

KEPUTUSAN
KETUA SEKOLAH TINGGI MULTI MEDIA
NOMOR 217 TAHUN 2025

TENTANG
PENETAPAN KURIKULUM 2025
BERBASIS *OUTCOME-BASED EDUCATION* (OBE)
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PERMAINAN
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 Teknologi Permainan sesuai pada diktum “c”, maka telah dilakukan evaluasi dan perbaikan kurikulum dan telah menghasilkan kurikulum terbaru pada Program Studi Teknologi Permainan 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 Kodifikasi 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 TEKNOLOGI PERMAINAN.
- KESATU : Menetapkan Kurikulum 2025 Program Studi Teknologi Permainan dengan Profil Lulusan, Capaian Pembelajaran Lulusan, Struktur Kurikulum, Deskripsi Mata Kuliah, Susunan Mata Kuliah Semester 1 pada Masa Transisi sebagaimana yang tertera dalam lampiran Keputusan ini;
- KEDUA : Kurikulum 2025 Program Studi Teknologi Permainan 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 & TP	
4	Tri Anggraeni	KPS Teknologi Permainan	

KURIKULUM 2025
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PERMAINAN
SEKOLAH TINGGI MULTI MEDIA

1. IDENTITAS PROGRAM STUDI

Perguruan Tinggi	Sekolah Tinggi Multi Media
Jurusan	Animasi dan Teknologi Permainan
Program Studi	Teknologi Permainan
Akreditasi	Baik Sekali
Jenjang Pendidikan	D-IV (Sarjana Terapan)
Gelar Lulusan	S.Tr.Kom.
E-mail PS	gametech@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 : 1. Menghasilkan lulusan yang unggul di bidang multimedia dan digital yang dijiwai nilai-nilai Pancasila 2. Menghasilkan penelitian dan inovasi yang berdampak dan berhasil mendapatkan rekognisi nasional maupun internasional dalam keilmuan multimedia dan digital 3. Menghasilkan pengabdian kepada masyarakat yang inovatif, dan produktif serta berdampak dan diterapkan oleh masyarakat lokal maupun nasional 4. Menyelenggarakan tata kelola perguruan tinggi yang baik, akuntabel, transparan, mandiri dan berbasis fleksibilitas
Visi Misi Prodi	Visi Program Studi: Menjadi program studi terbaik yang menyiapkan tenaga profesional di bidang industri game yang terintegrasi budaya lokal dan teknologi yang berstandar internasional. Misi Program Studi: 1. Menghasilkan tenaga profesional dan aplikatif di bidang teknologi permainan. 2. Mengembangkan hasil riset untuk meningkatkan pelayanan prima guna memenuhi tuntutan masyarakat di bidang teknologi permainan. 3. Menciptakan sumber daya manusia di bidang teknologi permainan yang berperan yang berperan aktif dalam mencerdaskan kehidupan bangsa dan pembangunan. 4. Membangun etika profesi di bidang teknologi permainan.

2. PROFIL LULUSAN

Kode	Deskripsi Profil Lulusan
PL01	Game Designer: lulusan yang dapat merancang dan menciptakan pengalaman bermain dalam dunia game.
PL02	Visual Artist: lulusan dapat membuat aset game 2D dan 3D.
PL03	Game Programmer: lulusan dapat membuat dan mengembangkan codebase untuk produksi game 2D dan 3D.

3. CAPAIAN PEMBELAJARAN

Kode	Deskripsi Capaian Pembelajaran Lulusan
CPL01	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. Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri.
CPL02	Mampu menumbuhkembangkan karakter kemandirian yang didukung oleh sikap kritis dan adaptif terhadap perkembangan ilmu, teknologi dan seni.
CPL03	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan/atau teknologi dalam bidang produksi game, mengkaji implikasinya, teknologi atau seni tentang teknologi permainan dan riset proyek game berdasarkan kaidah, tata cara, dan etika ilmiah untuk menghasilkan solusi, gagasan, desain, atau kritik seni, serta mengambil keputusan secara tepat.
CPL04	Menguasai prinsip dan teknik di bidang pembuatan game disesuaikan dengan perkembangan terbaru teknologi permainan.
CPL05	Mampu merancang <i>game</i> , jenis, level game, konsep produksi, kearifan lokal, menulis naskah, merancang animasi, visual effect, <i>artificial intelligence</i> , dan memilih jaringan distribusi produk (PC, internet, atau <i>mobile</i>) dengan kreatif. Mampu merancang <i>Game Design Document</i> (GDD), yang meliputi konsep, <i>storyline</i> , gambar karakter (2D dan 3D), aset, sampai <i>mock up game</i> .
CPL06	Mampu menggambar anatomi manusia dan binatang, mengoperasikan komputer grafis (2D dan 3D), membuat karya grafis atau aset game 2D dan 3D yang meliputi karakter, antarmuka, lingkungan game, aset dan properti, serta mampu menganimasikan kebutuhan visual game dengan kreatif.

Kode	Deskripsi Capaian Pembelajaran Lulusan
CPL07	Mampu merencanakan <i>coding</i> untuk game, membuat <i>game prototype</i> , menggunakan <i>game engine</i> , menata visual di dalamnya, menerapkan matematika dan fisika <i>game</i> , membuat basis data yang diperlukan, membuat <i>game programming</i> sampai <i>game</i> dapat dijalankan. Mampu menerapkan <i>artificial intelligence</i> , visual effect, dan jaringan komputer pada <i>game</i> tertentu dengan kreatif.
CPL08	Mampu membuat ilustrasi musik dan <i>sound effect</i> dengan kreatif.
CPL09	Mampu berinteraksi dalam kelompok, memimpin tim produksi game, mengarahkan proses, melakukan koordinasi pada tim produksi game,
CPL10	Mampu mengembangkan dan memelihara jaringan kerja dengan rekanan, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya.
CPL11	Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan. Memiliki jiwa <i>technopreneurship</i> .
CPL12	Menguasai pengetahuan dan keterampilan berbahasa Inggris.
CPL13	Mengetahui tentang literasi digital.
CPL14	Mengetahui tentang digital <i>ecosystem</i> .
CPL15	Mengetahui tentang manajemen multi media dan digital.
CPL16	Mengetahui tentang extended reality (XR), yang mencakup Virtual Reality (VR), Augmented Reality (AR), dan Mixed Reality (MR).

4. STRUKTUR KURIKULUM 2025 PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PERMAINAN

SEMESTER 1

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS		
			Teori	Praktik	Total
1	25NPC225	Pancasila	1	1	2
2	25MTP225	Metodologi Penelitian	1	1	2
3	25NRM325	Nirmana	1	2	3
4	25SKT325	Sketsa	1	2	3
5	25CRT225	<i>Creative Thinking</i>	1	1	2
6	25DRW325	<i>Drawing</i>	1	2	3
7	25PRG325	Perancangan Game	1	2	3
8	25KPG225	Komputer Grafis	1	1	2
		Total	8	12	20

SEMESTER 2

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS		
			Teori	Praktik	Total
1	25EDG225	Edu Game	1	1	2
2	25DKV325	Desain Komunikasi Visual	1	2	3
3	25APN225	Algoritma Pemrograman	1	1	2
4	25FSG225	Fisika Game	1	1	2
5	25MTG225	Matematika Game	1	1	2
6	25NKW225	Kewarganegaraan	1	1	2
7	25PKR325	Perancangan Karakter	1	2	3
8	25PBG225	Produksi Board Game	-	2	2
9	25KLD225	Literasi Digital	1	1	2
		Total	8	12	20

SEMESTER 3

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS		
			Teori	Praktik	Total
1	25BDA225	Basis Data	1	1	2
2	25GSL225	<i>Game Storyline</i>	1	1	2
3	25PGE325	Pemrograman Game	1	2	3
4	25ILD325	Ilustrasi Digital	1	2	3
5	25LOG225	Logika Game	1	1	2
6	25PRL325	Perancangan Level	2	1	3
7	25PLG325	Perancangan Lingkungan Game	2	1	3
8	25AGD325	Animasi Game 2D	1	2	3
9	25PAG225	Prinsip Animasi Game	-	2	2
		Total	10	13	23

SEMESTER 4

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS		
			Teori	Praktik	Total
1	25JKP225	Jaringan Komputer	1	1	2
2	25MHS325	Modelling 3D Hard Surface	1	2	3
3	25MSE325	<i>Music Illustration and Sound Effect</i>	2	1	3
4	25AGT325	Animasi Game 3D	1	2	3
5	25MDO325	Modelling 3D Organik	1	2	3
6	25AMG325	Antarmuka Game	2	1	3
7	25PGD425	Produksi Game 2D	-	4	4
8	25KDE325	Digital Ecosystem	2	1	3
		Total	10	14	24

SEMESTER 5

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS		
			Teori	Praktik	Total
1	25MNP325	Manajemen Proyek	2	1	3
2	25PAI225	Penulisan Karya Ilmiah	1	1	2
3	25IBN225	Ilmu Budaya Nusantara	1	1	2
4	25PPI225	Psikologi Persepsi	2	-	2
5	25KIP225	Komunikasi Interpersonal	1	1	2
6	25NAG225	Agama	2	-	2
7	25NBI225	Bahasa Indonesia	1	1	2
8	25BIG225	Bahasa Inggris	1	1	2
9	25PGT425	Produksi Game 3D	-	4	4
10	25KMD225	Manajemen Multi Media dan Digital	1	1	2
		Total	12	11	23

SEMESTER 6

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS		
			Teori	Praktik	Total
1	25STG225	Sistem Game	1	1	2
2	25ITG325	Integrasi Game	2	1	3
3	25GAI225	Game Artificial Intelligence	1	1	2

Catatan :
- UU ITE No 11 Tahun 2008 Pasal 5 ayat 1
"Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah."
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSRÉ

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS		
			Teori	Praktik	Total
4	25VFX325	Visual Effect	1	2	3
5	25TPR225	Technopreneur	1	1	2
6	25KSG225	Kapita Selektta Game	2	-	2
7	25PRA625	Produksi Advergame	-	6	6
		Total	8	12	20

SEMESTER 7

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS		
			Teori	Praktik	Total
1	25KET325	Emerging Technology	2	1	3
2	25PMG625	Produksi Multiplayer Game	-	6	6
		Total	2	7	9

SEMESTER 8

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS		
			Teori	Praktik	Total
1	25SPK625	Tugas Akhir	-	6	6
		Total	-	6	6

5. DESKRIPSI MATA KULIAH

25NAG225 - 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

25NPC225 - 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.

25NKW225 - 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.

25NBI225 - 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.

25BIG225 - Bahasa Inggris

Mata kuliah ini mempelajari bahasa asing (Inggris) sebagai bahasa internasional dengan menyesuaikan kebutuhan informasi pada program terkait lingkup perancangan teknologi permainan.

25PRG325 - Perancangan Game

Mata kuliah ini mempelajari tentang konsep, proses perancangan game (pra produksi/production design). mempelajari elemen dasar game (elemen dramatis dan formal, akhir dari mata kuliah ini menghasilkan game design document, dan pitching sebagai pembuktian dari konsep dokumen tersebut.

25PRL325 - Perancangan Level

Mata kuliah ini mempelajari arus ruang (flow of space), transfer mekanika game (encounter the game mechanics) dan desain pengalaman naratif (narrative experience design).

25NRM325 - 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.

25SKT325 - Sketsa

Mata kuliah ini membahas berbagai hal tentang seni sketsa yang meliputi pengertian dasar-dasar seni sketsa, teknik menggambar sketsa (arsitektural, pemandangan, manusia, binatang, image, karakter dan deformasi bentuk), sketsa untuk storyboard game atau animasi, perencanaan awal konsep visual game baik 2D dan 3D.

25DRW325 - Drawing

Mata kuliah ini mempelajari teknik menggambar yang bertujuan untuk membantu mahasiswa agar mampu membentuk objek-objek (free hand drawing, tradisional maupun digital) yang akan digunakan dalam produksi animasi dan gambar bentuk.

25KPG225 - Komputer Grafis

Mata kuliah ini bertujuan membantu mahasiswa agar memiliki kemampuan dan keterampilan mengolah grafis dengan menggunakan komputer(merchandising).

25DKV325 - Desain Komunikasi Visual

Mata kuliah ini bertujuan membantu mahasiswa agar memiliki kemampuan dalam merancang konsep komunikasi dan ungkapan daya kreatif yang diaplikasikan dalam pelbagai media komunikasi visual dengan mengolah elemen desain grafis yang terdiri dari gambar (Ilustrasi), huruf/ tipografi, warna, komposisi, dan layout guna menyampaikan pesan secara visual.

25PKR325 - Perancangan Karakter

Mata kuliah ini bertujuan membantu mahasiswa memahami konsep karakter dan mampu merancang karakter, aset-aset maupun properti pendukung produksi game (2D).

25ILD325 - 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.

25AMG325 - Antarmuka Game

Mata kuliah ini mempelajari perancangan antarmuka game dalam bentuk tampilan grafis sesuai dengan jenis, tipe, manfaat, fungsi, layout dan genre-nya yang meliputi title screen, main menu dan ingame UI seperti icon, bar, state, dialog box, button dan HUD dengan memperhatikan kaidah-kaidah komunikasi visual.

25PLG325 - Perancangan Lingkungan Game

Mata kuliah ini mempelajari tentang tentang perancangan dan tata letak/layouting setting lokasi/environment (background dan foreground) baik interior maupun eksterior, serta aset-aset/properti pendukungnya di dalam game.

25APN225 - Algoritma Pemrograman

Mata kuliah ini mempelajari tentang pengertian algoritma, cara-cara menunjukkan algoritma (flowchart, pseudocode, dan pemrograman), struktur logika dasar class, objek, variabel, properti, method, enkapsulasi, inheritance, sintaks using.

25PGE325 - 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.

25LOG225 - Logika Game

Mata kuliah ini mempelajari penerapan dasar-dasar pemrograman seperti abstraction, polymorphism, design programming pattern (singleton, command pattern, observer pattern) untuk membuat game sederhana.

25EDG225 - Edu Game

Mata kuliah ini mempelajari tentang aspek-aspek edukasi yang diterapkan dalam game yang dikaitkan dengan seni, teknologi dan budaya.

25PSG225 - Sistem Game

Mata Kuliah ini mempelajari mekanisme game engine, data flow diagram, flowchart game secara keseluruhan (gameplay dan mekanik).

25JKP225 - 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.

25PBG225 - Produksi Board Game

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 board game yang dapat dimainkan, lengkap dari konten (board/arena permainan, token, kartu, bidak, rules book hingga packaging).

25PAG225 - Prinsip Animasi Game

Mata kuliah ini mempelajari proses pembuatan animasi 2D (tradisional dan digital) dengan menerapkan prinsip-prinsip animasi.

25PGD425 - Produksi Game 2D

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.

25PGT425 - Produksi Game 3D

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.

25PRA625 - Produksi Advergame

Mata kuliah ini menuntut mahasiswa untuk merancang dan mengembangkan advergame yang efektif sebagai media promosi interaktif; atau memproduksi visual dalam pembuatan advergame, termasuk pembuatan karakter, environment, interface, dan elemen grafis lainnya yang mendukung branding dan interaktivitas; atau membangun advergame menggunakan bahasa pemrograman dan game engine. Mahasiswa dituntut untuk menerapkan prinsip-prinsip desain game, integrasi pesan iklan, dan strategi pemasaran melalui media game; atau prinsip desain visual, teknik asset creation, dan integrasi visual ke dalam engine game; atau scripting, gameplay mechanics, event handling, integrasi aset visual, serta bagaimana mengimplementasikan logika promosi ke dalam game.

25PMG625 - Produksi Multiplayer 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.

25MNP325 - Manajemen Proyek

Mahasiswa akan mempelajari prinsip-prinsip dasar perencanaan, pelaksanaan, pemantauan, dan evaluasi proyek permainan, serta keterampilan praktis dalam menggunakan version control system (seperti Git) untuk mengelola perubahan kode, aset digital, dan dokumentasi proyek secara kolaboratif. Melalui simulasi proyek dan studi kasus, mahasiswa akan memahami bagaimana version control mendukung pengembangan permainan yang efisien, transparan, dan dapat diukur dalam tim pengembang multi-disiplin.

25FSG225 - Fisika Game

Mata kuliah ini mempelajari tentang hukum newton tentang gerak, gravitasi, gerak lurus berubah beraturan, tekanan, momentum dan impuls, serta hukum kekekalan momentum yang memungkinkan untuk diimplementasikan atau dapat diujikan dalam game (permainan).

25MTG225 - 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)

25IBN225 - Ilmu Budaya Nusantara

Mata kuliah ini mempelajari budaya-budaya nusantara dan produknya untuk mengembangkan kreativitas dalam perancangan game dalam mengangkat kearifan lokal

25CRT225 - Creative Thinking

Mata Kuliah ini bertujuan untuk membantu mahasiswa dalam mengembangkan keterampilan berpikir secara kreatif meliputi kemampuan associating, questioning, observing experimenting, dan design thinking.

25MTP225 - Metodologi 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

25KIP225 - 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, pitching dan negosiasi dengan klien.

25BDA225 - 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.

25GSL225 - Game Storyline

Mata kuliah ini bertujuan membantu mahasiswa memahami dan memiliki kemampuan dalam penyusunan naskah produksi dan storyboard game.

Maksud dan tujuan diajarkannya mata kuliah 'Game Storyline', agar mahasiswa dapat meningkatkan kompetensi setelah memahami tentang Game Storyline yang meliputi; Pengertian Naskah Game, Proses Produksi Game, Prinsip Game Design, Genre Game, Proses Penulisan dan Pengembangan Gagasan, Interaktif dan Naratif, Karakter dan Point of View, Konflik dan Motivasi, Cutscene, Sinematik, Storytelling, Sinopsis, Proposal, Design Document

25AGD325 - Animasi Game 2D

Mata kuliah ini mempelajari dan membuat pergerakan karakter berdasar 12 prinsip animasi dengan hasil akhir berupa sprite 2D, termasuk optimasinya.

25MHS325 - Modeling 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, termasuk optimasinya.

25AGT325 - Animasi Game 3D

Mata kuliah ini mempelajari dan membuat pergerakan objek dan karakter 3D berdasarkan 12 prinsip animasi, termasuk optimasinya.

25MDO325 - Modeling 3D Organik

Mata kuliah ini bertujuan mempelajari proses pembuatan model 3D Organik lowpoly yang meliputi objek - objek makhluk hidup (manusia, hewan, tumbuhan), termasuk optimasinya

25MSE325 - Music Illustration and Sound Effect

Mata kuliah ini mempelajari tentang tata suara meliputi pengisian suara karakter game, musik background diegetic dan nondiegetic berdasarkan genre game, efek suara library, atmosfer dan foley yang diperuntukkan untuk game disesuaikan dengan genre game.

25PAI225 - Penulisan Karya Ilmiah

Mata Kuliah ini membahas jenis-jenis karya ilmiah, cara menyusun karya tulis, dan praktik membuat karya tulis. Strategi kuliah meliputi kegiatan tatap muka, diskusi dan atau bedah buku/artikel dan kajian peraturan penulisan karya tulis. Evaluasi dilakukan melalui tes tertulis, tugas presentasi, diskusi, keaktifan dalam perkuliahan, aktivitas diskusi

25KSG225 - 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.

25PPI225 - Psikologi Persepsi

Mata kuliah ini mempelajari tentang psikologi perkembangan, Sensorik motorik, kognitif, kreativitas dan moral.

25TPR225 - Technopreneur

Mata Kuliah ini memberikan pemahaman dan skill kepada mahasiswa untuk mampu mengidentifikasi, dan mengevaluasi peluang wirausaha sesuai dengan bidang keahliannya, serta mengembangkan peluang usaha tersebut. Mata kuliah ini menggabungkan pengenalan teori dan praktek langsung (hands-on experience) secara terintegrasi dalam mengembangkan peluang usaha. Pada akhirnya mahasiswa diharapkan mampu menuangkan peluang usaha kedalam business plan yang efektif.

25ITG325 - Integrasi Game

Mata kuliah ini mempelajari integrasi antara game dengan piranti (hardware) input maupun output.

25GAI225 - Game Artificial Intelligence

Mata kuliah ini mempelajari konsep dasar kecerdasan buatan pada game berdasar kecerdasan alami dan mempelajari konsep dasar kecerdasan buatan, logika fuzzy (Finite State Machines, Hierarchical Finite State Machine), berikut teori penunjangnya yang menyangkut pencarian, representasi pengetahuan, ketidakpastian, sistem pakar, dan algoritma genetika.

25VFX325 - Visual Effects

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. Visual Effects sepenuhnya dilakukan dengan menggunakan perangkat Komputer.

25SPK625 - Tugas Akhir

Tugas Akhir adalah karya ilmiah dan produksi game yang disusun oleh mahasiswa berdasarkan hasil penelitian suatu masalah yang dilakukan secara dengan bimbingan dosen pembimbing. Tugas akhir merupakan salah satu persyaratan kelulusan mahasiswa. Tugas Akhir di Program Studi Teknologi Permainan dapat disusun oleh mahasiswa secara kelompok (maksimal 3 mahasiswa) atau mandiri, dengan ketentuan pembagian anggota kelompok sesuai profil lulusan 1. Game designer, 2. Game programmer, 3. Visual Artist, dan menghasilkan satu produksi game dengan laporan Tugas Akhir dari masing-masing anggota sesuai pembagian pekerjaan

25KLD225 - 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.

25KDE325 - 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.

25KMD225 - 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.

25KET325 - 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.

6. PENYETARAAN KURIKULUM 2021 DAN KURIKULUM 2025

No	Kurikulum 2021				Kurikulum 2025			
	Kode MK	Mata Kuliah	SKS	SMT	Kode MK	Mata Kuliah	SKS	SMT
1	22WBG35.21	Web Browser Game	3	5	22MNP325	Manajemen Proyek	3	5
2	22SAG22.21	Sejarah Animasi Game (2 sks teori)	2	2	25KLD225	Literasi Digital (1 sks teori, 1 sks praktik)	2	2
3	22TJG25.21	Tinjauan Game (2 sks teori)	2	5	25KDE325	Digital Ecosystem (2 sks teori, 1 sks praktik)	3	5
4	22MIF34.21	Multimedia Interaktif (2 sks teori, 1 sks praktik)	3	6	25KMD225	Manajemen Multimedia dan Digital (1 sks teori, 1 sks praktik)	2	6
5	22PNG33.21	Penulisan Naskah Game	3	3	25KET225	Game Storyline	2	3
6	22PSG24.21	Perancangan Sistem Game	2	4	25PSG225	Sistem Game	2	6
7	22KPG33.21	Komputer Grafis	3	3	25KPG225	Komputer Grafis	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	25NPC225	Pancasila	1	1	2
2	25MTP225	Metodologi Penelitian	1	1	2
3	25NRM325	Nirmana	1	2	3
4	25SKT325	Sketsa	1	2	3
5	25CRT225	<i>Creative Thinking</i>	1	1	2
6	25DRW325	<i>Drawing</i>	1	2	3
7	25PRG325	Perancangan Game	1	2	3
8	25KPG225	Komputer Grafis	1	1	2
9	25IBN225	Agama	2	-	2
Total			10	12	22

Pada Semester 2 dan seterusnya mengikuti susunan mata kuliah seperti pada Struktur Kurikulum 2025 Program Studi Teknologi Permainan (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 & TP	
4	Tri Anggraeni	KPS Teknologi Permainan	