

	Universitas Negeri Surabaya Fakultas Vokasi Program Studi S2 Industri Kreatif						Kode Dokumen																																																																																																																															
	RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER																																																																																																																																					
MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan																																																																																																																															
Seni Kuliner	6013503017	Mata Kuliah Pilihan Program Studi	T=0	P=3	ECTS=6.72	1	25 Februari 2026																																																																																																																															
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi																																																																																																																																
	Dr. Lilis Sulandari, S.Pt., M.P.					INDARTI																																																																																																																																
Model Pembelajaran	Project Based Learning																																																																																																																																					
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																																																																																																																					
	CPL-3	Mengembangkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan kreatif dalam melakukan pekerjaan yang spesifik di bidang keahliannya serta sesuai dengan standar kompetensi kerja bidang yang bersangkutan																																																																																																																																				
	CPL-4	Mengembangkan diri secara berkelanjutan dan berkolaborasi.																																																																																																																																				
	CPL-5	Menguasai teori dan konsep dasar inovasi dalam industri kreatif, serta penerapan riset terapan dan teknologi digital untuk mengembangkan produk kreatif yang adaptif, berbasis kearifan budaya lokal, dan memiliki daya saing global.																																																																																																																																				
	CPL-7	Mampu merancang dan mengimplementasikan inovasi produk kreatif dengan mengintegrasikan teknologi digital dan kearifan budaya lokal, serta menciptakan solusi kreatif yang dapat bersaing di pasar global dengan pendekatan berbasis riset terapan																																																																																																																																				
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																																																																																																					
	CPMK - 1	Menganalisis seni kuliner sebagai bagian dari sistem industri kreatif berbasis budaya, sains, dan teknologi pangan																																																																																																																																				
	CPMK - 2	Mengintegrasikan konsep gastronomi, sensory science, dan teknologi pangan dalam pengembangan karya kuliner kreatif																																																																																																																																				
	CPMK - 3	Merancang inovasi produk dan pengalaman kuliner berbasis riset dan tren global																																																																																																																																				
	CPMK - 4	Menghasilkan karya/konsep seni kuliner yang memiliki nilai estetika, budaya, dan potensi komersial																																																																																																																																				
	CPMK - 5	Mengkomunikasikan gagasan dan karya kuliner secara akademik dan profesional																																																																																																																																				
	Matrik CPL - CPMK																																																																																																																																					
		<table border="1"> <thead> <tr> <th>CPMK</th> <th>CPL-3</th> <th>CPL-4</th> <th>CPL-5</th> <th>CPL-7</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>CPMK-1</td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-2</td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-3</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> </tr> <tr> <td>CPMK-4</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>✓</td> </tr> <tr> <td>CPMK-5</td> <td></td> <td>✓</td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>						CPMK	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-7	CPMK-1	✓				CPMK-2			✓		CPMK-3				✓	CPMK-4				✓	CPMK-5		✓																																																																																																			
	CPMK	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-7																																																																																																																																	
	CPMK-1	✓																																																																																																																																				
	CPMK-2			✓																																																																																																																																		
	CPMK-3				✓																																																																																																																																	
	CPMK-4				✓																																																																																																																																	
	CPMK-5		✓																																																																																																																																			
	Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																																																																																																																					
	<table border="1"> <thead> <tr> <th rowspan="2">CPMK</th> <th colspan="16">Minggu Ke</th> </tr> <tr> <th>1</th> <th>2</th> <th>3</th> <th>4</th> <th>5</th> <th>6</th> <th>7</th> <th>8</th> <th>9</th> <th>10</th> <th>11</th> <th>12</th> <th>13</th> <th>14</th> <th>15</th> <th>16</th> </tr> </thead> <tbody> <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> </tbody> </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 Seni Kuliner mengkaji kuliner sebagai bentuk ekspresi seni dan inovasi dalam sistem industri kreatif yang memadukan aspek budaya, estetika, gastronomi, ilmu sensorik, serta sains dan teknologi pangan. Pembelajaran dilaksanakan melalui pendekatan Project-Based Learning (PjBL) yang mendorong mahasiswa menganalisis, merancang, dan merealisasikan produk serta pengalaman kuliner kreatif berbasis riset, tren global, dan kearifan lokal. Mata kuliah ini menekankan pengembangan karya seni kuliner yang memiliki nilai estetika, makna budaya, dan potensi komersial, sekaligus membekali mahasiswa dengan kemampuan mengomunikasikan gagasan dan hasil karya secara akademik dan profesional.						
Pustaka	Utama :						
	1. 1. International Journal of Gastronomy and Food Science 2. 2. Indonesian Food Science and Technology Journal 3. 3. Pasundan Food Technology Journal						
	Pendukung :						
	1. 1. Jurnal Teknologi Pangan dan Gizi 2. 2. Science Technology and Management Journal						
Dosen Pengampu	Dr. Lilis Sulandari, S.Pt., M.P.						
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk 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	Menjelaskan konsep seni kuliner dalam industri kreatif	Ketepatan definisi dan konsep	Kriteria: Konsep benar, istilah akademik tepat Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Tes		Ceramah interaktif, diskusi, studi kasus, PjBL (eksplorasi konsep) 3 x 50	Materi: Konsep seni kuliner & industri kreatif Pustaka: 1. <i>International Journal of Gastronomy and Food Science</i> Materi: Pengantar seni kuliner dalam lanskap industri kreatif Pustaka: 2. <i>Science Technology and Management Journal</i>	3%
2	Mengidentifikasi keterkaitan seni kuliner dan budaya	Kemampuan mengaitkan seni kuliner–budaya	Kriteria: Contoh relevan, analisis logis Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Diskusi		Materi: Seni kuliner sebagai ekspresi budaya, identitas, dan nilai estetika Pustaka: 1. <i>International Journal of Gastronomy and Food Science</i> Materi: Seni kuliner sebagai ekspresi budaya, identitas, dan nilai estetika Pustaka: 3. <i>Pasundan Food Technology Journal</i>	3%

3	Menganalisis seni kuliner dalam sistem industri kreatif	Kedalaman analisis sistem	Kriteria: Argumen kritis & sistematis Bentuk Penilaian : Tes		Penulisan esai analitis individu berbasis artikel jurnal tentang sistem industri kreatif kuliner	Materi: Sistem industri kreatif kuliner: aktor, rantai nilai, dan ekosistem inovasi Pustaka: 1. International Journal of Gastronomy and Food Science Materi: Sistem industri kreatif kuliner: aktor, rantai nilai, dan ekosistem inovasi Pustaka: 2. Science Technology and Management Journal	4%
4	Menjelaskan konsep gastronomic & sensory science	Pemahaman konsep utama	Kriteria: Jawaban tepat & konsisten Bentuk Penilaian : Tes	Diskusi interaktif konsep gastronomi dan dasar ilmu sensorik dengan contoh produk kuliner		Materi: Gastronomi dan dasar sensory science dalam seni kuliner Pustaka: 1. International Journal of Gastronomy and Food Science Materi: Gastronomi dan dasar sensory science dalam seni kuliner Pustaka: 2. Indonesian Food Science and Technology Journal	4%

5	Menjelaskan peran teknologi pangan dalam seni kuliner		Kriteria: Contoh relevan & mutakhir Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif		Diskusi asinkron di LMS tentang penerapan teknologi pangan dalam karya seni kuliner	Materi: Teknologi pangan kreatif Pustaka: 1. <i>Jurnal Teknologi Pangan dan Gizi</i> Materi: Peran teknologi pangan dalam pengembangan seni kuliner kreatif Pustaka: 2. <i>Indonesian Food Science and Technology Journal</i> Materi: Peran teknologi pangan dalam pengembangan seni kuliner kreatif Pustaka: 3. <i>Pasundan Food Technology Journal</i> Materi: Peran teknologi pangan dalam pengembangan seni kuliner kreatif Pustaka: 1. <i>Jurnal Teknologi Pangan dan Gizi</i>	4%
---	---	--	--	--	---	---	----

6	Mengintegrasikan gastronomi, sensorik, dan teknologi pangan	1. Kejelasan integrasi konsep 2. Membuat judul proposal produk kuliner kreatif	Kriteria: 1. Integrasi logis & berbasis teori 2. Judul proposal produk kuliner kreatif Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Diskusi kelompok integratif berbasis studi kasus produk kuliner inovatif		Materi: Integrasi gastronomi, sensory science, dan teknologi pangan Pustaka: 1. <i>International Journal of Gastronomy and Food Science</i> Materi: Integrasi gastronomi, sensory science, dan teknologi pangan Pustaka: 2. <i>Indonesian Food Science and Technology Journal</i> Materi: Integrasi gastronomi, sensory science, dan teknologi pangan Pustaka: 1. <i>Jurnal Teknologi Pangan dan Gizi</i>	6%
7	Menyusun proposal konsep proyek seni kuliner	Struktur & kelayakan konsep produk kuliner inovatif	Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Presentasi dan umpan balik proposal konsep proyek seni kuliner berbasis riset		Materi: Penyusunan proposal konsep proyek seni kuliner berbasis sains dan budaya Pustaka: 1. <i>International Journal of Gastronomy and Food Science</i> Materi: Penyusunan proposal konsep proyek seni kuliner berbasis sains dan budaya Pustaka: 2. <i>Indonesian Food Science and Technology Journal</i>	6%

8	Analisis konsep & proposal proyek seni kuliner inovatif		Kriteria: Proposal proyek seni kuliner inovatif sesuai standar Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Presentasi proposal proyek seni kuliner inovatif perbaikan		Materi: Analisis konsep seni kuliner dan integrasi sains–teknologi Pustaka: 1. <i>International Journal of Gastronomy and Food Science</i> Materi: Analisis konsep seni kuliner dan integrasi sains–teknologi Pustaka: 2. <i>Indonesian Food Science and Technology Journal</i> Materi: Analisis konsep seni kuliner dan integrasi sains–teknologi Pustaka: 3. <i>Pasundan Food Technology Journal</i> Materi: Analisis konsep seni kuliner dan integrasi sains–teknologi Pustaka: 1. <i>Jurnal Teknologi Pangan dan Gizi</i> Materi: Analisis konsep seni kuliner dan integrasi sains–teknologi Pustaka: 2. <i>Science Technology and Management Journal</i>	10%
9	Mengidentifikasi tren global inovasi kuliner		Kriteria: Tren mutakhir & valid Bentuk Penilaian : Tes		Telaah jurnal internasional dan ringkasan tren global inovasi kuliner	Materi: Tren global inovasi produk dan pengalaman kuliner Pustaka: 1. <i>International Journal of Gastronomy and Food Science</i> Materi: Tren global inovasi produk dan pengalaman kuliner Pustaka: 2. <i>Science Technology and Management Journal</i>	4%

10	Merancang konsep inovasi produk/pengalaman kuliner		Kriteria: Ide inovatif & feasible Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Praktik perancangan konsep inovasi produk/pengalaman kuliner		Materi: Metodologi riset terapan dan design thinking dalam seni kuliner Pustaka: 2. <i>Indonesian Food Science and Technology Journal</i> Materi: Metodologi riset terapan dan design thinking dalam seni kuliner Pustaka: 2. <i>Science Technology and Management Journal</i>	6%
11	Menyempurnakan desain inovasi berbasis riset	Kedalaman riset pendukung	Kriteria: Riset relevan & mutakhir Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk		Revisi dan penguatan desain inovasi berdasarkan umpan balik dosen	Materi: Perancangan inovasi produk dan pengalaman kuliner berbasis riset Pustaka: 1. <i>International Journal of Gastronomy and Food Science</i> Materi: Perancangan inovasi produk dan pengalaman kuliner berbasis riset Pustaka: 2. <i>Indonesian Food Science and Technology Journal</i>	10%
12	Mengembangkan karya seni kuliner berbasis budaya	Nilai budaya & estetika	Kriteria: Estetika kuat & kontekstual Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pengembangan konsep karya seni kuliner berbasis kearifan lokal		Materi: Seni kuliner berbasis budaya lokal dan kearifan pangan Pustaka: 3. <i>Pasundan Food Technology Journal</i> Materi: Seni kuliner berbasis budaya lokal dan kearifan pangan Pustaka: 1. <i>Jurnal Teknologi Pangan dan Gizi</i>	6%

13	Menerapkan prinsip keberlanjutan dan potensi industri seni kuliner	Aspek keberlanjutan & industri kuliner	Kriteria: Layak industri & berkelanjutan Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Evaluasi proyek seni kuliner		Materi: Kuliner berkelanjutan Pustaka: 2. <i>Indonesian Food Science and Technology Journal</i> Materi: Kuliner berkelanjutan Pustaka: 1. <i>Jurnal Teknologi Pangan dan Gizi</i>	7%
14	Menyelesaikan karya/konsep seni kuliner		Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Evaluasi produk kuliner		Materi: Proyek seni kuliner Pustaka: 1. <i>International Journal of Gastronomy and Food Science</i> Materi: Proyek seni kuliner Pustaka: 3. <i>Pasundan Food Technology Journal</i> Materi: Evaluasi karya seni kuliner: estetika, budaya, dan kelayakan industri Pustaka: 2. <i>Science Technology and Management Journal</i>	7%
15	Mengkomunikasikan karya secara akademik dan profesional	Kejelasan komunikasi	Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Presentasi final karya seni kuliner dengan format seminar atau jurnal		Materi: Komunikasi karya seni kuliner secara akademik dan profesional Pustaka: 2. <i>Science Technology and Management Journal</i>	10%

16	Evaluasi akhir hasil karya proyek kuliner	Kualitas karya & argumen	Kriteria: Inovatif & akademik Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Presentasi hasil karya akhir proyek kuliner		Materi: Proyek akhir seni kuliner Pustaka: 1. <i>International Journal of Gastronomy and Food Science</i> Materi: Proyek akhir seni kuliner Pustaka: 2. <i>Indonesian Food Science and Technology Journal</i> Materi: Proyek akhir seni kuliner Pustaka: 3. <i>Pasundan Food Technology Journal</i> Materi: Proyek akhir seni kuliner Pustaka: 1. <i>Jurnal Teknologi Pangan dan Gizi</i> Materi: Proyek akhir seni kuliner Pustaka: 2. <i>Science Technology and Management Journal</i>	10%
----	---	--------------------------	--	---	--	---	-----

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	18.5%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	62%
3.	Praktik / Unjuk Kerja	6%
4.	Tes	13.5%
		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.

RPS ini telah divalidasi pada tanggal 7 Januari 2026

Koordinator Program Studi S2
Industri Kreatif



INDARTI
NIDN 0011077706

UPM Program Studi S2 Industri
Kreatif



NIDN 0014117105

File PDF ini digenerate pada tanggal 25 Februari 2026 Jam 04:49 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

