**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER**

**(RPS)**

**Copywriting**

**DK35314**

****

**Disusun oleh :**

**Irwan Tarmawan, S.Sn., M.Ds**

**Lukmanul Hakim, M.Ds**

**PROGRAM STUDI S1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

**FAKULTAS DESAIN**

**UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA**

**2017**

**LEMBAR PENGESAHAN**

Rencana Pembelajaran Semester (RPS) ini telah disahkan untuk mata kuliah sebagai berikut :

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Mata Kuliah | : | Copywriting |
| Kode Mata Kuliah | : | DK35314 |
| SKS /semester | : | 2SKS / 5 |
| Status / Prasyarat | : | Penunjang Keilmuan / - |
| Fakultas | : | Desain |
| Program Studi | : | Desain Komunikasi Visual |
| Dosen Pengampu | : | 1. Irwan Tarmawan, M.Ds |

Bandung, 23 /08/ 2017

|  |  |
| --- | --- |
| Mengetahui  **Dekan Fakultas Desain**  Prof. Dr. Primadi Tabrani  NIP: 4127.32.06.036 | Menyetujui  **Ketua Program Studi S1DKV**  Deni Albar, S.Sn., M.Ds.  NIP : 4127.32.06.013 |

1. **DESKRIPSI SINGKAT MATA KULIAH:**

Mempelajari dasar-dasar dan teori/ konsep penulisan naskah iklan dalam perancangan iklan; Pengolahan ide menjadi sebuah gagasan, pengembangan pesan persuasif dalam membuat sebuah iklan, headline, tagline, body copy, membuat alur sinopsis (brain storming) , storyline, scriptwriting, dan storyboard untuk pembuatan sebuah iklan.

1. **CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN (CPL) YANG DIBEBANKAN PADA MATA KULIAH INI :**
2. **CAPAIAN PEMBELAJARAN SIKAP**

(Sesuai Permen Nomor 49 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi)

1. Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius;
2. Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama,moral,dan etika;
3. Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila;
4. Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa;
5. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain;
6. Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;
7. Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara;
8. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik;
9. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;
10. Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan.
11. **CAPAIAN PEMBELAJARAN KEMAMPUAN UMUM**

(Sesuai Permen Nomor 49 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi)

1. 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.
2. Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur
3. 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;
4. Menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi;
5. Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data;
6. Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya;
7. Mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya
8. Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya,dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri
9. Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi
10. **CAPAIAN PEMBELAJARAN KEMAMPUAN KHUSUS**

(Merujuk pada KKNI DKV/ DG)

1. Mampu melaksanakan proses desain secara utuh sesuai arahan desain yang diberikan,
2. Mampu beradaptasi terhadap situasi yang dihadapi, menganalisis, serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah.
3. Mampu memanfaatkan kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi, dan/atau seni untuk menyelesaikan masalah dan beradaptasi terhadap situasi yang dihadapi.
4. Dalam melaksanakan tugas tersebut dilandasi konsep teoritis tentang desain grafis secara mendalam,
5. Mampu mengambil keputusan yang tepat berdasarkan analisis informasi dan data,
6. Mampu memberikan petunjuk dalam memilih berbagai alternatif solusi secara mandiri dan kelompok.
7. **CAPAIAN PEMBELAJARAN PENGUASAAN PENGETAHUAN**

(Merujuk pada KKNI DKV/ DG)

1. Menguasai pengetahuan dasar desain grafis dan prinsip-prinsip desain
2. Menguasai pengetahuan tentang warna
3. Menguasai pengetahuan tentang layout
4. Menguasai pengetahuan tentang tipografi
5. Menguasai pengetahuan dasar fotografi dan ilustrasi
6. Menguasai pengetahuan tentang prinsip dasar komunikasi
7. Menguasai pengetahuan tentang hak cipta
8. Penguasaan perangkat lunak desain yang meliputi *software-sofware* vector-drawing, image-editing dan *desktop publishing*
9. **CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (CPMK) YANG DIRUMUSKAN BERDASARKAN PADA CAPAIAN PEMBELAJARAN (CPL)**

Setelah mengikuti Mata Kuliah ini mahasiswa diharapkan dapat menggali konsep kreatif yang nantinya diterjemahkan dalam ide visual serta naskah iklan, serta mahasiswa dapat memahami dan mampu membuat penulisan dalam periklanan serta penulisan naskah (*scriptwriting*) iklan, mengenal serta dapat membuat *headline*, *tagline,* serta *body copy* yang baik.

**IV. RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Minggu** | **Kemampuan Akhir yang Diharapkan** | **Bahan Kajian (Materi Ajar)** | **Bentuk Pembelajaran** | **Waktu** | **Pengalaman Belajar** | **Kriteria Indikator Penilaian** | **Bobot** |
| 1 | Mahasiswa mengetahui maksud, tujuan & capaian mata kuliah copywriting | **Pendahuluan atas tinjauanCopywriting**   * Pendahuluan * Hebatnya Copywriting * Ide dan Narasi Iklan | Metode ceramah interaktif | 100 Menit | Ceramah interaktif & diskusi | Mahasiswa mampu menguraikan deskripsi , tujuan dan capaian yang akan disasar mata kuliah copywriting. | 7 % |
| 2 | Mahasiswa mengetahui dan memahami peranan copywriting | **Peranan Copywriting**   * Pengertian Copywriting * Tujuan Copywriting * 8 Aturan Copywriting * Modal Copywriting | Metode ceramah interaktif | 100 Menit | Ceramah interaktif & diskusi | Mahasiswa mampu menguraikan peranancopywriting | 7 % |
| 3 | Mahasiswa mengetahui brand dan positioning | **Brand dan Positioning**   * Pengertian Brand * Konsep dasar branding * Brand Positioning * Strategi Positioning * Langkah Strategis Brand Positioning | Metode ceramah interaktif | 100 Menit | **Tugas 1:**  Mencari sebuah iklan layanan masyarakat yang dianggap bermasalah dan menjelaskan alasan pemilihan iklan tersebut. | Mahasiswa mampu menjelaskan tentang peran dan fungsi branding dan posotioning | 7 % |
| 4 | Mahasiswa mengetahui dan memahami kreativitas copywriting. | **Kreativitas dalam Copywriting**   * Apa itu kreativitas * Apa gunanya keratif * Bagaimana jadi kreatif? * Bagaimana menghasilkan ide? | Metode Project Base Learning atau Simulation.  Mahasiswa melakukan aktifitas. | 100 Menit | Ceramah interaktif dan diskusi, menggali kreativitas berbasis pengalaman mahasiswa | Mahasiswa mampu mengolah copywriting dengan prinsip kreativitas. | 7 % |
| 5 | Mahasiswa mengetahui dan memahamipersuasif | **Persuasif**   * Pengertian * Tujuan * Persuasi dalam komunikasi visual * Rahasia Persuasi dalam Copywriting | Metode ceramah interaktif | 100 Menit | Ceramah interaktif & diskusi | Mahasiswa mampu menjelaskan persuasi dalam copywriting | 7 % |
| 6 | Mahasiswa mengetahui dan memahami mengenai target audience | **Target Audience**   * Segmentasi * Consumer Insight * Consumer Journey | Metode ceramah interaktif | 100 Menit | **Tugas 2:**  Merancang gagasan iklan layanan masyarakat dengan visual dan naskah yang paling persuasif sesuai dengan target audience yang dituju | Mahasiswa mampu menguraikan dan memhami target audience | 7 % |
| 7 | Mahasiswa mengetahui dan memahamicreative style | ***Creative Style***   * Majas Iklan * Bahasa Iklan | Metode ceramah interaktif | 100 Menit | Ceramah interaktif & diskusi | Mahasiswa mampu memahami majas dan bahasa iklan. | 7 % |
| **UJIAN TENGAH SEMESTER** | | | | | | | |
| 9 | Mahasiswa mengetahui dan memahami elements creative brief | ***The Elements of Brief (Creative brief)***   * *Marketing Background* * *Competitive Frame* * *Product* * *Advertising / communication objectives* * *Target audience (consumer insight)* * *Promise / consumer benefit* * *Tone and manner* * *Personalities* * *Proposition* * *Idea* | Metode Project Base Learning atau Simulation dan ceramah interaktif | 100 Menit | Tugas 3:  Merancang brief kreatif untuk iklan Layanan Masyarakat dengan objek yang telah ditetapkan. | Mahasiswa mampu menjelaskan dan menguraikan tentang *elements of brief*. | 7 % |
| 10 | Mahasiswa mengetahui dan memahami cara membuat strategi kreatif | **Strategi Kreatif**   * Perencanaan Strategi * Teknik Periklanan * Berfikir Visual | Metode ceramah interaktif | 100 Menit | Ceramah interaktif & diskusi | Mahasiswa mampu mendapatkan pengetahuan baru obyek melalui analisis dan mampu mengembangkan dalam bentuk strategi kreatif. | 7 % |
| 11 | Mahasiswa mengetahui dan memahami visual stoping power | **Visual Stoping Power**   * Art Direction * Berfikir Visual * Visual Gestalt | Metode Project Base Learning atau Simulation dan ceramah interaktif | 100 Menit | Ceramah interaktif & simulasi menguraikan kekuatan visual | Mahasiswa mampu memahami visual stoping power | 7 % |
| 12 | Mahasiswa mengetahui dan memhami penulisan naskah iklan | **Naskah Iklan**   * Olah Ide * Visual dan Copy * Headline, subheadline, bodycopy | Metode Project Base Learning atau Simulation dan ceramah interaktif | 100 Menit | **Tugas 4:**  Merancang Iklan Layanan Masyarakat dengan konsep komunikasi dan eksekusinya. | Mahasiswa mampu memahami dan merancang naskah iklan. | 7 % |
| 13 | Mahasiswa mengetahui dan memahami media dan lintas komunikasi. | **Media dan lintas komunikasi**   * Strategi AISAS * Point Of Contact | Metode ceramah interaktif | 100 Menit | Ceramah interaktif & diskusi, asistensi tugas 4  (visualisasi) | Mahasiswa mampu menguraikan media dan lintas komunikasi | 7 % |
| 14 | Mahasiswa mengetahui dan memahamipenetrasi media | **Penetrasi media**   * ATL, BTL, DAN TTL * New Media | Metode ceramah interaktif | 100 Menit | Ceramah interaktif & diskusi, asistensi tugas 4 (media cetak, elektronik, dan TTL) | Mahasiswa mampu menjelaskan penetrasi media | 7 % |
| 15 | Mahasiswa mengetahui dan memahami cara menganalisa dan mengkritisi iklan | **Analisa Iklan.**  Ide, Komunkasi dan Crafting | Metode ceramah interaktif | 100 Menit | Ceramah interaktif & diskusi | Mahasiswa mampu menganalisa dan mengkritisi iklan | 7 % |
| **UJIAN AKHIR SEMESTER** | | | | | | | |

**REFERENSI :**

1. Maslen, Andi. 2010. *The Copywriting Sourcebook*. London; KingdomUnited.Marshall Cavendish.
2. Maslen Andi. 2009. *100 Great Copywriting Ideas: From Leading Companies Around The World*. Singapore. Marshall Cavendish.
3. Kasilo, Djito. (2008). *Komunikasi Cinta: Menembus G-Spot Konsumen Indonesia*. Jakarta. KPG.
4. Weinschenk, S. 2011. *100 Thinks: Every Designer Need to Know About People*. Berkeley; United States of America. New Rider.

**V. RANCANGAN TUGAS**

**RANCANGAN TUGAS I :**

**Identifikasi Iklan Layanan Masyarakat**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **NO** | **KOMPONEN TUGAS** |  | **RINCIAN** |
| 1 | Tujuan Tugas | : | Mahasiswa dapat mengetahui dan mengidentifikasi Iklan Layanan Masyarakat |
| 2 | Uraian Tugas, Bentuk, dan Format Luaran | | |
| a | Obyek Garapan | : | Iklan Layanan Masyarakat tentang gerakan revolusi mental. |
| b | Batasan yang harus dikerjakan | : | Menentukan Iklan yang dianggap bermasalah atau tidak berhasil dalam mengatasi atau menjawab permasalahan. |
| c | Metode dan Cara Pengerjaan | : | Mencari Iklan display cetak atau elektronik dengan mengkopi atau mengcapture gambarnya, dan dijelaskan alasan pemilihannya dan dijelaskan alasan ketidak berhasilannya. Dituliskan dalam format A4 maksimal 500 kata. |
| d | Acuan yang Digunakan | : | Maslen, Andi. 2010. *The Copywriting Sourcebook*. London; Kingdom United. Marshall Cavendish. |
| e | Deskripsi Luaran Tugas | : | Karya tulis mengidentifikasi Iklan Layanan Masyarakat |
| 3 | Waktu | : | 1 Minggu |
| 4 | Kriteria Penilaian | : | Bobot Penilaian 10%  Indikator Penilaian Tugas:   * Ketepatan Mengikuti Aturan * Ketepatan Identifikasi Iklan Layanan Masyarakat. * Ketepatan dalam menjelaskan alasannya. * Ketepatan Waktu Pengumpulan. |

**RANCANGAN TUGAS II :**

**Merancang Ide Iklan Layanan Masyarakat**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **NO** | **KOMPONEN TUGAS** |  | **RINCIAN** |
| 1 | Tujuan Tugas | : | Mahasiswa dapat mengetahui dan merancang ide Iklan layanan Masyarakat. |
| 2 | Uraian Tugas, Bentuk, dan Format Luaran | | |
| a | Obyek Garapan | : | Iklan Layanan Masyarakt mengenai gerakan revolusi mental. |
| b | Batasan yang harus dikerjakan | : | Minimalmenggali 5 ide dengan kekuatan visual dan naskah iklannya. |
| c | Metode dan Cara Pengerjaan | : | Manual, menggunakan buku sketsa dengan pensil/spidol/drawing pen. |
| d | Acuan yang Digunakan | : | Maslen Andi. 2009. *100 Great Copywriting Ideas: From Leading Companies Around The World*. Singapore. Marshall Cavendish. |
| e | Deskripsi Luaran Tugas | : | KaryaDesainIde Iklan Layanan Masyarakat. |
| 3 | Waktu | : | 2 Minggu |
| 4 | Kriteria Penilaian | : | Bobot Penilaian 20%  Indikator Penilaian Tugas:   * Ketepatan Mengikuti Aturan * Ketepatan menggali Ide visual. * Ketepatan menentukan Pesan Komunikasi. * Ketepatan Waktu Pengumpulan. |

**RANCANGAN TUGAS III :**

**Merancang Brief Kreatif Iklan Layanan Masyarakat**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **NO** | **KOMPONEN TUGAS** |  | **RINCIAN** |
| 1 | Tujuan Tugas | : | Mahasiswa dapat mengetahui dan merancang brief kreatif Iklan layanan Masyarakat. |
| 2 | Uraian Tugas, Bentuk, dan Format Luaran | | |
| a | Obyek Garapan | : | Iklan Layanan Masyarakt mengenai gerakan revolusi mental. |
| b | Batasan yang harus dikerjakan | : | menguraikan brief kreatif untuk dijadikan dasar membuat pesan iklan. |
| c | Metode dan Cara Pengerjaan | : | mengisi form brief kreatif dan menetapkan komponen yang harus dibuat sebagai dasar untuk membuat pesan komunikasi. |
| d | Acuan yang Digunakan | : | Maslen Andi. 2009. *100 Great Copywriting Ideas: From Leading Companies Around The World*. Singapore. Marshall Cavendish. |
| e | Deskripsi Luaran Tugas | : | Form Brief kreatif Iklan Layanan Masyarakat. |
| 3 | Waktu | : | 2 Minggu |
| 4 | Kriteria Penilaian | : | Bobot Penilaian 20%  Indikator Penilaian Tugas:   * Ketepatan Mengikuti Aturan * Ketepatan menggali komponen pesan. * Ketepatan menentukanide visual dan pesan. * Ketepatan Waktu Pengumpulan. |

**RANCANGAN TUGAS IV :**

**Merancang Iklan Layanan Masyarakat**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **NO** | **KOMPONEN TUGAS** |  | **RINCIAN** |
| 1 | Tujuan Tugas | : | Mahasiswa dapat mengetahui dan merancang Iklan layanan Masyarakat. |
| 2 | Uraian Tugas, Bentuk, dan Format Luaran | | |
| a | Obyek Garapan | : | Iklan Layanan Masyarakt mengenai gerakan revolusi mental. |
| b | Batasan yang harus dikerjakan | : | Minimalmembuat 3 versi iklan cetak. |
| c | Metode dan Cara Pengerjaan | : | Merancang iklan dengan ilustrasi atau forografi dalam format A3 |
| d | Acuan yang Digunakan | : | Maslen Andi. 2009. *100 Great Copywriting Ideas: From Leading Companies Around The World*. Singapore. Marshall Cavendish. |
| e | Deskripsi Luaran Tugas | : | Karya DesainIklan Layanan Masyarakat. |
| 3 | Waktu | : | 2 Minggu |
| 4 | Kriteria Penilaian | : | Bobot Penilaian 20%  Indikator Penilaian Tugas:   * Ketepatan Mengikuti Aturan * Ketepatan menentukan visual. * Ketepatan menentukan Pesan Komunikasi. * Ketepatan Waktu Pengumpulan. |

**VI. RUBRIK PENILAIAN**

1. **Rubrik Penilaian Individu**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Kriteria** | **Huruf Mutu** | **Bobot Nilai** | **Angka Mutu** | **Deskripsi Penilaian** |
| Sangat Baik | A | 80 - 100 | 4 | Tugas tidak terlambat, hasil baik dan benar |
| Baik | B | 68 - 79 | 3 | Tugas tidak terlambat, hasil jelek, rapih |
| Cukup | C | 56 - 67 | 2 | Tugas tidak terlambat, hasil jelek, tidak rapih |
| Kurang | D | 45 - 55 | 1 | Tugas terlambat |
| Tidak Lulus | E | <44 | 0 | Tidak mengumpulkan tugas |

1. **Rubrik Penilaian Kerjasama Kelompok**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Kriteria** | **Huruf Mutu** | **Bobot Nilai** | **Angka Mutu** | **Deskripsi Penilaian** |
| Sangat Baik | A | 80 - 100 | 4 | Tugas tidak terlambat, hasil bagus, pembagian tugas jelas |
| Baik | B | 68 - 79 | 3 | Tugas tidak terlambat, hasil jelek, pembagian tugas jelas |
| Cukup | C | 56 - 67 | 2 | Tugas tidak terlambat, hasil jelek, pembagian tugas tidak jelas |
| Kurang | D | 45 - 55 | 1 | Tugas terlambat |
| Tidak Lulus | E | <44 | 0 | Tidak mengumpulkan tugas |

1. **Rubrik Penilaian Presentasi**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Kriteria** | **Huruf Mutu** | **Bobot Nilai** | **Angka Mutu** | **Deskripsi Penilaian** |
| Sangat Baik | A | 80 - 100 | 4 | Isi jelas, “to the poin” dan menarik, Menyampaikan isi dengan jelas dan menarik |
| Baik | B | 68 - 79 | 3 | Komposisi tulisan dan gambar bagus, terstruktur, mempresentasikan dengan baik tetapi kurang menguasai materi |
| Cukup | C | 56 - 67 | 2 | Tidak terstruktur, terlalu banyak tulisan, baca presentasi/catatan, kurang menguasai materi |
| Kurang | D | 45 - 55 | 1 | Presentasi asal-asalan, tidak menguasai materi |
| Tidak Lulus | E | <44 | 0 | Tidak presentasi |

1. **Rubrik Penilaian Diskusi**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Kriteria** | **Huruf Mutu** | **Bobot Nilai** | **Angka Mutu** | **Deskripsi Penilaian** |
| Sangat Baik | A | 80 - 100 | 4 | Mahasiswa mengerti materi, mampu menyampaikan ide sendiri, mendengarkan ide orang lain |
| Baik | B | 68 - 79 | 3 | Mampu mengikuti diskusi secara baik |
| Cukup | C | 56 - 67 | 2 | Mampu mengikuti diskusi tetapi dengan kekurangan (suka mendominasi, tidak mendengarkan pendapat orang lain, dll) |
| Kurang | D | 45 - 55 | 1 | Tidak mengikuti diskusi, ribut dalam kelas. |
| Tidak Lulus | E | <44 | 0 | Tidak hadir |

1. **Rubrik Penilaian Program**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Kriteria** | **Huruf Mutu** | **Bobot Nilai** | **Angka Mutu** | **Deskripsi Penilaian** |
| Sangat Baik | A | 80 - 100 | 4 | Program berjalan benar |
| Baik | B | 68 - 79 | 3 | Program berjalan tetapi ada sedikit bug |
| Cukup | C | 56 - 67 | 2 | Program berjalan dan banyak error |
| Kurang | D | 45 - 55 | 1 | Program tidak berjalan, ada source code |
| Tidak Lulus | E | <44 | 0 | Tidak mengumpulkan |

**VII. PENENTUAN NILAI AKHIR MATA KULIAH**

Indeks penilaian akhir:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **PREDIKAT** | **INDEKS** | **Bobot Nilai** | **Angka Mutu** | **Deskripsi Penilaian** |
| Lulus,  Sangat Baik | A | 80 - 100 | 4 | Mahasiswa memenuhi semua komponen penilaian dan menyelesaikan tugas dengan sangat baik serta mampu menganalisis materi dan tugas sesuai dengan topik yang telah ditentukan dengan sangat baik |
| Lulus,  Baik | B | 68 - 79 | 3 | Mahasiswa memenuhi semua komponen penilaian dan menyelesaikan tugas dengan baik serta mampu menganalisis materi dan tugas sesuai dengan topik yang telah ditentukan dengan baik |
| Lulus,  Cukup | C | 56 - 67 | 2 | Mahasiswa memenuhi beberapa komponen penilaian dan menyelesaikan tugas serta mampu menganalisis materi dan tugas sesuai dengan topik yang telah ditentukan dengan cukup baik |
| Lulus,  Kurang | D | 45 - 55 | 1 | Mahasiswa tidak memenuhi beberapa komponen penilaian dan tidak menyelesaikan tugas dengan cukup baik serta tidak dapat menganalisis materi dan tugas sesuai dengan topik yang telah ditentukan. |
| Tidak Lulus | E | <44 | 0 | Mahasiswa tidak memenuhi semua komponen penilaian tidak dapat menganalisis materi dan tugas sesuai dengan topik yang telah ditentukan. |

Penilaian akhir dalam mata kuliah mengikuti ketentuan sebagaimana yang telah diatur dalam Buku Pedoman Akademik UNIKOM, yang menjelaskan mengenai bobot penilaian dari serangkaian kegiatan yang harus dilakukan/ditempuh oleh mahasiswa, yaitu sebagai berikut:

|  |  |
| --- | --- |
| **Komponen Penilaian** | **Bobot/ Persentase Penilaian** |
| Tugas/Quis | 30% |
| Nilai UTS | 30% |
| Nilai UAS | 40% |