







**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)  
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS HUMANIORA DAN BISNIS**

**SPT-I/XXX/XXX**

Issue/Revisi : A0/R1

Mata Kuliah	: <i>Transmedia Storytelling</i>	Tanggal	: 1 Juni 2023
Kode MK	: KOM304	Rumpun MK	: MKWP
Bobot (sks)	T (Teori) : 2 P (Praktik/Praktikum) : 1	Semester	: 6
Dosen Pengembang RPS,  Naurissa Biasini, S.Si., M.I.Kom.	Koordinator Keilmuan,  Fathiya Nur Rahmi, S.I.Kom., M.I.Kom.	Kepala Program Studi,  Naurissa Biasini, S.Si., M.I.Kom.	Dekan,  Dra. Clara Evi C. Citraningtyas, M.A., Ph.D

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER**

<b>Capaian Pembelajaran (CP)</b>	<b>CPL – PRODI yang dibebankan pada MK</b>	
	23-KOM-CPL-01	Membuktikan penghargaan terhadap kemanusiaan dan toleransi dalam berkontribusi untuk kehidupan bermasyarakat.
	23-KOM-CPL-02	Menampilkan sikap bertanggungjawab secara mandiri dan berkontribusi secara bersama terhadap penegakan hukum, etika, norma, untuk kehidupan bermasyarakat dan kelestarian lingkungan.
	23-KOM-CPL-06	Membentuk kemampuan berpikir tingkat tinggi (High Order Thinking Skill) seperti komunikasi, kolaborasi, berpikir kritis, dan kreatif dalam menghadapi era industri dan perkembangannya di luar program studi melalui program MBKM.
	23-KOM-CPL-09	Memadukan proses dokumentasi dan pengolahan data, satu bahasa asing, serta evaluasi diri terhadap kelompok kerja.
	23-KOM-CPL-10	Merancang pesan komunikasi berdasarkan hasil analisis atau kajian terhadap masalah atau isu komunikasi dalam berbagai konteks.
	<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>	
	23-KOM-CPMK-012	Mampu menjelaskan konsep teoritis dasar komunikasi terkait kehidupan bermasyarakat secara lengkap.
	23-KOM-CPMK-022	Mampu mengimplementasikan konsep dan prinsip di bidang komunikasi sesuai dengan etika dan norma yang berlaku di masyarakat.



**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)  
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS HUMANIORA DAN BISNIS**

**SPT-I/XXX/XXX**

Issue/Revisi : A0/R1

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
	23-KOM-CPMK-062	Mampu mengimplementasikan keterampilan di bidang komunikasi secara kreatif dan kolaboratif.				
	23-KOM-CPMK-092	Mampu mengkreasikan produk komunikasi atau laporan kerja berdasarkan hasil pengolahan data dan kajian literatur di bidang komunikasi.				
	23-KOM-CPMK-102	Mampu merencanakan isi pesan komunikasi berdasarkan hasil analisis atau kajian terhadap masalah atau isu komunikasi dalam berbagai konteks.				
<b>Kemampuan Akhir Tiap Tahap Belajar (Sub-CPMK)</b>						
	23-KOM-SCPMK-0121	Mahasiswa mampu mengimplementasikan tahapan kerja pembuatan proposal dan laporan produksi naskah dan video media cerita sesuai dengan prosedur yang berlaku.				
	23-KOM-SCPMK-0224	Mahasiswa mampu menjelaskan prinsip dan kode etik jurnalistik dalam kegiatan produksi naskah untuk berbagai media cerita.				
	23-KOM-SCPMK-0626	Mahasiswa mampu mempraktikkan teknik produksi naskah dan video untuk berbagai media cerita.				
	23-KOM-SCPMK-0922	Mahasiswa mampu merancang naskah dan produk komunikasi untuk media cerita berdasarkan hasil pengolahan data dan kajian literatur.				
	23-KOM-SCPMK-1024	Mahasiswa mampu memproduksi naskah dan video berbagai media cerita berdasarkan hasil analisis atau kajian terhadap masalah atau isu komunikasi urban.				
<b>Korelasi CPMK terhadap Sub-CPMK</b>						
		23-KOM-SCPMK-0121	23-KOM-SCPMK-0224	23-KOM-SCPMK-0626	23-KOM-SCPMK-0922	23-KOM-SCPMK-1024
23-KOM-CPMK-012		V				
23-KOM-CPMK-022			V			
23-KOM-CPMK-062				V		
23-KOM-CPMK-092					V	
23-KOM-CPMK-102						V



**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)  
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS HUMANIORA DAN BISNIS**

**SPT-I/XXX/XXX**

Issue/Revisi : A0/R1

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
Kode CPL	Kode CPMK	Kode Sub CPMK	Indikator	Metode Penilaian	Bobot	
23-KOM-CPL-01	23-KOM-CPMK-012	23-KOM-SCPMK-0121	Ketepatan dalam mengimplementasikan tahapan kerja pembuatan proposal dan laporan produksi naskah dan video media cerita sesuai dengan prosedur yang berlaku.	1. Partisipasi (Keaktifan) 2. Unjuk Kerja (Tugas)	15	
23-KOM-CPL-02	23-KOM-CPMK-022	23-KOM-SCPMK-0224	Ketepatan dalam menjelaskan prinsip dan kode etik jurnalistik dalam kegiatan produksi naskah untuk berbagai media cerita.	1. Partisipasi (Keaktifan) 2. Tes Tertulis (UTS)	20	
23-KOM-CPL-06	23-KOM-CPMK-062	23-KOM-SCPMK-0626	Ketepatan dalam mempraktikkan teknik produksi naskah dan video untuk berbagai media cerita.	1. Partisipasi (Keaktifan) 2. Unjuk Kerja (Tugas)	15	
23-KOM-CPL-09	23-KOM-CPMK-092	23-KOM-SCPMK-0922	Kualitas dalam merancang naskah dan produk komunikasi untuk media cerita berdasarkan hasil pengolahan data dan kajian literatur.	1. Partisipasi (Keaktifan) 2. Unjuk Kerja (Tugas)	10	
23-KOM-CPL-10	23-KOM-CPMK-102	23-KOM-SCPMK-1024	Kualitas produksi naskah dan video berbagai media cerita berdasarkan hasil analisis atau kajian terhadap masalah atau isu komunikasi urban.	1. Partisipasi (Keaktifan) 2. Observasi (Proyek UAS)	40	
<b>Deskripsi Singkat MK</b>		Mata kuliah ini membahas mengenai proses dan teknik penulisan bercerita dalam bentuk naskah dan video untuk berbagai jenis media massa baik konvensional maupun digital. Dalam mata kuliah ini akan dibahas mengenai pengenalan transmedia storytelling, anatomi cerita, kekuatan ide cerita, mengembangkan konsep cerita, konsep storyworlds, dan pemahaman terkait penonton. Mahasiswa juga akan dilatih dalam mendesain strategi transmedia, membangun pengalaman transmedia, proses pemilihan platform, dengan hasil akhir berupa produksi transmedia seperti product / personal branding, iklan, dan webseries.				
<b>Bahan Kajian : Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan</b>		Critical Thinking & Creative Strategy, Produksi Media dan Komunikasi Digital				
<b>Pustaka</b>		<b>Utama</b>				
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Renira Rampazzo Gambarato, Geane Carvalho Alzamora, Lorena Tárchia. 2020. Theory, Development, and Strategy in Transmedia Storytelling. New York: Routledge</li> <li>- Kelly McErlean. 2018. Interactive Narratives and Transmedia Storytelling. New York. Routledge.</li> </ul>				
		<b>Pendukung</b>				
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Andrea Phillips. 2012. A Creator's Guide to Transmedia Storytelling: How to Captivate and Engage Audiences Across Multiple Platforms. USA: McGraw Hill.</li> </ul>				



**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)  
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS HUMANIORA DAN BISNIS**

**SPT-I/XXX/XXX**

Issue/Revisi : A0/R1

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER								
<b>Media Pembelajaran</b>	<b>Perangkat Lunak:</b>	<b>Perangkat Keras:</b>						
	Power Point Presentation PDF Reader Video Player	Komputer, LCD Projector, Speaker Kamera						
<b>Dosen Pengampu</b>	Naurissa Biasini, S.Si., M.I.Kom.							
<b>Mata Kuliah Prasyarat</b>	-							
<b>Indikator, Kriteria, dan Bobot Penilaian</b>		Tugas 1	Tugas 2	Tugas 3	UTS	UAS	Total Bobot Penilaian	
	SCPMK	Partisipasi (Keaktifan)	Unjuk Kerja (Tugas Individu)	Unjuk Kerja (Tugas Kelompok)	Tes Tertulis	Proyek		
	23-KOM-SCPMK-0121	5	10					15
	23-KOM-SCPMK-0224	5			15			20
	23-KOM-SCPMK-0626	5		10				15
	23-KOM-SCPMK-0922	5		10				15
	23-KOM-SCPMK-1024	10				25		35
	<b>Total per penilaian</b>							<b>100%</b>

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
1	Mahasiswa mampu mengimplementasikan tahapan kerja pembuatan proposal dan laporan produksi naskah dan video media cerita sesuai dengan prosedur yang berlaku. (C3)	Ketepatan dalam mengimplementasikan tahapan kerja pembuatan proposal dan laporan produksi naskah dan video media cerita sesuai dengan prosedur yang berlaku.	Bentuk Penilaian: Tugas  Kriteria: Mahasiswa mampu mengerjakan tugas secara lengkap dan menyeluruh	-	Daring secara synchronous melalui Zoom Meeting dan Asynchronous melalui LMS SPADA  TM : 3x50" BT : 3x60" BM : 3x60"  Tugas: Diskusi lewat forum LMS	<b>1. Pengenalan Mata Kuliah</b> - RPS - Kontrak Perkuliahan  <b>2. Tahapan Kerja Pembuatan Proposal dan Laporan Produksi</b>  <b>3. Pengantar Transmedia Storytelling</b> - Konsep dasar - Contoh transmedia storytelling - Komersialisme - copyright  Renira Rampazzo Gambarato, Geane Carvalho Alzamora, Lorena Tárzia. 2020. Theory, Development, and Strategy in Transmedia Storytelling. New York: Routledge  Kelly McErlean. 2018. Interactive Narratives and Transmedia Storytelling. New York. Routledge.	2.5

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
						Andrea Phillips. 2012. A Creator's Guide to Transmedia Storytelling: How to Captivate and Engage Audiences Across Multiple Platforms. USA: McGraw Hill.	
2	Mahasiswa mampu mengimplementasikan tahapan kerja pembuatan proposal dan laporan produksi naskah dan video media cerita sesuai dengan prosedur yang berlaku. (C3)	Ketepatan dalam mengimplementasikan tahapan kerja pembuatan proposal dan laporan produksi naskah dan video media cerita sesuai dengan prosedur yang berlaku.	Bentuk Penilaian: Tugas  Kriteria: Mahasiswa mampu mengerjakan tugas secara lengkap dan menyeluruh	-	Daring secara asynchronous melalui LMS Spada  TM : 3x50" BT : 3x60" BM : 3x60"  Tugas: Diskusi lewat Forum LMS	<b>1. Progress Tahapan Kerja</b>  <b>2. Anatomi Cerita</b> - anatomi cerita - elemen penting cerita - struktur cerita  Renira Rampazzo Gambarato, Geane Carvalho Alzamora, Lorena Tárzia. 2020. Theory, Development, and Strategy in Transmedia Storytelling. New York: Routledge  Kelly McErlean. 2018. Interactive Narratives and Transmedia Storytelling. New York: Routledge.	2.5



**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)  
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS HUMANIORA DAN BISNIS**

**SPT-I/XXX/XXX**

Issue/Revisi : A0/R1

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
						Andrea Phillips. 2012. A Creator's Guide to Transmedia Storytelling: How to Captivate and Engage Audiences Across Multiple Platforms. USA: McGraw Hill.	
3	Mahasiswa mampu mengimplementasikan tahapan kerja pembuatan proposal dan laporan produksi naskah dan video media cerita sesuai dengan prosedur yang berlaku. (C3)	Ketepatan dalam mengimplementasikan tahapan kerja pembuatan proposal dan laporan produksi naskah dan video media cerita sesuai dengan prosedur yang berlaku.	Bentuk Penilaian: Tugas  Kriteria: Mahasiswa mampu mengerjakan tugas secara lengkap dan menyeluruh	-	Daring secara asynchronous melalui LMS Spada  TM : 3x50" BT : 3x60" BM : 3x60"  Tugas: Mahasiswa secara individu menyusun ide cerita untuk project semester sesuai dengan template yang diberikan.	<b>1. Progress Tahapan Kerja</b>  <b>2. Kekuatan Ide</b> - apa itu ide? - premis - cerita 6 kata - narasi dan cerita - alat pembuatan konten - pengembangan dan penyampaian ide cerita  Renira Rampazzo Gambarato, Geane Carvalho Alzamora, Lorena Tárzia. 2020. Theory, Development, and Strategy in Transmedia Storytelling. New York: Routledge  Kelly McErlean. 2018. Interactive Narratives and	10

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
						<p>Transmedia Storytelling. New York. Routledge.</p> <p>Andrea Phillips. 2012. A Creator's Guide to Transmedia Storytelling: How to Captivate and Engage Audiences Across Multiple Platforms. USA: McGraw Hill.</p>	
4	Mahasiswa mampu mengimplementasikan tahapan kerja pembuatan proposal dan laporan produksi naskah dan video media cerita sesuai dengan prosedur yang berlaku. (C3)	Ketepatan dalam mengimplementasikan tahapan kerja pembuatan proposal dan laporan produksi naskah dan video media cerita sesuai dengan prosedur yang berlaku.	<p>Bentuk Penilaian: Tugas</p> <p>Kriteria: Mahasiswa mampu mengerjakan tugas secara lengkap dan menyeluruh</p>	-	<p>Daring secara asynchronous melalui LMS Spada</p> <p>TM : 3x50" BT : 3x60" BM : 3x60"</p> <p>Tugas: Diskusi lewat Forum LMS. Laporan tahapan kerja via Grup Kelompok dengan Dosen</p>	<p><b>1. Progress Tahapan Kerja</b></p> <p><b>2. Mengembangkan Konsep Cerita</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Detail ide cerita</li> <li>- Narasi sentral</li> <li>- Teknik Kreativitas</li> <li>- Story Planning &amp; Testing</li> <li>- Visual Storytelling</li> </ul> <p>Renira Rampazzo Gambarato, Geane Carvalho Alzamora, Lorena Tárzia. 2020. Theory, Development, and Strategy in Transmedia</p>	2.5





**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)  
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS HUMANIORA DAN BISNIS**

**SPT-I/XXX/XXX**

Issue/Revisi : A0/R1

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
						<p>Storytelling. New York: Routledge</p> <p>Kelly McErlean. 2018. Interactive Narratives and Transmedia Storytelling. New York. Routledge.</p> <p>Andrea Phillips. 2012. A Creator's Guide to Transmedia Storytelling: How to Captivate and Engage Audiences Across Multiple Platforms. USA: McGraw Hill.</p>	
5	Mahasiswa mampu menjelaskan prinsip dan kode etik jurnalistik dalam kegiatan produksi naskah untuk berbagai media cerita. (C2)	Ketepatan dalam menjelaskan prinsip dan kode etik jurnalistik dalam kegiatan produksi naskah untuk berbagai media cerita.	<p>Bentuk Penilaian: Tugas</p> <p>Kriteria: Mahasiswa mampu mengerjakan tugas secara lengkap dan menyeluruh</p>	-	<p>Daring secara asynchronous melalui LMS Spada</p> <p>TM : 3x50" BT : 3x60" BM : 3x60"</p> <p>Tugas: Diskusi lewat Forum LMS. Laporan tahapan kerja via Grup Kelompok dengan Dosen</p>	<p><b>1. Progress Tahapan Kerja</b></p> <p><b>2. Storyworlds</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Batasan Storyworlds</li> <li>- Membangun Storyworlds</li> <li>- Storytelling dan ide</li> <li>- Membangun cerita transmedia</li> <li>- Storyworlds dalam kampanye sosial transmedia</li> </ul>	2.5



**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)  
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS HUMANIORA DAN BISNIS**

**SPT-I/XXX/XXX**

Issue/Revisi : A0/R1

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
						Renira Rampazzo Gambarato, Geane Carvalho Alzamora, Lorena Tárchia. 2020. Theory, Development, and Strategy in Transmedia Storytelling. New York: Routledge  Kelly McErlean. 2018. Interactive Narratives and Transmedia Storytelling. New York. Routledge.  Andrea Phillips. 2012. A Creator's Guide to Transmedia Storytelling: How to Captivate and Engage Audiences Across Multiple Platforms. USA: McGraw Hill.	
6	Mahasiswa mampu menjelaskan prinsip dan kode etik jurnalistik dalam kegiatan produksi naskah untuk berbagai media cerita. (C2)	Ketepatan dalam menjelaskan prinsip dan kode etik jurnalistik dalam kegiatan produksi naskah untuk berbagai media cerita.	Bentuk Penilaian: Tugas  Kriteria: Mahasiswa mampu mengerjakan tugas secara lengkap dan menyeluruh	-	Daring secara asynchronous melalui LMS Spada  TM : 3x50" BT : 3x60" BM : 3x60"  Tugas: Diskusi lewat Forum LMS. Laporan tahapan kerja via	<b>1. Progress Tahapan Kerja</b>  <b>2. Audience</b> - Siapa audience - Pengaruh audience pada cerita - Audience dalam transmedia storytelling	2.5



**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)  
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS HUMANIORA DAN BISNIS**

**SPT-I/XXX/XXX**

Issue/Revisi : A0/R1

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
					Grup Kelompok dengan Dosen	- Memahami audience  Renira Rampazzo Gambarato, Geane Carvalho Alzamora, Lorena Tárzia. 2020. Theory, Development, and Strategy in Transmedia Storytelling. New York: Routledge  Kelly McErlean. 2018. Interactive Narratives and Transmedia Storytelling. New York. Routledge.  Andrea Phillips. 2012. A Creator's Guide to Transmedia Storytelling: How to Captivate and Engage Audiences Across Multiple Platforms. USA: McGraw Hill.	
7	Mahasiswa mampu menjelaskan prinsip dan kode etik jurnalistik dalam kegiatan produksi naskah untuk berbagai media cerita. (C2)	Ketepatan dalam menjelaskan prinsip dan kode etik jurnalistik dalam kegiatan produksi naskah untuk berbagai media cerita.	Bentuk Penilaian: Tugas  Kriteria: Mahasiswa mampu mengerjakan tugas secara lengkap dan menyeluruh	-	Daring secara synchronous melalui Zoom Meeting dan Asynchronous melalui LMS SPADA  TM : 3x50"	<b>1. Progress Tahapan Kerja</b>  <b>2. User Experience in Context</b>	2.5



**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)  
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS HUMANIORA DAN BISNIS**

**SPT-I/XXX/XXX**

Issue/Revisi : A0/R1

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
					BT : 3x60" BM : 3x60"  Tugas: Diskusi lewat forum LMS, laporan tahapan kerja lewat Grup Chat dengan dosen	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Experience untuk Storyworld</li> <li>- Group Interactive experience</li> <li>- Transmedia story experience</li> <li>- Types of experieces</li> <li>- Audience engagement</li> <li>- User engagement</li> </ul> <p>Renira Rampazzo Gambarato, Geane Carvalho Alzamora, Lorena Tárzia. 2020. Theory, Development, and Strategy in Transmedia Storytelling. New York: Routledge</p> <p>Kelly McErlean. 2018. Interactive Narratives and Transmedia Storytelling. New York. Routledge.</p> <p>Andrea Phillips. 2012. A Creator's Guide to Transmedia Storytelling: How to</p>	



**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)  
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS HUMANIORA DAN BISNIS**

**SPT-I/XXX/XXX**

Issue/Revisi : A0/R1

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
						Captivate and Engage Audiences Across Multiple Platforms. USA: McGraw Hill.	
8	<b>Evaluasi Tengah Semester : Melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya (15) Mahasiswa mampu menjelaskan prinsip dan kode etik jurnalistik dalam kegiatan produksi naskah untuk berbagai media cerita. (C2)</b>						
9	Mahasiswa mampu mempraktikkan teknik produksi naskah dan video untuk berbagai media cerita. (C5)	Ketepatan dalam mempraktikkan teknik produksi naskah dan video untuk berbagai media cerita.	Bentuk Penilaian: Tugas  Kriteria: Mahasiswa mampu mengerjakan tugas secara lengkap dan menyeluruh	-	Daring secara synchronous melalui Zoom Meeting dan Asynchronous melalui LMS SPADA  TM : 3x50" BT : 3x60" BM : 3x60"  Tugas: Diskusi lewat forum LMS, laporan tahapan kerja lewat Grup Chat dengan dosen	<b>1. Teknik Produksi Naskah dan Video</b> - contoh naskah  <b>2. Designing Transmedia User Journey</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Transmedia Strategy</li> <li>- Continuity and Expectation</li> <li>- Cohesive Experience</li> <li>- Translating Stories across media</li> <li>- Ethics in Transmedia Storytelling</li> </ul> Renira Rampazzo Gambarato, Geane Carvalho Alzamora, Lorena Tárzia. 2020. Theory, Development, and Strategy in Transmedia Storytelling. New York: Routledge	5



**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)  
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS HUMANIORA DAN BISNIS**

**SPT-I/XXX/XXX**

Issue/Revisi : A0/R1

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
						Kelly McElean. 2018. Interactive Narratives and Transmedia Storytelling. New York. Routledge.  Andrea Phillips. 2012. A Creator's Guide to Transmedia Storytelling: How to Captivate and Engage Audiences Across Multiple Platforms. USA: McGraw Hill.	
10	Mahasiswa mampu mempraktikkan teknik produksi naskah dan video untuk berbagai media cerita. (C5)	Ketepatan dalam mempraktikkan teknik produksi naskah dan video untuk berbagai media cerita.	Bentuk Penilaian: Tugas  Kriteria: Mahasiswa mampu mengerjakan tugas secara lengkap dan menyeluruh	-	Daring secara asynchronous melalui LMS Spada  TM : 3x50" BT : 3x60" BM : 3x60"  Tugas: Mahasiswa menyusun draft naskah untuk beberapa media secara berkelompok	<b>1. Teknik Produksi Naskah dan Video</b> - pengembangan naskah  <b>2. Creative Technologies &amp; Transmedia Experience</b> - Technologies that inspire and frustrate - Location based storytelling - Lowtech transmedia strategies	10



**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)  
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS HUMANIORA DAN BISNIS**

**SPT-I/XXX/XXX**

Issue/Revisi : A0/R1

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
						<ul style="list-style-type: none"> <li>- Choosing the right technologies</li> <li>- Projection mapping, affordance, constraint, audience</li> </ul> <p>Renira Rampazzo Gambarato, Geane Carvalho Alzamora, Lorena Tárzia. 2020. Theory, Development, and Strategy in Transmedia Storytelling. New York: Routledge</p> <p>Kelly McErlean. 2018. Interactive Narratives and Transmedia Storytelling. New York. Routledge.</p> <p>Andrea Phillips. 2012. A Creator's Guide to Transmedia Storytelling: How to Captivate and Engage Audiences Across Multiple Platforms. USA: McGraw Hill.</p>	

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
11	Mahasiswa mampu merancang naskah dan produk komunikasi untuk media cerita berdasarkan hasil pengolahan data dan kajian literatur. (C6)	Kualitas dalam merancang naskah dan produk komunikasi untuk media cerita berdasarkan hasil pengolahan data dan kajian literatur.	Bentuk Penilaian: Tugas  Kriteria: Mahasiswa mampu mengerjakan tugas secara lengkap dan menyeluruh	-	Daring secara asynchronous melalui LMS Spada  TM : 3x50" BT : 3x60" BM : 3x60"  Tugas: Diskusi lewat Forum LMS. Laporan tahapan kerja via Grup Kelompok dengan Dosen	<p><b>1. Unsur Dramaturgi dalam naskah</b></p> <p><b>2. Project Developing</b></p> <p>Renira Rampazzo Gambarato, Geane Carvalho Alzamora, Lorena Tárchia. 2020. Theory, Development, and Strategy in Transmedia Storytelling. New York: Routledge</p> <p>Kelly McErlean. 2018. Interactive Narratives and Transmedia Storytelling. New York. Routledge.</p> <p>Andrea Phillips. 2012. A Creator's Guide to Transmedia Storytelling: How to Captivate and Engage Audiences Across Multiple Platforms. USA: McGraw Hill.</p>	5



Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
12	Mahasiswa mampu merancang naskah dan produk komunikasi untuk media cerita berdasarkan hasil pengolahan data dan kajian literatur. (C6)	Kualitas dalam merancang naskah dan produk komunikasi untuk media cerita berdasarkan hasil pengolahan data dan kajian literatur.	Bentuk Penilaian: Tugas  Kriteria: Mahasiswa mampu mengerjakan tugas secara lengkap dan menyeluruh	-	Daring secara asynchronous melalui LMS Spada  TM : 3x50" BT : 3x60" BM : 3x60"  Tugas: mahasiswa menyusun naskah cerita lengkap untuk berbagai media.	<b>1. Pengenalan Iklan</b>  <b>2. Storytelling for Advertising</b>  Renira Rampazzo Gambarato, Geane Carvalho Alzamora, Lorena Tárzia. 2020. Theory, Development, and Strategy in Transmedia Storytelling. New York: Routledge  Kelly McErlean. 2018. Interactive Narratives and Transmedia Storytelling. New York. Routledge.  Andrea Phillips. 2012. A Creator's Guide to Transmedia Storytelling: How to Captivate and Engage Audiences Across Multiple Platforms. USA: McGraw Hill.	10
13	Mahasiswa mampu memproduksi naskah dan video berbagai media cerita berdasarkan hasil analisis atau kajian	Kualitas dalam merancang naskah dan produk komunikasi untuk media cerita berdasarkan hasil	Bentuk Penilaian: Tugas	-	Daring secara asynchronous melalui LMS Spada	<b>Storytelling for Webseries Part 1</b>	3.33

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
	terhadap masalah atau isu komunikasi urban. (C6)	pengolahan data dan kajian literatur.	Kriteria: Mahasiswa mampu mengerjakan tugas secara lengkap dan menyeluruh		TM : 3x50" BT : 3x60" BM : 3x60"  Tugas: Diskusi lewat Forum LMS. Laporan tahapan kerja via Grup Kelompok dengan Dosen	Renira Rampazzo Gambarato, Geane Carvalho Alzamora, Lorena Tárca. 2020. Theory, Development, and Strategy in Transmedia Storytelling. New York: Routledge  Kelly McErlean. 2018. Interactive Narratives and Transmedia Storytelling. New York. Routledge.  Andrea Phillips. 2012. A Creator's Guide to Transmedia Storytelling: How to Captivate and Engage Audiences Across Multiple Platforms. USA: McGraw Hill.	
14	Mahasiswa mampu memproduksi naskah dan video berbagai media cerita berdasarkan hasil analisis atau kajian terhadap masalah atau isu komunikasi urban. (C6)	Kualitas produksi naskah dan video berbagai media cerita berdasarkan hasil analisis atau kajian terhadap masalah atau isu komunikasi urban.	Bentuk Penilaian: Tugas  Kriteria: Mahasiswa mampu mengerjakan tugas secara lengkap dan menyeluruh	-	Daring secara asynchronous melalui LMS Spada  TM : 3x50" BT : 3x60" BM : 3x60"  Tugas: Diskusi lewat Forum LMS. Laporan tahapan kerja via	<b>Storytelling for Webseries Part 2</b>  Renira Rampazzo Gambarato, Geane Carvalho Alzamora, Lorena Tárca. 2020. Theory, Development, and Strategy in	3.33

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
					Grup Kelompok dengan Dosen	Transmedia Storytelling. New York: Routledge  Kelly McErlean. 2018. Interactive Narratives and Transmedia Storytelling. New York. Routledge.  Andrea Phillips. 2012. A Creator's Guide to Transmedia Storytelling: How to Captivate and Engage Audiences Across Multiple Platforms. USA: McGraw Hill.	
15	Mahasiswa mampu memproduksi naskah dan video berbagai media cerita berdasarkan hasil analisis atau kajian terhadap masalah atau isu komunikasi urban. (C6)	Kualitas produksi naskah dan video berbagai media cerita berdasarkan hasil analisis atau kajian terhadap masalah atau isu komunikasi urban.	Bentuk Penilaian: Tugas  Kriteria: Mahasiswa mampu mengerjakan tugas secara lengkap dan menyeluruh	-	Daring secara synchronous melalui Zoom Meeting dan Asynchronous melalui LMS SPADA  TM : 3x50" BT : 3x60" BM : 3x60"  Tugas: Diskusi lewat forum LMS, laporan tahapan kerja lewat Grup Chat dengan dosen	<b>Storytelling for Webseries Part 3</b>  Renira Rampazzo Gambarato, Geane Carvalho Alzamora, Lorena Tárzia. 2020. Theory, Development, and Strategy in Transmedia Storytelling. New York: Routledge  Kelly McErlean. 2018. Interactive Narratives and	3.33



**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)  
PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS HUMANIORA DAN BISNIS**

**SPT-I/XXX/XXX**

Issue/Revisi : A0/R1

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
						Transmedia Storytelling. New York. Routledge.  Andrea Phillips. 2012. A Creator's Guide to Transmedia Storytelling: How to Captivate and Engage Audiences Across Multiple Platforms. USA: McGraw Hill.	
16	<b>Evaluasi Akhir Semester: Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa (25)</b> <b>Mahasiswa mampu memproduksi naskah dan video berbagai media cerita berdasarkan hasil analisis atau kajian terhadap masalah atau isu komunikasi urban. (C6)</b>						