

**KEPUTUSAN**  
**KETUA SEKOLAH TINGGI MULTI MEDIA**  
**NOMOR 472 TAHUN 2023**

**TENTANG**

**PENETAPAN HASIL PERBAIKAN KURIKULUM 2021 DALAM RANGKA  
IMPLEMENTASI KEGIATAN MAGANG MERDEKA BELAJAR KAMPUS MERDEKA  
SEKOLAH TINGGI MULTI MEDIA**

KETUA SEKOLAH TINGGI MULTI MEDIA,

- Menimbang :
- a. bahwa Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 Pasal 35 ayat 2 mengamanatkan Kurikulum Pendidikan Tinggi dikembangkan oleh setiap Perguruan Tinggi dengan mengacu pada Standar Nasional Pendidikan Tinggi untuk setiap Program Studi yang mencakup pengembangan kecerdasan intelektual, akhlak mulia, dan keterampilan; bahwa mereka yang namanya tercantum dalam keputusan ini dipandang cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk melaksanakan tugas yang dipercayakan kepadanya;
  - b. bahwa Standar Nasional Pendidikan Tinggi (SN-Dikti), sebagaimana diatur dalam Permendikbud Nomor 3 Tahun 2020 Pasal 1, menyatakan kurikulum adalah se-perangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan Pendidikan Tinggi;
  - c. bahwa kurikulum Pendidikan Tinggi merupakan amanah institusi yang harus senantiasa diperbaharui sesuai dengan perkembangan kebutuhan, IPTEKS, serta program Merdeka Belajar Kampus Merdeka;
  - d. bahwa dalam rangka implementasi kegiatan Magang Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM), sesuai dengan diktum "c" maka perlu adanya pembaharuan atau perbaikan kurikulum ;
  - e. bahwa untuk mewujudkan kurikulum yang sesuai dengan diktum "d" telah dilakukan perbaikan

kurikulum seluruh program studi di Sekolah Tinggi Multi Media, dengan melakukan perubahan secara minor;

- f. bahwa untuk memenuhi azas legalitas dalam proses perbaikan kurikulum, maka perlu dilakukan penetapan hasil perbaikan kurikulum 2021 melalui Surat Keputusan Ketua Sekolah Tinggi Multi Media.

- Mengingat :
1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4301);
  2. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2012 Nomor 5336);
  3. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi (Lembaran Negara Tahun 2014 Nomor 16, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5500);
  4. Peraturan Presiden nomor 8 tahun 2012 tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2012 Nomor 24);
  5. Peraturan Presiden Nomor 33 Tahun 2014 tentang Pendirian Sekolah Tinggi Multi Media (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 82);
  6. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi;
  7. Peraturan Presiden Nomor 33 Tahun 2014 tentang Pendirian Sekolah Tinggi Multi Media (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 82);
  8. Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika RI Nomor 29 Tahun 2014 tentang Organisasi dan Tata Kerja Sekolah Tinggi Multi Media (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 1278);
  9. Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika RI Nomor 37 Tahun 2014 tentang Statuta Sekolah Tinggi Multi

Media (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 1480);

10. Keputusan Menteri Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia Nomor 539 Tahun 2023 Tentang Pengangkatan Kembali Pegawai Negeri Sipil ke dalam Jabatan Pimpinan Tinggi Pratama ditetapkan tanggal 23 November 2023;

11. DIPA Sekolah Tinggi Multi Media Nomor SP DIPA – 059.06.2.432722/2024 tanggal 24 November 2023;

MEMUTUSKAN:

Menetapkan : KEPUTUSAN KETUA SEKOLAH TINGGI MULTI MEDIA TENTANG PENETAPAN HASIL PERBAIKAN KURIKULUM 2021 DALAM RANGKA IMPLEMENTASI KEGIATAN MAGANG MERDEKA BELAJAR KAMPUS MERDEKA SEKOLAH TINGGI MULTI MEDIA .

KESATU : Perbaikan Kurikulum 2021 dilakukan dengan tujuan agar kegiatan Magang Merdeka Belajar Kampus Merdeka (BMKM) dapat berjalan dengan baik;

KEDUA : Perbaikan Kurikulum 2021 dilakukan dengan metode perubahan minor, yang berarti tidak melakukan perubahan dalam skala besar dan fundamental, termasuk tidak merubah capaian pembelajaran lulusan;

KETIGA : Hasil Perbaikan Kurikulum 2021 seluruh program studi yang tersusun dalam format Struktur Program Kurikulum, terlampir dalam Surat Keputusan ini;

KEEMPAT : Apabila terjadi kekeliruan dalam Surat Keputusan ini akan dilakukan perbaikan sebagaimana mestinya;

Ditetapkan di: Yogyakarta  
Pada tanggal : 29 Desember 2023

Ketua

  
Noor Iza

| No. | Nama                                    | Jabatan       | Paraf                                                                                 |
|-----|-----------------------------------------|---------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| 1.  | Dr. Shinto Dwirawati, S.H., S.Sos., MA. | Puket I       |  |
| 2.  | Andi Irfan Mastulenm S.PT., M.Si        | Kabag. Dikjar |  |
| 3.  | Drs. Bambang Sujarwadi, M.Pd.           | Kapus PPMPP   |  |

## LAMPIRAN

KEPUTUSAN KETUA SEKOLAH TINGGI MULTI  
MEDIA NOMOR 472 TAHUN 2023**STRUKTUR PROGRAM KURIKULUM  
PROGRAM STUDI MANAJEMEN PRODUKSI SIARAN****SEMESTER I**

| No.           | Mata Kuliah                                          | Kode Mata Kuliah | Beban SKS |          |           |
|---------------|------------------------------------------------------|------------------|-----------|----------|-----------|
|               |                                                      |                  | Teori     | Praktik  | Jml       |
| 1.            | Pendidikan Pancasila                                 | PPA20.21         | 2         | -        | 2         |
| 2.            | Pendidikan Kewarganegaraan                           | PKN20.21         | 2         | -        | 2         |
| 3.            | Tata Kamera                                          | 11TKA31.21       | 2         | 1        | 3         |
| 4.            | Bahasa Inggris                                       | 11BIG21.21       | 2         | -        | 2         |
| 5.            | Sosiologi Penyiaran                                  | 11SPN21.21       | 2         | -        | 2         |
| 6.            | Dasar-Dasar Produksi<br>Penyiaran R-TV               | 11DPA21.21       | 2         | -        | 2         |
| 7.            | Public Speaking                                      | 11PSP21.21       | 2         | -        | 2         |
| 8.            | Tata Artistik Make up                                | 11TAM31.21       | 2         | 1        | 3         |
| 9.            | Fotografi                                            | 11FGI21.21       | 1         | 1        | 2         |
| 10.           | Pendidikan Agama                                     | PAG20.21         | 2         | -        | 2         |
| 11.           | Praktik Mandiri Produksi<br>Fotografi dan Announcing | 11PGR21.21       | -         | 2        | 2         |
| <b>Jumlah</b> |                                                      |                  | <b>19</b> | <b>5</b> | <b>24</b> |

**SEMESTER II**

| No.           | Mata Kuliah                                                       | Kode Mata Kuliah | Beban SKS |          |           |
|---------------|-------------------------------------------------------------------|------------------|-----------|----------|-----------|
|               |                                                                   |                  | Teori     | Praktik  | Jml       |
| 1.            | Creative Thinking                                                 | 11CTG22.21       | 2         | -        | 2         |
| 2.            | Ilmu Komunikasi                                                   | 11IKM22.21       | 2         | -        | 2         |
| 3.            | Manajemen Siaran R-TV                                             | 11MS32.21        | 2         | 1        | 3         |
| 4.            | Editing Audio                                                     | 11EAO22.21       | 1         | 1        | 2         |
| 5.            | Musik Ilustrasi                                                   | 11MIS22.21       | 1         | 1        | 2         |
| 6.            | Tata Suara                                                        | 11TSA32.21       | 2         | 1        | 3         |
| 7.            | Bahasa Indonesia                                                  | BAI20.21         | 2         | -        | 2         |
| 8.            | Penulisan Naskah Non Drama<br>Radio- tanpa radio                  | 11PNR32.21       | 2         | 1        | 3         |
| 9.            | Praktik Produksi Non Drama<br>Radio dan Multi Camera<br>Directing | 11PRG22.21       |           | 2        | 2         |
| 10.           | Ilmu Budaya                                                       | 11IBD22.21       | 2         | -        | 2         |
| <b>Jumlah</b> |                                                                   |                  | <b>14</b> | <b>7</b> | <b>21</b> |

**SEMESTER III**

| No. | Mata Kuliah                      | Kode Mata Kuliah | Beban SKS |         |     |
|-----|----------------------------------|------------------|-----------|---------|-----|
|     |                                  |                  | Teori     | Praktik | Jml |
| 1.  | Tata Artistik Set dan Dekorasi   | 11TAS33.21       | 2         | 1       | 3   |
| 2.  | Teori Seni                       | 11TSI23.21       | 2         | -       | 2   |
| 3.  | Penulisan Naskah Non Drama<br>TV | 11PNT33.21       | 2         | 1       | 3   |
| 4.  | Penyutradaraan TV                | 11PRT33.21       | 2         | 1       | 3   |

|               |                                             |            |           |          |           |
|---------------|---------------------------------------------|------------|-----------|----------|-----------|
| 5.            | Pengantar Standardisasi                     | 11PSD23.21 | 2         | -        | 2         |
| 6.            | Produksi Non Drama Radio                    | 11PND33.21 | 2         | 1        | 3         |
| 7.            | Produksi Program Musik TV                   | 11PMT33.21 | 2         | 1        | 3         |
| 8.            | Praktik Mandiri Musik Radio dan Video Musik | 11PRA23.21 | -         | 2        | 2         |
| 9.            | Tata Cahaya                                 | 11TCA33.21 | 2         | 1        | 3         |
| <b>Jumlah</b> |                                             |            | <b>16</b> | <b>8</b> | <b>24</b> |

#### SEMESTER IV

| No.           | Mata Kuliah                        | Kode Mata Kuliah | Beban SKS |           |           |
|---------------|------------------------------------|------------------|-----------|-----------|-----------|
|               |                                    |                  | Teori     | Praktik   | Jml       |
| 1.            | Penulisan Naskah Drama Radio       | 11PDR34.21       | 2         | 1         | 3         |
| 2.            | Penulisan Naskah Drama TV          | 11PDT34.21       | 2         | 1         | 3         |
| 3.            | Teknologi Penyiaran                | 11TPN24.21       | 2         | -         | 2         |
| 4.            | Komputer Grafis                    | 11KGS34.21       | 2         | 1         | 3         |
| 5.            | Editing Video                      | 11EVO34.21       | 2         | 1         | 3         |
| 6.            | Penyutradaraan Radio               | 11PRO34.21       | 3         | -         | 3         |
| 7.            | Praktik Gabungan Variety Show R-TV | 11PRG44.21       | -         | 4         | 4         |
| 8.            | Produksi Dokumenter                | 11PRD34.21       | 1         | 2         | 3         |
| <b>Jumlah</b> |                                    |                  | <b>14</b> | <b>10</b> | <b>24</b> |

#### SEMESTER V

| No.           | Mata Kuliah                                          | Kode Mata Kuliah | Beban SKS |          |           |
|---------------|------------------------------------------------------|------------------|-----------|----------|-----------|
|               |                                                      |                  | Teori     | Praktik  | Jml       |
| 1.            | Produksi Iklan R-TV                                  | 11PIK35.21       | 2         | 1        | 3         |
| 2.            | Hukum dan Etika Penyiaran                            | 11HEP25.21       | 2         | -        | 2         |
| 3.            | Manajemen Pemasaran                                  | 11MPN25.21       | 2         | -        | 2         |
| 4.            | Produksi Drama Radio                                 | 11PDR35.21       | 2         | 1        | 3         |
| 5.            | Produksi Program Non Drama TV                        | 11PPN35.21       | 2         | 1        | 3         |
| 6.            | Riset Khalayak                                       | 11RSK25.21       | 2         | -        | 2         |
| 7.            | Analisis Program                                     | 11APM25.21       | 2         | -        | 2         |
| 8.            | Praktik Gabungan Drama Radio dan Drama TV (Sinetron) | 11PRG45.21       | -         | 4        | 4         |
| <b>Jumlah</b> |                                                      |                  | <b>14</b> | <b>7</b> | <b>21</b> |

#### SEMESTER VI

| No.           | Mata Kuliah                     | Kode Mata Kuliah | Beban SKS |          |           |
|---------------|---------------------------------|------------------|-----------|----------|-----------|
|               |                                 |                  | Teori     | Praktik  | Jml       |
| 1.            | Kapita Selektta Produksi Siaran | 11KSP26.21       | 2         | -        | 2         |
| 2.            | Produksi Drama TV               | 11PDT36.21       | 2         | 1        | 3         |
| 3.            | Perencanaan Program (Producing) | 11PPR36.21       | 3         | -        | 3         |
| 4.            | Kewirausahaan                   | 11KWH26.21       | 2         | -        | 2         |
| <b>Jumlah</b> |                                 |                  | <b>9</b>  | <b>1</b> | <b>10</b> |

#### SEMESTER VII

| No.           | Mata Kuliah                  | Kode Mata Kuliah | Beban SKS |           |           |
|---------------|------------------------------|------------------|-----------|-----------|-----------|
|               |                              |                  | Teori     | Praktik   | Jml       |
| 1.            | Praktik Simulasi Siaran      | 11PSS66.21       | -         | 6         | 6         |
| 2.            | Kerja Praktik                | 11KPK47.21       | -         | 4         | 4         |
| 3.            | Penulisan Karya Tulis Ilmiah | 11PKT27.21       | 2         | -         | 2         |
| <b>Jumlah</b> |                              |                  | <b>2</b>  | <b>10</b> | <b>12</b> |

**SEMESTER VIII**

| No.           | Mata Kuliah                       | Kode Mata Kuliah | Beban SKS    |          |            |
|---------------|-----------------------------------|------------------|--------------|----------|------------|
|               |                                   |                  | Teori        | Praktik  | Jml        |
| 1.            | Skripsi Penciptaan Karya Produksi | 11SPK68.21       | 6            | -        | 6          |
| <b>Jumlah</b> |                                   |                  | <b>6</b>     | <b>-</b> | <b>6</b>   |
|               |                                   |                  | <b>TOTAL</b> |          | <b>144</b> |

**KETERANGAN :**

Dalam rangka implementasi program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM), maka mahasiswa Program Studi Manajemen Produksi Siaran diberikan kesempatan untuk mengikuti magang MBKM selama 6 bulan, dengan konversi nilai pada mata kuliah yang ada disemester 6 dan semester 7 dengan bobot mata kuliah sejumlah 20 sks, mata kuliah konversi yang dimaksud adalah sebagai berikut:

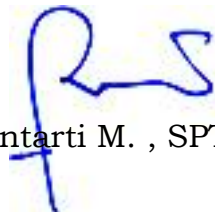
**DAFTAR KONVERSI MATA KULIAH MBKM****SEMESTER VI**

| No.           | Mata Kuliah                     | Kode Mata Kuliah | Beban SKS |          |           |
|---------------|---------------------------------|------------------|-----------|----------|-----------|
|               |                                 |                  | Teori     | Praktik  | Jml       |
| 1.            | Kapita Selektta Produksi Siaran | 11KSP26.21       | 2         | -        | 2         |
| 2.            | Produksi Drama TV               | 11PDT36.21       | 2         | 1        | 3         |
| 3.            | Perencanaan Program (Producing) | 11PPR36.21       | 3         | -        | 3         |
| 4.            | Kewirausahaan                   | 11KWH26.21       | 2         | -        | 2         |
| <b>Jumlah</b> |                                 |                  | <b>9</b>  | <b>1</b> | <b>10</b> |

**SEMESTER VII**

| No.           | Mata Kuliah             | Kode Mata Kuliah | Beban SKS |           |           |
|---------------|-------------------------|------------------|-----------|-----------|-----------|
|               |                         |                  | Teori     | Praktik   | Jml       |
| 1.            | Praktik Simulasi Siaran | 11PSS66.21       | -         | 6         | 6         |
| 2.            | Kerja Praktik           | 11KPK47.21       | -         | 4         | 4         |
| <b>Jumlah</b> |                         |                  |           | <b>10</b> | <b>10</b> |

Ketua Jurusan Penyiaran,



Ari Mintarti M. , SPT., M.Sn

Ketua Program Studi  
Manajemen Produksi Siaran


Joehananto DTW, M.Si

**STRUKTUR PROGRAM KURIKULUM  
PROGRAM STUDI MANAJEMEN PRODUKSI BERITA**

**SEMESTER I**

| No.           | MATA KULIAH                                      | Kode Mata Kuliah | Beban SKS |          |           |
|---------------|--------------------------------------------------|------------------|-----------|----------|-----------|
|               |                                                  |                  | Teori     | Praktik  | Jml       |
| 1.            | Pendidikan Agama                                 | PAG20.21         | 2         | 0        | 2         |
| 2.            | Pendidikan Pancasila                             | PPA20.21         | 2         | 0        | 2         |
| 3.            | <i>Creative Thinking</i>                         | 12CTG21.21       | 2         | 0        | 2         |
| 4.            | Video Jurnalistik                                | 12VJL31.21       | 3         | 0        | 3         |
| 5.            | Jurnalistik                                      | 12JUR21.21       | 2         | 0        | 2         |
| 6.            | Komputer Grafis                                  | 12KGS31.21       | 3         | 0        | 3         |
| 7.            | Penulisan Naskah Berita                          | 12PNB31.21       | 3         | 0        | 3         |
| 8.            | Ilmu Komunikasi dan Negosiasi                    | 12IKN31.21       | 2         | 0        | 2         |
| 9.            | Hukum, Etika dan Kode Etik Jurnalistik           | 12HEK21.21       | 2         | 0        | 2         |
| 10.           | Praktik <i>News Gathering</i> & Foto Jurnalistik | 12PRA21.21       | 0         | 2        | 2         |
| <b>Jumlah</b> |                                                  |                  | <b>21</b> | <b>2</b> | <b>23</b> |

**SEMESTER II**

| No.           | MATA KULIAH                                                                         | Kode Mata Kuliah | Beban SKS |          |           |
|---------------|-------------------------------------------------------------------------------------|------------------|-----------|----------|-----------|
|               |                                                                                     |                  | Teori     | Praktik  | Jml       |
| 1.            | Bahasa Indonesia                                                                    | BAI20.21         | 2         | 0        | 2         |
| 2.            | Pendidikan Kewarganegaraan                                                          | PKN20.21         | 2         | 0        | 2         |
| 3.            | Sosiologi Media                                                                     | 12SSM22.21       | 2         | 0        | 2         |
| 4.            | Produksi Berita                                                                     | 12PBR32.21       | 3         | 0        | 3         |
| 5.            | Teknik Wawancara                                                                    | 12TWA22.21       | 2         | 0        | 2         |
| 6.            | <i>News Announcing</i>                                                              | 12NAG22.21       | 2         | 0        | 2         |
| 7.            | Editing Audio Visual                                                                | 12EAV32.21       | 3         | 0        | 3         |
| 8.            | Tata Suara dan Musik Ilustrasi                                                      | 12TSM32.21       | 3         | 0        | 3         |
| 9.            | Penulisan Naskah <i>Feature</i>                                                     | 12PNF32.21       | 3         | 0        | 3         |
| 10.           | Praktik Penulisan Naskah Berita <i>Straight News dan Indepth News Multiplatform</i> | 12PRA22.21       | 0         | 2        | 2         |
| <b>Jumlah</b> |                                                                                     |                  | <b>22</b> | <b>2</b> | <b>24</b> |

**SEMESTER III**

| No.           | MATA KULIAH                                               | Kode Mata Kuliah | Beban SKS |          |           |
|---------------|-----------------------------------------------------------|------------------|-----------|----------|-----------|
|               |                                                           |                  | Teori     | Praktik  | Jml       |
| 1.            | Metodologi Penelitian Komunikasi                          | 12MPK23.21       | 2         | 0        | 2         |
| 2.            | Reportase                                                 | 12REP23.21       | 2         | 0        | 2         |
| 3.            | <i>Mobile Journalism</i>                                  | 12MJL33.21       | 3         | 0        | 3         |
| 4.            | Psikologi Komunikasi                                      | 12PKM23.21       | 2         | 0        | 2         |
| 5.            | <i>English Journalism</i>                                 | 12EJM33.21       | 3         | 0        | 3         |
| 6.            | Penyuntingan Berita                                       | 12PBR23.21       | 2         | 0        | 2         |
| 7.            | Pengantar Standardisasi                                   | 12PSR23.21       | 2         | 0        | 2         |
| 8.            | Pendidikan Anti Korupsi                                   | 12PAK23.21       | 2         | 0        | 2         |
| 9.            | Tata Artistik Produksi Pemberitaan                        | 12TAP23.21       | 2         | 0        | 2         |
| 10.           | Praktik Reportase & Produksi <i>Feature Multiplatform</i> | 12PRA43.21       | 0         | 4        | 4         |
| <b>Jumlah</b> |                                                           |                  | <b>20</b> | <b>4</b> | <b>24</b> |

**SEMESTER IV**

| No.           | MATA KULIAH                              | Kode Mata Kuliah | Beban SKS |          |           |
|---------------|------------------------------------------|------------------|-----------|----------|-----------|
|               |                                          |                  | Teori     | Praktik  | Jml       |
| 1.            | <i>News Directing</i>                    | 12NTD34.21       | 3         | 0        | 3         |
| 2.            | Manajemen Media dan Redaksi Berita       | 12MRB24.21       | 2         | 0        | 2         |
| 3.            | Statistik                                | 12STK34.21       | 3         | 0        | 3         |
| 4.            | Berita Analisa dan Editorial             | 12BAE34.21       | 3         | 0        | 3         |
| 5.            | Manajemen Pemasaran Program              | 12MPP34.21       | 3         | 0        | 3         |
| 6.            | Jurnalisme <i>Online</i> (Media Baru)    | 12JOL34.21       | 3         | 0        | 3         |
| 7.            | Riset Media (Riset Audience dan Content) | 12RMD34.21       | 3         | 0        | 3         |
| 8.            | Praktik Terpadu <i>News Buletin</i>      | 12PRT44.21       | 0         | 4        | 4         |
| <b>Jumlah</b> |                                          |                  | <b>20</b> | <b>4</b> | <b>24</b> |

**SEMESTER V**

| No. | MATA KULIAH     | Kode Mata Kuliah | Beban SKS |         |     |
|-----|-----------------|------------------|-----------|---------|-----|
|     |                 |                  | Teori     | Praktik | Jml |
| 1.  | Jurnalisme Data | 12JDT35.21       | 3         | 0       | 3   |

|               |                                  |            |           |          |           |
|---------------|----------------------------------|------------|-----------|----------|-----------|
| 2.            | <i>Motion Graphic</i>            | 12MGP35.21 | 3         | 0        | 3         |
| 3.            | Produksi <i>News Magazine</i>    | 12PNM35.21 | 3         | 0        | 3         |
| 4.            | <i>Digital Entrepreneur</i>      | 12DEP35.21 | 3         | 0        | 3         |
| 5.            | Konvergensi Media                | 12KMA35.21 | 3         | 0        | 3         |
| 6.            | Sosiologi Budaya                 | 12SDB25.21 | 2         | 0        | 2         |
| 7.            | Jurnalisme Investigasi           | 12JIV35.21 | 3         | 0        | 3         |
| 8.            | Praktik Terpadu <i>Talk Show</i> | 12PRT45.21 | 0         | 4        | 4         |
| <b>Jumlah</b> |                                  |            | <b>20</b> | <b>4</b> | <b>24</b> |

#### SEMESTER VI

| No.           | MATA KULIAH            | Kode Mata Kuliah | Beban SKS |          |          |
|---------------|------------------------|------------------|-----------|----------|----------|
|               |                        |                  | Teori     | Praktik  | Jml      |
| 1.            | Penulisan Karya Ilmiah | 12PKH36.21       | 3         | 0        | 3        |
| 2.            | Produksi Dokumenter    | 12PDR36.21       | 3         | 0        | 3        |
| 3.            | Kapita Selekta         | 12KSA36.21       | 3         | 0        | 3        |
| <b>Jumlah</b> |                        |                  | <b>9</b>  | <b>0</b> | <b>9</b> |

#### SEMESTER VII

| No.           | MATA KULIAH             | Kode Mata Kuliah | Beban SKS |           |           |
|---------------|-------------------------|------------------|-----------|-----------|-----------|
|               |                         |                  | Teori     | Praktik   | Jml       |
| 1.            | Kerja Praktik           | 12KPK47.21       | 0         | 4         | 4         |
| 2.            | Praktik Simulasi Siaran | 12PSS67.21       | 0         | 6         | 6         |
| <b>Jumlah</b> |                         |                  | <b>0</b>  | <b>10</b> | <b>10</b> |

#### SEMESTER VIII

| No.                     | MATA KULIAH                       | Kode Mata Kuliah | Beban SKS  |           |            |
|-------------------------|-----------------------------------|------------------|------------|-----------|------------|
|                         |                                   |                  | Teori      | Praktik   | Jml        |
| 1.                      | Skripsi Penciptaan Karya Produksi | 12SPK68.21       | 0          | 6         | 6          |
| <b>Jumlah</b>           |                                   |                  | <b>0</b>   | <b>6</b>  | <b>6</b>   |
| <b>Jumlah Total SKS</b> |                                   |                  | <b>112</b> | <b>32</b> | <b>144</b> |

#### Keterangan:

Implementasi program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) maka mahasiswa Program Studi Manajemen Produksi Berita diberi kesempatan untuk mengikuti magang MBKM selama satu semester, dengan konversi nilai pada makul yang ada di semester 6 dan semester 7 dengan bobot makul sejumlah 19 SKS, mata kuliah konversi yang dimaksud adalah sebagai berikut:

## Daftar Konversi Mata Kuliah MBKM

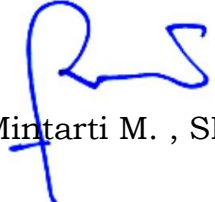
### SEMESTER VI

| No.    | MATA KULIAH            | Kode Mata Kuliah | Beban SKS |         |     |
|--------|------------------------|------------------|-----------|---------|-----|
|        |                        |                  | Teori     | Praktik | Jml |
| 1.     | Penulisan Karya Ilmiah | 12PKH36.21       | 3         | 0       | 3   |
| 2.     | Produksi Dokumenter    | 12PDR36.21       | 3         | 0       | 3   |
| 3.     | Kapita Selekta         | 12KSA36.21       | 3         | 0       | 3   |
| Jumlah |                        |                  | 9         | 0       | 9   |

### SEMESTER VII

| No.    | MATA KULIAH             | Kode Mata Kuliah | Beban SKS |         |     |
|--------|-------------------------|------------------|-----------|---------|-----|
|        |                         |                  | Teori     | Praktik | Jml |
| 1.     | Kerja Praktik           | 12KPK47.21       | 0         | 4       | 4   |
| 2.     | Praktik Simulasi Siaran | 12PSS67.21       | 0         | 6       | 6   |
| Jumlah |                         |                  | 0         | 10      | 10  |

Ketua Jurusan Penyiaran,

  
Ari Mintarti M. , SPT., M.Sn

Ketua Program Studi  
Manajemen Produksi Berita

  
Drs. Basirun, M.Pd

**STRUKTUR PROGRAM KURIKULUM**  
**PROGRAM STUDI MANAJEMEN TEKNIK STUDIO PRODUKSI**

**SEMESTER 1**

| No.           | Mata Kuliah                                           | Kode Mata Kuliah | Beban SKS |          |           |
|---------------|-------------------------------------------------------|------------------|-----------|----------|-----------|
|               |                                                       |                  | Teori     | Praktik  | Jml       |
| 1.            | Pendidikan Agama                                      | 13PAG20.21       | 2         | -        | 2         |
| 2.            | Pendidikan Pancasila                                  | 13PPA20.21       | 2         | -        | 2         |
| 3.            | Pendidikan Kewarganegaraan                            | 13PKN20.21       | 2         | -        | 2         |
| 4.            | Bahasa Indonesia                                      | 13BAI20.21       | 2         | -        | 2         |
| 5.            | <i>Creative Thinking/</i><br>Pengembangan Kreatifitas | 13CRT21.21       | 2         | -        | 2         |
| 6.            | Bahasa Inggris ( <i>Broadcasting</i> )                | 13BIG21.21       | 2         | -        | 2         |
| 7.            | Literasi Media                                        | 13LMA21.21       | 2         | -        | 2         |
| 8.            | Manajemen Siaran                                      | 13MSN21.21       | 2         | -        | 2         |
| 9.            | Dasar – Dasar Produksi dan Siaran R-TV                | 13DPA21.21       | 2         | -        | 2         |
| 10.           | Teknik Listrik                                        | 13TLK21.21       | 2         | -        | 2         |
| 11.           | Prak. Pengenalan Peralatan R-TV                       | 13PPP21.21       | -         | 2        | 2         |
| <b>Jumlah</b> |                                                       |                  | <b>20</b> | <b>2</b> | <b>22</b> |

**SEMESTER 2**

| No.           | Mata Kuliah                                        | Kode Mata Kuliah | Beban SKS |          |           |
|---------------|----------------------------------------------------|------------------|-----------|----------|-----------|
|               |                                                    |                  | Teori     | Praktik  | Jml       |
| 1.            | Kesehatan, Keselamatan Kerja dan Lingkungan (K3-L) | 13KKK22.21       | 2         | -        | 2         |
| 2.            | Perenc. Peralatan Produksi dan Penyiaran           | 13PPN22.21       | 2         | -        | 2         |
| 3.            | Teknik Video                                       | 13TKV32.21       | 2         | 1        | 3         |
| 4.            | Teknik Kamera                                      | 13TKK32.21       | 2         | 1        | 3         |
| 5.            | Tata Cahaya                                        | 13TCA32.21       | 2         | 1        | 3         |
| 6.            | Teknik Audio                                       | 13TAO32.21       | 2         | 1        | 3         |
| 7.            | Komputer Grafis                                    | 13KGS32.21       | 1         | 2        | 3         |
| 8.            | Teknik Digital                                     | 13TKD32.21       | 2         | 1        | 3         |
| 9.            | Praktik Pengoperasian Peralatan R-TV               | 13PRO22.21       | -         | 2        | 2         |
| <b>Jumlah</b> |                                                    |                  | <b>15</b> | <b>9</b> | <b>24</b> |

**SEMESTER 3**

| No. | Mata Kuliah                     | Kode Mata Kuliah | Beban SKS |         |     |
|-----|---------------------------------|------------------|-----------|---------|-----|
|     |                                 |                  | Teori     | Praktik | Jml |
| 1.  | Pengantar Elektronika           | 13PEA23.21       | 2         | -       | 2   |
| 2.  | Hukum dan Etika Penyiaran       | 13HEP23.21       | 2         | -       | 2   |
| 3.  | Teori Seni Audio Visual         | 13TAV23.21       | 2         | -       | 2   |
| 4.  | Musik Ilustrasi                 | 13MII23.21       | 1         | 1       | 2   |
| 5.  | Tata Suara                      | 13TSA23.21       | 1         | 1       | 2   |
| 6.  | Tata Kamera                     | 13TKA23.21       | 1         | 1       | 2   |
| 7.  | Jaringan Komputer               | 13JKR33.21       | 2         | 1       | 3   |
| 8.  | Komputer Animasi                | 13KAI33.21       | 2         | 1       | 3   |
| 9.  | Teknologi Penyiaran             | 13TPN23.21       | 2         | -       | 2   |
| 10. | Teori Penyuntingan Audio Visual | 13PAV23.21       | 1         | 1       | 2   |

|               |                          |            |           |          |           |
|---------------|--------------------------|------------|-----------|----------|-----------|
| 11.           | Praktik Produksi Mandiri | 13PRM23.21 | -         | 2        | 2         |
| <b>Jumlah</b> |                          |            | <b>16</b> | <b>8</b> | <b>24</b> |

#### SEMESTER 4

| No.           | Mata Kuliah                               | Kode Mata Kuliah | Beban SKS |           |           |
|---------------|-------------------------------------------|------------------|-----------|-----------|-----------|
|               |                                           |                  | Teori     | Praktik   | Jml       |
| 1.            | Teknik Pengukuran Audio dan Video         | 13TPI34.21       | 2         | 1         | 3         |
| 2.            | <i>Public Speaking</i>                    | 13PSP24.21       | 1         | 1         | 2         |
| 3.            | Teknik Peralatan Video dan Jaringan Video | 13TJV34.21       | 2         | 1         | 3         |
| 4.            | Teknik Peralatan Audio dan Jaringan Audio | 13TJA34.21       | 2         | 1         | 3         |
| 5.            | Teknik Penyuntingan Video                 | 13TPV34.21       | 2         | 1         | 3         |
| 6.            | Penulisan Naskah                          | 13PNH34.21       | 1         | 1         | 2         |
| 7.            | Teknik Penyuntingan Audio                 | 13TPA34.21       | 2         | 1         | 3         |
| 8.            | Praktik Produksi Gabungan                 | 13PRG44.21       | -         | 4         | 4         |
| <b>Jumlah</b> |                                           |                  | <b>12</b> | <b>11</b> | <b>23</b> |

#### SEMESTER 5

| No.           | Mata Kuliah                       | Kode Mata Kuliah | Beban SKS |          |           |
|---------------|-----------------------------------|------------------|-----------|----------|-----------|
|               |                                   |                  | Teori     | Praktik  | Jml       |
| 1.            | Konvergensi Media                 | 13KMA35.21       | 3         | -        | 3         |
| 2.            | Estetika Produksi                 | 13EPD25.21       | 1         | 1        | 2         |
| 3.            | Penulisan Karya Ilmiah            | 13PKH25.21       | 1         | 1        | 2         |
| 4.            | Maintenance Peralatan Audio Video | 13MAV25.21       | 2         | -        | 2         |
| 5.            | <i>Motion Graphic</i>             | 13MGC25.21       | 1         | 1        | 2         |
| 6.            | Teknik Transmisi Media            | 13TTM25.21       | 2         | -        | 2         |
| 7.            | Kapita Selekt                     | 13KSA25.21       | 2         | -        | 2         |
| 8.            | Pengantar Standarisasi Penyiaran  | 13PSP25.21       | 2         | -        | 2         |
| 9.            | <i>Mobile Computing</i>           | 13MCG35.12       | 2         | 1        | 3         |
| 10.           | Praktik Terpadu                   | 13PRT45.12       | -         | 4        | 4         |
| <b>Jumlah</b> |                                   |                  | <b>16</b> | <b>8</b> | <b>24</b> |

#### SEMESTER 6

| No.           | Mata Kuliah                 | Kode Mata Kuliah | Beban SKS |          |           |
|---------------|-----------------------------|------------------|-----------|----------|-----------|
|               |                             |                  | Teori     | Praktik  | Jml       |
| 1.            | Metodologi Penelitian       | 13MPN26.21       | 2         | -        | 2         |
| 2.            | <i>Digital Broadcasting</i> | 13DBC26.21       | 2         | -        | 2         |
| 3.            | <i>Technopreneurship</i>    | 13TPR26.21       | 2         | -        | 2         |
| 4.            | Ilmu Komunikasi             | 13IKM26.21       | 2         | -        | 2         |
| 5.            | Manajemen Teknik            | 13MTK26.21       | 2         | -        | 2         |
| <b>Jumlah</b> |                             |                  | <b>11</b> | <b>1</b> | <b>10</b> |

#### SEMESTER 7

| No.           | Mata Kuliah      | Kode Mata Kuliah | Beban SKS |           |           |
|---------------|------------------|------------------|-----------|-----------|-----------|
|               |                  |                  | Teori     | Praktik   | Jml       |
| 1.            | Praktik Simulasi | 13PSS67.21       | -         | 6         | 6         |
| 2.            | Kerja Praktik    | 13KPK47.21       | -         | 4         | 4         |
| 3.            | Fotografi        | 13FGI27.21       | 1         | 1         | 2         |
| <b>Jumlah</b> |                  |                  | <b>-</b>  | <b>10</b> | <b>12</b> |

**SEMESTER 8**

| No.    | Mata Kuliah | Kode Mata Kuliah | Beban SKS |         |     |
|--------|-------------|------------------|-----------|---------|-----|
|        |             |                  | Teori     | Praktik | Jml |
| 1.     | Skripsi     | 13SPK68.21       | 6         | -       | 6   |
| Jumlah |             |                  | 6         | -       | 6   |
| TOTAL  |             |                  |           |         | 145 |

**KETERANGAN :**

Dalam rangka implementasi program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM), maka mahasiswa diberikan kesempatan untuk mengikuti magang MBKM selama 6 bulan, dengan konversi nilai pada mata kuliah yang ada disemester 6 dan semester 7 dengan bobot mata kuliah sejumlah 20 sks, mata kuliah konversi yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Metodologi Penelitian, bobot mata kuliah 2 sks
2. Digital Broadcasting, bobot mata kuliah 2 sks
3. Technopreneurship, bobot mata kuliah 2 sks
4. Ilmu Komunikasi, bobot mata kuliah 2 sks
5. Manajemen Teknik, bobot mata kuliah 2 sks
6. Praktik Simulasi, bobot mata kuliah 6 sks
7. Kerja Praktik, bobot mata kuliah 4 sks

Ketua Jurusan Penyiaran,

Ari Mintarti M., SPT., M.Sn

Ketua Program Studi  
Manajemen Teknik Studio Produksi

Sunarsa, S.PT., M.Sn

**STRUKTUR PROGRAM KURIKULUM  
PROGRAM STUDI ANIMASI**

**SEMESTER 1**

| No.    | Mata kuliah          | Kode Mata Kuliah | Beban SKS |          |           |
|--------|----------------------|------------------|-----------|----------|-----------|
|        |                      |                  | Teori     | Praktik  | Jml       |
| 1.     | Bahasa Indonesia     | 21BAI21.21       | 2         | 0        | 2         |
| 2.     | Bahasa Inggris       | 21BIG21.21       | 2         | <b>0</b> | 2         |
| 3.     | Desain Grafis        | 21DSG31.21       | 1         | 2        | 3         |
| 4.     | Estetika             | 21EST21.21       | 2         | <b>0</b> | 2         |
| 5.     | Ilmu Budaya Dasar    | 21IBD21.21       | 2         | 0        | 2         |
| 6.     | Nirmana              | 21NRM31.21       | 1         | 2        | 3         |
| 7.     | Pendidikan Agama     | 21PAG21.21       | 2         | 0        | 2         |
| 8.     | Pendidikan Pancasila | 21PPA21.21       | 2         | <b>0</b> | 2         |
| 9.     | Sketsa               | 21SKT31.21       | 1         | 2        | 3         |
| 10.    | Teori Seni           | 21TSN21.21       | 2         | <b>0</b> | 2         |
| Jumlah |                      |                  | <b>17</b> | <b>6</b> | <b>23</b> |

**SEMESTER 2**

| No.    | Mata kuliah                       | Kode Mata Kuliah | Beban SKS |           |           |
|--------|-----------------------------------|------------------|-----------|-----------|-----------|
|        |                                   |                  | Teori     | Praktik   | Jml       |
| 1.     | Eksplorasi Landscape dan Properti | 21EPL22.21       | 1         | 1         | 2         |
| 2.     | Motion Graphic I                  | 21MGD32.21       | 1         | 2         | 3         |
| 3.     | Pendidikan Kewarganegaraan        | 21PKN21.21       | 2         | 0         | 2         |
| 4.     | Praktik Drawing                   | 21PDW42.21       | 0         | 4         | 4         |
| 5.     | Sinematografi                     | 21SNG32.21       | 1         | 2         | 3         |
| 6.     | Produksi Video Dokumanter         | 21PVD32.21D      | 1         | 2         | 3         |
| 7.     | Storytelling I                    | 21STL22.21       | 1         | 1         | 2         |
| 8.     | Teori Animasi                     | 21TAN22.21       | 2         | 0         | 2         |
| 9.     | Tipografi                         | 21TPG22.21       | 1         | 1         | 2         |
| Jumlah |                                   |                  | <b>10</b> | <b>13</b> | <b>23</b> |

**SEMESTER 3**

| No.    | Mata kuliah                  | Kode Mata Kuliah | Beban SKS |           |           |
|--------|------------------------------|------------------|-----------|-----------|-----------|
|        |                              |                  | Teori     | Praktik   | Jml       |
| 1.     | Animasi 2D                   | 21ADS33.21D      | 1         | 2         | 3         |
| 2.     | Animasi 3D                   | 21ANM33.21T      | 1         | 2         | 3         |
| 3.     | Modeling Karakter 3D         | 21MKR33.21T      | 1         | 2         | 3         |
| 4.     | Modeling 3D Aset             | 21MTA33.21T      | 1         | 2         | 3         |
| 5.     | Fotografi                    | 21FTG33.21       | 1         | 2         | 3         |
| 6.     | Motion Graphic II            | 21MGS33.21       | 1         | 2         | 3         |
| 7.     | Praktik Pra Produksi Animasi | 21PPA43.21       | 0         | 4         | 4         |
| Jumlah |                              |                  | <b>6</b>  | <b>16</b> | <b>22</b> |

**SEMESTER 4**

| No.    | Mata kuliah                   | Kode Mata Kuliah | Beban SKS |           |           |
|--------|-------------------------------|------------------|-----------|-----------|-----------|
|        |                               |                  | Teori     | Praktik   | Jml       |
| 1.     | Creative Thinking             | 21CRT24.21       | 2         | 0         | 2         |
| 2.     | Desain Karakter               | 21DKK33.21       | 1         | 2         | 3         |
| 3.     | Enterpreneurship              | 21ENT34.21       | 1         | 2         | 3         |
| 4.     | Praktik produksi Animasi 1    | 21PPA44.21       | 0         | 4         | 4         |
| 5.     | Sosiologi Seni                | 21SOS24.21       | 2         | 0         | 2         |
| 6.     | Rigging                       | 21RIG34.21       | 1         | 2         | 3         |
| 7.     | Teknik Penulisan Karya Ilmiah | 21TPK24.21       | 1         | 1         | 2         |
| 8.     | SLR                           | 21SLR34.21T      | 1         | 2         | 3         |
| Jumlah |                               |                  | <b>9</b>  | <b>13</b> | <b>22</b> |

**SEMESTER 5**

| No.    | Mata kuliah                 | Kode Mata Kuliah | Beban SKS |           |           |
|--------|-----------------------------|------------------|-----------|-----------|-----------|
|        |                             |                  | Teori     | Praktik   | Jml       |
| 1.     | Digital Imaging             | 21DGI35.21       | 1         | 2         | 3         |
| 2.     | Musik Ilustrasi             | 21MIL35.21       | 1         | 2         | 3         |
| 3.     | Praktik Produksi Animasi II | 21PPA45.21       | 0         | 4         | 4         |
| 4.     | 3D Enviroment               | 21ENV35.21T      | 1         | 2         | 3         |
| 5.     | Digital Sculpter            | 21DGS35.21T      | 1         | 2         | 3         |
| 6.     | Studi Gerak                 | 21STG35.21       | 1         | 2         | 3         |
| 7.     | Metodologi Riset            | 21MRS25.21       | 1         | 1         | 2         |
| 8.     | Special Effect              | 21SFX35.21       | 1         | 2         | 3         |
| Jumlah |                             |                  | <b>7</b>  | <b>17</b> | <b>24</b> |

**SEMESTER 6**

| No.    | Mata kuliah                | Kode Mata Kuliah | Beban SKS |           |           |
|--------|----------------------------|------------------|-----------|-----------|-----------|
|        |                            |                  | Teori     | Praktik   | Jml       |
| 1.     | Penyutradaraan Animasi     | 21PAN46.21       | 1         | 3         | 4         |
| 2.     | Praktik Studio Produksi    | 21PSP46.21       | 0         | 4         | 4         |
| 3.     | Manajemen Produksi Animasi | 21MPA46.21       | 1         | 3         | 4         |
| 4.     | Kerja Praktik              | 21KPK46.21       | 0         | 4         | 4         |
| 5.     | Storytelling II            | 21STL26.21       | 1         | 1         | 2         |
| Jumlah |                            |                  | <b>3</b>  | <b>15</b> | <b>18</b> |

**SEMESTER 7**

| No. | Mata kuliah       | Kode Mata Kuliah | Beban SKS |          |          |
|-----|-------------------|------------------|-----------|----------|----------|
|     |                   |                  | Teori     | Praktik  | Jml      |
| 1.  | Kritik Animasi    | 21KAN27.21       |           | 2        | 2        |
| 2.  | Teknik Presentasi | 21TPR27.21       | 1         | 1        | 2        |
| 3.  | Komunikasi Visual | 21KMV27.21       | 1         | 1        | 2        |
|     |                   |                  | <b>2</b>  | <b>4</b> | <b>6</b> |

**SEMESTER 8**

| No.           | Mata Kuliah         | Kode Mata Kuliah | Beban SKS    |          |            |
|---------------|---------------------|------------------|--------------|----------|------------|
|               |                     |                  | Teori        | Praktik  | Jml        |
| 1.            | Skripsi/Tugas Akhir | 21SKP68.21       | 6            | -        | 6          |
| <b>Jumlah</b> |                     |                  | <b>6</b>     | <b>-</b> | <b>6</b>   |
|               |                     |                  | <b>TOTAL</b> |          | <b>145</b> |

**KETERANGAN :**

Dalam rangka implementasi program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MB-KM) pada semester 6, maka diberlakukan ketentuan pelaksanaan kurikulum sebagai berikut :

**SEMESTER 6**

Pada semester 6, mahasiswa Program Studi Animasi diberikan kebebasan untuk memilih mengikuti pendidikan/perkuliahannya sesuai dengan kurikulum yang sudah ditetapkan seluruhnya oleh STMM, atau mengikuti program “Magang” yang dilaksanakan pada Perusahaan yang berkecimpung pada industri animasi atau penyiaran. Jumlah seluruh sks yang diambil pada program magang akan dikonversikan menjadi nilai mata kuliah pada semester 6. Pelaksanaan magang secara lebih detail diatur dalam “Buku Panduan Kegiatan Magang”.

**SEMESTER 7**

Pada semester 7, mahasiswa Program Studi Animasi diwajibkan untuk mengikuti pendidikan/perkuliahannya sesuai dengan kurikulum yang sudah ditetapkan seluruhnya oleh STMM sebanyak 6 SKS. Mata kuliah ini bertujuan untuk mendukung dan mematangkan Tugas akhir yang akan ditempuh pada semester berikutnya. Masing-masing program kegiatan belajar secara lebih detail diatur dalam “Buku Panduan Program Kegiatan Belajar”.

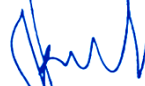
**DAFTAR KONVERSI MATA KULIAH UNTUK MBKM**

| No.           | Mata Kuliah             | Kode Mata Kuliah | Beban SKS |           |           |
|---------------|-------------------------|------------------|-----------|-----------|-----------|
|               |                         |                  | Teori     | Praktik   | Jml       |
| 1.            | Penyutradaraan Animasi  | 21PAN23.21       | 1         | 3         | 4         |
| 2.            | Praktik Studio Produksi | 21PSP46.21       | --        | 4         | 4         |
| 3.            | Manajemen Prod. Animasi | 21MPA26.21       | 1         | 3         | 4         |
| 4.            | Kerja Praktik           | 21KPK47.21       | -         | 4         | 4         |
| 5.            | Storytelling II         | 21STL23.21       | 1         | 1         | 2         |
| <b>Jumlah</b> |                         |                  | <b>3</b>  | <b>15</b> | <b>18</b> |

Ketua Jurusan Penyiaran,

  
Charles de Haan, S.Kom., M.Cs

Ketua Program Studi  
Animasi

  
Sarwanto, S.Pd, AP., M.Cs

**STRUKTUR PROGRAM KURIKULUM  
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMASI KOMUNIKASI**

**KONSENTRASI STUDI MANAJEMEN INFORMASI**

**SEMESTER 1**

| No.           | Mata Kuliah                  | Kode Mata Kuliah | Beban SKS |          |           |
|---------------|------------------------------|------------------|-----------|----------|-----------|
|               |                              |                  | Teori     | Praktik  | Jml       |
| 1.            | Pendidikan Agama             | 31PAG20.21       | 2         | -        | 2         |
| 2.            | Pendidikan Pancasila         | 31PPA20.21       | 2         | -        | 2         |
| 3.            | Pendidikan Kewarganegaraan   | 31PKN20.21       | 2         | -        | 2         |
| 4.            | Bahasa Indonesia             | 31BAI20.21       | 2         | -        | 2         |
| 5.            | Bahasa Inggris               | 31BIG21.21       | 2         | -        | 2         |
| 6.            | Creative Thinking            | 31CRT21.21       | 2         | -        | 2         |
| 7.            | Pengantar Ilmu Komunikasi    | 31PIK21.21       | 2         | -        | 2         |
| 8.            | Sosiologi                    | 31SSI21.21       | 2         | -        | 2         |
| 9.            | Manajemen Media              | 31MMA21.21       | 2         | -        | 2         |
| 10.           | Pengantar Multimedia         | 31PMM21.21       | 2         | -        | 2         |
| 11.           | Teknik Pengambilan Keputusan | 31TPK21.21       | 2         | -        | 2         |
| <b>Jumlah</b> |                              |                  | <b>20</b> | <b>-</b> | <b>20</b> |

**SEMESTER 2**

| No.           | Mata Kuliah                        | Kode Mata Kuliah | Beban SKS |          |           |
|---------------|------------------------------------|------------------|-----------|----------|-----------|
|               |                                    |                  | Teori     | Praktik  | Jml       |
| 1.            | Desain Komunikasi Visual           | 31DKV32.21       | 2         | 1        | 3         |
| 2.            | Komunikasi Massa                   | 31KMA32.21       | 3         | -        | 3         |
| 3.            | Kebijakan Informasi dan Komunikasi | 31KIK32.21       | 3         | -        | 3         |
| 4.            | Jurnalistik Multimedia             | 31JMA32.21       | 2         | 1        | 3         |
| 5.            | Public Speaking                    | 31PSG22.21       | 2         | -        | 2         |
| 6.            | Information Management Framework   | 31IMF32.21       | 2         | 1        | 3         |
| 7.            | Teori Sistem Informasi             | 31TSI32.21       | 3         | -        | 3         |
| <b>Jumlah</b> |                                    |                  | <b>17</b> | <b>3</b> | <b>20</b> |

**SEMESTER 3**

| No.           | Mata Kuliah                                 | Kode Mata Kuliah | Beban SKS |          |           |
|---------------|---------------------------------------------|------------------|-----------|----------|-----------|
|               |                                             |                  | Teori     | Praktik  | Jml       |
| 1.            | Penulisan Naskah Multi Media                | 31PNM23.21I      | 1         | 1        | 2         |
| 2.            | Teori Informasi                             | 31TII33.21I      | 3         | -        | 3         |
| 3.            | Basis Data                                  | 31BDA33.21I      | 2         | 1        | 3         |
| 4.            | Teknologi Internet dan Cloud Computing      | 31TIC23.21I      | 2         | -        | 2         |
| 5.            | Interaksi Manusia dan Komputer              | 31IMK23.21I      | 2         | -        | 2         |
| 6.            | Portofolio dan Analisis Kebutuhan Informasi | 31PAK23.21I      | 2         | -        | 2         |
| 7.            | Teori Perilaku Informasi                    | 31TPI23.21I      | 2         | -        | 2         |
| 8.            | <i>Content Management System</i>            | 31TIC23.21I      | 2         | 1        | 3         |
| 9.            | Indeksasi dan Penelusuran Informasi         |                  | 2         | -        | 2         |
| 10.           | Teori Masyarakat Informasi                  |                  | 3         | -        | 3         |
| <b>Jumlah</b> |                                             |                  | <b>21</b> | <b>3</b> | <b>24</b> |

**SEMESTER 4**

| No.           | Mata Kuliah                                | Kode Mata Kuliah | Beban SKS |          |           |
|---------------|--------------------------------------------|------------------|-----------|----------|-----------|
|               |                                            |                  | Teori     | Praktik  | Jml       |
| 1.            | Customer Relationship Management (CRM)     | 31CRM24.21I      | 2         | -        | 2         |
| 2.            | Sistem Manajemen Basis Data                | 31SMB24.21I      | 2         | 1        | 3         |
| 3.            | Jaringan dan Perangkat Manajemen Informasi | 31JPI24.21I      | 2         | 1        | 3         |
| 4.            | Multimedia dan Teknologi Multi Platform    | 31MTM24.21I      | 2         | -        | 2         |
| 5.            | Metode Penelitian Kuantitatif              | 31MPK24.21I      | 2         | 1        | 3         |
| 6.            | KapitaSelekta                              | 31KSA34.21       | 3         | -        | 3         |
| 7.            | Audit Informasi                            | 31AUI24.21I      | 2         | 1        | 3         |
| 8.            | Information Modelling                      | 31IMG24.21I      | 2         | 1        | 3         |
| <b>Jumlah</b> |                                            |                  | <b>17</b> | <b>5</b> | <b>22</b> |

**SEMESTER 5**

| No.           | Mata Kuliah                                     | Kode Mata Kuliah | Beban SKS |          |           |
|---------------|-------------------------------------------------|------------------|-----------|----------|-----------|
|               |                                                 |                  | Teori     | Praktik  | Jml       |
| 1.            | Produksi Layanan Informasi Berbasis Multi Media | 31PLI45.21I      | 2         | 2        | 4         |
| 2.            | E-services (Layanan Publik berbasis TI)         | 31ESS25.21I      | 2         | -        | 2         |
| 3.            | Keamanan Informasi                              | 31KII25.21I      | 2         | -        | 2         |
| 4.            | Metode Penelitian Kualitatif                    | 31MPF35.21       | 2         | 1        | 3         |
| 5.            | Knowledge Management                            | 31KMT25.21I      | 2         | -        | 2         |
| 6.            | Fotografi                                       | 31FTG35.21       | 2         | 1        | 3         |
| 7.            | Manajemen Informasi Berbasis Big Data           | 31MID25.21I      | 2         | -        | 2         |
| 8.            | Manajemen Rekaman dan Dokumen                   | 31MRD25.21I      | 2         | -        | 2         |
| 9.            | Aset Digital dan Ekonomi Informasi              | 31ADE25.21I      | 2         | -        | 2         |
| 10.           | Arsitektur Informasi dan Taksonomi Informasi    | 31AIT25.21I      | 2         | -        | 2         |
| <b>Jumlah</b> |                                                 |                  | <b>20</b> | <b>4</b> | <b>24</b> |

**SEMESTER 6**

| No.           | Mata Kuliah                   | Kode Mata Kuliah | Beban SKS |          |           |
|---------------|-------------------------------|------------------|-----------|----------|-----------|
|               |                               |                  | Teori     | Praktik  | Jml       |
| 1.            | Komputer Grafis Berbasis HCI  | 31KGB26.21I      | 1         | 1        | 2         |
| 2.            | Manajemen Proyek              | 31MPK36.21I      | 2         | 1        | 3         |
| 3.            | Tata Kelola Informasi         | 31TKI26.21I      | 2         | -        | 2         |
| 4.            | Literasi Media                | 31LMA26.21I      | 2         | -        | 2         |
| 5.            | Mediapreneur                  | 31MPR36.21I      | 2         | 1        | 3         |
| 6.            | Manajemen Risiko              | 31MRO26.21I      | 2         | -        | 2         |
| 7.            | Sistem Informasi Berbasis Web | 31SIW26.21I      | 1         | 1        | 2         |
| 8.            | Kepemimpinan Informasi        | 31KII26.21I      | 2         | -        | 2         |
| 9.            | Manajemen Perubahan           | 31MPN26.21I      | 2         | -        | 2         |
| <b>Jumlah</b> |                               |                  | <b>16</b> | <b>4</b> | <b>20</b> |

**SEMESTER 7**

| No.           | Mata Kuliah                  | Kode Mata Kuliah | Beban SKS |          |          |
|---------------|------------------------------|------------------|-----------|----------|----------|
|               |                              |                  | Teori     | Praktik  | Jml      |
| 1.            | Kuliah Kerja Nyata (KKN)     | 31KKN47.21       | -         | 4        | 4        |
| 2.            | Praktik Kerja Lapangan (PKL) | 31PKL37.21       | -         | 3        | 3        |
| <b>Jumlah</b> |                              |                  | <b>-</b>  | <b>7</b> | <b>7</b> |

**SEMESTER 8**

| No.              | Mata Kuliah | Kode Mata Kuliah | Beban SKS |          |            |
|------------------|-------------|------------------|-----------|----------|------------|
|                  |             |                  | Teori     | Praktik  | Jml        |
| 1.               | Skripsi     | 31SKR68.21       | 6         | -        | 6          |
| <b>Jumlah</b>    |             |                  | <b>6</b>  | <b>-</b> | <b>6</b>   |
| <b>TOTAL SKS</b> |             |                  |           |          | <b>145</b> |

**KETERANGAN :**

Dalam rangka implementasi program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM), maka pada semester 6 diberlakukan ketentuan pelaksanaan kurikulum sebagai berikut:

**SEMESTER 6**

Pada semester 6, mahasiswa Program Studi Manajemen Informasi Komunikasi diberikan kebebasan untuk memilih mengikuti pendidikan/perkuliahannya sesuai dengan kurikulum yang sudah ditetapkan seluruhnya oleh STMM, dan atau mengikuti program “magang” yang dilaksanakan pada Industri bidang Informasi dan Komunikasi. Syarat untuk dapat mengikuti MBKM adalah dengan mencapai 100 SKS lulus, sedangkan konversi MBKM sebanyak 20 SKS sesuai pada tabel konversi MBKM.

**DAFTAR KONVERSI MATA KULIAH UNTUK MBKM****SEMESTER 6**

| No.           | Mata Kuliah                   | Kode Mata Kuliah | Beban SKS |          |           |
|---------------|-------------------------------|------------------|-----------|----------|-----------|
|               |                               |                  | Teori     | Praktik  | Jml       |
| 1.            | Komputer Grafis Berbasis HCI  | 31KGB26.21I      | 1         | 1        | 2         |
| 2.            | Manajemen Proyek              | 31MPK36.21I      | 2         | 1        | 3         |
| 3.            | Tata Kelola Informasi         | 31TKI26.21I      | 2         | -        | 2         |
| 4.            | Literasi Media                | 31LMA26.21I      | 2         | -        | 2         |
| 5.            | Mediapreneur                  | 31MPR36.21I      | 2         | 1        | 3         |
| 6.            | Manajemen Risiko              | 31MRO26.21I      | 2         | -        | 2         |
| 7.            | Sistem Informasi Berbasis Web | 31SIW26.21I      | 1         | 1        | 2         |
| 8.            | Kepemimpinan Informasi        | 31KII26.21I      | 2         | -        | 2         |
| 9.            | Manajemen Perubahan           | 31MPN26.21I      | 2         | -        | 2         |
| <b>Jumlah</b> |                               |                  | <b>16</b> | <b>4</b> | <b>20</b> |

**STRUKTUR PROGRAM KURIKULUM  
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMASI DAN KOMUNIKASI**

**KONSENTRASI STUDI MANAJEMEN KOMUNIKASI**

**SEMESTER 1**

| No.           | Mata Kuliah                  | Kode Mata Kuliah | Beban SKS |          |           |
|---------------|------------------------------|------------------|-----------|----------|-----------|
|               |                              |                  | Teori     | Praktik  | Jml       |
| 1.            | Pendidikan Agama             | 31PAG20.21       | 2         | -        | 2         |
| 2.            | Pendidikan Pancasila         | 31PPA20.21       | 2         | -        | 2         |
| 3.            | Pendidikan Kewarganegaraan   | 31PKN20.21       | 2         | -        | 2         |
| 4.            | Bahasa Indonesia             | 31BAI20.21       | 2         | -        | 2         |
| 5.            | Bahasa Inggris               | 31BIG21.21       | 2         | -        | 2         |
| 6.            | Creative Thinking            | 31CRT21.21       | 2         | -        | 2         |
| 7.            | Pengantar Ilmu Komunikasi    | 31PIK21.21       | 2         | -        | 2         |
| 8.            | Sosiologi                    | 31SSI21.21       | 2         | -        | 2         |
| 9.            | Manajemen Media              | 31MMA21.21       | 2         | -        | 2         |
| 10.           | Pengantar Multimedia         | 31PMM21.21       | 2         | -        | 2         |
| 11.           | Teknik Pengambilan Keputusan | 31TPK21.21       | 2         | -        | 2         |
| <b>Jumlah</b> |                              |                  | <b>20</b> | <b>-</b> | <b>20</b> |

**SEMESTER 2**

| No.           | Mata Kuliah                        | Kode Mata Kuliah | Beban SKS |          |           |
|---------------|------------------------------------|------------------|-----------|----------|-----------|
|               |                                    |                  | Teori     | Praktik  | Jml       |
| 1.            | Desain Komunikasi Visual           | 31DKV32.21       | 2         | 1        | 3         |
| 2.            | Komunikasi Massa                   | 31KMA32.21       | 3         | -        | 3         |
| 3.            | Kebijakan Informasi dan Komunikasi | 31KIK32.21       | 3         | -        | 3         |
| 4.            | Jurnalistik Multimedia             | 31JMA32.21       | 2         | 1        | 3         |
| 5.            | Public Speaking                    | 31PSG22.21       | 2         | -        | 2         |
| 6.            | Information Management Framework   | 31IMF32.21       | 2         | 1        | 3         |
| 7.            | Teori Sistem Informasi             | 31TSI32.21       | 3         | -        | 3         |
| <b>Jumlah</b> |                                    |                  | <b>17</b> | <b>3</b> | <b>20</b> |

**SEMESTER 3**

| No.           | Mata Kuliah                                  | Kode Mata Kuliah | Beban SKS |          |           |
|---------------|----------------------------------------------|------------------|-----------|----------|-----------|
|               |                                              |                  | Teori     | Praktik  | Jml       |
| 1.            | Penulisan Naskah Multi Media                 | 31PNM33.21K      | 2         | 1        | 3         |
| 2.            | Dasar-Dasar <i>Public Relations</i>          | 31DPR33.21K      | 3         | -        | 3         |
| 3.            | Psikologi Komunikasi                         | 31PKM33.21K      | 3         | -        | 3         |
| 4.            | Sosiologi Komunikasi                         | 31SKI33.21K      | 3         | -        | 3         |
| 5.            | Teori Komunikasi                             | 31TKO33.21K      | 3         | -        | 3         |
| 6.            | <i>CSR (Corporate Social Responsibility)</i> | 31CSR33.21K      | 3         | -        | 3         |
| 7.            | <i>Marketing Public Relations</i>            | 31MPR33.21K      | 2         | -        | 2         |
| <b>Jumlah</b> |                                              |                  | <b>19</b> | <b>1</b> | <b>20</b> |

**SEMESTER 4**

| No.           | Mata Kuliah                        | Kode Mata Kuliah | Beban SKS |          |           |
|---------------|------------------------------------|------------------|-----------|----------|-----------|
|               |                                    |                  | Teori     | Praktik  | Jml       |
| 1.            | Teknologi Informasi dan Komunikasi | 31TIK34.21K      | 3         | -        | 3         |
| 2.            | Manajemen Komunikasi               | 31MKI34.21K      | 3         | -        | 3         |
| 3.            | Kapita Selekt                      | 31KSA34.21K      | 3         | -        | 3         |
| 4.            | Metode Penelitian Kuantitatif      | 31MPK34.21K      | 2         | 1        | 3         |
| 5.            | Cyber Public Relations             | 31CPR34.21K      | 3         | -        | 3         |
| 6.            | Audit Komunikasi                   | 31AKI34.21K      | 2         | 1        | 3         |
| 7.            | Komputer Grafis                    | 31KGS34.21K      | 2         | 1        | 3         |
| <b>Jumlah</b> |                                    |                  | <b>18</b> | <b>3</b> | <b>21</b> |

**SEMESTER 5**

| No.           | Mata Kuliah                                      | Kode Mata Kuliah | Beban SKS |          |           |
|---------------|--------------------------------------------------|------------------|-----------|----------|-----------|
|               |                                                  |                  | Teori     | Praktik  | Jml       |
| 1.            | Produksi Media Komunikasi                        | 31PMK45.21K      | 2         | 2        | 4         |
| 2.            | Media Relations                                  | 31MRS25.21K      | 2         | -        | 2         |
| 3.            | Manajemen Strategi Komunikasi                    | 31MSK35.21K      | 3         | -        | 3         |
| 4.            | Hukum dan Etika Komunikasi                       | 31HEK25.21K      | 2         | -        | 2         |
| 5.            | Media Promosi                                    | 31MPI25.21K      | 2         | -        | 2         |
| 6.            | Manajemen Program Multi Media                    | 31MPM25.21K      | 2         | -        | 2         |
| 7.            | Fotografi                                        | 31FTG35.21       | 2         | 1        | 3         |
| 8.            | Metode Penelitian Kualitatif                     | 31MPF35.21       | 2         | 1        | 3         |
| 9.            | Psikologi Kepribadian<br>(Praktikum Hospitality) | 31PGK35.21K      | 2         | 1        | 3         |
| <b>Jumlah</b> |                                                  |                  | <b>19</b> | <b>5</b> | <b>24</b> |

**SEMESTER 6**

| No.           | Mata Kuliah              | Kode Mata Kuliah | Beban SKS |          |           |
|---------------|--------------------------|------------------|-----------|----------|-----------|
|               |                          |                  | Teori     | Praktik  | Jml       |
| 1.            | Media Planning           | 31MPG36.21K      | 3         | -        | 3         |
| 2.            | Manajemen Krisis         | 31MKS36.21K      | 3         | -        | 3         |
| 3.            | Komunikasi Interpersonal | 31KIL36.21K      | 3         | -        | 3         |
| 4.            | Komunikasi Organisasi    | 31KOI36.21K      | 3         | -        | 3         |
| 5.            | Evaluasi Program Media   | 31EPM36.21K      | 3         | -        | 3         |
| 6.            | Komunikasi Antar Budaya  | 31KAB36.21K      | 3         | -        | 3         |
| 7.            | Teknik Negosiasi         | 31TNI36.21K      | 3         | -        | 3         |
| 8.            | Manajemen Perubahan      | 31MPN36.21K      | 3         | -        | 3         |
| <b>Jumlah</b> |                          |                  | <b>24</b> | <b>-</b> | <b>24</b> |

**SEMESTER 7**

| No.           | Mata Kuliah                  | Kode Mata Kuliah | Beban SKS |          |          |
|---------------|------------------------------|------------------|-----------|----------|----------|
|               |                              |                  | Teori     | Praktik  | Jml      |
| 1.            | Kuliah Kerja Nyata (KKN)     | 31KKN47.21       | -         | 4        | 4        |
| 2.            | Praktik Kerja Lapangan (PKL) | 31PKL37.21       | -         | 3        | 3        |
| <b>Jumlah</b> |                              |                  | <b>-</b>  | <b>7</b> | <b>7</b> |

**SEMESTER 8**

| No.              | Mata Kuliah | Kode Mata Kuliah | Beban SKS |          |            |
|------------------|-------------|------------------|-----------|----------|------------|
|                  |             |                  | Teori     | Praktik  | Jml        |
| 1.               | Skripsi     | 31SKR68.21       | 6         | -        | 6          |
| <b>Jumlah</b>    |             |                  | <b>6</b>  | <b>-</b> | <b>6</b>   |
| <b>TOTAL SKS</b> |             |                  |           |          | <b>145</b> |

**KETERANGAN :**

Dalam rangka implementasi program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM), maka pada semester 6 diberlakukan ketentuan pelaksanaan kurikulum sebagai berikut:

**SEMESTER 6**

Pada semester 6, mahasiswa Program Studi Manajemen Informasi Komunikasi diberikan kebebasan untuk memilih mengikuti pendidikan/perkuliahan sesuai dengan kurikulum yang sudah ditetapkan seluruhnya oleh STMM, dan atau mengikuti program “magang” yang dilaksanakan pada Industri bidang Informasi dan Komunikasi. Syarat untuk dapat mengikuti MBKM adalah dengan mencapai 100 SKS lulus, sedangkan konversi MBKM sebanyak 18 SKS sesuai pada tabel konversi MBKM.

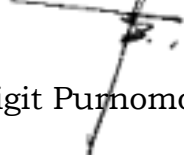
**DAFTAR KONVERSI MATA KULIAH UNTUK MBKM SEMESTER**

| No.           | Mata Kuliah              | Kode Mata Kuliah | Beban SKS |          |           |
|---------------|--------------------------|------------------|-----------|----------|-----------|
|               |                          |                  | Teori     | Praktik  | Jml       |
| 1.            | Media Planning           | 31MPG36.21K      | 3         | -        | 3         |
| 2.            | Manajemen Krisis         | 31MKS36.21K      | 3         | -        | 3         |
| 3.            | Komunikasi Interpersonal | 31KIL36.21K      | 3         | -        | 3         |
| 4.            | Komunikasi Organisasi    | 31KOI36.21K      | 3         | -        | 3         |
| 5.            | Evaluasi Program Media   | 31EPM36.21K      | 3         | -        | 3         |
| 6.            | Teknik Negosiasi         | 31TNI36.21K      | 3         | -        | 3         |
| <b>Jumlah</b> |                          |                  | <b>18</b> | <b>-</b> | <b>18</b> |

Ketua Jurusan Penyiaran,



Dr. Dra. Sintar Nababan, M.Si

Ketua Program Studi  
Manajemen Produksi Berita


Drs. Sigit Purnomo, M.Si

Ditetapkan di : Yogyakarta  
Pada tanggal : 29 Desember 2023

Ketua



Noor Iza

| No. | Nama                                    | Jabatan       | Paraf                                                                                 |
|-----|-----------------------------------------|---------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| 1.  | Dr. Shinto Dwirawati, S.H., S.Sos., MA. | Puket I       |  |
| 2.  | Andi Irfan Mastulenm S.PT., M.Si        | Kabag. Dikjar |                                                                                       |
| 3.  | Drs. Bambang Sujarwadi, M.Pd.           | Kapus PPMPP   |  |

**KURIKULUM**  
**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PERMAINAN**  
**PROGRAM PENDIDIKAN SARJANA TERAPAN /D4**

**A. LEARNING OUTCOME (CAPAIAN PEMBELAJARAN PROGRAM STUDI)**

| <b>I. Keterangan umum</b>                             |                            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|-------------------------------------------------------|----------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1                                                     | Perguruan Tinggi           | SEKOLAH TINGGI MULTI MEDIA (MMTC) YOGYAKARTA                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| 2                                                     | Jurusan                    | Animasi dan Teknologi Permainan                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| 3                                                     | Nama Program Studi/Jenjang | Teknologi Permainan / Diploma IV                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| 4                                                     | Rumpun Keilmuan            | Ilmu Formal                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| 5                                                     | Bidang Keilmuan            | Komputer                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| 6                                                     | Koordinator Tim Penyusun   | Nama : RB. Hendri Kuswantoro, M.Kom.<br>Jabatan : Ketua Program Studi                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| 7                                                     | Anggota                    | Dra. Rinawati Ciptaningrum, M.Sn.<br>Drs. Wilhelmus Fillianto, M.Sn.<br>Sigit Winarso, S.Kom.,M.Cs.<br>RM. Joko Priyono, M.Sn.<br>Tri Anggraeni, S.Kom.,M.Sc.<br>Adi Sucipto, MT.<br>Riska Ana Gulang, MT.<br>M. Yordan Siagian, MT.<br>Troy, MT.<br>Muh. Riski Pranata, ST.<br>Matahari B, Nendya, MT.                                                                          |
| <b>II. Kualifikasi Hasil Pendidikan Program Studi</b> |                            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| 1                                                     | Profil Lulusan             | <b>1. Game Designer</b><br>Lulusan yang dapat merancang dan menciptakan pengalaman bermain dalam dunia game<br><br><b>2. Game Programmer</b><br>Lulusan dapat membuat dan mengembangkan <i>codebase</i> untuk produksi game 2D dan 3D.<br><br><b>3. Visual Artist</b><br>lulusan dapat membuat aset game 2D dan 3D.                                                              |
| 2                                                     | Capaian pembelajaran       | Untuk membentuk profil lulusan tersebut diperlukan kemampuan-kemampuan untuk menunjang tugas pokoknya. Sesuai dengan Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) level 6 dan Standar Nasional Pendidikan Tinggi (SNPT), capaian pembelajaran penyelenggaraan pendidikan tinggi harus mencakup 4 aspek, yaitu: sikap, pengetahuan, keterampilan umum, dan keterampilan khusus. |

|   |                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|---|------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 3 | Sikap                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>a. bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius, jujur dan sabar.</li> <li>b. menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika;</li> <li>c. menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik;</li> <li>d. berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa;</li> <li>e. menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain;</li> <li>f. berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan pancasila;</li> <li>g. bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;</li> <li>h. taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara;</li> <li>i. menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan;</li> <li>j. menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri.</li> <li>k. Menumbuhkan karakter kemandirian yang didukung oleh sikap kritis dan adaptif terhadap perkembangan ilmu, teknologi dan seni.</li> </ul> |
| 4 | Penguasaan Pengetahuan | <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Menguasai pengetahuan tentang; Teknologi Permainan, riset proyek game, menggambar anatomi manusia dan binatang, pengoperasian komputer grafis (2D dan 3D), kearifan lokal, <i>web design</i>, penataan visual dan suara, berinteraksi dalam kelompok, matematika dan fisika game, pemrograman game, etika profesi dan , entrepreneurship.</li> <li>b. Merencanakan pembuatan game; perancangan game, penulisan naskah, membuat karya grafis (dengan software 2D dan 3D), merancang animasi, <i>special Effect</i> dan <i>Sound Effect</i>, <i>programming</i>, Jaringan komputer, <i>Artificial intelligence</i>, music ilustrasi, <i>dubbing</i>.</li> <li>c. Menguasai prinsip, teknik, dan pemodelan <i>problem solving</i> di bidang pembuatan game disesuaikan dengan perkembangan terbaru teknologi komunikasi dan informasi.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| 5 | Keterampilan khusus    | <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Mampu merancang; Game desain dokumen, yang meliputi storyline, gambar karakter (2D dan 3D), aset game, perencanaan <i>coding</i> untuk game, sampai <i>mock up</i> game.</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |

|   |                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|---|-------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|   |                   | <p>b. Mampu menggunakan <i>game engine</i> (<i>software</i> pembuat game)</p> <p>c. Mampu membuat aset game 2D dan 3D yang meliputi desain karakter, antarmuka, lingkungan game, aset dan properti, desain grafis serta mampu menganimasikan kebutuhan visual game.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| 6 | Keterampilan umum | <p>a. Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan/atau teknologi dalam bidang produksi game.</p> <p>b. Mampu memutuskan: konsep produksi produksi game, kebutuhan software dalam sebuah produksi game, mengarahkan proses produksi game, melakukan koordinasi tim kerja produksi game, dan mampu memilih jaringan distribusi produksi (internet, handphone), dan video.</p> <p>c. Mampu memberikan solusi terhadap pemecahan permasalahan di lingkup produksi game secara <b>mandiri</b> antara lain, menulis naskah game, membuat karya grafis (desain dan animasi), membuat karakter dan model; <b>kelompok</b>, mampu memimpin tim produksi game.</p> <p>d. Mampu bertanggungjawab terhadap pekerjaan sendiri, meliputi; memutuskan jenis game, memutuskan jenis software yang digunakan dalam produksi game, menampilkan dan menyajikan hasil produksi game melalui media; handphone, video, internet.</p> <p>e. Mampu memimpin tim kerja produksi Desain Teknologi Permainan.</p> <p>f. Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan, teknologi atau seni sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah untuk menghasilkan solusi, gagasan, desain, atau kritik seni serta memproduksi hasil karyanya dalam bentuk tugas akhir karya produksi;</p> <p>g. mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang produksi game, berdasarkan hasil analisis terhadap informasi dan data;</p> <p>h. mampu mengembangkan dan memelihara jaringan kerja dengan rekanan, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya.</p> |

**B. STRUKTUR KURIKULUM PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PERMAINAN****STRUKTUR PROGRAM KURIKULUM  
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PERMAINAN****SEMESTER 1**

| No.    | Mata Kuliah              | Kode Mata Kuliah | Beban SKS |         |     |
|--------|--------------------------|------------------|-----------|---------|-----|
|        |                          |                  | Teori     | Praktik | Jml |
| 1.     | Pendidikan Agama         | 22PAG20.21       | 2         | -       | 2   |
| 2.     | Pendidikan Pancasila     | 22PPA20.21       | 2         | -       | 2   |
| 3.     | Bahasa Inggris           | 22BIG21.21       | 2         | -       | 2   |
| 4.     | Ilmu Budaya Nusantara    | 22IBN21.21       | 2         | -       | 2   |
| 5.     | Komunikasi interpersonal | 22KIP21.21       | 2         | -       | 2   |
| 6.     | Psikologi Persepsi       | 22PPI21.21       | 2         | -       | 2   |
| 7.     | Metodologi Penelitian    | 22MTP21.21       | 2         | -       | 2   |
| 8.     | Nirmana                  | 22NRM31.21       | 2         | 1       | 3   |
| 9.     | Sketsa                   | 22SKT31.21       | 2         | 1       | 3   |
| 10.    | Creative Thinking        | 22CRT21.21       | 2         | -       | 2   |
| Jumlah |                          |                  | 20        | 2       | 22  |

**SEMESTER 2**

| No.    | Mata Kuliah                | Kode Mata Kuliah | Beban SKS |         |     |
|--------|----------------------------|------------------|-----------|---------|-----|
|        |                            |                  | Teori     | Praktik | Jml |
| 1.     | Sejarah Animasi game       | 22SAG22.21       | 2         | -       | 2   |
| 2.     | Edu Game                   | 22EDG22.21       | 2         | -       | 2   |
| 3.     | Perancangan Game           | 22PRG32.21       | 2         | 1       | 3   |
| 4.     | Desain Komunikasi Visual   | 22DKV.32.21      | 2         | 1       | 3   |
| 5.     | Drawing                    | 22DRW32.21       | 2         | 1       | 3   |
| 6.     | Algoritma Pemrograman      | 22APN22.21       | 2         | -       | 2   |
| 7.     | Fisika Game                | 22FSG22.21       | 2         | -       | 2   |
| 8.     | Matematika Game            | 22MTG22.21       | 2         | -       | 2   |
| 9.     | Pendidikan Kewarganegaraan | 22PKN20.21       | 2         | -       | 2   |
| 10.    | Prinsip Animasi game       | 22PAG.22.21      | 2         | -       | 2   |
| Jumlah |                            |                  | 21        | 2       | 23  |

**SEMESTER 3**

| No. | Mata Kuliah           | Kode Mata Kuliah | Beban SKS |         |     |
|-----|-----------------------|------------------|-----------|---------|-----|
|     |                       |                  | Teori     | Praktik | Jml |
| 1.  | Bahasa Indonesia      | 22BAI20.21       | 2         | -       | 2   |
| 2.  | Logika Game           | 22LOG23.21       | 2         | -       | 2   |
| 3.  | Basis Data            | 22BDA23.21       | 2         | -       | 2   |
| 4.  | Penulisan Naskah Game | 22PNG33.21       | 2         | 1       | 3   |
| 5.  | Perancangan Karakter  | 22PKR33.21       | 2         | 1       | 3   |
| 6.  | Pemrograman Game      | 22PGE33.21       | 2         | 1       | 3   |

| No.           | Mata Kuliah                | Kode Mata Kuliah  | Beban SKS |          |           |
|---------------|----------------------------|-------------------|-----------|----------|-----------|
|               |                            |                   | Teori     | Praktik  | Jml       |
| 7.            | Komputer Grafis            | 22KPG33.21        | 2         | 1        | 3         |
| 8.            | Ilustrasi Digital          | 22ILD33.21        | 2         | 1        | 3         |
| 9.            | <b>Produksi Board Game</b> | <b>22PBG23.21</b> | -         | 2        | 2         |
| <b>Jumlah</b> |                            |                   | <b>16</b> | <b>7</b> | <b>23</b> |

#### SEMESTER 4

| No.           | Mata Kuliah                       | Kode Mata Kuliah  | Beban SKS |          |           |
|---------------|-----------------------------------|-------------------|-----------|----------|-----------|
|               |                                   |                   | Teori     | Praktik  | Jml       |
| 1.            | Jaringan Komputer                 | 22JKP24.21        | 2         | -        | 2         |
| 2.            | Perancangan Lingkungan Game       | 22PLG34.21        | 2         | 1        | 3         |
| 3.            | Multimedia Interaktif             | 22MIF34.21        | 2         | 1        | 3         |
| 4.            | Modeling 3D Hard Surface          | 22HSM34.21        | 2         | 1        | 3         |
| 5.            | Animasi Game 2D                   | 22AGD34.21        | 2         | 1        | 3         |
| 6.            | Perancangan Sistem Game           | 22PSG24.21        | 2         | -        | 2         |
| 7.            | Music Illustration & Sound Effect | 22MSE34.21        | 2         | 1        | 3         |
| 8.            | <b>Produksi Game 2 Dimensi</b>    | <b>22PGD44.21</b> | -         | 4        | 4         |
| <b>Jumlah</b> |                                   |                   | <b>14</b> | <b>9</b> | <b>23</b> |

#### SEMESTER 5

| No.           | Mata Kuliah                     | Kode Mata Kuliah  | Beban SKS |          |           |
|---------------|---------------------------------|-------------------|-----------|----------|-----------|
|               |                                 |                   | Teori     | Praktik  | Jml       |
| 1.            | Modeling 3D Organik             | 22MDO35.21        | 2         | 1        | 3         |
| 2.            | Antarmuka Game (Game Interface) | 22AMG35.21        | 2         | 1        | 3         |
| 3.            | Animasi Game 3D                 | 22AGT35.21        | 2         | 1        | 3         |
| 4.            | Penulisan Karya Ilmiah          | 22PAI25.21        | 2         | -        | 2         |
| 5.            | Tinjauan Game                   | 22TJG25.21        | 2         | -        | 2         |
| 6.            | Web Browser Game                | 22WBG35.21        | 2         | 1        | 3         |
| 7.            | Game Artificial Intelligence    | 22GAI25.21        | 2         | -        | 2         |
| 8.            | <b>Produksi Game 3 Dimensi</b>  | <b>22PGT45.21</b> | -         | 4        | 4         |
| <b>Jumlah</b> |                                 |                   | <b>14</b> | <b>8</b> | <b>22</b> |

**SEMESTER 6**

| No.    | Mata Kuliah               | Kode Mata Kuliah | Beban SKS |         |     |
|--------|---------------------------|------------------|-----------|---------|-----|
|        |                           |                  | Teori     | Praktik | Jml |
| 1.     | Kapita Selekta Game       | 22KSG26.21       | 2         | -       | 2   |
| 2.     | Technopreneur             | 22TPR26.21       | 2         | -       | 2   |
| 3      | Perancangan Level         | 22PRL36.21       | 2         | 1       | 3   |
| 4.     | Integrasi Game            | 22ITG36.21       | 2         | 1       | 3   |
| 5.     | Produksi Multiplayer Game | 22PMG66.21       | -         | 6       | 6   |
| Jumlah |                           |                  | 8         | 8       | 16  |

**SEMESTER 7**

| No.    | Mata Kuliah        | Kode Mata Kuliah | Beban SKS |         |     |
|--------|--------------------|------------------|-----------|---------|-----|
|        |                    |                  | Teori     | Praktik | Jml |
| 1.     | Produksi Advergame | 22PRA67.21       | -         | 6       | 6   |
| 2.     | Kerja Praktek      | 22KPK47.21       | -         | 4       | 4   |
| 3.     | Special Effect     | 22SFX37.21       | 2         | 1       | 3   |
| Jumlah |                    |                  | 2         | 11      | 13  |

**SEMESTER 8**

| No.    | Mata Kuliah         | Kode Mata Kuliah | Beban SKS |         |     |
|--------|---------------------|------------------|-----------|---------|-----|
|        |                     |                  | Teori     | Praktik | Jml |
| 1.     | Skripsi/Tugas Akhir | 22SPK68.21       | 6         | -       | 6   |
| Jumlah |                     |                  | 6         | -       | 6   |
|        |                     |                  | TOTAL     |         | 148 |

**KETERANGAN :**

Dalam rangka implementasi program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MB-KM), maka pada semester 6 dan semester 7 diberlakukan ketentuan pelaksanaan kurikulum sebagai berikut :

**SEMESTER 6**

Pada semester 6, mahasiswa Program Studi Teknologi Permainan diberikan kebebasan untuk memilih mengikuti pendidikan/perkuliahannya sesuai dengan kurikulum yang sudah ditetapkan seluruhnya oleh STMM, dan atau mengikuti program “magang” yang dilaksanakan pada Industri/ Studio Game. Syarat untuk dapat mengikuti MBKM adalah dengan mencapai 100 SKS lulus, sedangkan konversi MBKM sebanyak 20 SKS sesuai pada tabel konversi MBKM.

**SEMESTER 7**

Pada semester 7, mahasiswa Program Studi Teknologi Permainan mengikuti pendidikan/perkuliahannya sesuai dengan kurikulum yang sudah ditetapkan seluruhnya oleh STMM, dan mata kuliah Kerja Praktek ditawarkan pada semester ganjil dan genap

**DAFTAR KONVERSI MATA KULIAH UNTUK MBKM**

| No.           | Mata Kuliah               | Kode Mata Kuliah | Beban SKS |           |           |
|---------------|---------------------------|------------------|-----------|-----------|-----------|
|               |                           |                  | Teori     | Praktik   | Jml       |
| 1.            | Kapita Selekta Game       | 22KSG26.21       | 2         | -         | 2         |
| 2.            | Technopreneur             | 22TPR26.21       | 2         | -         | 2         |
| 3             | Perancangan Level         | 22PRL36.21       | 2         | 1         | 3         |
| 4             | Integrasi Game            | 22ITG36.21       | 2         | 1         | 3         |
| 5             | Produksi Multiplayer Game | 22PMG66.21       | -         | 6         | 6         |
| 6             | Kerja Praktek             | 22KPK47.21       | -         | 4         | 4         |
| <b>Jumlah</b> |                           |                  | <b>8</b>  | <b>12</b> | <b>20</b> |

**DAFTAR KONVERSI MATA KULIAH KURIKULUM PERBAIKAN**

| Kurikulum 2021 |                       |                |          | Kurikulum 2021 Perbaikan |                |          |
|----------------|-----------------------|----------------|----------|--------------------------|----------------|----------|
| No             | Kode Mata Kuliah lama | Mata Kuliah    | Semester | Kode Mata Kuliah baru    | Mata Kuliah    | Semester |
| 1              | 22SFX36.21            | Special Effect | 6        | 22SFX37.21               | Special Effect | 7        |

**C. DESKRIPSI MATA KULIAH**

| No. | Mata Kuliah dan Kode Mata kuliah | Deskripsi Mata Kuliah                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|-----|----------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1   | Pendidikan Agama                 | Mata kuliah ini bertujuan membantu mahasiswa dalam memelihara dan meningkatkan keimanan serta ketaatan mahasiswa kepada agamanya masing-masing, agar terpelihara sikap dan budi pekerti luhur.                                                                                                                                                                                                             |
| 2   | Pendidikan Pancasila             | Mata kuliah ini bertujuan membantu mahasiswa agar memiliki kemampuan kepribadian bangsa Indonesia dan nilai-nilai luhur yang terkandung dalam Pancasila, serta mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari baik di lingkungan kampus maupun di masyarakat.                                                                                                                                             |
| 3   | Pendidikan Kewarganegaraan       | Mata kuliah ini bertujuan membantu mahasiswa agar memiliki kemampuan dan wawasan tentang kebangsaan serta bela negara, sehingga memiliki pengetahuan tentang hak dan kewajiban warga negara, bela negara, demokrasi pancasila, HAM, wawasan nusantara, ketahanan nasional, politik dan strategi nasional serta berkepribadian bangsa Indonesia, dan mampu mengimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. |

| No. | Mata Kuliah dan Kode Mata kuliah | Deskripsi Mata Kuliah                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|-----|----------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 4   | Bahasa Indonesia                 | Mata kuliah ini bertujuan membantu mahasiswa agar memiliki kemampuan berbahasa Indonesia dengan baik dan benar (ilmiah dan sastra) dalam komunikasi sosial                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| 5   | Bahasa Inggris                   | Mata kuliah ini mempelajari bahasa asing (Inggris) sebagai bahasa internasional dengan menyesuaikan kebutuhan informasi pada program terkait lingkup perancangan teknologi permainan.                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| 6   | Ilmu Budaya Nusantara            | Mata kuliah ini mempelajari budaya-budaya nusantara dan produknya untuk mengembangkan kreativitas dalam perancangan game dalam mengangkat kearifan lokal                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| 7   | Creative Thinking                | Mata Kuliah ini bertujuan untuk membantu mahasiswa dalam mengembangkan keterampilan berpikir secara kreatif meliputi kemampuan <i>associating</i> , <i>questioning</i> , <i>observing experimenting</i> , dan <i>design thinking</i> .                                                                                                                                                                                                                     |
| 8   | Komunikasi Interpersonal         | Mata Kuliah ini memberikan pemahaman kepada mahasiswa bahwa komunikasi interpersonal adalah ilmu yang bertujuan untuk memelihara, membina dan menciptakan hubungan baik antara individu dengan individu dan individu dengan organisasi dengan menggunakan kemampuan berbicara atau mengisi konten baik secara verbal maupun nonverbal dengan menggunakan semua sarana yang ada secara efektif dan efisien                                                  |
| 9   | Logika Game                      | Mata kuliah ini mempelajari penerapan dasar-dasar pemrograman seperti class, objek, variabel, properti, method, inheritance, sintaks using, dan lain-lain untuk membuat game sederhana.                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| 10  | Basis Data                       | Mata kuliah ini Proses perancangan basis data, pendefinisian kebutuhan data, representasi orientasi objek, perancangan konsep basis data, penormalan relasi, normalisasi, View Integration, Relational Commercial Language, pengelolaan basis data untuk multi user.                                                                                                                                                                                       |
| 11  | Desain Komunikasi Visual         | Mata kuliah ini bertujuan membantu mahasiswa agar memiliki kemampuan dalam merancang konsep komunikasi dan ungkapan daya kreatif yang diaplikasikan dalam pelbagai media komunikasi visual dengan mengolah elemen desain grafis yang terdiri dari gambar (ilustrasi), huruf/ tipografi, warna, komposisi, dan layout. Semuanya itu dilakukan guna menyampaikan pesan secara visual, audio, dan audio visual kepada target melalui media cetak & elektronik |

| No. | Mata Kuliah dan Kode Mata kuliah | Deskripsi Mata Kuliah                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|-----|----------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 12  | Matematika Game                  | Mata kuliah ini mempelajari sistem koordinat, vektor dan operasi vektor, macam-macam matriks dan operasinya, bilangan kompleks, bangun datar dan bangun ruang, serta transformasi matriks yang digunakan dalam game (permainan)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| 13  | Kapita Selektif Game             | Mata kuliah ini mempelajari tentang perkembangan teknologi dan penerapannya dalam game, isu-isu terkini tentang perkembangan game serta membangun ide-ide persiapan pelaksanaan tugas akhir.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| 14  | Technopreneur                    | Mata Kuliah ini memberikan pemahaman dan skill kepada mahasiswa untuk mampu mengidentifikasi, dan mengevaluasi peluang wirausaha sesuai dengan bidang keahliannya, serta mengembangkan peluang usaha tersebut. Mata kuliah ini menggabungkan pengenalan teori dan praktek langsung (hands-on experience) secara terintegrasi dalam mengembangkan peluang usaha. Pada akhirnya mahasiswa diharapkan mampu menuangkan peluang usaha kedalam business plan yang efektif.                                                                                                                                         |
| 15  | Penulisan Karya Ilmiah           | Mata Kuliah ini membahas jenis-jenis karya ilmiah, cara menyusun karya tulis, dan praktik membuat karya tulis. Strategi kuliah meliputi kegiatan tatap muka, diskusi dan atau bedah buku/artikel dan kajian peraturan penulisan karya tulis. Evaluasi dilakukan melalui tes tertulis, tugas presentasi, diskusi, keaktifan dalam perkuliahan, aktivitas diskusi                                                                                                                                                                                                                                               |
| 16  | Penulisan Naskah Game            | Mata kuliah ini bertujuan membantu mahasiswa memahami dan memiliki kemampuan dalam penyusunan naskah produksi dan <i>storyboard</i> game.<br><i>Maksud dan tujuan diajarkannya mata kuliah 'Penulisan Naskah Game', agar mahasiswa dapat meningkatkan kompetensi setelah memahami tentang penulisan naskah game yang meliputi; Pengertian Naskah Game, Proses Produksi Game, Prinsip Game Design, Genre Game, Proses Penulisan dan Pengembangan Gagasan, Interaktif dan Naratif, Karakter dan Point of View, Konflik dan Motivasi, Cutscene, Sinematik, Storytelling, Sinopsis, Proposal, Design Document</i> |
| 17  | Perancangan Game                 | Mata kuliah ini mempelajari tentang konsep, proses perancangan game (pra produksi/ <i>production design</i> ) . mempelajari elemen dasar game ( elemen dramatis dan formal, akhir dari mata kuliah ini menghasilkan game design document.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |

| No. | Mata Kuliah dan Kode Mata kuliah | Deskripsi Mata Kuliah                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|-----|----------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 18  | Multimedia Interaktif            | Mata kuliah ini mempelajari tentang User Interface dan User Experience berupa elemen visual warna, ilustrasi, gambar, layout, platform, mengaplikasikan dalam desain visual, desain interaksi, arsitektur informasi (information architecture), kebergunaan (usability), kemampuan melakukan riset dan kemampuan membuat konten, mempunyai keterampilan dalam mengembangkan multimedia interaktif.                                                                  |
| 19  | Drawing                          | Mata kuliah ini bertujuan untuk membantu mahasiswa agar mampu membentuk objek-objek ( <i>free hand drawing</i> ) yang akan digunakan dalam produksi animasi meliputi : sketsa dan gambar bentuk.                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| 20  | Perancangan Karakter             | Mata kuliah ini bertujuan membantu mahasiswa memahami konsep karakter dan mampu merancang karakter, aset-aset maupun properti pendukung produksi game (2D).                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| 21  | Modeling 3D Organik              | Mata kuliah ini bertujuan mempelajari proses pembuatan model 3D Organik <i>lowpoly</i> yang meliputi objek - objek makhluk hidup (manusia, hewan, tumbuhan)                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| 22  | Modeling 3D hard surface         | Mata kuliah ini bertujuan mempelajari proses pembuatan model 3D hard surface <i>lowpoly</i> yang meliputi aset-aset interior maupun exterior serta teksturing object 3D.                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| 23  | Nirmana                          | Mata kuliah ini bertujuan membantu mahasiswa agar memiliki kemampuan dan kepekaan visual (2D dan 3D) yang meliputi : elemen dasar komunikasi visual dan prinsip komposisi.                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| 24  | Jaringan Komputer                | Mata kuliah ini bertujuan untuk memahami konsep, merancang jaringan komputer dan aplikasinya serta memberikan pengetahuan dan kemampuan menguasai jaringan, LAN dan WAN serta pengamatan jaringan yang digunakan sebagai pendukung pembuatan game online maupun multiplayer.                                                                                                                                                                                        |
| 25  | Pemrograman Game                 | Mata kuliah bertujuan untuk membekali mahasiswa agar dapat memahami konsep dan cara pembuatan aplikasi permainan materi yang diberikan meliputi pengantar game dan genre, matematika vector, fisika menaik, grafik 2D, game input, networking, tumbukan antar object pembuatan game 2D dan pengenalan game 3D. Mata kuliah ini bersifat tutorial yang akan menuntun mahasiswa langkah demi langkah dalam membuat aplikasi permainan dengan menggunakan game engine. |

| No. | Mata Kuliah dan Kode Mata kuliah          | Deskripsi Mata Kuliah                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|-----|-------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 26  | Web Browser Game                          | Mata kuliah ini mempelajari tentang dasar-dasar pemrograman game berbasis web, meliputi struktur dokumen bahasa pemrograman web, tata letak dokumen web, multimedia (gambar, suara, dan video) pada web, animasi sederhana, membuat bangun datar pada web, manipulasi dokumen web, input dan kendali pada web game, penyimpanan lokal pada web.                                                                                 |
| 27  | Algoritma Pemrograman                     | Mata kuliah ini mempelajari tentang pengertian algoritma, cara-cara menunjukkan algoritma (flowchart, pseudocode, dan pemrograman), struktur logika dasar.                                                                                                                                                                                                                                                                      |
| 28  | Game Artificial Intelligence              | Mata kuliah ini mempelajari konsep dasar kecerdasan buatan pada game berdasar kecerdasan alami dan mempelajari konsep dasar kecerdasan buatan, berikut teori penunjangnya yang menyangkut pencarian, representasi pengetahuan, ketidakpastian, sistem pakar, logika fuzzy dan algoritma genetika                                                                                                                                |
| 29  | Antar Muka Game ( <i>Game Interface</i> ) | Mata kuliah ini mempelajari perancangan antarmuka game dalam bentuk tampilan grafis sesuai dengan jenis, tipe, manfaat, fungsi, layout dan genre-nya yang meliputi title screen, main menu dan ingame UI seperti icon, bar, state, dialog box, button dan HUD dengan memperhatikan kaidah-kaidah komunikasi visual.                                                                                                             |
| 30  | Sound Effect and music Illustration       | Mata kuliah ini mempelajari tentang tata suara meliputi pengisian suara karakter game, musik background diegetic dan nondiegetic berdasarkan genre game, efek suara library, atmosfer dan foley yang diperuntukkan untuk game disesuaikan dengan genre game.                                                                                                                                                                    |
| 31  | Komputer Grafis                           | Mata kuliah ini bertujuan membantu mahasiswa agar memiliki kemampuan dan keterampilan mengolah unsur grafis dengan menggunakan computer. 2 D dan 3 D (merchandising)                                                                                                                                                                                                                                                            |
| 32  | Special Effect                            | Mempelajari tentang efek-efek visual untuk meningkatkan daya tarik terhadap objek yang ditambahkan hal ini merupakan kombinasi teknologi dan seni dalam produksi game. Tidak hanya dalam bentuk gambar tapi juga animasi bergerak termasuk penambahan ornamen khusus seperti cahaya, particle, sinar laser, lightning, liquid dan lain lain. Special effects sepenuhnya dilakukan dengan menggunakan perangkat Komputer Grafik. |
| 33  | Animasi Game 2D                           | Mata kuliah ini mempelajari dan membuat pergerakan karakter berdasar 12 prinsip animasi dengan hasil akhir berupa sprite 2D.                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |

| No. | Mata Kuliah dan Kode Mata kuliah | Deskripsi Mata Kuliah                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|-----|----------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 34  | Animasi Game 3D                  | Mata kuliah ini mempelajari dan membuat pergerakan karakter berdasar 12 prinsip animasi dengan hasil akhir asset karakter game 3D.                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
| 35  | Fisika Game                      | Mata kuliah ini mempelajari tentang besaran dan satuan internasional, hukum newton tentang gerak, gerak lurus dan gerak lurus berubah beraturan, momentum dan impuls, serta hukum kekekalan momentum yang memungkinkan untuk diimplementasikan dalam game (permainan)                                                                                                                                                                      |
| 36  | Metode Penelitian                | Mata kuliah ini bertujuan membantu mahasiswa agar memiliki pengetahuan metodologi riset yang terstruktur dan memiliki kemampuan menggali, mengolah dan menganalisa sebuah informasi. Baik penelitian kualitatif dan kuantitatif                                                                                                                                                                                                            |
| 37  | Perancangan Level                | Mata kuliah ini mempelajari arus ruang ( <i>flow of space</i> ), transfer mekanika game ( <i>encounter the game mechanics</i> ) dan desain pengalaman naratif ( <i>narrative experience design</i> ).                                                                                                                                                                                                                                      |
| 38  | Perancangan Sistem Game          | Mata Kuliah ini mempelajari perancangan sistem dalam permainan (video game) dengan sasaran utama pemahaman ruang lingkup video game dan perencanaan dalam desain serta manajemen dalam perancangan sistem pada permainan. Pembahasan akan difokuskan pada perancangan sistem game mulai dari penyusunan Game Proposal Document, pitching, penyusunan Game Design Document dan prototyping sebagai pembuktian dari konsep dokumen tersebut. |
| 39  | Perancangan Lingkungan Game      | Mata kuliah ini mempelajari tentang tentang perancangan dan tata letak/layouting setting lokasi/environment (background dan foreground) baik interior maupun eksterior, serta aset-aset/properti pendukungnya di dalam game.                                                                                                                                                                                                               |
| 40  | Tinjauan Game                    | Mata kuliah ini mempelajari macam-macam aspek dan elemen yang terdapat dalam sebuah game sehingga game tersebut sesuai dengan genre dan layak dimainkan.                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
| 41  | Psikologi Persepsi               | Mata kuliah ini mempelajari tentang psikologi perkembangan, Sensorik motorik, kognitif, kreativitas dan moral.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
| 42  | Ilustrasi Digital                | Mata kuliah ini mempelajari keterampilan memproduksi, mengolah image grafis, pewarnaan digital menggunakan software grafis baik bentuk vektor maupun bitmap/raster untuk kepentingan aset game serta kemampuan untuk menyusun komposisi dalam sebuah proyek.                                                                                                                                                                               |

| No. | Mata Kuliah dan Kode Mata kuliah | Deskripsi Mata Kuliah                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|-----|----------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 43  | Edu game                         | Mata kuliah ini mempelajari tentang aspek-aspek edukasi yang diterapkan dalam game yang dikaitkan dengan seni, teknologi dan budaya.                                                                                                                                                                                                                                                         |
| 44  | Integrasi Game                   | Mata kuliah ini mempelajari integrasi antara game dengan piranti ( <i>hardware</i> ) input maupun output.                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
| 45  | Prinsip Animasi Game             | Mata kuliah ini mempelajari proses pembuatan animasi 2D ( tradisional dan digital ) dengan menerapkan prinsip-prinsip animasi.                                                                                                                                                                                                                                                               |
| 46  | Produksi Boardgame               | Mata kuliah ini mempelajari pembuatan board game yang dimulai dari proses pra produksi (Game Design Document), Produksi dan Pasca Produksi (mastering CD dan merchandising). Output dari praktek ini adalah sebuah boardgame yang dapat dimainkan, lengkap dari konten (board/arena permainan, token, kartu, bidak, rules book hingga packaging).                                            |
| 47  | Produksi Game 2 Dimensi          | Mata kuliah ini mempelajari pembuatan game 2 dimensi yang dimulai dari proses pra produksi (Game Design Document), Produksi dan Pasca Produksi (mastering CD dan merchandising). Output dari praktek ini adalah sebuah Game 2 Dimensi (mobile atau desktop) yang dapat dimainkan, minimal 3 level.                                                                                           |
| 48  | Produksi Game 3 Dimensi          | Mata kuliah ini mempelajari pembuatan game 3 dimensi yang dimulai dari proses pra produksi (Game Design Document), Produksi dan Pasca Produksi (mastering CD dan merchandising). Output dari praktek ini adalah sebuah Game 3 Dimensi (mobile atau desktop) yang dapat dimainkan, minimal 3 level.                                                                                           |
| 49  | Produksi Multi player game       | Mata kuliah ini mempelajari pembuatan multiplayer game (2 dimensi atau 3 dimensi, online atau offline) yang dimulai dari proses pra produksi (Game Design Document), Produksi dan Pasca Produksi (mastering CD dan merchandising). Output dari praktek ini adalah sebuah Game multiplayer (mobile atau desktop) yang dapat dimainkan minimal oleh 2 player, minimal 3 level.                 |
| 50  | Produksi Adver Game              | Mata kuliah ini mempelajari pembuatan adver game (2 dimensi atau 3 dimensi) yang dimulai dari proses pra produksi (Proses Pembuatan Proposal ke Klien, MOU kerjasama/kontrak produksi dan Game Design Document), Produksi dan Pasca Produksi (mastering CD dan merchandising). Output dari praktek ini adalah sebuah adver game (mobile atau desktop) yang dapat dimainkan, minimal 3 level. |

| No. | Mata Kuliah dan Kode Mata kuliah | Deskripsi Mata Kuliah                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
|-----|----------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 51  | Kerja Praktek                    | <b>Kerja Praktek</b> merupakan kegiatan mahasiswa yang dilakukan di masyarakat maupun di perusahaan untuk mengaplikasikan ilmu yang diperoleh dan melihat relevansinya di dunia <b>kerja</b> serta mendapatkan umpan balik perkembangan ilmu pengetahuan dari masyarakat maupun jalur pengembangan diri dengan mendalami bidang ilmu tertentu                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| 52  | Tugas Akhir                      | <p><b>Tugas Akhir</b> adalah karya ilmiah dan produksi game yang disusun oleh mahasiswa berdasarkan hasil penelitian suatu masalah yang dilakukan secara dengan bimbingan dosen pembimbing.</p> <p><b>Tugas akhir</b> merupakan salah satu persyaratan kelulusan mahasiswa.</p> <p><b>Tugas Akhir</b> di Program Studi Teknologi Permainan dapat disusun oleh mahasiswa secara <b>kelompok</b> (<i>maksimal 3 mahasiswa</i>) atau <b>mandiri</b>, dengan ketentuan pembagian anggota kelompok sesuai profil lulusan 1. Game designer, 2. Game programmer, 3. Visual Artist, dan menghasilkan satu produksi game dengan laporan Tugas Akhir dari masing-masing anggota sesuai pembagian pekerjaan</p> |

Yogyakarta, Desember 2023

Ketua Program Studi  
Teknologi Permainan

**Rb. Hendri Kuswantoro, S.Kom., M.Kom.**

Mengetahui

Pembantu Ketua I  
Bidang Akademik

**Dr. Shinto Dwirawati, S.Sos.,SH., MA.**

Ketua Jurusan  
Animasi dan Teknologi Permainan

**Charles De Haan, S.Kom, M.Cs**

**STRUKTUR PROGRAM KURIKULUM  
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PERMAINAN**

**SEMESTER 1**

| No.           | Mata Kuliah              | Kode Mata Kuliah | Beban SKS |          |           |
|---------------|--------------------------|------------------|-----------|----------|-----------|
|               |                          |                  | Teori     | Praktik  | Jml       |
| 1.            | Pendidikan Agama         | 22PAG20.21       | 2         | -        | 2         |
| 2.            | Pendidikan Pancasila     | 22PPA20.21       | 2         | -        | 2         |
| 3.            | Bahasa Inggris           | 22BIG21.21       | 2         | -        | 2         |
| 4.            | Ilmu Budaya Nusantara    | 22IBN21.21       | 2         | -        | 2         |
| 5.            | Komunikasi interpersonal | 22KIP21.21       | 2         | -        | 2         |
| 6.            | Psikologi Persepsi       | 22PPI21.21       | 2         | -        | 2         |
| 7.            | Metodologi Penelitian    | 22MTP21.21       | 2         | -        | 2         |
| 8.            | Nirmana                  | 22NRM31.21       | 2         | 1        | 3         |
| 9.            | Sketsa                   | 22SKT31.21       | 2         | 1        | 3         |
| 10.           | Creative Thinking        | 22CRT21.21       | 2         | -        | 2         |
| <b>Jumlah</b> |                          |                  | <b>20</b> | <b>2</b> | <b>22</b> |

**SEMESTER 2**

| No.           | Mata Kuliah                 | Kode Mata Kuliah   | Beban SKS |          |           |
|---------------|-----------------------------|--------------------|-----------|----------|-----------|
|               |                             |                    | Teori     | Praktik  | Jml       |
| 1.            | Sejarah Animasi game        | 22SAG22.21         | 2         | -        | 2         |
| 2.            | Edu Game                    | 22EDG22.21         | 2         | -        | 2         |
| 3.            | Perancangan Game            | 22PRG32.21         | 2         | 1        | 3         |
| 4.            | Desain Komunikasi Visual    | 22DKV.32.21        | 2         | 1        | 3         |
| 5.            | Drawing                     | 22DRW32.21         | 2         | 1        | 3         |
| 6.            | Algoritma Pemrograman       | 22APN22.21         | 2         | -        | 2         |
| 7.            | Fisika Game                 | 22FSG22.21         | 2         | -        | 2         |
| 8.            | Matematika Game             | 22MTG22.21         | 2         | -        | 2         |
| 9.            | Pendidikan Kewarganegaraan  | 22PKN20.21         | 2         | -        | 2         |
| 10.           | <b>Prinsip Animasi game</b> | <b>22PAG.22.21</b> | 2         | -        | 2         |
| <b>Jumlah</b> |                             |                    | <b>21</b> | <b>2</b> | <b>23</b> |

**SEMESTER 3**

| No.           | Mata Kuliah                | Kode Mata Kuliah  | Beban SKS |          |           |
|---------------|----------------------------|-------------------|-----------|----------|-----------|
|               |                            |                   | Teori     | Praktik  | Jml       |
| 1.            | Bahasa Indonesia           | 22BAI20.21        | 2         | -        | 2         |
| 2.            | Logika Game                | 22LOG23.21        | 2         | -        | 2         |
| 3.            | Basis Data                 | 22BDA23.21        | 2         | -        | 2         |
| 4.            | Penulisan Naskah Game      | 22PNG33.21        | 2         | 1        | 3         |
| 5.            | Perancangan Karakter       | 22PKR33.21        | 2         | 1        | 3         |
| 6.            | Pemrograman Game           | 22PGE33.21        | 2         | 1        | 3         |
| 7.            | Komputer Grafis            | 22KPG33.21        | 2         | 1        | 3         |
| 8.            | Ilustrasi Digital          | 22ILD33.21        | 2         | 1        | 3         |
| 9.            | <b>Produksi Board Game</b> | <b>22PBG23.21</b> | -         | 2        | 2         |
| <b>Jumlah</b> |                            |                   | <b>16</b> | <b>7</b> | <b>23</b> |

**SEMESTER 4**

| No.           | Mata Kuliah                       | Kode Mata Kuliah  | Beban SKS |          |           |
|---------------|-----------------------------------|-------------------|-----------|----------|-----------|
|               |                                   |                   | Teori     | Praktik  | Jml       |
| 1.            | Jaringan Komputer                 | 22JKP24.21        | 2         | -        | 2         |
| 2.            | Perancangan Lingkungan Game       | 22PLG34.21        | 2         | 1        | 3         |
| 3.            | Multimedia Interaktif             | 22MIF34.21        | 2         | 1        | 3         |
| 4.            | Modeling 3D Hard Surface          | 22HSM34.21        | 2         | 1        | 3         |
| 5.            | Animasi Game 2D                   | 22AGD34.21        | 2         | 1        | 3         |
| 6.            | Perancangan Sistem Game           | 22PSG24.21        | 2         | -        | 2         |
| 7.            | Music Illustration & Sound Effect | 22MSE34.21        | 2         | 1        | 3         |
| 8.            | <b>Produksi Game 2 Dimensi</b>    | <b>22PGD44.21</b> | -         | 4        | 4         |
| <b>Jumlah</b> |                                   |                   | <b>14</b> | <b>9</b> | <b>23</b> |

**SEMESTER 5**

| No.           | Mata Kuliah                     | Kode Mata Kuliah  | Beban SKS |          |           |
|---------------|---------------------------------|-------------------|-----------|----------|-----------|
|               |                                 |                   | Teori     | Praktik  | Jml       |
| 1.            | Modeling 3D Organik             | 22MDO35.21        | 2         | 1        | 3         |
| 2.            | Antarmuka Game (Game Interface) | 22AMG35.21        | 2         | 1        | 3         |
| 3.            | Animasi Game 3D                 | 22AGT35.21        | 2         | 1        | 3         |
| 4.            | Penulisan Karya Ilmiah          | 22PAI25.21        | 2         | -        | 2         |
| 5.            | Tinjauan Game                   | 22TJG25.21        | 2         | -        | 2         |
| 6.            | Web Browser Game                | 22WBG35.21        | 2         | 1        | 3         |
| 7.            | Game Artificial Intelligence    | 22GAI25.21        | 2         | -        | 2         |
| 8.            | <b>Produksi Game 3 Dimensi</b>  | <b>22PGT45.21</b> | -         | 4        | 4         |
| <b>Jumlah</b> |                                 |                   | <b>14</b> | <b>8</b> | <b>22</b> |

**SEMESTER 6**

| No.           | Mata Kuliah               | Kode Mata Kuliah | Beban SKS |          |           |
|---------------|---------------------------|------------------|-----------|----------|-----------|
|               |                           |                  | Teori     | Praktik  | Jml       |
| 1.            | Kapita Selektif Game      | 22KSG26.21       | 2         | -        | 2         |
| 2.            | Technopreneur             | 22TPR26.21       | 2         | -        | 2         |
| 3.            | Perancangan Level         | 22PRL36.21       | 2         | 1        | 3         |
| 4.            | Integrasi Game            | 22ITG36.21       | 2         | 1        | 3         |
| 5.            | Produksi Multiplayer Game | 22PMG66.21       | -         | 6        | 6         |
| <b>Jumlah</b> |                           |                  | <b>8</b>  | <b>8</b> | <b>16</b> |

**SEMESTER 7**

| No.           | Mata Kuliah        | Kode Mata Kuliah | Beban SKS |           |           |
|---------------|--------------------|------------------|-----------|-----------|-----------|
|               |                    |                  | Teori     | Praktik   | Jml       |
| 1.            | Produksi Advergame | 22PRA67.21       | -         | 6         | 6         |
| 2.            | Kerja Praktek      | 22KPK47.21       | -         | 4         | 4         |
| 3.            | Special Effect     | 22SFX37.21       | 2         | 1         | 3         |
| <b>Jumlah</b> |                    |                  | <b>2</b>  | <b>11</b> | <b>13</b> |

**SEMESTER 8**

| No.           | Mata Kuliah         | Kode Mata Kuliah | Beban SKS  |          |          |
|---------------|---------------------|------------------|------------|----------|----------|
|               |                     |                  | Teori      | Praktik  | Jml      |
| 1.            | Skripsi/Tugas Akhir | 22SPK68.21       | 6          | -        | 6        |
| <b>Jumlah</b> |                     |                  | <b>6</b>   | <b>-</b> | <b>6</b> |
| <b>TOTAL</b>  |                     |                  | <b>148</b> |          |          |

**KETERANGAN :**

Dalam rangka implementasi program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MB-KM), maka pada semester 6 dan semester 7 diberlakukan ketentuan pelaksanaan kurikulum sebagai berikut :

**SEMESTER 6**

Pada semester 6, mahasiswa Program Studi Teknologi Permainan diberikan kebebasan untuk memilih mengikuti pendidikan/perkuliahan sesuai dengan kurikulum yang sudah ditetapkan seluruhnya oleh STMM, dan atau mengikuti program “magang” yang dilaksanakan pada Industri/ Studio Game. Syarat untuk dapat mengikuti MBKM adalah dengan mencapai 100 SKS lulus, sedangkan konversi MBKM sebanyak 20 SKS sesuai pada tabel konversi MBKM.

**SEMESTER 7**

Pada semester 7, mahasiswa Program Studi Teknologi Permainan mengikuti pendidikan/perkuliahan sesuai dengan kurikulum yang sudah ditetapkan seluruhnya oleh STMM, dan mata kuliah Kerja Praktek ditawarkan pada semester ganjil dan genap

**DAFTAR KONVERSI MATA KULIAH UNTUK MBKM**

| No.           | Mata Kuliah               | Kode Mata Kuliah | Beban SKS |           |           |
|---------------|---------------------------|------------------|-----------|-----------|-----------|
|               |                           |                  | Teori     | Praktik   | Jml       |
| 1.            | Kapita Selekt Game        | 22KSG26.21       | 2         | -         | 2         |
| 2.            | Technopreneur             | 22TPR26.21       | 2         | -         | 2         |
| 3             | Perancangan Level         | 22PRL36.21       | 2         | 1         | 3         |
| 4             | Integrasi Game            | 22ITG36.21       | 2         | 1         | 3         |
| 5             | Produksi Multiplayer Game | 22PMG66.21       | -         | 6         | 6         |
| 6             | Kerja Praktek             | 22KPK47.21       | -         | 4         | 4         |
| <b>Jumlah</b> |                           |                  | <b>8</b>  | <b>12</b> | <b>20</b> |

**DAFTAR KONVERSI MATA KULIAH KURIKULUM PERBAIKAN**

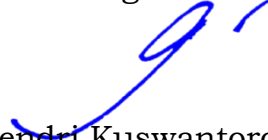
| Kurikulum 2021 |                       |                |          | Kurikulum 2021 Perbaikan |                |          |
|----------------|-----------------------|----------------|----------|--------------------------|----------------|----------|
| No             | Kode Mata Kuliah lama | Mata Kuliah    | Semester | Kode Mata Kuliah baru    | Mata Kuliah    | Semester |
| 1              | 22SFX36.21            | Special Effect | 6        | 22SFX37.21               | Special Effect | 7        |

Ketua Jurusan Penyiaran,



Charles de Haan, S.Kom.,M.Cs

Ketua Program Studi  
Teknologi Permainan



RB. Hendri Kuswantoro, S.Kom.,  
M,Kom