



UNIVERSITAS GUNADARMA
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
PROGRAM STUDI S1- ILMU KOMUNIKASI
(KAMPUS KABUPATEN PENAJAM PASER UTARA)

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

Mata Kuliah (mk)		Kode	Rumpun MK	Bobot (sks) : 3		Semester	Tgl Penyusunan
Komunikasi Multimedia		AK082304	Mata Kuliah Utama	Teori = 2	Praktikum = 1	3	20 Desember 2022
OTORISASI		Pengembang RPS		Koordinator Mata Kuliah		Ketua Program Studi	
		1. Dr. Reza Praditya Yudha. M.I.Kom 2. Dr. Ocvita Ardhiani, S.I.Kom., M.Si		Dr. Ocvita Ardhiani, S.I.Kom., M.Si		Dr. Reza Praditya Yudha. M.I.Kom	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK						
	CPL1	Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain (S5)					
	CPL2	Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahlian dalam lingkup Ilmu Komunikasi secara mandiri (S9)					
	CPL3	Konsep, kaidah, dan proses pengembangan isi pesan untuk mencapai berbagai tujuan komunikasi menggunakan beragam jenis saluran komunikasi (P2)					
	CPL4	Mampu menghasilkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur (KU2)					
	CPL5	Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahlian komunikasi, berdasarkan hasil analisis informasi dan data yang tepat (KU5)					
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)						
	CPMK1	Mampu menjelaskan definisi komunikasi multimedia, konvergensi media, sejarah perkembangan teknologi, multimedia secara umum dan dalam ruang lingkup komunikasi, mampu menjelaskan perbedaan konsep multimedia, digitalisasi media, dan ekologi media di era konvergensi (CPL1, CPL3)					
	CPMK2	Mampu menjelaskan jenis-jenis, bentuk, ruang informasi dan realitas sosial di media siber, dan mampu menerapkan ide konsep media sosial terkait bidang jurnalisme, marketing dan public relations (CPL2, CPL3)					
	CPMK3	Mampu menjelaskan dan mengelompokkan jenis etika berinternet, aspek hukum di media sosial, penyalahgunaan jejaring sosial, representasi identitas di media siber, komunitas dan ekspresi virtual, fan vulture dan donasi online serta penerapan demokrasi digital pada perkembangan realitas kehidupan (CPL1, CPL2, CPL4)					

CPMK4	Mampu menjelaskan, menganalisa dan menghasilkan karya desain sebagai komunikasi multimedia mengenai literasi media digital, strategi konten, karakteristik dan demografi audiens, planning, targeting dan management content (CPL2, CPL5)
CPMK5	Mampu menjelaskan dan mempresentasikan hasil karya produksi konten digital, manajemen media sosial dan riset komunikasi multimedia (CPL2,CPL3, CPL4)
Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	
Sub-CPMK1	Mampu menjelaskan peranan komputer dan multimedia, sejarah dan manfaat kehadiran multimedia dalam perkembangan komunikasi peradaban manusia (CPMK1)
Sub-CPMK2	Mampu menjelaskan dan memahami perkembangan teknologi multimedia, konsep multimedia bergerak dan dapat mengubah perilaku , dan berubahnya cara komunikasi di era perkembangan teknologi digital (CPMK1)
Sub-CPMK3	Mampu menjelaskan definisi, dampak dan konsep digitalisasi media di era konvergensi serta mampu menjelaskan digitalisasi media tradisional dan ekologi (ekopol) media (CPMK1)
Sub-CPMK4	Mampu menjelaskan jenis, bentuk komunikasi, ruang informasi dan realitas sosial di media siber (CPMK2)
Sub-CPMK5	Mampu memahami dan menjelaskan definisi, sejarah, karakteristik dan jenis media sosial serta dapat membedakan implikasi media sosial dalam bidang jurnalisme, <i>marketing</i> dan <i>public relations</i> (CPMK2)
Sub-CPMK6	Mampu menjelaskan dan mengkategorikan etika berinternet (<i>netiquette</i>), aspek hukum di media sosial dan membedakan jenis penyalahgunaan jejaring sosial (CPMK2)
Sub-CPMK7	Mampu memahami dan membedakan jenis budaya & representasi identitas di media siber, mengkategorikan komunitas virtual, dan demokrasi digital (CPMK3)
Sub-CPMK8	Mampu memahami dan menjelaskan definisi dan perkembangan literasi digital di era teknologi, dan mampu membedakan elemen penting literasi digital (CPMK3)
Sub-CPMK9	Mampu memahami karakteristik audiens dan faktor demografi dalam pembuatan desain konten digital (CPMK3)
Sub-CPMK10	Mampu memahami dan menyusun strategi, manajemen, <i>planning & positioning</i> dalam pendekatan produksi konten digital (CPMK3)

	Sub-CPMK11	Mampu memahami dan mengkategorikan definisi, perkembangan, dan penggunaan Augmented Reality, Virtual Reality dan Metavers dalam perkembangan peradaban manusia di era digital (CPMK3)																																																																																																						
	Sub-CPMK12	Mampu memahami manfaat manajemen media sosial, menjelaskan penggunaan media sosial yang efektif, pengelolaan akun dan mampu membangun ide dan praktik mengelola materi di media sosial (CPMK3)																																																																																																						
	Sub-CPMK13	Mampu memahami dan menjelaskan berbagai macam riset komunikasi dalam konteks multimedia, mampu mengkategorikan dan merangkum macam-macam analisis teks di media siber (CPMK4 & CPMK5)																																																																																																						
	Sub-CPMK14	Mampu memahami dan menjelaskan konsep dasar dan prinsip etnografi virtual serta mampu mempresentasikan prilaku masyarakat di media sosial sesuai perkembangan analisis media sosial dalam ranah komunikasi multimedia (CPMK4 & CPMK5)																																																																																																						
	Korelasi CPL terhadap Sub-CPMK																																																																																																							
	<table><tr><td></td><td>Sub-CP MK1</td><td>Sub-CP MK2</td><td>Sub-CP MK3</td><td>Sub-CP MK4</td><td>Sub-CP MK5</td><td>Sub-CP MK6</td><td>Sub-CP MK7</td><td>Sub-CP MK8</td><td>Sub-CP MK9</td><td>Sub-CP MK10</td><td>Sub-CP MK11</td><td>Sub-CP MK12</td><td>Sub-CP MK13</td><td>Sub-CP MK14</td></tr><tr><td>CPL1</td><td>v</td><td>v</td><td>v</td><td></td><td></td><td></td><td>v</td><td>v</td><td>v</td><td>v</td><td>v</td><td>v</td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPL2</td><td></td><td></td><td></td><td>v</td><td>v</td><td>v</td><td>v</td><td>v</td><td>v</td><td>v</td><td>v</td><td>v</td><td>v</td><td>v</td></tr><tr><td>CPL3</td><td>v</td><td>v</td><td>v</td><td>v</td><td>v</td><td>v</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>v</td><td>v</td></tr><tr><td>CPL4</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>v</td><td>v</td><td>v</td><td>v</td><td>v</td><td>v</td><td>v</td><td>v</td></tr><tr><td>CPL5</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>v</td><td>v</td></tr></table>															Sub-CP MK1	Sub-CP MK2	Sub-CP MK3	Sub-CP MK4	Sub-CP MK5	Sub-CP MK6	Sub-CP MK7	Sub-CP MK8	Sub-CP MK9	Sub-CP MK10	Sub-CP MK11	Sub-CP MK12	Sub-CP MK13	Sub-CP MK14	CPL1	v	v	v				v	v	v	v	v	v			CPL2				v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	CPL3	v	v	v	v	v	v							v	v	CPL4							v	v	v	v	v	v	v	v	CPL5													v	v
	Sub-CP MK1	Sub-CP MK2	Sub-CP MK3	Sub-CP MK4	Sub-CP MK5	Sub-CP MK6	Sub-CP MK7	Sub-CP MK8	Sub-CP MK9	Sub-CP MK10	Sub-CP MK11	Sub-CP MK12	Sub-CP MK13	Sub-CP MK14																																																																																										
CPL1	v	v	v				v	v	v	v	v	v																																																																																												
CPL2				v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v																																																																																										
CPL3	v	v	v	v	v	v							v	v																																																																																										
CPL4							v	v	v	v	v	v	v	v																																																																																										
CPL5													v	v																																																																																										
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini merupakan mata kuliah wajib 3 SKS dan terdapat praktikum penunjang yang ditujukan bagi mahasiswa Ilmu Komunikasi semester V. Melalui mata kuliah ini diharapkan mahasiswa dapat menguasai berbagai konsep dan manfaat komunikasi multimedia, mampu memahami perkembangan konvergensi media, <i>cybermedia</i> , dan implikasi kehadiran media sosial, memahami hukum dan etika (<i>netiquette</i>), dan budaya populer di media sosial dan menerapkan literasi media, pembuatan dan pendekatan konten di era digital, melakukan manajemen media sosial. Mampu mengevaluasi implikasi riset komunikasi multimedia sebagai landasan bagi riset di media siber.																																																																																																							
Bahan Kajian: Materi Pembelajaran	1. Konsep Dasar & Perkembangan Komunikasi Multimedia 2. Konvergensi media dan <i>Cybermedia</i> 3. Implikasi kehadiran media sosial 4. Hukum & Etika (<i>Netiquette</i>) dan Budaya Populer di media digital 5. Literasi media di era digital 6. Pembuatan desain dan pendekatan produksi konten digital 7. Memahami Produk Multimedia masa kini dan masa yang akan datang																																																																																																							

	8. Manajemen media sosial 9. Implikasi riset komunikasi multimedia sebagai landasan riset di media siber						
Pustaka	Utama :						
	1. Suyanto. 2005. Multimedia. Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Daya Saing. Penerbit Andi. 2. Tamburaka, Apriadi. 2013. Literasi Media: Cerdas Bermedia Khalayak Media Massa. PT. Rajagrafindo Persada: Jakarta 3. Nasrullah, Rulli. 2014. Teori dan Riset Media Siber (<i>Cybermedia</i>). Kencana Prenada Media Group: Jakarta 4. Alyusi, Shiefti Dyah. 2016. Media Sosial: Interaksi, Identitas dan Modal Sosial. Kencana: Jakarta 5. Nasrullah, Rulli. 2016. Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya dan Siositeknologi. Simbiosis Rekatama Media: Bandung 6. <i>E-Book</i> Tim Pusat Humas Kementerian Perdagangan RI. 2014. Panduan Optimalisasi Media Sosial untuk Kementerian Perdagangan RI. Kemendagri: Jakarta 7.						
	Pendukung :						
	1. Jurnal Balai Pengkajian dan Pengembangan Komunikasi dan Informatika Bandung (BPPKI). 2012. Digitalisasi dan Konvergensi Media. Kominfo: Bandung 2. Jurnal. Maulana, Murad. Definisi, Manfaat dan Elemen Penting Literasi Digital. 2015 3. Jurnal Humaniora Vol.6 No.4 Oktober. 2015. Silaban, Martha Warta, Gracia Rachmi Adiarsi & Yolanda Stellarosa. Literasi Media Internet Di Kalangan Mahasiswa 4. Prosiding Jurnal Internasional. 2016. <i>Good Governance in the policy implementation process and public communication</i> . FISIP Universitas Muhammadiyah: Jember						
Dosen Pengampu		Ahmad Fatoni, S.I.Kom., MM & Ocvita Ardhiani S.I.Kom., M.Si					
Mata kuliah syarat		-					
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 & Teknik	Luring (<i>offline</i>)	Daring (<i>online</i>)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Mampu menjelaskan peranan komputer dan multimedia, sejarah dan manfaat kehadiran	1. Kelengkapan dan ketepatan dalam menjelaskan kontrak	Kriteria : Partisipasi mahasiswa dalam	Kuliah Tatap muka 170 menit Ceramah dan diskusi	e-learning : Cloud Meeting (google meet, zoom)	KONSEP DASAR KOMUNIKASI MULTIMEDIA	2,5

	multimedia dalam perkembangan komunikasi peradaban manusia (CPMK1)	pembelajaran Mata Kuliah Komunikasi Multimedia 2. Ketepatan dalam menjelaskan definisi, sejarah perkembangan komunikasi multimedia 3. Ketepatan dalam membedakan konsep media dan medium 4. Ketepatan dalam menjelaskan manfaat kehadiran multimedia bagi individu, kelompok atau organisasi	mengikuti perkuliahan. Bentuk Non-test: -Tanya jawab - Diskusi		● RPS (+ deskripsi komponen nilai) ● ppt ● Presensi ● Referensi	● Definisi komunikasi Multimedia ● Perbedaan konsep media dan medium ● Sejarah multimedia ● Manfaat kehadiran multimedia bagi individu, kelompok atau organisasi	
2	Mampu menjelaskan dan memahami perkembangan teknologi multimedia, konsep multimedia bergerak dan dapat mengubah perilaku , dan berubahnya cara komunikasi di era perkembangan teknologi digital (CPMK1)	1. Ketepatan dalam menjelaskan perkembangan teknologi dan multimedia bergerak 2. Ketepatan dalam menjelaskan konsep lahirnya internet dan berubahnya cara komunikasi di era digital	Kriteria : Partisipasi mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan. Bentuk Non-test: -Tanya jawab - Diskusi	Kuliah Tatap muka 170 menit Ceramah dan diskusi	e-learning : Cloud Meeting (google meet, zoom) ● RPS (+ deskripsi komponen nilai) ● ppt ● Presensi ● Referensi	PERKEMBANGAN KOMUNIKASI MULTIMEDIA ● Perkembangan teknologi Multimedia ● Multimedia bergerak ● Multimedia mengubah wajah ● Lahirnya internet dan berubahnya	5

						cara komunikasi	
3	Mampu menjelaskan definisi, dampak dan konsep digitalisasi media di era konvergensi serta mampu menjelaskan digitalisasi media tradisional dan ekologi (ekopol) media (CPMK1)	1. Ketepatan dalam menjelaskan definisi dan dampak konvergensi media 2. Ketepatan dalam menjelaskan konsep digitalisasi media 3. Ketepatan dalam menjelaskan konsep dan praktik ekologi (ekonomi politik) media di era konvergensi	Kriteria : Partisipasi mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan. Bentuk Non-test: -Tanya jawab - Diskusi	Kuliah Tatap muka 170 menit Ceramah dan diskusi Tugas 1: Merangkum pemahaman materi konvergensi media dan mencari materi yang berkaitan dengan praktik ekonomi politik media di Indonesia saat ini	e-learning : Cloud Meeting (google meet, zoom) • RPS (+ deskripsi komponen nilai) • ppt • Presensi • Referensi	KONVERGENSI MEDIA - Definisi Konvergensi Media - Dampak konvergensi media, - Digitalisasi media tradisional - Ekologi (ekopol media) media di era konvergensi	2,5
4	Mampu menjelaskan jenis, bentuk komunikasi, ruang informasi dan realitas sosial di media siber (CPMK2)	1. Ketepatan dalam menjelaskan bentuk komunikasi dan jenis media siber 2. Ketepatan dalam menjelaskan dan memberikan contoh ruang informasi dan realitas sosial di media siber	Kriteria : Partisipasi mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan. Bentuk Non-test: -Tanya jawab - Diskusi	Kuliah Tatap muka 170 menit Ceramah dan diskusi	e-learning : Cloud Meeting (google meet, zoom) • RPS (+ deskripsi komponen nilai) • ppt • Presensi • Referensi	MEDIA SIBER (CYBERMEDIA) - Jenis - jenis media siber - Bentuk komunikasi di media siber - Ruang Informasi di Media Siber - Realitas sosial - siber	5

5	Mampu memahami dan menjelaskan definisi, sejarah, karakteristik dan jenis media sosial serta dapat membedakan implikasi media sosial dalam bidang jurnalisme, <i>marketing</i> dan <i>public relations</i> (CPMK2)	1. Ketepatan dalam menjelaskan definisi dan sejarah 2. Ketepatan dalam menjelaskan perbedaan karakteristik, ragam dan jenis media sosial 3. Ketepatan dalam menjelaskan dan memberikan contoh implikasi media sosial dalam bidang jurnalisme, <i>marketing</i> dan <i>public relations</i>	Kriteria : Partisipasi mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan. Bentuk Non-test: -Tanya jawab - Diskusi	Kuliah Tatap muka 170 menit Ceramah dan diskusi	e-learning : Cloud Meeting (google meet, zoom) ● RPS (+ deskripsi komponen nilai) ● ppt ● Presensi ● Referensi	IMPLIKASI KEHADIRAN MEDIA SOSIAL (SOCIAL MEDIA) ● Definisi Media Sosial ● Sejarah Media sosial ● Karakteristik Media sosial ● Ragam dan Jenis ● Media sosial dan jurnalisme ● Media sosial dan <i>marketing</i> ● Media sosial dan <i>public relations</i>	5
6	Mampu menjelaskan dan mengkategorikan etika berinternet (<i>netiquette</i>), aspek hukum di media sosial dan membedakan jenis penyalahgunaan jejaring sosial (CPMK2)	1. Ketepatan dalam menjelaskan berbagai jenis etika berinternet 2. Ketepatan dalam menjelaskan dan membedakan aspek hukum di media sosial dan penyalahgunaan jejaring sosial	Kriteria : Partisipasi mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan. Bentuk Non-test:	Kuliah Tatap muka 170 menit Ceramah dan diskusi Tugas 2: (Kelompok) Mencari Jurnal yang memuat fenomena berita penerapan atau pelanggaran hukum & etika (<i>netiquette</i>) di	e-learning : Cloud Meeting (google meet, zoom) ● RPS (+ deskripsi komponen nilai) ● ppt ● Presensi ● Referensi	HUKUM & ETIKA (NETIQUETTE) ● Etika berinternet (<i>Netiquette</i>) ● <i>Copy-Paste</i> & Hak Cipta di Media Sosial ● <i>Cyber – Bullying</i>	2,5

			-Tanya jawab - Diskusi	internet kemudian dievaluasi dan di presentasikan di depan kelas [PT+KM:(1+1)x (3x60")]		- Aspek hukum di media sosial: - Akses tidak sah - Konten ilegal - Data ilegal - Sabotase siber - Penyalahgunaan jejaring sosial - Pornografi di internet	
7	Mampu memahami dan membedakan jenis budaya & representasi identitas di media siber, mengkategorikan komunitas virtual, dan demokrasi digital (CPMK3)	1. Ketepatan dalam menjelaskan definisi budaya siber, dan representasi identitas di media siber 2. Ketepatan dalam menjelaskan dan memberikan contoh komunitas virtual, ekspresi visual, demokrasi digital, potret diri, <i>fan culture</i> , <i>crowdfunding</i> dan <i>online self disclosure</i>	Kriteria : Partisipasi mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan. Bentuk Non-test: -Tanya jawab - Diskusi	Kuliah Tatap muka 170 menit Ceramah dan diskusi Tugas 3: (Kelompok) Mencari Jurnal yang memuat fenomena budaya populer di internet seperti representasi identitas, komunitas virtual, demokrasi digital, <i>online self disclosure</i> , <i>fan culture</i> dan <i>crowdfunding</i> kemudian dievaluasi dan di	e-learning : Cloud Meeting (google meet, zoom) - RPS (+ deskripsi komponen nilai) - ppt - Presensi - Referensi	BUDAYA DI MEDIA SIBER & BUDAYA POPULER DI MEDIA SOSIAL - Definisi budaya siber - Representasi identitas di media siber - Komunitas virtual - Ekspresi visual dalam <i>Meme</i> - Demokrasi Digital	2,5

				presentasikan di depan kelas [PT+KM:(1+1)x (3x60")		● Potret diri (<i>Selfie</i>) daring ● <i>Fan Culture</i> ● <i>Donasi online/crowd funding</i>	
8	Mampu memahami dan menjelaskan definisi dan perkembangan literasi digital di era teknologi, dan mampu membedakan elemen penting literasi digital (CPMK3)	1. Ketepatan dalam menjelaskan definisi, perkembangan dan tujuan literasi digital 2. Ketepatan dalam menjelaskan elemen literasi digital	Kriteria : Partisipasi mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan. Bentuk Non-test: -Tanya jawab - Diskusi	Kuliah Tatap muka 170 menit Ceramah dan diskusi	e-learning : Cloud Meeting (google meet, zoom) ● RPS (+ deskripsi komponen nilai) ● ppt ● Presensi ● Referensi	LITERASI MEDIA DI ERA DIGITAL ● Definisi literasi media ● Kemampuan literasi media ● Perkembangan literasi media ● Elemen penting literasi digital	5
9	Mampu memahami karakteristik audiens dan faktor demografi dalam pembuatan desain konten digital (CPMK3)	1. Ketepatan dalam menjelaskan proses pembuatan desain konten digital 2. Ketepatan dalam menjelaskan dan mengkategorikan karakteristik audiens, strategi konten dan faktor demografi yang dapat menentukan desain konten digital agar efektif	Kriteria : Partisipasi mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan. Bentuk Non-test: -Tanya jawab	Kuliah Tatap muka 170 menit Ceramah dan diskusi	e-learning : Cloud Meeting (google meet, zoom) ● RPS (+ deskripsi komponen nilai) ● ppt ● Presensi ● Referensi	PEMBUATAN DESAIN KONTEN DIGITAL ● Karakteristik audiens ● Strategi konten ● Faktor demografi	5

			- Diskusi				
10	Mampu memahami dan menyusun strategi, manajemen, <i>planning & positioning</i> dalam pendekatan produksi konten digital (CPMK3)	1. Ketepatan dalam menjelaskan dan merancang planning, targeting, & positioning content 2. Ketepatan dalam menjelaskan dan merancang manajemen konten	Kriteria : Partisipasi mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan. Bentuk Non-test: -Tanya jawab - Diskusi	Kuliah Tatap muka 170 menit Ceramah dan diskusi	e-learning : Cloud Meeting (google meet, zoom) • RPS (+ deskripsi komponen nilai) • ppt • Presensi • Referensi	PENDEKATAN PRODUKSI KONTEN DIGITAL • Planning content • Targeting & positioning • Management content	5
Evaluasi Tengah Semester / Ujian Tengah Semester							20
11	Mampu memahami dan mengkategorikan definisi, perkembangan, dan penggunaan Augmented Reality, Virtual Reality dan Metaverse dalam perkembangan peradaban manusia di era digital (CPMK3)	1. Ketepatan dalam menjelaskan definisi, & jenis produk multimedia di media siber 2. Ketepatan dalam memberikan contoh <i>Augmented Reality</i> (AR), <i>Virtual Reality</i> (VR), Metaverse yang berkembang di peradaban manusia saat ini dan yang akan datang	Kriteria : Partisipasi mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan. Bentuk Non-test: -Tanya jawab - Diskusi	Kuliah Tatap muka 170 menit Ceramah dan diskusi	e-learning : Cloud Meeting (google meet, zoom) • RPS (+ deskripsi komponen nilai) • ppt • Presensi • Referensi	PRODUK MULTIMEDIA DI MEDIA SIBER • <i>Augmented Reality</i> (AR) • <i>Virtual Reality</i> (VR) • Metaverse	5
12	Mampu memahami manfaat manajemen media sosial, menjelaskan penggunaan	1. Ketepatan dalam menjelaskan manfaat dan	Kriteria : Partisipasi mahasiswa	Kuliah Tatap muka 170 menit Ceramah dan diskusi	e-learning : Cloud Meeting (google meet,	MANAJEMEN MEDIA SOSIAL	5

	media sosial yang efektif, pengelolaan akun dan mampu membangun ide dan praktik mengelola materi di media sosial (CPMK3)	penggunaan manajemen media sosial 2. Ketepatan dalam menjelaskan dan merancang praktik pengelolaan materi di media sosial	dalam mengikuti perkuliahan. Bentuk Non-test: -Tanya jawab - Diskusi		zoom) ● RPS (+ deskripsi komponen nilai) ● ppt ● Presensi ● Referensi	● Manfaat manajemen medsos ● Penggunaan Medsos dengan efektif ● Pengelolaan akun medsos. ● Membangun Ide dan Praktik pengelolaan materi di medsos	
13	Mampu memahami dan menjelaskan berbagai macam riset komunikasi dalam konteks multimedia, mampu mengkategorikan dan merangkum macam-macam analisis teks di media siber (CPMK4 & CPMK5)	1. Ketepatan dalam menjelaskan konsep riset komunikasi multimedia, macam-macam analisis teks media dan metode baru dalam menganalisis media siber 2. Ketepatan dalam memberikan contoh dan mengevaluasi jurnal terkait riset komunikasi multimedia	Kriteria : Partisipasi mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan. Bentuk Non-test: -Tanya jawab - Diskusi	Kuliah Tatap muka 170 menit Ceramah dan diskusi	e-learning : Cloud Meeting (google meet, zoom) ● RPS (+ deskripsi komponen nilai) ● ppt ● Presensi ● Referensi	IMPLIKASI DALAM RANAH RISET KOMUNIKASI MULTIMEDIA ● Riset Komunikasi Multimedia ● Macam - macam analisis teks media ● Siber, metode baru	5

						analisis media siber	
14	Mampu memahami dan menjelaskan konsep dasar dan prinsip etnografi virtual serta mampu mempresentasikan perilaku masyarakat di media sosial sesuai perkembangan analisis media sosial dalam ranah komunikasi multimedia (CPMK4 & CPMK5)	1. Ketepatan dalam menjelaskan konsep dasar etnografi virtual dan perilaku masyarakat di media sosial 2. Ketepatan dalam menjelaskan dan membedakan prinsip-prinsip etnografi virtual yang berkembang di masyarakat	Kriteria : Partisipasi mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan. Bentuk Non-test: -Tanya jawab - Diskusi	Kuliah Tatap muka 170 menit Ceramah dan diskusi	e-learning : Cloud Meeting (google meet, zoom) ● RPS (+ deskripsi komponen nilai) ● ppt ● Presensi ● Referensi	ETNOGRAFI VIRTUAL (LANDASAN BAGI RISET MEDIA SIBER) ● Konsep dasar etnografi virtual ● Prinsip - prinsip etnografi virtual ● Perilaku sosial media	5
Evaluasi Akhir Semester / Ujian Akhir Semester							20%

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. **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. **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.
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, Problem Based Learning dan metode lainnya.
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 prosentase penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proporsional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
12. **TM** : Tatap Muka, **PT** : Penugasan terstruktur, **BM** : Belajar mandiri