

KEPUTUSAN
KETUA SEKOLAH TINGGI MULTI MEDIA
NOMOR 216 TAHUN 2025

TENTANG
PENETAPAN KURIKULUM 2025
BERBASIS OUTCOME BASED EDUCATION (OBE)
PROGRAM STUDI ANIMASI
SEKOLAH TINGGI MULTI MEDIA

KETUA SEKOLAH TINGGI MULTI MEDIA,

- Menimbang :
- a. bahwa Undang - Undang Nomor 12 Tahun 2012 Pasal 35 ayat 2 mengamanatkan Kurikulum Pendidikan Tinggi dikembangkan oleh setiap Perguruan Tinggi dengan mengacu pada Standar Nasional Pendidikan Tinggi untuk setiap Program Studi yang mencakup pengembangan kecerdasan intelektual, akhlak mulia, dan keterampilan;
 - b. bahwa sesuai Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 53 Tahun 2023 tentang Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi , setiap perguruan tinggi wajib memenuhi standar nasional pendidikan tinggi untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional.
 - c. bahwa kurikulum Pendidikan Tinggi merupakan amanah institusi yang harus senantiasa diperbaharui agar sesuai dengan perkembangan jaman, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, kebutuhan masyarakat, dunia kerja, dan dunia industri serta sesuai dengan program “Kampus Berdampak”;
 - d. bahwa untuk mewujudkan kurikulum Program Studi Animasi sesuai pada diktum “c”, maka telah dilakukan evaluasi dan perbaikan kurikulum dan telah menghasilkan kurikulum terbaru pada Program Studi Animasi yang diberi nama Kurikulum 2025;
 - e. bahwa untuk memenuhi azas legalitas dalam implementasi Kurikulum 2025 seperti yang tercantum pada diktum “d” ,maka perlu dilakukan penetapan Kurikulum 2025 oleh Ketua Sekolah Tinggi Multi Media.

- Mengingat :
1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4301);

2. Undang ...

2. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2012 Nomor 158, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5336);
3. Peraturan Pemerintah Nomor 04 Tahun 2014, tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 16, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5500);
4. Peraturan Presiden Nomor 8 Tahun 2012, tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2012 Nomor 2);
5. Peraturan Presiden Nomor 33 Tahun 2014 tentang Pendirian Sekolah Tinggi Multi Media (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 82);
6. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 73 Tahun 2013, tentang Penerapan Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia Bidang Perguruan Tinggi;
7. Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika RI Nomor 29 Tahun 2014 tentang Organisasi dan Tata Kerja Sekolah Tinggi Multi Media (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 1278);
8. Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika RI Nomor 37 Tahun 2014 tentang Statuta Sekolah Tinggi Multi Media (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 1480);
9. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 53 Tahun 2023 tentang Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2023 Nomor 638);
10. Peraturan Menteri Komunikasi dan Digital Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2025 Tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Komunikasi dan Digital (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2025 Nomor17);
11. Keputusan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Nomor 123 Tahun 2019 tentang Magang dan Pengakuan Satuan Kredit Semester Magang Industri untuk Program Sarjana dan Sarjana Terapan;
12. Keputusan Menteri Komunikasi dan Digital RI Nomor 19 Tahun 2025 tentang Pengangkatan Pegawai Negeri Sipil ke dalam Jabatan Pimpinan Tinggi Pratama;
13. Keputusan ...

13. Keputusan Ketua Sekolah Tinggi Multi Media Nomor 208 Tahun 2025 Tentang Pedoman Kodefikasi Mata Kuliah, Mata Kuliah Dasar Umum, Dan Mata Kuliah Penciiri Institusi Di Sekolah Tinggi Multi Media.

MEMUTUSKAN

Menetapkan : KEPUTUSAN KETUA SEKOLAH TINGGI MULTI MEDIA TENTANG PENETAPAN KURIKULUM 2025 BERBASIS OUTCOME BASED EDUCATION (OBE) PROGRAM STUDI ANIMASI.

KESATU : Menetapkan Kurikulum 2025 Program Studi Animasi dengan Profil Lulusan, Capaian Pembelajaran Lulusan, Struktur Kurikulum, Deskripsi Mata Kuliah, Penyetaraan Kurikulum dan Susunan Mata Kuliah Semester 1 pada Masa Transisi sebagaimana yang tertera dalam Lampiran Keputusan ini;

KEDUA : Kurikulum 2025 Program Studi Animasi berlaku bagi mahasiswa Tahun Akademik 2025-2026 dan angkatan selanjutnya;

KETIGA : Mahasiswa Angkatan 2025, pada Semester 1 Tahun Akademik 2025-2026 menggunakan susunan mata kuliah Semester 1 seperti pada Susunan Mata Kuliah Semester 1 pada Masa Transisi sebagaimana dalam Lampiran Keputusan ini;

KEEMPAT : Mahasiswa angkatan sebelum Tahun Akademik 2025-2026 menggunakan Kurikulum 2021;

KELIMA : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa apabila di kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Yogyakarta
Pada tanggal : 11 Juli 2025

Ketua



R. M. Agung Harimurti

No	Nama	Jabatan	Paraf
1	Shinto Dwirawati	Pembantu Ketua I	
2	Bambang Sujarwadi	Ka PPMPP	
3	Charles De Haan	Kajur Animasi dan Teknologi Permainan	
4	Sarwanto	Kaprodi Animasi	

KURIKULUM 2025 BERBASIS OUTCOME BASED EDUCATION (OBE)
PROGRAM STUDI ANIMASI
SEKOLAH TINGGI MULTI MEDIA

1. IDENTITAS PROGRAM STUDI

Perguruan Tinggi	Sekolah Tinggi Multi Media
Jurusan	Animasi dan Teknologi Permainan
Program Studi	Animasi
Akreditasi	Baik Sekali
Jenjang Pendidikan	D-IV (Sarjana Terapan)
Gelar Lulusan	S.Tr.Anim
E-mail PS	animasi@mmtc.ac.id
Alamat PS	Jalan Magelang Km. 6 Yogyakarta 55284 Indonesia Tel: (+62274) 561531, 562513 Fax: (+62274) 623537
Visi Misi PT	Visi : Mewujudkan perguruan tinggi multimedia dan digital yang unggul, inovatif dan berdampak serta berjiwa pancasila bertata kelola mandiri dan fleksibel di tahun 2029 Misi : <ol style="list-style-type: none">1. Menghasilkan lulusan yang unggul di bidang multimedia dan digital yang dijiwai nilai-nilai Pancasila2. Menghasilkan penelitian dan inovasi yang berdampak dan berhasil mendapatkan rekognisi nasional maupun internasional dalam keilmuan multimedia dan digital3. Menghasilkan pengabdian kepada masyarakat yang inovatif, dan produktif serta berdampak dan diterapkan oleh masyarakat lokal maupun nasional4. Menyelenggarakan tata kelola perguruan tinggi yang baik, akuntabel, transparan, mandiri dan berbasis fleksibilitas
Visi Misi Prodi	Visi Program Studi : Menjadi program studi Animasi terbaik di Indonesia Misi Program Studi : <ol style="list-style-type: none">1. Menghasilkan tenaga-tenaga profesional dan aplikatif di bidang Animasi.2. Mengembangkan hasil riset untuk meningkatkan pelayanan prima guna memenuhi tuntutan masyarakat di bidang Animasi.3. Menciptakan sumber daya manusia di bidang Animasi yang berperan aktif mencerdaskan kehidupan bangsa dan pembangunan.4. Membangun etika profesi di bidang Animasi

2. PROFIL LULUSAN

Kode	Deskripsi Profil Lulusan
PL01	Supervisor Desain Program Animasi : Orang yang mampu merancang desain Animasi meliputi perancangan naskah, karakter, model, property dan Background.
PL 02	Animation Supervisor : Orang yang mampu menciptakan gerakan dan ekspresi karakter dalam animasi, baik 2D maupun 3D.
PL 03	Technical Pipeline Supervisor : Orang yang mampu mengawasi aspek visual dan artistik dari produksi animasi, memastikan konsistensi gaya dan kualitas visual.
PL 04	Animation Production Manager : Orang yang mampu mengelola produksi animasi secara keseluruhan, termasuk penjadwalan, anggaran, pemasaran, dan distribusi.

3. CAPAIAN PEMBELAJARAN

Kode	Deskripsi Capaian Pembelajaran Lulusan
CPL01	Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius.
CPL02	Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila
CPL03	Menghargai kearifan lokal, filsafat, sosial budaya.
CPL04	Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara serta menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik.
CPL05	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri serta mampu menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan Kewirausahaan
CPL06	Mampu berkomunikasi dan bekerja sama dalam tim
CPL07	Menguasai konsep teori secara umum bidang animasi, seperti Prinsip Animasi, Prinsip dasar Seni Rupa (teori warna, perspektif, anatomi)
CPL08	Mampu mengembangkan karakter, storyboard dan visual asset.
CPL09	Menguasai sejarah, perkembangan, gaya, tren animasi, skala lokal dan global.
CPL10	Menguasai proses pra-produksi, produksi, pasca-produksi animasi.
CPL11	Menguasai teknik storytelling, sinematografi, prinsip dasar produksi audio visual.
CPL12	Menguasai teknik animasi (2D, 3D, Stopmotion, Hybrid)
CPL13	Menguasai teknologi dan perangkat lunak animasi.
CPL14	Mampu memecahkan masalah dalam proyek animasi secara sistematis dan inovatif.

4. STRUKTUR KURIKULUM 2025 PROGRAM STUDI ANIMASI

SEMESTER 1

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS		
			Teori	Praktik	Total
1	24NPC225	Pancasila	2	-	2
2	24NAG225	Agama	2	-	2
3	24BIG225	Bahasa Inggris	2	-	2
4	24SKT225	Sketsa	1	1	2
5	24TAN225	Teori Animasi	2	-	2
6	24PNA225	Penulisan Naskah Animasi	1	1	2
7	24NRM325	Nirmana	1	2	3
8	24IBD225	Ilmu Budaya Dasar	2	-	2
9	24DKK325	Desain Karakter	1	2	3
		Total	14	6	20

SEMESTER 2

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS		
			Teori	Praktik	Total
1	24NKW225	Kewarganegaraan	2	-	2
2	24NBI225	Bahasa Indonesia	2	-	2
3	24ADS325	Animasi 2D	1	2	3
4	24SNG325	Sinematografi	1	2	3
5	24ELF325	Eksplorasi Landscape dan Properti	1	2	3
6	24KET325	Emerging Technology	1	2	3
7	24PDW425	Praktik Drawing	-	4	4
		Total	8	12	20

SEMESTER 3

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS		
			Teori	Praktik	Total
1	24VST325	Visual Storytelling	1	2	3
2	24MCR325	Modelling 3D Character	1	2	3
3	24MGP325	Motion Graphic	1	2	3
4	24EAV325	Editing Audio Visual	1	2	3
5	24FTG225	Fotografi	1	1	2
6	24KMV225	Komunikasi Visual	2	-	2
7	24PPP425	Praktik Pra Produksi Animasi	-	4	4
8	24DSG325	Desain Grafis	1	2	3
		Total	8	15	23

SEMESTER 4

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS		
			Teori	Praktik	Total
1	24ANM325	Animasi 3D	1	2	3
2	24SOS225	Sosiologi Seni	1	1	2
3	24RIG325	Rigging	1	2	3
4	24SLR325	SLR	1	2	3
5	24MTA325	Modelling 3D Aset	1	2	3
6	24STG325	Studi Gerak	1	2	3
7	24PPA425	Praktik Produksi Animasi 2D	-	4	4
		Total	6	15	21

SEMESTER 5

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS		
			Teori	Praktik	Total
1	24MIL325	Musik Ilustrasi	1	2	3
2	24PAN325	Penyutradaraan Animasi	1	2	3
3	24ENT325	Enterpreneurship	1	2	3
4	24CSE325	Compositing and Special Effect	1	2	3

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS		
			Teori	Praktik	Total
5	24ENV325	3D Environment	1	2	3
6	24TPK225	Teknik Penulisan Karya Ilmiah	1	1	2
7	24PPD425	Praktik Produksi Animasi 3D	-	4	4
8	24MRS325	Metodologi Riset	1	2	3
		Total	7	17	24

SEMESTER 6

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS		
			Teori	Praktik	Total
1	24PNA225	Praktik Penulisan Naskah Animasi	-	2	2
2	24PDK325	Praktik Desain Karakter	-	3	3
3	24PRM325	Praktik Modelling 3D	-	3	3
4	24PAA325	Praktik Pembuatan Asset Animasi	-	3	3
5	24PRG325	Praktik Rigging	-	3	3
6	24PRA325	Praktik Animasi 2D/3D	-	3	3
7	24PRD325	Praktik Rendering	-	3	3
		Total	-	20	20

SEMESTER 7

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS		
			Teori	Praktik	Total
1	24KDE325	Digital Ecosystem	2	1	3
2	24KLD225	Literasi Digital	1	1	2
3	24KMD225	Manajemen Multi Media dan Digital	1	1	2
4	24CRT325	Creative Thinking	1	2	3
		Total	5	5	10

SEMESTER 8

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS		
			Teori	Praktik	Total
1	24SKP625	Tugas Akhir (Penciptaan Karya Produksi)	-	6	6
		Total	-	6	6

5. DESKRIPSI MATA KULIAH

24NPC225 - 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 dengan penekanan khusus pada relevansinya dalam bidang multi media. Mata kuliah ini bertujuan untuk membentuk karakter mahasiswa agar memiliki kesadaran nilai-nilai luhur Pancasila dan mampu mengimplementasikannya secara etis dan bertanggung jawab dalam setiap karya serta interaksi di dunia media.

24NAG225 -Agama

Mata kuliah ini bertujuan membentuk pribadi mahasiswa yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta mampu mengimplementasikan nilai-nilai keagamaan dalam kehidupan pribadi, sosial, dan profesional. Mahasiswa diajak untuk memahami ajaran pokok agamanya masing-masing (Islam, Kristen, Katolik, Hindu, Buddha, Konghucu) dan merefleksikannya dalam konteks kehidupan sehari-hari, termasuk dalam dunia kerja, media, dan teknologi.

24BIG225 - 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.

24SKT225 - Sketsa

Mata kuliah dasar keahlian menggambar, merekam dan mengembangkan gagasan objek secara langsung yang dijadikan acuan gambar.

24TAN225- Teori Animasi

Mengenalkan Dasar Animasi baik 2D dan 3D serta teknik animasi lainnya, mengenalkan 12 prinsip animasi serta proses animasi secara umum.

24PNA225 - Penulisan Naskah Animasi

Mata kuliah yang mengajarkan Teknik-teknik penulisan Naskah Animasi secara lengkap (artbook)

24NRM325 - Nirmana

Mata kuliah dasar yang mengajarkan elemen dalam seni rupa, titik, garis, bidang, warna dll)

24IBD225 - 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.

24DKK325 - Desain Karakter

Mata kuliah ini mempelajari dasar-dasar desain karakter dan konsep utama dalam sebuah karakter kartun konsep 2D

24NKW225 - Kewarganegaraan

Mata kuliah ini membahas hak, kewajiban, dan peran warga negara dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Mahasiswa akan mempelajari sistem pemerintahan dan mekanisme politik di Indonesia, serta hukum dan peraturan yang mengatur kehidupan bernegara. Pembelajaran menekankan pentingnya partisipasi aktif dan tanggung jawab sosial sebagai warga negara yang sadar hukum dan beretika. Mata kuliah ini juga mengupas aspek demokrasi, hak asasi manusia, serta tantangan kewarganegaraan di era globalisasi dan perkembangan teknologi informasi.

24NBI225 - Bahasa Indonesia

Mata Kuliah ini membekali mahasiswa dengan penguasaan Bahasa Indonesia yang komprehensif sehingga membentuk lulusan yang mampu berkomunikasi secara efektif, baik lisan maupun tulisan, serta menghasilkan karya media yang berkualitas tinggi dan beretika. Materi yang dibahas dalam mata kuliah ini meliputi penguasaan kaidah Bahasa Indonesia, aplikasi Bahasa Indonesia dalam produksi media (penulisan naskah, penyuntingan bahasa, bahasa jurnalistik, bahasa iklan dan komunikasi pemasaran, retorika dan teknik komunikasi lisan), penulisan karya tulis ilmiah di bidang media, etika berbahasa dan media, literasi media dan kritik bahasa.

24ADS325- Animasi 2D

Mengenalkan teknik animasi 2D (12 Prinsip animasi), pembuatan key, in between, dan dopesheet.

24SNG325 - Sinematografi

Mata kuliah yang mempelajari Seni atau tata kamera pengambilan audio visual untuk mendukung penerjemahan naskah menjadi gambar bergerak atau video.

24ELF325 - Eksplorasi Landscape dan Properti

Mempelajari dasar - dasar teori gambar bentuk secara manual dan gambar bentuk anatomi manusia, serta benda yang ada di alam sekitar untuk kepentingan pembuatan animasi baik 2D maupun 3D

24EMT325 - Emerging Technology

Mata kuliah Emerging Technology membahas berbagai teknologi baru dan inovatif yang sedang berkembang dan berpotensi besar memengaruhi kehidupan manusia, dunia industri, bisnis, pendidikan, dan masyarakat secara luas. Mahasiswa akan mempelajari prinsip dasar, aplikasi, serta dampak sosial, etika, dan ekonomi dari teknologi mutakhir seperti kecerdasan buatan (AI), Internet of Things (IoT), blockchain, big data, augmented/virtual reality (AR/VR), dan teknologi lainnya. Mata kuliah ini juga mendorong mahasiswa untuk berpikir kritis terhadap peluang dan tantangan yang dihadirkan oleh teknologi masa depan.

24PDW425 - Praktik Drawing

Mata kuliah praktik yang menerapkan ilmu teori dasar menggambar manual kedalam karya-karya yang lebih berkualitas.

24VST33.25 - Visual Storytelling

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.

24MCR325 - Modeling Karakter 3D

Mempelajari Teknik modeling karakter menggunakan based geometry (Cube,Plane,Cylinder dll).

24MGP325 - Motion Graphic

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.

24EAV325 - Editing Audio Visual

Mempelajari proses penyuntingan dari hasil rendering cut-cut dalam bentuk audio visual.

24FTG225 - 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.

24KMV225 - Komunikasi Visual

Mata kuliah yang mempelajari teknik memilih dan menata huruf dengan pengaturan penyebarannya pada ruang yang tersedia untuk produk animasi.

24DSG325 - Desain Grafis

Mata kuliah yang mengajarkan mengenai layout, tata cetak, pengolahan gambar vector dan bitmap, komposisi warna, khususnya yang bisa diaplikasikan untuk produk animasi.

24PPP425 Praktik Pra Produksi

Mata kuliah ini membuat ide cerita, synopsis, naskah, storyboard, desain karakter, desain background, animatic storyboard (Praktik Individu).

24ANM325 - Animasi 3D

Mengenalkan dan mempelajari teknik animasi 3D (Transformasi objek, Deformasi objek, camera moving).

24SOS225 - 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.

24RIG325 - Rigging

Mempelajari anatomi karakter (manusia dan hewan), system penulangan dan artikulasi serta control gerak karakter. Skinning karakter.

24SLR325 - SLR (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).

24MTA325 - Modeling 3D Asset

Mata kuliah ini mempelajari Teknik modeling untuk menghasilkan asset dan property.

24STG325 - Studi Gerak

Mempelajari Gerakan tubuh, mengoptimalan gerakan efektif, Menghilangkan

gerakan tidak efektif, Penghematan waktu kerja, Penghematan penggunaan fasilitas kerja.

24PPA425 - Praktik Praproduksi Animasi

Mata kuliah ini merupakan praktik produksi short movie 2D minimal 2 menit.

24MIL325 - Musik Ilustrasi

Matakuliah ini mempelajari penggunaan perekaman suara dan produksi Efek Suara untuk kebutuhan produksi animasi.

24PAN325 - Penyutradaraan Animasi

Mata kuliah tentang produksi animasi yang lebih mengarah pada gerak dan acting tokoh karakter sesuai dengan manuskrip cerita.

24ENT325 - Enterpreneurship

Mata kuliah yang dimaksudkan untuk memberikan ilmu dan pengetahuan mengenai enterpreneurship pada mahasiswa khususnya dibidang animasi.

24CSE325 - Composite 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.

24ENV325- 3D Environment

Mata kuliah ini mempelajari pembuatan model berdasarkan konsep lingkungannya (tata layout environment 3D, membangun mood, kesan dan suasana).

24TPK225 - Teknik Penulisan Karya Ilmiah

Mata kuliah yang mempelajari mengenai teknik penulisan karya ilmiah, khususnya untuk membuat proposal sampai dengan laporan ilmiah.

24PPD425 - Praktik Produksi Animasi 3D

Matakuliah Praktik ini merupakan simulasi Produksi animasi 3D dilakukan dengan membentuk Tim Produksi.

24MRS325 - Metodologi 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.

24CRT325 - 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.

24KDE325 - Digital Ecosystem

Mata Kuliah ini secara teori dan praktik mempelajari tentang Digital Ecosystem & Service, Infrastruktur Digital, dan Penyiaran Digital. Konsep umum Digital Ecosystem & Services meliputi konsep dasar arsitektur ekosistem digital (platform, penyedia layanan, pengguna, regulator) dan model bisnis berbasis platform, transformasi layanan digital. Konsep umum Infrastruktur Digital meliputi jaringan komunikasi (5G, fiber optik, satelit), cloud/edge computing (AWS, Azure, GCP), data center dan content delivery networks (CDN), tantangan & inovasi keamanan siber (cybersecurity) dan ketahanan infrastruktur. Konsep Penyiaran Digital meliputi evolusi Teknologi (transisi analog ke digital), standar penyiaran digital (DAB+, DTMB, DVB-T, ATSC, ISDB), layanan OTT (Over-The-Top), video on demand, interactive TV, konvergensi media, dan dampaknya.

24KLD225 - Literasi Digital

Mata kuliah ini bertujuan untuk membekali mahasiswa dengan pemahaman, keterampilan, dan sikap kritis dalam menggunakan teknologi digital secara cerdas, etis, dan produktif. Literasi digital mencakup kemampuan mengakses, mengevaluasi, menggunakan, dan menciptakan informasi melalui berbagai media digital, serta kesadaran terhadap isu-isu privasi, keamanan, jejak digital, dan etika penggunaan media online. Dalam konteks produksi media, mahasiswa akan diajak untuk memahami bagaimana teknologi digital memengaruhi cara bekerja, berkomunikasi, dan berkarya di industri kreatif. Mahasiswa juga akan diperkenalkan dengan konsep digital mindset, kolaborasi daring, serta kecakapan menggunakan alat digital produktif seperti platform manajemen proyek, penyimpanan cloud, dan analitik media.

24KMD225 - Manajemen Multi Media dan Digital

Mata kuliah ini bertujuan membekali mahasiswa dengan pengetahuan dasar dan keterampilan praktis dalam mengelola proses produksi, distribusi, dan pengelolaan konten multimedia berbasis digital. Materi mencakup perencanaan proyek multimedia, pengelolaan tim kreatif, penggunaan perangkat lunak multimedia, strategi distribusi digital, serta aspek manajerial yang berkaitan dengan produksi media di industri kreatif. Mahasiswa mempelajari bagaimana mengintegrasikan berbagai elemen media (audio, video, grafis, animasi, dan interaktif) dalam sebuah produk digital yang efektif dan bernilai komersial. Selain itu, dibahas pula tren dan perkembangan

teknologi multimedia terkini, manajemen hak kekayaan intelektual, serta strategi pemasaran digital untuk produk multimedia. Melalui kombinasi teori dan praktik, mata kuliah ini bertujuan menyiapkan mahasiswa agar mampu mengelola proyek multimedia secara profesional, memahami dinamika industri digital, serta mengoptimalkan pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan daya saing produk kreatif digital yang dihasilkan.

24SKP625 - Tugas Akhir (Penciptaan Karya Produksi)

Mata kuliah ini merupakan proyek akhir yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan kreatif dan teknis mahasiswa dalam menciptakan karya animasi yang berkualitas. Mahasiswa akan bekerja secara mandiri untuk menciptakan sebuah film animasi pendek yang orisinal dan menarik, dengan menggunakan teknik animasi 2D atau 3D

6. PENYETARAAN KURIKULUM 2021 DAN KURIKULUM 2025

NO	Kurikulum 2021				Kurikulum 2025			
	Kode MK	Nama Mata Kuliah	SKS	SMT	Kode MK	Nama Mata Kuliah	SKS	SMT
1	21STL22 .21	Storytelling I	2	3	24PNA22 5	Penulisan Naskah Animasi	2	1
2	21PVD3 2.21	Produksi Video Dokumenter	3	2	24EAV32 5	Editing Audio Visual	3	3
3	21MKR3 3.21T	Modelling 3D Karakter	3	3	24MCR3 25	Modelling 3D Character	3	3
	21DGS3 5.21T	Digital Sculpter	3	5				
4	21TPG22 .21	Tipografi	2	2	24DSG32 5	Desain Grafis	3	3
5	21DSG3 1.21	Desain Grafis	3	3				
6	21MGS3 2.21]	Motion Graphics I	3	3	24MGP32 5	Motion Graphics	3	3
7	21MGD3 3.21	Motion Graphics II	3	4				
8	21TSN21 .21	Teori Seni	2	1	24TAN225	Teori Animasi	2	1
9	21EST21 .21	Estetika	3	1				
10	21TAN22 .21	Teori Animasi	2	1				

7. SUSUNAN MATA KULIAH SEMESTER 1 PADA MASA TRANSISI

Khusus Angkatan 2025, pada Semester 1 Tahun Akademik 2025-2026 menggunakan susunan mata kuliah seperti pada Tabel berikut :

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS		
			Teori	Praktik	Total
1	24NPC225	Pancasila	2	-	2
2	24NAG225	Agama	2	-	2
3	24BIG225	Bahasa Inggris	2	-	2
4	24SKT225	Sketsa	1	1	2
5	24TAN225	Teori Animasi	2	-	2
6	24PNA225	Penulisan Naskah Animasi	1	1	2
7	24NRM325	Nirmana	1	2	3
8	24IBD225	Ilmu Budaya Dasar	2	-	2
9	24DKK325	Desain Karakter	1	2	3
10	24DSG325	Desain Grafis	1	2	3
		Total	15	8	23

Pada Semester 2 dan seterusnya mengikuti susunan mata kuliah seperti pada Struktur Kurikulum 2025 Program Studi Animasi (poin ke 4) dalam Lampiran ini.

Ditetapkan di : Yogyakarta
Pada tanggal : 11 Juli 2025

Ketua



R. M. Agung Harimurti

No	Nama	Jabatan	Paraf
1	Shinto Dwirawati	Pembantu Ketua I	
2	Bambang Sujarwadi	Ka PPMPP	
3	Charles De Haan	Kajur Animasi dan Teknologi Permainan	
4	Sarwanto	Kaprodi Animasi	