



Universitas Negeri Surabaya
Fakultas Bahasa dan Seni
Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan
DESAIN PERIKLANAN	9024105087		T=5 P=0 ECTS=7.95	6	6 Oktober 2024
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK		Koordinator Program Studi
		Marsudi, S.Pd., M.Pd.

Model Pembelajaran	Case Study																																
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																
	Matrik CPL - CPMK																																
	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr> <td style="width: 100px; height: 30px;">CPMK</td> </tr> </table>	CPMK																															
	CPMK																																
Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																	
<table border="1" style="margin: auto;"> <tr> <td rowspan="2" style="width: 50px;">CPMK</td> <td colspan="16" style="text-align: center;">Minggu Ke</td> </tr> <tr> <td style="width: 20px;">1</td> <td style="width: 20px;">2</td> <td style="width: 20px;">3</td> <td style="width: 20px;">4</td> <td style="width: 20px;">5</td> <td style="width: 20px;">6</td> <td style="width: 20px;">7</td> <td style="width: 20px;">8</td> <td style="width: 20px;">9</td> <td style="width: 20px;">10</td> <td style="width: 20px;">11</td> <td style="width: 20px;">12</td> <td style="width: 20px;">13</td> <td style="width: 20px;">14</td> <td style="width: 20px;">15</td> <td style="width: 20px;">16</td> </tr> </table>	CPMK	Minggu Ke																1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
CPMK		Minggu Ke																															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																	

Deskripsi Singkat MK Memberikan pengetahuan tentang pentingnya perencanaan media dan creative sebagai satu perpaduan strategi komunikasi dalam mencapai tujuan periklanan secara efektif dan melatih ketrampilan merancang berbagai media komunikasi visual baik cetak, elektronik dan multimedia melalui penguasaan berbagai software komputer yang relevan, berangkat dari pemahaman tentang karakteristik media dan segmentasi khayalak atas produk maupun perusahaan sebagai dasar perencanaan.

Pustaka

Utama :

1.
 - 1). Hakim, Budiman. *Saya Pengen Jadi Copy Writer* , Indonesia Cerdas, Yogyakarta, 2015.
 - 2). Jefkins, Frank., *Advertising* , Pitman Publishing, London, 1994.
 - 3). Kartajaya, Hermawan. *Positioning, Diferensiasi, Brand*, Gramedia Pustaka Utama, Jakarta, 2005.
 - 4). Kottler, Philips, *Manajemen Pemasaran*. Prenhalindo, Jakarta 2002.
 - 5). Widyatama, Rendra. *Pengantar Periklanan* , Pustaka Book Publisher, Yogyakarta, 2009.

Pendukung :

Dosen Pengampu EKO AGUS BASUKI OEMAR
 Muh Ariffudin Islam, S.Sn., M.Sn.

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 memahami berbagai jenis media dan karakter media yang digunakan dalam dunia periklanan.dan pemasaran.	Dapat mendeskripsikan berbagai jenis media dan karakter media.	Kriteria: -	Ceramah, diskusi dan tanya jawab 4 X 50			0%

2	Mampu memahami dan membedakan media Above The Line (ATL), Below The Line (BTL), Through The Line (TTL), New Media dengan media primer dan media sekunder.	Dapat mendeskripsikan Above The Line (ATL), Below The Line (BTL), Through The Line (TTL), New Media dengan media primer dan media sekunder	Kriteria: Kesesuaian tema, Original, Unik, dan menarik serta finishing karya.	Ceramah, Diskusi, Tanya jawab dan Praktek 4 X 50		0%
3	Mampu memahami dan membedakan media Above The Line (ATL), Below The Line (BTL), Through The Line (TTL), New Media dengan media primer dan media sekunder.	Dapat mendeskripsikan Above The Line (ATL), Below The Line (BTL), Through The Line (TTL), New Media dengan media primer dan media sekunder	Kriteria: Kesesuaian tema, Original, Unik, dan menarik serta finishing karya.	Ceramah, Diskusi, anya jawab. 4 X 50		0%
4	1. Mampu memahami copywriting iklan dalam sebuah media. 2. Mampu memahami target audience iklan,	Dapat mendeskripsikan copywriting iklan dalam sebuah media.	Kriteria: Kesesuaian tema, Original, Unik, dan menarik serta finishing karya.	Ceramah, Diskusi, anya jawab dan praktek. 4 X 50		0%
5	1. Mampu memahami copywriting iklan dalam sebuah media. 2. Mampu memahami target audience iklan,	Dapat mendeskripsikan copywriting iklan dalam sebuah media.	Kriteria: Kesesuaian tema, Original, Unik, dan menarik serta finishing karya.	Ceramah, Diskusi, anya jawab dan praktek. 4 X 50		0%
6	Mampu memahami Branding	Dapat mendeskripsikan Branding	Kriteria: 1.1. Kesesuaian dengan tema. 2.2. Unik dan menarik 3.3. Original 4.4. Finishing 5.5. Presentasi	Ceramah, tanya jawab, dan Praktek 4 X 50		0%
7	Mampu memahami Strategi Kreatif yang meliputi Target Audience, 5W1H, SWOT, USP, Positioning, Consumer Insight, dll	Dapat mendeskripsikan Target Audience, SWOT, USP, Positioning, Consumer Insight, dll	Kriteria: 1.1. Kesesuaian dengan tema. 2.2. Unik dan menarik 3.3. Original 4.4. Finishing 5.5. Presentasi	Ceramah, tanya jawab, observasi dan praktek 4 X 50		0%
8	Mampu memahami Strategi Kreatif yang meliputi Target Audience, 5W1H, SWOT, USP, Positioning, Consumer Insight, dll	Dapat mendeskripsikan Target Audience, SWOT, USP, Positioning, Consumer Insight, dll	Kriteria: 1.1. Kesesuaian dengan tema. 2.2. Unik dan menarik 3.3. Original 4.4. Finishing 5.5. Presentasi	Ceramah, tanya jawab, observasi dan praktek 4 X 50		0%
9	UTS	UTS	Kriteria: UTS	UTS 4 X 50		0%
10	Mampu memahami teori tentang logo, dan teori warna	Dapat mendeskripsikan teori tentang logo, teori warna.	Kriteria: 1.1. Kesesuaian dengan tema. 2.2. Unik dan menarik 3.3. Original 4.4. Finishing 5.5. Presentasi	Ceramah, tanya jawab, latihan 4 X 50		0%
11	Mampu memahami teori tentang logo, dan teori warna	Dapat mendeskripsikan teori tentang logo, teori warna.	Kriteria: 1.1. Kesesuaian dengan tema. 2.2. Unik dan menarik 3.3. Original 4.4. Finishing 5.5. Presentasi	Ceramah, tanya jawab, latihan 4 X 50		0%

12	Mampu memahami Visual Identity	Dapat mendeskripsikan Visual Identity	Kriteria: 1.1. Kesesuaian dengan tema. 2.2. Unik dan menarik 3.3. Original 4.4. Finishing 5.5. Presentasi	Ceramah, tanya jawab, Latihan 4 X 50		0%
13	Mampu memahami Strategi Kreatif	Dapat mendeskripsikan Strategi Kreatif	Kriteria: 1.1. Kesesuaian dengan tema. 2.2. Unik dan menarik 3.3. Original 4.4. Finishing 5.5. Presentasi	Ceramah, tanya jawab, latihan 4 X 50		0%
14	Mampu memahami sebuah kampanye wisata unggulan yang terintegrasi	Dapat mendeskripsikan sebuah kampanye wisata unggulan yang terintegrasi.	Kriteria: 1.1. Kesesuaian dengan tema. 2.2. Unik dan menarik 3.3. Original 4.4. Finishing 5.5. Presentasi	Observasi, Survei lapangan, Latihan 4 X 50		0%
15	Mampu memahami sebuah kampanye wisata unggulan yang terintegrasi	Dapat mendeskripsikan sebuah kampanye wisata unggulan yang terintegrasi.	Kriteria: 1.1. Kesesuaian dengan tema. 2.2. Unik dan menarik 3.3. Original 4.4. Finishing 5.5. Presentasi	Observasi, Survei lapangan, Latihan 4 X 50		0%
16	UAS	UAS	Kriteria: UAS	UAS 4 X 50		0%

Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Persentase
		0%

Catatan

- 1. 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 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, ketrampilan umum, ketrampilan 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-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.
- 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. 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.
- 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, dan metode lainnya yg setara.
- 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 prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
- 12. TM=**Tatap Muka, **PT=**Penugasan terstruktur, **BM=**Belajar mandiri.

