



UNIVERSITAS BHAYANGKARA
JAKARTA RAYA
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

RENCANA
PEMBELAJARAN
SEMESTER

1 / 12

Program Studi Ilmu Komunikasi

JENJANG: Strata 1

RPS

NO. MK KOM-3645	MATA KULIAH: Ekosistem Industri Media di Era 5G
NO. BK BK05	KLASTER BIDANG KAJIAN: Penyiaran & Jurnalisme
NO. KEL. MK K03	KELOMPOK MATA KULIAH: MK Peminatan
NO. STATUS MK St04	STATUS MATA KULIAH: WP (Wajib Peminatan)
NO. PEMINATAN P01	PEMINATAN: IMP - Industri Media Penyiaran

PRASYARAT : Pengantar Jurnalisme dan Penyiaran	PRASYARAT UNTUK: 0	PRASYARAT SKS MINIMUM: 0
--	------------------------------	------------------------------------

SEMESTER: 6	BOBOT SKS: 3	TAHUN AKADEMIK: Genap – 2019-2020	TANGGAL PEMBUATAN: 14/02/2020
-----------------------	------------------------	---	---

KETUA PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI	KOORDINATOR PENGAMPU MATA KULIAH	DOSEN PENGAJAR MATA KULIAH
TTD Wa Ode Sitti Nurhaliza, S.I.Kom., M.I.Kom NIDN. 0302069106	TTD Dr. Hizkia Yosias Polimpung, M.Si NIDN. «NIDN_Koord_MK»	TTD Nadia Zahara, S.I.P., M.M NIDN. «NIDN_Dosen_Pengajar»

DESKRIPSI SINGKAT MATA KULIAH

Sebagai suatu agregasi aktivitas dalam memproduksi barang/jasa, industri akan selalu tersituasikan dalam ekosistemnya masing-masing. Ekosistem ini mencakup mulai dari yang sifatnya natural seperti alam, makhluk hidup (termasuk manusia), dan sumber daya, sampai hal-hal yang artifisial/buata-manusia seperti teknologi, infrastruktur, sistem keuangan, sistem manajemen, sistem ekonomi (kapitalisme, oligarki, oligopoli, dst.), tren inovasi, terobosan saintifik, dan jejaring organisasi/institusi (mis. toko, mal, platform marketplace, struktur pasar, kompetitor, penyuplai, distributor, logistik, pemerintah, dsb.). Mata kuliah ini mengeksplorasi prinsip-prinsip dalam mengkaji dinamika inovasi (atau dekadensi) industri media dari pendekatan yang ekosistemik seperti ini. Terlebih khusus, perkembangan industri media ini dilihat dalam kaitannya dengan sistem-sistem lain yang mempengaruhi perkembangannya, mulai dari politik-ekonomi, sosial-budaya, sains-teknologi, dan ekologi. Industri media yang dikaji mencakup tidak hanya media-media dalam imajinya yang tradisional (seperti media massa, cetak dan elektronik), melainkan juga dalam artiannya yang lebih umum sebagai medium penyimpanan, pemerentara, dan penyampaian informasi, a.l., namun tidak terbatas pada: media digital, antar-muka media, konsultasi PR, media interaktif (gaming), periklanan media sosial, teknologi komunikasi nirkabel, computer-mediated communication, augmented & artificial intelligence, dst. Selain konseptual, peserta ajar juga diajak untuk memahami tren-tren terkini dalam sub-sub sektor dalam industri media tersebut.

STRATEGIC SKILLS

analytical thinking; visionary forward looking; complex problem-solving; environmental preceptiveness

ACADEMIC SKILLS

Mengelola penyimpanan dan aksesibilitas pengetahuan; berargumentasi dengan dasar analisis; mengoperasionalkan konsep

SOFT SKILLS

literasi visual; berpikir kritis; keterbukaan pada perubahan dan hal-hal baru

HARD SKILLS

ketampilan memahami, menceritakan dan menjelaskan teknik analisis lingkungan bisnis PESTEL dan menerapkannya untuk masalah konkrit

SOFTWARE / APP SKILL

«SoftwareApp_Skills»

PELUANG SERTIFIKASI

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

«Peluang_Sertifikasi»

CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN (CPL) YANG DIUSUNG MATA KULIAH

KODE	DESKRIPSI
S6	Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;
PP13	Menguasai bentuk termutakhir dari paradigma dan teori komunikasi dan turunannya di studi industri media, public relations dan teknologi komunikasi digital;
KU13	Mampu mengidentifikasi, memanfaatkan dan mengoptimalkan peluang bisnis sosial yang memiliki dampak pada kesejahteraan masyarakat dan keselamatan bangsa.
KK7	Mampu merancang analisis dan perencanaan bisnis rintisan berbasis teknologi digital yang mengedepankan keuntungan bersama dan keselamatan bangsa dengan memperhitungkan lingkungan strategis terkini.

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (CPMK)

Yaitu CPL yang diejawantahkan dalam konteks Mata Kuliah terkait

KODE	DESKRIPSI
E	Mahasiswa mampu memahami konsep, pendekatan, pembacaan, ekonomi politik, globalisasi, perubahan dan produksi media. Mahasiswa dapat memahami industry media secara komprehensif Mahasiswa dapat mengetahui perkembangan media dan bagaimana pemetaannya di Indonesia

SUB-CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (SUBCPMK)

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

KODE	DESKRIPSI
------	-----------

REFERENSI UTAMA

- 1) Haryanto, Ignatius. 2014. Jurnalisme Era Digital Tantangan Industri Media Abad 21. PT. Kompas Media Nusantara.
- 2) Tapsell, Ross. 2017. Kuasa Media di Indonesia: Kaum Oligarki, Warga, dan Revolusi Digital. CV. Marjin Kiri
- 3) Carpenter, Mason A. & Sanders, Wm. Gerard. 2009. Strategic Management, A dynamic Perspective, Concepts and Cases second edition. Pearson International Edition.
- 4) Rianto, Puji., dkk. 2014. Kepemilikan & Intervensi Siaran, Perampasan Hak Publik, dominansi budaya dan Bahaya Media di tangan segelintir Orang. PR2 Media dan Yayasan TIFA Indonesia.
- 5) Lim, Merlyna. 2012. The League of Thirteen Media Concentration in Indonesia. Participatory Media Lab.

REFERENSI PENDUKUNG

- 1) Severin, Werner & Tankard Jr, James W. 2014. Communicatio Theories: Origins, Methods and Uses in Mass Media. Pearson.
- 2) Chaffey, Dave. 2002. Digital Business and E-Commerce Management: Strategy, Implementation and Practice. Pearson.
- 3) Solomon, Michael R. 2011. Consumer Behavior : Buying, Having and Being ninth edition. Pearson

E-LEARNING

UNTUK AKSES KE MATERI-MATERI INI, HUBUNGI MANAJER FIKOM E-LEARNING ECOSYSTEM

- 1) «Elearning_1»
- 2) «Elearning_2»
- 3) «Elearning_3»
- 4) «Elearning_4»
- 5) «Elearning_5»
- 6) «Elearning_6»
- 7) «Elearning_7»
- 8) «Elearning_8»
- 9) «Elearning_9»
- 10) «Elearning_10»

SUMBER MULTIMEDIA

Sumber Film, Video dan/atau Dokumenter:

- 1) «Film_1»
- 2) «Film_2»
- 3) «Film_3»
- 4) «Film_4»
- 5) «Film_5»

Sumber lainnya:

- 1) «Sumber_Lain_1»
- 2) «Sumber_Lain_2»
- 3) «Sumber_Lain_3»
- 4) «Sumber_Lain_4»
- 5) «Sumber_Lain_5»

SUMBER AKUN DARING INFLUENCER/NARASUMBER

«Sumber_Akun_Influencer»

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

«URL_di_LMS»

6 / 12 | METODE PEMBELAJARAN

METODE

1. diskusi
2. Presentasi
3. Studi kasus
4. Self-learning
- 5.

KEBUTUHAN MEDIA DAN SARANA PEMBELAJARAN

UNTUK KELAS:

PERANGKAT KERAS

«Kebutuhan_Media_Bljr_Kelas_HW»

PERANGKAT LUNAK

«Kebutuhan_Media_Bljr_Kelas_SW»

UNTUK MAHASISWA:

PERANGKAT KERAS

«Kebutuhan_Media_Bljr_Mhs_HW»

PERANGKAT LUNAK

«Kebutuhan_Media_Bljr_Mhs_SW»

7 / 12 | METODE PEMBELAJARAN

PENUGASAN

TUGAS TERSTRUKTUR	KISARAN BELAJAR MANDIRI
1) «Tugas_1» 2) «Tugas_2» 3) «Tugas_3» 4) «Tugas_4» 5) «Tugas_5»	1)«Belajar_Mandiri_1» 2)«Belajar_Mandiri_2» 3)«Belajar_Mandiri_3»

KISARAN TARGET LUARAN PEMBELAJARAN

1. «Target_Luaran_Pembelajaran_1»
2. «Target_Luaran_2»
3. «Target_Luaran_3»

TIM PENGEMBANG MATA KULIAH

Koordinator RPS	«Koord_RPS»
Koordinator Mata Kuliah	Hizkia Yosias Polimpung, Dr.
Nama Anggota	Hizkia Yosias Polimpung, Dr. Dian Sukmawati, M.I.Kom. Gema Ramadhan Bastari, M.Si Fiqh Vredian Aulia Ali, S.Hi Nadia Zahara, S.I.P., M.M



1	BAHAN KAJIAN : Sejarah dan proses evolusi perkembangan Era Digital (dari 1.0 menuju 5.0), Pengenalan Silabus, kontrak belajar, brainstorming		
	METODE	REFERENSI BAHAN KAJIAN	INDIKATOR CAPAIAN BAHAN KAJIAN
PERTEMUAN I MINGGU KE	Ceramah	Power Point, Review Jurnal, Self-learning	Mahasiswa dapat memahami perkembangan era digital; mengetahui perbedaan perkembangan era 1.0 hingga 4.0; mengetahui pemahaman awal mengenai era 5.0 Memahami Silabus
2	BAHAN KAJIAN : Analisis Industri Media; Ekonomi Politik Industri Media		
	METODE	REFERENSI BAHAN KAJIAN	INDIKATOR CAPAIAN BAHAN KAJIAN
PERTEMUAN I MINGGU KE	Presentasi Diskusi Interactive learning	Power point, review jurnal, self-learning, presentasi	Mahasiswa mampu menganalisis lingkungan eksternal industri media menggunakan PESTEL Industry analysis
3	BAHAN KAJIAN : Analisis Struktur Pasar dan Pemetaan Oligarki Media		
	METODE	REFERENSI BAHAN KAJIAN	INDIKATOR CAPAIAN BAHAN KAJIAN
PERTEMUAN I MINGGU KE	Power point, review jurnal, self-learning, diskusi, studi kasus	Tapsell	mahasiswa mampu memahami dan menganalisis mengenai Oligarki dan konglomerasi media



4	BAHAN KAJIAN : Rantai nilai informasi dan berita		
	METODE	REFERENSI BAHAN KAJIAN	INDIKATOR CAPAIAN BAHAN KAJIAN
PERTEMUAN MINGGU KE	Power point, review jurnal, self-learning, diskusi, studi kasus	Severin	memahami bias media
5	BAHAN KAJIAN : Ekosistem Digital dan Konvergensi Media		
	METODE	REFERENSI BAHAN KAJIAN	INDIKATOR CAPAIAN BAHAN KAJIAN
PERTEMUAN MINGGU KE	Power point, review jurnal, self-learning, diskusi, studi kasus		memahami tumbuhnya ekosistem digital
6	BAHAN KAJIAN : Pekerja dan Transformasi Kerja Media		
	METODE	REFERENSI BAHAN KAJIAN	INDIKATOR CAPAIAN BAHAN KAJIAN
PERTEMUAN MINGGU KE	Power point, review jurnal, self-learning, diskusi, studi kasus		Memahami perubahan konstruksi social dalam media digittal



7	BAHAN KAJIAN : Iklan dan Media		
	METODE	REFERENSI BAHAN KAJIAN	INDIKATOR CAPAIAN BAHAN KAJIAN
PERTEMUAN/MI MINGGU KE	Power point, review jurnal, self-learning, diskusi, studi kasus		
8	UJIAN TENGAH SEMESTER: UTS		
	METODE	REFERENSI BAHAN KAJIAN	INDIKATOR CAPAIAN BAHAN KAJIAN
PERTEMUAN/MI MINGGU KE			
9	BAHAN KAJIAN : Persilangan ekosistem industry media, telko dan digital (konvergensi media)		
	METODE	REFERENSI BAHAN KAJIAN	INDIKATOR CAPAIAN BAHAN KAJIAN
PERTEMUAN/MI MINGGU KE	Power point, review jurnal, self-learning, diskusi, studi kasus		



10	BAHAN KAJIAN : Multiplatform		
	METODE	REFERENSI BAHAN KAJIAN	INDIKATOR CAPAIAN BAHAN KAJIAN
PERTEMUAN MI MINGGU KE	Power point, review jurnal, self-learning, diskusi, studi kasus		Memahami platform yang berkembang
11	BAHAN KAJIAN : Streaming Service		
	METODE	REFERENSI BAHAN KAJIAN	INDIKATOR CAPAIAN BAHAN KAJIAN
PERTEMUAN MI MINGGU KE	Power point, review jurnal, self-learning, diskusi, studi kasus		memetakan kompetisi industri streaming service
12	BAHAN KAJIAN : E-sport & entertainment industry		
	METODE	REFERENSI BAHAN KAJIAN	INDIKATOR CAPAIAN BAHAN KAJIAN
PERTEMUAN MI MINGGU KE	Power point, review jurnal, self-learning, diskusi, studi kasus		memahami dan menganalisis industri e-sport



13	BAHAN KAJIAN : Digital Business dan e-commerce		
	METODE	REFERENSI BAHAN KAJIAN	INDIKATOR CAPAIAN BAHAN KAJIAN
PERTEMUAN MI MINGGU KE	Power Point, diksusi, studi kasus		mahasiswa mampu melakukan market place analysis for e-commerce, memahami infrastruktur bisnis digital.
14	BAHAN KAJIAN : Interface: from thumb to voice		
	METODE	REFERENSI BAHAN KAJIAN	INDIKATOR CAPAIAN BAHAN KAJIAN
PERTEMUAN MI MINGGU KE	Power Point, diksusi, studi kasus		«
15	BAHAN KAJIAN : consumer behaviour and media spending		
	METODE	REFERENSI BAHAN KAJIAN	INDIKATOR CAPAIAN BAHAN KAJIAN
PERTEMUAN MI MINGGU KE	Power Point, diksusi, studi kasus		mahasiswa memahami perilaku konsumen dan apa yang mempengaruhi konsumen dalam memilih dan menggunakan media



16	UJIAN AKHIR SEMESTER: UAS		
	METODE	REFERENSI BAHAN KAJIAN	INDIKATOR CAPAIAN BAHAN KAJIAN
PERTEMUAN/ MINGGU KE			

CATATAN KEBIJAKAN ETIS

«Catatan_Kebijakan_Etis_terkait_Penyeleng»

«Catatan_Lain»