

	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																													
Creative Multimedia Project 1	6013503009		T=0	P=3	ECTS=6.72	1	8 Desember 2025																													
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi																														
	Dr. Asidigisianti Surya Patria, S.T., M.Pd.		Dr. Martadi, M.Sn.			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-4	Mengembangkan diri secara berkelanjutan dan berkolaborasi.																																		
	CPL-5	Menguasai teori, konsep, dan metodologi riset terapan dalam industri kreatif, serta prinsip desain, estetika, tren, budaya, dan teknologi sebagai dasar untuk menciptakan inovasi produk/jasa kreatif yang berdaya saing global dan berkelanjutan																																		
	CPL-7	Mampu melakukan riset untuk mengembangkan produk kreatif yang mengintegrasikan elemen-elemen budaya lokal Nusantara dengan teknologi untuk menghasilkan karya terapan di bidang industri kreatif yang inovatif dan berdaya saing																																		
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																			
	CPMK - 1	Mahasiswa mampu menganalisis isu, tren, dan kebutuhan dalam industri kreatif untuk merumuskan ide proyek multimedia yang relevan, orisinal, dan memiliki nilai strategis.																																		
	CPMK - 2	Mahasiswa mampu mengembangkan konsep proyek multimedia yang inovatif dengan mempertimbangkan aspek estetika, teknologi, dan nilai keberlanjutan sesuai kebutuhan pengguna dan industri.																																		
	CPMK - 3	Mahasiswa mampu menyusun rencana proyek multimedia secara sistematis meliputi timeline, pembagian tugas, estimasi biaya, serta strategi manajemen risiko dan kualitas.																																		
	CPMK - 4	Mahasiswa mampu merancang dan mengembangkan prototipe awal proyek multimedia serta melakukan evaluasi terhadap fungsionalitas dan efektivitasnya berdasarkan umpan balik pengguna atau pakar.																																		
	CPMK - 5	Mahasiswa mampu menyusun dokumen proyek dan mempresentasikan proposal multimedia secara profesional dengan argumentasi yang kuat, visualisasi yang efektif, dan bahasa yang sesuai standar industri kreatif.																																		
	Matrik CPL - CPMK																																			
		<table><tr><td>CPMK</td><td>CPL-3</td><td>CPL-4</td><td>CPL-5</td><td>CPL-7</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-4	CPL-5	CPL-7	CPMK-1	✓				CPMK-2			✓		CPMK-3			✓		CPMK-4		✓			CPMK-5				✓
	CPMK	CPL-3	CPL-4	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 Creative Multimedia Project 1 merupakan mata kuliah proyek tingkat S2 yang berfokus pada pengembangan konsep dan perencanaan proyek multimedia kreatif dalam konteks industri kreatif. Mata kuliah ini membekali mahasiswa dengan kemampuan untuk merancang, mengembangkan, dan mempresentasikan proposal proyek multimedia yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan industri. Ruang lingkup mencakup penelitian konseptual, analisis pasar, perencanaan produksi, pengembangan prototipe, serta penyusunan dokumen proyek yang komprehensif. Tujuan utama mata kuliah ini adalah mengembangkan kemampuan mahasiswa dalam merancang solusi multimedia yang kreatif, strategis, dan berkelanjutan, sekaligus mempersiapkan mereka untuk implementasi proyek pada tahap lanjutan.																																																																																																																							
Pustaka	Utama :																																																																																																																							
	1. Frick, T. (2008). Managing Interactive Media Projects. Delmar Cengage Learning. 2. Van Tassel, J., & Poe-Howfield, L. (2010). Managing Electronic Media: Making, marketing, and moving digital content. Routledge. 3. Hartley, John (2021). Advanced Introduction to Creative Industries. , Faculty of Arts and Social Sciences, The University of Sydney, Australia 4. Strauss, Roy (1997), Managing Multimedia Projects. Focal Press.																																																																																																																							
	Pendukung :																																																																																																																							
Dosen Pengampu	Dr. Asidigisianti Surya Patria, S.T., 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							0%																																																																																																																	
2							0%																																																																																																																	
3							0%																																																																																																																	
4							0%																																																																																																																	
5							0%																																																																																																																	
6							0%																																																																																																																	
7							0%																																																																																																																	
8							0%																																																																																																																	
9							0%																																																																																																																	
10							0%																																																																																																																	
11							0%																																																																																																																	
12							0%																																																																																																																	
13							0%																																																																																																																	
14							0%																																																																																																																	

15							0%
16							0%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
		0%

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.