

# PANDUAN AKADEMIK SEKOLAH TINGGI MULTI MEDIA 2018 - 2019

PANDUAN AKADEMIK

SEKOLAH TINGGI MULTI MEDIA YOGYAKARTA

TAHUN AKADEMIK 2018 - 2019



**SEKOLAH TINGGI MULTI MEDIA**

Jl. Magelang Km. 6 Yogyakarta 55284, Indonesia  
Telp. 0274 - 562513 | Fax. 0274 - 586561, 623537, 623460  
e-mail: [info@mmtc.ac.id](mailto:info@mmtc.ac.id) | website : [www.mmtc.ac.id](http://www.mmtc.ac.id)



# **PANDUAN AKADEMIK SEKOLAH TINGGI MULTI MEDIA**

**TAHUN AKADEMIK 2018 - 2019**



## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT Tuhan Yang Maha Esa atas perkenan dan petunjuk-Nya Panduan Akademik Program Diploma IV dan Sarjana (S1) di Sekolah Tinggi Multi Media Tahun Akademik 2018-2019 dapat diselesaikan.


Panduan Akademik diterbitkan setiap tahun agar seluruh civitas akademika memiliki pedoman yang sama dalam mengikuti proses penyelenggaraan pendidikan dan pengajaran di Sekolah Tinggi Multi Media.

Panduan ini berisi hal-hal yang penting diketahui oleh sivitas akademika yang setiap tahun terdapat perubahan/ penyempurnaan yang disesuaikan dengan peraturan/perundang-undangan yang berlaku.

Dengan diterbitkannya Panduan Akademik Program Diploma IV dan Sarjana (S1) Sekolah Tinggi Multi Media Tahun Akademik 2018-2019 ini, kami mengucapkan terima kasih dan penghargaan kepada Tim Penyusun dan pihak lain yang terlibat dalam penyusunan panduan ini.

Yogyakarta, Agustus 2018

Ketua

A handwritten signature in blue ink, consisting of a large, stylized initial 'N' followed by a series of connected loops and a long horizontal stroke extending to the right.

Ir. Noor Iza, M.Sc



## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR .....	iii
DAFTAR ISI .....	v
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Dasar Hukum .....	2
C. Visi, Misi, dan Tujuan .....	3
D. Kedudukan, Tugas Pokok, dan Fungsi .....	4
E. Kompetensi Program Studi .....	5
F. Penunjang Akademik .....	11
G. Mahasiswa .....	14
<b>BAB II PERKULIAHAN</b>	
A. Pelaksanaan Perkuliahan .....	15
B. Kehadiran Perkuliahan .....	16
C. Struktur Kurikulum .....	16
D. Masa Studi dan Cuti Kuliah .....	17
<b>BAB III PRAKTIKUM</b>	
A. Pengertian .....	21
B. Tujuan Praktikum .....	21
C. Metode Praktikum .....	21
D. Jenis Praktikum .....	22
E. Fasilitas Praktikum .....	23
<b>BAB IV KULIAH KERJA NYATA (KKN) DAN KERJA PRAKTIK     (KP)/ PRAKTIK KERJA LAPANGAN (PKL)</b>	
A. Kuliah Kerja Nyata (KKN) .....	24
B. Kerja Praktik .....	24

BAB V SKRIPSI .....	26
BAB VI UJIAN DAN PENILAIAN HASIL BELAJAR	
A. Jenis Ujian .....	27
B. Ujian Mata Kuliah Teori .....	27
C. Ujian Mata Kuliah Praktikum .....	27
D. Ujian Skripsi .....	28
E. Pelaksanaan Ujian .....	28
F. Sistem Penilaian .....	29
G. Nilai Keberhasilan Studi .....	32
H. Evaluasi Keberhasilan Studi .....	33
BAB VII ADMINISTRASI AKADEMIK	
A. Pendaftaran Ulang dan Perencanaan Studi .....	35
B. Yudisium .....	41
C. Wisuda .....	42
BAB VI PENUTUP .....	43
Lampiran 1	Contoh Surat Akademik
Lampiran 2	Bagan Alur Prosedur Akademik
Lampiran 3	Kurikulum Sekolah Tinggi Multi Media
Lampiran 4	Panca Tekad Mahasiswa Sekolah Tinggi Multi Media
Lampiran 5	Panca Prasetya Alumni Sekolah Tinggi Multi Media
Lampiran 6	Daftar Dosen Program Studi
Lampiran 7	Prosedur Perkuliahan
Lampiran 8	Mars Kominfo
Lampiran 9	Mars Sekolah Tinggi Multi Media

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Sekolah Tinggi Multi Media (STMM) merupakan Perguruan Tinggi Negeri di bawah naungan Kementerian Komunikasi dan Informatika yang secara teknis akademik dibina oleh Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi, dan secara teknis fungsional dibina oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika. Sekolah Tinggi Multi Media mengembangkan program studi yang dapat membantu upaya pemerintah dan masyarakat dalam pengembangan sumber daya manusia di bidang komunikasi dan informatika.

Pada Tahun Akademik 2018-2019 Sekolah Tinggi Multi Media menyelenggarakan enam program studi meliputi lima Program Studi Diploma IV dan satu Program Studi Sarjana (S1) sebagai berikut:

1. Program Diploma IV, Jurusan Penyiaran, Program Studi:
  - a. Manajemen Produksi Siaran (Manaprodsi),
  - b. Manajemen Produksi Pemberitaan (Manarita),
  - c. Manajemen Teknik Studio Produksi (Matekstosi).
2. Program Diploma IV, Jurusan Animasi dan Teknologi Permainan, Program Studi:
  - a. Animasi,
  - b. Teknologi Permainan.
3. Program Sarjana, Jurusan Komunikasi Informasi Publik, Program Studi: Manajemen Informasi dan Komunikasi (MIK).



## **B. Dasar Hukum**

Penyelenggaraan pendidikan di Sekolah Tinggi Multi Media berdasarkan pada:

1. Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Undang-Undang RI Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
3. Undang-Undang RI Nomor 5 Tahun 2014 tentang Aparatur Sipil Negara;
4. Peraturan Pemerintah RI Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
5. Peraturan Presiden Nomor 8 Tahun 2012 tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia;
6. Peraturan Presiden Nomor 33 Tahun 2014 tentang Pendirian Sekolah Tinggi Multi Media;
7. Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika RI Nomor 29 Tahun 2014 tentang Organisasi dan Tata Kerja Sekolah Tinggi Multi Media;
8. Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika RI Nomor 37 Tahun 2014 tentang Statuta Sekolah Tinggi Multi Media;
9. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 81 Tahun 2014 tentang Ijazah, Sertifikat Kompetensi, dan Sertifikat Profesi Pendidikan Tinggi;
10. Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Nomor 44 Tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi;
11. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 232/U/2000 tentang Panduan Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi dan Penilaian Hasil Belajar Mahasiswa;

12. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 045/U/2002 tentang Kurikulum Inti Perguruan Tinggi;
13. Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 114/E/O/2013 tentang Penetapan Kembali Ijin Penyelenggaraan Program-Program Studi dan Penambahan Program Studi Manajemen Informasi dan Komunikasi (S1) pada Sekolah Tinggi Multi Media "MMTC" Yogyakarta;
14. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 73 Tahun 2013 tentang Penerapan Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia Bidang Pendidikan Tinggi;
15. Kalender Akademik Sekolah Tinggi Multi Media Tahun Akademik 2018-2019.
16. DIPA Sekolah Tinggi Multi Media.

### **C. Visi, Misi, dan Tujuan**

1. Visi  
Menjadi pusat pendidikan tinggi multi media terbaik di Indonesia dan bertaraf internasional.
2. Misi  
Sekolah Tinggi Multi Media bertekad untuk:
  - a. Menghasilkan tenaga profesional, inovatif, kreatif, dan aplikatif yang siap berkompetisi di bidang penyiaran dan multi media.
  - b. Melaksanakan dan mengembangkan hasil penelitian guna memenuhi tuntutan masyarakat sesuai dengan perkembangan teknologi komunikasi dan informatika dan tetap menjunjung tinggi nilai-nilai ke-Indonesia-an.
  - c. Menghasilkan sumber daya manusia unggul yang berperan aktif dalam mencerdaskan kehidupan bangsa dan pembangunan nasional.

d. Membangun dan mempertahankan etika dan moral akademis dalam semangat kebhinekaan.

3. Tujuan

Sesuai tugas dan fungsi Sekolah Tinggi Multi Media serta memperhatikan analisis lingkungan strategis dan faktor-faktor yang menentukan keberhasilan pencapaian visi dan misi, maka ditetapkan tujuan sebagai berikut:

- a. Meningkatkan kualitas SDM di bidang manajemen multi media;
- b. Meningkatkan pelayanan prima di bidang multi media;
- c. Meningkatkan IPTEK di bidang multi media;
- d. Meningkatkan sinergi profesionalitas multi media;
- e. Meningkatkan kualitas SDM dalam kinerja organisasi di bidang multi media;
- f. Meningkatkan kesadaran dan tanggung jawab moral di bidang multi media;

Multi media disini meliputi penyiaran radio-televisi, animasi, desain teknologi permainan, komunikasi dan informasi publik.

#### **D. Kedudukan, Tugas Pokok, dan Fungsi**

1. Kedudukan

Sekolah Tinggi Multi Media merupakan lembaga pendidikan tinggi yang pembinaannya secara teknis fungsional dilakukan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika dan secara teknis akademik dilakukan oleh Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi.

2. Tugas

Tugas Sekolah Tinggi Multi Media adalah menyelenggarakan pendidikan akademik dan/atau

pendidikan vokasi dalam sejumlah disiplin ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni di bidang komunikasi dan informatika, dan apabila memenuhi syarat dapat menyelenggarakan pendidikan profesi sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

3. Fungsi

Sekolah Tinggi Multi Media memiliki fungsi sebagai berikut:

- a. Penyusun kebijakan penyelenggaraan pendidikan tinggi di bidang komunikasi dan informatika;
- b. Pelaksana dan pengembang pendidikan program Diploma, Sarjana, dan atau Pascasarjana;
- c. Pelaksana penelitian;
- d. Pelaksana pengabdian kepada masyarakat.

## **E. Kompetensi Program Studi**

### **1. Program Studi Manajemen Produksi Siaran**

a. Visi

Menjadi program studi terbaik di bidang produksi siaran radio dan televisi di Indonesia dan bertaraf internasional.

b. Misi

- 1) Menghasilkan tenaga-tenaga profesional dan aplikatif yang siap bekerja di bidang produksi siaran, khususnya profesi Penulis Naskah, Pengarah Acara/Sutradara, Produser dan Penata Artistik program radio dan televisi.
- 2) Menghasilkan tenaga-tenaga profesional dan aplikatif yang memiliki jati diri, sikap, dan kepribadian yang mantap sebagai *broadcaster* di bidang produksi siaran radio dan televisi.

- 3) Menghasilkan tenaga-tenaga profesional dan aplikatif yang mampu berkompetisi di dunia industri penyiaran radio dan televisi.
- c. Tujuan
- Program Studi Manajemen Produksi Siaran dimaksudkan untuk menghasilkan:
- 1) Produser yang mampu menciptakan program siaran radio dan televisi yang kreatif, berkualitas, baik dan benar.
  - 2) Pengarah acara yang mampu menyelenggarakan produksi siaran radio dan televisi yang berkualitas, baik, dan benar.
  - 3) Penata artistik (*Art Director*) yang mampu mendukung penyelenggaraan produksi program televisi.
  - 4) Penulis naskah program radio dan televisi yang kreatif, produktif, dan berkualitas.

## **2. Program Studi Manajemen Produksi Pemberitaan**

- a. Visi
- Menjadi program studi terbaik di bidang produksi pemberitaan di Indonesia dan bertaraf internasional.
- b. Misi
- 1) Menyelenggarakan proses belajar mengajar yang berkualitas di bidang pemberitaan.
  - 2) Meningkatkan kualitas penelitian di bidang pemberitaan.
  - 3) Memasyarakatkan hasil-hasil penelitian di bidang pemberitaan melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat.
  - 4) Membangun dan mempertahankan etika dan moral akademis di bidang pemberitaan.

- 5) Mengembangkan kerjasama dengan stakeholder dalam dan luar negeri.

c. Tujuan

Program studi Manajemen Produksi Pemberitaan dimaksudkan untuk menghasilkan:

- 1) Penulis naskah jurnalistik radio dan televisi yang mampu menyusun naskah jurnalistik dengan kaidah jurnalistik yang baik dan benar.
- 2) Reporter berita yang mampu melakukan tugas jurnalistik dalam hal pengumpulan, pengolahan, dan penyampaian berita yang aktual dan faktual.
- 3) Penyunting berita yang mampu melakukan tugas penyuntingan materi berita sesuai dengan kode etik jurnalistik.
- 4) Komentator berita yang mampu melakukan analisis berita yang proporsional sesuai dengan kaidah jurnalistik.
- 5) Produser program jurnalistik yang memiliki visi dan mampu mengelola produksi program jurnalistik dengan baik dan benar.

### **3. Program Studi Manajemen Teknik Studio Produksi**

a. Visi

Menjadi program studi terbaik di bidang teknik studio produksi dan penyiaran radio dan televisi di Indonesia dan bertaraf internasional.

b. Misi

- 1) Menghasilkan tenaga-tenaga profesional dan aplikatif yang siap kerja di bidang teknik studio produksi dan penyiaran.
- 2) Menghasilkan tenaga-tenaga profesional dan aplikatif yang memiliki jati diri, sikap, dan

kepribadian yang mantap sebagai broadcaster di bidang teknik studio produksi dan penyiaran.

- 3) Memasyarakatkan hasil-hasil penelitian di bidang teknik studio produksi dan penyiaran radio dan televisi melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat.
- 4) Menghasilkan tenaga-tenaga profesional dan aplikatif yang mampu berkompetensi di bidang teknik studio produksi dan penyiaran.

c. Tujuan

Program Studi Manajemen Teknik Studio Produksi dimaksudkan untuk menghasilkan:

- 1) Pengelola dan perekayasa peralatan studio produksi radio dan televisi sesuai dengan *Standard Operational Procedure (SOP)*.
- 2) Perencana kebutuhan peralatan studio produksi radio dan televisi sesuai dengan tuntutan naskah.
- 3) Pengembang dan inovator perekayasaan studio produksi dan mengaplikasikan teknologi baru di bidang penyiaran.
- 4) Kamerawan, Penata Audio, Editor, Penata Cahaya, yang kreatif dalam mendukung operasional produksi program penyiaran.
- 5) Technical Director yang mampu mengelola operasional teknik produksi dan penyiaran dengan baik dan benar.

#### **4. Program Studi Animasi**

a. Visi

Menjadi program studi animasi terbaik di Indonesia dan bertaraf internasional.

b. Misi

- 1) Menghasilkan tenaga-tenaga profesional dan aplikatif di bidang animasi.
- 2) Mengembangkan hasil riset untuk meningkatkan pelayanan prima guna memenuhi tuntutan masyarakat di bidang animasi.
- 3) Menciptakan sumber daya manusia di bidang animasi yang berperan aktif dalam mencerdaskan kehidupan bangsa dan pembangunan.
- 4) Membangun etika profesi di bidang animasi.

c. Tujuan

Program Studi Animasi dimaksudkan untuk menghasilkan:

- 1) Perancang produk animasi berbagai media.
- 2) Pembuat produk animasi berbasis multimedia.
- 3) Teknisi animasi berbasis multimedia dalam mendukung program siaran televisi.
- 4) Pembuat film animasi 2D dan 3D cerita dan non cerita.

## 5. Program Studi Teknologi Permainan

a. Visi

Menjadi program studi terbaik yang menyiapkan tenaga profesional di bidang industri *game* yang terintegrasi budaya lokal dan teknologi yang berstandar internasional dalam bidang perancangan kecerdasan buatan.

b. Misi

- 1) Menghasilkan tenaga profesional di bidang industri kreatif dengan dukungan pengetahuan tentang kearifan lokal dan teknologi.



- 2) Mengembangkan riset untuk meningkatkan kreativitas dalam bidang perancangan game.
  - 3) Mampu berperan aktif dalam mencerdaskan kehidupan berbangsa dan pembangunan sumber daya manusia di bidang edukasi, bisnis, dan sosial.
  - 4) Menghasilkan tenaga profesional di bidang perancangan *game* yang memiliki kreativitas dan bertanggung jawab secara etik dan moral.
- c. Tujuan
- Program Studi Teknologi Permainan dimaksudkan untuk menghasilkan tenaga-tenaga profesional sebagai *game designer*, *visual artist (graphic designer, animator, art direction)* dan *game programmer* yang mampu memanfaatkan teknologi dan mampu bekerja secara *teamwork*.

## **6. Program Studi Manajemen Informasi dan Komunikasi**

- a. Visi
- Menjadi program studi manajemen informasi dan komunikasi terbaik di Indonesia dan bertaraf internasional.
- b. Misi
- 1) Menghasilkan tenaga-tenaga profesional dan aplikatif di bidang manajemen informasi dan komunikasi publik.
  - 2) Mengembangkan hasil riset untuk meningkatkan pelayanan prima guna memenuhi tuntutan masyarakat di bidang manajemen informasi dan komunikasi publik.
  - 3) Menciptakan sumber daya manusia di bidang manajemen informasi dan komunikasi yang

berperan aktif dalam mencerdaskan kehidupan bangsa dan pembangunan.

- 4) Membangun etika profesi di bidang manajemen informasi dan komunikasi publik.

c. Tujuan

Program Studi Manajemen Informasi dan Komunikasi dimaksudkan untuk menghasilkan:

- 1) Manajer bidang komunikasi yang dapat merencanakan, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi, dan membuat laporan.
- 2) Pengelola informasi dan dokumentasi untuk organisasi atau institusi.
- 3) *Public Relations Officer* yang memiliki keahlian dalam hal mengelola *internal public relations* dan *external public relations*, merancang media yang meliputi keterampilan merencanakan pesan, merencanakan media, dan menetapkan khalayak sasaran untuk aktivitas di bidang komunikasi.
- 4) Auditor komunikasi yang memiliki kemampuan mengaudit di bidang komunikasi.
- 5) Perancang program informasi dan *media planner* yang memiliki keahlian dan keterampilan merencanakan pesan, merencanakan media (cetak, audio, audio visual, dan media *online*) dan menetapkan khalayak sasaran.

## F. Penunjang Akademik

Dalam rangka mendukung dan memperlancar proses pelaksanaan tugas Tri Dharma Perguruan Tinggi, STMM telah membentuk berbagai unit penunjang akademik. Unit Penunjang Akademik merupakan unsur penunjang

akademik yang diperlukan untuk penyelenggaraan pendidikan di lingkungan STMM yang terdiri dari:

### **1. Unit Teknologi Informasi dan Komunikasi**

Unit Teknologi Informasi dan Komunikasi adalah unit pelaksana teknis di bidang teknologi informasi dan komunikasi yang mempunyai fungsi:

- a. Mengelola aset perangkat keras dan perangkat lunak yang ada di STMM, antara lain komputer (*client* maupun *server*), media penyimpanan, sistem operasi PC, dan perangkat lunak.
- b. Mengelola sumber data yang ada di STMM, termasuk mengorganisasikan data dalam lingkungan *file* tradisional dan membuat lingkungan *database* (merancang, mengimplementasikan dan mendistribusikan *database*).
- c. Mengelola jaringan komunikasi, jaringan komputer, dan jaringan internet yang ada di STMM.
- d. Mengelola pengetahuan yang ada di STMM antara lain sistem manajemen dokumen dan sistem manajemen kantor.
- e. Meningkatkan mutu pengambilan keputusan manajemen baik secara tradisional maupun dengan memanfaatkan beberapa aplikasi komputer antara lain sistem pendukung keputusan.
- f. Membangun dan mengembangkan sistem informasi yang ada di STMM dengan memanfaatkan teknologi informasi, meliputi perakayasaan ulang proses bisnis, pengembangan aplikasi, dan pengelolaan implementasi.
- g. Mengelola sistem informasi yang ada di STMM, termasuk menganalisis dan mengidentifikasi kelemahan sistem dan penyalahgunaannya,

menciptakan lingkungan pengendali, dan memastikan kualitas sistem.

## **2. Unit Perpustakaan dan Dokumentasi**

Unit Perpustakaan dan Dokumentasi adalah unit pelaksana teknis di bidang perpustakaan dan dokumentasi yang mempunyai tugas memberikan layanan bahan pustaka dan dokumentasi untuk keperluan pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat.

## **3. Unit Laboratorium**

Unit Laboratorium adalah unsur penunjang kegiatan pendidikan dan pengajaran yang melaksanakan dan bertanggung jawab atas kegiatan:

- a. Laboratorium komputer (animasi, grafis, internet, komputer dasar, pemrograman teknik)
- b. Laboratorium komputer editing non linear (audio dan video)
- c. Laboratorium elektro (elektronika, frekuensi tinggi, ketenagaan listrik)
- d. Alat bantu mengajar (LCD, laptop, VCD/DVD player, monitor, kamera foto digital, dan lain-lain).

## **4. Unit Studio dan Pemancar**

Unit Studio dan Pemancar adalah unsur penunjang kegiatan pendidikan dan pengajaran yang melaksanakan dan bertanggung jawab atas kegiatan/sarana/fasilitas:

- a. Studio radio (studio 1, studio 2);
- b. Studio televisi (studio 1, studio 2, studio 3);
- c. Radio kampus;
- d. TV kampus;

- e. Studio rekaman musik (studio rekaman, gamelan, dan instrumen musik *band*);
- f. Workshop/gudang peralatan produksi luar;
- g. Workshop tata artistik (dekorasi, property, make up);
- h. *Sound system* dan tata cahaya auditorium;
- i. Pemeliharaan peralatan.

#### **G. Mahasiswa**

Mahasiswa Sekolah Tinggi Multi Media adalah peserta didik yang terdaftar dan belajar di Sekolah Tinggi Multi Media serta memiliki bukti diri berupa Kartu Mahasiswa yang sah.

## **BAB II PERKULIAHAN**

Perkuliahhan dilaksanakan dengan menerapkan sistem semester, sedangkan beban pendidikan dinyatakan dalam Satuan Kredit Semester (SKS). Tahun akademik dibagi menjadi dua semester yaitu semester gasal dan semester genap yang masing-masing terdiri atas 17 (tujuh belas) minggu perkuliahan, termasuk ujian tengah semester dan ujian akhir semester.

### **A. Pelaksanaan Perkuliahan**

Setiap satu SKS dalam satu minggu perkuliahan untuk:

1. Mata kuliah teori, terdiri atas:
  - a. Satu Jam Pelajaran, tiap Jam Pelajaran setara dengan 50 menit tatap muka dengan dosen dan terjadwal;
  - b. Enam puluh menit kegiatan penugasan terstruktur (contoh: diskusi yang diprogramkan oleh dosen, penelaahan buku, dan lain-lain);
  - c. Enam puluh menit kegiatan mandiri (contoh: tugas-tugas dari dosen yang harus dikerjakan oleh mahasiswa secara mandiri);
2. Mata kuliah praktikum  
Praktikum diperuntukkan bagi mahasiswa Program Diploma IV dan Sarjana. Satu SKS pada proses pembelajaran praktikum dilaksanakan selama 170 (seratus tujuh puluh) menit per minggu per semester.
3. Syarat mengikuti perkuliahan:
  - a. Mengisi Kartu Rencana Studi (KRS) melalui Sistem Informasi Akademik STMM dengan syarat telah melunasi biaya administrasi meliputi Registrasi dan SPP Tetap melalui Sistem SPC *Online* Bank BNI 46.

- b. Kartu Rencana Studi (KRS) yang telah diisi harus disetujui Pembimbing Akademik (PA) dan Ketua Program Studi (KPS).
- c. Membayar SPP Variabel sesuai dengan jumlah SKS yang telah disetujui Pembimbing Akademik dan Ketua Program Studi melalui Sistem SPC *Online* Bank BNI 46.

## **B. Kehadiran Perkuliahan**

Kehadiran setiap mahasiswa dalam perkuliahan paling sedikit sebanyak 75% dari total tatap muka per semester (14 kali pertemuan) yang dilaksanakan oleh dosen, dengan penjelasan sebagai berikut:

1. Bagi mahasiswa yang ijin tidak mengikuti perkuliahan secara penuh (dengan surat keterangan yang sah) tetap diperhitungkan sebagai tidak hadir mengikuti kuliah.
2. Bagi mahasiswa yang ijin tidak mengikuti sebagian kecil durasi waktu kuliah (kurang dari separuh waktu durasi perkuliahan) yang dibuktikan dengan surat keterangan yang sah, diperhitungkan sebagai hadir mengikuti kuliah.
3. Bagi mahasiswa yang ijin karena sakit dengan dibuktikan surat keterangan dokter tetap diperhitungkan sebagai tidak hadir mengikuti kuliah.

## **C. Struktur Kurikulum**

Kurikulum suatu program studi terdiri atas beberapa kelompok mata kuliah:

1. Kelompok Mata Kuliah Pengembangan Kepribadian (MPK) yang terdiri atas mata kuliah yang relevan dengan tujuan pengayaan wawasan, pendalaman intensitas pemahaman dan penghayatan MPK inti.

2. Kelompok Mata Kuliah Keilmuan dan Keterampilan (MKK) yang terdiri atas mata kuliah yang relevan untuk memperkuat penguasaan dan memperluas wawasan kompetensi keilmuan atas dasar keunggulan kompetitif serta komparatif penyelenggaraan program studi bersangkutan.
3. Kelompok Mata Kuliah Keahlian Berkarya (MKB) yang terdiri atas mata kuliah yang relevan dan bertujuan untuk memperkuat penguasaan dan memperluas wawasan kompetensi keahlian dalam berkarya di masyarakat guna memenuhi keunggulan kompetitif serta komparatif dalam penyelenggaraan program studi bersangkutan.
4. Kelompok Mata Kuliah Perilaku Berkarya (MPB) yang terdiri atas mata kuliah yang relevan bertujuan untuk memperkuat penguasaan dan memperluas wawasan dan perilaku berkarya sesuai dengan ketentuan yang berlaku di masyarakat untuk setiap program studi yang bersangkutan.
5. Kelompok Mata kuliah Berkehidupan Bersama (MBB) yang terdiri atas mata kuliah yang relevan dengan upaya pemahaman serta penguasaan ketentuan yang berlaku dalam berkehidupan di masyarakat, baik secara nasional maupun global, yang membatasi tindak karya seseorang sesuai dengan kompetensi yang dimilikinya

#### **D. Masa Studi dan Cuti Kuliah**

##### **1. Masa Studi**

Masa studi Diploma IV dan S1 paling lama 7 tahun akademik (14 semester). Apabila tidak dapat menyelesaikan studi sampai batas waktu yang ditentukan tersebut maka mahasiswa dinyatakan *Drop Out* (DO).



## 2. Cuti Kuliah

Setiap mahasiswa mempunyai hak cuti kuliah. Cuti kuliah adalah masa istirahat/non-aktif mahasiswa dari kegiatan akademik formal dan ekstra kurikuler dalam jangka waktu tertentu selama seorang mahasiswa menempuh pendidikan di STMM.

### a. Ketentuan Cuti kuliah:

- 1) Cuti kuliah dapat dilakukan apabila mahasiswa telah menempuh pendidikan sekurang-kurangnya 2 (dua) semester dengan IPK minimal 2,00;
- 2) Cuti kuliah dapat dilakukan apabila mahasiswa telah melunasi biaya administrasi akademik (SPA, registrasi, SPP tetap, dan SPP variabel) sampai dengan semester terakhir sebelum mengambil hak cuti (Surat keterangan lunas biaya administrasi akademik dari Subbagian Keuangan)
- 3) Cuti kuliah dapat dilaksanakan apabila mahasiswa telah mendapat izin tertulis dari Pembantu Ketua I Bidang Akademik;
- 4) Cuti kuliah dapat dilakukan maksimal selama dua semester, baik secara berturut-turut atau tidak berturut-turut;
- 5) Cuti kuliah tidak diperhitungkan dalam masa studi mahasiswa;
- 6) Mahasiswa yang mengajukan permohonan cuti kuliah wajib membayar heregistrasi untuk semester saat mahasiswa menjalani cuti kuliah.
- 7) Mahasiswa yang menjalani cuti kuliah dibebaskan dari pembayaran SPP tetap maupun variabel.

- 8) Mahasiswa mengajukan permohonan cuti kuliah kepada Pembantu Ketua I Bidang Akademik STMM (sesuai Lampiran 1.1) yang diterima sebelum masa pembayaran herregistrasi sesuai dengan kalender akademik (ditandatangani oleh pemohon, Pembimbing Akademik, dan Ketua Program Studi) dan dilampiri dokumen pendukung yaitu:
  - a) Bukti lunas biaya administrasi akademik (SPA, registrasi, SPP tetap, dan SPP variabel) sampai dengan semester terakhir sebelum mengambil hak cuti (Surat keterangan lunas biaya administrasi akademik dari Subbagian Keuangan);
  - b) Surat keterangan dari orang tua/wali tentang pemberian ijin mahasiswa yang akan cuti kuliah;
  - c) Surat keterangan/bukti sesuai alasan cuti kuliah (surat dokter bila alasan cuti karena sakit; surat keterangan bekerja dari instansi/lembaga tempat kerja bila alasan cuti karena bekerja, surat pernyataan bermaterai 6000 untuk alasan cuti lainnya);
  - d) Kartu Hasil Studi (KHS) seluruh mata kuliah yang telah ditempuh (yang telah ditandatangani Ketua Program Studi).
- 9) Apabila Permohonan cuti kuliah telah disetujui oleh Pembantu Ketua I bidang Akademik, Mahasiswa dapat mengambil Surat persetujuan Cuti Kuliah dengan menyerahkan bukti telah melunasi biaya herregistrasi semester selama mahasiswa mengambil cuti kuliah.

### 3. Aktif Kuliah

Mahasiswa non aktif dan cuti wajib mengajukan permohonan aktif kuliah apabila yang bersangkutan ingin melanjutkan kembali studi di Sekolah Tinggi Multi Media. Ketentuan Permohonan Aktif Kuliah sebagai berikut:

- a. Mahasiswa mengajukan permohonan aktif kuliah kepada Pembantu Ketua I Bidang Akademik STMM (sesuai lampiran 1.2) yang diterima sebelum membayar herregistrasi dan SPP tetap sesuai dengan kalender akademik (ditandatangani oleh pemohon, Pembimbing Akademik, dan Ketua Program Studi) dan dilampiri bukti pelunasan biaya administrasi akademik (herregistrasi dan SPP tetap/Surat keterangan lunas biaya administrasi akademik dari Subbagian Keuangan);
- b. Prosedur permohonan Aktif Kuliah sesuai dengan bagan alur pada lampiran 2.1.
- c. Dalam kondisi tertentu dalam rangka memenuhi target pelaporan administrasi perguruan tinggi ke PDDIKTI maka mahasiswa yang telah membayar registrasi dan SPP tetap setelah menjalani cuti kuliah akan diaktifkan kemahasiswaannya dengan status aktif oleh pengelola/admin administrasi akademik.

## **BAB III PRAKTIKUM**

### **A. Pengertian**

1. Praktikum merupakan kegiatan perkuliahan yang terstruktur dan terjadwal bertujuan untuk melatih mahasiswa dengan melakukan tugas-tugas sesuai dengan kompetensi program studi.
2. Praktikum dilaksanakan dalam tiga tahap yakni pra produksi, produksi, dan pasca produksi yang diselenggarakan secara individual, kelompok, maupun terpadu.

### **B. Tujuan Praktikum**

1. Melatih keterampilan mahasiswa untuk dapat melaksanakan pekerjaan dengan baik dan benar sesuai dengan kompetensi pada masing-masing program studi.
2. Membangun sikap kreatif dan inovatif mahasiswa.

### **C. Metode Praktikum**

1. Metode *Demonstration and Example*  
Metode latihan yang dilakukan dengan cara peragaan dan menjelaskan cara-cara mengerjakan sesuatu pekerjaan melalui contoh-contoh atau percobaan yang didemonstrasikan.
2. Metode *On the Job*  
Dalam metode ini peserta langsung bekerja di tempat untuk belajar dan mengikuti/meniru suatu pekerjaan di bawah bimbingan dengan cara:
  - a. Pembimbing menuntut mahasiswa untuk memperhatikan orang yang sedang mengerjakan

- pekerjaan dan mahasiswa diminta untuk mempraktikannya,
- b. Pembimbing menunjuk seseorang (pelatih senior) untuk melakukan pekerjaan tersebut dan selanjutnya mahasiswa melakukan pekerjaan itu sesuai dengan cara-cara yang dilakukan oleh pelatih senior tersebut.
3. Metode *Vestibule*  
Metode latihan yang dilakukan di dalam kelas dan/atau studio untuk memperkenalkan pekerjaan kepada mahasiswa dan melatih mereka mengerjakan pekerjaan tersebut.
  4. Metode Simulasi  
Metode ini memakai cara yang digunakan semirip mungkin dengan situasi yang sebenarnya dari pekerjaan yang akan dilaksanakan di tempat kerja, seperti layaknya di stasiun penyiaran.

#### **D. Jenis Praktikum**

1. Praktikum Individu  
Praktikum ini dilakukan secara individual untuk melatih dan mengukur penguasaan keterampilan terhadap pekerjaan yang dilakukan secara individual sesuai dengan kompetensi dalam satu program studi.
2. Praktikum Kelompok  
Praktikum yang dilakukan secara kelompok untuk melatih dan mengukur penguasaan keterampilan tertentu terhadap suatu pekerjaan yang membutuhkan pekerjaan secara tim dalam satu program studi.
3. Praktikum Gabungan  
Praktikum yang dilakukan antar kelompok secara bersama-sama untuk menghasilkan suatu produk tertentu yang memerlukan pekerjaan secara terintegrasi

dan atau terpadu serta komprehensif dari masing-masing kelompok yang memiliki kompetensi berbeda antar program studi.

#### 4. Praktikum Simulasi

Praktikum ini dilakukan secara terpadu oleh seluruh program studi jurusan penyiaran. Simulasi siaran merupakan suatu teknik aplikasi konsep sebenarnya dari pekerjaan yang akan dijumpai seperti layaknya di stasiun penyiaran.

Dalam kegiatan ini, mahasiswa dituntut untuk berperan sebagai profesi-profesi tertentu dalam kerabat kerja acara siaran radio, televisi, dan *online*. Simulasi dilaksanakan pada akhir semester VII, biaya praktikum simulasi dibebankan pada mahasiswa yang bersangkutan.

#### 5. Gelar Karya

Gelar karya dilakukan melalui pameran hasil karya mahasiswa dari program studi yang menghasilkan karya untuk dipamerkan, biaya gelar karya dibebankan pada mahasiswa yang bersangkutan.

### **E. Fasilitas Praktikum dan Gelar Karya**

Pada proses pembelajaran praktikum, gelar karya, dan tugas akhir mahasiswa difasilitasi sarana prasarana dan peralatan sesuai dengan prosedur yang berlaku meliputi:

1. Laboratorium audio visual (studio radio dan televisi),
2. Laboratorium komputer/*render farm*,
3. Peralatan *motion & face capture*,
3. Peralatan produksi audio visual,
4. Sarana *property*/dekorasi,
5. Jaringan internet,
6. Auditorium, pendopo, lapangan,
7. Ruang kelas.

## **BAB IV**

### **KULIAH KERJA NYATA DAN KERJA PRAKTIK (KP)/PRAKTIK KERJA LAPANGAN (PKL)**

#### **A. Kuliah Kerja Nyata (KKN)**

Kuliah Kerja Nyata (KKN) adalah mata kuliah wajib bagi mahasiswa Program Studi MIK untuk mencapai kompetensi pemahaman kaidah berkehidupan bermasyarakat. Syarat mahasiswa dapat menempuh KKN, antara lain mahasiswa telah menempuh minimal 100 SKS yang dibuktikan dengan KHS. Ketentuan lebih lanjut tentang KKN diatur dalam Buku Panduan KKN.

#### **B. Kerja Praktik (KP)/Praktik Kerja Lapangan (PKL)**

Kerja Praktik (KP)/Praktek Kerja Lapangan (PKL) adalah kegiatan mahasiswa yang dilakukan di lembaga-lembaga penyiaran publik maupun lembaga-lembaga penyiaran swasta, Production House (PH) atau lembaga pemerintah/swasta untuk mengaplikasikan ilmu yang diperoleh dan melihat relevansinya di dunia kerja serta mendapatkan umpan balik perkembangan ilmu pengetahuan dari masyarakat dan sebagai media/wadah untuk pengembangan diri dengan mendalami bidang ilmu tertentu dan aplikasinya. Ketentuan KP/PKL:

- a. Sebelum melaksanakan KP/PKL mahasiswa wajib mengambil KRS KP/PKL, mulai semester VI (enam) dan telah lulus minimal 100 SKS, yang dibuktikan dengan KHS.
- b. Beban kredit KP 4 SKS.
- c. Beban kredit KP tidak dipungut biaya SPP variabel (SKS).
- d. Lama KP minimal satu bulan dan maksimal dua bulan.
- e. Biaya pelaksanaan KP/PKL ditanggung oleh

- mahasiswa yang bersangkutan.
- f. KP/PKL dilaksanakan di lembaga-lembaga pemerintahan, swasta, penyiaran publik, maupun penyiaran swasta dan Production House (PH) yang minimal telah beroperasi selama 2 tahun.
  - g. Lunas biaya administrasi akademik (Registrasi, SPA, SPP Tetap dan SPP Variabel) sampai dengan semester berlangsung.
  - h. Proposal KP/PKL disetujui Ketua Program Studi dan Ketua Jurusan dan disahkan oleh Pembantu Ketua I Bidang Akademik yang kemudian diserahkan ke Subbagian Administrasi Akademik.
  - i. Mahasiswa wajib menyampaikan Laporan KP/PKL dan nilai KP/PKL ke Subbagian Administrasi Akademik.
  - j. Nilai KP/PKL dari lembaga tempat KP/PKL akan dikonversi sesuai dengan standar Panduan Akademik.
  - k. Mahasiswa mengajukan permohonan Surat Izin KP sesuai Bagan Alur pada Lampiran 2.2



## **BAB V SKRIPSI**

Mahasiswa program Diploma IV wajib membuat Skripsi Penciptaan Karya Produksi dan mahasiswa program S1 wajib membuat Skripsi, yang selanjutnya diatur dalam Buku Panduan Skripsi.

1. Pengajuan skripsi dapat dilakukan apabila mahasiswa telah menempuh minimal 120 SKS.
2. Bagi mahasiswa yang menempuh skripsi wajib menyusun proposal skripsi dan diujikan di depan tim penguji.
3. Ujian proposal adalah kegiatan seminar dalam rangka memberikan bimbingan kepada mahasiswa yang telah menyiapkan proposal skripsi.
4. Pada masa penyusunan skripsi, mahasiswa diperbolehkan menempuh 2 mata kuliah teori atau praktikum maksimal 6 SKS.
5. Ketentuan lebih lanjut tentang penyusunan proposal skripsi diatur dalam Buku Panduan Penyusunan Proposal Skripsi.

## **BAB VI**

### **UJIAN DAN PENILAIAN HASIL BELAJAR**

Penilaian hasil belajar setiap mata kuliah didasarkan pada hasil penilaian terhadap penyelesaian tugas, praktikum, dan ujian.

#### **A. Jenis Ujian**

Jenis ujian meliputi ujian mata kuliah teori, mata kuliah praktikum, dan skripsi.

#### **B. Ujian Mata Kuliah Teori**

Jenis ujian terdiri atas:

1. Ujian Tengah Semester (Mid Semester);
2. Ujian Akhir Semester, dilaksanakan satu kali pada akhir semester sesuai dengan kalender akademik.

#### **C. Ujian Mata Kuliah Praktikum**

Jenis ujian praktikum terdiri dari:

1. Ujian praktikum individu yaitu ujian praktikum perorangan dalam satu program studi yang dilaksanakan pada semester II sampai dengan VII;
2. Ujian praktikum simulasi siaran yaitu ujian yang dilaksanakan oleh seluruh program studi jurusan penyiaran secara bersama-sama melakukan simulasi siaran, yang dilaksanakan pada akhir semester VII. Untuk dapat mengikuti praktikum simulasi siaran, mahasiswa harus sudah lulus semua mata kuliah praktikum pada semester sebelumnya.

#### **D. Ujian Skripsi**

Ujian skripsi adalah ujian yang harus ditempuh oleh mahasiswa sebelum menyelesaikan pendidikannya. Ujian Skripsi dapat ditempuh setelah mahasiswa menyelesaikan seluruh matakuliah Teori maupun Praktik dengan ketentuan mahasiswa mengajukan permohonan mengikuti ujian skripsi kepada Pembantu Ketua I Bidang Akademik STMM dengan mencantumkan judul skripsi, dan melampirkan dokumen sebagai berikut:

1. Materi ujian skripsi sebanyak 4 (empat) eksemplar yang telah ditandatangani oleh Pembimbing I dan II, Ketua Jurusan serta Pembantu Ketua I;
2. Kartu Hasil Studi (KHS) seluruh mata kuliah yang telah ditandatangani Ketua Program Studi;
3. Surat keterangan bebas biaya administrasi akademik (SPA, Registrasi, SPP Tetap, dan Variabel) sampai dengan semester terakhir;
4. Surat Keterangan bebas sumbangan ekstrakurikuler dari Pengurus POTMA yang diketahui oleh Pembantu Ketua III Bidang Kemahasiswaan;
5. Bebas peminjaman (buku, bahan baku praktik, peralatan workshop, peralatan sarana penunjang).

#### **E. Pelaksanaan Ujian**

Ujian dilaksanakan sesuai dengan jadwal ujian berdasarkan Kalender Akademik yang berlaku. Syarat menempuh ujian semester, yaitu:

1. Telah memiliki KRS yang ditandatangani oleh PA dan KPS;
2. Jumlah kehadiran setiap mahasiswa dalam setiap mata kuliah paling sedikit 75% dari total jumlah tatap muka per semester yang diselenggarakan oleh dosen;

3. Telah menyelesaikan administrasi keuangan yang pada semester yang sedang ditempuh (Biaya Herregistrasi, SPA, SPP Tetap, SPP Variabel);
4. Tidak dalam keadaan menjalani sanksi akademik yang dikenakan oleh STMM (berlaku untuk semua jenis ujian)

Tidak diadakan ujian susulan bagi mahasiswa, kecuali:

1. Sedang menjalani rawat inap di rumah sakit, dibuktikan dengan surat keterangan rawat inap dari rumah sakit.
2. Sedang menderita sakit sehingga mahasiswa tidak mungkin mengikuti ujian, dibuktikan dengan surat keterangan dokter rumah sakit atau dokter spesialis yang menjelaskan bahwa mahasiswa tersebut tidak memungkinkan untuk mengikuti ujian.
3. Salah seorang anggota keluarga (orang tua, saudara kandung, suami/istri/anak, nenek/kakek) meninggal dunia dibuktikan dengan surat keterangan meninggal.

#### **F. Sistem Penilaian**

1. Nilai mata kuliah merupakan hasil kumulatif dari komponen tugas, nilai ujian tengah semester, dan nilai ujian semester.
2. Nilai tugas, nilai ujian tengah semester, dan nilai ujian akhir semester diserahkan kepada dosen masing-masing.

$$\text{Contoh : NA} = \frac{t + s + 2a}{4}$$

Keterangan:

- NA = Nilai Akhir
- t = Rerata Nilai Tugas
- s = Nilai Ujian Tengah Semester
- a = Nilai Ujian Akhir Semester

### 3. Sistem Penilaian

Penentuan nilai akhir menggunakan Penilaian Acuan Patokan (PAP)

Nilai Huruf	Nilai Angka	Bobot Nilai	Predikat
A	80-100	4	Sangat Baik
B	66-79	3	Baik
C	56-65	2	Cukup
D	40-55	1	Kurang
E	0-39	0	Sangat Kurang

- a. Apabila mahasiswa tidak mengikuti ujian karena jumlah kehadiran dalam perkuliahannya kurang dari 75% dari jumlah tatap muka per semester yang dilaksanakan oleh dosen maka mahasiswa akan diberikan nilai E.
- b. Apabila dosen tidak menyerahkan nilai ujian akhir dalam batas waktu yang telah ditentukan, maka mahasiswa yang mengikuti ujian akan diberi nilai B.
- c. Bagi mahasiswa yang mendapatkan nilai D dan E diharuskan mengulang mata kuliah tersebut pada semester berikutnya.

### 4. Indeks Prestasi

#### a. Pengertian Indeks Prestasi (IP)

Indeks Prestasi adalah nilai kredit rata-rata yang merupakan satuan nilai akhir dan menggambarkan kadar daya serap suatu hasil belajar. IP adalah nilai mahasiswa yang dihitung per semester.

b. Penentuan Indeks Prestasi (IP)

Rumus untuk menentukan Indeks prestasi adalah:  
Jumlah nilai huruf ditransfer ke nilai bobot dikalikan  
SKS dibagi jumlah SKS yang diambil.

$$IP = \frac{\sum(BN \times SKS)}{\sum SKS}$$

Keterangan :

BN = Bobot nilai mata kuliah

SKS = Bobot SKS tiap mata kuliah

SKS = Jumlah SKS yang diambil pada semester  
yang bersangkutan

Contoh Penghitungan Indeks Prestasi

SEMESTER I				
Mata Kuliah	Bobot SKS/ Mata Kuliah	Nilai Huruf	Nilai Angka	Jumlah Nilai/ Mata Kuliah
Bahasa Inggris	2	A	4	2x4 = 8
Teori Seni	3	B	3	3x3 = 9
Tata Suara	3	B	3	3x3 = 9
Teori Animasi	2	C	2	2x2 = 4
Jumlah	10			30
IP Semester I = 30: 10 = 3				

SEMESTER II				
Mata Kuliah	Bobot SKS / Mata Kuliah	Nilai Huruf	Nilai Angka	Jumlah Nilai/ Mata Kuliah
Bahasa Inggris	3	A	4	3x4 = 12
Teori Seni	3	C	2	3x2 = 6
Tata Suara	2	B	3	2x3 = 6
Teori Animasi	2	A	4	2x4 = 8
Jumlah	10			32
IP Semester II = 32:10 = 3,20				

- c. Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) adalah jumlah nilai tiap-tiap semester dibagi jumlah SKS tiap-tiap semester

$$\text{Jadi IPK dari semester I dan semester II adalah : } (30 + 32) : (10 + 10) = 3,10$$

### G. Nilai Keberhasilan Studi

Penilaian keberhasilan studi dinyatakan dengan Indeks Prestasi (IP). Untuk menghitung Indeks Prestasi nilai huruf diubah menjadi nilai bobotnya sebagai berikut.

$$A = 4 \quad B = 3 \quad C = 2 \quad D = 1 \quad E = 0$$

Evaluasi keberhasilan semester dilakukan pada tiap akhir semester meliputi mata kuliah yang diambil oleh mahasiswa selama semester yang baru berakhir. Hasil evaluasi terutama digunakan untuk menentukan beban studi yang boleh ditempuh pada semester berikutnya.

Mahasiswa yang mempunyai :

1. IP 3,00 ke atas diperbolehkan mengambil maksimum 24 SKS
2. IP 2,50 – 2,99 diperbolehkan mengambil 18 - 21 SKS
3. IP 2,00 – 2,49 diperbolehkan mengambil 15 - 18 SKS
4. IP 1,50 – 1,99 diperbolehkan mengambil 12 - 15 SKS
5. IP kurang dari 1,5 diperbolehkan maksimum mengambil 12 SKS

Mahasiswa diperbolehkan mengambil mata kuliah semester di bawah/di atasnya apabila IP yang diperoleh masih dalam batas maksimum pengambilan jumlah SKS.

## H. Evaluasi Studi

Evaluasi studi dilakukan dalam tiga tahap:

- a. Evaluasi Pertama yang diterapkan setelah mahasiswa mengikuti pendidikan selama 4 (empat) semester pertama berturut-turut sejak diterima sebagai mahasiswa baru. Evaluasi dilakukan pada akhir semester 4 (empat) Ketentuan Evaluasi Pertama ialah sebagai berikut:
  - 1) Mahasiswa telah menempuh dan lulus mata kuliah minimal 40 SKS;
  - 2) memiliki Indeks Prestasi Kumulatif minimal 2,00.
  - 3) Apabila mahasiswa tidak bisa memenuhi ketentuan tersebut di atas, mahasiswa dinyatakan gagal dan tidak diperkenankan melanjutkan studinya atau *drop out*.
- b. Evaluasi Keberhasilan Studi Dua Tahun Berikutnya  
Pada akhir dua tahun berikutnya mahasiswa diwajibkan:
  - 1) Minimum telah menempuh dan lulus matakuliah minimal 80 SKS termasuk SKS yang dikumpulkan dua tahun pertama.
  - 2) Indeks Prestasi Kumulatif minimum 2,00.
  - 3) Apabila mahasiswa tidak bisa memenuhi ketentuan tersebut di atas, mahasiswa dinyatakan gagal dan tidak diperkenankan melanjutkan studinya atau *drop out*.
- c. Evaluasi Keberhasilan Studi Akhir Program Studi  
Sesuai dengan Peraturan Menteri Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi Nomor 44 Tahun 2015 jumlah kredit yang harus diselesaikan oleh seorang mahasiswa S1/D4 paling sedikit 144 SKS. Jumlah SKS yang ditawarkan per prodi sebagai berikut:



1. Program Studi Manajemen Produksi Siaran 148 SKS.
2. Program Studi Manajemen Produksi Pemberitaan 144 SKS.
3. Program Studi Manajemen Teknik Studio Produksi 146 SKS.
4. Program Studi Animasi 146 SKS.
5. Program Studi Desain Teknologi Permainan 146 SKS.
6. Program Studi Manajemen Informasi dan Komunikasi 144 SKS.

Mahasiswa diperkenankan mengambil kredit sejumlah 144 – 148 SKS selama masa studinya. Mahasiswa dinyatakan telah menyelesaikan studinya, apabila memenuhi syarat-syarat:

1. Indeks Prestasi Kumulatif minimal 2,00;
2. Nilai setiap mata kuliah minimal D dan jumlah SKS dengan nilai D maksimal 5% dari jumlah SKS total yang telah ditempuh.

Contoh penghitungan:

Jika Jumlah SKS yang ditempuh sebanyak 144 SKS maka jumlah SKS dengan nilai D adalah 8 SKS.

3. Telah dinyatakan lulus melalui rapat yudisium.

## **BAB VII**

### **ADMINISTRASI AKADEMIK**

#### **A. Pendaftaran Ulang dan Perencanaan Studi**

##### **1. Pendaftaran Ulang**

###### **a. Waktu**

Pendaftaran ulang dilaksanakan sesuai dengan Kalender Akademik yang berlaku di STMM Yogyakarta.

###### **b. Komponen Pembayaran**

Pada setiap awal semester mahasiswa lama dan baru harus melakukan pendaftaran ulang dengan:

- 1) Membayar Registrasi pada awal semester sebesar RP. 150.000,-
- 2) Membayar Sumbangan Pengembangan Akademik (SPA) bagi Mahasiswa Baru sebesar RP. 9.000.000,- harus dibayar LUNAS sesuai dengan pengumuman PMB.
- 3) Membayar biaya SPP Tetap pada awal semester :
  - a) Program Studi Manaprodsi : Rp. 1.725.000,-
  - b) Program Studi Manarita : Rp. 1.725.000,-
  - c) Program Studi Matekstosi : Rp. 2.075.000,-
  - d) Program Studi Animasi : Rp. 1.725.000,-
  - e) Program Studi Desain Teknologi Permainan: Rp. 2.075.000,-
  - f) Program Studi MIK: RP. 1.725.000,-
- 4) Membayar biaya SPP Variabel (sesuai SKS yang diambil) sebesar RP. 100.000,- per SKS bagi mahasiswa yang terdaftar setelah tahun akademik 2016-2017 dan Rp.50.000,- per SKS bagi mahasiswa yang terdaftar sebelum Tahun Akademik 2016-2017.

Pembayaran wajib dilakukan melalui bank yang ditunjuk oleh STMM. Uang yang telah disetor ke Bank tidak dapat diambil kembali dengan alasan apapun. Pembayaran biaya registrasi, SPP tetap, dan SPP variabel dilakukan sesuai dengan kalender akademik yang berlaku di STMM.

c. Persyaratan Pendaftaran Ulang (herregistrasi)

1) Mahasiswa Baru

- a) Menunjukkan kartu pendaftaran dan tanda bukti telah diterima sebagai mahasiswa;
- b) Melengkapi surat-surat/dokumen sesuai dengan persyaratan, seperti yang tertera dalam peraturan pendaftaran;
- c) Membayar Registrasi;
- d) Membayar Sumbangan Pengembangan Akademik;
- e) Membayar SPP Tetap;
- f) Membayar SPP Variabel (Paket).

2) Mahasiswa Lama

- a) Membayar Herregistrasi;
- b) Membayar SPP Tetap;
- c) Membayar SPP Variabel (sesuai dengan SKS yang diambil).

d. Pelaksanaan Pendaftaran Ulang

- 1) Setiap awal semester, mahasiswa wajib mendaftar ulang untuk mengikuti kegiatan akademik pada semester yang akan berjalan sesuai dengan kalender akademik yang telah ditentukan.
- 2) Mahasiswa yang berhalangan datang untuk mendaftar ulang dapat diwakilkan kepada orang lain.

- 3) Pendaftaran ulang di luar jadwal yang telah ditentukan tidak dapat dilayani dan mahasiswa dinyatakan tidak mengikuti semester yang sedang berjalan kecuali telah diterbitkan Surat Penundaan Pembayaran.
  - 4) Mahasiswa yang tidak mendaftar ulang, sesuai dengan ketentuan tersebut, dinyatakan sebagai Mahasiswa Non-Aktif.
  - 5) Mahasiswa yang tidak mendaftar ulang dua semester berturut-turut dinyatakan mengundurkan diri.
- e. Penundaan Pembayaran
- Penundaan Pembayaran dapat berikan dengan ketentuan sebagai berikut:
- 1) Mahasiswa mengajukan permohonan kepada Pembantu Ketua II Bidang Administrasi Umum dengan tembusan kepada Ketua dan Pembantu Ketua I Bidang Akademik disertai alasan penundaan.
  - 2) Permohonan Penundaan Pembayaran yang diterima sebelum masa pembayaran herregistrasi sesuai dengan kalender akademik (ditandatangani oleh pemohon, dan Orang Tua Mahasiswa)
  - 3) Surat Penundaan Pembayaran dapat diambil di Sub Bagian Keuangan.
- f. Nomor Induk Mahasiswa Baru
- Mahasiswa yang telah terdaftar akan mendapatkan Nomor Induk Mahasiswa (NIM) dari Subbagian Administrasi Akademik.

## 2. Perencanaan Studi

Perencanaan studi dilaksanakan dengan sistem KRS *Online*. Pembayaran SPP dilaksanakan sesuai dengan kalender akademik.

Perencanaan perkuliahan dilakukan mengikuti butir-butir berikut:

- a. Mahasiswa melakukan pembayaran registrasi, SPA, SPP Tetap melalui SPC Online di teller Bank, ATM, atau *Internet Banking* BNI 46 ;
- b. Mahasiswa terdaftar di semester yang akan ditempuh;
- c. Mahasiswa melakukan konsultasi ke pembimbing akademik;
- d. Mahasiswa melakukan input KRS dan memilih mata kuliah yang ditawarkan;
- e. Perubahan matakuliah yang diambil pada sistem KRS Online dimungkinkan selama masa Konsultasi dan Input KRS (sesuai dengan Kalender Akademik) dengan persetujuan Pembimbing Akademik;
- f. Persetujuan KRS Online oleh Pembimbing Akademik;
- g. Mahasiswa melakukan pembayaran SPP Variabel melalui sistem SPC Online BNI 46, di di teller Bank, ATM, atau *Internet Banking* BNI 46
- h. Mahasiswa terdaftar untuk mengikuti mata kuliah;
- i. Mahasiswa mencetak KRS;
- j. Mahasiswa mengajukan persetujuan (tanda tangan) KRS kepada Pembimbing Akademik dan Ketua Program Studi; Mahasiswa menyerahkan KRS yang sudah ditandatangani kepada Subbagian Administrasi Akademik;

- k. Mahasiswa terdaftar aktif sebagai mahasiswa untuk mengikuti perkuliahan, UTS, dan UAS.
3. Pelaksanaan Pembayaran Biaya Pendidikan
- a. Mahasiswa Semester 1 (satu) wajib melakukan pembayaran biaya Registrasi, SPA, SPP tetap, dan SPP variabel sesuai jumlah SKS paket yang telah ditetapkan.
  - b. Mahasiswa semester 2 (dua) dan berikutnya wajib melakukan pembayaran biaya heregistrasi, SPP tetap, dan SPP variabel sesuai jumlah SKS yang diambil setiap semester sesuai jadwal yang ditetapkan, dengan ketentuan sebagai berikut:
    - 1) Mahasiswa yang tidak melakukan heregistrasi 2 (dua) semester berturut-turut dinyatakan mengundurkan diri, dan diberikan Surat Keterangan Pencabutan Hak sebagai mahasiswa STMM.
    - 2) Bagi mahasiswa yang mengambil cuti kuliah, wajib melakukan pembayaran registrasi dan tidak membayar SPP tetap dan SPP variabel pada kurun waktu cuti kuliah.
4. Presensi Kendali Studi (PKS)
- a. PKS adalah lembar kehadiran tiap mata kuliah.
  - b. PKS wajib dilakukan oleh dosen pengampu mata kuliah pada saat pembelajaran.
  - c. Mahasiswa tidak terdaftar dalam PKS dianggap tidak sah sebagai peserta perkuliahan.
  - d. PKS berfungsi sebagai bukti mahasiswa yang bersangkutan terdaftar pada semester yang sedang berjalan.
  - e. PKS dianggap sah apabila sudah ditandatangani oleh dosen pengampu mata kuliah.

- f. PKS berfungsi sebagai pegangan setiap dosen untuk memantau kehadiran mahasiswa pada perkuliahannya.
  - g. PKS harus dipegang oleh dosen mata kuliah, diambil di ruang Administrasi Prodi sebelum melaksanakan perkuliahan dan dikembalikan lagi setelah kuliah selesai.
  - h. PKS berfungsi sebagai bukti kehadiran kuliah bagi mahasiswa.
  - i. Untuk terdaftar dalam PKS mahasiswa harus sudah melunasi seluruh pembayaran (registrasi, SPP tetap, SPP variabel) dan menyelesaikan proses KRS online.
5. Pengunduran diri Mahasiswa STMM
- Pengunduran diri sebagai mahasiswa STMM dapat dilakukan dengan ketentuan sebagai berikut:
- a. Mahasiswa mengajukan permohonan mengundurkan diri sebagai mahasiswa STMM yang ditujukan kepada Pembantu Ketua I Bidang Akademik STMM melampirkan:
  - b. Kartu Tanda Mahasiswa STMM
  - c. Seluruh Kartu Hasil Studi (KHS) yang ditandatangani Ketua Program Studi.
  - d. Surat keterangan bebas biaya administrasi akademik (SPA, Registrasi, SPP Tetap, dan Variabel) sampai dengan semester terakhir dan
  - e. Surat Keterangan bebas sumbangan ekstrakurikuler dari Pengurus POTMA yang diketahui oleh Pembantu Ketua III Bidang Kemahasiswaan.
  - f. Bebas peminjaman (buku, bahan baku praktik, peralatan workshop, peralatan sarana penunjang)

- g. Mahasiswa mengambil Surat Keterangan dan transkrip akademik di Subbagian Administrasi Akademik

## **B. Yudisium**

### **1. Ketentuan Umum**

Yudisium merupakan pengumuman kelulusan mahasiswa yang telah menyelesaikan semua beban studi.

- a. Waktu yudisium diatur oleh STMM;
- b. Kelulusan mahasiswa dalam Yudisium dinyatakan oleh Tim;
- c. Tanggal yudisium ditetapkan sebagai tanggal kelulusan mahasiswa;
- d. Telah lulus ujian skripsi dan telah menyerahkan naskah skripsi *hardcopy* dan *softcopy* serta jurnal ilmiah.

### **2. Predikat Kelulusan**

Predikat kelulusan diberikan dengan ketentuan sebagai berikut :

- a. Predikat "Pujian" akan diberikan kepada mahasiswa apabila memenuhi persyaratan:
  - 1) Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) 3,75 - 4,00;
  - 2) Masa studi maksimal 8 semester/4 tahun;
  - 3) Tidak ada nilai C dari seluruh mata kuliah yang telah ditempuh.
- b. Predikat "Sangat Memuaskan" akan diberikan kepada mahasiswa apabila memenuhi persyaratan:
  - 1) Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) 3,75 – 4,00 dengan masa studi lebih dari 8 semester/4 tahun;
  - 2) Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) 3,50 - 3,74, dengan masa studi maksimal 9 semester;



- 3) Ada nilai C dari mata kuliah yang ditempuh.
- c. Predikat "Memuaskan" akan diberikan kepada mahasiswa apabila memenuhi persyaratan:
  - 1) Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) 2,00 - 3,49
  - 2) Masa studi maksimal 14 semester.
  - 3) Mahasiswa yang tidak memenuhi persyaratan baik predikat "dengan pujian" dan persyaratan predikat "sangat memuaskan".

### **C. Wisuda**

Mahasiswa program Diploma IV dan Sarjana (S1) STMM yang telah menyelesaikan studi dilepas dengan upacara wisuda yang diselenggarakan pada waktu yang telah ditentukan sesuai dengan kalender akademik. Adapun syarat mengikuti wisuda ialah sebagai berikut:

1. Bebas peminjaman buku, bahan baku praktik, peralatan studio/sarana penunjang, dan inventaris STMM lainnya.
2. Menyumbang buku untuk perpustakaan (judul buku ditentukan oleh Perpustakaan STMM).
3. Membayar biaya wisuda.
4. Bebas seluruh biaya pendidikan yang dinyatakan dengan surat keterangan bebas administrasi dari Subbagian Keuangan.
5. Mengisi biodata secara teliti dan lengkap.

## **BAB VIII PENUTUP**

Keberhasilan penyelenggaraan pendidikan dan pengajaran di Sekolah Tinggi Multi Media dapat diraih dengan dukungan,koordinasi dan kerjasama yang baik dari setiap pihak yang terlibat. Hal itu hanya bisa diwujudkan apabila seluruh civitas akademika membaca dan memahami/mengerti isi buku Panduan Akademik ini dengan seksama dan melaksanakannya.

Hal-hal yang belum tercantum dalam Panduan Akademik ini akan diatur kemudian.

## Lampiran 1 . CONTOH SURAT AKADEMIK

### 1.1. Contoh Surat Permohonan Cuti Kuliah

Kepada Yth.  
Pembantu Ketua I Bidang Akademik  
Sekolah Tinggi Multi Media  
di Yogyakarta

Dengan hormat, saya mahasiswa Program D IV/S1 Sekolah Tinggi Multi Media :

Nama :  
NIM :  
Program Studi :  
Semester :  
Tahun Akademik :  
Alamat :  
No. Telepon/HP :  
Alasan Cuti :

mengajukan permohonan Cuti Kuliah Semester .....Tahun Akademik .....

Bersama ini saya lampirkan :

1. Bukti lunas biaya administrasi akademik sampai dengan semester terakhir mengikuti perkuliahan (SPA, registrasi, SPP tetap, SPP variabel)
2. Bukti pembayaran herregistrasi semester berjalan
3. Surat keterangan ijin cuti kuliah dari orang tua/wali
4. Surat keterangan/bukti sah alasan cuti
5. KHS seluruh mata kuliah yang telah ditempuh

Demikian permohonan ini disampaikan dan atas perhatian Bapak/Ibu saya ucapkan terimakasih.

Yogyakarta, .....

Pemohon

.....

Mengetahui,

Ketua Program Studi

Pembimbing Akademik

.....

.....

## 1.2. Contoh Surat Permohonan Aktif Kuliah

Kepada Yth.  
Pembantu Ketua I Bidang Akademik  
Sekolah Tinggi Multi Media  
di Yogyakarta

Dengan hormat, saya mahasiswa Program D IV/S1 Sekolah Tinggi Multi Media:

Nama :  
NIM :  
Program Studi :  
Semester :  
Tahun Akademik :  
Alamat :  
No. Telepon/HP :

mengajukan permohonan aktif kuliah Semester ..... Tahun Akademik .....  
Bersama ini saya lampirkan bukti pembayaran biaya herregistrasi dan SPP tetap  
Semester ..... Tahun akademik .....

Demikian permohonan ini disampaikan dan atas perhatian Bapak/Ibu, saya ucapkan  
terimakasih.

Yogyakarta, .....

Pemohon,

.....

Mengetahui,

Ketua Program Studi

Pembimbing Akademik

.....

.....

### 1.3. Contoh Surat Pengunduran Diri Sebagai Mahasiswa STMM

Kepada Yth.  
Pembantu Ketua I Bidang Akademik  
Sekolah Tinggi Multi Media  
di Yogyakarta

Dengan hormat, saya mahasiswa Program D IV/S1 Sekolah Tinggi Multi Media  
:

Nama :  
NIM :  
Program Studi :  
Semester :  
Tahun Akademik :  
Alamat :  
No. Telepon/HP :

mengajukan permohonan mengundurkan diri sebagai mahasiswa STMM

Jurusan :  
Program Studi :  
Alasan :

Bersama ini saya lampirkan :

1. Kartu Tanda Mahasiswa STMM
2. KHS seluruh mata kuliah yang telah ditempuh
3. Surat keterangan/bukti lunas biaya administrasi akademik (SPA, Registrasi, SPP Tetap dan Variabel) sampai dengan semester terakhir
4. Surat keterangan bebas sumbangan ekstrakurikuler (POTMA)
5. Surat keterangan bebas peminjaman (bahan baku praktik, peralatan studio dan peralatan sarana penunjang)
6. Surat keterangan bebas perputakaan (bahan pustaka cetak dan audio-video)

Demikian permohonan ini disampaikan dan atas perhatian Bapak/Ibu saya ucapkan terimakasih.

Yogyakarta, .....  
Pemohon,

.....

Menyetujui Orang tua/wali,

.....

#### 1.4. Contoh Surat Pernyataan Kesanggupan Pembiayaan Pendidikan

##### SURAT PERNYATAAN KESANGGUPAN PEMBIAYAAN PENDIDIKAN

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama :

Pekerjaan :

Alamat rumah :

No. Telp/HP :

Selanjutnya bertindak untuk dan atas nama orang tua/wali dari mahasiswa Program DIV/S1 Sekolah Tinggi Multi Media :

Nama :

NIM :

Program Studi :

Semester :

Tahun Akademik :

Alamat :

No. Telepon/HP :

Menyatakan bahwa kami bersedia menyediakan biaya administrasi akademik yang diperlukan meliputi :

1. Biaya Registrasi
2. Sumbangan Pengembangan Akademik (SPA)
3. Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP) Tetap
4. Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP) Variabel
5. Sumbangan ekstrakurikuler

Biaya Administrasi Akademik tersebut di atas akan kami bayarkan sekaligus, sesuai tata cara dan jadwal pembayaran yang ditentukan serta sesuai dengan peraturan yang dikenakan kepada mahasiswa Program D IV / S1 Sekolah Tinggi Multi Media Tahun Akademik..... Apabila mahasiswa di atas mengundurkan diri/membatalkan untuk mengikuti pendidikan di Sekolah Tinggi Multi Media maka seluruh biaya yang telah disetorkan tidak akan kami tarik kembali dengan alasan apapun.

Demikian Surat Pernyataan ini dibuat, apabila tidak dipenuhinya kesanggupan tersebut di atas, Sekolah Tinggi Multi Media secara sepihak berhak memberikan sanksi yang berupa pembatalan mengikuti pendidikan di Sekolah Tinggi Multi Media.

Yogyakarta, .....

Orang Tua/Wali,  
Materai 6000

.....

## 1.5. Contoh Surat Pernyataan Kesanggupan Menaati Peraturan

SURAT PERNYATAAN  
KESANGGUPAN MENAATI PERATURAN  
SEKOLAH TINGGI MULTI MEDIA

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama :  
NIM :  
Program Studi :  
Semester :  
Tahun Akademik :  
Alamat :  
No. Telepon/HP :

Dengan ini menyatakan dengan sebenarnya bahwa saya akan menaati segala peraturan akademik dan non akademik yang berlaku di Sekolah Tinggi Multi Media. Apabila saya melanggar peraturan dimaksud, Sekolah Tinggi Multi Media secara sepihak berhak memberikan sanksi yang hingga pembatalan mengikuti pendidikan di Sekolah Tinggi Multi Media.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan saya bertanggung jawab atas segala konsekuensinya.

Yogyakarta, .....

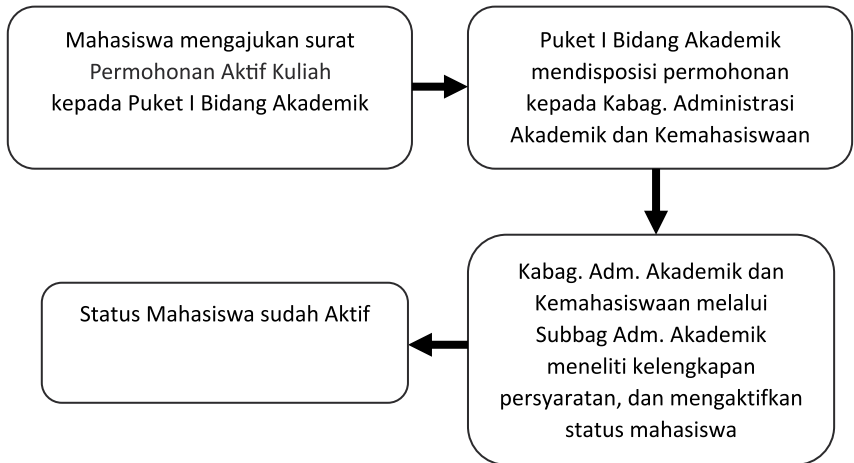
Yang Membuat Pernyataan,

Materai  
Rp. 6000,-

.....

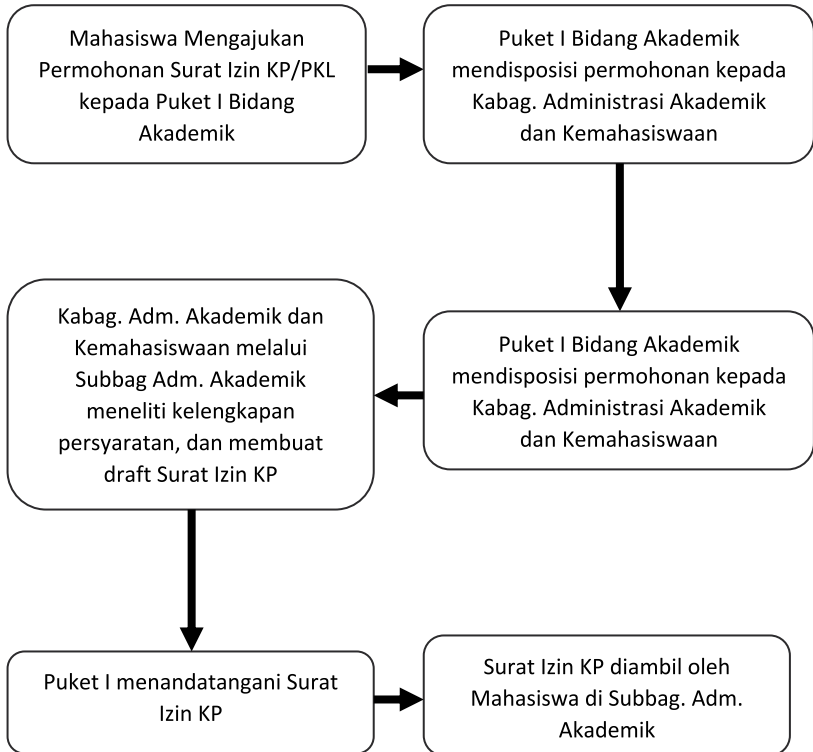
## Lampiran 2 BAGAN ALUR PROSEDUR ADMINISTRASI AKADEMIK

### Lampiran 2.1. Bagan Alur Permohonan Surat Aktif Kuliah





## Lampiran 2.2. Bagan Alur Permohonan Surat Pengantar KP/PKL



### Lampiran 3

## KURIKULUM PROGRAM STUDI MANAJEMEN PRODUKSI SIARAN

### Kurikulum 2012-2013 Program Studi Manajemen Produksi Siaran

#### SEMESTER 1

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS
1	1B PAA 21	Pendidikan Agama	2
2	1B PPA 21	Pendidikan Pancasila	2
3	1B CTG 22	Creative Thinking	2
4	1B BIA21	Bahasa Indonesia	2
5	1B IKM 21	Ilmu Komunikasi	2
6	1B IBD 21	Ilmu Budaya	2
7	1B IPL 21	Ilmu Politik	2
8	1B PSL 21	Psikologi Sosial	2
9	1B IHM 21	Ilmu Hukum	2
10	1B TSI 21	Teori Seni	2
11	1B DPS 21	Dasar-Dasar Produksi Siaran R-TV	2
JUMLAH			22

## SEMESTER 2

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS
1	1B PKN 22	Pendidikan Kewarganegaraan	2
2	1B BIS 22	Bahasa Inggris	2
3	1B IEI 22	Ilmu Ekonomi	2
4	1B HEP 22	Hukum Dan Etika Penyiaran	2
5	1B KMA 22	Komunikasi Massa	2
6	1B SMA 22	Sosiologi Media	2
7	1B TPN 22	Teknologi Penyiaran	2
8	1B MSN 22	Manajemen Siaran	2
9	1B SMK 22	Seni Musik	2
10	1B TSA 22	Tata Suara	2
11	1B PRA 22	Praktik Mandiri Produksi Fotografi TV dan Announcing Radio	2
JUMLAH			22

## SEMESTER 3

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS
1	1B PFR 23	Penulisan Naskah Feature dan Documentary Radio	2
2	1B PFT 23	Penulisan Naskah Feature dan Documentary TV	2
3	1B TAG 33	Teknik Announcing	3
4	1B TKA 23	Tata Kamera	2
5	1B TCA 33	Tata Cahaya	3

6	1B FGI 23	Fotografi	2
7	1B PPR 23	Produksi Program Feature dan Documentary Radio	2
8	1B EAO 23	Editing Audio	2
9	1B EVO 23	Editing Video	2
10	1B PRA 23	Praktik Mandiri Produksi Feature Radio dan Musik TV	2
JUMLAH			22

#### SEMESTER 4

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS
1	1B RKK 24	Riset Khalayak	2
2	1B PNM 24	Penulisan Naskah Musik TV	2
3	1B MII 24	Musik Ilustrasi	2
4	1B PRO 24	Penyutradaraan Radio	2
5	1B PTN 24	Penyutradaraan TV Non Cerita	2
6	1B KGS 34	Komputer Grafis	3
7	1B PRA 24	Praktik Mandiri / Gabungan Desain Musik TV & Produksi Musik TV	2
8	1B PNR 24	Penulisan Naskah Cerita Radio	2
9	1B PNT 24	Penulisan Naskah Cerita TV	2
JUMLAH			19

## SEMESTER 5

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS
1	1B PPR 35	Produksi Program Cerita Radio	3
2	1B PPT 35	Produksi Program Cerita TV	3
3	1B FPM 25	Formatologi Program	2
4	1B PCA 25	Penyutradaraan TV Cerita	2
5	1B TAM 35	Tata Artistik Make up	3
6	1B TAS 35	Tata Artistik Set dan Dekorasi	3
7	1B PMT 25	Produksi Program Musik TV	2
8	1B PFT 25	Produksi Program Feature dan Documentary TV	2
9	1B PRA 45	Praktik Gabungan Muasik TV dan Documentary TV	4
JUMLAH			24

## SEMESTER 6

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS
1	1B NIR 26	Penulisan Naskah Iklan R-TV	2
2	1B KAI 26	Komputer Animasi	2
3	1B MPN 26	Manajemen Pemasaran	2
4	1B KSE 26	Komputer Special Effect	2
5	1B PIR 26	Produksi Iklan R-TV	2
6	1B APM 26	Analisis Program	2
7	1B KWH 26	Kewirausahaan	2
8	1B PRA 46	Praktik gabungan Drama Radio dan Drama TV	4

9	1B PKH 26	Penulisan Karya Ilmiah	2
JUMLAH			20

SEMESTER 7

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS
1	1B KSP 27	Kapita Selekta Produksi Siaran	2
2	1B PRA 67	Praktik Simulasi	6
3	1B KPK 47	Kerja Praktik	4
JUMLAH			12

SEMESTER 8

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS
1	1B TUA 68	Tugas Akhir	6
JUMLAH			6

Kurikulum 2016  
Program Studi Manajemen Produksi Siaran

SEMESTER 1

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS
1	6.S.PPA.2.1	Pendidikan Pancasila	2
2	6.S.PKN.2.1	Pendidikan Kewarganegaraan	2
3	6.S.BIA.2.1	Bahasa Indonesia	2
4	6.S.BIG.2.1	Bahasa Inggris	2
5	6.142.SPN.21	Sosiologi Penyiaran	2
6	6.142.DPA.21	Dasar-dasar Produksi Siaran R-TV	2
7	6.142.PSP.31	Public Speaking	3
8	6.142.TAM.31	Tata Artistik Make Up	3
9	6.142.FGI.21	Fotografi	2
10	6.S.PAG.2.1	Pendidikan Agama	2
JUMLAH			22

SEMESTER 2

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS
1	6.142.CTG.22	Creative Thingking	2
2	6.142.IKI.22	Ilmu Komunikasi	2
3	6.142.MSI.32	Manajemen Siaran R-TV	3
4	6.142.TPN.22	Teknologi Penyiaran	2
5	6.142.SMI.22	Seni Musik	2

6	6.142.TSA.32	Tata Suara	3
7	6.142.TKA.32	Tata Kamera	3
8	6.142.TAS.32	Tata Artistik Set dan Dekorasi	3
9	6.142.PRA.22	Pratik Mandiri Produksi Foto Feture dan Public Speaking	2
JUMLAH			22

#### SEMESTER 3

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS
1	6.142.IBD.23	Ilmu Budaya	2
2	6.142.TSI.23	Teori Seni	2
3	6.142.PNR.33	Penulisan Naskah Non Drama Radio	3
4	6.142.PNT.33	Penulisan Naskah Non Drama TV	3
5	6.142.MII.23	Musik Ilustrasi	2
6	6.142.PND.33	Produksi Non Drama Radio	3
7	6.142.EAO.23	Editing Audio	2
8	6.142.PMT.33	Produksi Program Musik TV	3
9	6.142.PRA.23	Praktik Produksi Non Drama Radio dan Multi Camera Directing	2
JUMLAH			22

#### SEMESTER 4

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS
1	6.142.PDR.34	Penulisan Naskah Drama Radio	3
2	6.142.PDT.34	Penulisan Naskah Drama TV	3



3	6.142.PNT.34	Penyutradaraan TV	3
4	6.142.TCA.34	Tata Cahaya	3
5	6.142.KGS.34	Komputer Grafis	3
6	6.142.EVO.24	Editing Video	2
7	6.142.MPN.24	Manajemen Pemasaran	2
8	6.PRA.24	Praktik Gabungan Musik Radio & Video Musik	2
JUMLAH			21

#### SEMESTER 5

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS
1	6.142.PIN.35	Penulisan Naskah Iklan R-TV	3
2	6.142.HEP.25	Hukum dan Etika Penyiaran	2
3	6.142.PRO.35	Penyutradaraan Radio	3
4	6.142.PDR.35	Produksi Drama Radio	3
5	6.142.PPN.35	Produksi Program Non Drama TV	3
6	6.142.RKK.25	Riset Khalayak	2
7	6.142.APM.25	Analisis program	2
8	6.142.PRA.45	Praktik Gabungan Variety Show R-TV	4
JUMLAH			22

#### SEMESTER 6

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS
1	6.142.KPI.26	Penulisan Karya Tulis Ilmiah	2
2	6.142.PSD.26	Pengantar Standadisasi	2

3	6.142.KSP.36	Kapita Selektu Produksi Siaran	3
4	6.142.PDT.36	Produksi Drama TV	3
5	6.142.PIK.36	Produksi Iklan R-TV	3
6	6.142.KWH.26	Kewirausahaan	2
7	6.142.PRA.46	Praktik Gabungan Drama Radio dan Drama TV (Sinetron)	4
JUMLAH			19

SEMESTER 7

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS
1	6.142.PPM.26	Perencanaan Program (Producing)	2
2	6.142.KPK.47	Kerja Praktik	4
3	6.142.PRA.67	Praktik Simulasi Siaran	6
JUMLAH			12

SEMESTER 8

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS
1	6.142.SPK.68	Skripsi Penciptaan Karya Produksi	6
JUMLAH			6

KURIKULUM  
PROGRAM STUDI MANAJEMEN PRODUKSI SIARAN

Kurikulum 2012-2013  
Program Studi Manajemen Produksi Pemberitaan

SEMESTER 1

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS
1	1A PAA 21	Pendidikan Agama	2
2	1A PPA 21	Pendidikan Pancasila	2
3	1A CTG 21	Creative Thinking	2
4	1A BIA 21	Bahasa Indonesia	2
5	1A IKM 21	Ilmu Komunikasi	2
6	1A IBD 21	Ilmu Budaya	2
7	1A IPL 21	Ilmu Politik	2
8	1A PSL 21	Psikologi Sosial	2
9	1A IHM 21	Ilmu Hukum	2
10	1A TSI 21	Teori Seni	2
11	1A DPS 21	Dasar-Dasar Produksi Siaran R-TV	2
JUMLAH			22

SEMESTER 2

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS
1	1A PKN 22	Pendidikan Kewarganegaraan	2
2	1A BIS 22	Bahasa Inggris	2

3	1A IEI 22	Ilmu Ekonomi	2
4	1A HEP 22	Hukum dan Etika Penyiaran	2
5	1A KMA 22	Komunikasi Massa	2
6	1A SMA 22	Sosiologi Media	2
7	1A TPN 22	Teknologi Penyiaran	2
8	1A MSN 22	Manajemen Siaran	2
9	1A SMK 22	Seni Musik	2
10	1A TSA 22	Tata Suara	2
11	1A PRA 22	Praktik Pengenalan Alat R-TV	2
JUMLAH			22

### SEMESTER 3

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS
1	1A FBA 23	Formatologi Berita	2
2	1A PBR 23	Perencanaan Produksi Berita Radio	2
3	1A PBT 23	Perencanaan Produksi Berita TV	2
4	1A EJM 23	English Journalism	2
5	1A PNR 23	Penulisan Naskah Berita Radio Straight News dan Indepth News	2
6	1A TAG 23	Teknik Announcing	2
7	1A PRF 23	Penulisan Naskah Berita Radio Feature dan Dokumenter	2
8	1A PSI 23	Produksi Acara Berita TV Straight News dan	2

		Indepth News	
9	1A PRA 23	Praktik Penulisan Naskah R-TV	2
10	1A PNT 23	Penulisan Naskah Berita TV Straight News dan Indepth News	2
JUMLAH			20

#### SEMESTER 4

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS
1	1A PRT 24	Penyuntingan Berita Radio dan TV	2
2	1A TWA 24	Teknik Wawancara	2
3	1A PND 24	Penulisan Naskah Berita TV Feature dan Dokumenter	2
4	1A TKA 24	Teknik Kamera	2
5	1A TTC 24	Teknik Tata Cahaya	2
6	1A KEO 34	Komputer Editing Audio Video	3
7	1A SIN 24	Produksi Acara Berita Radio Straigh News dan Indepth News	2
8	1A FMD 24	Produksi Acara Berita Radio Feature, Magaziene dan Dokumenter	2
9	1A TNI 24	Teknik Negosiasi	2
10	1A PRA 24	Praktik Feature (Mandiri) dan Reportase (gabungan) R-TV	2
JUMLAH			21

## SEMESTER 5

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS
1	1A TAP 25	Tata Artistik Produksi Pemberitaan	2
2	1A TRR 25	Teknik Reportase Radio	2
3	1A TRT 25	Teknik Reportase TV	2
4	1A PKM 25	Psikologi Komunikasi	2
5	1A KSE 35	Komputer Special Effect	3
6	1A MRB 25	Manajemen Redaksi Berita	2
7	1A BAE 25	Berita Analisa dan Editorial	2
8	1A KGS 25	Komputer Grafis	2
9	1A PRA 45	Praktik Terpadu News Bulletin	4
JUMLAH			21

## SEMESTER 6

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS
1	1A PKH 26	Penulisan Karya Ilmiah	2
2	1A LII 36	Laporan Investigasi	3
3	1A TFM 26	Produksi Acara Berita TV Feature, Magazine dan Dokumenter	2
4	1A MPN 26	Manajemen Pemasaran	2
5	1A JOL 26	Jurnalistik on Line	2
6	1A EPP 26	Evaluasi Program Pemberitaan	2
7	1A KPK 26	Komunikasi Politik	2
8	1A KWH	Kewirausahaan	2

	26		
9	1A PRA 46	Praktik Terpadu	4
JUMLAH			21

SEMESTER 7

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS
1	1A KMA 27	Konvergensi Media	2
2	1A KSP 27	Kapita Selektta Pemberitaan	2
3	1A PRA 67	Praktik Simulasi	6
4	1A KPK 47	Kerja Praktik	4
JUMLAH			14

SEMESTER 8

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS
1	1A TUA 68	Tugas Akhir	6
JUMLAH			6

Kurikulum 2016  
Program Studi Manajemen Produksi Pemberitaan

SEMESTER 1

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS
1	6.S.PAG.2.1	Pendidikan Agama	2
2	6.S.BAI.2.1	Bahasa Indonesia	2
3	6.S.PAS.2.1	Pendidikan Pancasila	2
4	6.S.PKN.2.1	Pendidikan Kewarganegaraan	2
5	6.143.IKN.2.1	Ilmu Komunikasi dan Negosiasi	2
6	6.143.DPS.2.1	Dasar Dasar Produksi Siaran R-TV	2
7	6.143.JRT.2.1	Jurnalistik R-TV	2
8	6.143.FBA.2.1	Formatologi Berita	2
9	6.143.KGS.2.1	Komputer Grafis	3
10	6.143.HEP.2.1	Hukum dan Etika Penyiaran	2
11	6.143.CTG.2.1	Creative Thinking	2
JUMLAH			23

SEMESTER 2

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS
1	6.143.PBR.2.2	Perencanaan Produksi Berita Radio	2
2	6.143.PBT.2.2	Perencanaan Produksi Berita TV	2
3	6.143.MPR.2.2	Manajemen Penyiaran R-TV	2
4	6.143.PNT.2.2	Penulisan Naskah Berita TV Straight News & Indepth News	2



5	6.143.NAG.3.2	News Announcing	3
6	6.143.PNR.2.2	Penulisan Naskah Berita Radio Straight News & Indepth News	2
7	6.143.TWA.2.2	Teknik Wawancara	2
8	6.143.TKC.3.2	Tata Kamera dan Tata Cahaya	3
9	6.143.KEA.2.2	Komputer Editing Audio	2
10	6.143.PRA.2.2	Pratik News Gathering & Foto Jurnalistik	2
JUMLAH			22

### SEMESTER 3

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS
1	6.143.EJM.3.3	English Journalism	3
2	6.1143.PKM.2.3	Psychology Komunikasi	2
3	6.143.RTV.2.3	Reportase Radio/TV	3
4	6.143.PFM.3.3	Penulisan Naskah Feature dan MEgazine R/TV	3
5	6.143.TPN.2.3.	Tekhnologi Penyiaran	2
6	6.143.PRT.2.3	Penyuntingan Berita R dan TV	2
7	6.143.TSA.3.3	Tata Suara	3
8	6.143.KEV.3.3	Komputer Editing Video	3
9	6.143.PRA.2.3	Praktik Penulisan Naskah Berita Stright dan Indepth News R-TV	2
JUMLAH			23

## SEMESTER 4

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS
1	6.143.KPP.2.4	Komunikasi Politik	2
2	6.143.MPN.2.4	Manajemen Pemasaran	2
3	6.143.NDT.3.4	News Directing	3
4	6.143.JOL.3.4	Jurnalistik On Line	3
5	6.143.MIS.3.4	Musik Ilustrasi	2
6	6.143.TAP.3.4	Tata Artistik Produksi Pemberitaan	2
7	6.143.ENG.3.4	Electronic News Gathering	3
8	6.143.MRB.2.4	Manajemen Redaksi Berita	2
9	6.143.PRA.4.4	Praktik Reportase & Produksi Feature Radio- Televisi	4
JUMLAH			23

## SEMESTER 5

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS
1	6.143.MTP.2.5	Metodologi Penelitian	2
2	6.143.KMA.3.5	Konvergensi Media	3
3	6.143.KWH.3.5	Kewirausahaan	3
4	6.143.BAE.3.5	Berita Analisa dan Editorial	3
5	6.143.PNM.3.5	Produksi News Magazine	3
6	6.143.SDB.2.5	Sosiologi dan Budaya	2
7	6.143.PRA.4.5	Praktik Terpadu News Bulletin Radio-Televisi	4
JUMLAH			20

## SEMESTER 6

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS
1	6.143.PKH.3.6	Penulisan Karya Ilmiah	3
2	6.143.LII.3.6	Laporan Investigasi	3
3	6.143.PDR.3.6	Produksi Dokumenter	3
4	6.143.KSP.2.6	Kapita Seleкта	2
5	6.S.PSR.2.6	Pengantar Standardisasi	2
6	6.143.PRA.4.6	Praktik Talk Show Radio-Televisi	4
JUMLAH			17

## SEMESTER 7

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS
1	6.143.KPK.4.7	Kerja Praktek	4
2	6.143.PSS.6.7	Praktik Simulasi Siaran Radio-Televisi	6
JUMLAH			10

## SEMESTER 8

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS
1	6.143.SKP.6.8	Skripsi Penciptaan Karya Produksi	6
JUMLAH			6

KURIKULUM  
PROGRAM STUDI  
MANAJEMEN TEKNIK STUDIO PRODUKSI

Kurikulum 2012-2013  
Program Studi Manajemen Teknik Studio Produksi

SEMESTER 1

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS
1	1C PAA 21	Pendidikan Agama	2
2	1C PPA 21	Pendidikan Pancasila	2
3	1C CTG 21	Creative Thinking	2
4	1C BIA 21	Bahasa Indonesia	2
5	1C IKM 21	Ilmu Komunikasi	2
6	1C IBD 21	Ilmu Budaya	2
7	1C IPL 21	Ilmu Politik	2
8	1C PSL 21	Psikologi Sosial	2
9	1C IHM 21	Ilmu Hukum	2
10	1C TSI 21	Teori Seni	2
11	1C DPS 21	Dasar-Dasar Produksi Siaran R-TV	2
JUMLAH			22

## SEMESTER 2

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS
1	1C BIS 22	Bahasa Inggris	2
2	1C HEP 22	Hukum Dan Etika Penyiaran	2
3	1C IEI 22	Ilmu Ekonomi	2
4	1C KMA 22	Komunikasi Massa	2
5	1C MSN 22	Manajemen Siaran	2
6	1C PKN 22	Pendidikan Kewarganegaraan	2
7	1C PRA 22	Praktik Peralatan Studio R-TV I	2
8	1C SMK 22	Seni Musik	2
9	1C SMA 22	Sosiologi Media	2
10	1C TSA 22	Tata Suara	2
11	1C TPN 22	Teknologi Penyiaran	2
JUMLAH			22

## SEMESTER 3

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS
1	1C TKA 23	Tata Kamera	2
2	1C TCA 33	Tata Cahaya	3
3	1C FTG 23	Fotografi	2
4	1C TKA 33	Teknik Kamera	3
5	1C TVO 23	Teknik Video	2
6	1C TAO 23	Teknik Audio	2

7	1C TPA 33	Teknik Penyuntingan Audio	3
8	1CTPV 33	Teknik Penyuntingan Video	3
9	1C PRA 23	Praktik Peralatan Studio R-TV 2	2
JUMLAH			22

#### SEMESTER 4

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS
1	1C MTK 24	Matematika Teknik	2
2	1C TLK 24	Teknik Listrik	3
3	1C EPI 24	Estetika Produksi	2
4	1C TPV 34	Teknik Peralatan Video dan Jaringan Video	3
5	1C TPA 34	Teknik Peralatan Audio dan Jaringan Audio	3
6	1C PPP 24	Perencanaan Peralatan Produksi dan Penyiaran	2
7	1C KGS 34	Komputer Grafis	3
8	1C MPO 24	Maintenance Peralatan Audio Video	2
9	1C PRA 24	Praktik Peralatan Docking	2
JUMLAH			22

#### SEMESTER 5

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS
1	1C OEA 35	Opto Elektronika	3
2	1C KAI 35	Komputer Animasi	3
3	1C TPN 35	Teknik Pengukuran	3
4	1C KSE 25	Komputer Special Effect	2

5	1C TDL 35	Teknik Digital	3
6	1C TTR 25	Teknik Transmisi Radio	2
7	1C TTT 25	Teknik Transmisi TV	2
8	1C PRA 45	Praktik Gabungan	4
JUMLAH			22

#### SEMESTER 6

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS
1	1C PKH 26	Penulisan Karya Ilmiah	2
2	1C KWN 26	Kewirausahaan	2
3	1C MMP 26	Maintenance Manajemen Program	2
4	1C KMA 36	Konvergensi Media	3
5	1C MTK 26	Manajemen Teknik	2
6	1C PRA 46	Praktik Terpadu	4
JUMLAH			15

#### SEMESTER 7

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS
1	1C DBG 37	Digital Broadcasting	3
2	1C PRA 67	Praktik Simulasi	6
3	1C KPK 48	Kerja Praktik	4
JUMLAH			13

## SEMESTER 8

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS
1	1C TUA 68	Tugas Akhir	6
JUMLAH			6



Kurikulum 2016  
Program Studi Manajemen Teknik Studio Produksi

SEMESTER 1

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS
1	6S PAG 21	Pendidikan Agama	2
2	6S PPA 21	Pendidikan Pancasila	2
3	6S PKN 21	Pendidikan Kewarganegaraan	2
4	6S BIA 21	Bahasa Indonesia	2
5	6 144 CTH 21	Creative Thinking	2
6	6 144 BIG 21	Bahasa Inggris Broadcasting	2
7	6 144 LKP 21	Literasi Komputer	2
8	6 144 MSN 21	Manajemen Siaran	2
9	6 144 DDP 21	Dasar-Dasar Produksi Siaran R-TV	2
10	6 144 TLK 21	Teknik Listrik	2
11	6 144 FGI 21	Fotografi	2
JUMLAH			22

SEMESTER 2

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS
1	6 144 IKM 22	Ilmu Komunikasi	2
2	6 144 PPP 22	Perencanaan Peralatan Produksi dan Penyiaran	2
3	6 144 ITKV 32	Teknik Video	3
4	6 144 ITKK 32	Teknik Kamera	3
5	6 144 TTC 32	Tata Cahaya	3

6	6 144 TKA 32	Teknik Audio	3
7	6 144 KPG 32	Komputer Grafis	3
8	6 144 TKD 32	Teknik Digital	3
9	6 144 PRE 22	Praktik Pengenalan Peralatan R-TV	2
JUMLAH			24

### SEMESTER 3

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS
1	6 144 PEK 23	Pengantar Elektronika	2
2	6 144 HEP 23	Hukum dan Etika Penyiaran	2
3	6 144 TSA 23	Teori Seni Audio Visual	2
4	6 144 MIL 23	Musik Ilustrasi	2
5	6 144 TTS 23	Tata Suara	2
6	6 144 TTK 23	Tata Kamera	2
7	6 144 KDT 33	Komunikasi Data	3
8	6 144 KAN 33	Komputer Animasi	3
9	6 144 TPN 23	Teknologi Penyiaran	2
10	6 144 TED 23	Tori Editing	2
11	6 144 PRO 23	Praktik Pengoperasian Peralatan R-TV	2
JUMLAH			24

## SEMESTER 4

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS
1	6 144 TPI 34	Teknik Pengukuran dan Instrumentasi	3
2	6 144 TPS 34	Public Speaking	3
3	6 144 PJP 34	Teknik Peralatan Video dan Jaringan Video	3
4	6 144 PJA 34	Teknik Peralatan Audio dan Jaringan Audio	3
5	6 144 TPV 34	Teknik Penyuntingan Video	3
6	6 144 PNB 34	Penulisan Naskah Berita	2
7	6 144 PRM 24	Praktik Produksi Mandiri R-TV	2
JUMLAH			19

## SEMESTER 5

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS
1	6.144 KMD 35	Konvergensi Media	3
2	6 144 EPD 25	Estetika Produksi	2
3	6 144 PKI 25	Penulisan Karya Ilmiah	2
4	6 144 MTV 35	Maintenance Peralatan Audi Video	3
5	6 144 KSE 25	Computer Special Effect	2
6	6 144 PTX 25	Teknik Transmisi Radio TV	2
7	6 144 KAS 25	Kapita Selecta	2
8	6 144 PST 25	Pengantar Standarisasi	2
9	6 144 PRG 45	Praktik Gabungan (Produksi Paket Program)	4
JUMLAH			22

## SEMESTER 6

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS
1	6 144 MPN 26	Metodologi Penelitian	2
2	6 144 MCP 26	Mobile Computing	2
3	6 144 DBC 36	Digital Broadcasting	3
4	6 144 KWI 26	Kewirausahaan	2
5	6 144 TAP 26	Teknik Antena dan Propagasi Gelombang	2
6	6 144 MTK	Manajemen Teknik	2
7	6 144 PRT 46	Praktik Terpadu (Sistem Penyiaran)	4
8	6 144 KWI 26	Kewirausahaan	2
JUMLAH			19

## SEMESTER 7

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS
1	6 144 PRS 67	Praktik Simulasi Siaran	6
2	6 144 KPR 47	Kerja Praktik	4
JUMLAH			10

## SEMESTER 8

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS
1	6 144 SKP 68	Skripsi	6
JUMLAH			6

KURIKULUM  
PROGRAM STUDI ANIMASI

Kurikulum 2012-2013  
Program Studi Animasi

SEMESTER 1

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS
1	1D PAA 21	Pendidikan Agama	2
2	1D PPA 21	Pendidikan Pancasila	2
3	1D CTG 21	Creative Thinking	2
4	1D BIA 21	Bahasa Indonesia	2
5	1D IKM 21	Ilmu Komunikasi	2
6	1D IBD 21	Ilmu Budaya	2
7	1D IPL 21	Ilmu Politik	2
8	1D PSL 21	Psikologi Sosial	2
9	1D IHM 21	Ilmu Hukum	2
10	1D TSI 21	Teori Seni	2
11	1D DPS 21	Dasar-Dasar Produksi Siaran R-TV	2
JUMLAH			22

SEMESTER 2

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS
1	1D PKN 22	Pendidikan Kewarganegaraan	2
2	1D BIS 22	Bahasa Inggris	2
3	1D IEI 22	Ilmu Ekonomi	2

4	1D HEP 22	Hukum & Etika Penyiaran	2
5	1D KMA 22	Komunikasi Massa	2
6	1D SMA 22	Sosiologi Media	2
7	1D TPN 22	Teknologi Penyiaran	2
8	1D MSN 22	Manajemen Siaran	2
9	1D SMK 22	Seni Musik	2
10	1C PRA 22	Praktik Desain Grafis	4
11	1D TSA 22	Tata Suara	2
JUMLAH			24

### SEMESTER 3

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS
1	1D SKT 33	Sketsa	3
2	1D TPG 23	Tipografi	2
3	1D TAI 33	Teori Animasi	3
4	1D ADD 33	Animasi 2D	3
5	1D TSA 23	Tata Suara	2
6	1D TDG 23	Teknik Dubbing	2
7	1D FTG 23	Fotografi	2
8	1D DRW 33	Drawing	3
9	1D PRA 43	Praktik Pembuatan Naskah & Produksi Animasi 2D	4
JUMLAH			24

## SEMESTER 4

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS
1	1D PNA 34	Penulisan Naskah Produksi Animasi Cerita Non Cerita	3
2	1D NDT 24	Nirmana (2D dan 3D)	2
3	1D MII 24	Musik Ilustrasi	2
4	1D KGS 24	Komputer grafis	2
5	1D PAI 24	Penyutradaraan Animasi	2
6	1D DKR 24	Desain Karakter	3
7	1D DGS 24	Desain Grafis	2
8	1D EDG 24	Editing	2
9	1D TCK 24	Tata Cahaya dan Kamera	2
10	1D PRA 44	Praktik Produksi 2D	4
JUMLAH			24

## SEMESTER 5

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS
1	1D MTD 35	Modelling 3D	3
2	1D ATD 35	Animasi 3D	3
3	1D CSE 35	Compositting dan Special Effect	3
4	1D SMG 25	Sinematografi	2
5	1D PDD 35	Produksi Animasi 3D	3
6	1D PRA 65	Praktik Produksi Animasi 3D	6
JUMLAH			20

## SEMESTER 6

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS
1	1D MPA 26	Manajemen Produksi Animasi	2
2	1D PKH 26	Penulisan Karya Ilmiah	2
3	1D TII 26	Teknologi Informasi	2
4	1D PAI 36	Praktik Produksi Animasi 3D	6
5	1D PRA 66	Praktik Modelling 3D	6
6	1DKV22	Komunikasi Visual	2
7	1D MPT 26	Manajemen Produksi TV	2
JUMLAH			22

## SEMESTER 7

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS
1	1D PRA 67	Praktik Simulasi	6
2	1D KPK 47	Kerja Praktik	4
3	1D KWH	Kewirausahaan	2
JUMLAH			12

## SEMESTER 8

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS
1	1D TUA 68	Tugas Akhir	6
JUMLAH			6



Kurikulum 2016  
Program Studi Animasi

SEMESTER 1

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS
1	6.S. BAI. 21	Bahasa Indonesia	2
2	6.145.DGS.31	Desain Grafis	3
3	6.145.SKT.31	Sketsa	3
4	6.145.TSN.21	Teori Seni	2
5	6.145.NRM.31	Nirmana	3
6	6.145..IBD.21	Ilmu Budaya Dasar	2
7	6145.EST.21	Estetika	2
8	6.S.PAG.21	Pendidikan Agama	2
9	6.S.PPA.21	Pendidikan Pancasila	2
10	6.145.BIG.21	Bahasa Inggris	2
JUMLAH			23

SEMESTER 2

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS
1	6145.FTG.2	Fotografi	3
2	6.145.DRW.22	Drawing	2
3	6.145.TPG.22	Tipografi	2
4	6.145.TAN.22	Teori Animasi	2
5	6.145.KAN.32	Komputer Animasi	3
6	6.145.CRT.22	Creative Thinking	2

7	6.145.STR.22	Storytelling I	2
8	6.S.PKN.22	Pendidikan Kewarganegaraan	2
9	6.145.PDW.42	Praktik Drawing	4
JUMLAH			22

### SEMESTER 3

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS
1	6.145.A2D.33	Animasi 2D	3
2	6.145.DGI.33	Digital Imaging	3
3	6.145. STR.23	Storytelling II	2
4	6.145.SGF.33	Sinematografi	3
5	6.145.PAN.23	Penyutradaraan Animasi	2
6	6.145.TSR.33	Tata Suara	3
7	6.145.DKR.23	Desain Karakter	2
8	6.145.KMV.23	Komunikasi Visual	2
9	6.145.PPA.43	Praktik Pra Produksi Animasi	4
JUMLAH			24

### SEMESTER 4

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS
1	6.145.scp.34	Sculpter	3
2	6.145.A3D.34	Animasi 3D I	3
3	6.145..MUR.34	Musik Ilustrasi	3
4	6.145.EDT.34	Editing	3

5	6.145.M3D.34	Modelling 3D I	3
6	6.145.TPK.24	Teknik Penulisan Karya Ilmiah	2
7	6.145.SLR.34	SLR-1(Shading-Lighting-Rendering)	3
8	6.145.PPA.44	Praktik Produksi Animasi 2D	4
JUMLAH			24

#### SEMESTER 5

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS
1	6.145.RIG.35	Rigging	3
2	6.145.CFX.35	Compositting	3
3	6.145.M3D.35	Modelling 3D II	3
4	6.145.A3D.35	Animasi 3D II	3
5	6.145.TET.25	Teknik Presentasi	2
6	6.145.SLR.35	SLR-2 ( Shading Lighting Rendering)	3
7	6.145.ENV.35	3D Enviroment	3
8	6.145.P3D.45	Praktik Animasi 3D	4
JUMLAH			24

#### SEMESTER 6

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS
1	6.145.SFX.36	Special Effect	3
2	6.145.HKI.26	Hukum Atas Kekayaan Intelektual	2
3	6.145.MTR.26	Metodologi Riset	2
4	6.145.ENS.26	Enterpreunership	2

5	6.145.MPA.26	Manajemen Produksi Animasi	2
6	6.145.SOS.26	Sosiologi Seni	2
7	6.145.KST.26	Kapita Selektta	2
8	6.145.PMD.46	Praktik Mandiri	4
JUMLAH			19

#### SEMESTER 7

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS
1	6.145.KPK.47	Kerja Praktik	4
JUMLAH			4

#### SEMESTER 8

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS
1	6.145.SKI.68	Skripsi	6
JUMLAH			6

KURIKULUM  
PROGRAM STUDI DESAIN TEKNOLOGI PERMAINAN

Kurikulum 2014  
Program Studi Desain Teknologi Permainan

SEMESTER 1

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS
1	1F PAA 21	Pendidikan Agama	2
2	1F PPA 21	Pendidikan Pancasila	2
3	1F BIA 21	Bahasa Indonesia	2
4	1F IBN 21	Ilmu Budaya Nusantara	2
5	1F IKM 21	Ilmu Komunikasi	2
6	1F PPI 21	Psikologi Persepsi	2
7	1F CTG 21	Creative Thinking	2
8	1F RKF 21	Riset Kualitatif	2
9	1F NMA 31	Nirmana	3
10	1F BIS 21	Bahasa Inggris	2
JUMLAH			21

SEMESTER 2

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS
1	1F PKN 22	Pendidikan Kewarganegaraan	2
2	1F DRW 32	Drawing	3
3	1F PAG 32	Pengantar Animasi Game	3
4	1F EGEI 22	Edu Game	2

5	1F PRG 32	Pengenalan Rancang Game	3
6	1F DKV 32	Desain Komunikasi Visual	3
7	1F APN 22	Algoritma Pemrograman	2
8	1F TGE 22	Tinjauan Game	2
9	1F PRA 22	Praktik 1	2
JUMLAH			22

### SEMESTER 3

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS
1	1F LGE 23	Logika Game	2
2	1F BDA 23	Basis Data	2
3	1F KMG 23	Kajian Media Game	2
4	1F PNG 33	Penulisan Naskah Game	3
5	1F PKR 33	Perancangan Karakter	3
6	1F PGE 33	Pemrograman Game	3
7	1F KGS 33	Komputer Grafis	3
8	1F DIG 33	Digital Imaging	3
9	1F PRA 23	Praktik II	2
JUMLAH			23

### SEMESTER 4

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS
1	1F DJK 24	Dasar-dasar Jaringan Komputer	2
2	1F PLG 34	Perancangan Lingkungan Game	3

3	1F MIF 34	Multimedia Interaktif	3
4	1F MDG 34	Modelling 1	3
5	1F AGE 34	Animasi Game 1	3
6	1F PGE 24	Penyutradaraan Game	2
7	1F PSG 24	Perancangan Sistem Game	2
8	1F PRA 44	Praktik III	4
9	1F SEM 35	Sound Effect and Music Illustration	3
JUMLAH			25

#### SEMESTER 5

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS
1	1F MDG 35	Modelling 2	3
2	1F WDN 35	Web Design	3
3	1F GAI 25	Game Artificial Intelligence	2
4	1F AMG 35	Antar Muka Game	3
5	1F AGE 35	Animasi Game 2	3
6	1F PRA 45	Praktikum IV Produksi Game: Adventure 3D	4
JUMLAH			18

#### SEMESTER 6

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS
1	1F KSG 26	Kapita Selektta Game	2
2	1F GTR 26	Game Technopreneuer	2
3	1F SET 36	Special Effect	3

4	1F AGE 36	Animasi Game 3	3
5	1F PLL 36	Perancangan Level	3
6	1F IGE 36	Integrasi Game	3
7	1F PRA 66	Praktikum V	6
JUMLAH			22

#### SEMESTER 7

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS
1	1F PRA 67	Praktikum VI Produksi Game: Adventure 3D	6
2	1F KPK 47	Kerja Praktik	4
JUMLAH			10

#### SEMESTER 8

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS
1	1F TUA 68	Tugas Akhir	6
JUMLAH			6



Kurikulum 2016  
Program Studi Desain Teknologi Permainan

SEMESTER 1

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS
1	6.S.PAG.2.1	Pendidikan Agama	2
2	6.S.PPA.2.1	pendidikan Pancasila	2
3	6.S.BIG.2.1	Bahasa Inggris	2
4	6.147.IBN.2.1	Ilmu Budaya Nusantara	2
5	6.147.IKM.2.1	Ilmu Komunikasi	2
6	6.147.PPI.2.1	psikologi Persepsi	2
7	6.147.RKF.2.1	Riset Kualitatif	2
8	6.147.NMA.3.1	Nirmana	3
9	6.147.SKT.3.1	Sketsa	3
10	6.147.CTG.2.1	Creative Thinking	2
JUMLAH			22

SEMESTER 2

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS
1	6.147.SAG.2.2	Sejarah Animasi game	2
2	6.147.EGE.2.2	Edu Game	2
3	6.147.PRG. 3.2	Perancangan Game	3
4	6.147.DKV. 3.2	Desain Komunikasi Visual	3
5	6.147.DRW. 3.2	Drawing	3
6	6.147.APN.2.2	Algoritma Pemrograman	2

7	6.147.FGE.2.2	Fisika Game	2
8	6.147.MGE.2.2	Matematika Game	2
9	6.147.PKN.2.2	Pendidikan Kewarganegaraan	2
10	6.147.PRA.2.2	Prinsip Animasi game	2
JUMLAH			23

#### SEMESTER 3

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS
1	6.S.BAI.2.3	Bahasa Indonesia	2
2	6.147.LGE.2.3	Logika Game	2
3	6.147.BDA.2.3	Basis Data	2
4	6.147.PNG.3.3	Penulisan Naskah Game	3
5	6.147.PKR.3.3	Perancangan Karakter	3
6	6.147.PGE.3.3	Pemrograman Game	3
7	6.147.KGS.3.3	Komputer Grafis	3
8	6.147.DIG.3.3	Digital Imaging	3
9	6.147.PRA.2.3	Produksi Board Game	2
JUMLAH			23

#### SEMESTER 4

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS
1	6.147.JKP.2.4	Jaringan Komputer	2
2	6.147.PLG.3.4	Perancangan Lingkungan Game	3
3	6.147.MIF.3.4	Multimedia Interaktif	3

4	6.147.HSM.3.4	Hardsurface Modeling	3
5	6.147.AGE.3.4	Animasi Game 2D	3
6	6.147.PSG.2.4	Perancangan Sistem Game	2
7	6.147.MISE.3.4	Music Illustration and Sound Effect	3
8	6.147.PRA.4.4	Produksi Casual Game	4
JUMLAH			23

#### SEMESTER 5

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS
1	6.147.MDO.3.5	Modelling Organik	3
2	6.147.AMG.3.5	Antar Muka Game (Game Interface)	3
3	6.147.AGE.3.5	Animasi Game 3D	3
4	6.147.MPT.2.5	Metodologi Penelitian	2
5	6.147.TGE.2.5	Tinjauan Game	2
6	6.147.WDN.3.5	Web Design	3
7	6.147.GAI.2.5	Game Artificial Intelligence	2
JUMLAH			18

#### SEMESTER 6

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS
1	6.147.KSG.2.6	Kapita Selektta Game	2
2	6.147.GTR.2.6	Game Technopreneuer	2
3	6.147.SET.3.6	Special Effect	3
4	6.147.PLL.3.6	Perancangan Level	3

5	6.147.IGE.3.6	Integrasi Game	3
6	6.147.PRA.6.6	Multiplayer Game	6
JUMLAH			19

#### SEMESTER 7

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS
1	6.147.PRA.6.7	Advergame	6
2	6.147.KPK.4.7	Kerja Praktik	4
JUMLAH			10

#### SEMESTER 8

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS
1	6.147.TUA.8.8	Tugas Akhir	8
JUMLAH			8

KURIKULUM  
PROGRAM STUDI  
MANAJEMEN INFORMASI DAN KOMUNIKASI

Kurikulum 2014  
Program Studi Manajemen Informasi & Komunikasi

SEMESTER 1

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS
1	1E PAA 21	Pendidikan Agama	2
2	1E PPA 21	Pendidikan Pancasila	2
3	1E ISB 21	Ilmu Sosial Budaya Dasar	2
4	1E BIA 21	Bahasa Indonesia	2
5	1E PSI 21	Pengantar Sosiologi	2
6	1E TII 31	Literasi Teknologi Informasi & komunikasi	3
7	1E PKM 31	Pengantar Komunikasi	3
8	1E IMN 21	Ilmu Manajemen	2
9	1E PFL 21	Pengantar Filsafat Logika	2
JUMLAH			20

SEMESTER 2

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS
1	1E PKN 22	Pendidikan Kewarganegaraan	2
2	1E KAB 22	Komunikasi Antar Budaya	2
3	1E BIS 22	Bahasa Inggris	2
4	1E HEL 22	Hukum dan Etika Layanan Publik	2

5	1E DDJ 22	Dasar-Dasar Jurnalistik Kehumasan	2
6	1E CTG 22	Creative Thinking	2
7	1E MDP 32	Manajemen Dokumen & Pengarsipan Aset Digital	3
8	1E KMA 32	Komunikasi Massa	3
9	1E DKV 32	Desain Komunikasi Visual	3
JUMLAH			21

#### SEMESTER 3

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS
1	1E SKI 33	Sosiologi Komunikasi	3
2	1E PKI 33	Psikologi Komunikasi	3
3	1E KOI 23	Komunikasi Organisasi	2
4	1E TKI 33	Teori Komunikasi	3
5	1E DPR 33	Dasar Dasar Public Relation	3
6	1E DPI 33	Dasar Dasar Pelayanan Informasi	3
7	1E DPN 33	Dasar Dasar Penyiaran	3
8	1E MPK 33	Metode Penelitian Kuantitatif	3
JUMLAH			23

#### SEMESTER 4

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS
1	1E III 34	Ilmu Informasi	3
2	1E MPK 34	Metode Penelitian Kualitatif	3
3	1E PSG 34	Public Speaking	3

4	1E TNP 24	Teknik Negosiasi dan Persuasi	2
5	1E KGS 24	Komputer Grafis	4
6	1E SKP 24	Strategi Kreatif Program	2
7	1E SIN 24	Manajemen Media Massa	3
8	1E MPG 24	Media Planning	3
JUMLAH			23

#### SEMESTER 5

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS
1	1E TKI 32	Kebijakan Informasi dan komunikasi	3
2	1E TKI 35 MI	Tata Kelola Informasi	3
3	1E ESS 35 MI	E services (Layanan Publik berbasis Teknologi Informasi)	3
4	1E MBD 35 MI	Manajemen Basis Data	3
5	1E MPI 35 MI	Metode Penelitian Informasi	3
6	1E PML 85 MI	Produksi Media Layanan Informasi	8
7	1E MPK 35 PR	Metode Penelitian Komunikasi	3
8	1E MSG 35 PR	Manajemen Strategi PR	3
9	1E HEA 25 PR	Hukum dan Etika PR	2
10	1E PKN 35 PR	Psikologi Kepribadian (Praktikum Hospitality)	3
11	1E MRS 35 PR	Media Relations	3
12	1E PNH 35 PR	Penulisan Naskah PR	3
13	1E PMA 45 PR	Produksi Media PR	4

14	1E PRJ 15 MI	Rekayasa Jaringan Informasi	1
JUMLAH			45

SEMESTER 6

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS
1	1E AUI 36 MI	Audit informasi	3
2	1E KIM 26 MI	Keamanan Informasi dan Manajemen Resiko	2
3	1E KSA 26 MI	Kapita Selekt	2
4	1E KKI 26 MI	Kepemimpinan Informasi	2
5	1E MSI 36 MI	Manajemen Sistem Informasi	3
6	1E TIC 26 MI	Teknologi Internet dan Cloud Computing	2
7	1E MPN 26 MI	Manajemen Perubahan	2
8	1E TPK 26 MI	Teknik Pengambilan Keputusan	2
9	1E CSR 36 PR	CSR (Corporate Social Responsibility)	3
10	1E KSA 46 PR	Kapita Selekt	4
11	1E MKS 36 PR	Manajemen Krisis	3
12	1E CPR 46 PR	Cyber Public Relations	4
13	1E MPR 26 PR	Marketing Public Relations	2
14	1E CRM 26 PR	CRM (Customer Relationship Management)	2
15	1E PMI 26 Pil	Pemberdayaan Masyarakat Informasi	2
16	1E CMS 26 Pil	Content Manajemen System	2



17	1E IMK 26 Pil	Interaksi Manusia dan Komputer	2
18	1E MTI 26 Pil	Multiplatform Teknologi	2
19	1E FTK 26 Pil	Fotografi Kehumasan	2
JUMLAH			46

SEMESTER 7

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS
1	1E KKN 67	Kuliah Kerja Nyata	4
JUMLAH			7

SEMESTER 8

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS
1	1E SKI 68	Skripsi	6
JUMLAH			6

Kurikulum 2016  
Program Studi Manajemen Informasi & Komunikasi

SEMESTER 1

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS
1	6.146.TPK.2.1	Teknik Pengambilan Keputusan	2
2	6.S.PPA.2.1	Pendidikan Pancasila	2
3	6.S.PAG.2.1	Pendidikan Agama	2
4	6.S.PKN.2.1	Pendidikan Kewarganegaraan	2
5	6.S.BAI.2.1	Bahasa Indonesia	2
6	6.146.BIG.2.1	Bahasa Inggris	2
7	6.146.CTG.2.1	Creative Thinking	2
8	6.146.PIK.2.1	Pengantar Ilmu Komunikasi	2
9	6.146.SSI.2.1	Sosiologi	2
10	6.146.MMA.2.1	Manajemen Media	2
11	6.146.PMM.2.1	Pengantar Multimedia	2
JUMLAH			22

SEMESTER 2

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS
1	6.146.DKV.3.2	Desain Komunikasi Visual	3
2	1.146.KMA.2.2	Komunikasi Massa	2
3	6.146.KIK.3.2	Kebijakan Informasi dan Komunikasi	3
4	6.146.JMA.3.2	Jurnalistik Multimedia	3
5	6.146.PSG.3.2	Public Speaking	3

6	6.146.MKI.3.2	Manajemen Komunikasi	3
7	6.146.IMF.3.2	Information Management Framework	3
8	6.146.FTG.3.2	Fotografi	3
JUMLAH			23

### SEMESTER 3

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS
1	6.146.PNM.2.3 MI	Penulisan Naskah Multi Media	2
2	6.146.TII.3.3 MI	Teori Informasi	3
3	6.146.BDA.3.3 MI	Basis Data	3
4	6.146.TMI.3.3 MI	Teori Masyarakat Informasi	3
5	6.146.IMK.2.3 MI	Interaksi Manusia dan Komputer	2
6	6.146.PAK.2.3 MI	Portofolio & Analisis Kebutuhan Informasi	2
7	6.146.TPI.2.3 MI	Teori Perilaku Informasi	2
8	6.146.IPI.2.3 MI	Indeksisasi dan Penelusuran Informasi	2
9	6.146.DAE.2.3 MI	Aset Digital dan Ekonomi Informasi	2
10	6.146.PNM.3.3 MK	Penulisan Naskah Multi Media	3
11	6.146.DPR.3.3 MK	Dasar-Dasar Public Relations	3
12	6.146.PKI.3.3 MK	Psikologi Komunikasi	3
13	6.146.SKI.3.3 MK	Sosiologi Komunikasi	3
14	6.146.TKI.3.3 MK	Teori Komunikasi	3
15	6.146.CSR.3.3 MK	CSR (Corporate Social Responsibility)	3
16	6.146.MEN.3.3 MK	Manajemen Even	3
JUMLAH			42

## SEMESTER 4

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS
1	6.146.KGB.2.4 MI	Komputer Grafis Berbasis HCI	2
2	6.146.SMB.3.4 MI	Sistem Manajemen Basis Data	3
3	6.146.JPI.3.4 MI	Jaringan & Perangkat Manajemen Informasi	3
4	6.146.TSI.3.4 MI	Teori Sistem Informasi	3
5	6.146.SIB.2.4 MI	Sistem Informasi Berbasis Web	2
6	6.146.MTM.2.4 MI	Multimedia dan Teknologi Multiplatform	2
7	6.146.MPN.3.4 MI	Mediapreneur	3
8	6.146.ATI.2.4 MI	Arsitektur Informasi & Taksonomi Informasi	2
9	6.146.LMA.2.4 MI	Literasi Media	2
10	6.146.TIK.3.4 MK	Teknologi Informasi dan Komunikasi	3
11	6.146.KAB.3.4 MK	Komunikasi Antar Budaya	3
12	6.146.KOI.3.4 MK	Komunikasi Organisasi	3
13	6.146.KGS.3.4 MK	Komputer Grafis	3
14	6.146.MPG.3.4 MK	Media Planning	3
15	6.146.TNI.3.4 MK	Teknik Negosiasi	3
16	6.146.KIL.3.4 MK	Komunikasi Interpersonal	3
JUMLAH			43

## SEMESTER 5

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS
1	6.146.CMS.3.5 MI	Content Manajemen System (CMS)	3
2	6.146.MID.2.5 MI	Manajemen Informasi Berbasis Big Data	2
3	6.146.MRD.2.5 MI	Manajemen Rekaman dan Dokumen	2
4	6.146.PLI.4.5 MI	Produksi Layanan Informasi Berbasis Multimedia	4
5	6.146.ESS.2.5 MI	E-Services (Layanan Publik Berbasis Teknologi Informasi)	2
6	6.146.KII.2.5 MI	Keamanan Informasi	2
7	6.146.TIC.2.5 MI	Teknologi Internet dan Cloud Computing	2
8	6.146.MPI.3.5 MI	Metode Penelitian Informasi	3
9	6.146.KMT.2.5 MI	Knowledge Management	2
10	6.146.PMK.4.5 MK	Produksi Media Komunikasi	4
11	6.146.MRS.3.5 MK	Media Relations	3
12	6.146.MSK.3.5 MK	Manajemen Strategi Komunikasi	3
13	6.146.HEK.3.5 MK	Hukum dan Etika Komunikasi	3
14	6.146.PKN.3.5 MK	Psikologi Kepribadian (Praktikum Hospitality)	3
15	6.146.MPI.2.5 MK	Media Promosi	2
16	6.146.MPM.2.5 MK	Manajemen Program Multi Media	2
17	6.146.MPK.3.5 MK	Metode Penelitian Kuantitatif	3
JUMLAH			45

## SEMESTER 6

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS
1	6.146.CRM.2.6 MI	Customer Relationship Management (CRM)	2
2	6.146.MPK.3.6 MI	Manajemen Proyek	3
3	6.146.IMG.3.6 MI	Information Modelling	3
4	6.146.AUI.2.6 MI	Audit Informasi	2
5	6.146.KSA.3.6 MI	Kapita Seleкта	3
6	6.146.TKI.2.6 MI	Tata Kelola Informasi	2
7	6.146.MRO.2.6 MI	Manajemen Resiko	2
8	6.146.MPN.2.6 MI	Manajemen Perubahan	2
9	6.146.KII.2.6 MI	Kepemimpinan Informasi	2
10	6.146.PSI.2.6 MI	Pengantar Standardisasi	2
11	6.146.KSA.3.6 MK	Kapita Seleкта	3
12	6.146.MKS.3.6 MK	Manajemen Krisis	3
13	6.146.CPR.3.6 MK	Cyber Public Relations	3
14	6.146.MPR.3.6 MK	Marketing Public Relations	3
15	6.146.EPM.3.6 MK	Evaluasi Program Media	3
16	6.146.AKI.3.6 MK	Audit Komunikasi	3
17	6.146.MPF.3.6 MK	Metode Penelitian Kualitatif	3
18	6.146.PSI.2.6 MK	Pengantar Standardisasi	2
JUMLAH			46

## SEMESTER 7

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS
1	6.146.KKN.4.7	Kuliah Kerja Nyata (KKN)	4
2	6.146.PKL.3.7	Praktik Kerja Lapangan (PKL)	3
3	6.146.SKI.6.8	Skripsi	6
JUMLAH			13

## **Lampiran 4**

### **PANCA TEKAD MAHASISWA SEKOLAH TINGGI MULTI MEDIA**

1. Kami Mahasiswa Sekolah Tinggi Multi Media bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa
2. Kami Mahasiswa Sekolah Tinggi Multi Media selalu belajar dengan tekun demi pengembangan dan penalaran pola pikir keilmuan
3. Kami Mahasiswa Sekolah Tinggi Multi Media bersedia selalu mentaati semua peraturan selama mengikuti pendidikan
4. Kami Mahasiswa Sekolah Tinggi Multi Media akan selalu menggalang persatuan dan kesatuan di antara sesama mahasiswa serta antara mahasiswa dengan pimpinan, para pengajar, dan staf di lingkungan Sekolah Tinggi Multi Media
5. Kami Mahasiswa Sekolah Tinggi Multi Media akan selalu menjaga nama Sekolah Tinggi Multi Media sebagai perwujudan rasa keserasian hidup dengan masyarakat sekitar

## **Lampiran 5**

### **PANCA PRASETYA ALUMNI SEKOLAH TINGGI MULTI MEDIA**

Kami Alumni Sekolah Tinggi Multi Media adalah Warga Negara Indonesia yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945 menyatakan prasetya bahwa :

1. Kami senantiasa menjunjung tinggi kepribadian insan multi media dalam segala tingkah laku dan perbuatan serta bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa
2. Kami senantiasa mengembangkan dan mengamalkan ilmu secara profesional untuk kepentingan masyarakat bangsa dan negara
3. Kami senantiasa bekerja dengan segala kemampuan yang ada, taat kepada peraturan, jujur, penuh dan tanggungjawab
4. Kami senantiasa membina dan memelihara kerjasama dengan instansi terkait, organisasi profesi serta mengutamakan kepentingan bangsa dan negara di atas kepentingan pribadi atau golongan
5. Kami senantiasa menjunjung tinggi kehormatan almamater



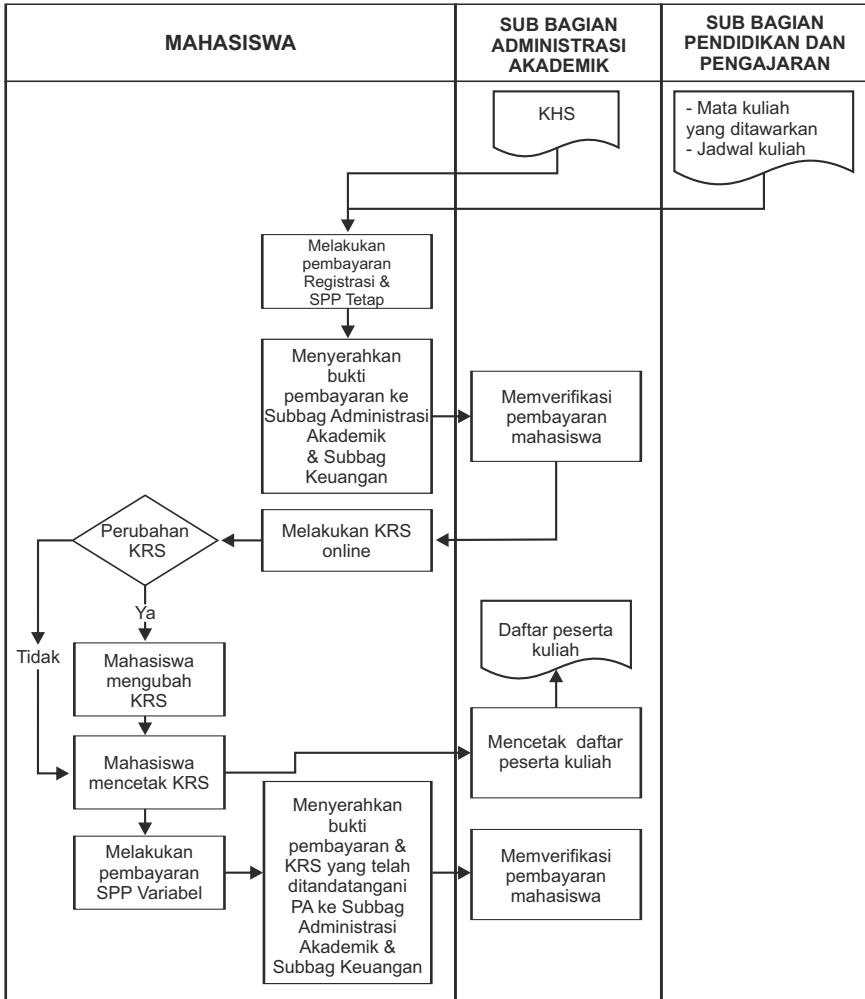
## Lampiran 6

### DAFTAR DOSEN TETAP SEKOLAH TINGGI MULTI MEDIA

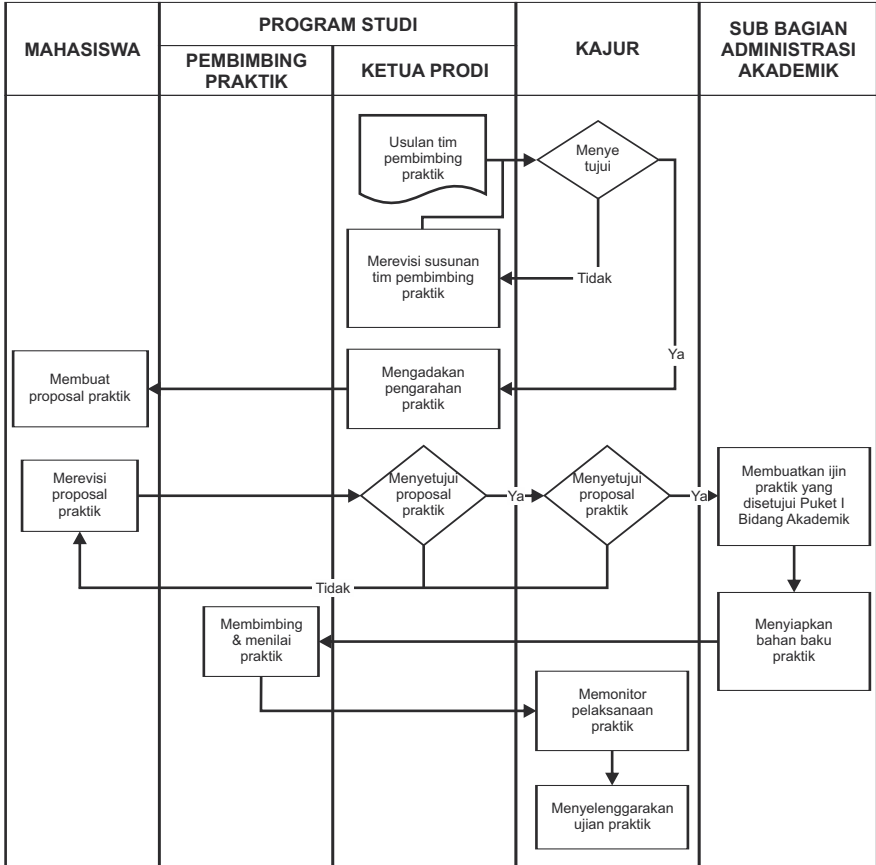
<b>Manaprodsi</b> Anwar Harsono Ari Mintarti Murbaningsih Edi Giantoro Heriyanto Joehananto DTW Sri Hastuti Sugijo Yuni Wulandari	<b>Animasi</b> Charles Dee Haan Priya Wintar Yuhanto Sarwanto Sudarman Sugijo Winoto Suparna Surasa
<b>Manarita</b> Basirun Darjito Chadori Dwi Korina Relawati Nunuk Parwati Shinto Dwirowati Siti Asiatun	<b>Desain Teknologi Permainan</b> RB. Hendri Kuswantoro Rinawati Ciptaningrum Sigit Winarso Tri Anggraeni Wilhelmus Filianto
<b>Matekstosi</b> CH. Aprilina Dwi Astuti Imam Subechi Karna Purwanto Sunarsa Susilawati	<b>Manajemen Informasi &amp; Komunikasi</b> Bambang Sujarwadi Irawan Sigit Purnomo Sintar Nababan Yolanda Presiana Desi

Lampiran 7

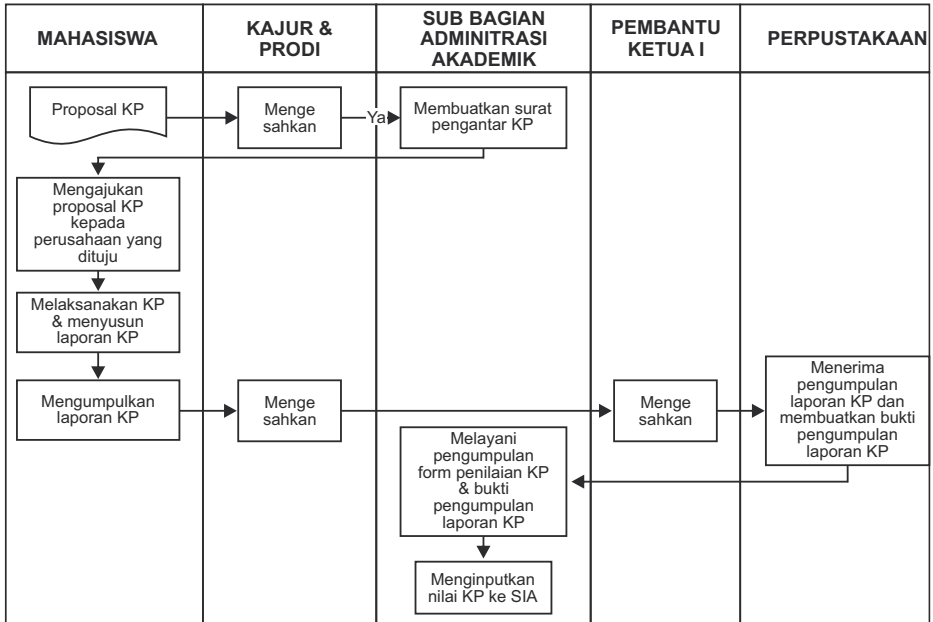
**PROSEDUR PELAKSANAAN KRS ONLINE**



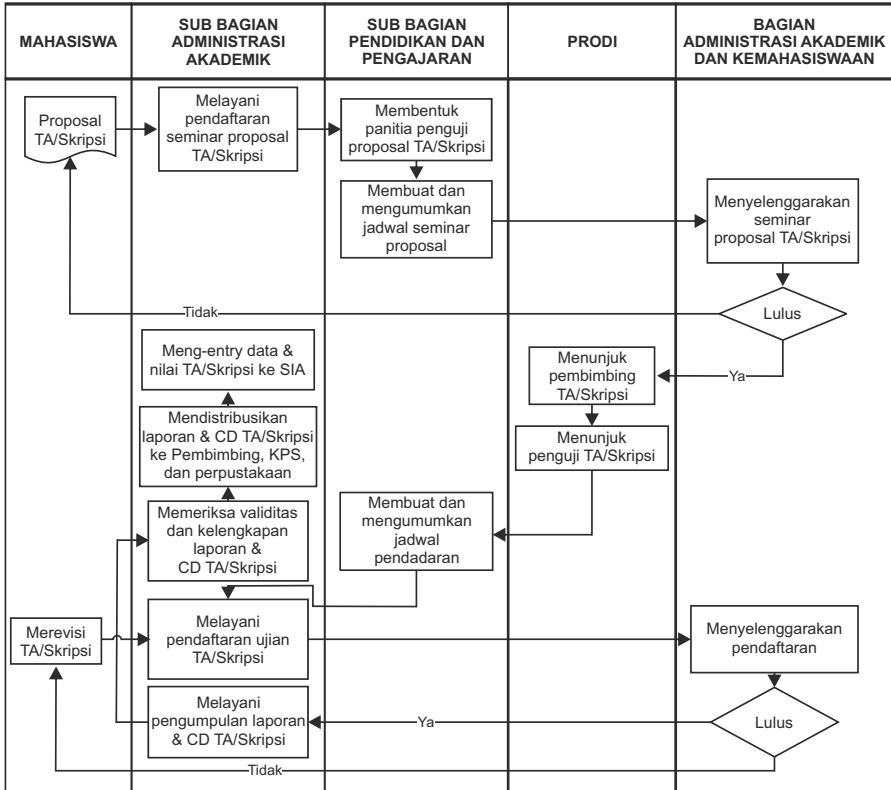
## PROSEDUR PRAKTIKUM



## PROSEDUR KERJA PRAKTIK (KP)



## PROSEDUR TUGAS AKHIR (TA/SKRIPSI)



## Lampiran 8

# LAGU MARS KEMENTERIAN KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA

DO=C  
MARS (112)  
4/4 KETUK

Pencipta : 1. HARLAM MANURUNG  
2. JACKSON SILITONGA

S 0 3 3 4 / 5 5 . 5 5 5 5 5 5 / 6 5 ~~4~~ 5 . 0 5 /  
A 0 1 1 2 / 3 3 . 3 3 3 3 3 3 / 4 3 2 3 . 0 3 /  
T 0 5 5 5 / i i . i i i i i i / 2 i 7 i . 0 i /  
B 0 1 1 1 / 1 1 . 1 1 1 1 1 1 / 3 2 1 1 . 0 1 /  
Ke men tri - an Ko mu ni ka si dan In - for ma ti - ka Ber  
Ke men tri - an Ko mu ni ka si dan In - for ma ti - ka Ja -

S i . 7 6 / 7 . 0 2 2 3 / 4 4 4 4 4 4 4 /  
A 5 . 4 3 / 2 . 0 7 7 1 / 2 2 2 2 2 2 /  
T 3 . 2 i / 2 . 0 5 5 5 / 7 7 7 7 7 . 7 i /  
B 1 . 2 3 / 5 . 0 4 4 2 / 5 5 5 5 5 5 6 /  
ju - ang te - rus. Ko - bar kan a - pi se ma ngat da - lam  
ya lah te - rus Se - bar lu as kan in for ma si ke

S 5 4 . 4 . . / 7 . 6 5 / 4 3 . 0 3 3 4 /  
A 3 2 . 2 . . / 5 . 4 3 / 2 1 . 0 1 1 2 /  
T 2 i . 7 . . / 2 . i 7 / i 5 . 0 5 5 5 /  
B 7 6 . 5 . . / 4 . 2 5 / 5 1 . 0 5 5 7 /  
ji - wa mu ber - kar - ya nya ta. In - for - ma  
se lu ruh pe lo sok ne gri. De sa in

S 5 5 5 5 5 5 5 / 6 5 . 5 . . / 3 . 2  
A 3 3 3 3 3 3 3 / 4 3 . 3 . . / 5 . 5  
T i i i i i i i / 2 i . 1 . . / i . 7  
B 1 1 1 1 1 5 5 / 1 1 . 1 . . / I . 2  
si hak se - lu ruh war ga ne - ga - ra I - ndo  
for ma si pe nu njang sa - ra - na

S i / 6 . . 0 6 / 4 4 4 4 . 3 / 5 4 . 4 .  
A 5 / 4 . . 0 4 / 6 6 6 6 . 5 / 7 6 . 6 .  
T i / i . . 0 i / i i i i . i / 2 i . i .  
B 3 / 4 . . 0 1 / 4 4 1 4 . 1 / 5 4 . 4 .  
ne sia Ma - ri sa tu - kan de - rap lang - kah  
cip - ta Kon - ten Kom pu ter Ko muni ka - si

S 0 5 / 3 3 3 3 3 3 / 4 3 . 3 . 3 2 i /  
A 0 3 / 5 5 5 5 5 5 / 6 5 . 5 . 5 4 3 /  
T 0 i / i i i i i i i / 2 i . i . i 7 6 /  
B 0 1 / 3 3 3 1 3 1 / 4 3 . 3 . 3 2 1 /  
Ma - ri sa - tu kan Vi - si dan Mi - si me - nu ju  
Ak - ses se - mu - a In - for - ma - si me - nu ju

S 2 2 2 2 . . / 0 3 5 4 3 3 2 2 / i . . ://  
A 5 4 3 4 . . / 0 4 4 3 2 2 3 4 / 3 . . ://  
T 7 7 7 7 . . / 0 7 7 7 i 5 5 5 / 5 . . ://  
B 2 5 5 5 . . / 0 5 4 3 2 2 5 5 / 1 . . ://  
Ma - sya ra kat In - for - ma - si I - ndo - ne - sia  
Ma - sya ra kat In - for - ma - si I - ndo - ne - sia

S . 3 2 i / 2 2 2 2 . . / 0 3 5 4 3 3  
A . 5 4 3 / 5 4 3 4 . . / 0 4 4 3 2 2  
T . i 7 6 / 7 7 i 7 . . / 0 i i i i 2  
B . 3 2 1 / 4 5 5 5 . . / 0 3 2 1 4 3  
Me nu ju Ma - sya ra kat In - for ma - si In

S 2 2 / i . //  
A 5 5 / 5 . //  
T i 2 / 3 . //  
B 4 5 / 1 . //  
do - ne - sia

## Lampiran 9

# MARS SEKOLAH TINGGI MULTI MEDIA

G = do  
4/4

Ciptaan : Rini Romain

Tempo di Mareia

$\overset{\wedge}{|} \overset{\wedge}{5} \overset{\wedge}{3} \overset{\wedge}{3} \overset{\wedge}{3} | \overline{\overline{33}} 4 \overset{\bar{}}{5} \cdot \overset{\bar{}}{6} \overset{\bar{}}{5} | \overset{\bar{}}{5} 4 \cdot \overset{\bar{}}{3} \overset{\bar{}}{2} | \overline{\overline{34}} \overset{\bar{}}{3} \cdot \cdot |$

1. Ka mi pu tra putri In do ne sia ber sa tu ber sa ma
2. Mensukseskan pembangu nan bangsa per sa da ter cin ta

$\overset{\wedge}{|} \overset{\wedge}{5} \overset{\wedge}{3} \overset{\wedge}{3} \overset{\wedge}{3} | \overline{\overline{33}} 4 \overset{\bar{}}{5} \cdot \overset{\bar{}}{6} \overset{\bar{}}{5} | \overset{\bar{}}{5} 4 \cdot \overset{\bar{}}{3} \overset{\bar{}}{2} | \overline{\overline{32}} \overset{\bar{}}{1} \cdot \cdot |$

1. Datang da ri sluruh Nu san ta ra be la jar dan ber kar ya
2. Sebagai ab di bangsa In do ne sia me nu ju se jah te ra

$\% \overset{\bar{}}{||} : \overset{\bar{}}{5} \overset{\bar{}}{5} \overset{\bar{}}{6} \overset{\bar{}}{4} \overset{\bar{}}{6} | \overset{\bar{}}{7} \overset{\bar{}}{\dot{1}} \overset{\bar{}}{\dot{2}} \overset{\bar{}}{\dot{1}} | \overset{\bar{}}{\dot{1}} \overset{\bar{}}{7} \overset{\bar{}}{6} \overset{\bar{}}{5} | \overset{\bar{}}{4} \overset{\bar{}}{5} \cdot \cdot : || \overset{\bar{}}{||} \overset{\bar{}}{5} \overset{\bar{}}{6} \overset{\bar{}}{7} \cdot \cdot : ||$

1. Sekolah Tinggi Multi Media pe ne rang bangsa  
mem ba ngun ne ga ra
2. Sekolah Tinggi Multi Media pe ne rang bangsa  
te rus lah berja ya

$\overset{\wedge}{|} \overset{\wedge}{5} \overset{\wedge}{3} \overset{\wedge}{3} \overset{\wedge}{3} | \overline{\overline{33}} 4 \overset{\bar{}}{5} \cdot \overset{\bar{}}{6} \overset{\bar{}}{5} | \overset{\bar{}}{5} 4 \cdot \overset{\bar{}}{3} \overset{\bar{}}{2} | \overline{\overline{34}} \overset{\bar{}}{3} \cdot ( ) |$

3. Di bawah panji Ke bang sa an gi at kan pembangunan
4. Oh Tu han ku Yang Maha Ku a sa ber ka ti lah di a

$\overset{\wedge}{|} \overset{\wedge}{5} \overset{\wedge}{3} \overset{\wedge}{3} \overset{\wedge}{3} | \overline{\overline{33}} 4 \overset{\bar{}}{5} \cdot \overset{\bar{}}{6} \overset{\bar{}}{5} | \overset{\bar{}}{5} 4 \cdot \overset{\bar{}}{5} \overset{\bar{}}{6} | \overline{\overline{72}} \overset{\bar{}}{\dot{1}} \cdot ( ) ||$   
B S al %

3. Bagai li lin - li lin ke cil du nia se mangat trus berkobar
4. Al ma ma ter yang sa ngat ku cin ta untuk sela ma la ma nya



