

	SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA DESAIN KOMUNIKASI VISUAL PROGRAM S1				
Mata Kuliah	Kode	Rumpun MK	SKS	Semester	Tanggal Penyusunan
Kewirausahaan	SS603		2	6	17 Februari 2025
Otorisasi		Dosen Pengembang RPS		Ketua Jurusan	
		 Djati Prasetyani Hadi, M.A		Dwisanto Sayogo, M.Ds	
Capaian Pembelajaran	Capaian Pembelajaran Lulusan [CPL]				
	S 3 S 5 S 6 PP 7 KU 15	- Memiliki kepakaan sosial dan kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan - Memiliki jiwa kemandirian dan semangat kewirausahaan - Memiliki sikap pengenalan, pengembangan dan pemaksimalan potensi kreatif dalam diri serta mampu mengaplikasikan potensi kreativitas dalam berkarya - Mampu mengidentifikasi, menganalisis dan merumuskan permasalahan serta mampu memberikan solusi kreatif sesuai bidang DKV dan merealisasikannya guna meningkatkan / mengembangkan potensi UMKM dan pariwisata - Mampu membuat karya DKV sebagai solusi permasalahan yang terjadi dalam masyarakat, didukung dengan akurasi data dan analisis data yang tepat sesuai dengan kaidah keilmuan, sebagai wujud implementasi “Kreativitas Untuk Perubahan Positif”			
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah				
	S 3, S 5, S 6, PP 7, KU 15	- Mahasiswa mampu memahami dasar-dasar konseptual Kewirausahaan dalam perspektif: ekonomi, sosial & spiritual [S 3 dan S 5] - Mahasiswa mampu mengaplikasikannya secara praktis dalam bentuk Business Plan, mulai dari eksplorasi lapangan dengan isu <i>tourism</i> untuk identifikasi potensi, eksplorasi tantangan yang dihadapi, eksplorasi ide kreatif, merancang USP, kisi-kisi dasar pengelolaan tim wirausaha dan merancang 1 konten IG dengan teknik <i>storytelling</i> - Produksi prototype Produk Usaha [Merchandise Wisata]			

Deskripsi Singkat Mata Kuliah	Mata kuliah ini mencakup pengetahuan dan pedoman praktek bagi para [mahasiswa] calon wirausahawan mengenai pengenalan proses pembentukan usaha baru di bidang DKV, pembentukan jiwa dan sikap berwirausaha, merancang Business Plan serta mampu menghasilkan produk kreatif yang memiliki nilai komersial dan potensial berguna bagi pemberdayaan ekonomi masyarakat.
Materi Pembelajaran / Pokok Bahasan	1. Dasar-dasar Kewirausahaan 2. Jiwa Wirausaha: dari Ide menjadi Kenyataan 3. Pengamatan dan analisis model wirausaha 4. Menyusun Rencana Bisnis [<i>Business Plan</i>]: Riset Peluang Pasar, Targeting dan Menentukan USP Produk 5. Menyusun Rencana Bisnis [<i>Business Plan</i>]: Pertimbangan Keuangan dan Sumber Pendanaan 6. Merancang Desain <i>Merchandise</i> untuk edukasi destinasi Wisata, menggunakan teknik <i>storytelling</i> 7. Praktik Produksi Prototype Merchandise Wisata 8. Strategi Komunikasi Pemasaran menggunakan teknik <i>Digital Storytelling</i> pada media sosial Instagram 9. Presentasi & Pameran Karya
Pustaka	Utama: 1. Mandiri. 2010. Modul Kewirausahaan. Jakarta: Mizan 2. Zimmerer & Scarborough. 2008. Kewirausahaan dan Manajemen Usaha Kecil (Edisi 5 buku 1). Jakarta: Salemba Empat 3. Zimmerer & Scarborough. 2009. Kewirausahaan dan Manajemen Usaha Kecil (Edisi 5 buku 2). Jakarta: Salemba Empat Pendukung: 1. Solomon, Bamossy, Askegaard & Hoog. 2006. Consumer Behaviour; A European Perspective (3th edition). New Jersey: Prentice Hall Europe 2. Noel. 2009. Consumer Behaviour. Singapore: AVA Publishing SA 3. Paulsen, Klaus Sommer. 2022. Integrated Storytelling by Design; Concepts, Principles and Methods for New Narrative Dimensions. New York: Routledge
Media Pembelajaran	1. Perangkat Keras: LCD, Projector 2. Simulasi dan kelompok kerja
Team Teaching	-
Mata Kuliah Syarat	-

MINGGU	SUB CP-MK SEBAGAI KEMAMPUAN AKHIR	INDIKATOR	KRITERIA DAN BENTUK PENILAIAN	METODE PEMBELAJARAN	MATERI PEMBELAJARAN	BOBOT
1	Kontrak Perkuliahan: Mahasiswa dan dosen dapat memahami dan mematuhi aturan-aturan yang disepakati dosen-mahasiswa serta berlaku dalam PBM selama 1 semester	Mahasiswa mampu menjelaskan tujuan materi / pembelajaran Kewirausahaan	Ketepatan dan kesesuaian dalam menjelaskan tentang tujuan materi Kewirausahaan	<i>Expository Learning</i> 2 sks x 50 menit	RPS & <i>Overview</i> Kewirausahaan	2%
2	Mahasiswa dapat mendeskripsikan Konsep Dasar Kewirausahaan	Mahasiswa mampu menjelaskan: 1. Pengertian dan Pentingnya Kewirausahaan 2. Definisi Wirausaha dan Kewirausahaan 3. Manfaat Kewirausahaan: Ekonomi, Sosial & Spiritual	Ketepatan dan kesesuaian dalam menjelaskan tentang Konsep Dasar kewirausahaan	<i>Expository Learning</i> 2 sks x 50 menit	Konsep Dasar Kewirausahaan: a. Pengertian dan Pentingnya Kewirausahaan b. Definisi Wirausaha dan Kewirausahaan c. Manfaat Kewirausahaan	3%
3	Mahasiswa dapat mengidentifikasi dan mendeskripsikan jiwa Wirausaha: dari Ide menjadi Kenyataan “Kreativitas dalam Kewirausahaan”	Mahasiswa mampu: 1. Menjelaskan pentingnya ide kreatif dalam Kewirausahaan 2. Eksplorasi dan Identifikasi ide-ide kreatif dalam kewirausahaan	Ketepatan dan kesesuaian dalam menjelaskan tentang Kreativitas dalam Kewirausahaan	<i>Discovery Learning</i> 2 sks x 50 menit	Kreativitas dalam Kewirausahaan: a. Studi kasus kreativitas dalam Kewirausahaan b. Kreativitas, Inovasi dan Kewirausahaan c. Halangan Kreativitas d. Teknik meningkatkan Kreativitas	3%
4 - 5	Mahasiswa mampu mengidentifikasi keberagaman ide-ide kreatif yang mendasari sebuah rintisan usaha serta menjelaskan <i>Life Cycle</i> suatu usaha	Mahasiswa mampu menyusun Tugas 1: 1. Identifikasi <i>life cycle</i> suatu usaha dan pengelolaan dasar usaha 2. Laporan kunjungan industri	Ketepatan dan kesesuaian dalam menjelaskan tentang keberagaman ide-ide kreatif dan <i>Life Cycle</i> wirausaha/produk	<i>Case Study</i> Kunjungan Industri / UMKM 2 x 2 sks x 50 menit	Survey lapangan & pengamatan model wirausaha: a. Keragaman Budaya dalam Kewirausahaan b. Sepuluh kesalahan fatal kewirausahaan c. Menempatkan kegagalan ke dalam perspektif yang tepat	5%

6	Mahasiswa mampu memahami Konsep Dasar <i>Business Plan</i> , fungsi dan format <i>business plan</i> dengan elemen-elemennya	Mahasiswa mampu menjelaskan: 1. Pentingnya <i>Business Plan</i> dalam Membangun Wirausaha 2. Definisi <i>Business Plan</i> 3. Elemen <i>Business Plan</i> 4. Fungsi <i>Business Plan</i> 5. Format <i>Business Plan</i>	Ketepatan dan kesesuaian dalam menjelaskan tentang Konsep dasar <i>Business Plan</i>	<i>Expository Learning</i> 2 sks x 50 menit Pembentukan Kelompok-kelompok Wirausaha	Konsep Dasar <i>Business Plan</i> : a. Pentingnya <i>Business Plan</i> dalam Membangun Wirausaha b. Definisi <i>Business Plan</i> c. Elemen <i>Business Plan</i> d. Fungsi <i>Business Plan</i> e. Format <i>Business Plan</i>	3%
7	Mahasiswa mampu memahami dan merancang Rencana Bisnis Ia : Riset Peluang Pasar Tema: Produksi <i>merchandise</i> (<i>Rebranding</i> Batik Jogja)	Mahasiswa mampu menjelaskan dan mengidentifikasi: 1. Tren data dan potensi pasar 2. Tantangan sosial dan lingkungan yang potensial untuk dijadikan ide bisnis	Ketepatan dan kesesuaian dalam menjelaskan dan mengimplementasikan survei Peluang Pasar untuk <i>Merchandise</i> Batik Jogja	<i>Parsipatory Learning</i> & Praktek 2 sks x 50 menit <u>Tugas:</u> Eksplorasi Kelompok	a. Eksplorasi kelompok Pasar Potensial b. Eksplorasi tren: gagasan, <i>value</i> , <i>life style</i>	5%
8	U T S					20%
9	Mahasiswa mampu memahami dan merancang Rencana Bisnis Ib : Riset Peluang Pasar Tema: Produksi <i>merchandise</i> (<i>Rebranding</i> Batik Jogja)	Mahasiswa mampu menjelaskan dan mengidentifikasi: 1. Tantangan sosial dan lingkungan yang potensial untuk dijadikan ide bisnis 2. Tren data dan potensi pasar	Ketepatan dan kesesuaian dalam menjelaskan dan mengimplementasikan survei Peluang Pasar untuk <i>Merchandise</i> Batik Jogja	<i>Parsipatory Learning</i> & Praktek 2 sks x 50 menit	Review UTS Eksplorasi Kelompok: a. Eksplorasi tren: gagasan, <i>value</i> , <i>life style</i> tentang produk <i>merchandise</i> wisata berbasis batik Jogja b. Eksplorasi kelompok Pasar Potensial dan <i>value</i> potensialnya	5%
10	Mahasiswa mampu Menyusun Rencana Bisnis II: Targeting	Mahasiswa mampu menjelaskan dan mengidentifikasi: 1. Segementasi & Targeting 2. Strategi Targeting 3. Eksplorasi <i>Needs</i> : Target dikaitkan dengan tema 4. Eksplorasi <i>Needs</i> Wirausaha dikaitkan dengan tema	Ketepatan dan kesesuaian dalam menjelaskan dan mengimplementasikan teknik Targeting dalam Rencana Bisnis	<i>Parsipatory Learning</i> & Praktek 2 sks x 50 menit	Eksplorasi kelompok: a. Segementasi & Targeting b. Strategi Targeting c. Eksplorasi <i>Needs</i> Target dikaitkan dengan tema d. Eksplorasi <i>Needs</i> Wirausaha dikaitkan dengan tema	5%

11	Mahasiswa mampu Menyusun Rencana Bisnis III Pertimbangan-pertimbangan Keuangan dan SDM	Mahasiswa mampu menjelaskan dan mengidentifikasi: 1 elemen-elemen apa saja yang mendasari penetapan harga produk komoditas wirausahanya 2 Menetapkan harga kompetitif dari produk komoditinya 3 Mengidentifikasi sumber – sumber potensial pendanaan wirausaha mereka 4 Menetapkan jumlah pendanaan untuk mengoperasikan wirausaha mereka 5 Mengidentifikasi potensi SDM yang ada dan menempatkannya dalam <i>jobdesk</i> yang tepat	Ketepatan dan kesesuaian dalam menjelaskan peluang keuangan dan SDM dalam Rencana Bisnis	Expository Learning & Praktek 2 sks x 50 menit	Eksplorasi kelompok: a. Menjelaskan elemen-elemen apa saja yang mendasari penetapan harga produk komoditas wirausahanya b. Menetapkan harga kompetitif dari produk komoditinya a. Mengidentifikasi sumber – sumber potensial pendanaan wirausaha mereka c. Menetapkan jumlah pendanaan untuk mengoperasikan wirausaha mereka d. Mengidentifikasi potensi SDM yang ada dan menempatkannya dalam <i>jobdesk</i> yang tepat	5%
12	Mahasiswa mampu Menyusun Rencana Bisnis IV: Merancang & menentukan USP	Mahasiswa mampu menjelaskan dan mengidentifikasi: 1. <i>Adjustment</i> fokus Target Needs 2. <i>Adjustment</i> fokus Wirausaha Needs 3. <i>Listing</i> Kompetitor & Ekplorasi USP Kompetitor 4. Mempertemukan Target Needs & Wrausaha Needs & USP Kompetitor 5. Merumuskan USP Produk Usaha	Ketepatan dan kesesuaian dalam menjelaskan dan mengimplementasikan strategi desain USP untuk produk <i>Merchandise</i> Batik Jogja	Expository Learning & Praktek 2 sks x 50 menit	Eksplorasi kelompok: a. <i>Adjustment</i> fokus Target Needs b. <i>Adjustment</i> fokus Wirausaha Needs c. <i>Listing</i> Kompetitor & Ekplorasi USP Kompetitor d. Mempertemukan Target Needs & Wirausaha Needs & USP Kompetitor e. Merumuskan USP Produk Usaha	5 %
13	Mahasiswa mampu Mengeksekusi Produk	Mahasiswa mampu memproduksi:	Ketepatan dan kesesuaian dalam	Diskusi & Praktek 2 sks x 50 menit	Praktik: a. Produksi Rancangan Desain Produk Usaha	5 %

	Usaha berdasarkan USP Produk	1. Rancangan Desain Produk Usaha 2. Eksekusi Produk Usaha	mengimplementasikan Produksi <i>Merchandise</i> Batik Jogja dengan metode <i>storytelling</i>		b. Eksekusi <i>Prototype</i> Produk Usaha	
14	Mahasiswa mampu menyusun Rencana Bisnis V: Strategi Komunikasi Pemasaran	Mahasiswa mampu: 1. Menjelaskan Konsep <i>Digital Storytelling</i> 2. Membuat strategi promosi digital sederhana untuk memaksimalkan publikasi <i>brand</i> wirausaha 3. Produksi Konten Marketing dengan konsep <i>storytelling</i> di Instagram	Ketepatan dan kesesuaian dalam menjelaskan <i>Digital Storytelling</i> dalam komunikasi pemasaran produk	Case Learning & Praktek 2 sks x 50 menit	Eksplorasi kelompok: a. Konsep <i>Digital Storytelling</i> b. Membuat strategi promosi digital sederhana untuk memaksimalkan publikasi <i>brand</i> wirausaha c. Produksi Konten Marketing dengan konsep <i>storytelling</i> di Instagram	5 %
15	<i>Adjustment: Business Plan & Karya Produk Usaha</i>	Mahasiswa dapat: 1 Merancang sebuah <i>Business Plan</i> rintisan usaha 2 Praktek wirausaha : Produksi Produk Usaha berbasis USP	Ketepatan dan kesesuaian dalam mengimplementasikan laporan <i>Business Plan</i> dan Produksi <i>Prototype Merchandise</i> Batik Jogja	Diskusi & Praktek 2 sks x 50 menit	<i>Adjustment:</i> a. <i>Business Plan</i> b. Karya Produk Usaha	5 %
16	UAS: <i>Business Plan</i> & “Presentasi lengkap dengan <i>prototype</i> produk”					30 %

RANCANGAN TUGAS MAHASISWA

MATA KULIAH	:	KEWIRAUSAHAAN			
SEMESTER	:	6	SKS	:	2
MINGGU KE	:	9 - 16	Tugas ke	:	1

1. **TUJUAN TUGAS** : Mahasiswa mampu melakukan survei sederhana terkait target pasar dan tren serta peluang produk Merchandise dengan tema Batik Jogja; untuk menentukan Positioning [USP] Produk *Merchandise* yang akan mereka produksi *prototype*-nya

2. **URAIAN TUGAS** :

a.	Objek garapan	:	Laporan survei tentang Celah <i>Positioning</i> Usaha <i>Merchandise</i> Batik Jogja
b.	Yang harus dikerjakan dan batasan-batasan	:	1. Survei budaya konsumen dari target potensial <i>Merchandise</i> Batik Jogja kelompok usaha 2. Survei tren <i>Merchandise</i> Batik Jogja: tantangan dan peluangnya 3. Survei kompetitor bisnis <i>Merchandise</i> Batik Jogja 4. Rancangan <i>Positioning</i> dalam bentuk USP <i>Merchandise</i> Batik Jogja
c.	Metode/cara pengerjaan, acuan yang digunakan	:	Mahasiswa menyusun secara sistematis hasil pengamatan mereka secara berkelompok tentang budaya konsumen untuk pasar potensial <i>Merchandise</i> Batik Jogja, tren bisnis sejenis dan strategi kompetitornya; untuk menentukan USP <i>Merchandise</i> Batik Jogja kelompok sebagai strategi <i>positioning</i>
d.	Deskripsi luaran tugas yang dikerjakan	:	Rancangan <i>Business Plan</i> dan <i>Prototype</i> Produk Usaha <i>Merchandise</i> Batik Jogja berbasis USP dengan teknik <i>storytelling</i>

3. **KRITERIA PENILAIAN** :

KRITERIA 1 [30%]		:	Kelengkapan dan ketepatan tugas			
DIMENSI	Sangat Baik ≥ 81	Baik [61-80]		Cukup [41-60]	Kurang [21-40]	Sangat kurang ≤ 20
Kelengkapan dan ketepatan tugas	Lengkap dan sesuai kriteria dan Tema	Lengkap dan cukup sesuai kriteria dan Tema		Lengkap tapi kurang sesuai kriteria dan Tema	Kurang lengkap dan kurang sesuai kriteria dan tema	Kurang lengkap dan tidak sesuai kriteria dan Tema

KRITERIA 2 [40%]		:	Team Work		
DIMENSI	Sangat Baik ≥ 81	Baik [61-80]	Cukup [41-60]	Kurang [21-40]	Sangat kurang ≤ 20
Team Work	Kontribusi sangat baik dan sesuai <i>jobdesk</i>	Kontribusi baik dan sesuai <i>jobdesk</i>	Kontribusi cukup dan sesuai <i>jobdesk</i>	Kontribusi kurang dan kurang sesuai <i>jobdesk</i>	Kontribusi sangat kurang [tidak ada]

KRITERIA 3 [30%]		:	Narasumber atau Pengunjung Pameran		
DIMENSI	Sangat Baik ≥ 81	Baik [61-80]	Cukup [41-60]	Kurang [21-40]	Sangat kurang ≤ 20
Narasumber atau Pengunjung Pameran	Sangat Menarik, Unik & <i>Eye Catching</i>	Menarik, Unik & <i>Eye Catching</i>	Kurang Menarik, Unik & <i>Eye Catching</i>	Tidak Menarik, Unik & <i>Eye Catching</i>	Sangat Tidak Menarik, Unik & <i>Eye Catching</i>

RANCANGAN TUGAS MAHASISWA

MATA KULIAH	:	KEWIRAUSAHAAN			
SEMESTER	:	6	SKS	:	2
MINGGU KE	:	9 - 16	Tugas ke	:	2

1. TUJUAN TUGAS : Mahasiswa mampu melakukan Praktik wirausaha; mulai dari merancang *business plan*, *prototype* produk & presentasi

2. URAIAN TUGAS :

a.	Objek garapan	:	Rancangan <i>Business Plan</i> dan Praktek merintis usaha mandiri
b.	Yang harus dikerjakan dan batasan-batasan	:	1. Merancang sebuah <i>Business Plan</i> sebuah rintisan usaha 2. Praktek Produksi <i>Prototype</i> Produk Usaha berbasis USP
c.	Metode/cara pengerjaan, acuan yang digunakan	:	Mahasiswa menyusun secara sistematis Rancangan <i>Business Plan</i> rintisan usahanya secara berkelompok serta Produksi Produk Usaha berbasis USP
d.	Deskripsi luaran tugas yang dikerjakan	:	Rancangan <i>Business Plan</i> dan <i>Prototype</i> Produk Usaha <i>Merchandise</i> Batik Jogja berbasis USP dengan teknik <i>storytelling</i>

3. KRITERIA PENILAIAN :

KRITERIA 1 [30%]		:	Kelengkapan dan ketepatan tugas			
DIMENSI	Sangat Baik ≥ 81	Baik [61-80]	Cukup [41-60]	Kurang [21-40]	Sangat kurang ≤ 20	
Kelengkapan dan ketepatan tugas	Lengkap dan sesuai kriteria dan Tema	Lengkap dan cukup sesuai kriteria dan Tema	Lengkap tapi kurang sesuai kriteria dan Tema	Kurang lengkap dan kurang sesuai kriteria dan tema	Kurang lengkap dan tidak sesuai kriteria dan Tema	

KRITERIA 2 [40%]		:	Team Work			
DIMENSI	Sangat Baik ≥ 81	Baik [61-80]	Cukup [41-60]	Kurang [21-40]	Sangat kurang ≤ 20	
Team Work	Kontribusi <u>sangat baik</u> dan sesuai <i>jobdesk</i>	Kontribusi <u>baik</u> dan sesuai <i>jobdesk</i>	Kontribusi <u>cukup</u> dan sesuai <i>jobdesk</i>	Kontribusi <u>kurang</u> dan kurang sesuai <i>jobdesk</i>	Kontribusi <u>sangat kurang</u> [tidak ada]	

KRITERIA 3 [30%]	:	Narasumber atau Pengunjung Pameran			
DIMENSI	Sangat Baik ≥ 81	Baik [61-80]	Cukup [41-60]	Kurang [21-40]	Sangat kurang ≤ 20
Narasumber atau Pengunjung Pameran	Sangat Menarik, Unik & Eye Catching	Menarik, Unik & Eye Catching	Kurang Menarik, Unik & Eye Catching	Tidak Menarik, Unik & Eye Catching	Sangat Tidak Menarik, Unik & Eye Catching