



UNIVERSITAS BANDAR LAMPUNG
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	SEMESTER
Ekonomi Kreatif	IK 405	Ekonomi kreatif	4
	JADWAL	BOBOT (sks)	TANGGAL PENYUSUNAN
	*menyesuaikan	3 SKS	Februari 2025
PENGESAHAN	Pengembang RPS	Koordinator MK	Ketua PRODI
	Arie Purnama, S.IP., M.I.Kom	Dr Budhi Waskito, M.Si	Dr Budhi Waskito, M.Si
DOSEN PENGAMPU MK	Arie Purnama, S.IP., M.I.Kom 2. ariepurnam@ubl.ac.id 3. 081928800005		
CAPAIAN PEMBELAJARAN	CPL yang dibebankan pada Mata Kuliah		
	CPL-SK 6	Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan	
	CPL-SK 9	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahlian komunikasi secara mandiri	
	CPL-SK 10	Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan	
	CPL-PG 1	Menguasai konsep teoritis ilmu komunikasi	
	CPL-PG 7	Menguasai konsep teoritis usaha media (mediapreneur)	
	CPL-PG 8	Menguasai prinsip-prinsip kewirausahaan	
	CPL-PG 10	Menguasai prinsip-prinsip teknologi digital	

	CPL - KU 1	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 keahlian komunikasi
	CPL - KU 2	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur
	CPL - KU 5	Mampu memelihara dan mengembang-kan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya
	CPL- KK 25	Mampu berjejaring dengan stakeholder industri media
	CPL- KK 30	Mampu merancang ide kreatif dan konsep konten berbasis riset audiens dan kebutuhan platform digital.
	CPL- KK 33	Mampu mengukur efektivitas konten menggunakan metrik digital (engagement, reach, CTR, watch time, dsb.) dan menyusun strategi optimalisasi konten.
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah		
	CPMK1	Mahasiswa mampu memahami konsep ekonomi kreatif, sehingga mampu mengaplikasikan konsep ekonomi kreatif
	CPMK2	Mampu mengembangkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan kreatif terkait ekonomi kreatif. Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks ekonomi kreatif, berdasarkan hasil analisis informasi dan data di masyarakat
	CPMK3	Memetakan minat bakat masing-masing terkait ekonomi kreatif.
	CPMK4	Mengembangkan ekonomi kreatif sesuai dengan minat bakat masing-masing
Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)		
	Sub-CPMK 1	Mahasiswa mampu memahami kontrak perkuliahan serta paham dengan baik kenapa harus belajar ekonomi kreatif
	Sub-CPMK 2	Mahasiswa mampu memahami konsep ekonomi kreatif dan mampu menganalisisnya
	Sub-CPMK 3	Mahasiswa mampu memahami ruang lingkup ekonomi kreatif
	Sub-CPMK 4	Mahasiswa mampu memahami dengan baik sejarah dan perkembangan ekonomi kreatif
	Sub-CPMK 5	Mahasiswa mampu memahami dan mengenali ekonomi kreatif di Indonesia
	Sub-CPMK 6	Mahasiswa mampu memahami dengan baik sektor-sektor ekonomi kreatif
	Sub-CPMK 7	Mahasiswa mampu memahami dengan baik konsep pilar-pilar ekonomi kreatif
	Sub-CPMK 8	Mahasiswa mampu memahami dengan baik konsep komunikasi dalam ekonomi kreatif
	Sub-CPMK 9	Mahasiswa mampu memahami dengan baik tentang pengembangan sosio-preneursip
	Sub-CPMK 10	Mahasiswa mampu memahami dengan baik sosio-preneursip dalam komunikasi
	Sub-CPMK 11	Mahasiswa mampu memahami dengan baik konsep resiko ekonomi kreatif
	Sub-CPMK 12	Mahasiswa mampu memahami dengan baik konsep dampak-dampak ekonomi kreatif

	2. Gunarianto.2024. Ekonomi kreatif : panduan komprehensif untuk kreativitas yang menginspirasi
	Pendukung :

Pengesahan,
Ketua Program Studi



Dr. Budhi Waskito, M.Si

Dosen Penyusun RPS,



Arie Purnama, S.IP., M.I.Kom