



KEMENTERIAN KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA RI
SEKOLAH TINGGI MULTI MEDIA “MMTC” YOGYAKARTA

Alamat : Jl. Magelang Km. 6 Yogyakarta 55284 INDONESIA
Telepon : Pimpinan (0274) 586512
(0274) 561531, 562513, 623537, 7474201

Fax : (0274) 586561, 623537, 623460
Email: info@mmtc.ac.id

KEPUTUSAN
KETUA SEKOLAH TINGGI MULTI MEDIA
NOMOR 757 TAHUN 2021

TENTANG

PENETAPAN KURIKULUM SEKOLAH TINGGI MULTI MEDIA

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA
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;
 - 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 dan IPTEKS yang dituangkan dalam Capaian Pembelajaran.
 - d. bahwa kurikulum Sekolah Tinggi Multi Media yang berlaku sekarang merupakan kurikulum 2016, dan sudah dilaksanakan selama lima tahun sehingga sudah selayaknya untuk dilakukan perbaikan agar sesuai dengan perkembangan kebutuhan dan IPTEKS serta sesuai dengan program merdeka belajar-kampus merdeka;

- e. bahwa untuk mendapatkan kurikulum yang sesuai dengan diktum “d” telah dilakukan perbaikan kurikulum seluruh program studi di Sekolah Tinggi Multi Media, dan telah menghasilkan kurikulum terbaru yang diberi nama Kurikulum 2021;
- f. bahwa untuk memenuhi azas legalitas dalam penerapan Kurikulum 2021 seperti yang tercantum pada diktum “e” perlu dilakukan penetapan Kurikulum 2021 sebagai kurikulum terbaru Sekolah Tinggi Multi Media oleh Ketua Sekolah Tinggi Multi Media.

Mengingat

- : 1. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi.
- 2. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
- 3. Peraturan Pemerintah Nomor 04 Tahun 2014, tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi.
- 4. Peraturan Presiden nomor 8 tahun 2012, tentang KKNI.
- 5. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 73 Tahun 2013, tentang Penerapan KKNI Bidang Perguruan Tinggi;
- 6. Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 62 Tahun 2016 tentang Sistem Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi;
- 7. Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Nomor 34 Tahun 2017, tentang Statuta Sekolah Tinggi Multi Media.
- 8. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2020, tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi.
- 9. Keputusan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi No. 123 Tahun 2019 tentang Magang dan Pengakuan Satuan Kredit Semester Magang Industri untuk Program Sarjana dan Sarjana Terapan.
- 10. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 5 tahun 2020, tentang Akreditasi Program Studi dan Perguruan Tinggi
- 11. Peraturan Menteri Desa, Pembangunan Daerah Tertinggal, dan Transmigrasi Nomor 11 Tahun 2019, tentang Prioritas Penggunaan Dana Desa Tahun 2020.
- 12. Peraturan Menteri Desa, Pembangunan Daerah Tertinggal, dan Transmigrasi Nomor 16 Tahun 2019, tentang Musyawarah Desa.
- 13. Peraturan Menteri Desa, Pembangunan Daerah Tertinggal, dan Transmigrasi Nomor 17 Tahun 2019,

- tentang Pedoman Umum Pembangunan dan Pemberdayaan Masyarakat Desa.
14. Peraturan Menteri Desa, Pembangunan Daerah Tertinggal, dan Transmigrasi Nomor 18 Tahun 2019, tentang Pedoman Umum Pendampingan Masyarakat Desa.
 15. Peraturan Presiden Nomor 33 Tahun 2014 tentang Pendirian Sekolah Tinggi Multi Media ;
 16. Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika RI Nomor 29 Tahun 2014 tentang Organisasi dan Tata Kerja Sekolah Tinggi Multi Media;
 17. Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika RI Nomor 37 Tahun 2014 tentang Statuta Sekolah Tinggi Multi Media;
 18. DIPA Sekolah Tinggi Multi Media Nomor SP DIPA-059.06.2.432722/2021 tanggal 23 November 2020;

MEMUTUSKAN

Menetapkan : **KEPUTUSAN KETUA SEKOLAH TINGGI MULTI MEDIA TENTANG PENETAPAN KURIKULUM 2021 SEBAGAI KURIKULUM TERBARU YANG BERLAKU DI SEKOLAH TINGGI MULTI MEDIA MULAI TAHUN AKADEMIK 2021-2022.**

BAB I KETENTUAN UMUM

Pasal 1

Dalam keputusan ini, yang dimaksud dengan :

1. Ketua adalah pimpinan Sekolah Tinggi Multi Media yang berwenang dan bertanggung jawab terhadap penyelenggaraan aktivitas akademik dan non-akademik di lingkungan Sekolah Tinggi Multi Media;
2. Ketua Jurusan adalah pimpinan jurusan yang ada di lingkungan Sekolah Tinggi multi Media;
3. Ketua Program Studi adalah pimpinan program studi yang ada di lingkungan Sekolah Tinggi multi Media;
4. Mahasiswa adalah peserta didik yang terdaftar dan sedang mengikuti program pendidikan di Sekolah Tinggi Multi Media;
5. Mahasiswa aktif adalah mahasiswa yang telah mengisi Kartu Rencana Studi (KRS) untuk semester berjalan melalui mekanisme yang telah ditetapkan;
6. Program Studi atau Jurusan adalah kesatuan perencanaan belajar sebagai penyelenggara pendidikan akademik dan atau profesi yang diselenggarakan atas dasar suatu kurikulum serta ditujukan agar peserta didik dapat

menguasai pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang sesuai dengan sasaran kurikulum;

7. Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan Pendidikan Tinggi (Permendikbud No. 3 tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi);
8. Profil Lulusan adalah penciri atau peran yang dapat dilakukan oleh lulusan di bidang keahlian atau bidang kerja tertentu setelah menyelesaikan studinya;
9. Capaian Pembelajaran adalah kemampuan yang diperoleh melalui internalisasi pengetahuan, sikap, keterampilan, kompetensi, dan akumulasi pengalaman kerja (Perpres No. 8 tahun 2012 tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia);
10. Standar Kompetensi Lulusan (SKL) merupakan kriteria minimal tentang kualifikasi kemampuan lulusan yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dinyatakan dalam rumusan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) (Permendikbud No. 3 tahun 2020: Pasal 5 (1)).
11. Bahan Kajian (subject matters) berisi pengetahuan dari disiplin ilmu tertentu atau pengetahuan yang dipelajari oleh mahasiswa dan dapat didemonstrasikan oleh mahasiswa (Anderson & Krathwohl, 2001:12-13).
12. Materi Pembelajaran adalah berupa pengetahuan (fakta, konsep, prinsip-prinsip, teori, dan definisi), keterampilan, dan proses (membaca, menulis berhitung, menari, berpikir kritis, berkomunikasi, dan lain- lain), dan nilai-nilai (Hyman, 1973:4).
13. Mata Kuliah adalah satuan pelajaran yang diajarkan (dan dipelajari oleh mahasiswa) di tingkat perguruan tinggi (sumber: KBBI) yang disusun berdasarkan CPL yang dibebankan padanya, berisi materi pembelajaran, bentuk dan metoda pembelajaran, dan penilaian, serta memiliki bobot minimal satu satuan kredit semester (sks).
14. Rencana Pembelajaran Semester (RPS) suatu mata kuliah adalah rencana proses pembelajaran yang disusun untuk kegiatan pembelajaran selama satu semester guna memenuhi capaian pembelajaran lulusan yang dibebankan pada mata kuliah. Rencana pembelajaran semester atau istilah lain, ditetapkan dan dikembangkan oleh dosen secara mandiri atau bersama dalam kelompok keahlian suatu bidang ilmu pengetahuan dan/atau teknologi dalam program studi.
15. Standar Penilaian Pembelajaran merupakan kriteria minimal tentang penilaian proses dan hasil belajar mahasiswa dalam rangka pemenuhan capaian pembelajaran lulusan.
16. Pengalaman Belajar (learning experience) adalah aktivitas belajar mahasiswa melalui interaksi dengan kondisi eksternal di lingkungan pembelajarannya (Tyler, 1949:63). Aktivitas belajar yang mentransformasi materi pembelajaran menjadi pengetahuan bermakna yang dapat digunakan untuk melakukan hal-hal baru (Ornstein & Hunkins, 2004:216) dan memberikan kemaslahatan.

17. Bentuk Pembelajaran adalah aktivitas pembelajaran dapat berupa kuliah; responsi dan tutorial; seminar; dan praktikum, praktik studio, praktik bengkel, praktik lapangan; praktik kerja, penelitian, perancangan, atau pengembangan; pelatihan militer, pertukaran pelajar, magang, wirausaha, dan/atau bentuk lain pengabdian kepada masyarakat (Permendikbud No. 3 tahun 2020: Pasal 14 Ayat 5).
18. Metoda Pembelajaran adalah cara-cara yang digunakan untuk merealisasikan strategi pembelajaran dengan menggunakan seoptimal mungkin sumber-sumber daya pembelajaran termasuk media pembelajaran (a way in achieving something, Joyce & Weil, 1980).
19. Penilaian adalah satu atau lebih proses mengidentifikasi, mengumpulkan, dan mempersiapkan data untuk mengevaluasi tercapainya capaian pembelajaran lulusan (CPL), dan tujuan kurikulum (ABET, 2016). Penilaian wajib mengandung muatan motivasi, menumbuhkan rasa percaya diri untuk berkontribusi dengan pilihan jalan hidup sebagai pembelajar sepanjang hayat. Lalu menggunakan keahlian khusus untuk bekerja dalam superteam yang dipilihnya.
20. Evaluasi Pembelajaran adalah satu atau lebih proses menginterpretasi data dan bukti-buktinya yang terakumulasi selama proses penilaian (ABET, 2016).
21. Evaluasi Program Kurikulum sebagai sebuah proses atau serangkaian proses pengumpulan data dan informasi, kemudian dianalisis dan hasilnya digunakan sebagai dasar untuk perbaikan kinerja kurikulum yang lebih optimal dan efektif (evaluasi formatif), atau digunakan sebagai dasar untuk menyimpulkan dan pengambilan keputusan (evaluasi sumatif) (Ornstein & Hunkins, Curriculum: Foundations, Principles, and Issues, 2004).
22. Bentuk Kegiatan Pembelajaran MBKM adalah kegiatan pembelajaran di luar program studi yang dapat diikuti oleh mahasiswa selama maksimal tiga semester baik di dalam maupun di luar perguruan tingginya yang terdiri dari 8 (delapan) bentuk, di antaranya pertukaran mahasiswa, magang/praktik kerja, asistensi mengajar di satuan pendidikan, penelitian/riset, proyek kemanusiaan, kegiatan wirausaha, studi/proyek independen, membangun desa/kuliah kerja nyata tematik (Buku Panduan Merdeka Belajar - Kampus Merdeka, 2020).

BAB II

PENETAPAN KURIKULUM

Pasal 2

Penetapan kurikulum dilakukan setiap minimal 4–5 tahun sekali oleh Ketua Sekolah Tinggi Multi Media, dengan menetapkan kualifikasi profil/tujuan pendidikan program studi, capaian pembelajaran lulusan, mata kuliah beserta bobotnya, dan struktur kurikulum yang terintegrasi.

Pasal 3

Kurikulum 2021 adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan Pendidikan Tinggi di Sekolah Tinggi Multi Media yang merupakan hasil perbaikan kurikulum sebelumnya yang diberlakukan mulai tahun akademik 2021-2022.

Pasal 4

Dokumen Kurikulum 2021 Sekolah Tinggi multi Media terdiri atas Capaian Pembelajaran Program Studi, Profil Lulusan, Struktur Program Kurikulum (daftar mata kuliah), dan Deskripsi Mata Kuliah yang terlampir dalam keputusan ini.

BAB III PELAKSANAAN KURIKULUM

Pasal 5

Kurikulum 2021 dilaksanakan pada seluruh program studi yang ada di Sekolah Tinggi Multi Media mulai tahun akademik 2021-2022.

Pasal 6

Pelaksanaan kurikulum dilakukan melalui proses pembelajaran, dengan memperhatikan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL), Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK), dan capaian setiap tahapan pembelajaran mata kuliah (sub-CPMK).

Pasal 7

Pelaksanaan kurikulum mengacu pada RPS yang disusun oleh Dosen atau tim dosen, dengan mengacu pada Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL), Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK), dan capaian setiap tahapan pembelajaran mata kuliah (sub-CPMK).

Pasal 8

Ketua Jurusan dan Ketua Program Studi diberikan kewenangan untuk mengatur pelaksanaan kurikulum dalam implementasi program Merdeka Belajar-Kampus Merdeka pada Jurusan/Program Studi masing-masing.

Pasal 9

Implementasi program Merdeka Belajar-Kampus Merdeka secara detail diatur dalam Buku Panduan Pelaksanaan Merdeka Belajar-Kampus Merdeka di Sekolah Tinggi Multi Media.

BAB IV EVALUASI KURIKULUM

Pasal 10

Evaluasi kurikulum bertujuan untuk melakukan perbaikan kurikulum di sekolah Tinggi Multi Media secara keberlanjutan dalam pelaksanaan kurikulum. Evaluasi kurikulum dilakukan melalui dua tahap, yaitu tahap formatif dan tahap sumatif.

Pasal 11

Evaluasi formatif dilaksanakan dengan memperhatikan ketercapaian CPL yang dilakukan dilakukan melalui ketercapaian CPMK dan Sub-CPMK, yang ditetapkan pada awal semester oleh dosen/tim dosen dan Program Studi. Evaluasi juga dilakukan terhadap bentuk pembelajaran, metode pembelajaran, metode penilaian, RPS, dan perangkat pembelajaran pendukungnya.

Pasal 12

Evaluasi sumatif dilakukan secara berkala tiap 4–5 tahun, dengan melibatkan pemangku kepentingan internal dan eksternal, serta direview oleh pakar bidang ilmu program studi, industri, asosiasi, serta sesuai perkembangan IPTEKS dan kebutuhan pengguna.

BAB V PENGENDALIAN KURIKULUM

Pasal 13

Pengendalian pelaksanaan kurikulum dilakukan setiap semester dengan indikator hasil pengukuran ketercapaian CPL.

Pasal 14

Pengendalian kurikulum dilakukan oleh Program Studi dan dimonitor serta dibantu oleh Pusat Penjaminan Mutu dan Pengembangan Pembelajaran.

BAB VI PENINGKATAN KURIKULUM

Pasal 15

Peningkatan kurikulum, di dasarkan atas hasil evaluasi kurikulum, baik evaluasi formatif maupun evaluasi sumatif.


Pasal 16




Penjaminan mutu kurikulum mengikuti siklus siklus PPEPP, yakni : Penetapan kurikulum (P), Pelaksanaan Kurikulum (P), Evaluasi Kurikulum (E), Pengendalian Kurikulum (P), dan Peningkatan kurikulum (P).

Keputusan ini berlaku selak tanggal ditetapkan, dengan ketentuan apabila ditemukan kekeliruan dalam Keputusan ini akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya

Ditetapkan di Yogyakarta
Pada tanggal : 2 Juli 2021

Ketua,


Noor Iza

No.	Nama	Jabatan	Paraf
1.	Dr. Drs. Sudono, M.Si.	Pembantu Ketua I	
	Dra. Nunuk Parwati, MM.	Pembantu Ketua II	
3.	Drs. Bambang Sujarwadi, M.Pd.	Kapus. Penjamu	

KURIKULUM
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMASI DAN KOMUNIKASI
PROGRAM PENDIDIKAN SARJANA (S1)

A. LEARNING OUTCOME (CAPAIAN PEMBELAJARAN PROGRAM STUDI)

I. Keterangan Umum		
	Perguruan Tinggi	SEKOLAH TINGGI MULTI MEDIA (STMM) YOGYAKARTA
	Jurusan	Komunikasi Informasi Publik
	Nama Program Studi/Jenjang	Manajemen Informasi Komunikasi/Strata 1 (S-1)
	Rumpun Keilmuan	Ilmu Sosial
	Bidang Keilmuan	Manajemen Komunikasi
	Koordinator Tim Penyusun	Nama : Dr. Dra. Sintar Nababan, M.Si.
		Jabatan : Ketua Jurusan Komunikasi Informasi Publik
II. Kualifikasi Hasil Pendidikan Program Studi		
	Yang terlibat dalam penyusunan deskriptor capaian pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ketua Sekolah Tinggi 2. Senat Akademik 3. Ketua Jurusan 4. Ketua Program Studi 5. Dosen 6. <i>Stakeholder</i> 7. Asosiasi Profesi 8. Perguruan tinggi lain yang memiliki program studi dalam rumpun komunikasi
	Mekanisme penetapan deskriptor capaian pembelajaran.	<p>Mekanisme penetapan deskriptor capaian pembelajaran dilaksanakan melalui :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Analisis <i>SWOT</i> terkait tentang kebutuhan tenaga pengelola di bidang informasi dan komunikasi. 2. <i>Tracer study</i> dengan asosiasi profesi seperti Perhumas, Bakohumas, dan APPI (Stakeholder), dan Perguruan Tinggi sejenis. 3. Pemberlakuan Undang-undang Keterbukaan Informasi Publik tahun 2008 dan meningkatnya permintaan masyarakat terhadap informasi publik pada Badan-Badan Publik di Pusat maupun di Daerah, yang memerlukan pelayanan informasi publik yang cepat, tepat dan sederhana. Sehubungan dengan itu diperlukan tenaga-tenaga profesional di bidang informasi dan komunikasi yang mempunyai kemampuan

		<p>teoritis dan praktis.</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Undang Undang RI No. 12/tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi 5. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan. 6. Membuat kesimpulan bahwa lulusan Prodi Manajemen Informasi Komunikasi mempunyai peluang untuk berperan sebagai Manajer Komunikasi, Pengelola Informasi dan dokumentasi (<i>online</i> dan <i>offline</i>), <i>Public Relation Officer</i>, Perancang Media, Auditor Komunikasi, Perancang Program dan <i>Media Planner</i>. 7. Berdasarkan Hasil analisis SWOT dan <i>Tracer Study</i> tersebut ditindaklanjuti dengan membentuk sebuah tim studi untuk menyusun kompetensi lulusan Program Studi Manajemen Informasi Komunikasi yang dituangkan dalam bentuk capaian pembelajaran. 8. Rumusan capaian pembelajaran tersebut dibahas dan diuji secara internal di lingkungan program studi dan hasilnya dituangkan dalam bentuk rekomendasi Program Studi Manajemen Informasi Komunikasi yang selanjutnya diajukan ke Senat Akademik untuk mendapatkan pengayaan dan persetujuan. 9. Hasil persetujuan Senat Akademik ini kemudian diketahui oleh Pembantu Ketua I dan selanjutnya ditetapkan dan disahkan oleh Ketua Sekolah Tinggi Multi Media (STMM) Yogyakarta.
	<p>Profil Lulusan</p>	<p>Para lulusan diharapkan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu bertindak sebagai Manajer bidang Komunikasi yang dapat merencanakan, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi, dan membuat laporan. 2. Mampu bertindak sebagai pengelola informasi dan dokumentasi untuk organisasi atau institusi. 3. Mampu bertindak sebagai <i>Public Relations Officier</i> yang memiliki keahlian dalam hal mengelola <i>internal public relations</i> dan <i>external public relations</i>, merancang media yang meliputi keterampilan merencanakan pesan, merencanakan media, dan menetapkan khalayak sasaran untuk aktivitas di bidang komunikasi. 4. Mampu bertindak sebagai Auditor Komunikasi yang memiliki kemampuan mengaudit di bidang komunikasi.

		<p>5. Mampu bertindak sebagai perancang program informasi dan <i>Media Planner</i> yang memiliki keahlian dan keterampilan merencanakan pesan, merencanakan media (cetak, <i>audio</i>, <i>audio visual</i>, dan media <i>online</i>), dan menetapkan khalayak sasaran.</p>
	<p>Deskripsi capaian pembelajaran</p>	<p>Berdasarkan kajian terhadap profil lulusan pada Program Studi ini, maka untuk capaian pembelajaran guna membentuk profil lulusan tersebut diperlukan kemampuan-kemampuan untuk menunjang tugas pokoknya yaitu Kemampuan Bidang Kerja, Penguasaan Pengetahuan dan Kemampuan Managerial seperti berikut ini :</p> <p>1. SIKAP</p> <ol style="list-style-type: none"> a. bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius; b. menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika; c. berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila; d. berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa; e. menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain; f. bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan; g. taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara; h. menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik; i. menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri; dan j. menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan; dan k. menjalankan tugas dengan penuh tanggungjawab dengan menghasilkan produk isi pesan komunikasi, kajian bidang komunikasi, dan program komunikasi yang memberi manfaat bagi masyarakat dan sesuai dengan

		<p>norma hukum, norma sosial dan etika yang berlaku.</p> <p>2. PENGUASAAN PENGETAHUAN</p> <p>a. konsep teoretis manajemen informasi dan komunikasi sebagai bagian dari ilmu komunikasi;</p> <p>b. konsep, prinsip dan teknik dalam komunikasi strategis, komunikasi pemasaran, manajemen komunikasi, dan <i>public relations</i>;</p> <p>c. kaidah, prinsip dan teknik riset dalam komunikasi strategis, komunikasi pemasaran, manajemen komunikasi, dan <i>public relations</i>;</p> <p>d. jenis media dan alat komunikasi strategis, komunikasi pemasaran, manajemen komunikasi, dan <i>public relations</i>, menjaga hubungan dengan <i>stakeholders</i>, mengembangkan ide-ide kreatif dan produknya, dengan memanfaatkan teknologi komunikasi dan informasi;</p> <p>e. kaidah, prinsip, strategi dan teknik manajemen informasi dan komunikasi lintas fungsi, baik di level organisasi maupun di level budaya;</p> <p>f. etika dalam membangun komunikasi strategis, komunikasi pemasaran, manajemen komunikasi, dan <i>public relations</i> dengan menjaga norma yang berlaku di masyarakat;</p> <p>g. issue terkini dan issue global dalam berbagai bidang yang relevan dengan komunikasi strategis, komunikasi pemasaran, manajemen komunikasi, dan <i>public relations</i>; dan prinsip dan teknik manajemen informasi dan komunikasi berkenaan dengan perkembangan terbaru teknologi komunikasi dan informasi.</p> <p>3. KETERAMPILAN KHUSUS</p> <p>a. mampu merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi program komunikasi strategis, komunikasi pemasaran, manajemen komunikasi, dan <i>public relations</i>;</p> <p>b. mampu menghasilkan rancangan strategi komunikasi untuk berbagai kepentingan organisasi dan perubahan sosial;</p> <p>c. mampu mengelola berbagai bentuk media dalam setiap aktivitas komunikasi strategis, komunikasi pemasaran, manajemen komunikasi, dan <i>public relations</i>;</p>
--	--	--

		<p>d. mampu menghasilkan rekomendasi kepada pengelola organisasi berdasarkan pada hasil audit komunikasi;</p> <p>e. mampu menguasai berbagai bentuk teknologi komunikasi dan informasi; dan</p> <p>f. mampu menganalisis fenomena komunikasi strategis, komunikasi pemasaran, manajemen komunikasi, dan <i>public relations</i> berbasis penelitian bidang komunikasi.</p> <p>4. KETERAMPILAN UMUM</p> <p>a. mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya;</p> <p>b. mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur;</p> <p>c. mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni;</p> <p>d. mampu menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi;</p> <p>e. mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data;</p> <p>f. mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya</p> <p>g. mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi serta evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya;</p> <p>h. mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri; dan</p>
--	--	--

		i. mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.
--	--	--

B. STRUKTUR PROGRAM KURIKULUM

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

SEMESTER 1

No.	Mata Kuliah	Kode Mata Kuliah	Beban SKS		
			Teori	Praktik	Jml
1.	Pendidikan Agama	PAG20.21	2	-	2
2.	Pendidikan Pancasila	PPA20.21	2	-	2
3.	Pendidikan Kewarganegaraan	PKN20.21	2	-	2
4.	Bahasa Indonesia	BAI20.21	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
Jumlah			22	-	22

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 Manag. Framework	31IMF32.21	2	1	3
7.	Teori Sistem Informasi	31TSI32.21	3	-	3
Jumlah			17	3	20

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.	Tek. 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.	Content Management System	31CMS33.21I	2	1	3
9.	Indeksisasi dan Penelusuran Informasi	31IPI23.21I	2	-	2
10.	Teori Masyarakat Informasi	31TMI33.21I	3	-	3
Jumlah			21	3	24

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	31SMB34.21I	2	1	3
3.	Jaringan dan Perangkat Manajemen Informasi	31JPI34.21I	2	1	3
4.	Multimedia dan Teknologi Multi Platform	31MTM24.21I	2	-	2
5.	Metode Penelitian Kuantitatif	31MPK34.21	2	1	3
6.	Kapita Selekt	31KSA34.21	3	-	3
7.	Audit Informasi	31AUI34.21I	2	1	3
8.	Information Modelling	31IMG34.21I	2	1	3
Jumlah			17	5	22

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 Teknologi Informasi)	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.	Manaj. Informasi Berbasis Big Data	31MID25.21I	2	-	2
8.	Manaj. 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
Jumlah			20	4	24

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
Jumlah			16	4	20

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
Jumlah			-	7	7

SEMESTER 7 (MBKM)

No.	Mata Kuliah	Kode Mata Kuliah	Beban SKS
-----	-------------	------------------	-----------

			Teori	Praktik	Jml
1.	Magang/Praktik Kerja	MAG.21	-	20	20

SEMESTER 8

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

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 Manajemen Informasi dan Komunikasi Konsentrasi Studi Manajemen Informasi diberikan kebebasan untuk memilih mengikuti pendidikan/perkuliahannya sesuai dengan kurikulum yang sudah ditetapkan seluruhnya oleh STMM, dan atau mengikuti program “pertukaran pelajar” yang dilaksanakan pada program studi lain di lingkungan STMM, program studi yang sama di perguruan tinggi lain, program studi yang berbeda di perguruan tinggi lain, dan atau di luar perguruan tinggi. Jumlah seluruh sks yang diambil pada program pertukaran pelajar maksimal 20 sks. Program pertukaran pelajar secara lebih detail diatur dalam “Buku Panduan Kegiatan Program Pertukaran Pelajar”.

SEMESTER 7

Pada semester 7, mahasiswa Program Studi Manajemen Informasi dan Komunikasi Konsentrasi Studi Manajemen Informasi diberikan kebebasan untuk memilih mengikuti pendidikan/perkuliahannya sesuai dengan kurikulum yang sudah ditetapkan seluruhnya oleh STMM, dan atau memilih program kegiatan belajar lainnya yaitu : Magang/Kerja Praktik, Asisten Mengajar di Satuan Pendidikan, Penelitian/Riset, Proyek Kemanusiaan, Kegiatan Wira Usaha, Studi/Proyek Independen, dan atau Membangun Desa. Jumlah seluruh sks yang diambil pada program kegiatan belajar lainnya maksimal 20 sks. Masing-masing program kegiatan belajar secara lebih detail diatur dalam “Buku Panduan Program Kegiatan Belajar”.

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	PAG20.21	2	-	2
2.	Pendidikan Pancasila	PPA20.21	2	-	2
3.	Pendidikan Kewarganegaraan	PKN20.21	2	-	2
4.	Bahasa Indonesia	BAI20.21	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
Jumlah			22	-	22

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	1	1	2
6.	Information Management Framework	31IMF32.21	3	-	3
7.	Teori Sistem Informasi	31TSI32.21	3	-	3
Jumlah			17	3	20

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 Public Relations	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.	CSR (Corporate Social Responsibility)	31CSR33.21K	3	-	3
7.	Marketing Public Relations	31MPR33.21K	3	-	3
umlah			19	1	21

SEMESTER 4

No.	Mata Kuliah	Kode Mata Kuliah	Beban SKS		
			Teori	Praktik	Jml
1.	Tek. Informasi dan Komunikasi	31TIK34.21K	3	-	3
2.	Manajemen Komunikasi	31MKI34.21K	3	-	3
3.	Kapita Seleka	31KSA34.21	3	-	3
4.	Metode Penelitian Kuantitatif	31MPK34.21	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
Jumlah			18	3	21

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.	Manaj. 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 (Praktikum Hospitality)	31PGK35.21K	2	1	3
Jumlah			19	5	24

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

Jumlah	24	-	24
---------------	-----------	----------	-----------

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
Jumlah			-	7	7

SEMESTER 7 (MBKM)

No.	Mata Kuliah	Kode Mata Kuliah	Beban SKS		
			Teori	Praktik	Jml
1.	Magang/Praktik Kerja	MAG.21	-	20	20

SEMESTER 8

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

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 Manajemen Informasi dan Komunikasi Konsentrasi Studi Manajemen Komunikasi diberikan kebebasan untuk memilih mengikuti pendidikan/perkuliahannya sesuai dengan kurikulum yang sudah ditetapkan seluruhnya oleh STMM, dan atau mengikuti program “pertukaran pelajar” yang dilaksanakan pada program studi lain di lingkungan STMM, program studi yang sama di perguruan tinggi lain, program studi yang berbeda di perguruan tinggi lain, dan atau di luar perguruan tinggi. Jumlah seluruh sks yang diambil pada program pertukaran pelajar maksimal 20 sks. Program pertukaran pelajar secara lebih detail diatur dalam “Buku Panduan Kegiatan Program Pertukaran Pelajar”.

SEMESTER 7

Pada semester 7, mahasiswa Program Studi Manajemen Informasi dan Komunikasi Konsentrasi Studi Manajemen Komunikasi diberikan kebebasan untuk memilih mengikuti

pendidikan/perkuliahannya sesuai dengan kurikulum yang sudah ditetapkan seluruhnya oleh STMM, dan atau memilih program kegiatan belajar lainnya yaitu : Magang/Kerja Praktik, Asisten Mengajar di Satuan Pendidikan, Penelitian/Riset, Proyek Kemanusiaan, Kegiatan Wira Usaha, Studi/Proyek Independen, dan atau Membangun Desa. Jumlah seluruh sks yang diambil pada program kegiatan belajar lainnya maksimal 20 sks. Masing-masing program kegiatan belajar secara lebih detail diatur dalam “Buku Panduan Program Kegiatan Belajar”.

C. DESKRIPSI MATA KULIAH PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMASI DAN KOMUNIKASI

No.	Mata Kuliah dan Kode Mata Kuliah	Deskripsi Mata Kuliah
1.	Sosiologi	Mata kuliah ini membahas tentang masyarakat yang mencakup seluruh komponen kehidupan sosial, yakni kelompok-kelompok sosial; proses interaksi sosial; lembaga-lembaga sosial; lapisan-lapisan sosial; kebudayaan dalam masyarakat; serta perubahan-perubahan sosial yang terjadi dalam masyarakat.
2.	Pendidikan Kewarganegaraan	Mata kuliah ini bertujuan untuk memberikan pemahaman masalah kontekstual kewarganegaraan, mengembangkan sikap positif, dan menampilkan perilaku mendukung yang berkaitan dengan semangat kebangsaan, cinta tanah air, demokrasi berkeadaban dan kesadaran hukum.
3.	Bahasa Inggris	Mata kuliah ini meliputi kegiatan membaca, mendengar, menulis, dan berbicara dalam Bahasa Inggris yang bertujuan untuk membantu mahasiswa memahami dan menerapkan etika berbahasa Inggris dan <i>public speaking</i> di kehidupan sehari-hari untuk mendukung dan menunjang karir mereka di bidang masing-masing di masa mendatang. Dalam proses belajar mengajar, mahasiswa akan melakukan banyak praktik membaca, mendengar, menulis, dan berbicara dengan Bahasa Inggris baik secara individu dengan metode <i>Presentation Practice and Production</i> dan teknik <i>Role Play</i> atau bermain peran seperti dalam kondisi yang nyata. Pelaksanaan praktik yang mereka lakukan dilaksanakan baik di dalam maupun di luar kelas (daring). Penilaian berbasis kompetensi melibatkan partisipasi aktif dan komunikasi interaksi secara individu baik secara lisan maupun tulisan.
4.	Pengantar Ilmu Komunikasi	Mata kuliah ini berisi tentang konsep-konsep dasar Ilmu Komunikasi yang mencakup definisi, fungsi komunikasi, komponen komunikasi, prinsip, dan model-model komunikasi mulai dari tataran komunikasi antar pribadi, komunikasi kelompok, komunikasi organisasi, dan komunikasi massa.
5.	Teknik Pengambilan Keputusan	Mata kuliah ini dibagi dalam enam pokok bahasan utama yaitu: 1) Pengertian kebijakan, 2) Prinsip pengambilan keputusan, 3) Gaya kepemimpinan untuk pengambilan keputusan, 4) Prinsip manajemen, 5) Positif konflik, 6) Pengaruh psikologi dalam pengambilan keputusan.
6.	Pengantar Multimedia	Mata kuliah ini secara umum berisi teori dan konsep dasar

		tentang multimedia. Materi yang dibahas meliputi elemen-elemen multimedia, perangkat lunak yang digunakan untuk merancang aplikasi multimedia, serta perancangan multimedia sebagai media penyebaran informasi. Selain mendapatkan pengetahuan teoritis, mahasiswa juga akan mengerjakan tugas-tugas (individu/kelompok) sebagai bentuk penerapan terhadap pengetahuan yang diperoleh terkait dengan Multimedia.
7.	Creative Thinking	Mata kuliah ini mempelajari pemahaman dan aplikasi model-model berpikir kreatif dalam berkarya dan dalam kehidupan sehari-hari. Termasuk di dalam pembahasan mata kuliah ini adalah kemampuan dan keterampilan berpikir kritis, model-model berpikir kritis, pemecahan masalah dengan model berpikir kritis, model-model berpikir kreatif, penalaran deduktif induktif, menyusun argumentasi, dan praktik penerapan model berpikir kreatif dalam karya dan program kehumasan.
8.	Manajemen Media	Mata kuliah ini meliputi konsep dasar manajemen media massa, prinsip-prinsip manajemen media yang meliputi perencanaan, pengorganisasian, penggerakan, pemberian motivasi, pengawasan/kepemimpinan, serta penilaian/evaluasi, serta perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang mempengaruhi lanskap bisnis media. Mata kuliah ini diperkaya dengan isu-isu dan tantangan media seperti kompetisi antar media, konvergensi media, fragmentasi audiens, serta studi kasus tentang manajemen media massa di Indonesia.
9.	Bahasa Indonesia	Mata kuliah ini membahas teori tentang kebahasaan dan praktik menulis ragam karya tulis ilmiah. Topik-topik yang dibahas meliputi: perkembangan bahasa Indonesia, ragam dan fungsi Bahasa Indonesia, hakikat dan tujuan menulis, tata Bahasa Indonesia baku (diksi, kalimat efektif, paragraf efektif dan PUEBI), penggalan ide, penulisan kutipan, daftar pustaka, menulis makalah serta mempublikasikannya.
10.	Pendidikan Pancasila	Mata kuliah ini ditujukan/diarahkan untuk mengembangkan kepribadian mahasiswa, khususnya kesadaran diri mereka sebagai bangsa Indonesia yang perlu menghayati dan mewujudkan nilai-nilai luhur bangsa yang telah disepakati bersama sebagai dasar kehidupan bersama, berbangsa, bernegara, serta bermasyarakat, melalui kajian dari perspektif historis, yuridis dan filosofis. Mahasiswa didampingi untuk membuktikan bahwa Pancasila adalah ideologi terbaik bagi bangsa Indonesia.
11.	Pendidikan Agama	Mata kuliah ini membahas tentang pengertian dan ruang lingkup pendidikan agama (Islam, Katolik, Kristen, Hindu, Budha) serta perwujudannya dalam kehidupan sehari-hari. Mata kuliah ini bertujuan untuk mendidik mahasiswa

		menjadi manusia yang beriman, sadar dan bertanggung jawab dalam penerapan ajaran agama masing-masing dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.
12.	Desain Komunikasi Visual	Desain Komunikasi Visual adalah cabang ilmu yang mempelajari proses perancangan visual yang bertujuan penyampaian informasi secara komunikatif dan estetis (ide pesan visual). Desain Komunikasi Visual meliputi <i>signs, typography, drawing, graphic design, illustration, industrial design, Advertising, Animation</i> . Desain Komunikasi Visual melatih eksplorasi ide, mengolah teks dan ilustrasi menjadi karya desain yang fungsional yang mengacu pada prinsip-prinsip desain.
13.	Komunikasi Massa	Mata kuliah ini membahas tentang hakekat, fungsi, karakteristik dan ruang lingkup komunikasi, tingkatan proses komunikasi, prinsip komunikasi, model komunikasi, persepsi, komunikasi verbal dan komunikasi non verbal dalam tataran komunikasi antarpribadi, komunikasi kelompok, komunikasi organisasi, dan komunikasi massa.
14.	Public Speaking	Mata kuliah ini memberikan pemahaman tentang teori dan praktik berkomunikasi lisan yang dilakukan di depan publik seperti presentasi ilmiah, pidato formal maupun informal. Materi perkuliahan meliputi identifikasi audiens, merencanakan pesan untuk publik, penggunaan berbagai media/ <i>platform</i> dan alat bantu, memahami respon audiens, serta bagaimana melakukan evaluasi hasil.
15.	Manajemen Komunikasi	Mata kuliah ini memberikan pemahaman kepada mahasiswa mengenai karakteristik manusia dan komunikasi, konsep dasar komunikasi, asas-asas manajemen komunikasi, sistem manajemen komunikasi organisasi, perencanaan komunikasi, pengarahan dan pengembangan komunikasi organisasi, strategi pelaksanaan komunikasi, sistem pengendalian manajemen komunikasi, aplikasi konsep manajemen komunikasi, monitoring dan evaluasi program komunikasi, produk manajemen komunikasi, manajemen komunikasi kepada pelanggan/konsumen, model dan proses persuasi dalam komunikasi, manajemen humas.
16.	Kebijakan Informasi dan Komunikasi	Mata kuliah ini dibagi dalam enam pokok bahasan utama yaitu: 1. Pengertian kebijakan, 2. Opini Publik, 3. Prosedural mendapatkan Informasi, 4. Konsekuensi Sosial terhadap Perkembangan Teknologi, 5. UU ITE, 6. Pergeseran masyarakat industri menuju Informasi
17.	Jurnalistik Multimedia	Mata kuliah ini berisi dasar-dasar jurnalistik multimedia. Pembahasan mata kuliah ini meliputi pengenalan konsep dasar jurnalistik multimedia baik teori dan praktik, penulisan berita jurnalistik multimedia baik yang bersifat <i>hard news, soft news, dan feature</i> , hingga perkembangan jurnalistik multimedia di era digital. Mata kuliah teori ini diperkaya

		dengan studi kasus dan praktik membuat berbagai macam konten jurnalistik di berbagai <i>platform/media</i> .
18.	Information Management Framework	Mata Kuliah ini adalah salah satu mata kuliah yang mempelajari hal-hal terkait dengan manajemen informasi dan kerangka manajemen informasi. Perkuliahan ini diharapkan dapat memberikan bekal kepada mahasiswa dalam melakukan analisis terhadap permasalahan terkait dengan manajemen informasi dalam organisasi.
19.	Fotografi	Perkuliahan ini akan menjadi pengantar tentang teori dasar fotografi digital, mulai dari sejarah, hakikat, fungsi, teknik-teknik dasar, dan aliran/ <i>genre</i> fotografi. Selain pengetahuan teoritis, juga akan diberikan latihan, evaluasi, dalam bentuk tugas fotografi, dan penyelenggaraan pameran kelas.
20.	Portofolio dan Analisis Kebutuhan Informasi	Mata kuliah ini membahas tentang pengelompokan informasi yang menggambarkan ketersediaan informasi yang ada di sebuah institusi, baik publik maupun privat dalam memfasilitasi pelaksanaan tugas divisi yang ada. Portofolio informasi disusun berdasarkan kebutuhan informasi institusi untuk mendukung pelaksanaan tugas institusi tersebut. Informasi terkelompokan dan terlihat gambaran ketersediaannya dalam suatu instansi. Penyusunan portofolio ini tentunya harus disesuaikan dengan visi, misi, strategi, dan juga kebutuhan informasi setiap instansi.
21.	Teori Perilaku Informasi	Mata kuliah ini membahas tentang tindak-tanduk individu/ institusi ketika berupaya mencari informasi yang diperlukannya. Dalam konsep perilaku informasi digambarkan individu/ institusi pencari informasi sebagai entitas yang bergerak melalui sebuah situasi yang telah membuatnya merasakan ada kekurangan atau kesenjangan dalam struktur kognisinya. Topik mata kuliah ini diantaranya: <i>information initiation, selection, exploration, formulation, collection, dan presentation</i> .
22.	Teori Informasi	Mata kuliah yang memberikan pengetahuan dan latihan untuk dapat menjadi tenaga profesional di bidang informasi (pengelola/manajer informasi). Mahasiswa memiliki pemahaman mengenai: a) Konsep teoretis manajemen informasi, b) Kaidah, prinsip, strategi, dan teknik manajemen informasi dan komunikasi lintas fungsi di level organisasi, c) Isu terkini dan isu global dalam berbagai bidang yang relevan dengan prinsip dan teknik manajemen informasi berkenaan dengan perkembangan terbaru teknologi informasi.
23.	Interaksi Manusia dan Komputer	Mata kuliah ini secara umum berisi teori dan konsep dasar tentang interaksi manusia dan komputer (<i>Human Computer Interaction</i>). Materi yang dibahas meliputi elemen-elemen HCI (<i>human, computer, dan interaction</i>), prinsip dasar desain antarmuka, perancangan antarmuka, hingga teknik evaluasi antarmuka. Selain mendapatkan pengetahuan teoritis,

		mahasiswa juga akan mengerjakan tugas-tugas (individu/kelompok) sebagai bentuk penerapan terhadap pengetahuan yang diperoleh terkait dengan interaksi manusia dan komputer.
24.	Teori Masyarakat Informasi	Mata kuliah ini membahas tentang perkembangan masyarakat informasi dan menganalisis fenomena-fenomena yang terjadi di masyarakat terkait dengan informasi. Dimulai dari sejarah sampai dengan teknologi yang dimanfaatkan sampai saat ini.
25.	Indeksisasi dan penelusuran informasi	Mata kuliah ini memberikan pemahaman arti dan manfaat indeksisasi dan penelusuran informasi, sekaligus konsep/teknik, proses, pelaksanaan indeksisasi dan penelusuran informasi, sehingga setelah menyelesaikan matakuliah ini mahasiswa diharapkan mampu melakukan indeksisasi dan penelusuran informasi, menyediakan informasi dan menjadi " <i>information organiser</i> ".
26.	Basis Data	Mata kuliah ini memberikan pemahaman dan penguasaan mengenai konsep - konsep basis data, model data relasional, teknik pembentukan basis data dan normalisasi, penggunaan bahasa <i>query</i> (sql) untuk pencarian, pengurutan, penyaringan, penghapusan dan update data serta pembuatan program aplikasi basis data dalam pengembangan sistem pengolahan data berbasis komputer.
27.	Aset Digital dan Ekonomi Informasi	Mata kuliah ini membahas pentingnya aset digital dan Ekonomi Informasi yang mempelajari bagaimana informasi dan sistem informasi berdampak pada ekonomi dan keputusan ekonomi. Ekonomi informasi (<i>information economics</i>) adalah konsep yang menjelaskan seberapa jauh tingkat ekonomis sebuah investasi sistem dan teknologi informasi berguna bagi organisasi atau perusahaan.
28.	Sosiologi Komunikasi	Mata kuliah ini menjelaskan pengertian sosiologi komunikasi; pengaruh media massa terhadap individu dan system pengelompokan manusia; perilaku kolektif; perubahan social dan kebudayaan.
29.	CSR (<i>Corporate Social Responsibility</i>)	Mata kuliah ini memberikan pemahaman tentang konsepsi dan praktek hubungan pengembangan komunitas; strategi pendekatan dalam pengembangan komunitas; pemilihan aktivitas untuk pengembangan komunitas; jalinan hubungan dengan masyarakat sekitar perusahaan dan memberdayakan masyarakat sekitar perusahaan dalam aspek social ekonomi dan budaya; wujud tanggung jawab sosial perusahaan. (Praktik: Survei/analisis khalayak).
30.	Manajemen Event	Mata kuliah ini membekali mahasiswa pengetahuan, keterampilan dan pembelajaran untuk dapat mengelola dan mengorganisir sebuah <i>event</i> yang berkaitan dengan kegiatan <i>Public Relations Officer</i> dan <i>Marketing Communication</i> baik lingkup internal maupun eksternal. Mata Kuliah Management Event merupakan mata kuliah yang membekali

		pengetahuan dan keterampilan mahasiswa dengan mengedepankan penguasaan topik utama yaitu 1) Definisi dan pengertian event, 2) Jenis Event, 3) Dampak Event, 4) Perkembangan Event, 5) <i>Stakeholders</i> Event, 6) Studi kelayakan Event, 7) Perencanaan Penyelenggaraan Event, 8) SDM Penyelenggaraan Event, 9) Keuangan Event, 10) Sponsor Event, 11) Proposal Event, 12) Pemasaran Event, 13) Mengelola Resiko Event, 14) Legalitas Event.
31.	Psikologi Komunikasi	Mata kuliah ini memberi pemahaman kepada mahasiswa mengenai ruang lingkup psikologi komunikasi, karakteristik manusia komunikasi, penilaian dan perubahan sikap, sensasi, persepsi, memori, proses berpikir, rencana tindakan, logika pesan, penyesuaian diri dalam komunikasi, pelanggaran dalam komunikasi, persepsi interpersonal, konsep diri, keterbukaan diri, atraksi dan hubungan interpersonal, sistem komunikasi kelompok, komunikasi organisasi, komunikasi massa, psikologi komunikator dan psikologi pesan.
32.	Penulisan Naskah Multimedia	Mata kuliah ini membekali mahasiswa pengetahuan, pemahaman, pembelajaran dan keterampilan mengenai bentuk-bentuk, karakteristik penulisan naskah multimedia, serta mampu mengimplementasikannya. Mata kuliah Penulisan Naskah Multimedia merupakan pengantar tentang tentang wacana, teori, dan aplikasi penulisan naskah melalui berbagai media. Wacana dan teori media yang akan dikemukakan antara lain, hakikat dan sifat media, kekurangan dan kelebihan media konvensional, perkembangan media di era baru, perilaku pelaku dan pengguna media di era transmedia, teori dan keterampilan dasar penulisan media dan pengembangan kemampuan penulisan di era multimedia.
33.	Dasar-Dasar Public Relations	Mata kuliah ini dimaksudkan untuk memberi pengetahuan dan pemahaman tentang dasar-dasar <i>Public Relations (PR)</i> . Pembahasan mata kuliah ini meliputi definisi, sejarah perkembangan dan evolusi konsep PR, kedudukan dan fungsi PR dalam manajemen, publik internal dan publik eksternal, serta cara PR membina hubungan baik dengan keduanya, proses kerja PR dalam menyusun program kerja, fungsi dan peran PR dalam membentuk citra perusahaan, peran dan fungsi PR dalam menangani konflik, serta etika profesi PR. Mata kuliah ini diperkaya dengan studi kasus dan study visit untuk melengkapi ranah akademis dengan ranah praktis.
34.	Teori Komunikasi	Mata kuliah ini dibagi dalam enam pokok bahasan utama yaitu: 1) Teori komunikasi dan aliran serta penelitian komunikasi, 2) Komponen dan etika komunikasi, 3) Teori interpersonal dan model komunikasi massa, 4) Hambatan dan bentuk media komunikasi, 5) Manfaat dan keterbatasan teori komunikasi.
35.	Komputer Grafis	Secara umum mata kuliah ini membahas tata cara

	Berbasis HCI	pembuatan produk desain grafis berbasis Teori <i>Human Computer Interaction</i> (HCI). Materi-materi yang disampaikan dalam mata kuliah ini ialah mengenai <i>User Experience Design</i> (UX Design) yang meliputi pembahasan pengantar UX Design, <i>User Centered Design</i> , elemen-elemen penyusun UX Design, praktik membuat desain grafis berbasis UX Design. Pada akhir kuliah diharapkan mahasiswa dapat mempresentasikan konsep produk desain grafisnya yang berbasis pada UX Design.
36.	Sistem Manajemen Basis Data	Mata kuliah ini membahas tentang konsep dasar dari manajemen basis data yang menyangkut aspek pemodelan dan perancangan, fasilitas, implementasi dan penggunaan suatu basis data. Topik yang akan dibahas diantaranya : Arsitektur dan konsep dari sistem manajemen basis data (SMBD); data modeling menggunakan <i>entity relationship</i> ; algoritma dan proses desain basis data relasional; serta sekilas tentang basis data terdistribusi.
37.	Jaringan dan Perangkat Manajemen Informasi	Mata kuliah ini membahas tentang sebuah sistem yang terdiri dari dua atau lebih media informasi yang saling terhubung satu sama lain melalui media transmisi atau media komunikasi sehingga dapat saling berbagi data, aplikasi maupun berbagi perangkat keras komputer. Kuliah ini juga membahas mengenai tipologi jaringan, perangkatnya, serta aplikasi yang digunakannya.
38.	Sistem Informasi Berbasis Web	Mata kuliah ini membahas tentang sistem informasi yang menggunakan bantuan internet atau aplikasi yang berbasis web. Dalam kuliah ini akan diajarkan cara membuat sistem informasi berbasis web, seperti bahasa pemrograman web HTML, CSS, Javascript, penggunaan web server sebagai contohnya seperti apache web server dan juga gudang penyimpanan data atau database yang dibuat dengan menggunakan oracle atau MySQL.
39.	Multimedia dan Teknologi Multiplatform	Mata kuliah ini membahas tentang penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi, audio dan video dengan alat bantu (tool) dan koneksi (<i>link</i>) sehingga pengguna dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkarya, menyebarkan informasi dan berkomunikasi.
40.	Arsitektur Informasi dan Taksonomi Informasi	Mata kuliah ini membahas tentang kerangka dasar pengelolaan informasi yang dibuat sebagai arah atau panduan dalam perencanaan dan pengembangan informasi untuk memastikan agar seluruh informasi yang ada dalam suatu instansi dapat terintegrasi. Arsitektur informasi akan memastikan seluruh informasi di sebuah organisasi terintegrasi sehingga memudahkan pencarian dan navigasi informasi. Taksonomi informasi adalah sistem pengklasifikasian informasi berdasarkan kriteria tertentu untuk memudahkan penyimpanan dan pencarian informasi.

41.	Mediapreneur	Mata kuliah ini memberikan pemahaman dan skill kepada mahasiswa untuk mampu mengidentifikasi dan mengevaluasi peluang usaha dan mempromosikan bisnis berbasis teknologi sesuai dengan bidang keahlian mahasiswa, serta mengembangkan peluang usaha tersebut. Mata kuliah ini menggabungkan pengenalan teori dan praktek langsung (hands-on experience) secara terintegrasi dalam mengembangkan ide dan peluang usaha. Tidak hanya belajar hard-skills, mahasiswa juga dilatih soft-skills terkait penciptaan ide bisnis berbasis teknologi yang bermanfaat dan berdampak positif bagi lingkungan sosialnya. Penekanan terhadap model dan promosi bisnis kewirausahaan berbasis teknologi sangat diperlukan untuk melahirkan para Mediapreneur muda yang kreatif dan inovatif.
42.	Literasi Media	Mata kuliah ini membekali mahasiswa terkait kemampuan memahami, menganalisis, mengkritisi dan memproduksi pesan media yang memiliki nilai edukatif dan informatif yang meliputi sejarah dan bentuk literasi media, literasi media berbasis khlayak, literasi media berbasis pesan, literasi media berbasis medium, serta proyek literasi.
43.	Teori Sistem Informasi	Mata kuliah ini berisi tentang konsep-konsep dasar sistem informasi dan teori-teori yang mendukung pengembangan sistem informasi dan penerapannya dalam organisasi atau perusahaan. Pengelolaan sumber daya disesuaikan dengan strategi bisnis sehingga memberikan dampak yang optimal terhadap organisasi. Selain mendapatkan pengetahuan teoritis, mahasiswa juga akan mengerjakan tugas-tugas (individu/kelompok) sebagai bentuk penerapan terhadap pengetahuan yang diperoleh terkait dengan Sistem Informasi.
44.	Teknologi Informasi dan Komunikasi	Mata kuliah ini memberikan pengetahuan konsep dasar tentang teknologi komunikasi, teknologi informasi, peralatan dan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, revolusi komunikasi dan masyarakat, peranan dan dampak teknologi informasi dan komunikasi, telekomunikasi dan jaringan, serta perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di Indonesia.
45.	Komputer Grafis	Mata kuliah ini membahas tentang pembuatan dan manipulasi gambar (visual) secara digital. Bentuk sederhana dari grafika komputer adalah grafika komputer 2D yang kemudian berkembang menjadi grafika komputer 3D, pemrosesan citra (image processing), dan pengenalan pola (pattern recognition). Grafika komputer sering dikenal juga dengan istilah visualisasi data.
46.	Media Planning	Mata kuliah ini mempelajari tentang pengertian <i>media planning</i> , konsep dasar, definisi dan pengukuran media, karakteristik media, identifikasi dan analisis sasaran media, proses dan pengembangan <i>media planning</i> , evaluasi media

		serta praktik perencanaan media.
47.	Komunikasi Organisasi	Mata kuliah ini bertujuan untuk memberikan pemahaman konseptual tentang kajian komunikasi pada level makro maupun mikro organisasi. Komunikasi organisasi merupakan bidang studi yang lebih mendalam dari salah satu aspek perilaku organisasi yang berfungsi untuk mempermudah memahami perilaku manusia dalam kerangka organisasi kerja. Komunikasi organisasi mengkaji interaksi antara organisasi sebagai sistem terbuka dengan individu-individu anggota organisasi maupun dengan lingkungan eksternal organisasi tersebut. Pembahasan inti tentang komunikasi dalam setting organisasi ini meliputi, konseptual teori-teori organisasi dan implikasi komunikasinya, dinamika proses komunikasi internal, budaya, citra diri, konsep diri dan pengenalan diri dan iklim komunikasi organisasi serta perkembangan riset-riset komunikasi organisasi.
48.	Komunikasi Antar Budaya	Mata kuliah ini mempelajari pengertian komunikasi antarbudaya, interaksi antarbudaya, komunikasi interbudaya, komunikasi antar etnik, komunikasi internasional. Pengertian komunikasi dan model-model komunikasi, pengertian budaya dan unsur-unsurnya, Budaya populer dan tradisional, Hubungan antara komunikasi dan budaya. Model komunikasi antar budaya serta pendekatan terhadap komunikasi antar budaya.
49.	Teknik Negosiasi	Mata kuliah ini membahas cara menyusun strategi dan menggunakan teknik-teknik negosiasi, termasuk penerapan sejumlah prinsip dasar komunikasi, meliputi pengertian negosiasi, proses pembukaan negosiasi, pelaksanaan negosiasi, taktik negosiasi, ancangan demi keuntungan negosiator, gaya negosiator, perbedaan kebudayaan, strategi negosiasi, negosiasi yang ekstensif, psikologi negosiasi, dan manajemen negosiasi.
50.	Komunikasi Interpersonal	Mata kuliah ini memberikan pemahaman kepada mahasiswa mengenai hakikat, definisi, proses, model, tujuan, fungsi, sifat, karakteristik, prinsip, aksioma, pengembangan diri, persepsi, percakapan, gaya komunikasi, media sosial, interaksi, relasi, daya tarik, kompetensi, keterampilan, efektifitas, dan pengembangan etika komunikasi interpersonal.
51.	Knowledge Management	Mata kuliah manajemen pengetahuan berkaitan dengan upaya meningkatkan kinerja dan pembelajaran organisasi, melalui pemaksimalan penggunaan pengetahuan serta memahami dan menerapkan pembelajaran itu. Tujuan pembelajaran manajemen pengetahuan adalah manajemen terkait pengetahuan yang penting secara eksplisit dan sistematis dan prosesnya terkait penciptaan, pengorganisasian, penyebaran, penggunaan dan eksploitasi pengetahuan. Wawasan dan manfaat manajemen

		pengetahuan bagi mahasiswa adalah; pertama, memahami cara kerja dalam sebuah organisasi yang memastikan bahwa kemampuan intelektual organisasi dibagikan, dipelihara dan dilembagakan, kedua, memahami proses pengelolaan dan pemanfaatan khazanah pengetahuan dalam suatu organisasi secara sistematis dan aktif, ketiga, memahami cara perusahaan menyimpan, mengatur dan mengakses informasi internal dan eksternal, serta keempat, memahami sistem yang terintegrasi menyeluruh dalam akumulasi, integrasi, manipulasi, dan akses data.
52.	Teknologi Internet dan Cloud Computing	Mata kuliah ini membahas tentang jaringan informasi berbasis internet dan <i>cloud computing</i> . Tipe layanan penyimpanan di “awan” dalam konsep manajemen informasi meliputi: <i>Infrastructure as a Service</i> (IaaS), <i>Platform as a Service</i> (PaaS), dan <i>Software as a Service</i> (SaaS). Dalam mata kuliah ini juga di bahas mengenai manajemen informasi dengan penggunaan teknologi <i>cloud computing</i> .
53.	Metode Penelitian Informasi	Mata kuliah ini membahas tentang konsep-konsep dalam penelitian informasi. Dijelaskan mengenai sejarah penelitian, teori dan riset, prinsip-prinsip penelitian informasi, tahapan dalam penelitian, makna hipotesis, pengukuran dan skala, klasifikasi data, teknik sampling, analisis dan interpretasi dan laporan hasil penelitian. Juga dibahas perbandingan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Dibahas juga metode pendekatan kualitatif dan metode penelitian digital khususnya bidang Informasi. Mahasiswa mampu memahami serta menerapkan konsep Metode Penelitian Informasi yang meliputi aspek-aspek: sejarah penelitian, teori dan riset, prinsip-prinsip penelitian informasi, tahapan dalam penelitian, makna hipotesis, pengukuran dan skala, klasifikasi data, teknik sampling, analisis dan interpretasi dan laporan hasil penelitian.
54.	Manajemen Informasi Berbasis Big Data	Mata kuliah ini membahas tentang manajemen informasi pada era Big Data. <i>Big Data</i> adalah data dengan ciri berukuran sangat besar, rumit, sangat variatif, sangat cepat pertumbuhannya dan mungkin tidak terstruktur yang perlu diolah fenomena ini menjadikannya sukar ditangani apabila hanya menggunakan perkakas manajemen basis data biasa atau aplikasi pemroses data tradisional belaka. Dalam kuliah ini dibahas bagaimana manajemen informasi dalam era ini akan diperkenalkan dalam konteks pengelolaan data yang sangat besar dan kompleks.
55.	Manajemen Rekaman dan Dokumen	Pengelolaan Rekaman dan Dokumen merupakan kegiatan inti dalam sebuah manajemen kerarsipan. Bahan pembelajaran mata kuliah ini mencakup kajian tentang dasar-dasar teori kearsipan, jenis-jenis dokumen arsip, konsep dasar kearsipan, pengorganisasian arsip, peralatan

		dan perlengkapan pengarsipan, prosedur pencatatan dan pendistribusian arsip, prosedur penyimpanan arsip, sistem penyimpanan arsip, penilaian dan penyusutan arsip, pemakaian arsip dan komputerisasi arsip. Sejalan dengan perkembangan teknologi saat ini, mahasiswa juga diberikan wawasan tentang manajemen kearsipan dengan memanfaatkan teknologi digital.
56.	E-Service (Layanan Publik berbasis TI)	Mata kuliah ini secara umum berisi teori dan konsep mengenai penyediaan layanan melalui teknologi informasi. Materi yang dibahas meliputi: <i>domain e-service</i> (seperti: konsep dan implementasi dari <i>e-business</i> dan <i>e-government</i>), <i>internet consumer</i> dan <i>market research</i> , <i>electronic payment system</i> , serta perancangan dan evaluasi terhadap kualitas sistem layanan publik. Konsep <i>e-services</i> adalah mengenai penyediaan layanan oleh penyedia (provider), pemanfaatan dan akses layanan oleh pihak yang memerlukan (pemakai), serta penyampaian (<i>delivery</i>) layanan dari penyedia ke pemakai. Selain mendapatkan pengetahuan teoritis, mahasiswa juga akan mengerjakan tugas-tugas (individu/kelompok) sebagai bentuk penerapan terhadap pengetahuan yang diperoleh terkait dengan <i>e-services</i> .
57.	Content Management System	Mata kuliah ini membahas tentang <i>content management system</i> (CMS). Mahasiswa mampu membangun dan mengoperasikan CMS. Mahasiswa dapat mengimplementasikan CMS dalam bidang-bidang di dunia kerja.
58.	Keamanan Informasi	Mata kuliah ini membahas tentang keamanan informasi. Keamanan informasi yang dibahas antara lain fenomena keamanan informasi, <i>information security management system</i> , menganalisis dan merancang keamanan informasi, dan membangun kesadaran akan pentingnya keamanan informasi. Mahasiswa mampu menganalisis fenomena yang ada terkait dengan keamanan informasi dan mampu menyusun rancangan keamanan informasi yang tepat bagi organisasi.
59.	Produksi Layanan Informasi Berbasis Multi Media	Mata kuliah ini membahas tentang produksi layanan informasi berbasis multimedia. Mahasiswa mampu memproduksi dan menyajikan berbagai konten multimedia antara lain <i>paper-based</i> , <i>light based</i> , <i>audio based</i> , <i>moving image based</i> , dan <i>digitally based</i> . Mahasiswa mampu memanfaatkan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi, audio, dan video dengan alat bantu (<i>tool</i>) dan tautan (<i>link</i>) dalam menyajikan produk layanan informasi. Mahasiswa mampu mengimplementasikan produksi layanan informasi terhadap kebutuhan masyarakat berbasis multimedia. Mata kuliah ini membekali mahasiswa pengetahuan, pemahaman,

		pembelajaran dan keterampilan mengenai konsep dasar informasi dan multimedia dan komponen-komponen pembentukan sistem informasi dan sistem multimedia
60.	Media Relations	Mata kuliah ini dimaksudkan untuk memberi pemahaman tentang pentingnya <i>media relations</i> dalam <i>public relations</i> . Pembahasan mata kuliah ini dititikberatkan pada konsep dan strategi <i>media relations</i> yang diperdalam dengan pemahaman karakteristik media dan wartawan. Mata kuliah ini diperkaya dengan praktik produksi media internal <i>public relations</i> .
61.	Media Promosi	Mata kuliah ini memberikan pemahaman kepada mahasiswa mengenai proses komunikasi pemasaran serta hakikat <i>promotion mix</i> dan <i>integrated marketing communication</i> (IMC), manfaat promosi bagi usaha dan bisnis, <i>segmenting targeting positioning</i> (STP) dan upaya membangun merk (<i>brand equity</i>), tujuan komunikasi pemasaran dan promosi sehingga mampu memproduksi karya promosi sesuai etika dan Undang-undang yang berlaku di Indonesia, serta memberikan pemahaman kepada mahasiswa mengenai iklan dan periklanan sebagai strategi promosi dan manajemen <i>Advertising Agency</i> . Mata kuliah Media Promosi bertujuan untuk memberikan pengetahuan kepada mahasiswa mengenai peran media dalam upaya perubahan perilaku individu, kelompok dan masyarakat konsumen dalam kegiatan promosi. Ruang lingkup mata kuliah ini yaitu: 1) jenis- jenis dan karakteristik media, yang jangkauannya terbatas (pamflet, lembar informasi, <i>newsletters</i> , poster, t-shirts, stiker, video, DVD dan CD) ataupun yang jangkauannya luas (televisi, radio, surat kabar, majalah, internet); 2) prinsip dasar memilih media, konsep tentang jangkauan media, membuat perencanaan, rancangan produksi, ujicoba/evaluasi media; 3) desain komputografis mulai dari teknik disain, lay-out, typography, tekstur dan komposisi warna. Mata kuliah ini membahas mengenai prinsip-prinsip yang mesti diketahui dalam merancang sebuah media agar program promosi bisa berjalan dengan baik. Kegiatan dalam mata kuliah ini berupa kegiatan menganalisa media yang selama ini sudah beredar dimasyarakat, menilai kelebihan dan kekurangannya, merancang media yang baik serta bagaimana mengaplikasikannya di lapangan.
62.	Manajemen Program Multimedia	Mata kuliah ini memberikan pemahaman mengenai pengantar manajemen program multimedia. Teknologi multimedia dan program multimedia sebagai alat bantu <i>Public Relations Officer</i> . Memberikan gambaran dan pemahaman program multimedia di era <i>society 5.0</i> . memahami dan melaksanakan program multimedia interaktif, <i>mastering social media</i> serta mengetahui <i>multimedia program live (online)</i> melalui aplikasi IG Live,

		Zoom dan Youtube serta memahami tahapan proses pembuatan program multimedia video klip dari berbagai macam genre.
63.	Psikologi kepribadian	Mata kuliah ini memberikan pemahaman kepada mahasiswa mengenai ruang lingkup kepribadian, psikoanalisis klasik, psikologi analitik, psikologi individual, psikologi kontemporer, psikologi ego, psikologi marxian, psikoanalisis sosial, [psikiatri interpersonal, psikologi konstitusi, personologi, holisme, humanisme, keunikan individu, faktorial analitik, tipologi biologis, pribadi fenomenologis, belajar sosial, teori medan, behaviorisme, stimulus repons, dan gangguan kepribadian.
64.	Manajemen Strategi Komunikasi	Mata kuliah ini dibagi dalam enam pokok bahasan utama yaitu: 1) Pengertian dan proses manajemen strategi komunikasi, 2) Strategi komunikasi dalam menghadapi krisis manajemen, 3) Teori strategi komunikasi, 4) Manajemen strategi komunikasi dalam perusahaan, 5) Strategi komunikasi politik, 6) Keterkaitan komunikasi dengan strategi pemasaran, 7) Hubungan strategi dengan perkembangan teknologi komunikasi.
65.	Produksi Media Komunikasi	Mata kuliah ini secara umum berisi teori dan konsep dasar tentang produksi media komunikasi. Materi yang dibahas meliputi: pengertian media komunikasi, jenis dan karakteristik media komunikasi, serta proses produksi media (cetak, audio, dan audio-visual). Selain mendapatkan pengetahuan teoritis, mahasiswa juga akan mengerjakan tugas-tugas (individu/kelompok) sebagai bentuk penerapan terhadap pengetahuan yang diperoleh terkait dengan produksi media komunikasi.
66.	Hukum dan Etika Kehumasan	Mata kuliah ini berisi muatan tentang masalah etika dan hukum terkait dengan profesi kehumasan. Adapun materinya meliputi arti penting etika dan hukum dalam profesi kehumasan. Kemudian pengertian profesi dan profesionalisme, karakteristik profesi, dan prinsip2 etika profesi, humas sebagai suatu profesi, kode etik profesi humas, serta hokum-hukum yang terkait dengan pekerjaan humas dan analisis konten terhadap kode etik kehumasan.
67.	Metode Penelitian Kuantitatif	Mata kuliah ini mempelajari pemahaman dan aplikasi metode-metode penelitian kuantitatif. Termasuk di dalam pembahasan mata kuliah ini adalah pengertian ilmu pengetahuan dan metode ilmiah, hakekat penelitian, dasar-dasar penelitian, langkah-langkah penelitian, metode penelitian, jenis data dan analisis data, berbagai bentuk metode survey komunikasi, menyusun desain penelitian, tahap dan proses penelitian serta berbagai analisis statistiknya dan interpretasi hasil penelitian.
68.	Customer Relationship	Mata kuliah ini bertujuan agar mahasiswa mampu memahami kerangka konseptual dan praktik manajemen

	Management (CRM)	hubungan dengan pelanggan, dan mampu merencanakan serta mengelola data konsumen untuk menciptakan nilai pelanggan.
69.	Tata Kelola Informasi	Mata kuliah ini membahas tentang tatakelola berkaitan dengan pengaturan-pengaturan seputar pengambilan keputusan dalam manajemen informasi: siapa yang berhak mengambil keputusan apa, dan bagaimana mekanismenya. Dalam matakuliah ini juga mengupas secara rinci mengenai tatakelola informasi dan implementasinya dalam sebuah <i>enterprise</i> .
70.	Audit Informasi	Mata kuliah ini membahas tentang pengauditan informasi atau penilaian mengenai validitas data dan informasi. Pemeriksaan terhadap proses atau data yang melekat dengan proses manajemen informasi. Proses audit adalah proses sistematis yang dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan dan mengevaluasi data atau fakta yang berkaitan dengan asersi mengenai kejadian dan tindakan manajemen informasi untuk memastikan kesesuaian antara asersi dengan kriteria yang ditetapkan.
71.	Manajemen Risiko	Mata kuliah ini membahas tentang bagaimana mengelola resiko dalam manajemen informasi sehingga organisasi dapat menggunakan seluruh potensi data, informasi, dan pengetahuan dalam menjalankan kinerja organisasi. Potensi ancaman (<i>threat</i>) yang memanfaatkan kelemahan (<i>vulnerability</i>) dari satu atau sejumlah aset yang membahayakan organisasi harus di kelola secara baik untuk meminimalkan resiko organisasi.
72.	Manajemen Proyek	Mata kuliah ini membahas tentang sekumpulan prinsip, praktek, dan teknik yang digunakan untuk memimpin tim proyek manajemen informasi dan mengatur jadwal proyek, biaya, dan risiko untuk memberikan kepuasan bagi <i>stakeholder</i> .
73.	<i>Information Modelling</i>	Mata kuliah ini membahas tentang model dalam manajemen informasi. Model diartikan sebagai representasi grafik, matematik (simbolik), fisik, atau verbal, atau bentuk sederhana dari suatu konsep, fenomena, hubungan, struktur, sistem, atau suatu aspek dalam dunia manajemen informasi. Obyek atau fenomena umumnya begitu rumit (memiliki banyak bagian) dan terlalu kompleks (tiap bagian memiliki interkoneksi yang rapat), agar dapat dipahami secara utuh suatu model hanya mengandung fitur utama yang dianggap penting. Dalam kuliah ini akan dipelajari seluk beluk model dalam pengelolaan informasi dan cara modifikasinya.
74.	Kepemimpinan Informasi	Mata kuliah ini membahas mengenai bagaimana membangun kepemimpinan yang kondusif untuk mempertinggi tingkat keberhasilan implementasi

		manajemen informasi dalam sebuah institusi. Dalam mata kuliah ini juga dibahas kepemimpinan yang visioner, memotivasi, dan memberdayakan.
75.	Manajemen Perubahan	Mata kuliah ini membahas tentang pentingnya manajemen transformasi /perubahan baik struktural maupun perubahan budaya untuk menjadi lebih baik dan dinamis. Topik yang dipelajari meliputi: filosofi, sejarah dan konsep dasar perubahan, melihat dan mempercayai perubahan, memulai perubahan, mengubah budaya korporat dan mengelola harapan. Mata kuliah Manajemen Perubahan dirancang untuk memberikan pengetahuan dan keahlian mahasiswa dalam memahami dampak perubahan dalam organisasi. Dalam kehidupan nyata, proses perubahan sering tidak sesuai dengan yang diharapkan. Mata kuliah ini diharapkan mampu memberikan dasar pengetahuan kepada mahasiswa tentang pentingnya perubahan dalam organisasi, faktor apa dalam organisasi yang perlu dirubah, bagaimana perubahan perlu dilaksanakan, siapa orang-orang yang terlibat dalam proses perubahan, kapan proses perubahan perlu dilakukan, dan aspek lain yang berkaitan dengan pengelolaan perubahan dalam organisasi.
76.	Pengantar Standardisasi	Mata kuliah ini memberikan pemahaman kepada mahasiswa mengenai jejak standar dalam sejarah pra modern dan modern, sejarah lembaga standardisasi internasional dan standardisasi di Indonesia, definisi, tujuan, prinsip, dan manfaat standardisasi, konsep mutu, domain, aspek dan level standardisasi, pengembangan dan penerapan standar, prinsip dan kegiatan penilaian kesesuaian, penilaian kesesuaian di Indonesia, sertifikasi profesi/kompetensi, pengertian, peranan, prinsip, sistem metrologi, ketertelusuran dan ketidakpastian pengukuran
77.	Kapita Selekt	Mata kuliah ini di bagi dalam 8 pokok bahasan utama yaitu: 1) Pengertian kapita selekta, 2) Peran komunikasi dalam kehidupan, 3) Perkembangan mutakhir ilmu komunikasi. 4) Humas/ <i>public relations</i> sebagai kajian ilmu sosial, 5) Hubungan filsafat dengan komunikasi, 6) Kebijakan nasional tentang TIK, 7) Evolusi media, 8) Problematika komunikasi dalam masyarakat multikultural.
78.	Cyber Public Relations	Mata kuliah ini dibagi dalam 14 pokok bahasan utama yaitu: (1) dasar-dasar cyber PR, (2) PR dan internet, (3) saluran baru media cyber, (4) cyber media relations, (5) etika dalam cyber PR, (6) cyber branding, (7) website sebagai media PR, (8) perencanaan kampanye cyber PR, (9) PR dan media sosial, (10) publikasi dalam cyber PR, (11) pengukuran efektivitas aktivitas cyber PR, (12) relasi dalam cyber PR, (13) government dan public affair dalam cyber PR, (14) manajemen isu cyber PR.
79.	Metode Penelitian	Merupakan mata kuliah yang bersifat teoritis dan aplikatif,

	Kualitatif	yaitu memberikan pemahaman kepada mahasiswa mengenai prosedur dan sistematika pembuatan sebuah usulan penelitian, Langkah-langkah penelitian, serta penyusunan laporan hasil suatu penelitian komunikasi dalam perspektif kualitatif, yang bersifat ilmiah dan sekaligus mempraktikkan materi yang diberikan tersebut. Materi yang diberikan meliputi konseptualisasi dan operasionalisasi penelitian, konteks penelitian, rumusan masalah penelitian, dan focus penelitian dan tujuan serta kegunaan penelitian, metodologi penelitian kualitatif, proses pengambilan key informan, Teknik pengambilan data, analisis data serta interpretasi.
80.	Manajemen Krisis	Mata kuliah ini bertujuan agar mahasiswa mampu memahami krisis <i>Public Relations</i> (PR), mampu mengeksplorasi tahapan-tahapan krisis, mampu melakukan manajemen krisis, mampu mengidentifikasi model penyelesaian krisis, dan mampu melakukan media relations di saat krisis, serta dapat memecahkan krisis PR sebuah perusahaan.
81.	Marketing Public Relations	Mata kuliah ini bertujuan agar mahasiswa mampu memahami sinergi fungsi pemasaran/marketing dan <i>public relations</i> . Materi mata kuliah ini berisi konsep-konsep dasar pemasaran, sejarah, perkembangan, dan strategi <i>marketing public relations</i> (MPR). Mata kuliah ini dilengkapi dengan praktik penyusunan strategi <i>marketing public relations</i> yang aplikatif di era digital.
82.	Evaluasi Program Media	Mata kuliah ini bertujuan untuk memahami kegiatan manajemen untuk mengontrol dan mengawasi program yang dilaksanakan oleh suatu organisasi serta mengukur dan menilai keberhasilan suatu program dalam mencapai tujuan di suatu organisasi.
83.	Audit Komunikasi	Mata kuliah ini mengkaji secara mendalam dan menyeluruh tentang pelaksanaan sistem komunikasi keorganisasian dengan tujuan untuk bisa meningkatkan efektivitas komunikasi dalam organisasi. Pada mata kuliah ini diharapkan mahasiswa dapat mengenali, menganalisis dan menyelesaikan permasalahan baik internal maupun eksternal terutama pada suatu organisasi.
84.	Skripsi	Mata kuliah skripsi ini merupakan mata kuliah yang secara umum dapat menunjukkan kemampuan akademik mahasiswa yang diperoleh selama masa studinya dan berupa karya tulis ilmiah sesuai dengan minatnya di bidang Manajemen Informasi dan Komunikasi. Mata kuliah ini juga merupakan syarat mahasiswa dalam menyelesaikan masa studinya dan mendapatkan gelar Sarjana. Untuk dapat dinyatakan lulus mata kuliah ini, terdapat 2(dua) tahap ujian yang harus dilalui mahasiswa, yaitu: 1). ujian proposal skripsi yang dilakukan di awal untuk menguji rencana penelitian

	yang akan dilakukan, dan 2). ujian skripsi yang dilakukan untuk menguji hasil karya tulis yang telah disusun.
--	---

KURIKULUM
PROGRAM STUDI MANAJEMEN PRODUKSI SIARAN
PROGRAM PENDIDIKAN SARJANA TERAPAN

A. LEARNING OUTCOME (CAPAIAN PEMBELAJARAN PROGRAM STUDI)

I. Keterangan Umum		
1	Perguruan Tinggi	SEKOLAH TINGGI MULTI MEDIA YOGYAKARTA
2	Jurusan	Penyiaran
3	Nama Program Studi/Jenjang	Manajemen Produksi Siaran/Sarjana Terapan
4	Rumpun Keilmuan	Ilmu Terapan
5	Bidang Keilmuan	Media Massa dan Komunikasi
6	Koordinator Tim Penyusun	Nama : Drs.Anwar Harsono, M.Pd
		Jabatan : Ketua Program Studi
7	Anggota	1. Drs. Joehananto DTW, M.Si 2. Ari Mintarti, SPT., M.Sn 3. Edi Giantoro, SE., M.Si 4. Sugiyono, SE., MM 5. Heriyanto, SE., M.Si 6. Dra. Sri Hastuti, M.Sn 7. Yuni Wulandari, SPT., M.Sn 8. Sony Wibisono, SS., M.Sn 9. Dina Dwika Oktora, M.Sn 10. Drs. Juminto 11. Padly Dery Prananda, S.PT., M.Sn 12. Angki Prasetya, S.ST 13. Herdhian Fanditya, S.Tr.I.Kom 14. Hendry Sulistio, S.Tr.I.Kom 15. Audi Kahandi Putra Pratama, S.Tr.I.Kom
II. Pokok- pokok Hasil Diskusi		
1.	Profil Lulusan	Lulusan Program Studi Manajemen Produksi Siaran akan mampu bekerja sebagai : a. Produser Acara. adalah orang yang mendesain dan mengatur produksi program radio - televisi yang sesuai dengan keinginan dan kebutuhan khalayak dan pasar. b. Sutradara/Pengarah Acara adalah orang yang bertugas menginterpretasikan naskah kedalam bentuk audio maupun video, dalam menginterpretasikan harus selalu mengingat akan kepentingan audiencenya, dengan demikian pola pemikirannya harus sejalan dengan produser. Sutradara untuk televisi digunakan dalam produksi

		<p>program fiksi dan non fiksi sedangkan pengarah acara digunakan dalam program fiksi dan non fiksi didalam studio. Sutradara untuk radio digunakan dalam produksi program fiksi sedangkan istilah Pengarah Acara digunakan dalam program non fiksi.</p> <p>c. Penulis Naskah adalah orang yang bertugas untuk menulis dan mengembangkan ide kedalam bentuk naskah radio - televisi.</p> <p>d. Penata Artistik adalah orang yang merancang desain tata artistik produksi radio – televisi.</p>
2	Capain Pembelajaran	<p>Capaian pembelajaran Program Studi Manajemen Produksi Siaran meliputi kemampuan merencanakan dan memproduksi siaran berkualitas sesuai dengan perkembangan teknologi penyiaran, dan perkembangan masyarakat, serta mampu menghasilkan program siaran yang berisi informasi, pendidikan dan hiburan dalam wadah Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI).</p>
	Sikap	<p>a. Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius</p> <p>b. Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika;</p> <p>c. Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila;</p> <p>d. Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggung jawab pada Negara dan bangsa;</p> <p>e. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain;</p> <p>f. Bekerja sama dan memiliki kepekaan social serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan</p> <p>g. Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara;</p> <p>h. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik;</p> <p>i. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;</p>

		j. Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan Kewirausahaan.
	Penguasaan Pengetahuan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menguasai konsep teoritis secara umum bidang komunikasi massa, komunikasi audio visual, manajemen pemasaran audio visual, perkembangan masyarakat, karakteristik kelompok, karakteristik individu, dan perkembangan seni. 2. Menguasai konsep-konsep dasar secara khusus tentang teknologi penyiaran, hukum dan etika penyiaran, produksi acara/siaran radio televisi, media <i>streaming</i>, fotografi, formatologi program, editing audio video, tata kamera, tata cahaya, dan teknik announcing. 3. Mampu membuat prosedur kerja atau memformulasikan penyelesaian permasalahan terkait dengan proses produksi program acara siaran radio-televisi dan media <i>online</i>. 4. Mampu membaca dan menulis naskah produksi dan penyiaran dalam Bahasa Inggris

	Keterampilan Umum	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu mengambil keputusan tentang konsep produksi dan penyiaran radio-televisi serta media <i>online</i>, menentukan format program berdasarkan hasil survey khalayak, perkembangan ekonomi, seni budaya, perubahan sosial, serta penentuan tim produksi dan pengisi acara berdasarkan kebutuhan naskah produksi dan teknologi. 2. Mampu memberikan petunjuk dalam memilih pemecahan masalah terkait dengan penentuan tempat, waktu, pengisi acara, jenis peralatan, jangkauan siaran, dan biaya yang berkaitan dengan produksi siaran radio-televisi, dan media <i>online</i>. Selain itu yang bersangkutan harus mampu bekerja secara mandiri sebagai Produser, Sutradara/Pengarah Acara, Penulis Naskah dan Penata Artistik, serta memimpin tim produksi di stasiun penyiaran. 3. Mampu bertanggung jawab secara mandiri sebagai Produser, Sutradara/Pengarah Acara, Penulis Naskah dan Penata Artistik dalam keberhasilan memproduksi program penyiaran di stasiun penyiaran dan bertanggung jawab secara kelompok untuk pencapaian tujuan stasiun penyiaran. 4. Mampu mengelola bisnis di bidang produksi program radio-televisi, dan media <i>online</i>. Disamping itu juga dapat sebagai pengelolaan <i>Production House</i> dan web penyiaran.
		<ol style="list-style-type: none"> 5. Lulusan Program Studi Manajemen Produksi Siaran berkewajiban mentaati Pedoman Prilaku Penyiaran, dan Standar Program Siaran dalam memproduksi program siaran radio-televisi. 6. Lulusan Program Studi Manajemen Produksi Siaran berhak menduduki jabatan profesi ahli dalam merencanakan dan memproduksi program siaran Radio-Televisi, dan media <i>online</i>.

	Keterampilan Khusus	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu menyusun rencana produksi, menulis dan menganalisis naskah, menginterpretasikan naskah cerita/ produksi ke dalam bentuk audio visual, merencanakan dan menata unsur artistik acara/siaran, artistik make up, artistik set dekorasi, serta mengarahkan kelompok kerja dan elemen dalam produksi acara/siaran radio-televisei dan media <i>online</i>. 2. Mampu memanfaatkan/ menggunakan/ mengoptimalkan teknologi audio, audio visual, dan teknologi web penyiaran dalam pelaksanaan produksi dan penyiaran serta menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan pelaksanaan produksi penyiaran radio-televisei, media <i>online</i>, serta konvergensi teknologi informasi. 3. Mampu merencanakan dan menyusun konsep pengembangan program penyiaran serta mampu beradaptasi terhadap perkembangan ekonomi, sosial, seni budaya, serta teknologi radio-televisei dan media <i>online</i>.
--	---------------------	---

B. STRUKTUR PROGRAM KURIKULUM

STRUKTUR PROGRAM KURIKULUM PROGRAM STUDI MANAJEMEN PRODUKSI SIARAN

SEMESTER 1

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 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 Fotografi dan Announcing	11PGR21.21	-	2	2
Jumlah			19	5	24

SEMESTER 2

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	3	-	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 Radio	11PNR32.21	2	1	3
9.	Praktik Produksi Non Drama Radio dan Multi Camera Directing	11PRG22.21	-	2	2
10.	Ilmu Budaya	11IBD22.21	2	-	2
Jumlah			17	6	23

SEMESTER 3

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 TV	11PNT33.21	2	1	3
4.	Penyutradaraan TV	11PRT33.21	3	-	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
Jumlah			17	7	24

SEMESTER 4

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
Jumlah			14	10	24

SEMESTER 5

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
Jumlah			14	7	21

SEMESTER 6

No.	Mata Kuliah	Kode Mata Kuliah	Beban SKS		
			Teori	Praktik	Jml
1.	Karya Tulis Ilmiah	11PKT26.21	2	-	2
2.	Kapita Selekta Produksi Siaran	11KSP26.21	2	-	2
3.	Produksi Drama TV	11PDT36.21	2	1	3
4.	Perencanaan Program (Producing)	11PPR36.21	3	-	3
5.	Kewirausahaan	11KWH26.21	2	-	2

6.	Kerja Praktik	11PKT26.21	-	4	4
Jumlah			11	5	16

SEMESTER 7

No.	Mata Kuliah	Kode Mata Kuliah	Beban SKS		
			Teori	Praktik	Jml
1.	Kerja Praktik	11KPK46.21	-	4	4
2.	Praktik Simulasi Siaran	11PSS66.21	-	6	6
Jumlah			-	10	10

SEMESTER 7 (MBKM)

No.	Mata Kuliah	Kode Mata Kuliah	Beban SKS		
			Teori	Praktik	Jml
1.	Magang	MAG.21	-	10	10
Jumlah			-	10	10

SEMESTER 8

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

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 Manajemen Produksi Siaran diberikan kebebasan untuk memilih mengikuti pendidikan/perkuliahan sesuai dengan kurikulum yang sudah ditetapkan seluruhnya oleh STMM, dan atau mengikuti program “pertukaran pelajar” yang dilaksanakan pada program studi lain di lingkungan STMM, program studi yang sama di perguruan tinggi lain, program studi yang berbeda di perguruan tinggi lain, dan atau di luar perguruan tinggi. Jumlah seluruh sks yang diambil pada program pertukaran pelajar maksimal 20 sks. Program pertukaran pelajar secara lebih detail diatur dalam “Buku Panduan Kegiatan Program Pertukaran Pelajar”.

SEMESTER 7

Pada semester 7, mahasiswa Program Studi Manajemen Produksi Siaran diberikan kebebasan untuk memilih mengikuti pendidikan/perkuliahan sesuai dengan kurikulum yang sudah ditetapkan seluruhnya oleh STMM, dan atau memilih program kegiatan belajar lainnya yaitu : Magang/Kerja Praktik, Asisten Mengajar di Satuan Pendidikan, Penelitian/Riset, Proyek Kemanusiaan, Kegiatan Wira Usaha, Studi/Proyek Independen, dan atau Membangun Desa. Jumlah seluruh sks yang diambil pada program kegiatan belajar lainnya maksimal 20 sks. Masing-masing program kegiatan belajar secara lebih detail diatur dalam “Buku Panduan Program Kegiatan Belajar”.

C. DESKRIPSI MATA KULIAH PROGRAM STUDI MANAJEMEN PRODUKSI SIARAN

No.	Mata Kuliah dan Kode Mata Kuliah	Deskripsi Mata Kuliah
1.	Pendidikan Pancasila	Perkuliahan ini membahas tentang landasan dan tujuan pendidikan Pancasila, Pancasila dalam konteks sejarah perjuangan bangsa Indonesia, Pancasila sebagai filsafat, Pancasila sebagai etika politik dan ideologi nasional. Pancasila dalam konteks ketatanegaraan RI. Pancasila sebagai para digma kehidupan dalam bermasyarakat berbangsa dan bernegara.
2.	Pendidikan Kewarganegaraan	Matakuliah ini bertujuan agar mahasiswa bisa lebih mencintai tanah airnya, punya semangat kebangsaan dan mengerti arti pentingnya demokrasi. Pembahasan dalam kuliah ini meliputi: Identitas Nasional, Hak dan Kewajiban Warganegara, Negara dan Konstitusi, Demokrasi, Hak Asasi Manusia, Rule of Law, Geopolitik Indonesia, dan Geostrategi Indonesia.
3.	Bahasa Indonesia	setelah mempelajari mata kuliah ini mahasiswa mampu membuat karya tulis ilmiah, menguasai verbal dan gramatika bahasa indonesia yang dilengkapi dengan prinsip-prinsip dan kaidah-kaidah penulisan ilmiah yang berlaku serta mempraktikkan dalam pembuatan naskah produksi feature, dokumenter dan drama dan terampil dalam menyampaikan ide/gagasan secara lisan dan tulisan.
4.	Bahasa Inggris	Melalui mata kuliah ini, mahasiswa akan belajar tentang konsep-konsep dasar berbahasa Inggris yang meliputi keterampilan menyimak (listening), berbicara (speaking/presentation), membaca (reading) dan menulis (writing). Mahasiswa juga akan dikenalkan pada istilah-istilah produksi penyiaran dalam Bahasa Inggris dalam konteks kolaborasi global. Selanjutnya, mahasiswa dapat menerapkan konsep dasar berbahasa tersebut untuk mengungkapkan ide dan pikirannya secara lisan dan tertulis dalam kerja-kerja produksi penyiaran.
5.	Sosiologi Penyiaran	Mata Kuliah ini mempelajari pengertian sosiologi, urgensi mempelajari sosiologi penyiaran, interaksi sosial, relasi sosial dan masyarakat dalam bidang penyiaran. Aspek dinamis dan statis yang ada dalam masyarakat. Peran dan fungsi media penyiaran dalam kehidupan masyarakat serta dampak media penyiaran dalam kehidupan masyarakat. Memahami masalah media penyiaran dalam dinamika kehidupan masyarakat.
6.	Dasar-dasar Produksi	Memberikan pengetahuan pengetahuan teori dasar yang

	Siaran R-TV	terkait dengan produksi siaran radio dan televisi. Mahasiswa juga dibekali dengan pengetahuan mengenai sejarah, pengertian, karakteristik, media massa, penyiaran, bahasa radio, gramatika televisi, pengertian format siaran dan program acara radio-televisi dan tahapan produksi acara radio-televisi serta media online.
7.	Public Speaking	Mata Kuliah ini mempelajari tentang bagaimana menggunakan bahasa secara akurat, penggunaan bahasa yang menghidupkan dan penggunaan bahasa dengan tepat dalam <i>Public Speaking</i>
8.	Tata Artistik Make Up	Matakuliah ini mempelajari konsep dan metode rias busana untuk program acara televisi yang meliputi penataan dasar, menengah dan lanjutan dalam wilayah <i>corrective</i> , <i>beauty</i> , <i>prosthetic</i> , dan <i>effect</i> . Matakuliah ini juga mempelajari metode <i>breakdown</i> naskah menjadi desain rias dan busana untuk diterapkan pada program televisi baik fiksi maupun non-fiksi. (<i>Make up beauty</i> , karakter, fantasi, effect)
9.	Fotografi	Matakuliah ini mempelajari prinsip dan teknik dasar fotografi yang meliputi <i>speed</i> , <i>diafragma</i> , <i>ISO exposure</i> , ruang tajam, <i>speed</i> , tonal, fisiologi dan karakteristik cahaya, <i>framing</i> dan komposisi, pengenalan lensa dan karakternya, sebagai pengantar matakuliah tata visual gambar bergerak.
10.	Pendidikan Agama	pengantar PAI, metode memahami Islam, manusia, agama, Alquran yang merupakan sumber utama ajaran Islam, dan hadist yang merupakan sumber kedua ajaran agama islam, <i>ijtihad</i> dan mampu menhayati kehadiran Allah SWT.
11.	Praktik Mandiri Produksi Fotografi dan Announcing	Mahasiswa melaksanakan kegiatan praktik Produksi Foto Feature & Praktek Public Speaking dengan langkah dan SOP yang benar. <i>Goal</i> Praktik Semester I ini mahasiswa mampu memproduksi sebuah <i>Foto Feature /Foto Story</i> dan <i>Public Speaking/ Teknik Announcing</i> . Diakhir masa kegiatan Praktik akan diadakan evaluasi bersama dengan Tim Pembimbing/dosen, dan Mahasiswa dapat masukan dan evaluasi terhadap program yang sudah diproduksinya. Masa Praktik Produksi Foto Feature dan Public Speaking dilakukan secara bergantian antar kelompok / Tim Produksi sebelum dan sesudah Ujian Tengah Semester (UTS) .
12.	Creative Thinking	Matakuliah ini membahas tentang cara belajar & berkreasi secara integral, berpikir <i>out of the box</i> , dengan menggali potensi kreativitas manusia, melalui pendekatan <i>synectic</i> serta eksperimen cara berpikir dan menggunakan metode <i>mind mapping</i> .
13.	Ilmu Komunikasi	Mata Kuliah Pengantar Ilmu Komunikasi bertujuan mengajarkan mahasiswa untuk mengetahui dan memahami prospek dan aspek nilai dari studi ilmu komunikasi, prinsip komunikasi, elemen-elemen

		komunikasi, sejarah, perkembangan, model komunikasi, komunikasi dan kehidupan manusia, kompleksitas komunikasi manusia, penerimaan pesan, persepsi sebagai inti komunikasi, komunikasi verbal dan nonverbal, konteks-konteks komunikasi seperti komunikasi intrapersonal, komunikasi interpersonal, komunikasi kelompok kecil, komunikasi organisasi, komunikasi publik, komunikasi massa dan bermedia, serta komunikasi antarbudaya. Mahasiswa diajarkan untuk dapat menjadi seseorang yang memiliki wawasan dan kemampuan memahami bidang penerapan ilmu komunikasi. Mahasiswa diajak untuk memahami berbagai aspek komunikasi manusia yang mencakup prinsip, konsep, dan model dalam berbagai konteks komunikasi. Mahasiswa juga diajak untuk mulai berpikir lebih kritis, mulai dari menganalisis berbagai kasus komunikasi yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari, mencermati fenomena perkembangan berbagai konteks komunikasi, hingga melakukan tinjauan langsung ke dalam berbagai konteks komunikasi yang terjadi di sekitarnya dan di dunia saat ini sejalan dengan perkembangan teknologi komunikasi, dengan aplikasinya dalam penerapan bidang ilmu komunikasi. Mahasiswa juga diharapkan mampu untuk mengemukakan ide-ide, terobosan-terobosan baru, temuan-temuan terkini.
14.	Manajemen Siaran R-TV	Memberikan pengetahuan teori dasar yang terkait dengan manajemen siaran. Mahasiswa juga dibekali dengan pengetahuan mengenai Manajemen Siaran, Pengertian dan Fungsi Manajemen, Media Penyiaran, Manajemen Produksi Acara, Pengertian Format Siaran, Visi Misi Organisasi Penyiaran, Penyusunan Program Siaran dan Desain Program.
15.	Teknologi Penyiaran	Matakuliah ini mempelajari pengetahuan teknologi gambar dan suara yang digunakan pada bidang penyiaran televisi untuk produksi, eksibisi dan distribusi mulai dari sejarah perkembangan sampai teknologi termutakhir.
16.	Tata Suara	Matakuliah ini mempelajari penataan suara pada program televisi dan radio pada wilayah teknik, metode dan estetika yang meliputi pengetahuan unsur dan jenis suara program radio-televisi, pengetahuan teknologi suara radio-televisi, pemahaman tentang fungsi suara, fisiologi suara, perekaman suara, pengelolaan gangguan suara pada produksi program acara televisi dan radio baik fiksi maupun non-fiksi
17.	Tata Kamera	Matakuliah ini mempelajari teknik dasar penggunaan kamera video EFP maupun ENG, elemen-elemen dasar sinematografi (shot, angle, pergerakan kamera, dasar komposisi dan kontinuitas shots) untuk kebutuhan produksi program acara televisi baik fiksi maupun non-fiksi.

18.	Ilmu Budaya	Matakuliah ini mempelajari kebudayaan yang ada di nusantara (Indonesia) sejak masa Prasejarah, Sejarah masuknya agama Budha, Hindu, Islam dan masuk ke era modern. Matakuliah ini juga mempelajari pengaruh kebudayaan dari setiap era dalam berbagai bidang seni. seni rupa, seni pertunjukan sebagai bagian pengayaan pengetahuan untuk penciptaan program acara televisi maupun radio.
19.	Praktik Produksi Non Drama Radio dan Multi Camera Directing	Mahasiwa melaksanakan kegiatan praktik Produksi Program Radio dengan Format Program Feature Radio, melalui langkah dan SOP yang benar; pada saat PraProduksi-Produksi dan PascaProduksi. Mereka juga akan menjalankan tugas secara berkelompok, dengan masing – masing kelompok mahasiwa mempunyai tugas dan tanggungjawab berbeda-beda mulai dari; Producer, PengarahAcara, PenulisNaskah dan lainnya. <i>Goal</i> Praktik Semester II ini merupakan sebuah Program Radio dengan Format Feature yang berdurasi maksimal 8 menit. Diakhir masa kegiatan Praktik akan diadakan evaluasi bersama dengan Tim Pembimbing/dosen,danMahasiwa dapat mengoreksi diri darimasukan terhadap program yang sudah di produksinya. Masa Praktik Produksi Feature dilakukan sebelum Ujian Tengah Semester (UTS) Setelah itu Mahasiswa akan melakukan Praktik Produksi Program TV yaitu <i>Multycam Directing System</i> . Pada Praktik <i>Multycam Directing System ini mahasiswa mempraktikkan sebagai seorang Pengarah Acara Musik dengan mempergunakan 3 kamera dengan teknik rekaman lipsync. (Praktik di atur secara bergantian antar kelompok).</i>
20.	Tata Artistik Set dan Dekorasi	Matakuliah ini mempelajari aspek-aspek penting perencanaan set dan dekorasi produksi program acara televisi. Perencanaan set dan dekorasi ini untuk program siaran indoor dan outdoor. Sehubungan dengan perkembangan estetikanya, mahasiswa mempelajari konsep, pengetahuan bahan, perancangan desain dan video seni mapping sebagai latarbelakang tata panggung.
21.	Teori Seni	Mata kuliah ini tidak hanya memaparkan tentang apa itu seni, seberapa besar seni ini berfungsi dalam masyarakat, dan bagaimana peran seni, tetapi juga bagaimana implementasi teori seni dalam proses formalisme dalam karya seni. Mata kuliah ini menjadi dasar yang sangat penting dalam pengertian yang luas tentang seni, sehingga mahasiswa dapat menjelajahi berbagai macam pola pikir dan nilai dalam mencipta dan mengkaji karya seni.
22.	Penulisan Naskah	Matakuliah ini mempelajari format penulisan naskah,

	Drama Non Radio	tahapan dan teknik menulis naskah program radio yang meliputi program variety show, talkshow, <i>air magazine</i> , program instruksional, feature, documenter dan naskah siaran radio, serta mengembangkan kreatifitas dalam menulis naskah serta menerapkan profesionalitas seorang penulis naskah radio dalam desain program radio.
23.	Penulisan Naskah Non Drama TV	Matakuliah ini mempelajari format naskah dan prosedur serta teknik penulisan naskah program televisi yang meliputi program variety show, talkshow, magazine TV, Feature, Dokumenter, instruksional, kuis & game serta menerapkan profesionalitas penulis naskah televisi dalam desain program televisi
24.	Musik Ilustrasi	Matakuliah ini mempelajari prinsip musik ilustrasi dalam program televisi/film dokumenter dan musik skoring dalam film/program televisi fiksi yang meliputi pengetahuan dasar instrument musik, skala nada, progresi akor, modulasi dan chord voicing, aransemen, orkestrasi serta pengetahuan prosedur pelaksanaannya. Selain itu juga memberikan pemahaman tentang fungsi teknis, fungsi fisik dan fungsi psikologis musik yang berkaitan dengan naratif dan visual
25.	Produksi Non Drama Radio	Mata kuliah ini mempelajari tentang radio sebagai media massa, format jenis-jenis program di radio, format acara, format produksi dan format siaran, Standard Operating Procedure (SOP) produksi program radio, pengembangan ide sampai penentuan tema, topik dan penulisan naskah program non drama radio, peralatan produksi program radio dan teknik produksi program radio
26.	Editing Audio	Matakuliah ini mempelajari pengolahan hasil rekaman suara pada program televisi dan radio mulai dari penyuntingan suara, penyetaraan suara sampai dengan mastering akhir suara yang diterapkan pada pascaproduksi program acara televisi dan radio baik fiksi maupun non-fiksi.
27.	Produksi Program Musik TV	Mata kuliah ini menjelaskan mengenai program televisi yang berkaitan dengan musik sebagai produk kebudayaan masyarakat. Materi-materi dalam matakuliah ini dirancang agar mahasiswa mampu memahami, mengkaji, dan memproduksi produksi video musik dan program musik untuk kebutuhan media penyiaran di televisi. Melalui diskusi teori dan praktik teknik produksi, mahasiswa diarahkan untuk memiliki kompetensi dalam menciptakan interpretasi visual yang tepat sebagai respon terhadap karya musik dan menyajikannya dalam program televisi yang berkualitas baik.
28.	Penulisan Naskah Drama Radio	Mata kuliah Penulisan Naskah Drama Radio ini mengajarkan tentang: pengertian penulisan naskah drama radio, struktur penulisan naskah, sinopsis, Treatment, full script, plot/cerita, karakter tokoh, dialog, musik dan efek suara, format standart naskah drama Radio, unsur-unsur drama,

		struktur drama.
29.	Penulisan Naskah Drama TV	Matakuliah ini mempelajari format naskah, prosedur serta teknik penulisan naskah program televisi drama/fiksi mulai dari ide dasar, logline, treatment, sinopsis sampai naskah akhir yang diterapkan dalam bentuk naskah drama televisi. Mata kuliah ini juga mengajarkan tentang Teknik menulis scenario dengan menggunakan aplikasi dan mengembangkan kreatifitas dalam menulis naskah cerita televisi.
30.	Penyutradaraan TV	Matakuliah ini prinsip, teknik dan metode dasar penyutradaraan program televisi mulai dari cara menerjemahkan naskah atau desain program, mengarahkan elemen visual-audio, artistik serta pemain, sampai dengan penyelarasan hasil akhir yang diproduksi dengan teknik multi <i>cam(in/out door, dan single cam (in/out door)</i>).
31.	Tata Cahaya	Mata kuliah Tata Cahaya membahas dasar-dasar teknik penataan cahaya dan aplikasinya pada bidang penyiaran. Materi yang dibahas meliputi definisi cahaya, pengertian tata cahaya, fungsi tata cahaya, prinsip dasar tata cahaya, kualitas cahaya, color temperatur, jenis dan karakter lampu studio produksi.
32.	Komputer Grafis	Mata Kuliah Komputer Grafis adalah salah satu mata kuliah dasar di Program Studi Manajemen Produksi Siaran yang mempelajari hal- hal teknis tentang penggunaan aplikasi computer grafis 2D berbasis vector dan bitmap serta pemodelan objek dengan software grafis 3D. Perkuliahan ini diharapkan memberikan bekal kepada mahasiswa dalam merancang dan membuat karya desain grafis yang nantinya ditampilkan dalam media cetak maupun media elektronik. Serta mampu mengevaluasi karya desain grafis orang lain
33.	Editing Video	Mata Kuliah Editing Video adalah salah satu mata kuliah dasar di Program Studi Manajemen Produksi Siaran yang mempelajari hal- hal teknis tentang teknik editing video dalam proses pasca produksi pembuatan karya seni video. Perkuliahan ini diharapkan memberikan bekal kepada mahasiswa dalam merancang dan membuat karya seni video.
34.	Manajemen Pemasaran	Mata kuliah ini mempelajari tentang pengertian dan perbedaan pemasaran dan penjualan, mengidentifikasi kebutuhan dan keinginan konsumen / audiens, pemberian pengetahuan inti dan konsep pemasaran, menganalisis bauran pemasaran (marketing mix) berkaitan kebutuhan pada produk (barang dan jasa), penentuan harga, penggunaan promosi dan media dan proses distribusi

		produk, merencanakan integrated marketing dan pemasaran program (acara siaran)
35.	Produksi Dokumenter	Melalui studi ini, mahasiswa diharapkan dapat memahami konsep-konsep dan pendekatan program dokumenter sebagai sebuah karya komunikasi. Selanjutnya mahasiswa dapat melakukan riset, merancang, dan juga memproduksi karya dokumenter baik naratif maupun esai dalam lingkup komunikasi media. Penekanannya akan lebih besar pada penggunaan video untuk menciptakan pengetahuan yang sangat berbeda dari teks tertulis. Mahasiswa juga akan diberi kesempatan untuk secara kritis merefleksikan karya video mereka serta bagaimana mendistribusikannya ke media/platform yang lebih luas. Di akhir semester, karya-karya dari mahasiswa akan dipamerkan/diputar dalam sebuah event tahunan bertajuk Doco A-B-C yang melibatkan praktisi dokumenter dan peneliti baik di Indonesia maupun dari luar negeri sebagai juri.
36.	Praktik Mandiri Musik Radio dan Video Musik	Mahasiswa melaksanakan kegiatan praktik pembuatan program Fprmat Radio Musical Show dan <i>Video Musik / Video Clip</i> . Dalam praktik produksi ini mahasiswa di haruskan melaksanakan produksi sesuai dengan prosedur standar operasi (<i>SOP</i>) yang benar pada saat Pra Produksi, Set Up & Rehearsal , Produksi dan Paska Produksi. Mahasiswa di bagi dalam beberapa kelompok tim produksi, disesuaikan dengan jumlah mahasiswa ,peralatan , serta jumlah profesi yang di perlukan dalam memproduksi Program <i>Radio Musical Show & Video Music</i> , dengan <i>Singlecam System</i> .
37.	Hukum dan Etika Penyiaran	Matakuliah ini mempelajari aturan-aturan komunikasi yang terkait dengan media televisi. Di dalamnya dibahas tentang UU Penyiaran, UU Pers, UU Perfilman, Kode Etik Jurnalistik, Kode Etik Periklanan, dan aturan sensor, serta implementasinya dalam gerakan media watch dan media literacy.
38.	Penyutradaraan Radio	mata kuliah Penyutradaraan Radio ini mengajarkan tentang pengertian sutradara, kedudukan, Tipe-tipe sutradara,Tanggungjawab seorang sutradara Teori penyutradaraan a. Teori Gordon Craig b. Teori Laissez Faire SOP penyutradaraan , teknik membaca naskah, jenis-jenis Drama Radio, Alur cerita, karakter suara tokoh
39.	Produksi Drama Radio	Matakuliah ini mempelajari prosedur serta teknik produksi program drama/fiksi Radio mulai dari perencanaan program meliputi ide dasar, logline, treatment, sinopsis sampai naskah akhir, Pelaksanaan produksi meliputi blocking microphone dan penyiapan pemeranan dan perekaman serta pemanfaatan music dan sound effect yang diterapkan dalam produksi drama Radio.

40.	Produksi Program Non Drama TV	Melalui studi ini, mahasiswa diharapkan dapat memahami konsep-konsep dan pendekatan program-program televisi non-drama dan juga secara khusus tentang dokumenter sebagai sebuah karya komunikasi. Selanjutnya mahasiswa dapat melakukan riset, merancang, dan juga memproduksi karya dokumenter baik naratif maupun esai dalam lingkup komunikasi media. Penekanannya akan lebih besar pada penggunaan video untuk menciptakan pengetahuan yang sangat berbeda dari teks tertulis. Mahasiswa juga akan diberi kesempatan untuk secara kritis merefleksikan karya video mereka serta bagaimana mendistribusikannya ke media/platform yang lebih luas. Di akhir semester, karya-karya dari mahasiswa akan dipamerkan/diputar dalam sebuah event tahunan bertajuk Doco A/C yang melibatkan praktisi perfilman dokumenter dan peneliti baik di Indonesia maupun dari luar negeri sebagai juri.
41.	Riset Khalayak	Memberikan pengetahuan pengetahuan yang terkait dengan khalayak siaran radio dan televisi. Mahasiswa juga dibekali dengan pengetahuan mengenai Silabus, Latar Belakang, Pengertian Khalayak/audien, Mengenal Khalayak, Tinjauan Geografis dan Sosiologis, Riset Rating (audience share & pengumpulan data), Riset non Rating, Metode Analisis, Praktik Riset Khalayak, Seminar hasil Praktik. Mata kuliah ini bertujuan untuk membekali kemampuan mahasiswa untuk mengetahui karakteristik khalayak program siaran R-TV sebagai dasar dalam pembuatan program maupun penyusunan programa.
42.	Analisis Program	Matakuliah ini mempelajari Cara Menganalisa keseluruhan proses Produksi mulai dari tahapan perencanaan, produksi dan paska produksi program radio dan Televisi yang meliputi analisa naskah, analisa materi program, analisa produksi serta analisa khalayak sehingga mampu menghasilkan program yang sesuai dengan kebutuhan pendengar dan penonton serta dapat dibuat secara efektif dan efisien.
43.	Praktik Gabungan Variety Show R-TV	Mahasiswa melaksanakan kegiatan praktik pembuatan program Radio dan Televisi dengan format Variety Show Dalam praktik produksi Variety Show ini mahasiswa di haruskan melaksanakan produksi sesuai dengan standar operasi (SOP) yang benar pada saat Pra Produksi, Set Up & Rehearsal , Produksi dan Paska Produksi. Mahasiswa di bagi dalam beberapa kelompok tim produksi, disesuaikan dengan jumlah mahasiswa ,Peralatan , serta jumlah profesi yang di perlukan dalam memproduksi Program Variety Show. Tim produksi merupakan gabungan dari Program Studi Manaprodsi dengan Program Studi Matekstosi.
44.	Penulisan Karya Tulis Ilmiah	Mata kuliah ini merupakan mata kuliah keahlian bidang studi. Selesai mengikuti perkuliahan ini mahasiswa

		diharapkan memiliki pengetahuan, ketrampilan dan sikap yang positif terhadap penulisan ilmiah. Dalam perkuliahan ini dibahas mengenai Pengertian Penulisan Ilmiah, Pengertian Penciptaan Karya Tulis Ilmiah, Tujuan Penciptaan, Tugas Penciptaan, Macam-macam Penciptaan, Latar belakang masalah, Rumusan ide penciptaan, Originalitas, Tujuan dan manfaat Penciptaan, Kajian Sumber Penciptaan, Landasan Teori Penciptaan, Ide Penciptaan, Media, Peralatan Teknik, Tahapan Penciptaan, Diskrepsi Karya Penciptaan, Konsep Penayangan Penciptaan, Analisis karya penciptaan
45.	Pengantar Standardisasi	Mata kuliah ini mempelajari tentang prinsip-prinsip, tujuan standar dan standardisasi dalam kehidupan sehari-hari, standar produk, standar mutu dan juga standar penyiaran. Mata kuliah ini juga mempelajari standardisasi dalam sebuah perusahaan/industri serta standardisasi penyiaran di Indonesia, selain itu juga mempelajari standardisasi profesi penyiaran baik radio maupun televisi.
46.	Kapita Selekta Produksi Siaran (pak Edi)	Mata kuliah ini merupakan mata kuliah yang diberikan kepada mahasiswa untuk persiapan memasuki penyusunan proposal dan skripsi penciptaan karya produksi dengan mempelajari kembali semua materi kuliah yang terkait dengan konsentrasi dan kompetensi di bidang produksi materi siaran yang akan dipilih mahasiswa dalam mempersiapkan skripsinya, dengan membuat konsep proposal melalui alur berpikir dan penemuan permasalahan dalam produksi program siaran
47.	Produksi Drama TV	matakuliah ini mempelajari tentang prosedur serta teknis produksi program drama TV mulai ide dasar, analisa naskah, art disain dan pada tahapan produksi meliputi blocking dan prosedur pengambilan gambar serta proses penyuntingan dan pemaduan gambar pada tahap paska produksi
48.	Produksi Iklan R-TV	Matakuliah ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan, pemahaman, dan aplikasi teori periklanan radio dan televisi (R-TV) sebagai bagian dari produk penyiaran. Materi-materi yang dibahas dalam perkuliahan meliputi dasar-dasar periklanan R-TV yaitu pengertian, sejarah dan karakteristik iklan, fungsi iklan yang meliputi konsep dan strategi iklan untuk pemasaran, tata aturan yaitu etika periklanan, iklan sebagai produk kreatif yang meliputi konten dan seni penyampaian lewat iklan, serta aspek-aspek produksi dan cara kerja tim iklan dalam produksi -TV.
49.	Perencanaan Program (Producing) (Juminto)	Mata Kuliah ini mempelajari tentang perencanaan program (Producing) yang merupakan landasan sebuah program produksi acara TV. Didalamnya mahasiswa juga diberikan pemahaman tentang pembuatan desain produksi/ proposal produksi/program yang sesuai dengan kebutuhan

		khalayak/audience dan pasar.
50.	Kewirausahaan	Memberikan pengetahuan yang terkait dengan Kewirausahaan. Mahasiswa dibekali pengetahuan kewirausahaan yang terkait dengan Jiwa Wirausaha, Ruang lingkup, Hakekat, Sudut Pandang, Hakekat, Konsep Dasar, Motivasi, Prinsip, Analisis Kelayakan Bisnis dan Bisnis Global. Mata kuliah ini bertujuan untuk membekali kemampuan mahasiswa dapat memahami dan menerapkan serta menjadikan pola pengambilan keputusan berwirausaha berkarakter, penuh kreatif dan inovatif, komunikatif dan motivasi tinggi, mampu memimpin dan menerapkan Kewirausahaan dalam mengelola usaha dengan baik dan benar.
51.	Praktik Gabungan Drama Radio dan Drama TV (Sinetron)	Mahasiswa melaksanakan kegiatan praktik pembuatan Program Drama Radio dan Program Drama TV. Dalam praktik produksi Drama Radio dan Drama TV ini, mahasiswa di haruskan melaksanakan produksi sesuai dengan standar operasi (SOP) yang benar, pada saat Pra Produksi, Set Up & Rehearsal , Produksi dan Paska Produksi. Mahasiswa di bagi dalam beberapa kelompok tim produksi, disesuaikan dengan jumlah mahasiswa , serta jumlah profesi yang di perlukan dalam memproduksi Program Drama Radio dan Program Drama TV. Kegiatan praktik akan berlangsung setengah semester untuk praktik produksi Drama Radio, dan setengah semester utk praktik produksi Drama Televisi dengan sistim bergantian kelompok praktik Kelompok / Tim Produksi
52.	Kerja Praktik	Mata Kuliah ini merupakan implementasi ilmu mata kuliah yang didapatkan dalam perkuliahan terhadap dunia kerja industri (perusahaan penyiaran/ production house/industry media). Mahasiswa wajib membuat laporan kerja praktik yang dilakukan sebagai bahan penilaian akhir dari mata kuliah ini.
53.	Praktik Simulasi Siaran	Pada praktik produksi ini, mahasiswa akan melaksanakan simulasi siaran baik radio maupun televisi. Mahasiswa Prodi Manaprodi akan bekerjasama dengan mahasiswa Prodi Manarita dan Matekstosi dalam merancang, membentuk dan menjalankan sebuah korporasi media penyiaran yang didalamnya terdapat konten program radio dan televisi. Mahasiswa akan dibagi dalam beberapa tim yang akan memproduksi program-program yang sudah disusun sedemikian rupa. Ouput siaran akan dipancar-luaskan dalam berbagi platform yang ditentukan oleh mahasiswa sendiri.
54.	Skripsi Penciptaan Karya Produksi	Mata kuliah ini berisi materi bagaimana mahasiswa mamapu melakukan kegiatan ilmiah, dari pencarian ide sampai merealisasi ide menjadi karya ilmiah. selanjutnya mampu menuangkan ide dalam rangka penciptaan karya

		produksi siaran. mamapu membuat proposal skripsi yang baik dan benar dan dilanjutkan dengan penyusunan skripsi penciptaan karya sesuai dengan SOP produksi siaran dan mampu mempresentasikan skripsi dengan baik dan benar.
--	--	---

**KURIKULUM
PROGRAM STUDI MANAJEMEN PRODUKSI BERITA
PROGRAM PENDIDIKAN SARJANA TERAPAN**

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

I. Keterangan Umum		
1	Perguruan Tinggi	SEKOLAH TINGGI MULTI MEDIA (MMTC) YOGYAKARTA

2	Jurusan	Penyiaran
3	Nama Program Studi/Jenjang	Manajemen Produksi Berita/Sarjana Terapan
4	Rumpun Keilmuan	Ilmu Terapan
5	Bidang Keilmuan	Media Massa dan Komunikasi
6	Koordinator Tim Penyusun	Nama: Drs. Basirun, M. Pd.
		Jabatan: Ketua Program Studi
7	Anggota	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siti Sarifah, S.PT., M. Si 2. Dr. Sudono, M. Si 3. Dra. Nunuk Parwati, M. M 4. Drs. Kusumo Gambriyanto, M. Si 5. Dra. Dwi Korina Relawati, M. A. 6. Dra. Siti Asiatun, M. M 7. Darjito Chadori, S.E, M. A. 8. Shinto Dwirawati, S. Sos, S.H, M.A 9. Diyah Ayu Karunianingsih, S. PT, M.A. 10. Dr. Suliastuti Nugraha Jati, M.Si. 11. Bintarto Wicaksono, S.PT, 12. Drs. Andar Kusnadi, M.M 13. Wahyu Mika, S. PT, M. Sn. 14. Andhita Reharrizky, S. S. T 15. Nur Hidayah Perwitasari, S. PT 16. Becti Pambudiningsih, S. S. T

II. Hasil Diskusi

1.	Profil Lulusan	<p>Adapun profil lulusan Program Studi Manajemen Produksi Berita (Sarjana Terapan) Jurusan Penyiaran Sekolah Tinggi Multi Media adalah sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. <i>News Script Writer</i> (Penulis Naskah Berita) b. <i>News Reporter</i> (Reporter Berita) c. <i>Video Journalist</i> (Reporter, Camera Person, Editor, Pengirim gambar dengan Video Streaming) d. <i>News Programe Director</i> (Pengarah Acara Berita)
----	-----------------------	---

2	Capain Pembelajaran	<p>1. <i>Learning outcomes</i> atau kompetensi lulusan Program Studi Manajemen Produksi Berita (Sarjana Terapan) diturunkan dari profil yang telah ditetapkan. Berdasarkan masukan dari industri dan akademisi, tim pengembang kurikulum menyusun kompetensi lulusan yang akan dikembangkan.</p> <p>2. Sesuai dengan ideologi Negara dan budaya Bangsa Indonesia, maka implementasi sistem pendidikan nasional yang dilakukan di Program Studi Manajemen Produksi Berita (Sarjana Terapan) pada setiap level kualifikasi KKNI Level 6 mencakup proses yang menumbuhkembangkan sikap, pengetahuan, ketrampilan khusus dan ketrampilan khusus umum. Capaian pembelajaran Prodi Manajemen Produksi Berita (Sarjana Terapan) seperti di bawah ini.</p> <p>Menumbuhkan Sikap:</p> <ol style="list-style-type: none"> Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius, jujur dan sabar; Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika; Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik; Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa; Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain; Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan pancasila; Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan; Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara; Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan; Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri; Menumbuh kembangkan karakter kemandirian yang didukung oleh sikap kritis dan adaptif terhadap perkembangan ilmu, teknologi dan seni.
---	---------------------	---

		<p>Penguasaan Pengetahuan:</p> <ol style="list-style-type: none"> Pengetahuan tentang konsep dan prinsip komunikasi Pengetahuan tentang jurnalistik Radio, Televisi dan Media Baru Pengetahuan tentang produksi siaran Radio, Televisi dan Media Baru Pengetahuan tentang penulisan naskah siaran program Radio, Televisi dan Media Baru Pengetahuan tentang pengolahan audio dan video Pengetahuan tentang etika penyiaran dan kode etik jurnalistik Pengetahuan tentang peralatan produksi siaran Radio, Televisi, Media Baru Pengetahuan kewirausahaan dengan memanfaatkan TIK Pengetahuan tentang teknologi dan konvergensi medi <p>Keterampilan Umum Secara Umum Lulusan akan mampu:</p> <ol style="list-style-type: none"> Menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan/atau teknologi dalam bidang produksi program siaran Radio, Televisi, dan Media Baru 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; Mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang produksi program siaran radio dan televisi, berdasarkan hasil analisis terhadap informasi dan data; Mengelola produksi program siaran Radio, Televisi, Media Baru secara mandiri; mengembangkan dan memelihara jaringan kerja dengan rekanan, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya. <p>Keterampilan Khusus Secara Khusus Lulusan akan mampu:</p> <ol style="list-style-type: none"> Mampu memahami nilai-nilai berita Mampu mengumpulkan, mengolah dan menyampaikan data, fakta dan informasi menjadi suatu karya jurnalistik Mampu menguasai teknik penulisan naskah berita sesuai kaidah jurnalistik Mampu memahami manajemen redaksi pemberitaan Mampu mengoperasikan peralatan produksi siaran
--	--	---

		Radio, Televisi, dan Media Baru f. Mampu memproduksi program siaran jurnalistik berbasis multiplatform
--	--	---

B. STRUKTUR PROGRAM KURIKULUM

STRUKTUR PROGRAM KURIKULUM PROGRAM STUDI MANAJEMEN PRODUKSI BERITA

SEMESTER 1

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
Jumlah			21	2	23

SEMESTER 2

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</i>	12PRA22.21	0	2	2
Jumlah			22	2	24

SEMESTER 3

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 Feature	12PRA43.21	0	4	4
Jumlah			20	4	24

SEMESTER 4

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
Jumlah			20	4	24

SEMESTER 5

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
Jumlah			20	4	24

SEMESTER 6

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 Selekt	12KSA36.21	3	0	3
Jumlah			9	0	9

SEMESTER 7

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

SEMESTER 7 (MBKM)

No.	Mata Kuliah	Kode Mata Kuliah	Beban SKS		
			Teori	Praktik	Jml
1.	Magang/Praktik Kerja	MAG.21	0	10	10
Jumlah			-	10	10

SEMESTER 8

No.	Mata Kuliah	Kode Mata Kuliah	Beban SKS		
			Teori	Praktik	Jml
1.	Skripsi Penciptaan Karya Produksi	12SPK68.21	-	6	6
Jumlah			-	6	6
TOTAL					144

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 Manajemen Produksi Berita diberikan kebebasan untuk memilih mengikuti pendidikan/perkuliahannya sesuai dengan kurikulum yang sudah ditetapkan seluruhnya oleh STMM, dan atau mengikuti program “pertukaran pelajar” yang dilaksanakan pada program studi lain di lingkungan STMM, program studi yang sama di perguruan tinggi lain, program studi yang berbeda di perguruan tinggi lain, dan atau di luar perguruan tinggi. Jumlah seluruh sks yang diambil pada program pertukaran pelajar maksimal 20 sks. Program pertukaran pelajar secara lebih detail diatur dalam “Buku Panduan Kegiatan Program Pertukaran Pelajar”.

SEMESTER 7

Pada semester 7, mahasiswa Program Studi Manajemen Produksi Berita diberikan kebebasan untuk memilih mengikuti pendidikan/perkuliahan sesuai dengan kurikulum yang sudah ditetapkan seluruhnya oleh STMM, dan atau memilih program kegiatan belajar lainnya yaitu: Magang/Kerja Praktik, Asisten Mengajar di Satuan Pendidikan, Penelitian/Riset, Proyek Kemanusiaan, Kegiatan Wira Usaha, Studi/Proyek Independen, dan atau Membangun Desa. Jumlah seluruh sks yang diambil pada program kegiatan belajar lainnya maksimal 20 sks. Masing-masing program kegiatan belajar secara lebih detail diatur dalam “Buku Panduan Program Kegiatan Belajar”.

C. DESKRIPSI MATA KULIAH PROGRAM STUDI MANAJEMEN PRODUKSI BERITA

No.	Mata Kuliah dan Kode Mata Kuliah	Deskripsi Mata Kuliah
1.	Pendidikan Agama Islam	Tujuan diberikannya Pendidikan Agama Islam di Sekolah Tinggi adalah terbentuknya mahasiswa Muslim yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT, berbudi pekerti luhur, dan memiliki pengetahuan yang luas tentang Islam, sehingga dapat dijadikan modal untuk mempelajari berbagai bidang ilmu dan teknologi serta seni dan budaya tanpa terbawa oleh pengaruh-pengaruh negatif yang mungkin ditimbulkan oleh ilmu dan teknologi serta seni dan budaya tersebut. Pendidikan Agama Islam tidak hanya mengantarkan para mahasiswa menguasai berbagai kajian keislaman, tetapi Pendidikan Agama Islam lebih menekankan bagaimana mahasiswa menguasai kajian keislaman tersebut sekaligus dapat mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari.
2.	Pendidikan Agama Katholik	Pendidikan Agama Katolik bertujuan untuk membantu terbinanya mahasiswa yang beriman, dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur, berpikir filosofis, bersikap rasional dan dinamis, berpandangan luas, ikut serta dalam kerja sama antarumat beragama dalam rangka pengembangan dan pemanfaatan ilmu dan teknologi serta seni untuk kepentingan manusia dan nasional. Mata kuliah ini mengkaji: 1). Sarjana Katolik yang dicita-citakan oleh masyarakat dan gereja; 2). Metode studi agama di Perguruan Tinggi Umum; 3). Hubungan dasar yang dimiliki oleh manusia (uraian filosofis); 4). Pikiran mencari kebenaran; 5). Manusia beriman mau mengikuti Yesus dan percaya kepada-Nya; 6). Hakikat Yesus Kristus dan peranan-Nya di dalam kehidupan beriman; 7). Gereja sebagai masyarakat beriman; 8). Dasar-dasar dan langkah-langkah pertimbangan dalam pengambilan keputusan baik dan buruk; 9). Motivasi; 10). Keluarga Katolik; 11). Agama Katolik mengakui otonomi ilmu-ilmu

			bahkan metodologi ilmu-ilmu itu; 12). Tanggung jawab orang Katolik dalam membangun dunia; 13). Karasulan awam sebagai tugas umat beriman di tengah-tengah dunia.
3.	Pendidikan Kristen	Agama	Pendidikan Agama Kristen bertujuan untuk membantu terbinanya mahasiswa yang beriman, dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur, berpikir filosofis, bersikap rasional dan dinamis, berpandangan luas, ikut serta dalam kerja sama antarumat beragama dalam rangka pengembangan dan pemanfaatan ilmu dan teknologi serta seni untuk kepentingan manusia dan nasional. Mata kuliah ini mengkaji: 1). Manusia; 2). Agama Kristen; 3). Gereja; 4). Iman Kristen, Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iman, Kasih dan Pengharapan); 5). Manusia dan Pembangunan; 6). Masalah-masalah etika dalam kehidupan sosial; 7). Kapita Selekta (tema-tema kapita selekta).
4.	Pendidikan Hindu	Agama	Mata kuliah Pendidikan Agama Hindu bertujuan untuk membantu terbinanya mahasiswa yang beriman, dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur, berpikir filosofis, bersikap rasional dan dinamis, berpandangan luas, ikut serta dalam kerja sama antarumat beragama dalam rangka pengembangan dan pemanfaatan ilmu dan teknologi serta seni untuk kepentingan manusia dan nasional. Mata kuliah ini mengkaji: 1). Filsafat Ilmu Pengetahuan dan Agama; 2). Sejarah Agama Hindu; 3). Alam semesta; 4). Weda sebagai kitab suci sekaligus sebagai sumber hukum Hindu; 5). Pokok-pokok Srada dalam agama Hindu; 6). Catur Purusartha dan Catur Asrama; 7). Catur Marga Yoga; 8). Sosiologi Agama Hindu; 9). Sad Darsana; 10). Sila dan Etika Hindu; 11). Yadnya; 12). Pandita dan Pinandita; 13). Tempat Suci; 14). Hari-hari Suci Agama Hindu.
5.	Pendidikan Budha	Agama	Mata kuliah Pendidikan Agama Buddha bertujuan untuk membantu terbinanya mahasiswa yang beriman, dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti luhur, berpikir filosofis, bersikap rasional dan dinamis, berpandangan luas, ikut serta dalam kerja sama antarumat beragama dalam rangka pengembangan dan pemanfaatan ilmu dan teknologi serta seni untuk kepentingan manusia dan nasional. Mata kuliah ini mengkaji: 1). Manusia dan Agama; 2). Agama Buddha; 3). Sumber Agama Buddha; 4). Kerangka Dasar Ajaran Buddha; 5). Dharma; 6). Sila; 7). Meditasi; 8). Budhis dan Ilmu Pengetahuan; 9). Studi Kasus.
6.	Pendidikan Pancasila		Mata kuliah ini membahas berbagai fenomena kehidupan bernegara di Indonesia dengan menggunakan pendekatan hermeneutic dan pedagogis. Melalui hermenutika, mahasiswa didorong untuk menampilkan sikap kritis terhadap idologi Pancasila: melalui pedagogi, mahasiswa

		dilatih untuk memiliki nilai-nilai Pancasila. Nilai-nilai pengembangan diri yang terkait dengan hubungan intra dan inter personal dapat dicapai melalui Pendidikan Pancasila, yang memiliki tujuan untuk pengembangan martabat dan integritas.
7.	<i>Creative Thinking</i>	Deskripsi Mata kuliah <i>Creative Thinking</i> merupakan salah satu mata kuliah yang berposisi di pendidikan dasar, sebagai jembatan antara dunia sekolah dengan dunia baru yang dimasuki yaitu perguruan tinggi Sekolah Tinggi Multi Media “MMTC”, dimana creative, criticism, dan problem solving, adalah hal sangat penting diketahui dan dilatih terus menerus. Pada mata kuliah ini, dipelajari teknik/metode kreatif dan kritis sebagai landasan pengetahuan kreativitas dalam melaksanakan perancangan yang membutuhkan ide dan inovasi di dalamnya. Hasil dari mata kuliah ini adalah membekali mahasiswa untuk mengikuti perkuliahan perancangan produksi program acara radio televisi khususnya pemberitaan. Selain itu juga mampu memecahkan masalah dan mengambil keputusan yang akan ditentukan dalam hal penggalian ide kreatif sebagai dasar dari perancangan– mampu menjelaskan berbagai <i>creative tools</i> mata kuliah prasyarat – mata kuliah lanjutan praktek pemberitaan.
8.	Video Jurnalistik	Mata kuliah ini mempelajari tentang dasar-dasar video jurnalistik meliputi teknik dasar videografi, teknik pengambilan gambar/video, komposisi gambar/video, jenis kamera untuk produksi video berita, SOP operasional kamera, perencanaan produksi video berita, praktik pengambilan video jurnalistik. Diharapkan mahasiswa mampu memproduksi video jurnalistik dengan kualitas yang baik sesuai standard penyiaran, dan dapat mengembangkan <i>sense of news</i> untuk visual berita.
9.	Jurnalistik	Dalam perkuliahan ini membahas tentang pengetahuan, wawasan, dan pemahaman dasar-dasar jurnalistik. Selain itu membekali mahasiswa untuk mengenal karakteristik media baik cetak maupun elektronik, serta memberikan pemahaman seputar profesi wartawan, pemakaian bahasa jurnalistik, dan perkembangan jurnalisme secara global.
10.	Komputer Grafis	Membahas tentang perancangan grafis untuk keperluan produksi media. Topik-topik yang dibahas meliputi unsur-unsur desain, prinsip-prinsip desain, penilaian karya grafis, pemanfaatan tipografi dan penyuntingan gambar. Kompetensi penting yang diajarkan mencakup operasi <i>software</i> pengolah vektor/garis seperti Corel Draw, operasi <i>software</i> pengolah pixel/gambar seperti Adobe Photoshop.
11.	Penulisan Naskah Berita	Mata kuliah ini bertujuan agar mahasiswa diharapkan dapat memahami dan menulis berita sesuai dengan

		struktur dan formula penulisan berita radio, televisi, media <i>online</i> atau internet dengan baik dan benar sesuai dengan bahasa jurnalistik.
12.	Ilmu Komunikasi dan Negosiasi	Mata kuliah ini akan berisi pembahasan lobby dan teknik negosiasi pada penyiaran yang meliputi pengertian dan hakekat negosiasi, strategi dan taktik “bargain”, distributif negosiasi, integratif negosiasi, strategi solusi “menang-menang”, negosiasi dalam meliput berita, etika negosiasi, komunikasi negosiasi, planning strategi negosiasi dalam mencari berita. Setelah Mempelajari mata kuliah ini mahasiswa akan memperoleh pengetahuan untuk mempelajari teknik, perencanaan strategi dalam negosiasi mencari berita yang efektif.
13.	Hukum dan Etika Penyiaran	Mata kuliah ini mempelajari regulasi penyiaran radio/Tvmeliputi: regulasi telekomunikasi (UU.no 36/1999), regulasi penyiaran radio TV, Pedoman Perilaku penyiaran, Hak Cipta, serta hokum lain yang terkait dengan penyiaran
14.	Praktik <i>News Gathering</i> dan Foto Jurnalistik	Matakuliah praktik News Gathering adalah matakuliah yang memberikan keterampilan kepada mahasiswa bagaimana melakukan, mengasah <i>sense of news</i> , negosiasi, mencari – mengumpulkan - mengolah data, serta menulis laporan dari hasil observasi wawancara dan riset literatur. Matakuliah praktik Foto Jurnalistik memberikan keterampilan dalam mengambil gambar, menyunting, dan mempublikasikan melalui media multiplatform.
15.	Bahasa Indonesia	Matakuliah bahasa Indonesia memuat bahan ajar untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar, baik secara lisan dan tulisan terutama dalam menyusun berita, paragraf, esai, menulis akademik, serta menyajikannya secara akurat dan santun.
16.	Pendidikan Kewarganegaraan	Mata kuliah ini menggarisbawahi pentingnya pemahaman akan identitas nasional Indonesia, hak serta kewajiban warga Negara dan kaitannya dengan hak asasi manusia, wawasan nusantara, ketahanan nasional, strategi politik dan starategi nasional lainnya. Juga dibahas tentang bagaimana implementasi pemahaman itu dalam kehidupan bermasyarakat.
17.	Sosisologi Media	Mata kuliah ini mempelajari berbagai permasalahan yang muncul dalam interaksi sosial yang didalamnya melibatkan media, penyebab dan motif manusia serta implikasinya terhadap sistem sosial budaya.
18.	Produksi Berita	mendeskripsikan sistematika perencanaan, produksi , hingga penayangan program-program berita , termasuk keberadaan fasilitas, perlengkapan, dan SDM yang terlibat di seluruh kegiatan proses produksi berita .

19.	Teknik Wawancara	Dalam mata kuliah Teknik Wawancara merupakan mata kuliah keahlian yang membahas materi tentang metode wawancara, format wawancara serta mengkonstruksi hasil wawancara menjadi sebuah paket program berita.
20.	Psikologi Komunikasi	Matakuliah ini mempelajari tentang faktor-faktor psikologis yang mempengaruhi serta sebagai akibat dari proses komunikasi, serta dapat mengaplikasikan dalam proses komunikasi dalam mendukung dalam profesi pemberitaan agar dapat tercapai sesuai dengan tujuan yang diharapkan.
21.	Editing Audio Visual	Memberikan pemahaman baik teori maupun praktis dalam menguasai mengenai ruang lingkup editing, karakteristik editing, kelebihan, kekurangan editing secara teknis maupun non teknis, menguasai dasar-dasar editing baik offline maupun <i>on line</i> , program aplikasi baik <i>software</i> maupun <i>hardware</i> untuk mengolah elemen audio visual; menguasai dan memahami prinsip-prinsip dan teknik pengolahan audio visual dengan pengolahan animasi 2 dimensi dan 3 dimensi (<i>after effect, motion</i> dan lain-lain); <i>recording</i> dan <i>editing, dubbing, mixing</i> audio, koreksi gambar yang berbasis komunikasi visual.
22.	Tata Suara dan Musik Ilustrasi	Matakuliah ini mempelajari prinsip musik ilustrasi dalam program televisi/film dokumenter dan musik skoring dalam film/program televisi fiksi yang meliputi pengetahuan dasar instrument musik, skala nada, progresi akor, modulasi dan <i>chord voicing</i> , aransemennya, orkestrasi serta pengetahuan prosedur pelaksanaannya. Selain itu juga memberikan pemahaman tentang fungsi teknis, fungsi fisik dan fungsi psikologis musik yang berkaitan dengan naratif dan visual. Setelah mengikuti matakuliah ini, mahasiswa mampu mengidentifikasi jenis instrumen musik dan tipe/pola aransemennya, mampu memilih instrument dan tipe/pola aransemennya yang sesuai dengan gambar maupun tensi dramatik serta mampu menjelaskan kembali masing-masing fungsinya. Selain itu diharapkan mampu menganalisis hubungan prinsip ilustrasi musik dan skoring dengan cerita baik secara naratif maupun visual serta mampu menerapkannya dalam bentuk produksi musik ilustrasi program televisi dan film dokumenter, serta produksi musik skoring film dan program televisi fiksi secara prosedural. Pengenalan dan Prinsip dasar Tata Suara dengan memilih jenis2 microphone, karakteristik Microphone, Pedoman penggunaan microphone, kriteria memegang mic serta bagaimana membalancing level berbagai sumber suara dengan alat audio mixer dan alat rekam beserta bahan baku untuk keperluan reportase, speech, penyiar dan dubbing

23.	Penulisan Naskah <i>Feature</i>	Mata kuliah ini mempelajari tentang definisi feature, jenis feature, teknik penulisan naskah feature serta mempraktikkan penulisan feature berbasis audio file dan video file untuk media radio, televisi dan media <i>online</i> (multiplatform). Diharapkan mahasiswa dapat memahami dan mempraktekkan penulisan naskah berita untuk media multiplatform.
24.	Praktik Penulisan Naskah Berita <i>Straight News</i> dan <i>Indepth News Multiplatform</i>	Matakuliah praktik Penulisan Naskah Berita Multiplatform (<i>Straight News, Indept News, dan News Feature</i>) mata kuliah ini memberikan keterampilan dalam merencanakan liputan berita sampai dengan penulisan naskah.
25.	Metodologi Penelitian Komunikasi	Mata kuliah ini membahas metodologi penelitian di bidang sosial (komunikasi) dengan menggunakan paradigma <i>positivist</i> mencakup metode penelitian kualitatif dan metode penelitian kuantitatif
26.	Reportase	Dalam mata kuliah Reportase TV / Radio merupakan mata kuliah keahlian ini dibahas materi materi tentang pengertian dan ruang lingkup Reportase, Jenis jenis repostease TV dan Radio, Format penyajiannya serta Reportase berdurasi Panjang Laporan Pandangan Mata dari tempat peristiwa. Pelaksanaan kuliah dalam mata kuliah Reportase kelimuan diharapkan mahasiswa mampu menguasai Teknik reportase di bidang kelimuan (ilmiah) baik secara terori maupun praktis khususnya mulai dari perencanaan membuat proposal produksi reportase, melakukan produksi laporan langsung dari temat peristiwa, sampai membuat laporan produksi.
27.	<i>Mobile Journalism</i>	Mata kuliah ini mempelajari tentang proses jurnalistik dengan pendekatan pemanfaatan <i>mobile technology</i> berbasis smartphone untuk mengirimkan berita baik dalam format artikel, foto atau video. selain itu mempelajari pergeseran sistem kerja dalam redaksi berita.
28.	<i>News Announcing</i>	Mata Kuliah News Announcing mempelajari tentang penyiar radio dan presenter berita televisi, mempelajari dan mempraktekkan kecakapan yang harus dimiliki penyiar radio dan presenter televisi, tahapan siaran dan teknik siaran, serta mempelajari dan mempraktekkan teknik siaran dengan menerapkan <i>announcing skill</i> .
29.	<i>English Journalism</i>	Bahasa jurnalistik memiliki ciri khas yang berbeda dengan bahasa sebagai alat komunikasi yang lainnya. Bahasa jurnalistik memiliki ciri khas tersendiri. Bahasa Inggris memiliki struktur tata bahasa yang baku yang dipergunakan sebagai alat komunikasi. Bahasa Inggris jurnalistik juga memiliki ciri khas yang memiliki keperbedaan dengan sruktur bahasa, bahasa inggris secara umum. Mata kuliah Bahasa Inggris Jurnalistik memberikan pengetahuan kepada mahasiswa membedakan antara struktur tata

		bahasa, bahasa Inggris secara umum dan struktur tata bahasa, bahasa Inggris jurnalistik.
30.	Penyuntingan Berita	Mata kuliah ini bertujuan agar mahasiswa diharapkan dapat memahami dan menyunting berita sesuai dengan kaidah penyuntingan baik untuk berita radio, televisi, dan media baru secara redaksional maupun substansial sesuai dengan kaidah Bahasa Jurnalistik, EYD dan Tata Bahasa Indonesia
31.	Pengantar Standardisasi	Cakupan dalam mata kuliah standardisasi ini meliputi pengertian dan tujuan standar, organisasi standarisasi internasional dan nasional, penerapan standardisasi nasional Indonesia, lembaga-lembaga standarisasi di Indonesia, proses akreditasi dan sertifikasi, standardisasi komponen komunikasi dan penyiaran
32.	Pendidikan Anti Korupsi	Mata kuliah ini mempelajari: 1) Korupsi dan Integritas, 2) Faktor Penyebab Korupsi, 3) Dampak Masif Korupsi, 4) Nilai dan Prinsip Anti Korupsi, 5) Upaya Pemberantasan Korupsi di Indonesia, 6) Gerakan Kerja sama dan Instrumen Nasional Pencegahan Korupsi, 7) Tindak Pidana Korupsi dalam Peraturan Perundang-undangan, dan 8) Perkembangan Tindak Pidana Korupsi, 9) Korupsi dan Pelayanan Publik, 10) Mahasiswa dalam Upaya Pencegahan Korupsi dan 11) Model Pembelajaran Mata Kuliah Anti Korupsi.
33.	Tata Artistik Produksi Pemberitaan	Mata kuliah ini mempelajari tentang perencanaan desain tata artistik , diawali dengan pembuatan sketsa dilanjutkan dengan floor plan beserta bentuk gambar 3D diakhiri dengan pembuatan maket.
34.	Praktik Repostase & Produksi <i>Feature</i> Multiplatform	Matakuliah praktik Praktik Reportase Multiplatform adalah mata kuliah yang memberikan keterampilan mencari, mengumpulkan, menyeleksi, dan melaporkan langsung dari lokasi peristiwa. Dalam Matakuliah praktik Praktik News Feature Multiplatform adalah mata kuliah yang memberikan keterampilan mencari, mengumpulkan, menyeleksi, dan memproduksi berita kreatif.
35.	Manajemen Media dan Redaksi Berita	Mata kuliah ini membekali mahasiswa pengetahuan praktis dan kemampuan manajemen organisasi media (radio, televisi dan media baru). Mata kuliah ini juga membahas isu-isu dan tantangan media, terkait dengan kompetisi, konvergensi media, fragmentasi audiens, investasi, dan lain-lain. Beberapa materi yang dipelajari antara lain prinsip-prinsip pengelolaan organisasi media di bagian editorial, produksi berita dan redaksi berita maupun bisnis. Selain itu riset pelanggan atau riset pasar sebagai bagian vital manajemen media. Studi kasus yang relevan secara khusus menjadi metode pembelajaran yang dipakai. Selain itu dalam mata kuliah mempelajari prinsip-prinsip mendasar dan sistem kerja Redaksi Berita di Media Massa,

		<p>memberikan perhatian pada struktur kerja dan sistem kerja dalam Redaksi Berita di media massa secara umum dan khususnya di media elektronik.</p> <p>Mata kuliah ini diharapkan dapat memeberikan pemahaman tentang manajemen media serta mengaplikasikannya dalam pengelolaan media. Pada akhirnya, mahasiswa dapat merancang/membuat proposal media sesuai yang diinginkan. Mata kuliah ini bertujuan membekali mahasiswa dengan kemampuan manajerial yang perlu dimiliki oleh pekerja dan pengelola media, baik media cetak, media penyiaran, dan media digital. Kemampuan etik dicapai melalui tema-tema perkuliahan tidak semata-mata berupa pemahaman dasar melainkan juga kemampuan analisis terhadap penerapannya di tingkat praktis.</p>
36.	Statistik	Mata kuliah ini memberikan pengetahuan dasar-dasar statistika termasuk didalamnya bagaimana cara pengumpulan data, menyajikan data dengan baik, menyusun dan mengelompokkan data, mengukur pemusatan data, ukuran keseragaman data, angka indeks untuk diterapkan dalam kasus-kasus di bidang sosial/komunikasi.
37.	Produksi News Magazine	Mata kuliah ini mempelajari definisi magazine, jenis magazine, variasi format penyajian untuk program news magazine, tahapan produksi news magazine dengan menerapkan beberapa rubrik. Diharapkan mahasiswa dapat memproduksi program news magazine untuk radio, televisi dan media <i>online</i> (multiplatform).
38.	Berita Analisa dan Editorial	Kuliah ini memfokuskan pada penulisan opini yang kritis-interpretatif untuk Radio, TV dan media baru dalam bentuk editorial, resensi, review berita. Mahasiswa diharapkan mampu menulis opini editorial, baik yang sifatnya informative (to inform), mendukung (to promote), memuji (to praise) atau menghibur (to entertain). Mahasiswa akan belajar dan menganalisis tulisan editorial dengan penekanan khusus pada prinsip, standard, dan praktek, dengan mengevaluasi halaman editorial Radio, TV dan Media Baru terkemuka, serta tentang teknik jurnalistik yang digunakan dalam penulisan kolom. Aspek penting dalam kuliah ini adalah analisis dan diskusi tentang peristiwa atau isu-isu penting sebagai dasar berpikir kritis yang digunakan dalam penulisan editorial.
39.	Manajemen Pemasaran Program	Mata kuliah ini membahas tentang bagaimana aktivitas pemasaran dilaksanakan. Pokok bahasan yang disajikan pada mata kuliah ini meliputi konsep-konsep dasar pemasaran, analisis lingkungan, pesaing dan pelanggan, serta alat-alat pemasaran program.

40.	Jurnalistik <i>Online</i> (Media Baru)	Mata kuliah Jurnalistik online mempelajari tentang jurnalistik berbasis media baru, manajemen redaksi media online, teknik penulisan berita dan produksi berita pada media baru <i>multiplatform</i> meliputi, media sosial, portal berita, podcast, dan youtube channel.
41.	Riset Media (Audience dan Content)	Mata kuliah ini membahas mengenai riset yang dilakukan oleh tim riset media dengan tujuan untuk melakukan riset konten, dengan menerapkan riset kualitatif dan riset kuantitatif untuk kebutuhan data sebagai bahan perencanaan untuk konten dan program baik media radio, televisi dan media baru (media online). Riset Konten Media mencakup riset agenda setting, riset kebutuhan data terkait peristiwa/ kasus/ kejadian untuk kebutuhan program radio televisi.
42.	Praktik Terpadu <i>News Bulletin</i>	Matakuliah praktik Praktik Terpadu <i>News Bulletin Multiplatform</i> adalah mata kuliah yang memberikan keterampilan memproduksi program <i>News Bulletin</i> mulai dari pra produksi, produksi, pasca produksi, dan on air.
43.	Jurnalisme Data	Mata kuliah ini mempelajari tentang jurnalisme berbasis data digital, menggabungkan antara kerja wartawan dengan teknologi digital, dengan pendekatan tertentu. Pada mata kuliah ini mempelajari alur kerja (<i>workflow</i>) jurnalis data mulai dari mencari data digital, membersihkan data, mengolah data, menganalisis data, menulis dan memvisualisasikan data dengan menggunakan berbagai aplikasi. Diharapkan mahasiswa dapat memahami tentang jurnalisme data dan mempraktekkan alur kerja jurnalisme data dengan menggunakan sejumlah aplikasi mulai dari mencari data sampai menyajikan data (storytelling dan visualisasi data).
44.	<i>Motion Graphic</i>	Mata kuliah ini memberikan keterampilan dalam bidang media audio visual yang menggabungkan seni film dan desain grafis dengan memasukan elemen-elemen yang berbeda seperti ilustrasi, tipografi, fotografi, video dan musik yang dibuat dengan menggunakan teknik animasi 2D atau 3D
45.	<i>News Directing</i>	Mata kuliah ini mempelajari tentang pemahaman tugas seorang Program Directing (PD) dalam mengarahkan tim produksinya sesuai dengan SOP produksi program <i>off air</i> dan <i>on air</i> .
46.	<i>Digital Entrepreneur</i>	Mata kuliah ini mempelajari tentang strategi untuk bekerja di perusahaan dan menjadi seorang digital entrepreneurship. Strategi agar bekerja dalam suatu perusahaan salah satunya adalah bekerja di industry yang kuat dan berkembang.
47.	Konvergensi Media	Matakuliah ini mempelajari tentang perkembangan budaya dan teknologi yang mempengaruhi pasar, dalam distribusi dan konsumsi isi media dalam sistem kerja. Konvergensi

		dalam bidang komunikasi, bisnis dan broadcasting. Pembelajaran matakuliah ini menitikberatkan pada penggabungan atau pengintegrasian media-media yang ada untuk digunakan dan diarahkan dalam satu titik tujuan untuk memenuhi pola-pola kehidupan manusia yang semakin berkembang.
48.	Komunikasi Politik	Mata kuliah ini memberikan pengetahuan dan pemahaman tentang fungsi dan kontribusi faktor-faktor komunikasi dalam proses politik serta hubungan timbal balik antara kepentingan politik dengan proses komunikasi dalam konteks nasional, regional, ataupun internasional.
49.	Jurnalisme Investigasi	Dalam mata kuliah Jurnalisme Inverstigasi merupakan mata kuliah keahlian yang memberikan pengertian kepada mahasiswa tentang kegiatan mengumpulkan, menulis, mengedit, dan menerbitkan berita yang bersifat investigatif, atau sebuah penelusuran panjang dan mendalam terhadap sebuah kasus yang dianggap memiliki kejanggalan. Mata kuliah Jurnalisme investigasi memberikan pemahaman secara teoritis tentang sejarah investigasi, ciri ciri jurnalsime investigasi dan kerja investigasi sampai pada penulisan laporan investigasi di media penyiaran Radio dan TV. Mata kuliah ini diharapkan memberikan pemahaman teoritis juga praktik liputan investogasi mulai dari perencanaan, produksi sampai pembuktian dan penulisan naskah laporan investigasi.
50.	Praktik Terpadu <i>Talk Show</i>	Matakuliah praktik Praktik Terpadu <i>Talk Show</i> Multiplatform adalah mata kuliah yang memberikan keterampilan dalam memproduksi program <i>Talk Show</i> mulai dari pra produksi, produksi, pasca produksi dan <i>on air</i>
51.	Penulisan Karya Ilmiah	Mata kuliah Teknik Penulisan karya Ilmiah merupakan sarana pengembangan keterampilan menulis sebagai wadah komunikasi secara tertulis, menyampaikan kajian, pemikiran, argumen keilmuan sebagai kemampuan dasar menulis dan menyusun karya ilmiah. Kegiatan pembelajaran meliputi pengkajian, diskusi, presentasi dan praktik menulis. Evaluasi hasil belajar dilaksanakan melalui tes tertulis dan hasil tugas pembuatan makalah atau artikel ilmiah.
52.	Produksi Dokumenter	Mata kuliah ini mempelajari tentang dasar-dasar beserta pendekatan dokumenter semiotika dengan tujuan untuk memotret realitas kedalam sebuah program dokumenter. Dalam mata kuliah ini juga mempelajari tentang tahapan produksi dokumenter mulai dari pra produksi sampai pasca produksi.
53.	Kapita Seleкта	Esensi dari sebuah berita adalah menyampaikan suatu kebenaran yang tujuan akhirnya adalah untuk kejesahteraaan manusia (Ethical Journalism Network). Namun sebuah peristiwa adalah sebuah kejadian yang bisa dilihat dari berbagai perspektif/sudut pandang. Perbedaan

		<p>sudut pandang ini bisa disebabkan karena kepentingan-kepentingan media maupun kepentingan public. Mata kuliah ini mengkaji secara mendasar mengenai bagaimana sebuah berita itu dikonstruksi. Berita yang esensinya adalah penyampaian informasi kepada publik tentang kebenaran sebuah peristiwa disampaikan dari sudut pandang tertentu. Mata kuliah ini memberikan bekal kepada mahasiswa tidak hanya prosos produksi beritanya semata, akan tetapi mahasiswa paham latar belakang dari konstruksi sebuah berita.</p>
54.	Kerja Parktik	<p>Matakuliah Kerja Praktik merupakan pembelajaran individu mahasiswa secara praktik mandiri dalam dunia industri atau profesi dalam industri.</p>
55	Praktik Simulasi Siaran	<p>Pada praktik produksi ini, mahasiswa akan melaksanakan simulasi siaran baik radio maupun televisi. Mahasiswa Prodi Manaprodsi akan bekerjasama dengan mahasiswa Prodi Manarita dan Matekstosi dalam merancang, membentuk dan menjalankan sebuah korporasi media penyiaran yang didalamnya terdapat konten program radio dan televisi. Mahasiswa akan dibagi dalam beberapa tim yang akan memproduksi program-program yang sudah disusun sedemikian rupa. Ouput siaran akan dipancar-luaskan dalam berbagi platform yang ditentukan oleh mahasiswa sendiri.</p>
56.	Skripsi Penciptaan Karya Produksi	<p>Merupakan Bentuk Tugas Akhir mahasiswa yang berupa Penciptaan Karya Produksi Jurnalistik baik secara individu maupun berkelompok.</p>

KURIKULUM
PROGRAM STUDI MANAJEMEN TEKNIK STUDIO PRODUKSI
PROGRAM PENDIDIKAN SARJANA TERAPAN

A. LEARNING OUTCOME (CAPAIAN PEMBELAJARAN PROGRAM STUDI)

I. Keterangan Umum		
1	Perguruan Tinggi	SEKOLAH TINGGI MULTI MEDIA
2	Jurusan	Penyiaran
3	Nama Program Studi	Manajemen Teknik Studio Produksi
4	Jenjang	Sarjana Terapan
5	Bidang Keilmuan	Komunikasi
6	Koord Tim Penyusun	Sunarsa, S.PT., M.Sn. Jabatan: Ketua Program Studi
7	Anggota	1. Imam Subechi, S.PT.,M.Sn 2. Dra. Aprilina Dwi Astuti, M.Eng 3. Karna, S.PT.,M.Sn 4. Susilowati, S.Sos.,S.PT.,M.Sn 5. Purwanto, SE.,M.Si 6. Sutanto Prasetyo Angkoso, S.PT.,M.I.Kom 7. Marwiyati,S.P.T.,M.I.Kom 8. David Kristiadi, S.Si.,M.Cs 9. Ade Wahyudin, M.T 10. Nanang Susetyo, S.H.,M.Eng 11. Tituk Utari SE.,M.Ak 12. Hery Abdul Hakim, S.IP.,M.M 13. Lilik Jadmiko S.S.T.,M.Kom 14. Drs. Ary Poernomo, H S, M.Si 15. Roni Sasongko, S.S.T.,M.Kom
II. Pokok- pokok Hasil Diskusi		
1	Profil Lulusan	1. <i>Technical Director</i> produksi dan penyiaran berbasis <i>multiplatform</i> 2. Wirausaha dibidang media berbasis <i>multiplatform</i> 3. <i>Media Production Engineer (Camera Engineer, Lighting Engineer, Editor, Sound Engineer, Video Engineer)</i>
2	Capain Pembelajaran	Capaian pembelajaran Program Studi Manajemen Teknik Studio Produksi meliputi kemampuan merencanakan dan memproduksi siaran berkualitas sesuai dengan perkembangan teknologi penyiaran, dan perkembangan masyarakat, serta mampu menghasilkan program siaran yang berisi informasi, pendidikan dan hiburan dalam wadah Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI).

		<p>Sikap :</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius b. Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika; c. Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila; d. Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggung jawab pada Negara dan bangsa; e. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain; f. Bekerja sama dan memiliki kepekaan social serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan g. Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara; h. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik; i. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri; j. Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan Kewirausahaan.
		<p>Penguasaan Pengetahuan :</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Menguasai konsep teoritis secara umum bidang komunikasi massa, komunikasi audio visual, manajemen pemasaran audio visual, perkembangan masyarakat, karakteristik kelompok, karakteristik individu, dan perkembangan seni. b. Menguasai konsep-konsep dasar secara khusus tentang teknologi penyiaran, hukum dan etika penyiaran, produksi acara/siaran radio televisi, media streaming, fotografi, formatologi program, editing audio video, tata kamera, dan tata cahaya. c. Mampu membuat prosedur kerja atau memformulasikan penyelesaian permasalahan terkait dengan proses produksi program acara siaran radio-televisi dan media online.
		<p>Keterampilan Umum:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Mampu mengambil keputusan tentang konsep produksi dan penyiaran radio-televisi serta media online, menentukan format program berdasarkan hasil survey khalayak, perkembangan ekonomi, seni budaya, perubahan sosial, serta penentuan tim produksi dan pengisi acara berdasarkan kebutuhan naskah produksi dan teknologi. b. Mampu memberikan petunjuk dalam memilih pemecahan masalah terkait dengan penentuan tempat,

		<p>waktu, pengisi acara, jenis peralatan, jangkauan siaran, dan biaya yang berkaitan dengan produksi siaran radio-televisi, dan media online. Selain itu yang bersangkutan harus mampu bekerja secara mandiri sebagai Produser, Sutradara/ Pengarah Acara, Penulis Naskah dan Penata Artistik, serta memimpin tim produksi di stasiun penyiaran.</p> <p>c. Mampu bertanggung jawab secara mandiri sebagai Produser, Sutradara/Pengarah Acara, Penulis Naskah dan Penata Artistik dalam keberhasilan memproduksi program penyiaran di stasiun penyiaran dan bertanggung jawab secara kelompok untuk pencapaian tujuan stasiun penyiaran.</p> <p>d. Mampu mengelola bisnis di bidang produksi program radio-televisi, dan media online. Disamping itu juga dapat sebagai pengelolaan Production House dan web penyiaran.</p> <p>e. Lulusan Program Studi Manajemen Teknik Studio Produksi berkewajiban mentaati Pedoman Prilaku Penyiaran, dan Standar Program Siaran dalam memproduksi program siaran radio-televisi.</p> <p>f. Lulusan Program Studi Manajemen Teknik Studio Produksi berhak menduduki jabatan profesi ahli dalam merencanakan dan memproduksi program siaran Radio-Televisi, dan media online.</p>
		<p>Keterampilan Khusus :</p> <p>a. Mampu menyusun rencana produksi, menulis dan menganalisis naskah, menginterpretasikan naskah cerita/ produksi ke dalam bentuk audio visual, merencanakan dan menata unsur artistik acara/siaran, artistik make up, artistik set dekorasi, serta mengarahkan kelompok kerja dan elemen dalam produksi acara/siaran radio-televisi dan media online.</p> <p>b. Mampu memanfaatkan/menggunakan/ mengoptimalkan teknologi audio, audio visual, dan teknologi web penyiaran dalam pelaksanaan produksi dan penyiaran serta menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan pelaksanaan produksi penyiaran radio-televisi, media online, serta konvergensi teknologi informasi.</p> <p>c. Mampu merencanakan dan menyusun konsep pengembangan program penyiaran serta mampu beradaptasi terhadap perkembangan ekonomi, sosial, seni budaya, serta teknologi radio-televisi dan media online.</p>

B. STRUKTUR PROGRAM KURIKULUM

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	PAG20.21	2	-	2
2.	Pendidikan Pancasila	PPA20.21	2	-	2
3.	Pendidikan Kewarganegaraan	PKN20.21	2	-	2
4.	Bahasa Indonesia	BAI20.21	2	-	2
5.	<i>Creative Thinking/</i> 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.	Fotografi	13FGI21.21	1	1	2
12.	Prak. Pengenalan Peralatan R-TV	13PPP21.21	-	2	2
Jumlah			21	3	24

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.	Pengantar Eletronika	13PEA22.21	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
Jumlah			15	9	24

SEMESTER 3

No.	Mata Kuliah	Kode Mata Kuliah	Beban SKS		
			Teori	Praktik	Jml
1.	Perenc. Peralatan Produksi dan Penyiaran	13PPN23.21	2	-	2
2.	Hukum dan Etika Penyiaran	13HEP23.21	2	-	2
3.	Teori Seni Audio Visual	13TSA23.21	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
Jumlah			16	8	24

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.	Tek. Peralatan Audio & 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
Jumlah			13	11	24

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
Jumlah			16	8	24

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
6.	Metodologi Penelitian	13MPN26.21	2	-	2
Jumlah			10		10

SEMESTER 7

No.	Mata Kuliah	Kode Mata Kuliah	Beban SKS		
			Teori	Praktik	Jml
1.	Praktik Simulasi	13PSS67.21	-	6	6
2.	Kerja Praktik	13KPK46.21	-	4	4
Jumlah			-	10	10

SEMESTER 7 (MBKM)

No.	Mata Kuliah	Kode Mata Kuliah	Beban SKS		
			Teori	Praktik	Jml
1.	Magang/Praktik Kerja	MAG.21	-	10	10
Jumlah			-	10	10

SEMESTER 8

No.	Mata Kuliah	Kode Mata Kuliah	Beban SKS		
			Teori	Praktik	Jml
1.	Skripsi Penciptaan Karya Produksi	13SPK68.21	6	-	6
Jumlah			6	-	6
TOTAL					146

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 Manajemen Teknik Studio Produksi diberikan kebebasan untuk memilih mengikuti pendidikan/perkuliahannya sesuai dengan kurikulum yang sudah ditetapkan seluruhnya oleh STMM, dan atau mengikuti program “pertukaran pelajar” yang dilaksanakan pada program studi lain di lingkungan STMM, program studi yang sama di perguruan tinggi lain, program studi yang berbeda di perguruan tinggi lain, dan atau di luar perguruan tinggi. Jumlah seluruh sks yang diambil pada program pertukaran pelajar maksimal 20 sks. Program pertukaran pelajar secara lebih detail diatur dalam “Buku Panduan Kegiatan Program Pertukaran Pelajar”.

SEMESTER 7

Pada semester 7, mahasiswa Program Studi Manajemen Teknik Studio Produksi diberikan kebebasan untuk memilih mengikuti pendidikan/perkuliahan sesuai dengan kurikulum yang sudah ditetapkan seluruhnya oleh STMM, dan atau memilih program kegiatan belajar lainnya yaitu : Magang/Kerja Praktik, Asisten Mengajar di Satuan Pendidikan, Penelitian/Riset, Proyek Kemanusiaan, Kegiatan Wira Usaha, Studi/Proyek Independen, dan atau Membangun Desa. Jumlah seluruh sks yang diambil pada program kegiatan belajar lainnya maksimal 20 sks. Masing-masing program kegiatan belajar secara lebih detail diatur dalam “Buku Panduan Program Kegiatan Belajar”.

C. DESKRIPSI MATA KULIAH PROGRAM STUDI MANAJEMEN TEKNIK STUDIO PRODUKSI

No.	Mata Kuliah dan Kode Mata Kuliah	Deskripsi Mata Kuliah
1.	Pendidikan Agama Islam	Mata kuliah Pendidikan Agama Islam bersifat wajib lulus bagi setiap mahasiswa yang beragama Islam di semua program studi. Mata kuliah ini dirancang dengan maksud untuk memperkuat iman dan takwa kepada Allah SWT. serta memperluas wawasan hidup beragama, sehingga terbentuk mahasiswa muslim yang berbudi pekerti luhur, berpikir filosofis, bersikap rasional dan dinamis, serta berpandangan luas, dengan memperhatikan tuntutan untuk menjalin harmoni antar sesama manusia baik dalam satu agama maupun dengan umat beragama lain.
2.	Pendidikan Pancasila	Mata kuliah ini membahas tentang falsafah Pancasila sebagai tata nilai dan norma dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara dalam NKRI yang berdasar pada nilai-nilai luhur Pancasila.
3.	Pendidikan Kewarganegaraan	Mata kuliah ini membahas tentang bekal hidup bermasyarakat, berbangsa dan bernegara di Indonesia. Materi meliputi kesadaran berbangsa, berpikir dan bertindak cerdas, mandiri, bernurani, berjiwa patriotik yang berlandaskan Pancasila dan UUD 1945 untuk mewujudkan cita-cita dan tujuan nasional.
4.	Bahasa Indonesia	Mata kuliah ini membahas pengetahuan dan keterampilan dalam menyusun karya tulis ilmiah. Materi mencakup kaidah-kaidah penulisan karya ilmiah, struktur kalimat, menyusun paragraf/alinea, koherensi alinea, kutipan, membuat artikel, anotasi, resensi, dan publikasi ilmiah serta berbagai bentuk karya tulis ilmiah, seperti membuat proposal kegiatan ilmiah (PKM), proposal penelitian, dan sebagainya.
5.	Creative Thinking	Pada Mata Kuliah ini membahas tentang pengetahuan, keterampilan dan sikap/perilaku mahasiswa untuk terus selalu berpikir dan bertindak membuat/menciptakan sesuatu yang baru, lebih baik, lebih bermanfaat dan lebih bernilai dari barang/jasa yang telah ada selama ini.

		Mahasiswa diarahkan untuk berani mencoba sesuatu yang dipikirkan dengan berbagai resiko yang dihadapi baik dari lingkungan keluarga, masyarakat sekitarnya juga dari luar (<i>out of the box</i>).
6.	Bahasa Inggris	Mata kuliah ini merupakan penunjang kompetensi dalam mempelajari teknik peralatan produksi yang menggunakan referensi bahasa Inggris. Materi mencakup istilah-istilah dalam bidang penyiaran, strategi memahami buku teks, membuat artikel ilmiah, membuat CV dan lamaran kerja, serta berkomunikasi dalam bahasa Inggris.
7.	Literasi Media	Mata Kuliah ini bertujuan membekali mahasiswa mengenai Teori dan praktik literasi media untuk mendukung kompetensi pada bidang penyiaran Mata kuliah ini membekali mahasiswa kemampuan memahami, menganalisis, mengkritisi dan memproduksi pesan media yang memiliki nilai edukatif dan informatif. Mahasiswa mampu menuliskan kritik terhadap media dan merancang program media yang memiliki nilai edukatif dan informatif.
8.	Manajemen Siaran	Mata kuliah ini merupakan pendukung kompetensi dosen teknik studio produksi untuk memahami kondisi dunia kerja dan industri secara umum. Materi yang dibahas mencakup teori: manajemen, organisasi, gaya-gaya manajemen, proses produksi audio visual, tata cara kerja, budaya kerja, manajemen kualitas, manajemen sumber daya manusia dan manajemen sistem informasi.
9.	Dasar-Dasar Produksi dan Siaran	Mata kuliah ini membahas tentang pengertian penyiaran, proses produksi, penyiapan bahan siar, pemancaran sampai kepada penerima. Tujuan pembelajaran dari mata kuliah ini mahasiswa mampu dan mengetahui profesi pekerja penyiaran, pengelola siaran, pengelola bidang teknik, pengelola bidang administrasi penyiaran. Ruang lingkup mata kuliah meliputi: jenis-jenis siaran termasuk jurnalistik, siaran karya artistik, <i>talk show</i> , infotainment. Mahasiswa mengetahui dasar-dasar produksi sampai dengan sistem penyiaran dan berbasis multi media.
10.	Teknik Listrik	Mata kuliah Teknik Listrik membahas tentang dasar-dasar kelistrikan dan aplikasinya pada bidang produksi dan penyiaran. Materi yang dibahas meliputi konsep dasar kelistrikan, besaran dan parameter kelistrikan, sumber daya listrik, beban-beban listrik, rangkaian pengubah daya listrik, perhitungan kebutuhan daya listrik suatu peralatan dan panel listrik untuk studio penyiaran, kualitas daya listrik. Setelah mengikuti mata kuliah ini diharapkan mahasiswa mampu menguasai konsep dasar kelistrikan, mampu menyebutkan dan menjelaskan besaran-besaran listrik, mengetahui dan mampu memilih sumber-sumber listrik, memahami dan mengidentifikasi beban-beban listrik, mampu memahami dan mengimplementasikan rangkaian

		pengubah daya listrik, mampu menghitung konsumsi daya listrik suatu peralatan dan mampu mengimplementasikan panel listrik yang sesuai dengan kebutuhan untuk menghasilkan energi listrik yang berkualitas sesuai dengan kebutuhan peralatan di bidang produksi dan penyiaran.
11.	Fotografi	Mata kuliah Fotografi membahas pengenalan bagian dari kamera, bentuk serta fungsinya. Pada mata kuliah ini memperkenalkan peralatan penunjang fotografi, fokus dan <i>lightmeter, exposure, lensa, depth of field, artificial lighting</i> dan komposisi dengan menggunakan kamera berbasis multi media.
12.	Praktik Pengenalan Peralatan R-TV	Kegiatan praktik ini mempelajari bagaimana pengoperasian peralatan R-TV, tujuan dari pembelajaran mahasiswa diharapkan mampu memahami peralatan produksi audio visual berbasis multi media.
13.	Ilmu Komunikasi	Mata kuliah ini membahas tentang dasar-dasar ilmu komunikasi dari peradaban manusia berkomunikasi, proses, konsep, model, konteks, elemen-elemen komunikasi sampai dengan teknologi komunikasi yang sangat berkembang saat ini. Tujuan mata kuliah ini mahasiswa mengerti dan memahami tentang ilmu komunikasi baik dari segi proses dan strateginya. Mata kuliah ini mencakup: sejarah dan pentingnya komunikasi, elemen-elemen dalam proses komunikasi, model-model komunikasi, komunikasi verbal dan nonverbal, komunikasi intrapersonal, komunikasi interpersonal, komunikasi kelompok, komunikasi organisasi, komunikasi massa, komunikasi dan kebudayaan, dan strategi komunikasi.
14.	Pengantar Elektronika	Mata kuliah ini membahas dan mempraktikkan dasar-dasar elektronika analog, karakteristik komponen elektronika, rangkaian penyearah, rangkaian transistor sebagai saklar dan penguat, penguat operasional serta rangkaian pembangkit gelombang.
15.	Teknik Video	Mata kuliah ini membahas tentang pengolahan material video (<i>analog dan digital</i>) yang meliputi proses <i>scanning (interlaced dan progressif), picture element, video formats, video standards (analog/digital), dan video compression</i> . Pembahasan <i>video formats analog</i> menyangkut <i>component, composit (luminance, chrominance, sync, blanking, burst)</i> dan <i>S-Video</i> . Sedangkan untuk format <i>digital</i> menyangkut <i>A/D Converter, SDTV, HDTV, Croma Sub Sampling, Resolusi, Aspect Ratio, Signal Bandwidth dan Frame Rate</i> .
16.	Teknik Kamera	Mata kuliah ini membahas tentang teori dan praktik tentang kamera ENG dan EFP, yang meliputi materi kamera head, dan fasilitas2 yang ada seperti lensa, <i>depth of field/dof</i> , eksposure (IRIS, <i>shutter</i> , ISO/ Gain), filter, lensa kamera, servo, AWB, ABB, VTR, serta pemahaman dan

		pengaturan <i>view finder</i> sesuai SOP sehingga dapat dihasilkan gambar yang berkualitas.
17.	Tata Cahaya	Mata kuliah ini membahas dan mempraktikkan tentang Teknik Penataan Cahaya antara lain : teknik tata cahaya, tujuan penataan cahaya, fungsi tata cahaya, sasaran tata cahaya, pencahayaan natural dan buatan, motivasi sumber cahaya, peran pencahayaan, spektrum cahaya, temperatur warna, pengaruh cahaya terhadap warna, filter, tipe lampu, teknik penataan cahaya <i>three point of light (key, fill, back)</i> , <i>inside style lighting</i> dan <i>out side style lighting</i> , <i>flor plan</i> , penunjang tata cahaya, tugas tanggung jawab penata cahaya.
18.	Teknik Audio	Mata kuliah ini membahas peralatan produksi <i>audio</i> meliputi <i>microphone, wiring, audio mixer, equalizer, efek processor, compressor</i> , peralatan perekaman <i>audio, speaker</i> dan peralatan kalibrasi <i>audio</i> .
19.	Komputer Grafis	Komputer grafis adalah disiplin ilmu yang mempelajari konsep komunikasi, penyampaian pesan dalam bentuk visual/ desain grafis. Kompetensi yang dihasilkan adalah pengetahuan dan keterampilan dalam mencipta desain infografis yang diwujudkan dalam sebuah karya seni, yang didalamnya mencakup pencitraan visual yang memiliki bobot nilai persuasif, estetik, komunikatif, original dan kreatif.
20.	Teknik Digital	Mata kuliah ini bertujuan untuk membekali mahasiswa dasar-dasar Teknik Digital untuk mendukung kompetensi bidang penyiaran. Mata kuliah ini membahas teori dan penerapan teknik digital yang meliputi penggunaan sistem bilangan untuk operasi aritmatika, sistem code penyederhanaan rangkaian logika, logika dan aljabar boole, peta karnough, rangkaian arithmatika, flip-flop, encoding, decoding, multiplexing dan demultiplexing, serta ADC dan DAC.
21.	Praktik Pengoperasian Peralatan R-TV	Mata kuliah ini mempraktikkan SOP peralatan siaran baik radio ataupun televisi, pengoprasian kamera, <i>audio mixer, lighting, streaming</i> , pembuatan blok diagram jaringan studio radio televisi, dan pemancar. Praktik ini juga melakukan produksi pembuatan news dan konten hiburan radio televisi.
22.	Perencanaan Peralatan Produksi dan Penyiaran	Perencanaan Peralatan Produksi dan Penyiaran memberikan pengetahuan, penguasaan dan perencanaan tentang peralatan produksi dan siaran televisi baik di dalam studio (<i>in door</i>) maupun di luar studio (<i>out door</i>) dengan menggunakan dasar-dasar teknik broadcasting berbasis multi media.
23.	Hukum dan Etika Penyiaran	Mata kuliah ini membahas Undang-Undang Penyiaran dan Kode Etik Jurnalistik, mencakup tentang asas, tujuan, fungsi dan arah penyiaran nasional, mengatur tentang ketentuan

		Komisi Penyiaran Indonesia, jasa penyiaran, Lembaga Penyiaran Publik, Lembaga Penyiaran Swasta, Lembaga Penyiaran Berlangganan, Lembaga Penyiaran Komunitas, Lembaga Penyiaran Asing, stasiun penyiaran dan jangkauan siaran, serta perizinan dan kegiatan siaran.
24.	Teori Seni Audio Visual	Mata kuliah ini membahas tentang teori-teori: konsep keindahan (alami, penciptaan), peran panca indra (visual, akustis), keindahan dan kebaikan, bantuan estetika (aspek ilmiah, aspek filosofis, penilaian karya seni, ruang lingkup, rasa seni, unsur-unsur estetika (wujud, bobot, penampilan), bentuk dan struktur (titik, garis, bidang, ruang, gerak, sinar, warna (warna-warni, sifat-sifat dari warna, corak, nada, cerah, kekuatan, kesan, suasana, kesan jarak), keserasian, harmoni, keseimbangan, struktur, penampilan, kreasi dan produksi.
25.	Musik Ilustrasi	Mata kuliah ini membahas cara pembuatan/menerapkan musik yang digunakan untuk menggarisbawahi suatu action/lakon serta membedakan antara musik ilustrasi dengan musik latar (<i>background</i> musik) antara lain musik untuk film, sinetron, drama tv, drama radio berbasis multi media
26.	Tata Suara	Pengenalan dan prinsip dasar tata suara, pemilihan <i>microphone</i> yang sesuai kebutuhan (pembahasan impedansi, pola arah dan <i>frequency response</i>), teknik penempatan <i>microphone</i> , teknik perekaman, teknik <i>mixing</i> , <i>equalizing</i> , pemanfaatan <u>effect processor</u> , penggunaan <i>compressor</i> , identifikasi fundamental frekuensi pada alat musik, kalibrasi <i>Sound Pressure Level/ SPL</i> dan <i>Sound Quality/SQ</i> berbasis multi media
27.	Tata Kamera	Mata kuliah ini bertujuan untuk membekali mahasiswa mengenai teori dan praktik tata kamera untuk mendukung kompetensi bidang penyiaran. Mata kuliah ini membahas teori dan praktik kamera ENG, EFP meliputi pembahasan mengenai berbagai <i>tipe shoots</i> , pergerakan kamera, <i>angle</i> kamera serta penempatan kamera pada berbagai format produksi program dan penyiaran televisi, termasuk membangun <i>floor plan</i> untuk produksi dan penyiaran televisi
28.	Jaringan Komputer	Mata kuliah ini bertujuan untuk membekali mahasiswa mengenai teori dan praktik jaringan komputer untuk mendukung kompetensi pada bidang penyiaran. Mata kuliah ini membahas dasar konsep tentang bagaimana sebuah jaringan komputer dapat dibangun dan diterapkan pada suatu tempat. Materi mencakup konsep jaringan komputer, pengenalan peralatan jaringan, topologi jaringan, arsitektur jaringan model OSI, arsitektur dasar TCP/IP, instalasi LAN dan internet, pengetesan jaringan, subneting, vlan, routing, dan bloking media komunikasi

		antar komputer, setting jaringan dan instalasinya
29.	Komputer Animasi	Mata kuliah ini membahas bagaimana mendesain dan memprogram animasi guna keperluan siaran, iklan dan visual efek.
30.	Komputer Animasi	Mata kuliah ini membahas bagaimana mendesain dan memprogram animasi guna keperluan siaran, iklan dan visual efek.
31.	Teknologi Penyiaran	Mata kuliah ini mempelajari sejarah dan perkembangan teknologi penyiaran selain itu juga dipelajari konsep dan teori dasar teknologi penyiaran seperti teknik dasar televisi dan radio, teknik dasar penyiaran, proses penyiaran analog dan TV digital, teori dasar tentang kamera, mikrofon, <i>lighting</i> alat rekam media penyimpanan, <i>OB Van</i> , <i>automation</i> dan <i>streaming</i> .
31.	Teori Penyuntingan Audio Visual	Mata kuliah ini merupakan mata kuliah pendukung kompetensi mahasiswa dan lulusan dalam hal melakukan penyuntingan video atau <i>editing video</i> , dan juga dalam hal penyusunan skripsi penciptaan karya produksi yang mengambil tema tentang editing. Materi yang dibahas meliputi: diskripsi editing, <i>hardware</i> dan <i>software editing</i> , <i>digital editing</i> , <i>frame rate</i> , kompresi gambar, <i>six elemen editing</i> , pemilihan <i>shot</i> , <i>type of shot</i> , transisi gambar dan suara, jenis <i>cutting</i> , dan psikologi warna.
32.	Praktik Produksi Mandiri	Mata kuliah praktik ini bertujuan untuk membekali mahasiswa memproduksi mandiri berbagai konten siaran, baik <i>news</i> maupun <i>entertain</i> dengan mengoperasikan peralatan studio radio dan televisi.
33.	Teknik Pengukuran Audio dan Video	Mata kuliah ini membahas tentang macam-macam alat ukur elektronika, fungsi, prinsip-prinsip dan asas-asas teknik pengukuran elektronik (Instrumentasi). Peralatan ukur yang dibahas diantaranya adalah <i>AVO Meter (analog/digital)</i> , <i>Oscilloscope</i> , <i>TSG (Test Signal Generator)</i> , <i>Vectorscope (analog dan digital)</i> , <i>Wave Form Monitor (analog dan digital)</i> serta <i>Spectrum Analyzer</i> .
34.	<i>Public Speaking</i> / Teknik Presentasi	Mata kuliah ini bertujuan untuk membekali mahasiswa mengenai teori dan praktik <i>public speaking</i> dan mendukung kompetensi pada bidang penyiaran. Mata kuliah ini membahas serta mempraktikkan prinsip-prinsip dasar <i>public speaking</i> , Etika dalam berkomunikasi, Penggunaan bahasa tutur dalam <i>public speaking</i> , mempersiapkan <i>public speaking</i> , riset topik dan permasalahan, mengenali <i>audience</i> , menulis <i>script</i> , penggunaan alat bantu visual (<i>visual aids</i>), bahasa tubuh (<i>body language</i>), memahami bahasa tubuh, penggunaan bahasa tubuh dalam <i>public speaking</i> , teknik suara & pernafasan (<i>guest lecturer</i>), bernafas dengan diafragma - teknik berbicara, intonasi - diksi –artikulasi, <i>delivery</i> (penyampaian), menjadi pembicara yang handal, prinsip dasar melakukan <i>ad-libs</i> ,

		penggunaan <i>ad-lib</i> dalam <i>public speaking - stand up</i> , penjelasan materi, mengenali demam panggung, mengatasi demam panggung, melakukan " <i>hypnospeaking</i> " untuk mengatasi demam panggung
35.	Teknik Peralatan Audio dan Jaringan Audio	Mata kuliah ini membahas tentang teknik peralatan audio dan mempelajari bagaimana jaringan audio untuk studio yang terintegrasi dengan studio lain serta bagaimana membaca blok diagram sesuai SOP. Tujuan dari pembelajaran mata kuliah ini mahasiswa mampu merencanakan, mengoperasikan peralatan audio sesuai dengan SOP dan mampu mengatasi permasalahan yang muncul.
36.	Teknik Penyuntingan Video	Mata kuliah ini membahas dan mempraktikkan dasar penyuntingan video, baik untuk <i>hardware</i> maupun <i>software editing video</i> . Materi mata kuliah ini meliputi : <i>speechkomputer editing video</i> , tahapan editing, <i>editing list</i> , lembar kerja <i>editing</i> , <i>import file</i> , transisi, <i>title</i> , <i>mixing audio</i> , <i>video effect</i> , <i>coloring</i> , <i>export video</i> .
37.	Penulisan Naskah	Mata kuliah ini membahas dan mempraktikkan dasar-dasar teori penulisan naskah radio dan televisi antara lain: non fiksi, fiksi, program instruksional (bahasa media audio visual), transisi gambar, audio, naskah program audio visual, fungsi naskah, proses menulis naskah, format naskah, sinopsis, <i>treatment</i> , penyutradaraan, <i>shooting script</i> , naskah cerita, skenario, contoh penulisan naskah, bahasa, pergantian waktu, (unsur intrinsik naskah, tema, pesan, tokoh, alur cerita, konflik, dialog, bahasa, setting, petunjuk)
38.	Teknik Penyuntingan Audio	Mata kuliah ini membahas perkembangan teknologi <i>editing audio</i> , <i>format file audio</i> , <i>sample rate</i> , <i>bit rate</i> , <i>audio interface</i> , teknik perekaman, teknik <i>editing mixing</i> , <i>mastering</i> , <i>editing audio</i> , <i>komparasi software editing audio</i> , <i>Virtual Studio Technology/VST audio Plug In</i> , <i>audio mixdown</i> .
39.	Konvergensi Media	Mata kuliah ini bertujuan untuk membekali mahasiswa mengenai teori dan aplikasi konvergensi media untuk mendukung kompetensi pada bidang penyiaran. Mata kuliah konvergensi media memberikan pengetahuan teori mengenai konvergensi media tujuan, manfaat, dampak positif dan negatif, pengaruh konvergensi media terhadap perubahan tingkah laku dan sosial budaya, pentingnya kesadaran akan berkembangnya lingkungan media yang terkonvergensi, sosial media, pasar dan bentuk budaya dalam mempengaruhi produksi, distribusi dan konsumsi isi media, konvergensi pada bidang komunikasi bisnis & penyiaran. Mata kuliah ini juga membekali mahasiswa dalam merancang dan mengembangkan media berbasis <i>multiplatform</i> yang terintegrasi dengan social media.

40.	Estetika Produksi	Mata kuliah ini membahas karya seni, diskripsi estetika, produksi televisi dan seni. materi mencakup filsafat, ilmu, seni dan estetika, diskripsi, lingkup estetika, estetika produksi siaran televisi, standar operasional prosedur (SOP), tata artistik televisi, pemilihan materi siaran, komposisi gambar, visual elemen, kontinuity penyuntingan gambar dan suara
41.	Penulisan Karya Ilmiah	Mata kuliah ini membahas dan mempraktikkan pembuatan Proposal dan Skripsi
42.	Maintenance Peralatan video dan audio	Mata kuliah ini merupakan mata kuliah professional di Bidang Studi Manajemen Teknik Studio Produksi. Selesai mengikuti perkuliahan ini mahasiswa diharapkan mampu memiliki pengetahuan yang memadai tentang <i>maintenance broadcast</i> atau program Penyiaran pada perbaikan peralatan siaran yang ada di studio radio dan televisi. Selain itu trampil menganalisa kerusakan dengan baik. Selain itu juga memiliki pengetahuan dan pengalaman dalam menganalisa dan melaksanakan sebuah perawatan peralatan audio dan video di studio radio atau televisi. Metode yang digunakan terdiri dari ekspositori dan emperisme dalam bentuk ceramah, tanya jawab, dan latihan. Evaluasi yang dilakukan terdiri dari kehadiran, latihan praktek, ujian tengah semester, dan ujian akhir semester.
43.	Motion Grafis	Mata kuliah ini membahas tentang dasar-dasar teknik mengubah dan menganimasikan objek menggunakan efek-efek standar dengan bantuan komputer. Tujuan mata kuliah ini: mahasiswa mampu membuat berbagai karya televisi seperti opening, iklan, bumper. Mata kuliah ini mencakup: Teknik-teknik <i>animasi shape, masking, animasi text, 3D</i> , Membuat efek dengan <i>puppet tool</i> , dan Animasi efek (efek partikel).
44.	Teknik Transmisi Media	Mata kuliah ini membahas tentang pengiriman <i>file-file video</i> dan audio baik analog maupun digital dari <i>server</i> sampai ke destinatinasi melalui berbagai media transmisi. Pembahasan menyangkut pengiriman melalui media udara (<i>terrestrial</i> dan <i>satelite</i>), kabel (<i>fiber optics</i>) maupun internet (<i>streaming</i>). Pembahasan dimulai dari pengertian pemancar televisi secara umum, modulasi signal baik analog maupun digital, pemahaman tentang propagasi gelombang UHF dan VHF serta <i>microwave</i> . Pembahasan <i>streaming media (content play)</i> menyangkut <i>Bandwidth, Storage, Bit Stream, V/A Compression, Transport Stream</i> dan <i>Control</i> .
45.	Kapita Seleкта	Matakuliah ini mempersiapkan mahasiswa tingkat akhir dalam bidang penyiaran berbasis multi media untuk menyusun skripsi, selain sebagai sarana persiapan, mata kuliah ini juga menuntun mahasiswa dalam menyiapkan

		skripsinya agar lebih tepat dan terarah.
46.	Pengantar Standarisasi Penyiaran	Mata kuliah ini memberikan pengetahuan dasar tentang penentuan dan penerapan standarisasi secara umum, dan membahas penerapan standarisasi terkait dengan teknik studio dan penyiaran. hal-hal yang dibahas mencakup jejak standarisasi, pengertian dan tujuan standarisasi, penentuan standar, penerapan standar, lembaga standarisasi di indonesia, standarisasi, standarisasi komponen komunikasi dan penyiaran, standarisasi dalam bidang sdm penyiaran khususnya teknik studio
47.	Praktik Gabungan Produksi Paket Program	Mata kuliah ini melakukan praktik produksi gabungan dengan prodi pemberitaan dan produksi di studio maupun di <i>outdoor</i> . Pembuatan produksi <i>news, variety show, music show</i> dan lain sebagainya.
48.	Metodologi Penelitian	Mata kuliah ini membahas tentang dasar-dasar metodologi penelitian antara lain : Lokasi Penelitian, Populasi, Sample, Teknik Sampling, Variable Penelitian (Sumber Daya Manusia, Peralatan, Program Acara), Jenis Penelitian, Populasi dan Sampel, Jenis Data, Data Primer, Data Sekunder, Jadwal Penelitian
49.	<i>Mobile Computing</i>	Mata kuliah ini mempelajari konsep <i>mobile computing</i> , perkembangan teknologi <i>mobile</i> , dan pembuatan aplikasi diperangkat <i>mobile</i> .
50.	<i>Digital Broadcasting</i>	mata kuliah ini membahas peralatan, perancangan/desain dan teknik digital penyiaran dari mulai pengenalan peralatan digital, transmisi digital, <i>server, ingest server, centralized editing, automation, fully integrated NRCS (news room computer system), MAM (media asset management) library, on air video storage, IP TV (internet protocol television)</i>
51.	<i>Technopreneurship</i>	Pada mata kuliah ini membahas tentang pengetahuan, keterampilan dan sikap pada kegiatan usaha/bisnis dengan menggunakan teknologi informasi dan/atau usaha/bisnis teknologi itu sendiri, mahasiswa dibekali berperilaku tidak mudah bergantung pada orang lain dalam menyelesaikan tugas. Materi ajar meliputi pengertian, konsep <i>technopreneurship</i> , karakteristik, etika bisnis, peluang usaha pada revolusi industri 4.0 dan era <i>distruption</i> .
52.	Kesehatan, Keselamatan Kerja dan Lingkungan	Mata kuliah ini membahas pengetahuan dan keterampilan penerapan K3 dalam pekerjaan bidang penyiaran. Materi meliputi prinsip K3, K3 bidang teknik penyiaran, alat pelindung diri (APD) pekerjaan bidang teknik penyiaran, electric safety, standar K3 sistem kelistrikan, budaya kerja <i>safety</i> serta manajemen K3.
53.	Manajemen Teknik	Mata kuliah ini membahas manajemen untuk kegiatan teknik produksi dan siaran serta perencanaan siaran.

54.	Praktik Terpadu Sistem Penyiaran	<p>Mata kuliah mempraktikkan pengenalan <i>Lighting Outdoor Arri HMI Compact</i>, Bagian dari <i>Arri HMI Compact</i>, Kinoflo, pendukung <i>Arri HMI Compact</i>.</p> <p>SOP Penggunaan kamera ENG Sony EX3, Mempelajari lebih mendalam Fungsi/bagian bagian yg terdapat pada kamera tersebut (WB, ND, Iris/Eksposur, <i>Shuter</i>, <i>Gain</i> dll), Instal kamera hingga tersambung ke monitor dan Mempraktekkan kamera di dalam dan di luar ruangan. Pengembang dari kamera yg sebelumnya dan memperkenalkan kamera tersebut dengan sitem HD-SDI (<i>High Definition-Serial Digital Interface</i>). memperkenalkan pengambilan gambar dengan metode <i>slow motion</i> dan Time lapse di kamera tersebut.</p> <p>SOP pemasangan dan penggunaan <i>dolly track</i>, praktik pengambilan gambar menggunakan <i>dolly track</i>, Standar Operasional Presedur (SOP) peralatan, blog diagram, pengenalan fitur data video HS 2800, instalasi peralatan, troubleshooting.</p> <p>Standar Operasional Presedur (SOP) peralatan, blog diagram, pengenalan fitur <i>blackmagic</i> Atem 2, instalasi peralatan, <i>troubleshooting</i>.</p> <p>Standar Operasional Presedur (SOP) <i>drone</i>, <i>simulator</i>, <i>operasional drone</i></p> <p>Standar Operasional Prosedur (SOP) <i>steady cam</i>, <i>pergerakan steadycam</i>, <i>operasional steadycam</i></p>
55.	Praktik Simulasi Siaran	Mata kuliah ini merupakan praktik simulasi stasiun televisi dan radio, dimana mahasiswa membuat stasiun radio televisi beserta manajemen dan siarannya.
56.	Kerja Praktik	Mata kuliah ini merupakan implementasi ilmu yang sudah didapat pada perusahaan penyiaran, <i>production house</i> maupun industri media.
57.	Skripsi Penciptaan Karya Produksi	Mata kuliah ini merupakan aktualisasi dari kompetensi yang dimiliki mahasiswa untuk membuat suatu produksi audio visual.

**KURIKULUM
PROGRAM STUDI ANIMASI
PROGRAM PENDIDIKAN SARJANA TERAPAN**

A. LEARNING OUTCOME (CAPAIAN PEMBELAJARAN PROGRAM STUDI)

I. Keterangan umum		
1	Perguruan Tinggi	SEKOLAH TINGGI MULTI MEDIA (MMTC) YOGYAKARTA
2	Jurusan	Animasi dan Teknologi Permainan
3	Nama Program Studi/Jenjang	Animasi / Sarjana Terapan
4	Rumpun Keilmuan	Ilmu Formal
5	Bidang Keilmuan	
6	Koordinator Tim Penyusun	Nama : Charles De Haan Jabatan : Ketua Program Studi
7	Anggota	Sudarman Priya Wintar Surasa Sarwanto Suparna Sugiyono Winoto Atmaja Septa Miyosa Ivan C. Sibero Pandu Mahendra Utomo Ukik Prasetyo Alvindra Surya Wardana Sabri Chaniago Fatekhah Abdullah Ar Rosyid Pandan P.Purwacandra Wahyu Tri Widadyo
II. Kualifikasi Hasil Pendidikan Program Studi		
1	Profil Lulusan	<ul style="list-style-type: none"> a. Produser Animasi b. Perencana Animasi c. Sutradara Animasi d. Penulis Naskah Animasi Multi Media e. Storyboard Artist f. Drawing Artist g. Perancang Karakter h. Modelling Artist i. Animator j. Perancang grafis k. Motion Graphics Artist

2	Capaian pembelajaran	<p>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.</p> <p>Sikap :</p> <ol style="list-style-type: none"> bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius, jujur dan sabar. menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika; menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik; berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa; menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain; berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan pancasila; bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan; taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara; menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan; menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri. Menumbuhkembangkan karakter kemandirian yang didukung oleh sikap kritis dan adaptif terhadap perkembangan ilmu, teknologi dan seni. <p>Penguasaan Pengetahuan:</p> <ol style="list-style-type: none"> Menguasai pengetahuan tentang; Desain Grafis, riset Animasi, menggambar sketsa, Estetika, Drawing, Creative Thinking, penyutradaraan Animasi, Desain Karakter 2D, Modelling 3D, Shading-Ligthing-Rendering, Animasi 2D, Animasi 3D, Motion Design. Merencanakan Produksi Animasi; Ide/konsep Cerita, Naskah Animasi, Storyboard, Desain Karakter Animasi, Modelling Karakter dan Environment, Rigging, Menggerakkan Objek Animasi, Rendering. Menguasai prinsip Animasi, teknik Modelling 3D,
---	----------------------	--

		<p>Mengkoordinir Produksi animasi, Desain Sistem Riggering, Skinning Animasi, Simulasi Keramaian.</p> <p>Keterampilan khusus :</p> <ol style="list-style-type: none"> Mampu merancang; Produk Animasi meliputi Short Animation, iklan Animasi, Animasi Simulasi, Animasi Series, Efek visual, Sound Effect, Tata kamera, Tata Cahaya Modelling 3D, Riggering. Mampu menggunakan Aplikasi pembuat animasi, motion Graphic, Drawing Digital, Motion Capture, Modelling 3D. Mampu membuat aset visual (2D dan 3D) yang meliputi desain karakter, mengimplementasi tekstur dan coloring, antarmuka background, aset dan properti, desain grafis, mekanikal body, riggering serta mampu menganimasikan . <p>Keterampilan umum :</p> <ol style="list-style-type: none"> Menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan/atau teknologi dalam bidang produksi Animasi. Mampu memutuskan: konsep produksi produksi Animasi, kebutuhan software dalam sebuah produksi Animasi, mengarahkan proses produksi Animasi, melakukan koordinasi tim kerja produksi Animasi, dan mampu memilih jaringan distribusi produksi (internet, handphone), dan video. Mampu memberikan solusi terhadap pemecahan permasalahan di lingkup produksi Animasi secara mandiri antara lain, menulis naskah animasi, membuat karya grafis (desain dan animasi), membuat karakter dan model; kelompok, mampu memimpin tim produksi Animasi. Mampu bertanggungjawab terhadap pekerjaan sendiri, meliputi; memutuskan jenis Animasi, memutuskan jenis software yang digunakan dalam produksi Animasi, menampilkan dan menyajikan hasil produksi Animasi melalui media; handphone, video, internet. Mampu memimpin tim kerja produksi Animasi. 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;
--	--	--

		<ul style="list-style-type: none">g. mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang produksi Animasi, berdasarkan hasil analisis terhadap informasi dan data;h. mengembangkan dan memelihara jaringan kerja dengan rekanan, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya.
--	--	--

B. STRUKTUR KURIKULUM

STRUKTUR PROGRAM KURIKULUM PROGRAM STUDI ANIMASI KONSENTRASI STUDI ANIMASI 2 DIMENSI

SEMESTER 1

No.	Mata Kuliah	Kode Mata Kuliah	Beban SKS		
			Teori	Praktik	Jml
1.	Bahasa Indonesia	BAI20.21	2	-	2
2.	Bahasa Inggris	21BIG21.21	2	-	2
3.	Desain Grafis	21DSG31.21	1	2	3
4.	Estetika	21EST21.21	2	-	2
5.	Ilmu Budaya Dasar	21IBD21.21	2	-	2
6.	Nirmana	21NRM31.21	1	2	3
7.	Pendidikan Agama	PAG20.21	2	-	2
8.	Pendidikan Pancasila	PPA20.21	2	-	2
9.	Sketsa	21SKT31.21	1	2	3
10.	Teori Seni	21TSN21.21	2	-	2
Jumlah			17	6	23

SEMESTER 2

No.	Mata Kuliah	Kode Mata Kuliah	Beban SKS		
			Teori	Praktik	Jml
1.	Drawing	21DRW22.21	1	1	2
2.	Motion Graphics I	21MG32.21	1	2	3
3.	Pendidikan Kewarganegaraan	PKN20.21	2	-	2
4.	Praktik Drawing	21PDW42.21	-	4	4
5.	Sinematografi	21SNG32.21	1	2	3
6.	Storytelling I	21STL22.21	1	1	2
7.	Studi Gerak	21STG32.21	1	2	3
8.	Teori Animasi	21TAN22.21	2	-	2
9.	Tipografi	21TPG22.21	1	1	2
Jumlah			10	13	23

SEMESTER 3

No.	Mata Kuliah	Kode Mata Kuliah	Beban SKS		
			Teori	Praktik	Jml
1.	Animasi 2D I	21ADS33.21D	1	2	3
2.	Desain Karakter Kartun	21DKK33.21D	1	2	3
3.	Fotografi	21FTG33.21	1	2	3
4.	Komunikasi Visual	21KMV23.21	1	1	2
5.	Motion Graphic II	21MGD33.21	1	2	3
6.	Penyutradaraan Animasi	21PAN23.21	1	1	2
7.	Praktik Pra Produksi Animasi	21PPA43.21	-	4	4
8.	Storytelling II	21STL23.21	1	1	2
9.	Teknik Penulisan Karya Ilmiah	21TPK23.21	1	1	2
Jumlah			8	16	24

SEMESTER 4

No.	Mata Kuliah	Kode Mata Kuliah	Beban SKS		
			Teori	Praktik	Jml
1.	Animasi 2D II	21ADD34.21D	1	2	3
2.	Creative Thinking	21CRT24.21	2	-	2
3.	Desain Karakter Realis	21DKR34.21D	1	2	3
4.	Editing	21EDT34.21	1	2	3
5.	Ilustrasi Digital	21ILD34.21D	1	2	3
6.	Praktik produksi Animasi 1	21PPA44.21	-	4	4
7.	Rigging	21RIG34.21	1	2	3
8.	Tata Suara	21TSR34.21	1	2	3
Jumlah			8	16	24

SEMESTER 5

No.	Mata Kuliah	Kode Mata Kuliah	Beban SKS		
			Teori	Praktik	Jml
1.	2D Aset	21AST35.21D	1	2	3
2.	Animasi 2D III	21ADT35.21D	1	2	3
3.	Compositing	21CPS35.21	1	2	3
4.	Desain Karakter Imajinatif	21DKI35.21D	1	2	3
5.	Digital Imaging	21DGI35.21	1	2	3
6.	Musik Ilustrasi	21MIL35.21	1	2	3
7.	Praktik Produksi Animasi II	21PPA45.21	-	4	4
8.	Teknik Presentasi	21TPR25.21	1	1	2
Jumlah			7	17	24

SEMESTER 6

No.	Mata Kuliah	Kode Mata Kuliah	Beban SKS		
			Teori	Praktik	Jml
1.	Enterpreneurship	21ENT26.21	2	-	2
2.	Kapita Seleкта	21KST26.21	2	-	2
3.	Manajemen Produksi Animasi	21MPA26.21	1	1	2
4.	Metodologi Riset	21MRS26.21	1	1	2
5.	Praktik Studio Produksi	21PSP46.21	-	4	4
6.	Sosiologi Seni	21SOS26.21	2	-	2
7.	Special Effect	21SFX36.21	1	3	3
Jumlah			9	8	17

SEMESTER 7

No.	Mata Kuliah	Kode Mata Kuliah	Beban SKS		
			Teori	Praktik	Jml
1.	Kerja Praktik	21KPK47.21	-	4	4
Jumlah			-	4	4

SEMESTER 7 (MBKM)

No.	Mata Kuliah	Kode Mata Kuliah	Beban SKS		
			Teori	Praktik	Jml
1.	Magang/Praktik Kerja	MAG.21	-	10	10
Jumlah			-	10	10

SEMESTER 8

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

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 Animasi konsentrasi studi Animasi 2 Dimensi diberikan kebebasan untuk memilih mengikuti pendidikan/perkuliahan sesuai dengan kurikulum yang sudah ditetapkan seluruhnya oleh STMM, dan atau mengikuti program “pertukaran pelajar” yang dilaksanakan pada program studi lain di lingkungan STMM, program studi yang sama di perguruan tinggi lain, program studi yang berbeda di perguruan tinggi lain, dan atau di luar perguruan tinggi. Jumlah seluruh sks yang diambil pada program pertukaran pelajar maksimal 20 sks. Program pertukaran pelajar secara lebih detail diatur dalam “Buku Panduan Kegiatan Program Pertukaran Pelajar”.

SEMESTER 7

Pada semester 7, mahasiswa Program Studi Animasi konsentrasi studi Animasi 2 Dimensi diberikan kebebasan untuk memilih mengikuti pendidikan/perkuliahan sesuai dengan kurikulum yang sudah ditetapkan seluruhnya oleh STMM, dan atau memilih program kegiatan belajar lainnya yaitu : Magang/Kerja Praktik, Asisten Mengajar di Satuan Pendidikan, Penelitian/Riset, Proyek Kemanusiaan, Kegiatan Wira Usaha, Studi/Proyek Independen, dan atau Membangun Desa. Jumlah seluruh sks yang diambil pada program kegiatan belajar lainnya maksimal 20 sks. Masing-masing program kegiatan belajar secara lebih detail diatur dalam “Buku Panduan Program Kegiatan Belajar”.

**STRUKTUR PROGRAM KURIKULUM PROGRAM STUDI ANIMASI
KONSENTRASI STUDI ANIMASI 3 DIMENSI**

SEMESTER 1

No.	Mata Kuliah	Kode Mata Kuliah	Beban SKS		
			Teori	Praktik	Jml
1.	Bahasa Indonesia	BAI20.21	2	-	2
2.	Bahasa Inggris	21BIG21.21	2	-	2
3.	Desain Grafis	21DSG31.21	1	2	3
4.	Estetika	21EST21.21	2	-	2
5.	Ilmu Budaya Dasar	21IBD21.21	2	-	2
6.	Nirmana	21NRM31.21	1	2	3
7.	Pendidikan Agama	PAG20.21	2	-	2
8.	Pendidikan Pancasila	PPA20.21	2	-	2
9.	Sketsa	21SKT31.21	1	2	3
10.	Teori Seni	21TSN21.21	2	-	2
Jumlah			17	6	23

SEMESTER 2

No.	Mata Kuliah	Kode Mata Kuliah	Beban SKS		
			Teori	Praktik	Jml
1.	Drawing	21DRW22.21	1	1	2
2.	Motion Graphics I	21MGS32.21	1	2	3
3.	Pendidikan Kewarganegaraan	PKN20.21	2	-	2
4.	Praktik Drawing	21PDW42.21	-	4	4
5.	Sinematografi	21SNG32.21	1	2	3
6.	Storytelling I	21STL22.21	1	1	2
7.	Studi Gerak	21STG32.21	1	2	3
8.	Teori Animasi	21TAN22.21	2	-	2
9.	Tipografi	21TPG22.21	1	1	2
Jumlah			10	13	23

SEMESTER 3

No.	Mata Kuliah	Kode Mata Kuliah	Beban SKS		
			Teori	Praktik	Jml
1.	Animasi 3D	21ANM33.21T	1	2	3
2.	Modeling 3D Aset	21MTA33.21T	1	2	3
3.	Komunikasi Visual	21KMV23.21	1	1	2
4.	Motion Graphic II	21MGD33.21	1	2	3
5.	Penyutradaraan Animasi	21PAN23.21	1	1	2
6.	Praktik Pra Produksi Animasi	21PPA43.21	-	4	4
7.	Storytelling II	21STL23.21	1	1	2
8.	Teknik Penulisan Karya Ilmiah	21TPK23.21	1	1	2
9.	Fotografi	21FTG33.21	1	2	3
Jumlah			8	16	24

SEMESTER 4

No.	Mata Kuliah	Kode Mata Kuliah	Beban SKS		
			Teori	Praktik	Jml
1.	Animasi Karakter 3D	21ANK34.21T	1	2	3
2.	Creative Thinking	21CRT24.21	2	-	2
3.	Modeling Karakter 3D	21MKR34.21T	1	2	3
4.	Editing	21EDT34.21	1	2	3
5.	SLR-1(Shading-Lighting-Rendering)	21SLR34.21T	1	2	3
6.	Praktik produksi Animasi 1	21PPA44.21	-	4	4
7.	Rigging	21RIG34.21	1	2	3
Jumlah			8	16	24

SEMESTER 5

No.	Mata Kuliah	Kode Mata Kuliah	Beban SKS		
			Teori	Praktik	Jml
1.	3D Enviroment	21ENV35.21T	1	2	3
2.	Digital Sculpter	21DGS35.21T	1	2	3
3.	Compositing	21CPS35.21	1	2	3
4.	SLR-2 (Shading Lighting Rendering)	21SLR35.21T	1	2	3
5.	Digital Imaging	21DGI35.21	1	2	3
6.	Musik Ilustrasi	21MIL35.21	1	2	3
7.	Praktik Produksi Animasi II	21PPA45.21	-	4	4
8.	Teknik Presentasi	21TPR25.21	1	1	2
Jumlah			7	17	24

SEMESTER 6

No.	Mata Kuliah	Kode Mata Kuliah	Beban SKS		
			Teori	Praktik	Jml
1.	Enterpreneurship	21ENT26.21	2	-	2
2.	Kapita Seleкта	21KST26.21	2	-	2
3.	Manajemen Produksi Animasi	21MPA26.21	1	1	2
4.	Metodologi Riset	21MRS26.21	1	1	2
5.	Praktik Studio Produksi	21PSP46.21	-	4	4
6.	Sosiologi Seni	21SOS26.21	2	-	2
7.	Special Effect	21SFX36.21	1	2	3
Jumlah			9	8	17

SEMESTER 7

No.	Mata Kuliah	Kode Mata Kuliah	Beban SKS		
			Teori	Praktik	Jml
1.	Kerja Praktik	21KPK47.21	-	4	4
Jumlah			-	4	4

SEMESTER 7 (MBKM)

No.	Mata Kuliah	Kode Mata Kuliah	Beban SKS		
			Teori	Praktik	Jml
1.	Magang	MAG.21	-	10	10
Jumlah			-	10	10

SEMESTER 8

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

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 Animasi konsentrasi studi Animasi 3 Dimensi diberikan kebebasan untuk memilih mengikuti pendidikan/perkuliahan sesuai dengan kurikulum yang sudah ditetapkan seluruhnya oleh STMM, dan atau mengikuti program “pertukaran pelajar” yang dilaksanakan pada program studi lain di lingkungan STMM, program studi yang sama di perguruan tinggi lain, program studi yang berbeda di perguruan tinggi lain, dan atau di luar perguruan tinggi. Jumlah seluruh sks yang diambil pada program pertukaran pelajar maksimal 20 sks. Program pertukaran pelajar secara lebih detail diatur dalam “Buku Panduan Kegiatan Program Pertukaran Pelajar”.

SEMESTER 7

Pada semester 7, mahasiswa Program Studi Animasi konsentrasi studi Animasi 3 Dimensi diberikan kebebasan untuk memilih mengikuti pendidikan/perkuliahan sesuai dengan kurikulum yang sudah ditetapkan seluruhnya oleh STMM, dan atau memilih program kegiatan belajar lainnya yaitu : Magang/Kerja Praktik, Asisten Mengajar di Satuan Pendidikan, Penelitian/Riset, Proyek Kemanusiaan, Kegiatan Wira Usaha, Studi/Proyek Independen, dan atau Membangun Desa. Jumlah seluruh sks yang diambil pada program kegiatan belajar lainnya maksimal 20 sks. Masing-masing program kegiatan belajar secara lebih detail diatur dalam “Buku Panduan Program Kegiatan Belajar”.

C. DESKRIPSI MATA KULIAH PROGRAM STUDI ANIMASI

No.	Mata Kuliah dan Kode Mata Kuliah	Deskripsi Mata Kuliah
1.	Pendidikan Pancasila	Perkuliahan ini membahas tentang landasan dan tujuan pendidikan Pancasila, Pancasila dalam konteks sejarah perjuangan bangsa Indonesia, Pancasila sebagai filsafat, Pancasila sebagai etika politik dan ideologi nasional.

		Pancasila dalam konteks ketatanegaraan RI. Pancasila sebagai para digma kehidupan dalam bermasyarakat berbangsa dan bernegara.
2.	Pendidikan Kewarganegaraan	Matakuliah ini bertujuan agar mahasiswa bisa lebih mencintai tanah airnya, punya semangat kebangsaan dan mengerti arti pentingnya demokrasi. Pembahasan dalam kuliah ini meliputi: Identitas Nasional, Hak dan Kewajiban Warganegara, Negara dan Konstitusi, Demokrasi, Hak Asasi Manusia, Rule of Law, Geopolitik Indonesia, dan Geostrategi Indonesia.
3.	Bahasa Indonesia	Mahasiswa belajar tentang konsep-konsep dasar Bahasa Indonesia meliputi ketrampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Dan menerapkan konsep dasar berbahasa Indonesia untuk ide cerita dalam film animasi
4.	Bahasa Inggris	Mahasiswa belajar tentang konsep-konsep dasar Bahasa inggris meliputi ketrampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Dan menerapkan konsep dasar berbahasa inggris untuk ide cerita dalam film animasi
5.	Desain Grafis	Mata kuliah yang mengajarkan mengenai layout, tata cetak, pengolahan gambar vector dan bitmap, komposisi warna, khususnya yang bisa diaplikasikan untuk produk animasi.
6.	Sketsa	Mata kuliah dasar keahlian menggambar, merekam dan mengembangkan gagasan objek secara langsung yang dijadikan acuan gambar.
7.	Teori Seni	mata kuliah yang mempelajari mengenai wawasan dan sejarah perkembangan animasi.
8.	Nirmana	Mata kuliah dasar yang mengajarkan elemen dalam seni rupa, titik, garis, bidang, warna dll)
9.	Fotografi	Matakuliah ini mempelajari prinsip dan teknik dasar fotografi yang meliputi speed, diafragma, ISO exposure, ruang tajam, speed, tonal, fisiologi dan karakteristik cahaya, framing dan komposisi, pengenalan lensa dan karakternya, sebagai pengantar matakuliah tata visual gambar bergerak.
10.	Pendidikan Agama	Mata kuliah dasar penting untuk perkembangan rohani mahasiswa
11.	Creative Thinking	Matakuliah ini membahas tentang cara belajar & berkreasi secara integral, berpikir out of the box, dengan menggali potensi kreativitas manusia, melalui pendekatan synectic serta eksperimen cara berpikir dan menggunakan metode mind mapping.
12.	Estetika	Mata kuliah yang mempelajari mengani estetika keindahan dalam seni animasi.
13.	Drawing	Mempelajari dasar - dasar teori gambar bentuk secara manual dan gambar bentuk anatomi manusia
14.	Tata Suara	Matakuliah ini mempelajari penggunaan perekaman suara dan produksi Efek Suara untuk kebutuhan produksi

		animasi.
15.	Tipografi	Mata kuliah yang mempelajari teknik memilih dan menata huruf dengan pengaturan penyebarannya pada ruang yang tersedia untuk produk animasi.
16.	Praktik Studio Produksi	Matakuliah Praktik ini merupakan simulasi Produksi animasi 2D dan 3D dilakukan dengan membentuk Tim Produksi.
17.	Ilmu Budaya Dasar	Matakuliah ini mempelajari pengetahuan budaya sebagai pembentukan dan pengembangan kepribadian serta perluasan wawasan, perhatian, pengetahuan dan pemikiran mengenai gejala yang ada dan timbul dalam lingkungan yang berkenaan dalam kebudayaan dan kemanusiaan agar daya tanggap persepsi dan penalaran berkaitan dengan lingkungan budaya dapat diperhalus.
18.	Teori Animasi	Mengenalkan Dasar Animasi baik 2D dan 3D serta teknik animasi lainnya, mengenalkan 12 prinsip animasi serta proses animasi secara umum
19.	Teori Seni	Mata kuliah ini tidak hanya memaparkan tentang apa itu seni, seberapa besar seni ini berfungsi dalam masyarakat, dan bagaimana peran seni, tetapi juga bagaimana implementasi teori seni dalam proses formalisme dalam karya seni. Mata kuliah ini menjadi dasar yang sangat penting dalam pengertian yang luas tentang seni, sehingga mahasiswa dapat menjelajahi berbagai macam pola pikir dan nilai dalam mencipta dan mengkaji karya seni.
20.	Motion Graphic I	Mempelajari dan mengenalkan teknik motion graphic animasi dengan menggunakan komputer. Serta pembuatan motion dan elemen design sederhana dengan perangkat komputer, Line, Masking, Data visualize, motion tracking, background, camera motion, animasi gambar, animasi teks dll.
21.	Studi Gerak	Mempelajari Gerakan tubuh, mengoptimalkan gerakan efektif - Menghilangkan gerakan tidak efektif - Penghematan waktu kerja - Penghematan penggunaan fasilitas kerja
22.	2D Asset	Mempelajari pembuatan asset produksi animasi 2D dan konsep pengelolaannya dalam project.
23.	Storytelling I	Mempelajari teknik dan kemampuan untuk membuat, menceritakan kisah, adegan, event, dan juga dialog secara verbal dan visual.
24.	Musik Ilustrasi	Matakuliah ini mempelajari prinsip musik ilustrasi dalam program produksi animasi yang membangun emosi, menciptakan atmosfer dalam keperluan produksi animasi. Selain itu juga memberikan pemahaman tentang fungsi teknis, fungsi fisik dan fungsi psikologis musik

		yang berkaitan dengan naratif dan visual
24.	Praktik Drawing	Mata kuliah praktik yang menerapkan ilmu teori dasar menggambar manual kedalam karya-karya yang lebih berkualitas
25.	Animasi 2D I	Mengenalkan teknik animasi 2D (12 Prinsip animasi), pembuatan key, in between, dan dopesheet.
26.	Animasi 2D II	Mata kuliah ini mempelajari gerak pose to pose (walkcycle, runcycle, lipsync, ekspresi, gesture) untuk keperluan produksi animasi
27.	Animasi 2D III	Mengenalkan teknik animasi 2D untuk pembuatan Short Movie Animation.
28.	Digital Imaging	Mengenalkan teknik pengolahan gambar vector dan bitmap dengan menggunakan software image proses
29.	Praktik Pra Produksi	Mata kuliah ini membuat ide cerita, synopsis, naskah, storyboard, desain karakter, desain background, animatic storyboard (Praktik Individu)
30.	Storytelling II	Mengaplikasikan teori yang sudah didapatkan di Storytelling I berupa membuat, menceritakan kisah, event, dialog secara verbal dan visual menjadi adegan yang berkesinambungan dalam sebuah cerita animasi.
31.	Penyutradaraan Animasi	Mata kuliah tentang produksi animasi yang lebih mengarah pada gerak dan acting tokoh karakter sesuai dengan manuskrip cerita.
32.	Desain Karakter Kartun	Mata kuliah ini mempelajari dasar-dasar desain karakter dan konsep utama dalam sebuah karakter kartun konsep 2D.
33.	Desain Karakter Realis	Mata kuliah ini mempelajari dasar-dasar teknik pengembangan karakter realis, pola Gerakan karakter konsep 3D.
34.	Desain Karakter Imajinatif	Mata kuliah ini mempelajari proses gerakan karakter bebas sesuai konsep desain.
35.	Komunikasi Visual	Komunikasi Visual merupakan teori yang mempelajari konsep "transmisi" informasi dan ide menggunakan simbol dan pencitraan. Pembahasan mulai dari sejarah visual, prinsip visual, makna visual, gaya visual, Semiotika visual, metode pemecahan masalah secara visual dan karya-karya hasil olahan visual yang kontekstual dengan bidang animasi.
36.	Digital Sculpter	Mata kuliah ini mempelajari pembuatan karakter dengan Teknik digital sculpter.
37.	Ilustrasi digital	Mata kuliah ini mempelajari hasil visualisasi dari cerita dengan Teknik gambar, lukisan, fotografi, digital yang lebih menekankan pada hubungan objek dengan cerita
38.	Editing	Mempelajari proses penyuntingan dari hasil rendering cut-cut dalam bentuk audio visual
39.	Animasi 3D	Mengenalkan dan mempelajari teknik animasi 3D (Transformasi objek, Deformasi objek, camera moving)
40.	Praktik Produksi Animasi I	Mata kuliah ini merupakan praktik produksi short movie

		2D dan 3D (individu) minimal 2 menit.
41.	Modeling Karakter 3D	Mempelajari Teknik modeling karakter menggunakan based geometry (Cube,Plane,Cylinder dll)
42.	Teknik Penulisan Karya Ilmiah	Mata kuliah yang mempelajari mengenai teknik penulisan karya ilmiah, khususnya untuk membuat proposal sampai dengan laporan ilmiah
43.	SLR-1 (Shading-Ligthing-Rendering)	Mempelajari Teknik dasar-dasar shading (material dan texture), penerapan dan pengaturan cahaya (3-point lighting) dan Teknik dasar rendering (image dan movie)
44.	Rigging	Mempelajari anatomi karakter (manusia dan hewan), system penulangan dan artikulasi serta control gerak karakter. Skinning karakter
45.	Compositing	Mata kuliah ini mempelajari proses digital menggabungkan gambar, audio video ke dalam satu timeline
46.	Modeling 3D Asset	Mata kuliah ini mempelajari Teknik modeling untuk menghasilkan asset dan property
47.	Animasi Karakter 3D	Mempelajari animasi Gerakan karakter (walkcycle, runcycle, lipsync, dan simulasi karakter 3D)
48.	Teknik Presentasi	Mata kuliah ini mempelajari perencanaan, pembuatan, dan penerapan Teknik presentasi untuk menghasilkan produk informasi
49.	SLR-2 (Shading-Lighting-Rendering)	Mempelajari Teknik shading lanjutan (penerapan material dan texture pada objek karakter), penerapan dan pengaturan cahaya untuk karakter dan Teknik rendering advance (render element, compositing) untuk keperluan composite
50.	3D Environment	Mata kuliah ini mempelajari pembuatan model berdasarkan konsep lingkungannya (tata layout environment 3D, membangun mood, kesan dan suasana).
51.	Praktik Produksi Animasi II	Mata kuliah ini mempraktikan perancangan produksi animasi 2D dan 3D dalam sebuah tim/kelompok, konsep simulasi, motion graphics , company profile animation.
52.	Special Effect	Mempelajari tentang efek-efek visual untuk meningkatkan daya tarik terhadap objek yang ditambahkan hal ini merupakan kombinasi teknologi dan seni dalam produksi animasi. 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.
53.	Motion Graphic II	Mempelajari dan mengenalkan teknik motion graphic lanjut, Animasi logo, Shaky Footage, Live text, Swing Text, Puppet tools, spinning globe fx, lighting Ray Fx, Greenscreeen Sistem

54.	Metodelogi Riset	Mata kuliah yang mempelajari tentang bagaimana memulai merencanakan sebuah Riset karya produksi animasi yang berkaitan pencarian Pustaka sebagai sumber acuan terkini, nara sumber yang tepat.
55.	Praktik Studio Produksi	Mata kuliah ini mempelajari dan mempraktikkan proses simulasi produksi animasi dalam suatu studio animasi yang dibuat dalam sebuah perencanaan yang lengkap.
56.	Kerja Praktik	Mahasiswa melakukan kerja praktek lapangan baik di 96ndustry terkait maupun institusi terkait yang berbasis animasi.
57.	Enterpreneurship	Mata kuliah yang dimaksudkan untuk memberikan ilmu dan pengetahuan mengenai enterpreneurship pada mahasiswa khususnya dibidang animasi.
58.	Sosiologi Seni	Mata kuliah ini mempelajari pengertian sosiologi, urgensi mempelajari sosiologi Seni, interaksi social, relasi social dan masyarakat dalam bidang seni. Aspek dinamis dan statis yang ada dalam masyarakat. Peran dan fungsi seni dalam kehidupan masyarakat serta dampak seni dalam kehidupan masyarakat. Memahami masalah seni dalam dinamika kehidupan masyarakat.
59.	Kapita Seleкта	Mata kuliah ini dimaksudkan supaya mahasiswa dapat memiliki pengetahuan dan kemampuan untuk menulis makalah tentang topik-topik di bidang animasi.
60.	Skripsi/Tugas Akhir	Mahasiswa secara individu dan kelompok membuat produksi karya animasi 2D atau 3D pilihan mahasiswa mulai dari riset, proposal, pra produksi, produksi, pasca produksi, laporan, dan pameran individu sesuai peraturan yang dibuat oleh Prodi animasi

KURIKULUM
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PERMAINAN
PROGRAM PENDIDIKAN SARJANA TERAPAN

A. LEARNING OUTCOME (CAPAIAN PEMBELAJARAN PROGRAM STUDI)

I. Keterangan umum		
1	Perguruan Tinggi	SEKOLAH TINGGI MULTI MEDIA (MMTC) YOGYAKARTA
2	Jurusan	Animasi dan Teknologi Permainan
3	Nama Program Studi/Jenjang	Teknologi Permainan / Sarjana Terapan
4	Rumpun Keilmuan	Ilmu Formal
5	Bidang Keilmuan	Komputer
6	Koordinator Tim Penyusun	Nama : RB. Hendri Kuswantoro, M.Kom. Jabatan : Ketua Program Studi
7	Anggota	Dra. Rinawati Ciptaningrum, M.Sn. Drs. Wilhelmus Fillianto, M.Sn. Sigit Winarso, S.Kom.,M.Cs. RM. Joko Priyono, M.Sn. Tri Anggraeni, S.Kom.,M.Sc. Adi Sucipto, MT. Riska Ana Gulang, MT. M. Yordan Siagian, MT. Troy, MT. Muh. Riski Pranata, ST. Matahari B, Nendya, MT.
II. Kualifikasi Hasil Pendidikan Program Studi		
1	Profil Lulusan	<p>1. Game Designer Merancang produksi game (audio dan visual dan teknologi), yang meliputi, storyline, perancangan level dan stage (<i>obstacle, enemy, items</i>), <i>gameplay</i> dan mekanik.</p> <p>2. Game Programmer Membuat <i>codebase</i> untuk produksi game. (2D dan 3D)</p> <p>3. Visual Artist Membuat aset visual (2D dan 3D) yang meliputi desain karakter, antarmuka background, aset dan properti, desain grafis serta mampu menganimasikan kebutuhan visual game.</p>
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.
	Sikap	a. bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu

		<p>menunjukkan sikap religius, jujur dan sabar.</p> <p>b. menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika;</p> <p>c. menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik;</p> <p>d. berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa;</p> <p>e. menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain;</p> <p>f. berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan pancasila;</p> <p>g. bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;</p> <p>h. taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara;</p> <p>i. menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan;</p> <p>j. menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri.</p> <p>k. Menumbuhkembangkan karakter kemandirian yang didukung oleh sikap kritis dan adaptif terhadap perkembangan ilmu, teknologi dan seni.</p>
	Penguasaan Pengetahuan	<p>a. Menguasai pengetahuan tentang; Teknologi Permainan, riset proyek game, menggambar anatomi manusia dan binatang, pengoperasian komputer grafis (2D dan 3D), karifan lokal, <i>web design</i>, penataan visual dan suara, berinteraksi dalam kelompok, matematika dan fisika game, pemrograman game, etika profesi dan , entrepreneurship.</p> <p>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>.</p> <p>c. Menguasai prinsip, teknik, dan pemodelan problem solving di bidang pembuatan game disesuaikan dengan perkembangan terbaru teknologi komunikasi dan informasi.</p>
	Keterampilan khusus	<p>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.</p> <p>b. Mampu menggunakan <i>game engine</i> (software pembuat game)</p>

		<p>c. Mampu membuat aset visual (2D dan 3D) yang meliputi desain karakter, antarmuka background, aset dan properti, desain grafis serta mampu menganimasikan kebutuhan visual game.</p>
	<p>Keterampilan umum</p>	<p>a. 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 mandiri antara lain, menulis naskah game, membuat karya grafis (desain dan animasi), membuat karakter dan model; kelompok, 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. mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang produksi game, berdasarkan hasil analisis terhadap informasi dan data;</p> <p>h. 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	PAG20.21	2	-	2
2.	Pendidikan Pancasila	PPA20.21	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	PKN20.21	2	-	2
10.	Prinsip Animasi game	22PAG.2.2	2	-	2
Jumlah			21	2	23

SEMESTER 3

No.	Mata Kuliah	Kode Mata Kuliah	Beban SKS		
			Teori	Praktik	Jml
1.	Bahasa Indonesia	BAI20.21	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.	Produksi Board Game	22PBG23.21	-	2	2
Jumlah			16	7	23

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.	Modelling 3D Hardsurface	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.	Produksi Game 2 Dimensi	22PGD44.21	-	4	4
Jumlah			14	9	23

SEMESTER 5

No.	Mata Kuliah	Kode Mata Kuliah	Beban SKS		
			Teori	Praktik	Jml
1.	Modelling 3D Organik	22MDO35.21	2	1	3
2.	Antar Muka 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.	Produksi Game 3 Dimensi	22PGT45.21	-	4	4
Jumlah			14	8	22

SEMESTER 6

No.	Mata Kuliah	Kode Mata Kuliah	Beban SKS		
			Teori	Praktik	Jml
1.	Kapita Selektta Game	22KSG26.21	2	-	2
2.	Technopreneuer	22TPR26.21	2	-	2
3.	Special Effect	22SFX36.21	2	1	3
4.	Perancangan Level	22PRL36.21	2	1	3
5.	Integrasi Game	22ITG36.21	2	1	3
6.	Produksi Multiplayer Game	22PMG66.21	-	6	6
Jumlah			10	9	19

SEMESTER 7

No.	Mata Kuliah	Kode Mata Kuliah	Beban SKS		
			Teori	Praktik	Jml
1.	Produksi Advergame	22PRA67.21	-	6	6
2.	Kerja Praktik	22KPK47.21	-	4	4
Jumlah			-	10	10

SEMESTER 7 (MBKM)

No.	Mata Kuliah	Kode Mata Kuliah	Beban SKS		
			Teori	Praktik	Jml
1.	Magang / Praktik Kerja	MAG.21	-	10	10
Jumlah			-	10	10

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 “pertukaran pelajar” yang dilaksanakan pada program studi lain di lingkungan STMM, program studi yang sama di perguruan tinggi lain, program studi yang berbeda di perguruan tinggi lain, dan atau di luar perguruan tinggi. Jumlah seluruh sks yang diambil pada program pertukaran pelajar maksimal 20 sks. Program pertukaran pelajar secara lebih detail diatur dalam “Buku Panduan Kegiatan Program Pertukaran Pelajar”.

SEMESTER 7

Pada semester 7, mahasiswa Program Studi Teknologi Permainan diberikan kebebasan untuk memilih mengikuti pendidikan/perkuliahannya sesuai dengan kurikulum yang sudah ditetapkan seluruhnya oleh STMM, dan atau memilih program kegiatan belajar lainnya yaitu : Magang/Kerja Praktik, Asisten Mengajar di Satuan Pendidikan, Penelitian/Riset, Proyek Kemanusiaan, Kegiatan Wira Usaha, Studi/Proyek Independen, dan atau Membangun Desa. Jumlah seluruh sks yang diambil pada program kegiatan belajar lainnya maksimal 20 sks. Masing-masing program kegiatan belajar secara lebih detail diatur dalam “Buku Panduan Program Kegiatan Belajar”.

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 dilingkungan 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 warganegara, bela negara, demokrasi pancasila, HAM, wawasan nusantara, ketahanan nasional, politik dan strategi nasional serta berkepribadian bangsa Indonesia, dan mampu mengimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari.
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 kreatifitas 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 disain 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
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 Selekt 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	Matakuliah 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	Matakuliah 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, diskus, 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. <i>Maksud dan tujuan diajarkannya mata kuliah</i>

		'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, Gesign Document
17	Perancangan Game	Mata kuliah ini mempelajari tentang konsep, proses perancangan game (praproduksi/ <i>production design</i>) . mempelajari elemen dasar game (elemen dramatis dan formal, akhir dari mata kuliah ini menghasilkan game design document.
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 obyek-obyek (<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	Modelling 3D Organik	Mata kuliah ini bertujuan mempelajari proses pembuatan model 3D Organik lowpoly yang meliputi objek - objek makhluk hidup (manusia, hewan, tumbuhan)
22	Modelling 3D hard surface	Mata kuliah ini bertujuan mempelajari proses pembuatan model 3D hard surface lowpoly 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. Matakuliah ini bersifat tutorial yang akan menuntun mahasiswa langkah demi langkah dalam membuat aplikasi permainan dengan menggunakan game engine.
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 antar muka 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 non diegetic berdasar 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.
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 ataupun 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.
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.
51	Kerja Praktek	Kerja Praktek merupakan kegiatan mahasiswa yang dilakukan di masyarakat maupun di perusahaan untuk

		mengaplikasikan ilmu yang diperoleh dan melihat relevansinya di dunia kerja serta mendapatkan umpan balik perkembangan ilmu pengetahuan dari masyarakat maupun jalur pengembangan diri dengan mendalami bidang ilmu tertentu
52	Skripsi/Tugas Akhir	Tugas Akhir adalah karya ilmiah dan produksi game yang disusun oleh mahasiswa berdasarkan hasil penelitian suatu masalah yang dilakukan secara seksama dengan bimbingan dosen pembimbing. Tugas akhir merupakan salah satu persyaratan kelulusan mahasiswa.