

**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 Nomor 17);
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 Penciri Institusi Di Sekolah Tinggi Multi Media.

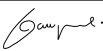
MEMUTUSKAN

- Menetapkan : KEPUTUSAN KETUA SEKOLAH TINGGI MULTI MEDIA TENTANG PENETAPAN KURIKULUM 2025 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**  
**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<br>Tel: (+62274) 561531, 562513<br>Fax: (+62274) 623537                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |
| Visi Misi PT       | <p>Visi :</p> <p>Mewujudkan perguruan tinggi multimedia dan digital yang unggul, inovatif dan berdampak serta berjiwa pancasila bertata kelola mandiri dan fleksibel di tahun 2029</p> <p>Misi :</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Menghasilkan lulusan yang unggul di bidang multimedia dan digital yang dijiwai nilai-nilai Pancasila</li><li>2. Menghasilkan penelitian dan inovasi yang berdampak dan berhasil mendapatkan rekognisi nasional maupun internasional dalam keilmuan multimedia dan digital</li><li>3. Menghasilkan pengabdian kepada masyarakat yang inovatif, dan produktif serta berdampak dan diterapkan oleh masyarakat lokal maupun nasional</li><li>4. Menyelenggarakan tata kelola perguruan tinggi yang baik, akuntabel, transparan, mandiri dan berbasis fleksibilitas</li></ol> |
| Visi Misi Prodi    | <p>Visi Program Studi :</p> <p>Menjadi program studi Animasi terbaik di Indonesia</p> <p>Misi Program Studi :</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Menghasilkan tenaga-tenaga profesional dan aplikatif di bidang Animasi.</li><li>2. Mengembangkan hasil riset untuk meningkatkan pelayanan prima guna memenuhi tuntutan masyarakat di bidang Animasi.</li><li>3. Menciptakan sumber daya manusia di bidang Animasi yang berperan aktif mencerdaskan kehidupan bangsa dan pembangunan.</li><li>4. Membangun etika profesi di bidang Animasi</li></ol>                                                                                                                                                                                                                                                         |

2. PROFIL LULUSAN

| Kode  | Deskripsi Profil Lulusan                                                                                                                                            |
|-------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| PL01  | <b>Supervisor Desain Program Animasi</b> : Orang yang mampu merancang desain Animasi meliputi perancangan naskah, karakter, model, property dan Backgorund.         |
| PL 02 | <b>Animation Supervisor</b> : Orang yang mampu menciptakan gerakan dan ekspresi karakter dalam animasi, baik 2D maupun 3D.                                          |
| PL 03 | <b>Technical Pipeline Supervisor</b> : Orang yang mampu mengawasi aspek visual dan artistik dari produksi animasi, memastikan konsistensi gaya dan kualitas visual. |
| PL 04 | <b>Animation Production Manager</b> : 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 sistematif 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 - Entrepreneurship**

Mata kuliah yang dimaksudkan untuk memberikan ilmu dan pengetahuan mengenai enterprenerurship 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   | 24PNA225       | Penulisan Naskah Animasi | 2   | 1   |
| 2  | 21PVD32.21     | Produksi Video Dokumenter | 3   | 2   | 24EAV325       | Editing Audio Visual     | 3   | 3   |
| 3  | 21MKR33.21T    | Modelling 3D Karakter     | 3   | 3   | 24MCR325       | Modelling 3D Character   | 3   | 3   |
|    | 21DGS35.21T    | Digital Sculpter          | 3   | 5   |                |                          |     |     |
| 4  | 21TPG22.21     | Tipografi                 | 2   | 2   | 24DSG325       | Desain Grafis            | 3   | 3   |
| 5  | 21DSG31.21     | Desain Grafis             | 3   | 3   |                |                          |     |     |
| 6  | 21MGS32.21]    | Motion Graphics I         | 3   | 3   | 24MGP325       | Motion Graphics          | 3   | 3   |
| 7  | 21MGD33.21     | 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                       |       |