



1 / 12

Program Studi Ilmu Komunikasi

JENJANG: Strata 1

NO. MK

MATA KULIAH:

Kajian Media Sosial

NO. BK

KLASTER BIDANG KAJIAN:

Humaniora Digital

NO. KEL. MK

KELOMPOK MATA KULIAH:

NO. STATUS MK

STATUS MATA KULIAH:

WPS (Wajib Program Studi)

NO. PEMINATAN

PEMINATAN:

PRASYARAT :

«Prasyarat»

PRASYARAT UNTUK:

PRASYARAT SKS
MINIMUM:

SEMESTER:

IV

BOBOT SKS:

3 SKS

TAHUN AKADEMIK:

2019/2020

TANGGAL PEMBUATAN:

06 Februari 2020

KETUA PROGRAM STUDI
ILMU KOMUNIKASI

TTD

Wa Ode Sitti Nurhaliza, S.I.Kom.,
M.I.Kom

NIDN. 0302069106

KOORDINATOR
PENGAMPU MATA KULIAH

TTD

Wa Ode Sitti Nurhaliza, S.I.Kom., M.I.Kom
NIDN. 0302069106

DOSEN PENGAJAR MATA KULIAH

TTD

Wa Ode Sitti Nurhaliza, S.I.Kom.,
M.I.Kom

NIDN. 0302069106

DESKRIPSI SINGKAT MATA KULIAH

Mata kuliah ini membahas tentang history dan perkembangan trend serta isu media sosial, seperti facebook, youtube, instgram, twitter, 4chan, raddit, linkedIn dan sebagainya. Melalui mata kuliah ini, mahasiswa akan memahami dan memiliki keterampilan dalam mengoperasikan dan membuat postingan berbagai jejaring media sosial, misalnya menyusun data diri/CV di linkedIn, serta mampu menggunakan prosedur text mining.

STRATEGIC SKILLS

Visionary and forward-looking; big picture thingking

ACADEMIC SKILLS

Menemukan sumber pengetahuan, informasi dan data; Menggunakan piranti digital dalam mengoptimasi dan mengotomasi kerja-kerja akademik; Membaca cepat, efisien dan efektif

SOFT SKILLS

Mampu berpikir terbuka terhadap pengembangan media sosial; mampu membangun komunikasi dan berinteraksi dalam ruang virtual; mampu berkerjasama dan berkoordinasi dalam tim

HARD SKILLS

Mahasiswa mampu menginstal mandiri dan mengoperasikan berbagai platform di media sosial, misalnya instgram, twitter, facebook, linkedIn, reddit, 4chan dan sebagainya; Mampu melakukan prosedur text mining di perambahan data.

SOFTWARE / APP SKILL

Facebook, Twitter, Instagram, Blog dan Mikroblog, social gamming (misal mobile legends), LinkedIn, Slack

PELUANG SERTIFIKASI

Keterampilan yang didapat mahasiswa dari perkuliahan ini bisa menjadi bekal untuk mengambil sertifikasi sbb.:

CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN (CPL) YANG DIUSUNG MATA KULIAH

KODE	DESKRIPSI
a.	S9 ; Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;
b.	PP8 ; Menguasai sejarah perkembangan, penggunaan, dan dampak teknologi di bidang komunikasi dan media;
c.	PP10 ; Menguasai keterampilan hibrida yang mencakup keterampilan keras, lunak, teknis dan strategis;
d.	PP12; Menguasai pendekatan lintasdisiplin khas revolusi Industri 4.0 di dalam ilmu komunikasi;
e.	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;]
f.	KK6 ; Mampu menentukan dan memanfaatkan secara tepat metode komunikasi efektif berbasis humanistik dan teknologi, yang mencakup pemilihan komunikator, pesan, media dan sasaran komunikannya.

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (CPMK)

Yaitu CPL yang diejawantahkan dalam konteks Mata Kuliah terkait

KODE	DESKRIPSI
a.	S9 & PP8 - Mahasiswa mampu bertanggungjawab dalam pekerjaannya dan mampu memahami sejarah media sosial, seperti facebook, instgram, youtuber, twitter, 4chan, reddit dan sebagainya
b.	PL3 - Mahasiswa mampu mengintsal mandiri dan mengoperasikan berbagai situs jejaring media sosial seperti facebook, instgram, twitter, linkedIn, 4chan, raddit, youtube dan sebagainya.
c.	KU1 - Mahasiswa mampu berpikir kritis dalam menganalisis berbagai isu di media sosial
d.	KK6- Mahasiswa mampu memanfaatkan media sosial dalam menyusun komunikasi efektif

SUB-CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (SUBCPMK)

Yaitu CPMK yang diejawantahkan dalam konteks Bahan Kajian di setiap pertemuan di Mata Kuliah terkait

KODE	DESKRIPSI
a.	CPMK1 - Mahasiswa memahami dan menganalisis sejarah munculnya media sosial dan konsep media sosial, ruang lingkup media sosial
b.	CPMK 1 & CPMK2 - Mahasiswa memahami dan menganalisis ruang lingkup media sosial seperti Facebook, Twitter, Instgram, Blog dan Mikroblog, games sosial (misal mobile legends), LinkedIn (situs jejaring sosial berbasis bisnis) serta perkembangannya dalam konteks ilmu komunikasi
c.	CPMK3 - Mahasiswa menganalisis dan mengevaluasi penyebaran hoax di media sosial dan impilkasinya dalam kehidupan sehari-hari
d.	CPMK3 & CPMK4 - Mahasiswa mampu merumuskan dan menyusun metode komunikasi efektif melalui media sosial dalam kaitannya dengan mencegah penyebaran hoax dan
e.	CPMK2 - Mahasiswa mampu menginstal dan mengoperasikan berbagai platform di media sosial, misalnya membuat data diri/profil menarik yang di upload di linkedIn



REFERENSI UTAMA

Nasrullah, Rulli.(2015). Media Sosial Perspektif Komunikasi, Budaya dan Sositologi. Bandung: Simbiosis Rekatama Media

Barnes, R. (2018). Uncovering online commenting culture. Australia: Plgrave macmillan.

REFERENSI PENDUKUNG

Fuchs, C. (2014). Social Media a cricitcal intoduction. London: SAGE Publications, Ltd.

Serafinelli, E. (2018). Digital Life On Instagram. United Kingdom. Emerald Publishing.

Weller, K. dkk. (2014). Twitter and Society. New York. Peter Lang Publishing.

Jin, D. Y. (Ed.). (2017). Mobile Gaming in Asia: Politic, Culture and Emerging Technologies. Canada: Springer.



SUMBER MULTIMEDIA

Sumber Film, Video dan/atau Dokumenter:

Ethical Social Media <https://www.coursera.org/learn/ethical-social-media>

Sumber lainnya:

SUMBER AKUN DARING INFLUENCER/NARASUMBER

TAUTAN DI LEARNING MANAGEMENT SYSTEM (LMS) /FLIPPED CLASSROOM UBHARA JAYA



6 / 12 | METODE PEMBELAJARAN

METODE

Ceramah
Presentasi
Diskusi Kelompok
Quiz
Project Individu dan Kelompok

KEBUTUHAN MEDIA DAN SARANA PEMBELAJARAN

UNTUK KELAS:

PERANGKAT KERAS	PERANGKAT LUNAK

UNTUK MAHASISWA:

PERANGKAT KERAS	PERANGKAT LUNAK

PENUGASAN

TUGAS TERSTRUKTUR	KISARAN BELAJAR MANDIRI
<p>Mahasiswa diberi tugas mereview materi setiap pertemuan</p> <p>Mahasiswa diberi tugas kelompok untuk mereview media social yang ada di Indoensia</p> <p>Mahasiwa diveri tugas mandiri untuk menulis paper</p>	<p>Mahasiswa diberi tugas untuk membuat profile di linkdIn</p> <p>Mahasiswa diberi tugas untuk menggunakan media social yang diproduksi di Indonesia</p>

KISARAN TARGET LUARAN PEMBELAJARAN

Paper Mahasiswa yang membahas tentang isu-isu terkini media social
 Konten Digital tentang Review media sosial yang ada di Indoensia
 Literasi Media Sosial di kelompok masyarakat

TIM PENGEMBANG MATA KULIAH

Koordinator RPS

Koordinator Mata Kuliah

Nama Anggota



1	BAHAN KAJIAN : Pembahasan RPS, Pengantar dan cakupan Media Sosial		
	METODE	REFERENSI BAHAN KAJIAN	INDIKATOR CAPAIAN BAHAN KAJIAN
PERTEMUAN MINGGU KE	Ceramah	Nasrullah, Rulli.(2015). : Hal 1-30	Mahasiswa dapat memahami ruang lingkup termasuk jenis-jenis media sosial Mahasiswa mampu memahami definisi web.1.0 & web.2.0
2	BAHAN KAJIAN : Jenis Media Sosial & lain-lain		
	METODE	REFERENSI BAHAN KAJIAN	INDIKATOR CAPAIAN BAHAN KAJIAN
PERTEMUAN MINGGU KE	Ceramah & Diskusi	Dean, J. (2010). Hal 5, 61-100 Nasrullah, Rulli.(2015)	1. Mahasiswa mampu menceritakan perkembangan blog 2. Mahasiswa mampu mengenali dan memahami fitur-fitur dalam platform blog 3 Mahasiswa mampu membedakan mana yang termasuk blog serta memberi contoh kongkrit
3	BAHAN KAJIAN : Lansekap Media Sosial: Reddit & 4Chan		
	METODE	REFERENSI BAHAN KAJIAN	INDIKATOR CAPAIAN BAHAN KAJIAN
PERTEMUAN MINGGU KE	Ceramah dan Diskusi dikelas Nonton film dikelas (dokumenter Raddit)	Dean, J. (2010). Hal 5, 61-100 Nasrullah, Rulli.(2015)	1. Mahasiswa mampu memahami dan menceritakan perkembangan media sosial : raddit n 4chan 2. Mahasiswa dapat menceritakan perkembangan situs 4Chan yang memuat berbagai gambar manga dan anime serta turut mempopulerkan meme internet.



4	BAHAN KAJIAN : Facebook: Trend & Isu-Isu terkini		
	METODE	REFERENSI BAHAN KAJIAN	INDIKATOR CAPAIAN BAHAN KAJIAN
PERTEMUAN MI MINGGU KE	Diskusi dikelas, Analisis artikel di kelas	Nasrullah, Rulli.(2015) Artikel Ilmiah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu menceritakan isitilah dan definisi facebook. 2. 2 Mahasiswa memahami dan mampu menceritakan perkembangan facebook dan isu-isu terkini 3. Mahasiswa mereview satu artikel peneltiian terkait facebook
5	BAHAN KAJIAN : Instagram: Trend & Isu-Isu terkini		
	METODE	REFERENSI BAHAN KAJIAN	INDIKATOR CAPAIAN BAHAN KAJIAN
PERTEMUAN MI MINGGU KE	Ceramah dan Diskusi, Analisis Kasus di kelas	Serafinelli, E. (2018). Hal.55 – 93 Nasrullah, Rulli.(2015) Artikel Ilmiah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa menceritakan bagaimana orang berbagi foto di instagram : Motivations, Organisation and New Practices. 3 Mahasiswa dapat memahami Social Relationships Online, dan Instagram Communities Online and Offline. 4 Mahasiswa mereview satu artikel peneltiian terkait instragram
6	BAHAN KAJIAN : Twitter: Trend & Isu-Isu terkini		
	METODE	REFERENSI BAHAN KAJIAN	INDIKATOR CAPAIAN BAHAN KAJIAN
PERTEMUAN MI MINGGU KE	Ceramah, diskusi, analisis artikel dikelas	Weller, K. dkk. (2014). Hal. 3-29; Hal 169 Nasrullah, Rulli.(2015) Artikel Ilmiah	<p>Mahasiswa mampu menceritakan isu-isu terkini di twitter</p> <p>Mahasiswa mereview satu artikel peneltiian terkait twitter</p>



7	BAHAN KAJIAN : YouTube : Trend & Isu-Isu terkini		
	METODE	REFERENSI BAHAN KAJIAN	INDIKATOR CAPAIAN BAHAN KAJIAN
PERTEMUANMI MINGGU KE	Ceramah dan Diskusi, analisis artikel di kelas	Nasrullah, Rulli.(2015) Artikel Ilmiah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu menceritakan trend perkembangan youtube 2. Mahasiswa memahami eksistensi Youtuber di Indonesia. 3. Mahasiswa memahami konten Youtube menjadi peluang lahan bisnis.
8	UJIAN TENGAH SEMESTER: Ujian Tengah Semester (UTS)		
	METODE	REFERENSI BAHAN KAJIAN	INDIKATOR CAPAIAN BAHAN KAJIAN
PERTEMUANMI MINGGU KE			
9	BAHAN KAJIAN : Revolusi Facebook dan Twitter di Arab Spring;		
	METODE	REFERENSI BAHAN KAJIAN	INDIKATOR CAPAIAN BAHAN KAJIAN
PERTEMUANMI MINGGU KE	Presentasi dan Diskusi	Fuchs, C. (2014). Hal. 71-89 Artikel Ilmiah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa memahami dan menceritakan Communication Power in the Network Society. 2. Mahasiswa mampu menceritakan bagaimana media sosial sebagai ruang demokrasi



10	BAHAN KAJIAN : Commenting Culture		
	METODE	REFERENSI BAHAN KAJIAN	INDIKATOR CAPAIAN BAHAN KAJIAN
PERTEMUAN/MI MINGGU KE	Ceramah dan Diskusi, analisis artikel di kelas	Barnes, R. (2018). Part I ; Artikel Ilmiah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu menceritakan dan memetakan commenting culture di media sosial 2. Mahasiswa mereviw artikel ilmiah yang membahas commenting culture
11	BAHAN KAJIAN : LinkedIn dan Medsos Manusia Karir		
	METODE	REFERENSI BAHAN KAJIAN	INDIKATOR CAPAIAN BAHAN KAJIAN
PERTEMUAN/MI MINGGU KE	Ceramah dan Diskusi	Artikel Ilmiah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa memahami secara konsep linkedIn sebagai media komunikasi dalam membangun karier profesional. 2. Mahasiswa dapat mengaplikasikan membuat CV, LinkedIn profile.
12	BAHAN KAJIAN : Social Gaming dan Perilakunya		
	METODE	REFERENSI BAHAN KAJIAN	INDIKATOR CAPAIAN BAHAN KAJIAN
PERTEMUAN/MI MINGGU KE	Ceramah dan Diskusi, analisis artikel di kelas	Jin, D. Y. (Ed.). (2017). Part IV, Hal.193 Artikel Ilmiah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa memahami konsep dan perkembangan social gaming dalam media sosial. 2. Mahasiswa memahami dan memberi contoh social gaming melalui berbagai platform.



13	BAHAN KAJIAN : SNA, Social Network Analysis & Text Mining Twitter		
	METODE	REFERENSI BAHAN KAJIAN	INDIKATOR CAPAIAN BAHAN KAJIAN
PERTEMUANNI MINGGU KE	Ceramah, diskusi	Russell, A Matthew., Klassen, M. (2019) Chapter 1 Review artikel	1. Mahasiswa mampu menjelaskan keterkaitan dalam beberapa akun di media sosial, seperti tagar Cebong-kampret; 2. Mahasiswa menceritakan konsep text twitter-mining. 3 Mahasiswa mampu merambah data twitter untuk mengetahui topik apa yang sedang trend diperbincangkan.
14	BAHAN KAJIAN : E-Bullying vs. E-Victimization		
	METODE	REFERENSI BAHAN KAJIAN	INDIKATOR CAPAIAN BAHAN KAJIAN
PERTEMUANNI MINGGU KE	Ceramah, diskusi	Geert Lovink, Sad by Design: On Platform Nihilism (2019) Artikel Ilmiah	1. Mahasiswa mampu menjelaskan secara konseptual E-Bullying dan E-Victimization. 2. Mahasiswa mampu memberi contoh dan menganalisis berbagai kasus terkait perilaku E-Bullying dan E-Victimization
15	BAHAN KAJIAN : Project – Presentasi di Pekan Akademik		
	METODE	REFERENSI BAHAN KAJIAN	INDIKATOR CAPAIAN BAHAN KAJIAN
PERTEMUANNI MINGGU KE			



16	UJIAN AKHIR SEMESTER: Takehome: Paper Individu		
	METODE	REFERENSI BAHAN KAJIAN	INDIKATOR CAPAIAN BAHAN KAJIAN
PERTEMUAN/MI MINGGU KE			

CATATAN KEBIJAKAN ETIS

«Catatan_Kebijakan_Etis_terkait_Penyeleng»

«Catatan_Lain»