



**Universitas Negeri Surabaya
Fakultas Vokasi
Program Studi D4 Desain Grafis**

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan																																																																																																													
Digital Media	9034203453	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=1 P=2 ECTS=4.77	3	27 September 2024																																																																																																													
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK		Koordinator Program Studi																																																																																																													
	Hendro Aryanto, S.Sn., M.Si.		Asidigisianti Surya Patria, S.T., M.Pd.		Asidigisianti Surya Patria, S.T., M.Pd.																																																																																																													
Model Pembelajaran	Project Based Learning																																																																																																																	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																																																																																																	
	CPL-6	Mampu merancang, menerapkan hingga memproduksi karya desain grafis baik secara manual maupun digital.																																																																																																																
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																																																																																	
	CPMK - 1	Memiliki moral, etika dan kepribadian yang baik di dalam mengikuti pembelajaran Digital Media																																																																																																																
	CPMK - 2	Mampu mengidentifikasi permasalahan dan menentukan tindakan untuk menghasilkan karya Digital Media yang komunikatif																																																																																																																
	CPMK - 3	Memiliki pengetahuan tentang ide/gagasan serta strategi untuk menghasilkan sebuah perancangan yang efektif dan komunikatif.																																																																																																																
	CPMK - 4	Memiliki kemampuan dan kepekaan dalam menghasilkan karya sebagai bentuk penerapan studi kasus terhadap Digital Media																																																																																																																
	Matrik CPL - CPMK																																																																																																																	
		<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>CPMK</th> <th>CPL-6</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>CPMK-1</td> <td>✓</td> </tr> <tr> <td>CPMK-2</td> <td>✓</td> </tr> <tr> <td>CPMK-3</td> <td>✓</td> </tr> <tr> <td>CPMK-4</td> <td>✓</td> </tr> </tbody> </table>				CPMK	CPL-6	CPMK-1	✓	CPMK-2	✓	CPMK-3	✓	CPMK-4	✓																																																																																																			
	CPMK	CPL-6																																																																																																																
CPMK-1	✓																																																																																																																	
CPMK-2	✓																																																																																																																	
CPMK-3	✓																																																																																																																	
CPMK-4	✓																																																																																																																	
Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																																																																																																		
	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th rowspan="2">CPMK</th> <th colspan="15">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> </tr> <tr> <td>CPMK-2</td> <td>✓</td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-3</td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-4</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	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																																																																																																																		
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah Digital Media ini memberikan pemahaman mendalam tentang prinsip dan praktik yang terlibat dalam desain antarmuka pengguna (UI) dan pengalaman pengguna (UX), serta pengembangan game. Mahasiswa akan mempelajari konsep-konsep dasar dan lanjutan yang berkaitan dengan UI/UX, termasuk desain interaksi, prototyping, user testing, dan pendekatan desain yang berpusat pada pengguna. Selain itu, mata kuliah ini juga mencakup pengenalan dan penerapan teknik-teknik pengembangan game, seperti desain gameplay, storytelling dalam game, grafik komputer, serta penggunaan alat dan teknologi terkini dalam pembuatan game. Melalui kombinasi teori dan praktik, mahasiswa akan diajak untuk mengembangkan keterampilan kreatif dan teknis yang diperlukan untuk merancang antarmuka yang intuitif dan menciptakan pengalaman pengguna yang menarik. Pada bagian pengembangan game, mahasiswa akan bekerja dalam tim atau individu untuk merancang dan mengimplementasikan proyek game dari konsep hingga prototipe. Mata kuliah ini dirancang untuk mempersiapkan mahasiswa menjadi profesional yang mampu bersaing dalam industri digital yang dinamis, khususnya dalam bidang desain UI/UX dan pengembangan game.																																																																																																																	
Pustaka	Utama :																																																																																																																	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Feri, Sulianta. 2015. Keajaiban Sosial Media. Gramedia Digital Indonesia 2. Kaufman, Ira and Horton, Chris. 2014. Digital Marketing: Integrating Strategy and Tactics with Values, A Guidebook for Executives, Managers, and Students. United States: Routledge 3. Ratnasari, Anne dan Hamdan, Yusuf. 2018. Media Digital Online. Universitas Islam Bandung 4. Buku Ajar Mahasiswa Digital Media 																																																																																																																	
Pustaka	Pendukung :																																																																																																																	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Nurudin. 2012. Media Sosial Baru dan Munculnya Revolusi. Yogyakarta, Buku Litera 2. Susanto, GM. 2017. The Power of Digital Marketing. Jakarta: Gramedia 																																																																																																																	
Dosen Pengampu	Nanda Nini Anggalih, S.Pd., M.Ds. Mafrur Udhif Nofaizzi, S.Pd., M.Pd.																																																																																																																	

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk 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	Mampu mendeskripsikan definisi, fungsi dan tujuan digital	Mahasiswa dapat memahami tentang: 1) Sistem komputer dari masa ke masa, 2) HCI (Human Cumputer Interaction), 3) Internet dan media digital	Kriteria: Ketepatan dalam menjawab pertanyaan dalam quis Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	ceramah, diskusi dalam kelompok 3 X 50	Daring 3 X 50	Materi: Definisi, fungsi dan tujuan digital Pustaka: <i>Ratnasari, Anne dan Hamdan, Yusuf. 2018. Media Digital Online. Universitas Islam Bandung</i>	5%
2	Mampu mendeskripsikan definisi, fungsi dan tujuan media.	1.Mahasiswa dapat mendeskripsikan media konvensional : Above The Line (ATL), Bellow The Line (BTL), Through The Line (TTL) 2.Mahasiswa dapat menentukan topik dan design style	Kriteria: 1.Originalitas 2.Kesesuaian dengan ketentuan soal Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Studi kasus: Kajian perilaku pengguna pada media sosial 3 x 50		Materi: definisi, fungsi dan tujuan media Pustaka: <i>Kaufman, Ira and Horton, Chris. 2014. Digital Marketing: Integrating Strategy and Tactics with Values, A Guidebook for Executives,Managers, and Students. United States: Routledge</i>	5%
3	Mampu mendeskripsikan definisi, fungsi dan tujuan media.	1.Mahasiswa dapat mendeskripsikan media konvensional : Above The Line (ATL), Bellow The Line (BTL), Through The Line (TTL) 2.Mahasiswa dapat denentukan topik dan design style	Kriteria: 1.Originalitas 2.Kreativitas 3.Kesesuaian dengan ketentuan soal 4.Kerapian Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Project Based Learning. Diskusi dalam kelompok Tugas 1: Memilih 3 digital media yang tepat untuk menyampaikan pesan X pada target audiens-nya Fase4: Monitoring Dosen memonitor proses mahasiswa mengumpulkan hasil proyek. Mahasiswa mengumpulkan hasil karya sesuai batas waktu yang telah disepakati 3 x 50	Vinesa, Web Meeting	Materi: definisi, fungsi dan tujuan media Pustaka: <i>Kaufman, Ira and Horton, Chris. 2014. Digital Marketing: Integrating Strategy and Tactics with Values, A Guidebook for Executives,Managers, and Students. United States: Routledge</i>	5%
4	1.Mampu mendeskripsikan definisi, fungsi dan tujuan Digital Media 2.Mampu merancang 1 carousel IG Feed ukuran 5:4	1.Mahasiswa dapat mendiskripsikan definisi, fungsi dan tujuan Diigital Media 2.Mahasiswa dapat merancang 1 carousel IG Feed ukuran 5:4	Kriteria: 1.Originalitas 2.Kreativitas 3.Kesesuaian dengan ketentuan soal 4.Kerapian Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Project Based Learning. Diskusi dalam kelompok Fase 5: Menguji Hasil Mahasiswa menjelaskan dan merepresentasikan hasil karya Fase6: Evaluasi Pengalaman Mahasiswa merevisi jika karya yang dihasilkan belum mencapai standar yang ditetapkan Dosen memberikan waktu mahasiswa untuk refleksi dan revisi proyek Dosen memberikan saran dan masukan terhadap proyek 3 X 50		Materi: Definisi, fungsi dan tujuan Digital Media Pustaka: <i>Nurudin. 2012. Media Sosial Baru dan Munculnya Revolusi. Yogyakarta, Buku Litera</i>	5%

5	<p>1.Mampu mendiskripsikan definisi, fungsi dan tujuan Digital Media</p> <p>2.Mampu merancang 1 carousel IG Feed ukuran 5:4</p>	<p>1.Mahasiswa dapat mendiskripsikan definisi, fungsi dan tujuan Diigital Media</p> <p>2.Mahasiswa dapat merancang 1 carousel IG Feed ukuran 5:4</p>	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Originalitas 2.Kreativitas 3.Kesesuaian dengan ketentuan soal 4.Kerapian <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	<p>Project Based Learning. Diskusi dalam kelompok</p> <p>Fase 5: Menguji Hasil Mahasiswa menjelaskan dan mempresentasikan hasil karya</p> <p>Fase6: Evaluasi Pengalaman Mahasiswa merevisi jika karya yang dihasilkan belum mencapai standar yang ditetapkan Dosen memberikan waktu mahasiswa untuk refleksi dan revisi proyek Dosen memberikan saran dan masukan terhadap proyek 3 X 50</p>		<p>Materi: Definisi, fungsi dan tujuan Digital Media</p> <p>Pustaka: Nurudin. 2012. <i>Media Sosial Baru dan Munculnya Revolusi</i>. Yogyakarta, Buku Litera</p>	5%
6	<p>1.Mampu mendiskripsikan definisi, fungsi dan tujuan New Media</p> <p>2.Mampu merancang 1 set IG Story untuk menjadi IG Highlight ukuran 16:9</p>	<p>1.Mahasiswa dapat mendiskripsikan definisi, fungsi dan tujuan New Media</p> <p>2.Mahasiswa dapat merancang 1 set IG Story untuk menjadi IG Highlight ukuran 16:9</p>	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Kerapian 2.Kreativitas 3.Kesesuaian dengan ketentuan soal 4.Kerapian <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	<p>Project Based Learning. Diskusi dalam kelompok</p> <p>Fase5: Menguji Hasil Mahasiswa menjelaskan dan mempresentasikan hasil karya</p> <p>Fase6: Evaluasi Pengalaman Mahasiswa merevisi jika karya yang dihasilkan belum mencapai standar yang ditetapkan Dosen memberikan waktu mahasiswa untuk refleksi dan revisi proyek Dosen memberikan saran dan masukan terhadap proyek 3 X 50</p>		<p>Materi: Definisi, fungsi dan tujuan New Media</p> <p>Pustaka: Feri, Sulianta. 2015. <i>Keajaiban Sosial Media</i>. Gramedia Digital Indonesia</p>	5%

7	<p>1.Mampu mendiskripsikan definisi, fungsi dan tujuan New Media</p> <p>2.Mampu merancang 1 set IG Story untuk menjadi IG Highlight ukuran 16:9</p>	<p>1.Mahasiswa dapat mendiskripsikan definisi, fungsi dan tujuan New Media</p> <p>2.Mahasiswa dapat merancang 1 set IG Story untuk menjadi IG Highlight ukuran 16:9</p>	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Kerapian 2.Kreativitas 3.Kesesuaian dengan ketentuan soal 4.Kerapian <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	<p>Project Based Learning. Diskusi dalam kelompok</p> <p>Fase5: Menguji Hasil Mahasiswa menjelaskan dan mempresentasikan hasil karya</p> <p>Fase6: Evaluasi Pengalaman Mahasiswa merevisi jika karya yang dihasilkan belum mencapai standar yang ditetapkan Dosen memberikan waktu mahasiswa untuk refleksi dan revisi proyek Dosen memberikan saran dan masukan terhadap proyek 3 X 50</p>	<p>Materi: Definisi, fungsi dan tujuan New Media</p> <p>Pustaka: Feri, Sulianta. 2015. <i>Keajaiban Sosial Media.Gramedia Digital Indonesia</i></p>	10%
8	<p>1.Mampu mendiskripsikan definisi, fungsi dan tujuan New Media</p> <p>2.Mampu merancang 1 set IG Story untuk menjadi IG Highlight ukuran 16:9</p>	<p>1.Mahasiswa dapat mendiskripsikan definisi, fungsi dan tujuan New Media</p> <p>2.Mahasiswa dapat merancang 1 set IG Story untuk menjadi IG Highlight ukuran 16:9</p>	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Kerapian 2.Kreativitas 3.Kesesuaian dengan ketentuan soal 4.Kerapian <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	<p>Project Based Learning. Diskusi dalam kelompok</p> <p>Fase5: Menguji Hasil Mahasiswa menjelaskan dan mempresentasikan hasil karya</p> <p>Fase6: Evaluasi Pengalaman Mahasiswa merevisi jika karya yang dihasilkan belum mencapai standar yang ditetapkan Dosen memberikan waktu mahasiswa untuk refleksi dan revisi proyek Dosen memberikan saran dan masukan terhadap proyek 3 X 50</p>	<p>Materi: Definisi, fungsi dan tujuan New Media</p> <p>Pustaka: Feri, Sulianta. 2015. <i>Keajaiban Sosial Media.Gramedia Digital Indonesia</i></p>	10%

9	Mampu mendiskripsikan definisi, fungsi dan tujuan Online Media	<p>1. Mahasiswa dapat merancang Video content Instagram Feed</p> <p>2. Mahasiswa dapat merancang Video content Instagram Story</p> <p>3. Mahasiswa dapat merancang Video content TikTok</p>	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Originalitas 2. Kreativitas 3. Kesesuaian dengan ketentuan soal 4. Kerapian <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	<p>Project Based Learning, Diskusi dalam kelompok</p> <p>Fase1: Penentuan Pertanyaan Mendasar Dosen bertanya: Menyusun konsep konten Mahasiswa merespon pernyataan dosen.</p> <p>Fase2: Menyusun Perencanaan Proyek Dosen memberikan waktu mahasiswa untuk merancang konsep desain, Mahasiswa membuat desain konten visual</p> <p>Fase3: Menyusun Jadwal Dosen membuat kesepakatan batas akhir pengumpulan proyek. Mahasiswa menyusun timeline untuk menyelesaikan proyek 3 X 50</p>		<p>Materi: Definisi, fungsi dan tujuan Online Media</p> <p>Pustaka: Feri, Sulianta. 2015. <i>Keajaiban Sosial Media. Gramedia Digital Indonesia</i></p>	5%
10	Mampu mendiskripsikan definisi, fungsi dan tujuan Online Media	<p>1. Mahasiswa dapat merancang Video content Instagram Feed</p> <p>2. Mahasiswa dapat merancang Video content Instagram Story</p> <p>3. Mahasiswa dapat merancang Video content TikTok</p>	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Originalitas 2. Kreativitas 3. Kesesuaian dengan ketentuan soal 4. Kerapian <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	<p>Project Based Learning, Diskusi dalam kelompok</p> <p>Fase1: Penentuan Pertanyaan Mendasar Dosen bertanya: Menyusun konsep konten Mahasiswa merespon pernyataan dosen.</p> <p>Fase2: Menyusun Perencanaan Proyek Dosen memberikan waktu mahasiswa untuk merancang konsep desain, Mahasiswa membuat desain konten visual</p> <p>Fase3: Menyusun Jadwal Dosen membuat kesepakatan batas akhir pengumpulan proyek. Mahasiswa menyusun timeline untuk menyelesaikan proyek 3 X 50</p>		<p>Materi: Definisi, fungsi dan tujuan Online Media</p> <p>Pustaka: Feri, Sulianta. 2015. <i>Keajaiban Sosial Media. Gramedia Digital Indonesia</i></p>	5%

11	Mampu mendiskripsikan definisi, fungsi dan tujuan Online Media	<p>1. Mahasiswa dapat merancang Video content Instagram Feed</p> <p>2. Mahasiswa dapat merancang Video content Instagram Story</p> <p>3. Mahasiswa dapat merancang Video content TikTok</p>	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Originalitas 2. Kreativitas 3. Kesesuaian dengan ketentuan soal 4. Kerapian <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	<p>Project Based Learning, Diskusi dalam kelompok</p> <p>Fase1: Penentuan Pertanyaan Mendasar Dosen bertanya: Menyusun konsep konten Mahasiswa merespon pernyataan dosen.</p> <p>Fase2: Menyusun Perencanaan Proyek Dosen memberikan waktu mahasiswa untuk merancang konsep desain, Mahasiswa membuat desain konten visual</p> <p>Fase3: Menyusun Jadwal Dosen membuat kesepakatan batas akhir pengumpulan proyek. Mahasiswa menyusun timeline untuk menyelesaikan proyek 3 X 50</p>		<p>Materi: Definisi, fungsi dan tujuan Online Media</p> <p>Pustaka: Feri, Sulianta. 2015. <i>Keajaiban Sosial Media. Gramedia Digital Indonesia</i></p>	5%
12	Mampu mendiskripsikan definisi, fungsi dan tujuan Hybrid Media	<p>1. Mahasiswa dapat merancang Video opening & closing YouTube</p> <p>2. Mahasiswa dapat merancang Video iklan YouTube versi Skipable</p> <p>3. Mahasiswa dapat merancang Video iklan YouTube versi Unskipable</p>	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Originalitas 2. Kreativitas 3. Kesesuaian dengan ketentuan soal 4. Kerapian <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	<p>Project Based Learning. Diskusi</p> <p>Fase4: Monitoring Dosen memonitor proses mahasiswa mengumpulkan hasil proyek. Mahasiswa mengumpulkan hasil karya sesuai batas waktu yang telah disepakati</p> <p>Fase5: Menguji Hasil Mahasiswa menjelaskan dan mempresentasikan hasil dosen ketepatan interface 3 X 50</p>		<p>Materi: Definisi, fungsi dan tujuan Hybrid Media</p> <p>Pustaka: Nurudin. 2012. <i>Media Sosial Baru dan Munculnya Revolusi. Yogyakarta, Buku Litera</i></p>	5%

13	Mampu mendiskripsikan definisi, fungsi dan tujuan Hybrid Media	<p>1.Mahasiswa dapat merancang Video opening & closing YouTube</p> <p>2.Mahasiswa dapat merancang Video iklan YouTube versi Skipable</p> <p>3.Mahasiswa dapat merancang Video iklan YouTube versi Unskipable</p>	<p>Kriteria:</p> <p>1.Originalitas</p> <p>2.Kreativitas</p> <p>3.Kesesuaian dengan ketentuan soal</p> <p>4.Kerapian</p> <p>Bentuk Penilaian :</p> <p>Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	<p>Project Based Learningng. Diskusi</p> <p>Fase4: Monitoring Dosen memonitor proses mahasiswa mengumpulkan hasil proyek. Mahasiswa mengumpulkan hasil karya sesuai batas waktu yang telah disepakati</p> <p>Fase5: Menguji Hasil Mahasiswa menjelaskan dan mempresentasikan hasil dosen ketepatan interface 3 X 50</p>	<p>Materi: Definisi, fungsi dan tujuan Hybrid Media</p> <p>Pustaka: Nurudin. 2012. <i>Media Sosial Baru dan Munculnya Revolusi</i>. Yogyakarta, Buku Litera</p>	5%
14	Mampu mendiskripsikan definisi, fungsi dan tujuan Hybrid Media	<p>1.Mahasiswa dapat merancang Video opening & closing YouTube</p> <p>2.Mahasiswa dapat merancang Video iklan YouTube versi Skipable</p> <p>3.Mahasiswa dapat merancang Video iklan YouTube versi Unskipable</p>	<p>Kriteria:</p> <p>1.Originalitas</p> <p>2.Kreativitas</p> <p>3.Kesesuaian dengan ketentuan soal</p> <p>4.Kerapian</p> <p>Bentuk Penilaian :</p> <p>Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	<p>Project Based Learningng. Diskusi</p> <p>Fase5: Menguji Hasil Mahasiswa menjelaskan dan mempresentasikan hasil dosen ketepatan interface</p> <p>Fase6: Evaluasi Pengalaman Mahasiswa merevisi jika karya yang dihasilkan belum mencapai standar yang ditetapkan Dosen memberikan waktu mahasiswa untuk refleksi dan revisi proyek Dosen memberikan saran dan masukan terhadap proyek 3 X 50</p>	<p>Materi: Definisi, fungsi dan tujuan Hybrid Media</p> <p>Pustaka: Nurudin. 2012. <i>Media Sosial Baru dan Munculnya Revolusi</i>. Yogyakarta, Buku Litera</p>	5%
15	Mampu mendiskripsikan definisi, fungsi dan tujuan Hybrid Media	<p>1.Mahasiswa dapat merancang Video opening & closing YouTube</p> <p>2.Mahasiswa dapat merancang Video iklan YouTube versi Skipable</p> <p>3.Mahasiswa dapat merancang Video iklan YouTube versi Unskipable</p>	<p>Kriteria:</p> <p>1.Originalitas</p> <p>2.Kreativitas</p> <p>3.Kesesuaian dengan ketentuan soal</p> <p>4.Kerapian</p> <p>Bentuk Penilaian :</p> <p>Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	<p>Project Based Learningng. Diskusi</p> <p>Fase5: Menguji Hasil Mahasiswa menjelaskan dan mempresentasikan hasil dosen ketepatan interface</p> <p>Fase6: Evaluasi Pengalaman Mahasiswa merevisi jika karya yang dihasilkan belum mencapai standar yang ditetapkan Dosen memberikan waktu mahasiswa untuk refleksi dan revisi proyek Dosen memberikan saran dan masukan terhadap proyek 3 X 50</p>	<p>Materi: Definisi, fungsi dan tujuan Hybrid Media</p> <p>Pustaka: Nurudin. 2012. <i>Media Sosial Baru dan Munculnya Revolusi</i>. Yogyakarta, Buku Litera</p>	10%

16	Mampu mendiskripsikan definisi, fungsi dan tujuan Hybrid Media	<p>1. Mahasiswa dapat merancang Video opening & closing YouTube</p> <p>2. Mahasiswa dapat merancang Video iklan YouTube versi Skipable</p> <p>3. Mahasiswa dapat merancang Video iklan YouTube versi Unskipable</p>	<p>Kriteria:</p> <p>1. Originalitas</p> <p>2. Kreativitas</p> <p>3. Kesesuaian dengan ketentuan soal</p> <p>4. Kerapian</p> <p>Bentuk Penilaian :</p> <p>Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	<p>Project Based Learningng. Diskusi</p> <p>Fase5: Menguji Hasil Mahasiswa menjelaskan dan mepresentasikan hasil dosen ketepatan interface</p> <p>Fase6: Evaluasi Pengalaman Mahasiswa merevisi jika karya yang dihasilkan belum mencapai standar yang ditetapkan Dosen memberikan waktu mahasiswa untuk refleksi dan revisi proyek Dosen memberikan saran dan masukan terhadap proyek 3 X 50</p>	<p>Materi: Definisi, fungsi dan tujuan Hybrid Media</p> <p>Pustaka: Nurudin. 2012. <i>Media Sosial Baru dan Munculnya Revolusi</i>. Yogyakarta, Buku Litera</p>	10%
----	--	---	---	---	---	-----

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	30%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	70%
		100%

Catatan

- 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 studinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
- 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.
- 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.
- Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
- Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
- TM= Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.

RPS ini telah divalidasi pada tanggal

Koordinator Program Studi D4
Desain Grafis



Asidigisianti Surya Patria, S.T.,
M.Pd.
NIDN 0019077703

UPM Program Studi D4 Desain
Grafis



NIDN

