

MATA KULIAH (MK)		KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan																																																																																																																					
Kewirausahaan dan Industri Kreatif		8810902838	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=1	P=1	ECTS=4.48	2	2 Februari 2024																																																																																																																					
OTORISASI		Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi																																																																																																																						
		Dr. Djuli Djati Pambudi, M.Sn Dr. Welly Suryandoko, S.Pd., Pd		Dr. Djuli Djati Pambudi, M.Sn Dr. Welly Suryandoko, S.Pd., Pd			ANIK JUWARIYAH																																																																																																																						
Model Pembelajaran	Project Based Learning																																																																																																																												
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																																																																																																												
	CPL-4	Mengembangkan diri secara berkelanjutan dan berkolaborasi.																																																																																																																											
	CPL-6	Mampu menghasilkan produk-produk inovasi pembelajaran seni (model pembelajaran, media pembelajaran, bahan ajar dan pedoman evaluasi).																																																																																																																											
	CPL-10	Mampu mengembangkan desain, teknologi dan multimedia pembelajaran seni yang inovatif.																																																																																																																											
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																																																																																												
	CPMK - 1	Mahasiswa mampu menghasilkan ide-ide kreatif wirausaha yang dituangkan melalui perencanaan bisnis bidang seni budaya yang dipraktikkan dalam sebuah bentuk produk berbasis industri kreatif.																																																																																																																											
	CPMK - 2	Menganalisis peluang dan tantangan dalam kewirausahaan dan industri kreatif.																																																																																																																											
	CPMK - 3	Mengembangkan ide kreatif dan inovatif dalam kewirausahaan.																																																																																																																											
	CPMK - 4	Mengaplikasikan strategi pemasaran dan pengelolaan usaha industri kreatif.																																																																																																																											
	CPMK - 5	Mengembangkan keterampilan kewirausahaan melalui praktek langsung.																																																																																																																											
	Matrik CPL - CPMK																																																																																																																												
		<table><tr><td>CPMK</td><td>CPL-4</td><td>CPL-6</td><td>CPL-10</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-4	CPL-6	CPL-10	CPMK-1	✓			CPMK-2		✓		CPMK-3		✓		CPMK-4			✓	CPMK-5			✓																																																																																													
	CPMK	CPL-4	CPL-6	CPL-10																																																																																																																									
	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 kajian kewirausahaan dan Industri Kreatif merupakan upaya untuk mengembangkan pengetahuan mahasiswa tentang kewirausahaan dan Industri Kreatif di Indonesia. Mahasiswa diharapkan mampu menghasilkan ide-ide kreatif wirausaha yang dituangkan melalui perencanaan bisnis seni budaya yang dipraktikkan dalam sebuah bentuk produk.																																																																																																																												

Pustaka		Utama :					
		1. 1. Hasan, M., Roslan, A. H., Hendrayani, E., Sudirman, A., Sitaniapessy, R. H., Basoeky, U., ... & Wardhana, A. (2021). Kewirausahaan. Media Sains Indonesia. 2. 2. Suryana, Y., & Bayu, K. (2012). Kewirausahaan: Pendekatan Karakteristik Wirausahawan Sukses 3. 3. Kencana, Dollinger, M. J. (2008). Entrepreneurship. Marsh Publications. 4. 4. Kencana. 3. Dollinger, M. J. (2008). Entrepreneurship. Marsh Publications. 5. 5. Sunarya, P. A., & Saefullah, A. (2011). Kewirausahaan. Penerbit Andi. 6. 6. Yunaz, H., Bachri, S., Oktaviani, N. F., Nugroho, L., Septiadi, D., Rachmat, Z., & Tribudhi, D. A. (2022). Industri Kreatif . Get Press 7. 7. Purnomo, R. A. (2016). Industri Kreatif Pilar Pembangunan Indonesia. Ziyad Visi Media.					
		Pendukung :					
Dosen Pengampu		Prof. Dr. Drs. Djuli Djatiprambudi, M.Sn. Dr. Welly Suryandoko, 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 memahami tujuan pembelajaran proyek pada mata kuliah kewirausahaan dan Industri Kreatif	1.1. Menjelaskan konsep dasar kewirausahaan 2.2. Menjelaskan konsep dasar Industri Kreatif 3.3. Menjelaskan cirri-ciri wirausahawan	Kriteria: formatif (Aktifitas Partisipatif) Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Tes	Daring	Mahasiswa mendiskusikan tujuan pembelajaran proyek pada mata kuliah kewirausahaan dan Industri Kreatif. 2 X 50	Materi: kewirauasahan dan Industri Kreatif Pustaka: 1. Hasan, M., Roslan, A. H., Hendrayani, E., Sudirman, A., Sitaniapessy, R. H., Basoeky, U., ... & Wardhana, A. (2021). Kewirausahaan. Media Sains Indonesia.	5%
2		merumuskan pertanyaan mendasar terkait dengan apa yang dibutuhkan pasar.	Kriteria: Formatif Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Luring	Daring 2 x 50	Materi: kewirausahaan dan sejarah perkembangan industri kreatif. Pustaka: 2. Suryana, Y., & Bayu, K. (2012). Kewirausahaan: Pendekatan Karakteristik Wirausahawan Sukses	5%
3		5	Kriteria: 5 Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Luring	Mahasiswa mulai menyusun perencanaan proyek produk kewirausahaan berbasis Industri Kreatif 2 x 50	Materi: karakteristik wirausahawan Pustaka: 5. Sunarya, P. A., & Saefullah, A. (2011). Kewirausahaan. Penerbit Andi.	5%
4			Kriteria: 5 Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Luring		Materi: kreativitas dan inovasi dalam kewirausahaan. Pustaka: 6. Yunaz, H., Bachri, S., Oktaviani, N. F., Nugroho, L., Septiadi, D., Rachmat, Z., & Tribudhi, D. A. (2022). Industri Kreatif . Get Press	10%

5			Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Luring		Materi: sektor industri kreatif berdasarkan tren pasar. Pustaka: 5. Sunarya, P. A., & Saefullah, A. (2011). <i>Kewirausahaan</i> . Penerbit Andi.	5%
6			Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	luring		Materi: Melakukan riset pasar dan analisis kebutuhan konsumen untuk usaha kreatif. Pustaka: 3. Kencana, Dollinger, M. J. (2008). <i>Entrepreneurship</i> . Marsh Publications.	5%
7			Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	luring		Materi: Merancang ide bisnis kreatif yang inovatif dan berkelanjutan. Pustaka: 6. Yunaz, H., Bachri, S., Oktaviani, N. F., Nugroho, L., Septiadi, D., Rachmat, Z., & Tribudhi, D. A. (2022). <i>Industri Kreatif . Get Press</i>	5%
8			Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Luring		Materi: model bisnis menggunakan Business Model Canvas dalam konteks industri kreatif. Pustaka: 4. Kencana. 3. Dollinger, M. J. (2008). <i>Entrepreneurship</i> . Marsh Publications.	5%
9			Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Luring		Materi: perencanaan usaha dan manajemen sumber daya. Pustaka: 7. Purnomo, R. A. (2016). <i>Industri Kreatif Pilar Pembangunan Indonesia</i> . Ziyad Visi Media.	10%

10			Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	Luring		Materi: dasar- dasar pemasaran dan branding untuk produk kreatif. Pustaka: 7. <i>Purnomo, R. A.</i> (2016). <i>Industri Kreatif Pilar Pembangunan Indonesia. Ziyad Visi Media.</i>	5%
11			Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Praktikum	Luring		Materi: keuangan dalam usaha kecil dan menengah kreatif. Pustaka: 5. <i>Sunarya, P. A., & Saefullah, A.</i> (2011). <i>Kewirausahaan.</i> <i>Penerbit Andi.</i>	5%
12			Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Luring		Materi: hukum dan regulasi terkait kewirausahaan dan industri kreatif. Pustaka: 4. <i>Kencana. 3.</i> <i>Dollinger, M. J.</i> (2008). <i>Entrepreneurship.</i> <i>Marsh Publications.</i>	5%
13			Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Luring		Materi: menyusun rencana usaha kreatif secara lengkap. Pustaka: 7. <i>Purnomo, R. A.</i> (2016). <i>Industri Kreatif Pilar Pembangunan Indonesia. Ziyad Visi Media.</i>	10%
14			Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Luring		Materi: presentasi dan pitching rencana usaha. Pustaka: 7. <i>Purnomo, R. A.</i> (2016). <i>Industri Kreatif Pilar Pembangunan Indonesia. Ziyad Visi Media.</i>	5%
15			Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Luring		Materi: presentasi dan pitching rencana usaha. Pustaka: 5. <i>Sunarya, P. A., & Saefullah, A.</i> (2011). <i>Kewirausahaan.</i> <i>Penerbit Andi.</i>	5%

16			Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Praktikum, Praktik / Unjuk Kerja	Luring		Materi: dampak sosial, ekonomi, dan lingkungan dari usaha kreatif. Pustaka: 5. Sunarya, P. A., & Saefullah, A. (2011). <i>Kewirausahaan</i> . Penerbit Andi. Materi: dampak sosial, ekonomi, dan lingkungan dari usaha kreatif. Pustaka: 4. Kencana. 3. Dollinger, M. J. (2008). <i>Entrepreneurship</i> . Marsh Publications.	10%
----	--	--	---	--------	--	---	-----

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipasif	21.67%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	54.17%
3.	Penilaian Portofolio	2.5%
4.	Penilaian Praktikum	5%
5.	Praktik / Unjuk Kerja	14.17%
6.	Tes	2.5%
		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.

