



**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI METRO  
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN DAKWAH  
PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM**

**Kode Dokumen**

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER**

MATA KULIAH	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan
Dakwah Multi Media	JKPI.21.3.02	Mata Kuliah Prodi	2 SKS	5	26 Agustus 2023
<b>OTORISASI</b>	<b>Dosen Pengembang RPS</b>		<b>Koordinator RMK</b>	<b>Ka PRODI</b>	
	dto, <b>Budi Ariyanto, M.Sos</b>		dto, <b>Muhajir, M.Kom.I</b>	dto, <b>Dr. Astuti Patiningsih, M.Sos</b>	
<b>Capaian Pembelajaran (CP)</b>	<b>CPL-PRODI</b>				
	S9	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri			
	P3	Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi			
	KU1	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			
	KU2	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur			
	KU9	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi			
	KK4	Menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi			
	<b>CPMK</b>				
	CPMK1	Memiliki pengetahuan dasar dalam bidang komunikasi, penyiaran, dakwah, dasar-dasar tabligh, Public Relations baik dalam bentuk teoritik dan empirik;			
	CPMK2	Mampu mengelola literasi informasi (information literacy mainstreaming Framework) misalnya, trainer, juru penerang, dan lain-lain;			
CPMK3	Mampu menjadi da'i professional (Professional da'i Framework) misalnya, mubaligh, orator, penulis buku-buku				

	Islami dan lain-lain;
	CPMK4 Mampu dan berkeelayakan menciptakan karya karya kreatif dalam industri media seperti spot iklan radio dan televisi, desain grafis untuk media cetak dan on line, film film pendek dan dokumenter yang bernuansa Islami;
	CPMK5 Mampu beradaptasi dalam situasi dan dinamika sosial, budaya dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.
<b>Diskripsi Singkat MK</b>	Pesatnya laju perkembangan bidang teknologi khususnya teknologi informasi dan komunikasi pada sekarang ini membawa perubahan yang teramat besar dibidang kehidupan termasuk pada proses dakwah dan komunikasi. Penerapan teknologi komunikasi harus didahului oleh penguasaan teknologi komunikasi tersebut. Pemakaian teknologi komunikasi menguntungkan, misalnya meningkatkan produktivitas serta memperpendek waktu dan jarak. Mahasiswa saat ini harus dapat beradaptasi dengan cepat terhadap teknologi-teknologi terbaru. Dengan menguasai media Internet, mahasiswa komunikasi mampu menjangkau publik mereka tanpa harus diintervensi oleh gatekeeper yang melakukan sensor terhadap terbitnya suatu informasi.
<b>Bahan Kajian (Materi pembelajaran)</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Konsep Dasar Dakwah dan Komunikassi Multimedia</li> <li>2. Perkembangan Dakwah dan Komunikasi Multimedia</li> <li>3. Konvergensi Media</li> <li>4. Media Siber (<i>Cybermedia</i>)</li> <li>5. Media Sosial (<i>Social Media</i>) dan Implikasi Kehadiran Media Sosial</li> <li>6. Hukum dan Etika (<i>Netiquette</i>) di Media Siber atau Media Sosial</li> <li>7. Budaya di Media Siber dan Budaya Populer di Media Sosial</li> <li>8. Manajemen Medsos untuk <i>Branding</i></li> <li>9. Literasi Media di Era Digital</li> <li>10. Praktik Dakwah Multimedia</li> <li>11. Riset Media Siber: Dari <i>Media Studies</i> ke <i>New Media Studies</i></li> <li>12. Etnografi Virtual (Landasan Bagi Riset Media Siber)</li> <li>13. Metode Analisis Media Siber</li> <li>14. Praktik Pemahaman Riset Multimedia</li> </ol>
<b>Pustaka</b>	<b>Utama:</b>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Suyanto. 2005. Multimedia. Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Daya Saing. Penerbit Andi.</li> <li>2. Tamburaka, Apriadi. 2013. Literasi Media: Cerdas Bermedia Khalayak Media Massa. PT. Rajagrafindo Persada: Jakarta</li> </ol>
	<b>Pendukung:</b>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Nasrullah, Rulli. 2014. Teori dan Riset Media Siber (<i>Cybermedia</i>). Kencana Prenadamedia Group: Jakarta</li> <li>2. Alyusi, Shiefti Dyah. 2016. Media Sosial: Interaksi, Identitas dan Modal Sosial. Kencana: Jakarta</li> <li>3. Nasrullah, Rulli. 2016. Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya dan Siosioteknologi. Simbiosis Rekatama Media: Bandung</li> <li>4. Jurnal Balai Pengkajian dan Pengembangan Komunikasi dan Informatika Bandung (BPPKI). 2012. Digitalisasi dan Konvergensi Media. Koinfo: Bandung</li> </ol>

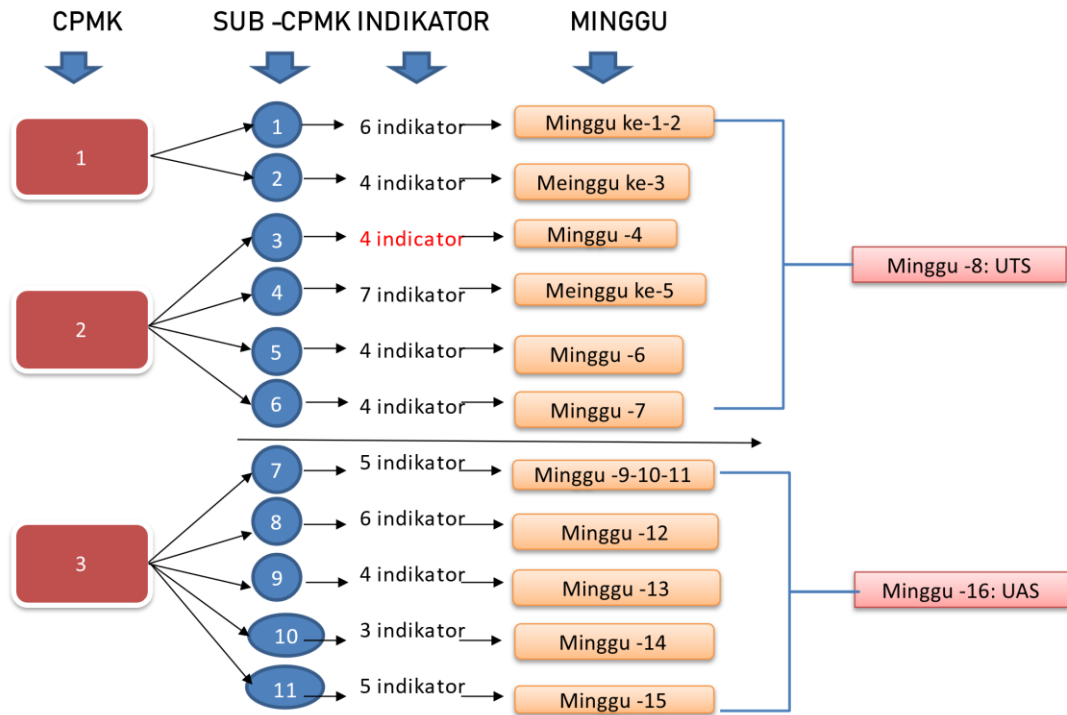
	<p>5. <i>E-Book</i> Tim Pusat Humas Kementerian Perdagangan RI. 2014. Panduan Optimalisasi Media Sosial untuk Kementerian Perdagangan RI. Kemendagri: Jakarta</p> <p>6. Jurnal. Maulana, Murad. Definisi, Manfaat dan Elemen Penting Literasi Digital. 2015</p> <p>7. Jurnal Humaniora Vol. 6 No. 4 Oktober. 2015. Silaban, Martha Warta, Gracia Rachmi Adiarsi &amp; Yolanda Stellarosa. Literasi Media Internet Di Kalangan Mahasiswa</p> <p>8. Prosiding Jurnal Internasional. 2016. <i>Good Governance in the policy implementation process and public communication</i>. FISIP Universitas Muhammdiyah: Jember</p>	
<b>Media Pembelajaran</b>	<b>Perangkat lunak:</b>	<b>Perangkat keras :</b>
	MS Office 2016	LCD & Projectors
<b>Dosen Pengampu</b>	<b>Ivan Sunata, S.Sos.I., M.A.</b>	
<b>Matakuliah syarat</b>	-	

Minggu	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Bahan Kajian (Materi Pembelajaran)	Metode/ Bentuk Pembelajaran	Waktu Belajar (Menit)	Bobot Nilai (100%)	Sumber Belajar
1	Mahasiswa Mampu memahami Konsep Dasar Dakwah dan Komunikasi Multimedia	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Definisi komunikasi Multimedia</li> <li>2. Perbedaan konsep media dan medium</li> <li>3. Sejarah multimedia</li> <li>4. Manfaat kehadiran multimedia bagi individu, kelompok atau organisasi</li> </ol>		2 sks x 50 menit		1 – 9
2	Mahasiswa Mampu memahami Perkembangan Dakwah dan Komunikasi Multimedia	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Perkembangan teknologi Multimedia</li> <li>2. Multimedia bergerak</li> <li>3. Multimedia mengubah wajah</li> <li>4. Lahirnya internet dan berubahnya cara komunikasi</li> </ol>		2 sks x 50 menit		2, 1, 4
3	Mahasiswa Mampu Memahami Konvergensi Media	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Definisi Konvergensi Media</li> <li>2. Dampak konvergensi media,</li> <li>3. Digitalisasi media tradisional</li> <li>4. Citizen journalism</li> <li>5. Ekologi media di era konvergensi</li> </ol>		2 sks x 50 menit		2, 6, 10
4	Mahasiswa Mampu memahami Media Siber ( <i>Cybermedia</i> )	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Jenis - jenis media siber</li> <li>2. Bentuk komunikasi di media siber</li> <li>3. Ruang Informasi di Media Siber</li> <li>4. Realitas sosial - siber</li> </ol>		2 sks x 50 menit		2, 3, 5
5	Mahasiswa Mampu memahami Media Sosial ( <i>Social Media</i> ) dan Implikasi Kehadiran Media Sosial.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Definisi Media Sosial</li> <li>2. Sejarah Media sosial</li> <li>3. Karakteristik Media sosial</li> <li>4. Ragam dan Jenis</li> <li>5. Media sosial dan jurnalisme</li> <li>6. Media sosial dan <i>marketing</i></li> <li>7. Media sosial dan <i>public relations</i></li> </ol>		2 sks x 50 menit		3, 5, 7

6	Mahasiswa Mampu Mamahami Hukum dan Etika (Netiquette) di Media Siber atau Media Sosial	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Etika berinternet (<i>Netiquette</i>)</li> <li>2. <i>Copy-Paste</i> &amp; Hak Cipta di Media Sosial</li> <li>3. <i>Cyber – Bullying</i></li> <li>4. Aspek hukum di media sosial: <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Akses tidak sah</li> <li>b. Konten illegal</li> <li>c. Data illegal</li> <li>d. Sabotasi siber</li> </ol> </li> <li>5. Penyalahgunaan jejaring sosial</li> <li>6. Pornografi di internet</li> </ol>		2 sks x 50 menit		2, 3, 5
7	Mahasiswa Mampu Memahami Budaya di Media Siber dan Budaya Populer di Media Sosial	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Definisi budaya siber</li> <li>2. Representasi identitas di media siber</li> <li>3. Komunitas virtual</li> <li>4. Ekspresi visual dalam <i>Meme</i></li> <li>5. Demokrasi Digital</li> <li>6. Potret diri (<i>Selfie</i>)</li> <li>7. <i>Fan Culture</i></li> </ol>		2 sks x 50 menit		3 & 5
8	Mahasiswa Mampu Memahami Manajemen Medsos untuk <i>Branding</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Manfaat manajemen medsos</li> <li>2. Penggunaan Medsos dengan efektif</li> <li>3. Pengelolaan akun medsos.</li> <li>4. Membangun Ide dan Praktik pengelolaan materi di medsos</li> </ol>		2 sks x 50 menit		7
9	Mahasiswa Mampu Memahami Literasi Media di Era Digital	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Definisi literasi media</li> <li>2. Kemampuan literasi media</li> <li>3. Perkembangan literasi media</li> <li>4. Elemen penting literasi digital</li> </ol>		2 sks x 50 menit		2, 8, 9
10	Mahasiswa dapat melakukan Praktik Praktik Dakwah Multimedia	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menciptakan produk Komunikasi Multimedia dalam Bidang Public Relations</li> <li>2. Melakukan manajemen citra</li> <li>3. Merancang konsep dan isi</li> </ol>		2 sks x 50 menit		1 - 10

11	Mahasiswa Mampu Mengetahui Riset Media Siber: Dari Media <i>Studies</i> ke <i>New Media Studies</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tiga Pola pandang</li> <li>2. Menuju <i>new media studies</i></li> <li>3. Paradigma riset media siber</li> </ol>		2 sks x 50 menit		1 - 10
12	Mahasiswa Mampu Mengetahui Etnografi Virtual (Landasan Bagi Riset Media Siber)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Konsep dasar etnografi virtual</li> <li>2. Prinsip - prinsip etnografi virtual</li> <li>3. Perilaku sosial media</li> </ol>		2 sks x 50 menit		1 - 10
13	Mahasiswa Mampu memahami Metode Analisis Media Siber	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Macam - macam analisis teks media</li> <li>2. Siber, metode baru analisis media siber.</li> </ol>		2 sks x 50 menit		1 - 10
14	Mahasiswa mampu melakukan Praktik Pemahaman Riset Multimedia	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Analisis penelitian Multimedia dari jurnal yang sudah ada,</li> <li>2. Memahami isi jurnal</li> <li>3. Presentasi.</li> </ol>		2 sks x 50 menit		1 - 10

# ANALISIS WAKTU PERKULIAHAN



## BOBOT PENILAIAN PENUGASAN

KOMPONEN	BOBOT (%)
Tugas-1	10
Tugas-2	10
Tugas-3 ( <i>case based</i> )	15
Tugas-4 ( <i>case based</i> )	15
UTS	20
UAS ( <i>project based</i> )	30

## Penilaian Hasil Belajar

Kehadiran	Mandiri	UTS	UAS
15 %	20 %	25 %	40 %

Format Penilaian Dari Peraturan Akademik IAIN Metro, halaman 20, Pasal 31 ayat 3 tentang penilaian mata kuliah.

## Konversi Nilai Akhir Ke Huruf Mutu

Nilai Akhir 0-100	HURUF	ANGKA	KETERANGAN
81-100	A	4,00	Lulus
70-80	B	3,00	Lulus
60-69	C	2,00	Lulus
50-59	D	1,00	Lulus
00-49	E	0,00	Tidak Lulus

Format Penilaian dari Peraturan Akademik IAIN Metro, halaman 21, Pasal 32 ayat 1, 2 dan 3 tabel.1 Sistem Penilaian