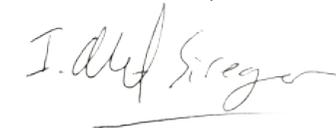
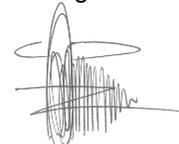


Mata Kuliah	: Kreatifpreneur	Tanggal	: 1 Agustus 2023
Kode MK	: DP107	Rumpun MK	: MKWP
Bobot (sks)	T (Teori) : 1	Semester	: 1
	P (Praktik/Praktikum) : 2		
Dosen Pengembang RPS,  Donna Angelina Sugianto, MA.	Koordinator Keilmuan,  Ismail Alif Siregar, MA.	Kepala Program Studi,  Hari Nugraha, Ph.D.	Dekan  Dr. Ir. Lukas Beladi Sihombing, M.T., MPU., M.ASCE

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

Capaian Pembelajaran (CP)	CPL – PRODI yang dibebankan pada MK	
	23-DP-CPL-03	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya.
	23-DP-CPL-04	Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni.
	23-DP-CPL-09	Memiliki kemampuan untuk menerapkan makna sosio kultural, perilaku pengguna, interaksi manusia dan kebiasaan hidup manusia dalam konteks tertentu untuk diterapkan pada perancangan produk.
	23-DP-CPL-10	Memiliki kemampuan untuk merancang produk yang memiliki nilai ekonomi.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
	23-DP-CPMK-031	Mampu menghasilkan desain produk dengan hasil yang sesuai dengan metodologi dan prinsip dasar desain
	23-DP-CPMK-032	Mampu membuat desain produk yang memenuhi kebutuhan penggunaanya
	23-DP-CPMK-041	Mampu melakukan analisis peluang dan permasalahan desain produk
	23-DP-CPMK-042	Mampu menghasilkan solusi alternatif pemecahan masalah desain produk
	23-DP-CPMK-091	Mampu membuat kriteria dasar human centered design produk
	23-DP-CPMK-092	Mampu menerapkan prinsip dasar human centered untuk desain produk

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

23-DP-CPMK-101	Mampu menerapkan prinsip dasar desain berkelanjutan untuk desain produk						
Kemampuan Akhir Tiap Tahap Belajar (Sub-CPMK)							
23-DP-SCPMK-0311	Mampu mengajukan trend masa depan Untuk mata kuliah Kreatifpreneur						
23-DP-SCPMK-0321	Mampu membuat sketsa Untuk mata kuliah Kreatifpreneur						
23-DP-SCPMK-0411	Mampu mengklasifikasikan trend untuk mata kuliah Kreatifpreneur						
23-DP-SCPMK-0421	Mampu memprakarsai solusi untuk mata kuliah Kreatifpreneur						
23-DP-SCPMK-0911	Mampu merancang kriteria dasar untuk mata kuliah Kreatifpreneur						
23-DP-SCPMK-0921	Mampu mengidentifikasi prinsip human centered design untuk mata kuliah Kreatifpreneur						
23-DP-SCPMK-1011	Mampu memadukan prinsip dasar desain berkelanjutan untuk mata kuliah Kreatifpreneur						
Korelasi CPMK terhadap Sub-CPMK							
	23-DP-SCPMK-0311	23-DP-SCPMK-0321	23-DP-SCPMK-0411	23-DP-SCPMK-0421	23-DP-SCPMK-0911	23-DP-SCPMK-0921	23-DP-SCPMK-1011
23-DP-CPMK-031	√						
23-DP-CPMK-032		√					
23-DP-CPMK-041			√				
23-DP-CPMK-042				√			
23-DP-CPMK-091					√		
23-DP-CPMK-092						√	
23-DP-CPMK-101							√

Kode CPL	Kode CPMK	Kode Sub CPMK	Indikator	Metode Penilaian	Bobot
23-DP-CPL-03	23-DP-CPMK-031	23-DP-SCPMK-0311	Mampu menelaah trend masa depan Untuk pengembangan desain produk.	Presentasi konsep trend masa depan berdasarkan data yang didapat.	5%
23-DP-CPL-03	23-DP-CPMK-032	23-DP-SCPMK-0321	Mampu membuat sketsa desain berdasarkan trend kebutuhan penggunaannya.	Logbook sketsa desain penilaian berdasarkan sketsa yang informatif dan detail.	20%
23-DP-CPL-04	23-DP-CPMK-041	23-DP-SCPMK-0411	Mampu mengklasifikasikan peluang desain.	Mapping analisa peluang desain.	5%
23-DP-CPL-04	23-DP-CPMK-042	23-DP-SCPMK-0421	Mampu memproyeksikan solusi desain.	Hasil analisis peluang desain.	20%
23-DP-CPL-09	23-DP-CPMK-091	23-DP-SCPMK-0911	Mampu merancang trend desain produk.	Hasil analisis desain.	10%

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER					
23-DP-CPL-09	23-DP-CPMK-092	23-DP-SCPMK-0921	Mampu mengidentifikasi prinsip human centered design untuk desain produk.	Hasil studi lapangan terhadap pengguna produk.	10%
23-DP-CPL-10	23-DP-CPMK-101	23-DP-CPMK-1011	Mampu merancang produk berdasarkan prinsip dasar desain berkelanjutan.	Hasil prototipe produk.	30%
Deskripsi Singkat MK	Matakuliah Kreatifpreneur yaitu mata kuliah yang menggabungkan aspek kreativitas dan kewirausahaan. Matakuliah ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan mahasiswa dalam mengaplikasikan konsep-konsep kreatifitas dalam konteks bisnis dan wirausaha yang diwujudkan kedalam sebuah produk. Pada matakuliah ini, mahasiswa mengerjakan tugas berupa proyek yang diselesaikan melalui cara berpikir kreatif dengan menerapkan konsep-konsep kewirausahaan.				
Bahan Kajian : Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengetahuan sejarah seni dan desain. 2. Faktor - faktor yang mempengaruhi perkembangan desain. 3. Tokoh - tokoh desain penting dunia. 				
Pustaka	Utama				
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Simon Sinek, <i>Leaders Eat Last</i>. 2014. Portfolio. 2. Tim Berry, <i>Business Plan (The Plan As You Go)</i>. Entrepreneur Press. 2008. 3. Dr. Adam J. Bock, <i>The Business model Book (Design, Build and Adapt Business That Thrive)</i>. 2017. Pearson Business. 				
Media Pembelajaran	Pendukung				
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Inc/Kimbell The Staff of Entrepreneur Media, <i>Start Your Own Event Planning Business</i>. Entrepreneur Press. 2015. 2. The Staff of Entrepreneur Media, <i>Start Your Own Business</i>. Entrepreneur Press. 2015. 				
Dosen Pengampu	Perangkat Lunak:			Perangkat Keras:	
	Power Point, MS. Word			LCD Projector	
Dosen Pengampu	Donna Angelina Sugianto, MA.				
Mata Kuliah Prasyarat	<i>(jika ada)</i>				

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

Indikator, Kriteria, dan Bobot Penilaian	SCPMK	Penilaian dan Bobot					Total Bobot Penilaian
		Latihan 1	Tugas 1	Tugas 2	Tugas 3	Proyek 1	
		Partisipasi (Kemampuan literasi)	Unjuk Kerja (Diskusi Kelompok)	Observasi (Studi Kasus)	Observasi (Studi Kasus)	Observasi (Proyek)	
	23-DP-SCPMK-0311	5%					5%
	23-DP-SCPMK-0321		10%	10%			20%
	23-DP-SCPMK-0411		5%				5%
	23-DP-SCPMK-0421			10%	10%		20%
	23-DP-SCPMK-0911				5%	5%	10%
	23-DP-SCPMK-0921				5%	5%	10%
	23-DP-SCPMK-1011			10%	10%	10%	30%
	Total per penilaian	5%	15%	30%	20%	20%	100%

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
1-2	Mahasiswa mampu memahami dasar dari kewirausahaan dan bidang-bidang pengembangannya.	Ketepatan penjelasan suatu ilmu kewirausahaan & pengembangannya.	Ketepatan & penguasaan ilmu kewirausahaan. Bentuk Penilaian: makalah.	Kuliah & diskusi: TM: 2x50". Tugas 1: membuat tulisan tentang ilmu kewirausahaan. 2x50". Tugas 2: Menghasilkan tulisan tentang kajian biografi 2x50".		Kajian ilmu dasar kewirausahaan, ragam bidang usaha mandiri, etika kewirausahaan.	5

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
3-4	Mahasiswa mengetahui tentang industry kreatif & metode penyusunan sebuah usaha.	Ketepatan dalam pemaparan industry kreatif. Ketepatan dalam menjelaskan metode penyusunan sebuah usaha.	Ketepatan dalam mengidentifikasi sebuah bidang usaha. Bentuk Penilaian: presentasi.	Kuliah, diskusi: TM: 2x50". Studi kasus: mempresentasikan hasil kajian biografi wirausahawan sukses. PPT: 4x50"		Kajian industry kreatif. Kajian biografi wirausahawan sukses berupa: profil usahawan, profil bidang usaha, metode pengembangan usaha, ide kreatif usaha tersebut.	2,5
5	Menghasilkan ide-ide kreatif sebagai dasar sebuah bidang usaha.	Ketepatan dalam pemetaan bidang kreatif.	Memaparkan ide kreatifnya secara individual. Bentuk Penilaian: presentasi.	Kuliah, diskusi: TM: 1x50". Presentasi pemaparan ide-ide kreatifnya untuk dikembangkan dalam sebuah bidang usaha.		Metode perencanaan suatu bidang usaha.	5
6-7	Mahasiswa dapat membuat konsep perencanaan bisnis dan dapat membuat strategi pemasaran secara individual.	Ketepatan dalam penyusunan konsep perencanaan bisnis. Kelugasan dalam memaparkan materi presentasi sebagai seorang calon wirausahawan.	Menghasilkan skema perencanaan bisnis. Bentuk Penilaian: makalah & presentasi.	Kuliah, diskusi: TM: 2x50". Tugas 3: Membuat konsep perencanaan bisnis secara individual. 2x50". Proses membuat presentasi bisnis.		Kajian tentang strategi bisnis, meliputi latar belakang, rancangan bisnis, visi & misi, marketing & promosi.	2,5
8	Evaluasi Tengah Semester : Melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya					30	
9	Mahasiswa mampu menganalisa dari studi kasus yang sudah diberikan dalam video.	Ketepatan dalam menganalisa suatu kasus.	Menghasilkan analisa dari studi kasus. Bentuk Penilaian: Hasil Analisa.	Kuliah & Diskusi : 1x50". Pemutaran youtube: 2x50". Tugas 4 (singkat):		Kajian entrepreneurship melalui TV Seri.	2,5

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
				Analisa kasus.			
10-11	Mahasiswa dapat menyusun sebuah proposal bisnis kreatif secara kelompok	Ketepatan dalam penyusunan proposal suatu bisnis kreatif	Menghasilkan 3 alternatif ide kreatif & susunan struktur organisasi suatu bisnis dalam sebuah proposal bisnis. Bentuk Penilaian: presentasi secara verbal & teknik presentasi yang menarik.	Kuliah: 2x50". Diskusi: 2x50". Praktek: 2x50". Tugas 5: Menyusun konsep bisnis kreatif.		Kajian penyusunan proposal bisnis ke-1, yaitu: visi & misi, Latar belakang, struktur organisasi, konsep bisnis.	5
12-13	Mahasiswa mampu bekerja dalam tim, memahami step produksi & marketing	Ketepatan dalam menyusun proses produksi. Ketepatan dalam membuat strategi marketing.	Menghasilkan proposal bisnis yang lebih matang. Bentuk penilaian: Presentasi, makalah.	Kuliah, diskusi: 2x50". Praktek: 4x50". Melanjutkan pematangan konsep.		Kajian penyusunan proposal bisnis ke-2, yaitu: target pasar, Manajemen produksi, teknik marketing & promo.	2,5
14-15	Mahasiswa mampu merealisasikan perencanaan bisnis kreatifnya ke publik	Kelengkapan dalam suatu proposal bisnis. Progres dalam merealisasikan produk kreatifnya.	Proposal bisnis sudah final. Produk kreatif sudah mulai diproduksi. Bentuk penilaian: Progres pengerjaan dari bimbingan.	Kuliah, diskusi: 2x50". Praktek: 4x50". memproduksi produk kreatifnya.		Tahapan proses produksi. Teknik mempresentasikan sebuah bisnis awal.	5
16	Evaluasi Akhir Semester: Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa			40			