

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

Mata Kuliah	Content Development	Semester	Lima	Kode	SM621302
Prodi	Manajemen	Dosen	Listyo Dwi Harsono	SKS	4
Capaian Pembelajaran	Mampu Memanfaatkan media ICT untuk membangun content sesuai dengan kepentingannya.				

(1) MINGGU KE	(2) KEMAMPUAN AKHIR YANG DIHARAPKAN	(3) BAHAN KAJIAN (materi ajar)	(4) BENTUK PEMBELAJARAN	(5) KRITERIA (indikator) PENILAIAN	(6) BOBOT NILAI
1	Mengetahui teknik pengembangan konten komunikasi pada setiap unsur pembentuk konten yang memiliki daya tarik bagi audience	<ol style="list-style-type: none"> 1. Introduction Content Development 2. Unsur-unsur pembentuk Content 3. Kekuatan dan Kelemahan setiap unsur pembentuk Content 4. Content dalam berbagai media 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ceramah 2. Diskusi 3. Demo 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengetahui apa itu content 2. Mengetahui unsur-unsur pembentuk Content 3. Mengetahui kekuatan dan kelemahan setiap unsur 4. Memahami implementasi content dalam berbagai media 	5%
2 - 3	Memahami metode penulisan literatur	<ul style="list-style-type: none"> • Menulis autobiografi • Menulis biografi • Menulis Information Report • Evaluative Writing 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Diskusi 2. Tutorial 3. Tugas (membuat autobiografi) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kemampuan menulis dan mengekspresikan diri 2. Kemampuan 	20%

		<ul style="list-style-type: none"> • Menulis Causes / Effects Speculation • Observational Writing • Problem Solving Writing • Short Story 	4. Tugas membuat Information Report	menganalisa situasi dan menulis dalam bentuk content berita	
3-4	Memahami metode pengembangan konten literatur, audio dan visual	<ul style="list-style-type: none"> • Menganalisis literatur klasik • Struktur plot film mainstream • Menulis dialog • Membuat karakter 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Presentasi 2. Diskusi 3. Tutorial 	1. Memiliki Kemampuan membuat Literatur	
5-6	Memahami metode pengembangan Game Content, dan content anak-anak	<ul style="list-style-type: none"> - Interactive Story - Gameplay & Storyline - Game genre - Psychology of Laugh - Comedy Components - Unsur-unsur konten anak-anak - tahap pertumbuhan anak-anak dan konten yang berkesesuaian 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ceramah 2. Diskusi 3. Demo 4. Tugas 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengerti Psikologi audience 2. Mengerti kebutuhan content sesuai usianya 	10%
7	Presentasi Tugas dan Riview Materi	<ul style="list-style-type: none"> - Presentasi Tugas - Riview Materi / Quiz 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Presentasi 2. Tanya Jawab / Quiz 	1. Mampu menguasai Materi yang telah disampaikan minimal 70%	10%
8	Ujian Tengah Semester				10 %
9	Menggunakan metode pengembangan konten dalam proyek kelompok.	<ul style="list-style-type: none"> - Pembuatan Content Iklan dalam berbagai media : • Cetak & Elektronik 	1. Tugas Kelompok	1. Memiliki kemampuan membuat rencana pengembangan konten dalam berbagai media	
10	Mampu mengembangkan – Kreativitas dalam mengembangkan sebuah	<ul style="list-style-type: none"> - Psychology of Creativity - Creativity Tips dan Pengumpulan 	<ol style="list-style-type: none"> 2. Ceramah 3. Diskusi 4. Latihan 	2. Memiliki kemampuan untuk mengembangkan	5%

	content	pengolahan data		kreatifitas	
11-13	Membuat diagram dan perencanaan suatu hasil karya konten. (case study : Movie)	Movie Technical : - Komposisi gambar - Teknik mengambil gambar dengan kamera - Membuat Storyboard Music & Backsound - Music Psychology - Music Producer Role - Music Composer Role Warna & Tone - Color Psychology - Color Composition - Color Technical	1. Tutorial 2. Diskusi	1. Mengerti tahapan dalam membuat sebuah content 2. Memahami skill yang dibutuhkan dalam pengembangan content	30%
14	Mengevaluasi prototipe konten berdasarkan respon audiens.	- Integrasi konten dalam media ICT - Interaksi Manusia dan Komputer	1. Tutorial 2. Diskusi	1. Kemampuan memanfaatkan teknologi dalam pengembangan content	
15	Menghasilkan suatu hasil karya konten dengan memanfaatkan media ICT.	1. Project Presentation (Final)	1. Presentasi 2. Diskusi	1. Kemampuan Menggabungkan seluruh pengetahuan dan skill dalam membangun kontent	
16	Ujian Akhir Semester				10%