



INSTITUT INFORMATIKA & BISNIS DARMAJAYA
FAKULTAS DESAIN, HUKUM DAN PARIWISATA
PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL





No. Dokumen
4FM-DP40103

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

No.
Revisi

Hal
1 dari 12

Tanggal Terbit
07 April 2021

MATAKULIAH	KODE MK	SEMESTER	BOBOT SKS
New Media	DKV23462	6	4
Otorisasi/Pengesahaan	Dosen Pengembang RPS	Koordinator Bidang Ilmu (KBK)	Ketua Program Studi
 Dr. Handoyo Widi Nugroho, M.T.I	 M. Redintan Justin, S.Ds., M.Ds	 M. Redintan Justin, S.Ds., M.Ds	 Abdi Darmawan, ST., M.T.I
Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)	Sikap 1. S1 - Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religious. 2. S5 - Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain. 3. S9 - Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri		
	Keterampilan Umum 1. KU1 Mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi digital di era industri 4.0.		

Pengetahuan Umum

1. **P4** Menguasai teknik berpikir ilmiah yang meliputi teknik observasi, analisis, sintesis, serta berpikir logis dan runut.
2. **P3** Menguasai pengetahuan teknis desain yang meliputi pemahaman prinsip dan elemen desain aturan / standar, tata letak dan komposisi, pemilihan dan penggunaan huruf dan warna.
3. **P4** Menguasai teknik berpikir ilmiah yang meliputi teknik observasi, analisis, sintesis, serta berpikir logis dan runut.
4. **P8** Menguasai berbagai pengetahuan dan teknologi pendukung yang digunakan dalam merancang karya desain komunikasi visual.

Keterampilan Khusus

1. **KK1** Memiliki ketrampilan dalam mengembangkan gagasan melalui pola pikir yang kreatif, terstruktur dan terukur untuk memecahkan masalah komunikasi visual melalui metode brainstorming, mindmapping, morfologi, design thinking, creative thinking dan generating idea
2. **KK2** Memiliki kemampuan dalam memecahkan masalah komunikasi visual melalui pendekatan out of the box, baik bersifat gagasan, rancangan visual, maupun melalui aplikasi media komunikasi dan informasi.
3. **KK3** Memiliki keterampilan teknis menggambar, membuat ilustrasi, tipografi, fotografi, animasi, videografi, dan lain-lain.
4. **KK7** Mampu mengembangkan diri dan adaptif pada perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan lingkungan kerja, sehingga dapat menghasilkan rancangan yang kreatif, inovatif dan profesional
5. **KK8** Mampu melakukan kegiatan perancangan melalui metodologi desain dengan pendekatan desain grafis, periklanan dan multimedia dengan hasil perancangan yang komunikatif, efektif, efisien dan estetik untuk kebutuhan industri kreatif

Capaian Pembelajaran Matakuliah (CPMK)	<ol style="list-style-type: none"> 1. CPMK1 Mampu memahami dan mengetahui konteks new media (media baru) sebagai media komunikasi visual secara teoritis. 2. CPMK2 Mampu menerapkan metode desain pada perancangan iklan digital. 3. CPMK3 Mampu memahami dan mengetahui mengenai digital marketing dan manajemen media sosial untuk pemanfaatan new media (media baru) sebagai sarana iklan. 4. CPMK4 Mampu mewujudkan gagasan ide pada konsep kreatif karya desain komunikasi visual. 5. CPMK5 Mampu memanfaatkan teknologi pada proses produksi desain new media. 6. CPMK6 Mampu memahami dan mengetahui peran majalah interaktif untuk sarana promosi pada new media (media baru). 7. CPMK7 Mampu mewujudkan suatu karya desain yang inovatif dan kreatif serta estetis. 																																																																																																																															
Korelasi CMPK Terhadap Sub-CPMK	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th style="width: 20%;"></th> <th>CMPK1</th> <th>CMPK2</th> <th>CMPK3</th> <th>CMPK4</th> <th>CMPK5</th> <th>CMPK6</th> <th>CMPK7</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Sub-CPMK1</td> <td>√</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Sub-CPMK2</td> <td>√</td> <td>√</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Sub-CPMK3</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Sub-CPMK4</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Sub-CPMK5</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Sub-CPMK6</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Sub-CPMK7</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>Sub-CPMK9</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Sub-CPMK10</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Sub-CPMK11</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Sub-CPMK12</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Sub-CPMK13</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Sub-CPMK14</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> </tr> <tr> <td>Sub-CPMK15</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> <td>√</td> </tr> </tbody> </table>									CMPK1	CMPK2	CMPK3	CMPK4	CMPK5	CMPK6	CMPK7	Sub-CPMK1	√							Sub-CPMK2	√	√						Sub-CPMK3	√	√	√					Sub-CPMK4	√	√	√					Sub-CPMK5	√	√	√	√				Sub-CPMK6	√	√	√	√				Sub-CPMK7	√	√	√	√	√			Sub-CPMK9	√	√	√	√	√	√		Sub-CPMK10	√	√	√	√	√	√		Sub-CPMK11	√	√	√	√	√	√		Sub-CPMK12	√	√	√	√	√	√		Sub-CPMK13	√	√	√	√	√	√		Sub-CPMK14	√	√	√	√	√	√	√	Sub-CPMK15	√	√	√	√	√	√	√
	CMPK1	CMPK2	CMPK3	CMPK4	CMPK5	CMPK6	CMPK7																																																																																																																									
Sub-CPMK1	√																																																																																																																															
Sub-CPMK2	√	√																																																																																																																														
Sub-CPMK3	√	√	√																																																																																																																													
Sub-CPMK4	√	√	√																																																																																																																													
Sub-CPMK5	√	√	√	√																																																																																																																												
Sub-CPMK6	√	√	√	√																																																																																																																												
Sub-CPMK7	√	√	√	√	√																																																																																																																											
Sub-CPMK9	√	√	√	√	√	√																																																																																																																										
Sub-CPMK10	√	√	√	√	√	√																																																																																																																										
Sub-CPMK11	√	√	√	√	√	√																																																																																																																										
Sub-CPMK12	√	√	√	√	√	√																																																																																																																										
Sub-CPMK13	√	√	√	√	√	√																																																																																																																										
Sub-CPMK14	√	√	√	√	√	√	√																																																																																																																									
Sub-CPMK15	√	√	√	√	√	√	√																																																																																																																									

Deskripsi Singkat Matakuliah		Mata kuliah ini bertujuan untuk mematangkan strategi komunikasi periklanan mulai dari aspek media, aspek kreatif dan desain. Strategi komunikasi periklanan dilakukan dengan perencanaan media yang mampu menjangkau target audiens yang ingin dituju, menggunakan media baru.					
Bahan Kajian / Materi Pembelajaran		<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengantar New Media (Media Baru). 2. Pemanfaatan media sosial sebagai sarana iklan 3. Digital marketing 4. Manajemen Media Sosial 5. Rumus Attention, Interest, Disert dan Action (AIDA) dalam iklan digital. 6. Definisi Majalah Digital 7. Definisi Desain Tata Letak 					
Pustaka		<p>Utama</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Prenada. Kasali, Rhenald (1995). Manajemen Periklanan, cetakan keempat, Jakarta : PT. Anem Kosong. 2. Madjadikara, Agus S. 2004. Bagaimana Biro Iklan Memproduksi Iklan. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.. <p>Pendukung</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Rangkuti, Freddy. (2001). Creative Effective Marketing Plan. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama 					
Mata Kuliah Syarat							
Minggu ke -	Sub-CPMK (Kemampuan akhir tiap tahapan belajar)	Bahan Kajian (Materi Pembelajaran)	Bentuk dan Metode Pembelajaran (Media dan Sumber Belajar)	Waktu (menit)	Penilaian		
					Kriteria dan Bentuk	Indikator	Bobot (%)

1	Mahasiswa mampu memahami dan mengerti mengenai media baru (New Media).	Pengantar New Media (Media Baru) dan Pemanfaatan new media untuk iklan komersil	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tatap Muka 2. Ceramah dan Diskusi 3. LED-PPT 4. <i>E-learning</i> Darmajaya 	200 min	CPMK1	Pengetahuan mengenai new media secara teoritis..	
2	Mahasiswa memahami dan mengerti mengenai periklanan digital berbasis Instagram.	Pemanfaatan media sosial sebagai sarana iklan dan pengumpulan data untuk perancangan iklan digital. *Tugas 1 Iklan digital sosial media (Konsep, File desain dan Publikasi)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tatap Muka 2. Ceramah, Diskusi dan Pengumpulan data 3. LED-PPT 4. <i>E-learning</i> Darmajaya 	200 min	CPMK1 CPMK2	Pengetahuan mengenai media iklan komersil berbasis media sosial (Instagram post).	
3	Mahasiswa mampu menyusun strategi digital marketing sebagai pendukung periklanan digital.	Digital marketing dan Presentasi hasil observasi (strategi kreatif, analisis swot, dan konsep kreatif).	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tatap Muka 2. Pesentasi, diskusi dan tanya jawab 3. LED-PPT-PC 4. <i>E-learning</i> Darmajaya 	200 min	CPMK1 CPMK2 CPMK3	Pengetahuan mengenai digital marketing	

4	Mahasiswa mampu memahami dan mengerti mengenai manajemen sosial media.	Manajemen Media Sosial dan Evaluasi konsep kreatif = <i>Copywriting</i> , dan sketsa lay out desain feed Instagram.	1.Tatap Muka 2.Ceramah, Diskusi dan Asistensi konsep 3.LED-PPT 4.E-learning Darmajaya	200 min	CPMK1 CPMK2 CPMK3	Pengetahuan mengenai manajemen media sosial khususnya Instagram.	2%
5	Mahasiswa mampu merancang iklan digital berbasis feed instagram	Rumus AIDA dan Evaluasi konsep (pra-desain) serta melanjutkan ke tahapan alternatif desain berdasarkan hasil evaluasi.	1.Tatap Muka 2.Ceramah, Diskusi dan digitalisasi 3.LED-PPT-PC/Laptop 4.E-learning Darmajaya	200 min	CPMK1 CPMK2 CPMK3 CPMK4	Kemampuan dalam mengimplementasikan AIDA kedalam alternative desain.	
6	Mahasiswa mampu merancang iklan digital berbasis feed instagram.	Evaluasi alternative desain = <i>Copywriting</i> , AIDA, Anatomi Iklan, Visual dan Estetika dan Melanjutkan ke final desain sesuai hasil evaluasi.	1. Tatap Muka 2. Asistensi alternatif desain 3. PC/Laptop	200 min	CPMK1 CPMK2 CPMK3 CPMK4	Kemampuan dalam explorasi visual untuk mewujudkan final desain.	3%

7	Mahasiswa mampu merancang iklan digital berbasis instagram..	<p>Evaluasi Final Desain. dan finalisasi desain</p> <p>*Tugas dkumpulkan pada minggu ke 9 dalam bentuk = Konsep iklan, file desain, JPG dan bukti publikasi.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tatap Muka 2. Ceramah, Diskusi dan Tanya Jawab 3. LED-PPT 4. E-learning Darmajaya 	200 min	<p>CPMK1 CPMK2 CPMK3 CPMK4 CPMK5</p>	Pengetahuan mengenai generator of form.	5%
8	Ujian Tengah Semester (UTS)						
9	Mahasiswa mampu memahami dan mengerti mengenai majalah digital	<p>Definisi Majalah Digital dan Membuat <i>Moodboard</i> untuk majalah digital interaktif berdasarkan hasil <i>mind mapping / brainstorming</i>.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tatap Muka 2. Ceramah, Diskusi dan Konsep kreatif 3. LED-PPT-Sketchbook 4. E-learning Darmajaya 	200 min	<p>CPMK1 CPMK2 CPMK3 CPMK4 CPMK5 CPMK6</p>	Kemampuan dalam memahami majalah digital sebagai sarana perancangan iklan digital berbasis android.	

10	Mahasiswa mampu merancang Sketsa Tata Letak Majalah Digital.	Definisi Desain Tata Letak dan membuat Sketsa Tata Letak Majalah Digital	1. Tatap Muka 2. Ceramah, Diskusi dan Konsep <i>Layout</i> 3. LED-PPT-Sketchbook 4. E-learning Darmajaya	200 min	CPMK1 CPMK2 CPMK3 CPMK4 CPMK5 CPMK6	Kemampuan dalam mewujudkan gagasan kreatif menjadi konsep visual perancangan.	
11	Mahasiswa mampu merancang digital majalah sesuai dengan konsep.	Evaluasi Sketsa Tata Letak Majalah Digital dan proses digitalisasi desain.	1. Tatap Muka 2. Asistensi dan digitalisasi desain 3. Sketchbook-PC/Laptop	200 min	CPMK1 CPMK2 CPMK3 CPMK4 CPMK5 CPMK6	Kemampuan dalam mewujudkan konsep visual kedalam bentuk alternative desain	
12	Mahasiswa mampu merancang Majalah interaktif.	Evaluasi progress digitalisasi majalah = Komposisi, Isi iklan, Foto produk <i>Lay-out</i> , Visual dan Estetika.	1. Tatap Muka 2. Asistensi desain 3. PC/Laptop	200 min	CPMK1 CPMK2 CPMK3 CPMK4 CPMK5 CPMK6	Kemampuan dalam digitalisasi majalah interaktif.	

13	Mahasiswa mampu merancang Majalah interaktif.	Evaluasi progress digitalisasi majalah = <i>Action script</i> serta <i>movie clip</i> dan digitalisasi berdasarkan hasil evaluasi.	<ol style="list-style-type: none"> 1 Tatap Muka 2. Asistensi desain 3. PC/Laptop 	200 min	CPMK1 CPMK2 CPMK3 CPMK4 CPMK5 CPMK6	Kemampuan dalam mewujudkan desain majalah interaktif berbasis website	
14	Mahasiswa mampu mengukur efektifitas majalah digital interaktif sebagai media baru untuk iklan komersil dengan metode kuisisioner.	Ujicoba efektifitas majalah digital interaktif dengann kuisisioner sebagai media baru untuk iklan.	<ol style="list-style-type: none"> 1 Tatap Muka 2. Simulasi desain 3. Form kuisisioner 	200 min	CPMK1 CPMK2 CPMK3 CPMK4 CPMK5 CPMK6 CPMK7	Kemampuan dalam mengukur efektifitas karya desain.	
15	Mahasiswa mampu mengukur efektifitas majalah digital interaktif sebagai media baru untuk iklan komersil dengan metode kuisisioner.	Ujicoba efektifitas majalah digital interaktif *Tugas 2 dikumpulkan minggu ke 2 UAS dalam bentuk = Konsep, File desain Prototype dan hasil kuisisioner efektifitas media.	<ol style="list-style-type: none"> 1 Tatap Muka 2. Simulasi desain 3. Form kuisisioner 	200 min	CPMK1 CPMK2 CPMK3 CPMK4 CPMK5 CPMK6 CPMK7	Kemampuan dalam mengukur efektifitas karya desain.	

16	Ujian Akhir Semester
----	----------------------

Penilaian dan Rincian Penilaian

1. Bobot Penilaian

Bobot Nilai Tugas (NT)	= 20%
Bobot Nilai Ujian Tengah Semester (UTS)	= 20%
Bobot Nilai Ujian Akhir Semester (UAS)	= 20%
Bobot Etika (E)	= 20%
Presensi (P)	= 20%
Nilai Akhir	= 20% NT + 20% UTS + 20% UAS + 20% E + 20% P

2. Tabel Nilai

No	Nilai Mutu	Range	Bobot
1	A	80 - 100	4
2	A-	75 - 79,5	3,75
3	B+	70 - 74,5	3,5
4	B	65- 69,5	3
5	C	55 - 64,5	2
6	D	30 - 54,5	1
7	E	< 30	0

3. Rincian Penilaian

Jenis Penilaian	Kriteria	Nilai						
		1	2	3	4	5	6	7
Perancangan iklan komersil UMKM berbasis feed Instagram.	<ul style="list-style-type: none"> - Copywriting - AIDA - Anatomi Iklan - Manajemen media sosial - Sketsa - Visual - Estetika 	80 - 100 Tugas 1 superior sesuai dengan kriteria penilaian	75 – 79,5 Tugas 1 sesuai dengan kriteria penilaian	70 – 74,5 Tugas 1 cukup memenuhi kriteria penilaian	65 – 69,5 Tugas 1 memenuhi kriteria penilaian akan tetapi durasi melebihi batas.	55 – 64,5 Tugas 1 hanya memenuhi 2 kriteria penilaian dan melebihi batas durasi.	30 – 54,5 Tugas 1 hanya memenuhi satu kriteria penilaian dan melebihi durasi	< 30 Tidak mengerjakan Tugas 1.
Desain Majalah Digital Interaktif untuk iklan komersil.	<ul style="list-style-type: none"> - Copywriting - Lay-Out - Foto Produk - Sketsa - Navigasi - Visual - Estetika 	80 - 100 Tugas 2 superior sesuai dengan kriteria penilaian	75 – 79,5 Tugas 2 sesuai dengan kriteria penilaian	70 – 74,5 Tugas 2 cukup memenuhi kriteria penilaian	65 – 69,5 Tugas 2 memenuhi kriteria penilaian akan tetapi durasi melebihi batas.	55 – 64,5 Tugas 2 hanya memenuhi 2 kriteria penilaian dan melebihi batas durasi.	30 – 54,5 Tugas 2 hanya memenuhi satu kriteria penilaian dan melebihi durasi	< 30 Tidak mengerjakan Tugas 2
Ujian Tengah Semester (UTS).	UTS Tertulis UTS Praktek = Reels Instagram Promosi UMKM durasi 20 detik	80 - 100 UTS superior sesuai dengan kriteria penilaian	75 – 79,5 UTS sesuai dengan kriteria penilaian	70 – 74,5 UTS cukup memenuhi kriteria penilaian	65 – 69,5 UTS memenuhi kriteria penilaian akan tetapi durasi melebihi batas.	55 – 64,5 UTS hanya memenuhi 2 kriteria penilaian dan melebihi batas durasi.	30 – 54,5 UTS hanya memenuhi satu kriteria penilaian dan melebihi durasi	< 30 -Tidak mengikuti UAS
Ujian Akhir Semester (UAS)	-UTS Tertulis -UTS Praktek =	80 - 100 UAS superior	75 – 79,5 UAS sesuai dengan kriteria	70 – 74,5 UAS cukup memenuhi	65 – 69,5 UAS memenuhi kriteria penilaian	55 – 64,5 UAS hanya memenuhi 2	30 – 54,5 UAS hanya memenuhi satu	< 30 Tidak mengikuti

	Manual book majalah digital interaktif.	sesuai dengan kriteria penilaian	penilaian	kriteria penilaian	akan tetapi durasi melebihi batas.	kriteria penilaian dan melebihi batas durasi.	kriteria penilaian dan melebihi durasi	UAS
Kehadiran	- Memenuhi kehadiran - 20 %	20 % Tidak ada alfa dan memenuhi 14 pertemuan perkuliahan.	18 % Alfa pertemuan perkuliahan hanya 2 kali (1 sesi).	14 % Alfa pertemuan hanya 3 kali (1,5 sesi)	10 % Alfa pertemuan perkuliahan 4 Kali (2 sesi)	8 % Alfa pertemuan perkuliahan 5 kali (2,5 sesi)	4 % Alfa pertemuan perkuliahan 8 (4 Sesi)	2 % Tidak pernah mengikuti perkuliahan.
Etika	CPL Sikap 20% - S1 - S5 - S9	20 % Mahasiswa superior karena memenuhi 3 CPL Sikap	18 % Mahasiswa memenuhi 3 CPL sikap.	14 % Mahasiswa hanya memenuhi 2 CPL sikap.	10 % Mahasiswa hanya memenuhi 1 CPL sikap tapi kurang religious.	8 % Mahasiswa hanya memenuhi 1 CPL tapi tidak menghargai keaneka ragaman	4 % Mahasiswa hanya memenuhi 1 CPL tapi tidak memiliki sikap professional.	2 % Mahasiswa sama sekali tidak memenuhi 3 CPL Sikap.