|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Logo UPJ | RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER | F-0653 |
| Issue/Revisi | : A0 |
| Tanggal Berlaku | : … |
| Untuk Tahun Akademik | : 2016/2017 |
| Masa Berlaku | : 4 (empat) tahun |
| Jml Halaman | : Xx halaman |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Mata Kuliah | : KOMUNIKASI MEDIA & MASYARAKAT (KOTA) | Kode MK | : DKV 304 |
| ProgramStudi | : DKV | Penyusun | : Ratno Suprapto, M.Ds. |
| Sks | : 2 | Kelompok Mata Kuliah | : MKK |

1. Deskripsi Singkat : Pada mata kuliah ini dibahas tentang hubungan antara komunikasi, media dan masyarakat. Perkembangan media mempengaruhi kehidupan masyarakat baik dari aspek pola hidup, gaya hidup dan budaya popular yang terbentuk.
2. Unsur Capaian Pembelajaran : Mahasiswa dapat menguasai aplikasi perangcangan web design.
3. Komponen Penilaian : Kemampuan analisa dan perencanaan media.
4. Kriteria Penilaian : Menerapkan cara berpikir analitik & kreatif melalui media

5. Daftar Referensi :

* Ariesto Hadi, Sutopo, 2003, *Multimedia Interaktif dan Flash*,PT Graha Ilmu. Yogyakarta
* Asrumiati .2013*. Adobe Flash CS6*.Yogyakarta: Andi Wahana Komputer
* Wahana Komputer. (2010). *Kolaborasi Adobe Premiere Pro CS5 dan After Effect CS5*. Yogyakarta : Andi.
* Suyanto, M. (2003). *MULTIMEDIA Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*.Yogyakarta. Andi
* Adobe System. *Adobe Premiere Pro CS6 Classroom In A Book*. USA,Peachpit.2013.
* Hendri, Hendramat, ST(2009). *The Magic of Adobe After Effect*, Bandung : Penerbit Informatika
* Judjajanto, Andi. 2007. *Audio Editing dengan Adobe Audition 2.0*. Yogyakarta. Penerbit Andi.
* Betancourt, Michael. (2013). *The History of Motion Graphics:From Avant-Garde to Industry in the United States*, Wildside Press, USA
1. RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Minggu** | **Kemampuan Akhir yang Diharapkan** | **Bahan Kajian****(Materi Ajar)** | **Bentuk Pembelajaran** | **Kriteria/Indikator Penilaian** | **Bobot Nilai** | **Standar Kompetensi Profesi** |
| 1-2 | Mampu mengaplikasikan desain web design melalui software Illustrator | Komputer web design melalui software Illustrator | Penayangan clipCeramah & diskusi | Mampu Merancang design web dengan metode web design dan software web design |  5% | kompetensi umum |
| 3-5 | Mampu mengaplikasikan desain web design melalui software Adobe Photoshop | Komputer web design software Adobe Photoshop  |  diskusi & praktika |  Mampu Merancang design web dengan metode web design dan software web design |  10% | kompetensi  khusus |
| 6-7 | mampu mengaplikasikan hasil Mampu mengaplikasikan desain web design melalui software Adobe Flash | Komputer web design software Adobe Flash | diskusi & praktika | Mampu Merancang design web dengan metode web design dan software web design | 15 % | kompetensi khusus |
| 8-10 | mampu mengaplikasikan hasil Mampu mengaplikasikan desain web design melalui software Adobe Flash | Komputer web design software Adobe Flash | ceramah dan diskusi | Mampu Merancang design web dengan metode web design dan software web design | 5 % | kompetensi umum |
| 11-12 | mampu mengaplikasikan hasil Mampu mengaplikasikan desain web design melalui software Adobe Dreamweaver | Komputer web design software Adobe Dreamweaver |  diskusi & praktika | Mampu Merancang design web dengan metode web design dan software web design | 15 % | kompetensi umum |
| 13-14 | mampu mengaplikasikan hasil Mampu mengaplikasikan desain web design melalui software Adobe Dreamweaver | Komputer web design software Adobe Dreamweaver | diskusi & praktika | Mampu Merancang design web dengan metode web design dan software web design | 10 % | kompetensi khusus |

Bobot UTS 30% & UAS 30%

1. DESKRIPSI TUGAS

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Mata Kuliah | : DKV Promosi & Kampanye | Kode MK | : VCD 301 |
| Minggu ke | : 3, 7, 9, 12 | Tugas ke | : 1-4 |

|  |  |
| --- | --- |
| Tujuan Tugas: | Mahasiswa mampu menganalisis masalah dan membuat perancangan design web dengan prinsip desain. |
| Uraian Tugas: | 1. Menganalisa perangkat lunak/software design web

  |
|  | 1. Membuat perancangan navigasi, site map, motion graphic, link page dan animasi web.
 |
|  | 1. Metode desain dan pendekatan web desain.
 |
|  | 1. Strategi Kreatif/Perancangan dan design web
 |
| Kriteria Penilaian: | Kesuaian dengan tema tugas , kreatifitas, kerapihan, ketepatan waktu |

1. **RUBRIK PENILAIAN**

**(Keterangan: format umum adalah yang di bawah ini, namun Prodi dapat membuat format tersendiri, sesuai dengan penilaian yang akan dibuat. Misalnya untuk penilaian presentasi atau penilaian praktek memiliki rubrik yang berbeda, jadi bisa lebih dari 1 rubrik untuk setiap mata kuliah)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Jenjang/Grade** | **Angka/Skor** | **Deskripsi/Indikator Kerja** |
| A A- |  90 - 100 80 - 89  |  Mampu menyelesaikan tugas dengan baik melebihi target capaian disertai proses lengkap |
| B+ B B - |  75 - 7970 - 7465 - 69  | Menyelesaikan tugas dengan baik sesuai target capaian |
| C+C C- |  60 - 64 55 - 59 50 - 54  | Menyelesaikan tugas dibawah standar target capaian |
|  D |  30 - 49  | Menyerahkan tugas melewati batas waktu, tidak memenuhi standar minimal capaian |
|  E | 0 | Tidak mengerjakan tugas atau mengikuti ujian tertulis maupun praktika |

1. **PENUTUP**

**Rencana Pembelajaran Semester (RPS) ini berlaku mulai tanggal 1 Januari 2016, untuk mahasiswa UPJ Tahun Akademik 2016/ 2017 dan seterusnya. RPS ini dievaluasi secara berkala setiap semester dan akan dilakukan perbaikan jika dalam penerapannya masih diperlukan penyempurnaan.**

1. **STATUS DOKUMEN**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Proses** | **Penanggung Jawab** | **Tanggal** |
| **Nama** | **Tandatangan** |
| 1. Perumusan
 | Ratno Suprapto, M.Ds.Dosen Penyusun/Pengampu |  |  |
| 1. Pemeriksaan & Persetujuan
 | Drs. Deden Maulana, M.Ds.Ketua Prodi |  |  |
| 1. Penetapan
 | Prof. Emirhadi SugandaWakil Rektor |  |  |