|  |  |
| --- | --- |
| Download Logo Universitas Bina Darma PNG Tanpa Background Lambang HD Gambar  CDR - hanalfa.com | **RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI : ILMU KOMUNIKASI****FAKULTAS : ILMU KOMUNIKASI UNIVERSITAS BINA DARMA** |
| **MATA KULIAH** | **KODE** | **Rumpun/Kelompok MK** | **BOBOT (sks)** | **SEMESTER** | **Tgl Penyusunan** |
|  **SOCIAL CONTENT CREATOR** | 191201205 | KEAHLIAN KEILMUAN | **3** | **2** | **10-02-2022** |
| **OTORISASI** | **Dosen Pengembang RPS** | **Koordinator Rumpun MK** | **Ka Program Studi** |
|  | **Dr. Desy Misnawati. M.I.Kom** |  **Dr. Desy Misnawati. M.I.Kom** |
| **Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)** | **CP Program Studi** |  |
| CPL | * Nahassiwa mampu kritis terhadap pengetahuan, informasi dan data dengan berpegang teguh pada prinsip-prinsip ilmiah yang rasional dan obyektif
* Menguasai konsep, kaidah, dan proses pengembangan isi pesan untuk mencapai berbagai tujuan komunikasi menggunakan beragam jenis saluran komunikasi;
* Menguasai pendekatan komunikasi mobile dan komunikasi keamanan dengan berlandaskan pada perspektif humaniora digital
* Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya;
* Mampu memproduksi isi pesan untuk berbagai tujuan komunikasi menggunakan berbagai jenis saluran komunikasi yang bermanfaat bagi masyarakat dan sesuai dengan norma hukum, norma sosial dan etika yang berlaku
* Mampu menentukan dan memanfaatkan secara tepat metode komunikasi efektif berbasis humanistik dan teknologi, yang mencakup pemilihan komunikator, pesan, media dan sasaran komunikannya.
 |
| **CP Mata Kuliah** |  |
| CPMK-1 | Menguasai konsep, teori dan aplikasi teknologi digital dalam produksi konten media dan penyiaran |
| CPMK-2 | Mengaplikasikan pengetahuan faktual tentang jenis konten penyiaran, pers, jurnalistik, periklanan, informasi publik, transaksi elektronik |
| CPMK-3 | Mahasiswa memiliki keterbukaan dan sikap kritis terhadap informasi yang berkembang di masyarakat dan memproduksi media digital yang bermanfaat bagi orang banyak |
| CPMK-4 |  Dapat memahami dan menguasai konsep, kaidah dan proses produksi media digital dan dikembangkan menjadi suatu pesan (visual, audio, audio visual) yang komunikatif dan menarik dengan menggunakan beragam saluran komunikasi digital |
| CPMK-5 | Mahir menggunakan software untuk memproduksi pesan komunikasi digital yang relevan dan bertanggung jawab bagi kebutuhan hidup orang banyak |
|  | CPMK-6 | Kemampuan memahami teori dan konsep produksi media digital; mampu mengaplikasikan teknik-teknik produksi media digital; menciptakan karya produksi media digital |
| **Deskripsi Singkat Mata Kuliah** |  mata kuliah yang mengkaji teori, konsep, proses seputar produksi media digital. Tidak hanya itu, mahasiswa dilatih untuk peka akan kejadian/ peristiwa di sekitar masyarakat, diasah sence of art dan pcychological feeling sehingga mahasiswa tidak hanya memiliki kemampuan untuk mendeliver pesan dalam karya audio dan visual tapi fasih menciptakan konsep berita, acara, program, video atau tips dan trik dan karya digital lainnya yang real dan fresh sesuai perkembangan tekhnologi dan komunikasi di erat 4.0 |
| **Materi Pembelajaran/ Pokok Bahasan** | 1. Pengenalan social content creations
2. Pemahaman Target Audience
3. Kreativitas dalam Konten social
4. Platform Media Social
5. Copywriting dan Bahasa konten
6. Visual content creations
7. Strategi pemasaran konten
 |
| **Pustaka** | **Utama :** |  |
| 1. Widuri et al, Kerangka Literasi Digital Indonesia: ICT Watch - Indonesia, Kominfo, 2017 2. KOMINFO Indonesia, . Kerangka Literasi Digital Indonesia, literasidigital.id, 2018 3. David Karlins, Building Websites All in One for Dummies, John Wiley & Sons, Inc., 2020,
 |
| **Media Pembelajaran** | **Perangkat lunak :** | **Perangkat keras :** |
|   | LCD |
| **Team Teaching** |  Dwi Maharani Leo Ferdinan Fauzian Dimas Umboro |
| **Assessment** | Kuis, Tugas, UTS dan UAS |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Minggu** | **Kemampuan Akhir yang Diharapkan (***Expected Learning Outcomes***)** | **Pokok Bahasan (***Subject***)** | **Bahan Kajian** *(Study Material)* | **Bentuk dan Metode Pembelajaran***(Learning Method)* | **Indikator**(*Indicator*) | **Alokasi Waktu** *(Time**Allocation)* | **Teknik Penilaian** (*Assessment techniques)* | **Sumber Belajar** *(Learning Resource)* |
| 1 | Mahassuwa mampu memhami pengertian krearivitas  | Pengertian kreativitas | 1. Pengertian kreativitas dan komnikasi kreatif
2. Pengenalan konsep konten social
3. tren media sosial dan analisis
4. Manfaat berpikir kreatif
 | Kuliah interaktif dengan presentasi konsep dasar resistensi khalayak dan berpikir kreatif. | 1. Partisipasi aktif dalam diskusi tentang konsep resistensi dan berpikir kreatif.
2. Pemahaman yang jelas tentang perbedaan antara resistensi dan berpikir kreatif.
3. Kemampuan untuk mengajukan pertanyaan yang reflektif
 | 150 menit | * Partisipasi Aktif
* Pemahaman Konsep
 |  |
| 2 | Mahassuwa mampu memahami pengertian dan mekanisme berpikir kreatif | Proses berfikir kreatif | 1. Proses kreatif james web young
2. Berfikir kreatif secara sistematik
3. Tahap-tahap kreativitas
 | Kuliah interaktif dengan presentasi konsep dasar resistensi khalayak dan berpikir kreatif. | 1. menit
 | * Partisipasi Aktif
* Pemahaman Konsep
 |  |
| 3 | Mahassuwa mampu memahami Konsep prinsip berfikir kreatif | Konsep pemahaman target audience  | 1. Segmentasi audiens
2. Penggunaan Analisa data audience
 | Sesi diskusi untuk berbagi temuan dari analisis studi kasus. | 1. Analisis studi kasus dengan mendalam dan kritis
2. Kontribusi yang aktif dalam diskusi kelompok
3. Kemampuan untuk mengidentifikasi elemen kreatif yang berhasil dan relevan.
 | 300 menit | * Analisis Studi Kasus
* Presentasi Kritis
 |  |
| **4** | Mahassuwa mampu memahami bentuk bentuk erfikir kreatif | Formal berfikir kreatif | 1. Teknik kreativitas
2. Prinsip desain uneuk media social
3. Analisis platform media sosial utama
4. Strategi konten khusus untuk setiap platform.
 | Latihan individu menggunakan teknik tersebut dalam memecahkan masalah | 150 menit | Workshop dan Latihan Praktik: Penilaian berdasarkan partisipasi dan kontribusi dalam workshop serta hasil latihan brainstorming. |  |
| **5** | Mahassuwa mampu memahami cara pemecahan masalah secara kreative  | Pemecahan masalah secara creative | 1. Perencanaan kampanye konten
2. Alat analisis kinerja konten.
 | 1. Simulasi Perencanaan kampanye konten
 | 150 menit |  |
| **6** | Perangkat kreatif | 1. Visual conten creatotions
2. Copy writing dan Bahasa media
 | Kuliah interaktif untuk membahas teknik berpikir kreatif, seperti De Bono's Six Thinking Hats. | 1. Partisipasi aktif dalam diskusi tentang konsep resistensi dan berpikir kreatif.
2. Pemahaman yang jelas tentang perbedaan antara resistensi dan berpikir kreatif
 | 150 menit | * Analisis Studi Kasus

Presentasi Kritis |  |
| **7** | Mahassuwa mampu ranah penerapan berfiir kreative  |  Perencanaan komunikasi Strategik | 1. Strategi pemaaran konten
2. Merancang dan melaksanakan pemasaran konten
3. Mengukur keberhasilan kampanye konten
 | Latihan individu menggunakan teknik tersebut dalam memecahkan masalah resistensi | 1. Partisipasi aktif dalam simulasi kasus resistensi
2. Pengembangan pendekatan kreatif yang relevan
3. Presentasi solusi dengan jelas dan persuasif
 | 150 menit | * Analisis Studi Kasus
* Presentasi Kritis
* Evaluasi kontribusi masing-masing anggota kelompok
 |  |
| **8** | 150 menit |  |
| **9** | Mahassuwa mampu memahami penerapan berpikir kreatif Perencanaan komunikasi Strategik |  Proses kreatif  | 1. Identifikasi masalah atau tujuan komunikasi
2. Pembentukan tim kreatif dan Teknik braistroming
3. Seleksi dan pengembangan ide krearive
 | Kelompok kerja untuk merancang solusi kreatif dan berbagi dengan kelas | 1. Pemahaman mendalam tentang teknik berpikir kreatif.
2. Kemampuan untuk menerapkan teknik-teknik tersebut dalam latihan individu.
3. Keterlibatan aktif dalam diskusi dan pertanyaan reflektif.
4. Kolaborasi dalam kelompok kerja
 | 150 menit | * Simulasi Kasus
* Penilaian partisipasi dalam simulasi kasus dan efektivitas solusi yang diusulkan
 |  |
| **10** | Evaluasi ide kreative  | 1. Kriteria evaluasi untuk menilai kreativitas
2. Penggunaan teknik seperti "SWOT" (Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats) dalam mengevaluasi ide
 | Presentasi proyek akhir yang mencakup rencana kreatif | 150 menit |  |
| **11** | Mahassuwa mampu memahami penerapan berpikir kreatif Perencanaan komunikasi Strategik | Aspek aspek berfiir kreative dalam perencanaan komunikasi | 1. Menganalisis studi kasus dari berbagai industri yang menggambarkan penerapan berpikir kreatif dalam perencanaan komunikasi.
2. Mampu mengevaluasi keberhasilan dan tantangan dari sudut pandang berpikir kreatif
 | Presentasi proyek akhir yang mencakup rencana kreatif | 1. Kolaborasi dalam kelompok kerja.
2. Pengembangan solusi kreatif dengan mendalam
3. Presentasi proyek akhir dengan pemahaman yang mendalam tentang konsep dan aplikasinya
4. Kemampuan untuk merespons umpan balik dengan konstruktif
 | 150 menit | * Presentasi dan Kolaborasi
* Pengembangan Solusi
 |  |
| **12** | Mahassuwa mampu memahami cara kreative dalam menghadapi reistensi khalayak terhadap pesan | Aplikasi konsep penyusunan pesan | 1. Communication context
2. Envirovmentask scan
3. Defining resoocouse
4. Kreativitas dan resistensi
5. Brainstorming kreatif
6. De Bono’s six thinking
 | Diskusi kelompok untuk menganalisis studi kasus, merancang solusi, dan bertukar ide. | 150 menit |  |  |
| **13** | Mahassuwa mampu memahami cara kreative dalam menghadapi reistensi khalayak terhadap pesan | Aplikasi konsep penyusunan pesan 2 | Diskusi kelompok untuk menganalisis studi kasus, merancang solusi, dan bertukar ide. | 150 menit |  |  |
| **14** | Mahassuwa mampu memahami pengembangan kemampuan berpikir kreatif | Cara meningkatan krearivitas | 1. Studi kasus
2. Analisis factor-faktor yang berkontribusi
3. penerapan teknik berpikir kreatif dalam konteks resistensi khalayak.
4. Identifikasi potensi tantangan dan solusi.
 | Analisis studi kasus nyata untuk memahami aplikasi praktis dari konsep dan teknik yang dipelajari. | 1. resentasi kelompok yang jelas dan terorganisir
2. Kemampuan untuk merespons umpan balik dengan konstruktif.
3. Kesempatan untuk perbaikan dan pengembangan lebih lanjut dalam pemikiran kreatif.
 | 150 menit | * Partisipasi aktif dalam disku
* Simulasi kasus dan presentasi solusi kreatif.
 |  |
| **15** | Mahassuwa mampu  | Cara meningkatan krearivitas | 1. skenario resistensi khalayak
2. mengembangkan pendekatan kreatif untuk mengatasi resistensi
 | Analisis studi kasus nyata untuk memahami aplikasi praktis dari konsep dan teknik yang dipelajari. | 150 menit | * Analisis studi kasus
* Simulasi dan praktik
* Umpan Balik dan Evaluasi: Sesi umpan balik dan evaluasi diri terhadap perkembangan kemampuan selama mata kuliah.
 |  |
| **16** | UAS |  | 150 menit |  |