



UNIVERSITAS GUNADARMA
FAKULTAS EKONOMI
JURUSAN / PROGRAM STUDI EKONOMI SYARIAH

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

Nama Mata Kuliah		Kode Mata Kuliah	Bobot (sks)	Semester	Tgl Penyusunan
Ekonomi Kreatif dan Digital		IT026231	2	8	22 September 2022
Otorisasi		Nama Koordinator Pengembang RPS	Koordinator Bidang Keahlian (Jika Ada)	Ka PRODI	
		 Zia Julita, S.E.	 Zia Julita, S.E.	Dr. Ir. Riskayanto, MM., M.Kom	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI (Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi) Yang Dibebankan Pada Mata Kuliah				
	SK1	Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religious			
	SK7	Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara			
	SK8	Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik			
	SK9	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri			
	SK10	Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan			
	KU1	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.			
	KU2	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur			
	KU3	Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan 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, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya			
	KU7	Mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggung jawabnya			
KU8	Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada di bawah tanggungjawabnya dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri				

	CPMK (Capaian Pembelajaran Mata Kuliah)	
	CPMK1	Mampu menjelaskan tentang pentingnya ekonomi kreatif dan digital sebagai ekonomi baru
	CPMK2	Mampu menjelaskan tentang tantangan dan pengembangan Industri kreatif di Indonesia
	CPMK3	Mampu menjelaskan sektor potensial dalam ekonomi digital
	CPMK4	Mampu menjelaskan pemetaan Industri Kreatif di Indonesia
Diskripsi Singkat MK	Mata Kuliah Ekonomi Kreatif dan Digital mempelajari tentang ruang lingkup ekonomi digital dan kreatif, sejarah perkembangan ekonomi kreatif dan digital, tantangan dan pengembangan Industri kreatif di Indonesia.	
Bahan Kajian / Materi Pembelajaran	1. Ruang lingkup ekonomi digital dan kreatif, meliputi definisi, konsep dasar, dan perbedaan ekonomi kreatif dan ekonomi digital. 2. Sejarah perkembangan Ekonomi Kreatif dan Digital 3. Pengertian dan Konsep tentang kreativitas dan inovasi 4. Tantangan dan Pengembangan Industri Kreatif di Indonesia 5. Jenis industri kreatif berdasarkan sub sektor industri kreatif 6. Tiga teori ekonomi digital 7. Potensi dan Pangsa Pasar Industri Kreatif 8. Keuangan teknologi dan dampak sektor digital pada ekonomi 9. Sektor potensial dalam Ekonomi Digital	
Daftar Referensi	Utama:	
	1. Purnomo, Rochmat Aldy. 2016. Ekonomi Kreatif : Pilar Pembangunan Indonesia. Perpustakaan Nasional : Katalog Dalam Terbitan (KDT) 2. Paramita, Ratna dkk. 2021. Manajemen Industri Kreatif. Widya Gama Press 3. Agustin, Lidya dkk. 2019. Perkembangan Ekonomi Digital di Indonesia Strategi dan Sektor Potensial. Jakarta : Puslitbang Aptika dan IKP	
	Pendukung:	
	1. Laman dari terkait Ekonomi Kreatif dan Digital : https://knks.go.id/storage/upload/1573459280-Masterplan%20Eksyar_Preview.pdf	
Media Pembelajaran	Perangkat lunak:	Perangkat keras :
	-	Notebook & LCD Projector
Nama Dosen Pengampu	Zia Julita, S.E.	
Mata kuliah prasyarat (Jika ada)	Ekonomi Pembangunan Islam	

Minggu Ke-	Sub-CPMK (Kemampuan akhir yg direncanakan)	Bahan Kajian (Materi Pembelajaran)	Bentuk dan Metode Pembelajaran	Estimasi Waktu	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Penilaian		
						Kriteria & Bentuk	Indikator	Bobot (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
1	Mampu menjelaskan pentingnya ekonomi kreatif dan digital sebagai ekonomi baru	1. Definisi ekonomi kreatif dan digital 2. Konsep dasar ekonomi kreatif dan digital 3. Perbedaan ekonomi kreatif dan ekonomi digital 4. Mengapa ekonomi kreatif dan digital perlu dikembangkan	- Bentuk: Kuliah - Metode: Problem Based Learning /FGD	TM: 1x(2x50") TT: 1x(2x50") BM: 1x(2x50")	Mengkaji terkait pengertian ekonomi kreatif dan digital, konsep dasar ekonomi kreatif dan digital, perbedaannya, serta alasan ekonomi kreatif dan digital perlu dikembangkan (Tugas-1)	Kriteria: Ketepatan penjelasan terkait materi. Bentuk non-test: - Tulisan - Makalah - Presentasi - Diskusi	Ketepatan dalam menjelaskan pentingnya ekonomi kreatif dan digital sebagai ekonomi baru.	4
2	Mampu menjelaskan sejarah perkembangan ekonomi kreatif dan digital.	Gelombang Peradaban Ekonomi: 1. Evolusi ekonomi kreatif dan digital 2. Sejarah perkembangan ekonomi kreatif dan digital	- Bentuk: Kuliah - Metode: Problem Based Learning /FGD	TM: 1x(2x50") TT: 1x(2x50") BM: 1x(2x50")	Mengkaji terkait evolusi ekonomi kreatif dan digital. Serta sejarah perkembangan ekonomi kreatif dan digital (Tugas-2)	Kriteria: Ketepatan penjelasan terkait materi. Bentuk non-test: - Tulisan - Makalah - Presentasi - Diskusi	Ketepatan dalam menjelaskan sejarah perkembangan ekonomi kreatif dan digital	3

3	Mampu menjelaskan pengertian dan konsep tentang kreativitas dan inovasi.	Kreativitas: 1. Pengertian dan konsep kreativitas 2. Konteks berpikir kreatif 3. Pola pikir kreatif 4. Karakteristik kreativitas 5. Siklus kreativitas 6. Sejarah perkembangan ekonomi kreatif di Indonesia Inovasi: 1. Definisi inovasi 2. Makna inovasi 3. Tahapan dan proses inovasi 4. Jenis inovasi	• Bentuk: Kuliah • Metode: Problem Based Learning /FGD	TM: 1x(2x50") TT: 1x(2x50") BM: 1x(2x50")	• Mengkaji terkait pengertian, kosep, pola pikir kreatif, karakteristik kreativitas, siklus, dan sejarah perkembangan ekonomi kreatif di Indonesia • Mengkaji terkait definisi inovasi, makda, tahapan dan proses, serta jenis inovasi (Tugas-3)	Kriteria: Ketepatan penjelasan terkait materi. Bentuk non-test: • Tulisan Makalah • Presentasi • Diskusi	• Ketepatan menjelaskan konsep mengenai kreativitas dan inovasi.	4
4	Mampu menganalisis tantangan dan Pengembangan Industri Kreatif di Indonesia	1. Tantangan Pengembangan Industri Kreatif di Indonesia 2. Perkembangan Ekonomi Kreatif di Indonesia	• Bentuk: Kuliah • Metode: Problem Based Learning /FGD	TM: 1x(2x50") TT: 1x(2x50") BM: 1x(2x50")	• Mengkaji terkait tantangan pengembangan Industri kreatif di Indonesia • Mengkaji Perkembangan Ekonomi Kreatif di Indonesia (Tugas-4)	Kriteria: Kemampuan dalam mengkaji dan menyampaikan materi presentasi serta menjawab pertanyaan. Bentuk non-test: • Tulisan Makalah • Presentasi • Diskusi	• Ketepatan dalam menjelaskan tantangan pengembangan Industri Kreatif di Indonesia • Ketepatan dalam menjelaskan perkembangan ekonomi kreatif di Indonesia	4

5	Mampu mengidentifikasi jenis industri kreatif berdasarkan sub sektor industri kreatif	Industri Kreatif 1. Definisi industri kreatif 2. Karakteristik industri kreatif 3. Klasifikasi industri kreatif 4. Peranan dan peluang industri kreatif	• Bentuk: Kuliah • Metode: Problem Based Learning /FGD	TM: 1x(2x50") TT: 1x(2x50") BM: 1x(2x50")	• Mengkaji terkait pengertian, karakteristik, klasifikasi, peranan dan peluang dari industri kreatif (Tugas-5)	Kriteria: Ketepatan penjelasan terkait materi. Bentuk non-test: • Tulisan Makalah • Presentasi	• Ketepatan menjelaskan tentang industri kreatif.	
6	Mampu membedakan industri kreatif dan ekonomi kreatif	Industri Kreatif dan Ekonomi Kreatif: 1. Hakikat dan inti ekonomi kreatif 2. Peran ekonomi kreatif 3. Membentuk ekonomi kreatif 4. Keterkaitan industri kreatif dan ekonomi kreatif 5. Perkembangan industri kreatif	• Bentuk: Kuliah • Metode: Problem Based Learning /FGD	TM: 1x(2x50") TT: 1x(2x50") BM: 1x(2x50")	• Mengkaji dan mencari bahan bacaan terkait, Hakikat dan inti ekonomi kreatif, Peran ekonomi kreatif, Membentuk ekonomi kreatif, dan Keterkaitan industri kreatif dan ekonomi kreatif, serta Perkembangan industri kreatif (Tugas-6)	Kriteria: Ketepatan penjelasan terkait materi. Bentuk non-test: Membuat Makalah	• Ketepatan dalam memahami industri kreatif dan ekonomi kreatif.	4
7	Mampu memahami tiga teori ekonomi digital	1. Disruptive Innovation 2. Creative Destruction 3. Sustaining Innovation	• Bentuk: Kuliah • Metode: Problem Based Learning /FGD, Self Learning/ V-Class	TM: 1x(2x50") TT: 1x(2x50") BM: 1x(2x50")	Mengkaji terkait teori ekonomi digital (Tugas-7)	Kriteria: Ketepatan, kesesuaian dan kelengkapan sesuai dengan materi Bentuk non-test: Presentasi	• Ketepatan menjelaskan tantangan teori ekonomi digital	4

[illegible]

12	Mampu memahami konsep Ekonomi Digital di Era Industri saat ini	- Perkembangan dan Pengembangan Teknologi - Ekonomi Digital	- Bentuk: Kuliah - Metode: Problem Based Learning	TM: 1x(2x50") TT: 1x(2x50") BM: 1x(2x50")	Mengkaji terkait perkembangan dan pengembangan teknologi (Tugas-11)	Kriteria: Ketepatan dalam mengerjakan tugas terkait Bentuk non-test: - Tulisan Makalah - Presentasi	Ketepatan dalam menjelaskan tentang perkembangan dan pengembangan teknologi	4
13	Mampu menjelaskan sektor potensial dalam Ekonomi Digital	Sektor potensial dalam Ekonomi Digital : - Sektor Keuangan - Sektor Kebudayaan - Sektor Pariwisata, dan ekonomi kreatif - Sektor Pertanian - Sektor Agronolistik	- Bentuk: Kuliah - Metode: Problem Based Learning /FGD	TM: 1x(2x50") TT: 1x(2x50") BM: 1x(2x50")	Mengkaji tentang sektor-sektor potensial dalam Ekonomi Digital. (Tugas-12)	Kriteria: Ketepatan dan kesesuaian dengan materi Bentuk non-test: - Tulisan makalah - Presentasi - Diskusi	Ketepatan dalam memahami dan menjelaskan Sektor potensial dalam Ekonomi Digital	4
14	Mampu menjelaskan modal dasar dan pilar ekonomi kreatif	Modal Dasar dan Pilar Ekonomi Kreatif: - Modal dasar ekonomi kreatif - Pilar ekonomi kreatif - Komponen inti dan pendukung ekonomi kreatif	- Bentuk: Kuliah - Metode: Problem Based Learning /FGD	TM: 1x(2x50") TT: 1x(2x50") BM: 1x(2x50")	Mengkaji terkait modal dasar ekonomi kreatif, pilar ekonomi kreatif, dan komponen inti dan pendukung ekonomi kreatif. (Tugas-13)	Kriteria: Ketepatan dan kesesuaian dengan materi Bentuk non-test: Tulisan Makalah	Ketepatan dalam menjelaskan modal dasar dan pilar ekonomi kreatif	4

15	Mampu menjelaskan pemetaan Industri Kreatif di Indonesia	1. Kelompok Industri Kreatif 2. Indikator Dampak Ekonomi Industri Kreatif 3. Analisis dampak Industri Kreatif 4. Analisis penilaian kelompok Industri Kreatif 5. Studi Kasus Penerapan Ekonomi Kreatif di Indonesia	• Bentuk: Kuliah • Metode: Problem Based Learning	TM: 1x(2x50") TT: 1x(2x50") BM: 1x(2x50")	• Mengkaji dan menganalisis dampak industri kreatif dan penilaian kelompok industri kreatif. • Mengkaji studi kasus penerapan Ekonomi Kreatif di Indonesia (Tugas-14)	Kriteria: Ketepatan, dan kelengkapan sesuai dengan materi Bentuk non-test: • Tulisan makalah • Presentasi • Diskusi	• Ketepatan menjelaskan pemetaan Industri Kreatif di Indonesia	4	
16	Ujian Akhir Semester								25

Catatan:

1. Capaian Pembelajaran Lulusan PRODI (CPL-PRODI) adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan PRODI yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan keterampilan 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, keterampilan umum, keterampilan 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-CP 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. Kriteria Penilaian adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kriteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kriteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
6. Indikator penilaian kemampuan dalam proses maupun hasil belajar mahasiswa adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa disertai bukti-bukti.

