

	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																																																																																																																					
Tren dan Teknologi Industri Kreatif	6013503006	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=2	P=1	ECTS=6.72	1	27 Oktober 2025																																																																																																																					
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-2	Menunjukkan karakter tangguh, kolaboratif, adaptif, inovatif, inklusif, belajar sepanjang hayat, dan berjiwa kewirausahaan																																																																																																																										
	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	Menguasai teori dan metode analisis tren industri kreatif																																																																																																																										
	CPMK - 2	Menguasai penerapan aplikasi teknologi industri kreatif berbasis TIK																																																																																																																										
	CPMK - 3	Mengevaluasi metode analisis tren industri kreatif berbasis TIK																																																																																																																										
	CPMK - 4	Menerapkan metode analisis tren dan teknologi industri kreatif berbasis TIK untuk memprediksi dan membuat keputusan berdasarkan tren																																																																																																																										
	CPMK - 5	Mewujudkan rancangan aplikasi teknologi industri kreatif berbasis TIK berdasarkan hasil analisis tren																																																																																																																										
	Matrik CPL - CPMK																																																																																																																											
		<table><tr><td>CPMK</td><td>CPL-2</td><td>CPL-5</td><td>CPL-7</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><tr><td>CPMK-4</td><td></td><td></td><td>✓</td></tr><tr><td>CPMK-5</td><td>✓</td><td></td><td></td></tr></table>						CPMK	CPL-2	CPL-5	CPL-7	CPMK-1		✓		CPMK-2		✓		CPMK-3		✓		CPMK-4			✓	CPMK-5	✓																																																																																															
	CPMK	CPL-2	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 Tren dan Teknologi Industri Kreatif pada jenjang S2 Program Studi Industri Kreatif membekali mahasiswa dengan pemahaman mendalam tentang perkembangan terkini dalam industri kreatif global. Mata kuliah ini mengkaji berbagai tren yang sedang berkembang di berbagai subsektor industri kreatif seperti desain, seni, media, fashion, kuliner, dan entertainment. Fokus utama mencakup analisis terhadap teknologi-teknologi disruptif yang mengubah lanskap industri kreatif, termasuk digitalisasi, artificial intelligence, augmented reality, virtual reality, blockchain, dan internet of things. Tujuan pembelajaran meliputi pengembangan kemampuan analitis dalam mengidentifikasi pola tren, memahami dampak teknologi terhadap model bisnis kreatif, serta merancang strategi inovasi yang responsif terhadap perubahan pasar. Ruang lingkup mata kuliah mencakup studi kasus implementasi teknologi dalam praktik industri kreatif, analisis data untuk prediksi tren, serta pengembangan prototipe solusi kreatif berbasis teknologi terkini. Mahasiswa akan mengembangkan kompetensi dalam menganalisis tren dan teknologi industri kreatif, merancang strategi transformasi digital, dan membuat inovasi berkelanjutan di berbagai bidang industri kreatif.																																																																																																																											
Pustaka	Utama :																																																																																																																											
	1. United Nations Conference on Trade and Development, Creative Economy Outlook 2024. UNCTAD, 2024. 2. World Economic Forum, Digitalization: How Creative Industries Are Being Transformed. World Economic Forum, 2022. 3. UNCTAD (kerangka tren global) & literatur metodologi industri kreatif. UN Trade and Development (UNCTAD) 4. R. Towse, "How has digitalisation changed the economics of the creative industries?," Economics Observatory, 2023. 5. UNESCO, "Cultural and creative industries (CCI)," UNESCO, 2025. 6. World Bank, Understanding Cultural and Creative Industries and Designing Approaches for Its Development: A Guide. World Bank, 2024.																																																																																																																											

		Pendukung : 1. Modul Industri Kreatif-Tren dan Teknologi; Technology trends in the creative and cultural ind					
Dosen Pengampu		Ervin Yohannes, S.Kom., M.Kom., M.Sc., Ph.D. 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	Mahasiswa mampu menjelaskan ruang lingkup industri kreatif global–nasional	1.Mampu mengidentifikasi posisi strategis subsektor industri kreatif pilihan dalam peta ekonomi global dan nasional. 2.Menganalisis urgensi data dan teknologi sebagai penggerak utama pertumbuhan di subsektor tersebut.	Kriteria: Rubrik Penilaian O.B.E Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Portofolio	Kuliah interaktif & Diskusi peta industri. 3x50	Membaca referensi, dan diskusi di LMS SIDIA 3x50	Materi: Peta subsektor, kontribusi ekonomi kreatif; urgensi data & teknologi. Pustaka: <i>United Nations Conference on Trade and Development, Creative Economy Outlook 2024. UNCTAD, 2024.</i>	2%
2	Mahasiswa mampu Menjelaskan definisi, klasifikasi & ekosistem (rantai nilai, pelaku, model nilai).	1.Mampu menganalisis struktur rantai nilai (value chain) industri kreatif mulai dari kreasi, produksi, distribusi, hingga konsumsi. 2.Mampu mendekonstruksi peran para aktor dalam ekosistem kreatif dan hubungannya dengan model penciptaan nilai (value creation).	Kriteria: Rubrik Penilaian O.B.E Bentuk Penilaian : Penilaian Portofolio	Case Method (Bedah kasus ekosistem). 3x50	membaca referensi, diskusi, dan mengunggah tugas di LMS SIDIA 3x50	Materi: Evolusi “culture industries” → “creative industries”. Pustaka: <i>World Economic Forum, Digitalization: How Creative Industries Are Being Transformed. World Economic Forum, 2022.</i>	3%
3	Mahasiswa mampu menguraikan tipe tren (mega/macro/micro/fad) & menyusun peta tren kualitatif.	1.Mampu menerapkan metode Horizon Scanning dan kerangka PESTEL untuk mendeteksi sinyal-sinyal perubahan (weak signals) di lingkungan makro. 2.Mampu membedakan karakteristik fad, microtrend, macrotrend, dan megatrend berdasarkan bukti-bukti artefak budaya yang ditemukan.	Kriteria: Rubrik Penilaian O.B.E Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Workshop pemetaan Horizon Scanning 3x50	Studi mandiri literatur tren. 3x50	Materi: Horizon scanning, PESTEL/STEEP, analisis naratif & observasi budaya. Pustaka: <i>UNCTAD (kerangka tren global) & literatur metodologi industri kreatif. UN Trade and Development (UNCTAD)</i>	5%
4	Mahasiswa mampu Menggunakan data digital (mis. Google Trends) untuk membaca pola tren sederhana.	1.Mampu menginterpretasikan data time-series dari Google Trends untuk membaca pola lonjakan atau penurunan minat publik. 2.Mampu menghubungkan korelasi antara data digital (pencarian/interaksi sosial) dengan fenomena nyata di masyarakat.	Kriteria: Rubrik Penilaian O.B.E Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Praktikum	Demo praktikum tools analitik. 3x50	Latihan pengolahan data mandiri. 3x50	Materi: Time-series dasar; indeks popularitas; keterbatasan data. Pustaka: <i>UNCTAD (kerangka tren global) & literatur metodologi industri kreatif. UN Trade and Development (UNCTAD)</i>	5%

5	Mahasiswa dapat mengidentifikasi TIK penggerak CCI (platform, cloud, mobile, AR/VR, AI, blockchain/HKI).	1.Mampu mengevaluasi dampak disrupti teknologi (AI, VR/AR, Blockchain) terhadap proses produksi dan distribusi di subsektor kreatif. 2.Mampu memprediksi peluang dan risiko jangka panjang dari adopsi teknologi tersebut terhadap keberlanjutan industri.	Kriteria: Rubrik Penilaian O.B.E Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	Seminar/Diskusi panel teknologi. 3x50	Review artikel jurnal teknologi.	Materi: Dampak pada produksi–distribusi–monetisasi konten. Pustaka: <i>World Economic Forum, Digitalization: How Creative Industries Are Being Transformed. World Economic Forum, 2022.</i>	3%
6	Mahasiswa dapat menjelaskan perubahan model bisnis (subscription, freemium, platformisasi, creator economy).	1.Mampu menganalisis pergeseran model bisnis konvensional menuju model digital (subscription, freemium, platformization). 2.Mampu memvalidasi elemen-elemen kunci dalam Business Model Canvas yang berubah akibat transformasi digital.	Kriteria: Rubrik Penilaian O.B.E Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Bedah kasus model bisnis (Spotify/Netflix). 3x50	Kolaborasi tim menyusun BMC virtual. 3x50	Materi: Dampak transformasi digital terhadap organisasi budaya/industri kreatif. Pustaka: <i>UNESCO, “Cultural and creative industries (CCI),” UNESCO, 2025.</i>	4%
7	Mahasiswa dapat membandingkan 2–3 tools/metode (akurasi, biaya, data, etika, kemudahan).	1.Mampu membandingkan efektivitas dan akurasi berbagai tools analisis tren (misal: Social Listening vs Marketplace Analytics). 2.Mampu mengkritisi aspek etika data dan validitas metodologi dalam penggunaan big data untuk riset industri kreatif.	Kriteria: Rubrik Penilaian O.B.E Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Presentasi komparasi tools antar kelompok. 3x50	Peer-review hasil presentasi tim lain. 3x50	Materi: Social listening, marketplace analytics, dashboard sederhana. Pustaka: <i>UNESCO, “Cultural and creative industries (CCI),” UNESCO, 2025.</i>	3%
8	Mahasiswa mampu mengevaluasi dinamika ekosistem industri kreatif dan menerapkan kombinasi metode analisis tren (kualitatif & kuantitatif) serta wawasan teknologi untuk memecahkan masalah (problem solving) atau membedah studi kasus industri kreatif secara komprehensif dan kritis.	1.Kemampuan membedah struktur rantai nilai dan dinamika subsektor industri kreatif secara kritis. 2.Ketepatan mengombinasikan analisis kualitatif (PESTEL) dan data kuantitatif (digital) untuk mendeteksi pola. 3.Kedalaman evaluasi mengenai dampak teknologi kunci terhadap perubahan model bisnis. 4.ogika argumentasi dan ketepatan solusi yang ditawarkan berdasarkan data (evidence-based).	Kriteria: Rubrik Penilaian O.B.E Bentuk Penilaian : Tes	Studi kasus, diskusi kelompok, presentasi, dan analisis komparatif. 3x50	Daring (Synchronous/Take Home): Studi kasus analisis masalah industri kreatif komprehensif. 3x50		20%
9	Mahasiswa mampu merumuskan problem statement & peluang berbasis tren untuk tema budaya lokal Nusantara.	1.Merumuskan problem statement (pernyataan masalah) yang spesifik dan mendesak berdasarkan kesenjangan antara tren makro dan kondisi budaya lokal. 2.Menghubungkan fenomena tren global dengan potensi aset budaya lokal Nusantara untuk mengidentifikasi peluang inovasi awal.	Kriteria: Rubrik Penilaian O.B.E Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Praktikum	Pembentukan tim & Brainstorming ide. 3x50	Submit draft ide awal LMS SIDIA 3x50	Materi: Teknik framing masalah; menautkan tren → peluang produk. Pustaka: <i>R. Towse, “How has digitalisation changed the economics of the creative industries?,” Economics Observatory, 2023.</i>	2%

10	Mahasiswa dapat menyusun rencana riset (kualitatif kuantitatif) dan rencana validasi pengguna.	1.Merancang metodologi riset campuran (mixed-method) yang sistematis untuk memvalidasi masalah (gabungan wawancara empathize dan data sekunder). 2.Menentukan instrumen pengumpulan data yang valid dan reliabel sesuai dengan target pengguna dan konteks budaya yang diteliti. 3.Kualitas analisis peluang inovasi berbasis tren teknologi	Kriteria: Rubrik Penilaian O.B.E Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Workshop penyusunan instrumen riset. 3x50	Konsultasi online via chat/zoom dan diskusi di LMS SIDIA 3x50	Materi: Design Thinking (empathize define ideate prototype test implement). Pustaka: R. Towse, "How has digitalisation changed the economics of the creative industries?," <i>Economics Observatory</i> , 2023.	5%
11	Mahasiswa mampu mengumpulkan & mengolah data; membuat visualisasi/indikator tren awal.	1.Melaksanakan pengumpulan data lapangan dan digital secara etis dan objektif. 2.Mengolah data mentah (raw data) menjadi visualisasi atau indikator tren awal yang mudah dibaca dan diinterpretasikan. 3.Memilah (cleaning) data yang relevan dari noise untuk memastikan akurasi analisis.	Kriteria: Rubrik Penilaian O.B.E Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Mentoring progres data. 3x50	Riset mandiri (wawancara/survei). 3x50	Materi: Pengambilan data (wawancara/survei ringan data digital), pembersihan data, visual dasar. Pustaka: Modul Industri Kreatif-Tren dan Teknologi; <i>Technology trends in the creative and cultural ind</i>	3%
12	Mahasiswa dapat menyusun insight statement & opportunity map; memilih arah konsep aplikasi.	1.Mensintesis temuan data (findings) menjadi Insight Statement yang mendalam, mengungkap motivasi atau hambatan tersembunyi pengguna. 2.Memetakan berbagai peluang solusi (opportunity mapping) dan memutuskan arah konsep prioritas berdasarkan analisis dampak vs kelayakan (impact vs feasibility).	Kriteria: Rubrik Penilaian O.B.E Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Presentasi Interim (Temuan & Arah Konsep). 3x50	Revisi berdasarkan feedback di LMS SIDIA 3x50	Materi: Kerangka prioritasasi (dampak vs kelayakan), menyusun narasi insight. Pustaka: <i>United Nations Conference on Trade and Development, Creative Economy Outlook 2024. UNCTAD, 2024.</i>	5%
13	Merancang konsep yang mengintegrasikan budaya lokal secara etis (representasi, narasi, visual, HKI).	1.Mengintegrasikan elemen budaya lokal (narasi, simbol, nilai) ke dalam arsitektur informasi dan antarmuka aplikasi secara etis (menghindari apropriasi budaya negatif). 2.Merumuskan Value Proposition yang unik, yang menyeimbangkan antara pelestarian budaya dan modernitas teknologi. 3.Merancang User Journey yang logis, menggambarkan pengalaman pengguna dari tahap kesadaran hingga adopsi produk.	Kriteria: Rubrik Penilaian O.B.E Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Workshop integrasi budaya & Value Prop. 3x50	Studi literatur budaya lokal. 3x50	Materi: Konvensi UNESCO 2003 – Warisan Budaya Takbenda; pedoman HKI untuk ekspresi budaya tradisional (WIPO) Pustaka: <i>UNESCO, "Cultural and creative industries (CCI)," UNESCO, 2025.</i>	5%

14	Mahasiswa dapat membangun prototipe low fidelity & melakukan uji coba cepat; iterasi.	1.Menciptakan purwarupa (prototype) low-fidelity (wireframe/mockup) yang mampu merepresentasikan fungsi utama dan alur navigasi solusi. 2.Mengevaluasi kinerja prototipe melalui simulasi usability testing dengan metrik keberhasilan tugas (task success) yang terukur. 3.Merevisi (iterasi) rancangan desain berdasarkan temuan kunci dan umpan balik pengguna saat uji coba.	Kriteria: Rubrik Penilaian O.B.E Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Praktikum	Studio prototyping & simulasi testing. 3x50	Dokumentasi hasil uji coba. 3x50	Materi: Wireframe/storyboard, rencana uji, metrik sederhana (task success/temuan kunci). Pustaka: R. Towse, "How has digitalisation changed the economics of the creative industries?," <i>Economics Observatory</i> , 2023.	5%
15	Mahasiswa dapat menyusun dokumen akhir (ringkasan riset, konsep, integrasi budaya, rencana implementasi) & latihan pitch.	1.Menyusun laporan akhir proyek yang komprehensif, menghubungkan benang merah antara riset tren, keputusan desain, dan strategi implementasi. 2.Merekonstruksi proses proyek menjadi narasi presentasi (storytelling) yang persuasif, runtut, dan profesional. 3.Menerapkan etika sitasi akademik secara ketat dalam penggunaan data dan referensi teori	Kriteria: Rubrik Penilaian O.B.E Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	Mock Presentation (Latihan) & Feedback. 3x50	Finalisasi dokumen laporan. 3x50	Materi: Struktur laporan, storytelling, etika sitasi. Pustaka: Modul Industri Kreatif-Tren dan Teknologi; <i>Technology trends in the creative and cultural ind</i>	0%
16	Mempresentasikan hasil proyek secara komprehensif & menyampaikan refleksi individu.	1.Mendemonstrasikan solusi inovatif secara meyakinkan di hadapan penguji/publik, menunjukkan kesiapan produk dan kedalaman konsep. 2.Mempertahankan argumen keputusan desain saat sesi tanya jawab dengan landasan data tren dan teori industri kreatif. 3.Merefleksikan secara kritis proses pembelajaran pribadi, mengidentifikasi kesenjangan kompetensi diri, dan merumuskan rencana pengembangan profesional ke depan.	Kriteria: Rubrik Penilaian O.B.E Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	DEMO DAY (Pameran/Presentasi Akhir). 3x50	Upload Laporan Final & Refleksi di LMS SIDIA 3x50		30%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipasi	1.67%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	45.17%
3.	Penilaian Portofolio	5.5%
4.	Penilaian Praktikum	5.67%
5.	Praktik / Unjuk Kerja	19%
6.	Tes	20%
		97.01%

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.

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 12 November 2025

Koordinator Program Studi S2
Industri Kreatif



INDARTI
NIDN 0011077706

UPM Program Studi S2 Industri
Kreatif



File PDF ini digenerate pada tanggal 7 Desember 2025 Jam 17:24 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa