







**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS HUMANIORA DAN BISNIS**

SPT-I/XXX/XXX

Issue/Revisi : A0/R1

Mata Kuliah	: <i>Transmedia Storytelling</i>	Tanggal	: 1 Juni 2023
Kode MK	: KOM304	Rumpun MK	: MKWP
Bobot (sks)	T (Teori) : 2 P (Praktik/Praktikum) : 1	Semester	: 6
Dosen Pengembang RPS,  Naurissa Biasini, S.Si., M.I.Kom.	Koordinator Keilmuan,  Fathiya Nur Rahmi, S.I.Kom., M.I.Kom.	Kepala Program Studi,  Naurissa Biasini, S.Si., M.I.Kom.	Dekan,  Dra. Clara Evi C. Citraningtyas, M.A., Ph.D

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL – PRODI yang dibebankan pada MK	
	23-KOM-CPL-01	Membuktikan penghargaan terhadap kemanusiaan dan toleransi dalam berkontribusi untuk kehidupan bermasyarakat.
	23-KOM-CPL-02	Menampilkan sikap bertanggungjawab secara mandiri dan berkontribusi secara bersama terhadap penegakan hukum, etika, norma, untuk kehidupan bermasyarakat dan kelestarian lingkungan.
	23-KOM-CPL-06	Membentuk kemampuan berpikir tingkat tinggi (High Order Thinking Skill) seperti komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis, dan kreatif dalam menghadapi era industri dan perkembangannya di luar program studi melalui program MBKM.
	23-KOM-CPL-09	Memadukan proses dokumentasi dan pengolahan data, satu bahasa asing, serta evaluasi diri terhadap kelompok kerja.
	23-KOM-CPL-10	Merancang pesan komunikasi berdasarkan hasil analisis atau kajian terhadap masalah atau isu komunikasi dalam berbagai konteks.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
23-KOM-CPMK-012	Mampu menjelaskan konsep teoritis dasar komunikasi terkait kehidupan bermasyarakat secara lengkap.	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

23-KOM-CPMK-022	Mampu mengimplementasikan konsep dan prinsip di bidang komunikasi sesuai dengan etika dan norma yang berlaku di masyarakat.				
23-KOM-CPMK-062	Mampu mengimplementasikan keterampilan di bidang komunikasi secara kreatif dan kolaboratif.				
23-KOM-CPMK-092	Mampu mengkreasi produk komunikasi atau laporan kerja berdasarkan hasil pengolahan data dan kajian literatur di bidang komunikasi.				
23-KOM-CPMK-102	Mampu merencanakan isi pesan komunikasi berdasarkan hasil analisis atau kajian terhadap masalah atau isu komunikasi dalam berbagai konteks.				
Kemampuan Akhir Tiap Tahap Belajar (Sub-CPMK)					
23-KOM-SCPMK-0121	Mahasiswa mampu mengimplementasikan tahapan kerja pembuatan proposal dan laporan produksi naskah dan video media cerita sesuai dengan prosedur yang berlaku.				
23-KOM-SCPMK-0224	Mahasiswa mampu menjelaskan prinsip dan kode etik jurnalistik dalam kegiatan produksi naskah untuk berbagai media cerita.				
23-KOM-SCPMK-0626	Mahasiswa mampu mempraktikkan teknik produksi naskah dan video untuk berbagai media cerita.				
23-KOM-SCPMK-0922	Mahasiswa mampu merancang naskah dan produk komunikasi untuk media cerita berdasarkan hasil pengolahan data dan kajian literatur.				
23-KOM-SCPMK-1024	Mahasiswa mampu memproduksi naskah dan video berbagai media cerita berdasarkan hasil analisis atau kajian terhadap masalah atau isu komunikasi urban.				
Korelasi CPMK terhadap Sub-CPMK					
	23-KOM-SCPMK-0121	23-KOM-SCPMK-0224	23-KOM-SCPMK-0626	23-KOM-SCPMK-0922	23-KOM-SCPMK-1024
23-KOM-CPMK-012	V				
23-KOM-CPMK-022		V			
23-KOM-CPMK-062			V		
23-KOM-CPMK-092				V	
23-KOM-CPMK-102					V

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER					
Kode CPL	Kode CPMK	Kode Sub CPMK	Indikator	Metode Penilaian	Bobot
23-KOM-CPL-01	23-KOM-CPMK-012	23-KOM-SCPMK-0121	Ketepatan dalam mengimplementasikan tahapan kerja pembuatan proposal dan laporan produksi naskah dan video media cerita sesuai dengan prosedur yang berlaku.	1. Partisipasi diskusi kelas (<i>case method</i>) – aspek afektif	15
23-KOM-CPL-02	23-KOM-CPMK-022	23-KOM-SCPMK-0224	Ketepatan dalam menjelaskan prinsip dan kode etik jurnalistik dalam kegiatan produksi naskah untuk berbagai media cerita.	1. Ujian Tertulis (UTS)	20
23-KOM-CPL-06	23-KOM-CPMK-062	23-KOM-SCPMK-0626	Ketepatan dalam mempraktikkan teknik produksi naskah dan video untuk berbagai media cerita.	1. Tugas	15
23-KOM-CPL-09	23-KOM-CPMK-092	23-KOM-SCPMK-0922	Kualitas dalam merancang naskah dan produk komunikasi untuk media cerita berdasarkan hasil pengolahan data dan kajian literatur.	1. Kuis	10
23-KOM-CPL-10	23-KOM-CPMK-102	23-KOM-SCPMK-1024	Kualitas produksi naskah dan video berbagai media cerita berdasarkan hasil analisis atau kajian terhadap masalah atau isu komunikasi urban.	1. Presentasi Akhir (<i>problem/project based learning</i>) – aspek psikomotorik	40
Deskripsi Singkat MK		Mata kuliah ini membahas mengenai proses dan teknik penulisan bercerita dalam bentuk naskah dan video untuk berbagai jenis media massa baik konvensional maupun digital. Dalam mata kuliah ini akan dibahas mengenai pengenalan transmedia storytelling, anatomi cerita, kekuatan ide cerita, mengembangkan konsep cerita, konsep storyworlds, dan pemahaman terkait penonton. Mahasiswa juga akan dilatih dalam mendesain strategi transmedia, membangun pengalaman transmedia, proses pemilihan platform, dengan hasil akhir berupa produksi transmedia seperti product / personal branding, iklan, dan webseries.			
Bahan Kajian : Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan		Critical Thinking & Creative Strategy, Produksi Media dan Komunikasi Digital			
Pustaka		Utama			
		<ul style="list-style-type: none"> - Renira Rampazzo Gambarato, Geane Carvalho Alzamora, Lorena Tárzia. 2020. <i>Theory, Development, and Strategy in Transmedia Storytelling</i>. New York: Routledge - Kelly McErlean. 2018. <i>Interactive Narratives and Transmedia Storytelling</i>. New York. Routledge. 			
		Pendukung			
		<ul style="list-style-type: none"> - Andrea Phillips. 2012. <i>A Creator's Guide to Transmedia Storytelling: How to Captivate and Engage Audiences Across Multiple Platforms</i>. USA: McGraw Hill. 			

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER														
Media Pembelajaran	Perangkat Lunak:	Perangkat Keras:												
	Power Point Presentation PDF Reader Video Player	Komputer, LCD Projector, Speaker Kamera												
Dosen Pengampu	Naurissa Biasini, S.Si., M.I.Kom.													
Mata Kuliah Prasyarat	-													
Indikator, Kriteria, dan Bobot Penilaian	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Komponen Penilaian</th> <th>Bobot</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Partisipasi diskusi kelas (<i>case method</i>) – aspek afektif</td> <td>15</td> </tr> <tr> <td>Presentasi Akhir (<i>problem/project based learning</i>) – aspek psikomotorik</td> <td>40</td> </tr> <tr> <td>Tugas - aspek kognitif</td> <td>15</td> </tr> <tr> <td>Kuis - aspek kognitif</td> <td>10</td> </tr> <tr> <td>Ujian tertulis (UTS / UAS) - aspek kognitif</td> <td>20</td> </tr> </tbody> </table>		Komponen Penilaian	Bobot	Partisipasi diskusi kelas (<i>case method</i>) – aspek afektif	15	Presentasi Akhir (<i>problem/project based learning</i>) – aspek psikomotorik	40	Tugas - aspek kognitif	15	Kuis - aspek kognitif	10	Ujian tertulis (UTS / UAS) - aspek kognitif	20
	Komponen Penilaian	Bobot												
	Partisipasi diskusi kelas (<i>case method</i>) – aspek afektif	15												
	Presentasi Akhir (<i>problem/project based learning</i>) – aspek psikomotorik	40												
	Tugas - aspek kognitif	15												
	Kuis - aspek kognitif	10												
Ujian tertulis (UTS / UAS) - aspek kognitif	20													

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
1	Mahasiswa mampu mengimplementasikan tahapan kerja pembuatan proposal dan laporan produksi naskah dan video media cerita sesuai dengan prosedur yang berlaku. (C3)	Ketepatan dalam mengimplementasikan tahapan kerja pembuatan proposal dan laporan produksi naskah dan video media cerita sesuai	Bentuk Penilaian: Tugas Kriteria: Mahasiswa mampu mengerjakan tugas secara lengkap dan menyeluruh	-	Daring secara synchronous melalui Zoom Meeting dan Asynchronous melalui LMS SPADA TM : 3x50"	1. Pengenalan Mata Kuliah - RPS - Kontrak Perkuliahan	2.5

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
		dengan prosedur yang berlaku.			BT : 3x60" BM : 3x60" Tugas: Diskusi lewat forum LMS	2. Tahapan Kerja Pembuatan Proposal dan Laporan Produksi 3. Pengantar Transmedia Storytelling <ul style="list-style-type: none"> - Konsep dasar - Contoh transmedia storytelling - Komersialisme - copyright Renira Rampazzo Gambarato, Geane Carvalho Alzamora, Lorena Tárzia. 2020. Theory, Development, and Strategy in Transmedia Storytelling. New York: Routledge Kelly McErlean. 2018. Interactive Narratives and Transmedia Storytelling. New York. Routledge. Andrea Phillips. 2012. A Creator's Guide to Transmedia Storytelling: How to Captivate and Engage Audiences	

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
						Across Multiple Platforms. USA: McGraw Hill.	
2	Mahasiswa mampu mengimplementasikan tahapan kerja pembuatan proposal dan laporan produksi naskah dan video media cerita sesuai dengan prosedur yang berlaku. (C3)	Ketepatan dalam mengimplementasikan tahapan kerja pembuatan proposal dan laporan produksi naskah dan video media cerita sesuai dengan prosedur yang berlaku.	Bentuk Penilaian: Tugas Kriteria: Mahasiswa mampu mengerjakan tugas secara lengkap dan menyeluruh	-	Daring secara asynchronous melalui LMS Spada TM : 3x50" BT : 3x60" BM : 3x60" Tugas: Diskusi lewat Forum LMS	1. Progress Tahapan Kerja 2. Anatomi Cerita - anatomi cerita - elemen penting cerita - struktur cerita Renira Rampazzo Gambarato, Geane Carvalho Alzamora, Lorena Tárzia. 2020. Theory, Development, and Strategy in Transmedia Storytelling. New York: Routledge Kelly McErlean. 2018. Interactive Narratives and Transmedia Storytelling. New York. Routledge. Andrea Phillips. 2012. A Creator's Guide to Transmedia Storytelling: How to Captivate and Engage Audiences Across Multiple	2.5

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)			(7)	
						Platforms. USA: McGraw Hill.	
3	Mahasiswa mampu mengimplementasikan tahapan kerja pembuatan proposal dan laporan produksi naskah dan video media cerita sesuai dengan prosedur yang berlaku. (C3)	Ketepatan dalam mengimplementasikan tahapan kerja pembuatan proposal dan laporan produksi naskah dan video media cerita sesuai dengan prosedur yang berlaku.	Bentuk Penilaian: Tugas Kriteria: Mahasiswa mampu mengerjakan tugas secara lengkap dan menyeluruh		Daring secara asynchronous melalui LMS Spada TM : 3x50" BT : 3x60" BM : 3x60" Tugas: Mahasiswa secara individu menyusun ide cerita untuk project semester sesuai dengan template yang diberikan.	1. Progress Tahapan Kerja 2. Kekuatan Ide - apa itu ide? - premis - cerita 6 kata - narasi dan cerita - alat pembuatan konten - pengembangan dan penyampaian ide cerita Renira Rampazzo Gambarato, Geane Carvalho Alzamora, Lorena Tárzia. 2020. Theory, Development, and Strategy in Transmedia Storytelling. New York: Routledge Kelly McErlean. 2018. Interactive Narratives and Transmedia Storytelling. New York. Routledge. Andrea Phillips. 2012. A Creator's Guide to Transmedia Storytelling: How to	10

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
						Captivate and Engage Audiences Across Multiple Platforms. USA: McGraw Hill.	
4	Mahasiswa mampu mengimplementasikan tahapan kerja pembuatan proposal dan laporan produksi naskah dan video media cerita sesuai dengan prosedur yang berlaku. (C3)	Ketepatan dalam mengimplementasikan tahapan kerja pembuatan proposal dan laporan produksi naskah dan video media cerita sesuai dengan prosedur yang berlaku.	Bentuk Penilaian: Tugas Kriteria: Mahasiswa mampu mengerjakan tugas secara lengkap dan menyeluruh	-	Daring secara asynchronous melalui LMS Spada TM : 3x50" BT : 3x60" BM : 3x60" Tugas: Diskusi lewat Forum LMS. Laporan tahapan kerja via Grup Kelompok dengan Dosen	1. Progress Tahapan Kerja 2. Mengembangkan Konsep Cerita <ul style="list-style-type: none"> - Detail ide cerita - Narasi sentral - Teknik Kreativitas - Story Planning & Testing - Visual Storytelling Renira Rampazzo Gambarato, Geane Carvalho Alzamora, Lorena Tárzia. 2020. Theory, Development, and Strategy in Transmedia Storytelling. New York: Routledge Kelly McErlean. 2018. Interactive Narratives and Transmedia Storytelling. New York. Routledge.	2.5

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)			(7)	
						Andrea Phillips. 2012. A Creator's Guide to Transmedia Storytelling: How to Captivate and Engage Audiences Across Multiple Platforms. USA: McGraw Hill.	
5	Mahasiswa mampu menjelaskan prinsip dan kode etik jurnalistik dalam kegiatan produksi naskah untuk berbagai media cerita. (C2)	Ketepatan dalam menjelaskan prinsip dan kode etik jurnalistik dalam kegiatan produksi naskah untuk berbagai media cerita.	Bentuk Penilaian: Tugas Kriteria: Mahasiswa mampu mengerjakan tugas secara lengkap dan menyeluruh	-	Daring secara asynchronous melalui LMS Spada TM : 3x50" BT : 3x60" BM : 3x60" Tugas: Diskusi lewat Forum LMS. Laporan tahapan kerja via Grup Kelompok dengan Dosen	1. Progress Tahapan Kerja 2. Storyworlds <ul style="list-style-type: none"> - Batasan Storyworlds - Membangun Storyworlds - Storytelling dan ide - Membangun cerita transmedia - Storyworlds dalam kampanye sosial transmedia Renira Rampazzo Gambarato, Geane Carvalho Alzamora, Lorena Tárzia. 2020. Theory, Development, and Strategy in Transmedia Storytelling. New York: Routledge	2.5

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
						<p>Kelly McErlean. 2018. Interactive Narratives and Transmedia Storytelling. New York. Routledge.</p> <p>Andrea Phillips. 2012. A Creator's Guide to Transmedia Storytelling: How to Captivate and Engage Audiences Across Multiple Platforms. USA: McGraw Hill.</p>	
6	Mahasiswa mampu menjelaskan prinsip dan kode etik jurnalistik dalam kegiatan produksi naskah untuk berbagai media cerita. (C2)	Ketepatan dalam menjelaskan prinsip dan kode etik jurnalistik dalam kegiatan produksi naskah untuk berbagai media cerita.	<p>Bentuk Penilaian: Tugas</p> <p>Kriteria: Mahasiswa mampu mengerjakan tugas secara lengkap dan menyeluruh</p>	-	<p>Daring secara asynchronous melalui LMS Spada</p> <p>TM : 3x50" BT : 3x60" BM : 3x60"</p> <p>Tugas: Diskusi lewat Forum LMS. Laporan tahapan kerja via Grup Kelompok dengan Dosen</p>	<p>1. Progress Tahapan Kerja</p> <p>2. Audience</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siapa audience - Pengaruh audience pada cerita - Audience dalam transmedia storytelling - Memahami audience <p>Renira Rampazzo Gambarato, Geane Carvalho Alzamora, Lorena Tárzia. 2020. Theory, Development, and Strategy in Transmedia</p>	2.5

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
						<p>Storytelling. New York: Routledge</p> <p>Kelly McErlean. 2018. Interactive Narratives and Transmedia Storytelling. New York. Routledge.</p> <p>Andrea Phillips. 2012. A Creator's Guide to Transmedia Storytelling: How to Captivate and Engage Audiences Across Multiple Platforms. USA: McGraw Hill.</p>	
7	Mahasiswa mampu menjelaskan prinsip dan kode etik jurnalistik dalam kegiatan produksi naskah untuk berbagai media cerita. (C2)	Ketepatan dalam menjelaskan prinsip dan kode etik jurnalistik dalam kegiatan produksi naskah untuk berbagai media cerita.	<p>Bentuk Penilaian: Tugas</p> <p>Kriteria: Mahasiswa mampu mengerjakan tugas secara lengkap dan menyeluruh</p>	-	<p>Daring secara synchronous melalui Zoom Meeting dan Asynchronous melalui LMS SPADA</p> <p>TM : 3x50" BT : 3x60" BM : 3x60"</p> <p>Tugas: Diskusi lewat forum LMS, laporan tahapan kerja lewat Grup Chat dengan dosen</p>	<p>1. Progress Tahapan Kerja</p> <p>2. User Experience in Context</p> <ul style="list-style-type: none"> - Experience untuk Storyworld - Group Interactive experience - Transmedia story experience - Types of experieces - Audience engagement 	2.5

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
						- User engagement Renira Rampazzo Gambarato, Geane Carvalho Alzamora, Lorena Tárzia. 2020. Theory, Development, and Strategy in Transmedia Storytelling. New York: Routledge Kelly McErlean. 2018. Interactive Narratives and Transmedia Storytelling. New York. Routledge. Andrea Phillips. 2012. A Creator's Guide to Transmedia Storytelling: How to Captivate and Engage Audiences Across Multiple Platforms. USA: McGraw Hill.	
8	Evaluasi Tengah Semester : Melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya (15) Mahasiswa mampu menjelaskan prinsip dan kode etik jurnalistik dalam kegiatan produksi naskah untuk berbagai media cerita. (C2)						
9	Mahasiswa mampu mempraktikkan teknik produksi naskah dan video untuk berbagai media cerita. (C5)	Ketepatan dalam mempraktikkan teknik produksi naskah dan video untuk berbagai media cerita.	Bentuk Penilaian: Tugas Kriteria: Mahasiswa mampu mengerjakan tugas secara lengkap dan menyeluruh	-	Daring secara synchronous melalui Zoom Meeting dan Asynchronous melalui LMS SPADA TM : 3x50"	1. Teknik Produksi Naskah dan Video - contoh naskah	5

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
					BT : 3x60" BM : 3x60" Tugas: Diskusi lewat forum LMS, laporan tahapan kerja lewat Grup Chat dengan dosen	2. Designing Transmedia User Journey <ul style="list-style-type: none"> - Transmedia Strategy - Continuity and Expectation - Cohesive Experience - Translating Stories across media - Ethics in Transmedia Storytelling Renira Rampazzo Gambarato, Geane Carvalho Alzamora, Lorena Tárzia. 2020. Theory, Development, and Strategy in Transmedia Storytelling. New York: Routledge Kelly McErlean. 2018. Interactive Narratives and Transmedia Storytelling. New York. Routledge. Andrea Phillips. 2012. A Creator's Guide to Transmedia Storytelling: How to Captivate and	

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
						Engage Audiences Across Multiple Platforms. USA: McGraw Hill.	
10	Mahasiswa mampu mempraktikkan teknik produksi naskah dan video untuk berbagai media cerita. (C5)	Ketepatan dalam mempraktikkan teknik produksi naskah dan video untuk berbagai media cerita.	Bentuk Penilaian: Tugas Kriteria: Mahasiswa mampu mengerjakan tugas secara lengkap dan menyeluruh	-	Daring secara asynchronous melalui LMS Spada TM : 3x50" BT : 3x60" BM : 3x60" Tugas: Mahasiswa menyusun draft naskah untuk beberapa media secara berkelompok	1. Teknik Produksi Naskah dan Video - pengembangan naskah 2. Creative Technologies & Transmedia Experience - Technologies that inspire and frustrate - Location based storytelling - Lowtech transmedia strategies - Choosing the right technologies - Projection mapping, affordance, constraint, audience Renira Rampazzo Gambarato, Geane Carvalho Alzamora, Lorena Tárzia. 2020. Theory, Development, and Strategy in Transmedia	10

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
						<p>Storytelling. New York: Routledge</p> <p>Kelly McErlean. 2018. Interactive Narratives and Transmedia Storytelling. New York. Routledge.</p> <p>Andrea Phillips. 2012. A Creator's Guide to Transmedia Storytelling: How to Captivate and Engage Audiences Across Multiple Platforms. USA: McGraw Hill.</p>	
11	Mahasiswa mampu merancang naskah dan produk komunikasi untuk media cerita berdasarkan hasil pengolahan data dan kajian literatur. (C6)	Kualitas dalam merancang naskah dan produk komunikasi untuk media cerita berdasarkan hasil pengolahan data dan kajian literatur.	<p>Bentuk Penilaian: Tugas</p> <p>Kriteria: Mahasiswa mampu mengerjakan tugas secara lengkap dan menyeluruh</p>	-	<p>Daring secara asynchronous melalui LMS Spada</p> <p>TM : 3x50" BT : 3x60" BM : 3x60"</p> <p>Tugas: Diskusi lewat Forum LMS. Laporan tahapan kerja via Grup Kelompok dengan Dosen</p>	<p>1. Unsur Dramaturgi dalam naskah</p> <p>2. Project Developing</p> <p>Renira Rampazzo Gambarato, Geane Carvalho Alzamora, Lorena Tárzia. 2020. Theory, Development, and Strategy in Transmedia Storytelling. New York: Routledge</p>	5

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
						Kelly McErlean. 2018. Interactive Narratives and Transmedia Storytelling. New York. Routledge. Andrea Phillips. 2012. A Creator's Guide to Transmedia Storytelling: How to Captivate and Engage Audiences Across Multiple Platforms. USA: McGraw Hill.	
12	Mahasiswa mampu merancang naskah dan produk komunikasi untuk media cerita berdasarkan hasil pengolahan data dan kajian literatur. (C6)	Kualitas dalam merancang naskah dan produk komunikasi untuk media cerita berdasarkan hasil pengolahan data dan kajian literatur.	Bentuk Penilaian: Tugas Kriteria: Mahasiswa mampu mengerjakan tugas secara lengkap dan menyeluruh	-	Daring secara asynchronous melalui LMS Spada TM : 3x50" BT : 3x60" BM : 3x60" Tugas: mahasiswa menyusun naskah cerita lengkap untuk berbagai media.	1. Pengenalan Iklan 2. Storytelling for Advertising Renira Rampazzo Gambarato, Geane Carvalho Alzamora, Lorena Tárca. 2020. Theory, Development, and Strategy in Transmedia Storytelling. New York: Routledge Kelly McErlean. 2018. Interactive Narratives and Transmedia Storytelling. New York. Routledge.	10

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)			(7)	
						Andrea Phillips. 2012. A Creator's Guide to Transmedia Storytelling: How to Captivate and Engage Audiences Across Multiple Platforms. USA: McGraw Hill.	
13	Mahasiswa mampu memproduksi naskah dan video berbagai media cerita berdasarkan hasil analisis atau kajian terhadap masalah atau isu komunikasi urban. (C6)	Kualitas dalam merancang naskah dan produk komunikasi untuk media cerita berdasarkan hasil pengolahan data dan kajian literatur.	Bentuk Penilaian: Tugas Kriteria: Mahasiswa mampu mengerjakan tugas secara lengkap dan menyeluruh	-	Daring secara asynchronous melalui LMS Spada TM : 3x50" BT : 3x60" BM : 3x60" Tugas: Diskusi lewat Forum LMS. Laporan tahapan kerja via Grup Kelompok dengan Dosen	Storytelling for Webseries Part 1 Renira Rampazzo Gambarato, Geane Carvalho Alzamora, Lorena Tárzia. 2020. Theory, Development, and Strategy in Transmedia Storytelling. New York: Routledge Kelly McErlean. 2018. Interactive Narratives and Transmedia Storytelling. New York. Routledge. Andrea Phillips. 2012. A Creator's Guide to Transmedia Storytelling: How to Captivate and Engage Audiences Across Multiple	3.33

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
						Platforms. USA: McGraw Hill.	
14	Mahasiswa mampu memproduksi naskah dan video berbagai media cerita berdasarkan hasil analisis atau kajian terhadap masalah atau isu komunikasi urban. (C6)	Kualitas produksi naskah dan video berbagai media cerita berdasarkan hasil analisis atau kajian terhadap masalah atau isu komunikasi urban.	Bentuk Penilaian: Tugas Kriteria: Mahasiswa mampu mengerjakan tugas secara lengkap dan menyeluruh	-	Daring secara asynchronous melalui LMS Spada TM : 3x50" BT : 3x60" BM : 3x60" Tugas: Diskusi lewat Forum LMS. Laporan tahapan kerja via Grup Kelompok dengan Dosen	Storytelling for Webseries Part 2 Renira Rampazzo Gambarato, Geane Carvalho Alzamora, Lorena Tárzia. 2020. Theory, Development, and Strategy in Transmedia Storytelling. New York: Routledge Kelly McErlean. 2018. Interactive Narratives and Transmedia Storytelling. New York. Routledge. Andrea Phillips. 2012. A Creator's Guide to Transmedia Storytelling: How to Captivate and Engage Audiences Across Multiple Platforms. USA: McGraw Hill.	3.33
15	Mahasiswa mampu memproduksi naskah dan video berbagai media cerita berdasarkan hasil analisis atau kajian terhadap masalah atau isu komunikasi urban. (C6)	Kualitas produksi naskah dan video berbagai media cerita berdasarkan hasil analisis atau kajian terhadap masalah atau isu komunikasi urban.	Bentuk Penilaian: Tugas Kriteria: Mahasiswa mampu mengerjakan tugas secara lengkap dan menyeluruh	-	Daring secara synchronous melalui Zoom Meeting dan Asynchronous melalui LMS SPADA	Storytelling for Webseries Part 3 Renira Rampazzo Gambarato, Geane	3.33

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)			(7)	
					TM : 3x50" BT : 3x60" BM : 3x60" Tugas: Diskusi lewat forum LMS, laporan tahapan kerja lewat Grup Chat dengan dosen	Carvalho Alzamora, Lorena Tárzia. 2020. Theory, Development, and Strategy in Transmedia Storytelling. New York: Routledge Kelly McErlean. 2018. Interactive Narratives and Transmedia Storytelling. New York. Routledge. Andrea Phillips. 2012. A Creator's Guide to Transmedia Storytelling: How to Captivate and Engage Audiences Across Multiple Platforms. USA: McGraw Hill.	
16	Evaluasi Akhir Semester: Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa (25) Mahasiswa mampu memproduksi naskah dan video berbagai media cerita berdasarkan hasil analisis atau kajian terhadap masalah atau isu komunikasi urban. (C6)						