

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER**

**(RPS)**



**MATA KULIAH :**

**MULTIMEDIA COMMUNICATION  
(ILK039 / 3 sks)**

**Oleh :**

**ACHMAD ODDY WIDYANTORO, M.Sn**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI DAN MULTIMEDIA  
UNIVERSITAS MERCU BUANA  
YOGYAKARTA  
2017**

## A. IDENTITAS MATA KULIAH

1. Nama mata kuliah : **Multimedia Communication**
2. Kode/sks : **ILK039 / 3 sks**
3. Semester : **III**
4. Status mata kuliah : **Pilihan**
5. Mata Kuliah Prasyarat : **-**

## B. PERENCANAAN PEMBELAJARAN

### 1. Capaian Pembelajaran

#### a. Capaian Mata Kuliah

No. CPL*	Capaian Pembelajaran
S-1	Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan
S-9	Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
KU-1	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan/atau teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya
KU-3	Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni
KU-5	Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis terhadap informasi dan data
KK-4	Mampu mengelola media dan program komunikasi kehumasan
PU-11	Mengetahui prinsip-prinsip dasar riset, pengolahan data dan jeli membaca situasi dan fenomena sosial serta menerjemahkan dalam bentuk konsep periklanan dan pemasaran berbasis multimedia

### 2. Deskripsi Singkat Mata kuliah

Matakuliah ini memberikan kemampuan dan keahlian bagi peserta didik untuk menguasai pemahaman komunikasi multimedia di era terkini. Mulai dari memahami karakter multimedia, strategi komunikasi multimedia, mengeksplorasi ruang dan waktu

sesuai kebutuhan komunikasi multimedia, hingga mengintegrasikan strategi komunikasi pada produksi multimedia.

### 3. Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan

- a) Teknologi Multimedia
- b) Perkembangan Multimedia
- c) Konvergensi Multimedia
- d) Perangkat Multimedia
- e) Literasi Media di Era Digital
- f) Teori Komunikasi Digital Dunia Maya (*Cyber World*)
- g) Budaya Populer di Dunia Maya (*Cyber World*)
- h) Krisis Komunikasi Digital Dunia Maya (*Cyber World*)
- i) Konsep dan Strategi Komunikasi Multimedia
- j) Produksi Multimedia
- k) Aplikasi Multimedia

### 4. Evaluasi Pembelajaran

#### a. Unsur yang dinilai untuk mata kuliah teori

Unsur yang dinilai	Metode penilaian*)	Skor Maksimal	Bobot Nilai
Pengetahuan dan pemahaman	Ujian tengah semester (UTS) dan kuiz	100	30%
	Ujian akhir semester (UAS)	100	40%
Ketrampilan Umum dan Khusus	Tugas/Makalah/Pekerjaan rumah	100	20%
Sikap	Keaktifan dan kreativitas diskusi dan kehadiran di kelas	100	10%
Total nilai			100%

\*Untuk mata kuliah Praktikum bobot nilai unsur Ketrampilan umum dan khusus dengan metode penilaian praktek menyesuaikan (minimal 50%).

#### b. Peringkat Nilai

No.	Rentang Nilai	Nilai Huruf	Bobot
1	85,00-100,00	A	4,00
2	80,00-84,99	A-	3,75
3	75,00-79,99	A/B	3,50
4	70,00-64,99	B+	3,25
5	65,00-69,99	B	3,00
6	60,00-64,99	B-	2,75
7	55,00-59,99	B/C	2,50
8	50,00-54,99	C+	2,25

9	45,00-39,99	C	2,00
10	40,00-44,99	C-	1,75
11	35,00-39,99	C/D	1,50
12	30,00-34,99	D	1,00
13	0,00-29,99	E	0,00

## 5. Pustaka

### Utama:

- a. Suyanto. 2005. Multimedia. Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Daya Saing. Penerbit Andi.
- b. Tamburaka, Apriadi. 2013. Literasi Media: Cerdas Bermedia Khalayak Media Massa. PT. Rajagrafindo Persada: Jakarta
- c. Nasrullah, Rulli. 2014. Teori dan Riset Media Siber (Cybermedia). Kencana Prenadamedia Group: Jakarta
- d. Alyusi, Shiefti Dyah. 2016. Media Sosial: Interaksi, Identitas dan Modal Sosial. Kencana: Jakarta
- e. Nasrullah, Rulli. 2016. Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya dan Sosioteknologi. Simbiosis Rekatama Media: Bandung

### Pendukung :

- a. Jurnal Balai Pengkajian dan Pengembangan Komunikasi dan Informatika Bandung (BPPKI). 2012. Digitalisasi dan Konvergensi Media. Kominfo: Bandung
- b. E-Book Tim Pusat Humas Kementerian Perdagangan RI. 2014. Panduan Optimalisasi Media Sosial untuk Kementerian Perdagangan RI. Kemendagri: Jakarta
- c. Jurnal. Maulana, Murad. Definisi, Manfaat dan Elemen Penting Literasi Digital. 2015
- d. Jurnal Humaniora Vol.6 No.4 Oktober. 2015. Silaban, Martha Warta, Gracia Rachmi Adiarsi & Yolanda Stellarosa. Literasi Media Internet Di Kalangan Mahasiswa

## 6. Media Pembelajaran

- a) Perangkat lunak : Microsoft word, Microsoft Power Point, Adobe PDF, Corel Draw, Adobe Photoshop
- b) Perangkat keras : Laptop, LCD Projector

## 7. Dosen Pengampu

Achmad Oddy Widyantoro, M.Sn

## 8. Rincian Materi pembelajaran

Minggu ke	Sub CP MK (Kemampuan yang diharapkan)	Indikator	Kriteria dan bentuk penilaian	Metode Pembelajaran	Materi Pembelajaran	*Bobot Penilaian (100%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1,2	1. Mahasiswa mampu mengenal sekaligus memahami Konsep Dasar komunikasi Multimedia	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ketepatan mahasiswa dalam menjelaskan kembali konsep dasar komunikasi Multimedia.</li> <li>• Ketepatan mahasiswa dalam menjabarkan manfaat kehadiran multimedia bagi individu, kelompok atau organisasi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kriteria: Pemahaman mahasiswa mengenai sejarah multimedia, definisi multimedia, karakter multimedia, &amp; komponen multimedia.</li> <li>• Bentuk non-test: Membuat laporan tentang ragam multimedia yang ada di masa kini beserta fungsi dan manfaatnya.</li> </ul>	<p>Ceramah &amp; Diskusi, tanya jawab.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tugas 1: Membuat laporan tentang ragam multimedia yang ada di masa kini beserta fungsi dan manfaatnya.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Definisi komunikasi Multimedia</li> <li>• Sejarah Multimedia</li> <li>• Karakter Multimedia</li> <li>• Komponen Multimedia</li> <li>• Manfaat kehadiran multimedia bagi individu, kelompok atau organisasi</li> </ul>	10
3	2. Mahasiswa mampu memahami Perkembangan Multimedia	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ketepatan mahasiswa dalam menjelaskan Perkembangan Multimedia.</li> <li>• Ketepatan dalam memberikan contoh-contoh multimedia yang berpengaruh dalam perkembangan cara berkomunikasi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kriteria: Pemahaman mahasiswa mengenai Perkembangan Multimedia</li> <li>• Bentuk non-test: Mahasiswa membentuk kelompok dan mencari contoh-contoh multimedia bergerak &amp; multimedia online lalu menganalisisnya secara singkat.</li> </ul>	<p>Ceramah &amp; Diskusi, tanya jawab</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tugas 2: Membentuk kelompok, lalu mencari contoh-contoh multimedia bergerak dan multimedia online sesuai dengan era perkembangannya</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Perkembangan komunikasi multimedia</li> <li>• Lahirnya internet dan berubahnya cara berkomunikasi</li> <li>• Multimedia bergerak</li> <li>• Multimedia online</li> </ul>	5
4	3. Mahasiswa mampu memahami Konvergensi Multimedia	Ketepatan mahasiswa dalam memahami	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kriteria: Pemahaman dan</li> </ul>	Ceramah & Diskusi, tanya jawab	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Perkembangan teknologi</li> </ul>	5

		perkembangan teknologi multimedia di era konvergensi dan tantangan konvergensi media komunikasi	kemampuan mahasiswa dalam menjabarkan konvergensi multimedia <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bentuk non-test: Diskusi berkelompok</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diskusi berkelompok tentang fenomena konvergensi multimedia yang ada disekitar</li> </ul>	Multimedia di era konvergensi <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tantangan konvergensi media komunikasi</li> </ul>	
5	4. Mahasiswa mampu mengenali bentuk dari perangkat multimedia dan jenis multimedia yang ada disekitar kita.	Ketepatan dan kemampuan mahasiswa dalam mengenali bentuk dan jenis dari perangkat multimedia yang ada dimasa kini.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kriteria: Pemahaman dan kemampuan mahasiswa dalam mengenali perangkat dan jenis multimedia.</li> <li>• Bentuk non-test: Laporan analisa multimedia interaktif dan presentasi hasil laporan tersebut.</li> </ul>	Ceramah & Diskusi, tanya jawab <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tugas 3: Membuat laporan tentang analisa multimedia interaktif yang ada di dunia maya.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Perangkat lunak</li> <li>• Perangkat Keras</li> <li>• Multimedia Konvensional</li> <li>• Multimedia Interaktif</li> </ul>	10
6	5. Mahasiswa mampu memahami Literasi Media di Era Digital	Ketepatan dan kemampuan mahasiswa dalam memahami, menganalisis, dan mendekonstruksi pencitraan media.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kriteria: Pemahaman dan kemampuan mahasiswa dalam mendekonstruksi pencitraan media.</li> <li>• Bentuk non-test: Laporan analisa objek media yang ada di dunia maya atau televisi.</li> </ul>	Ceramah & Diskusi, tanya jawab <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tugas 4: Membuat laporan tentang analisa sebuah objek media yang ada di dunia maya atau televisi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Definisi Literasi Media</li> <li>• Kemampuan Literasi Media</li> <li>• Perkembangan Literasi Media</li> <li>• Elemen penting Literasi Digital</li> </ul>	10
7	6. Mahasiswa mampu memahami Teori Komunikasi Digital Dunia Maya ( <i>Cyber World</i> )	Ketepatan dan kemampuan mahasiswa dalam memahami teori komunikasi digital dunia maya.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kriteria: Pemahaman dan kemampuan mahasiswa tentang teori komunikasi digital dunia maya beserta relitas sosialnya</li> </ul>	Ceramah & Diskusi, tanya jawab <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diskusi berkelompok tentang fenomena realitas sosial dunia maya</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bentuk komunikasi digital dunia maya</li> <li>• Ruang informasi di dunia maya</li> <li>• Realitas sosial dunia maya</li> </ul>	5

			• Bentuk non-test: Diskusi berkelompok			
<b>8</b>	<b>Evaluasi Tengah Semester (UTS): Melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya</b>					
9	7. Mahasiswa mampu mengenal dan memahami Budaya Populer Dunia Maya ( <i>cyber world</i> )	Ketepatan dan kemampuan mahasiswa dalam mengenal dan memahami budaya populer dunia maya	• Kriteria: Pemahaman dan kemampuan mahasiswa dalam mengenal dan memahami budaya populer dunia maya • Bentuk non-test: Laporan analisa budaya populer di dunia maya	Ceramah & Diskusi, tanya jawab • Tugas 5: Membuat laporan tentang analisa objek yang berkaitan dengan representasi identitas di media dunia maya: selebgram, fanbase, demokrasi digital.	• Definisi budaya dunia maya • Representasi identitas di media dunia maya • Fan Culture • Demokrasi Digital	5
10,11	8. Mahasiswa mampu memahami Krisis komunikasi digital dunia maya ( <i>cyber world</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ketepatan menjelaskan permasalahan krisis komunikasi digital dunia maya.</li> <li>• Ketepatan menjelaskan etika pemanfaatan media digital dunia maya.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kriteria: Pemahaman mahasiswa dalam permasalahan krisis komunikasi digital dunia maya dan etika pemanfaatan media digital dunia maya.</li> <li>• Bentuk non-test: Laporan analisa budaya populer di dunia maya Presentasi individu</li> </ul>	Ceramah & Diskusi, tanya jawab • Tugas 6: Mencari contoh-contoh penyalahgunaan jejaring sosial dan fenomena komunikasi viral di dunia maya • Tugas 7: Membuat hasil laporan analisa dari contoh-contoh penyalahgunaan jejaring sosial dan fenomena komunikasi viral di dunia maya	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Etika pemanfaatan media digital dunia maya</li> <li>• Penyalahgunaan jejaring sosial</li> <li>• Fenomena komunikasi viral di dunia maya</li> <li>• Hak cipta di dunia maya</li> </ul>	10

12	9. Mahasiswa mampu memahami dan merancang konsep ataupun strategi komunikasi multimedia	Ketepatan mahasiswa dalam memahami perancangan konsep ataupun strategi komunikasi multimedia	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kriteria: Pemahaman mahasiswa dalam perancangan konsep ataupun strategi komunikasi multimedia</li> <li>• Bentuk non-test: Diskusi kelompok</li> </ul>	Ceramah & Diskusi, tanya jawab <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diskusi kelompok dengan membahas integrasi media – strategi dan komunikasi multimedia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Eksplorasi Ruang dan Waktu</li> <li>• Integrasi Media dalam bentuk strategi dan komunikasi multimedia</li> </ul>	5
13,14	10. Mahasiswa mampu memahami Aplikasi Multimedia	Kemampuan mahasiswa dalam merancang konsep komunikasi multimedia hingga merancang isi yang sesuai dengan hasil akhir yang diharapkan.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kriteria: Pemahaman mahasiswa dalam perancangan konsep ataupun strategi komunikasi multimedia</li> <li>• Bentuk non-test: Kerja kelompok, presentasi kelompok.</li> </ul>	Kerja kelompok kolaboratif dan diskusi kelompok <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tugas-8: Small Project: Menentukan tema multimedia, merancang konsep dan merancang isi.</li> <li>• Presentasi kelompok</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Merancang konsep komunikasi multimedia</li> <li>• Merancang isi</li> </ul>	20
15	11. Mahasiswa mampu mewujudkan rancangan konsep produksi Multimedia	Kemampuan mahasiswa dalam mewujudkan konsep multimedia. Kemampuan mahasiswa dalam memproduksi/ mengeksekusi konsep hingga menjadi sebuah produk multimedia.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kriteria: Pemahaman mahasiswa dalam mengeksekusi konsep ataupun strategi komunikasi multimedia yang sudah dibuat</li> <li>• Bentuk non-test: Kerja kelompok, presentasi kelompok.</li> </ul>	Kerja kelompok kolaboratif dan diskusi kelompok <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tugas-9: Small Project: Eksekusi produk multimedia</li> <li>• Presentasi kelompok</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Eksekusi dan visualisasi konsep multimedia</li> </ul>	15
16	<b>Evaluasi Akhir Semester: Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa</b>					

\*Besaran bobot tergantung pada tingkat kedalaman dalam mendukung CPL mata kuliah