KEMENTERIAN KOMUNIKASI DAN DIGITAL RI
SEKOLAH TINGGI MULTI MEDIA
Alamat : Jl. Magelang Km. 6 Yogyakarta 55284 INDONESIA
Telepon : Ketua (0274) 586512
(0274) 561531, 562513, 623537
Fax : (0274) 586561, 623537, 623460
E-mail : Info@mmtc.ac.id

KEPUTUSAN
KETUA SEKOLAH TINGGI MULTI MEDIA
NOMOR 206 TAHUN 2026

TENTANG

PENETAPAN KURIKULUM BERBASIS *OUTCOME-BASED EDUCATION* 2026
PROGRAM STUDI MANAJEMEN PRODUKSI SIARAN
(FOKUS STUDI PRODUKSI MULTIMEDIA DIGITAL)
SEKOLAH TINGGI MULTI MEDIA

KETUA SEKOLAH TINGGI MULTI MEDIA,

Menimbang :

a. bahwa dalam rangka menjamin penyelenggaraan pendidikan yang bermutu, relevan, adaptif, dan sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, kebutuhan dunia kerja, serta tuntutan masyarakat, diperlukan kurikulum yang berorientasi pada capaian pembelajaran lulusan;
b. bahwa sesuai Peraturan Menteri Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi Nomor 39 Tahun 2025 tentang Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi, setiap perguruan tinggi wajib memenuhi standar nasional pendidikan tinggi untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional.
c. bahwa dalam rangka menghasilkan lulusan yang kompeten, adaptif, inovatif, dan mampu memberikan kontribusi nyata bagi masyarakat, perlu dikembangkan kurikulum yang berorientasi pada capaian pembelajaran lulusan (*Outcome-Based Education* (OBE) serta mendukung implementasi program Kampus Berdampak ;
d. bahwa untuk mewujudkan kurikulum Program Studi Manajemen Produksi Siaran dengan Fokus Studi Produksi Multimedia Digital sesuai pada diktum “c”, maka telah dilakukan evaluasi dan perbaikan kurikulum dan telah menghasilkan kurikulum terbaru pada Program Studi Manajemen Produksi Siaran (Fokus Studi Produksi Multimedia Digital) yang diberi nama Kurikulum Berbasis *Outcome-Based Education* (OBE) 2026;
e. bahwa untuk memenuhi asas legalitas dalam implementasi Kurikulum 2026 seperti yang tercantum pada diktum “d” ,maka perlu dilakukan penetapan Kurikulum *Outcome-Based Education* (OBE) 2026 oleh Ketua Sekolah Tinggi Multi Media.

Mengingat…

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik
yang diterbitkan oleh Balai Besar Sertifikasi Elektronik (BSrE), Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN).

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-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 (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2013 Nomor 831);
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 Tinggi, Sains, dan Teknologi Nomor 39 Tahun 2025 tentang Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2025 Nomor 661);
10. Peraturan Menteri Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi Nomor 10 Tahun 2026 tentang Perubahan atas Peraturan Menteri Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi Nomor 39 Tahun 2025 tentang Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2026 Nomor 477);
11. Peraturan Menteri Komunikasi dan Digital Nomor 1 Tahun 2025 Tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Komunikasi dan Digital (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2025 Nomor 17);

12.Keputusan...

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik
yang diterbitkan oleh Balai Besar Sertifikasi Elektronik (BSrE), Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN).

12. 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;
13. Keputusan Menteri Komunikasi dan Digital RI Nomor 19 Tahun 2025 tentang Pengangkatan Pegawai Negeri Sipil ke dalam Jabatan Pimpinan Tinggi Pratama;
14. 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 BERBASIS *OUTCOME-BASED EDUCATION* 2026 PROGRAM STUDI MANAJEMEN PRODUKSI SIARAN (FOKUS STUDI PRODUKSI MULTIMEDIA DIGITAL) SEKOLAH TINGGI MULTI MEDIA.

KESATU : Menetapkan Kurikulum *Outcome-Based Education* (OBE) Tahun 2026 Program Studi Manajemen Produksi Siaran (Fokus Studi Produksi Multimedia Digital) dengan Profil Lulusan, Capaian Pembelajaran Lulusan, Struktur Kurikulum, Deskripsi Mata Kuliah, Penyetaraan Kurikulum dan Implementasi Kurikulum *Outcome-Based Education* (OBE) 2026 Pada Masa Transisi sebagaimana yang tertera dalam lampiran Keputusan ini;

KEDUA : Kurikulum *Outcome-Based Education* (OBE) Tahun 2026 Program Studi Manajemen Produksi Siaran (Fokus Studi Produksi Multimedia Digital) berlaku bagi mahasiswa Tahun Akademik 2026-2027 dan angkatan selanjutnya;

KETIGA : Mahasiswa angkatan sebelum Tahun Akademik 2026-2027 menggunakan Kurikulum 2025;

KEEMPAT : 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 14 Agustus 2026

KETUA SEKOLAH TINGGI MULTI MEDIA,

R. M. AGUNG HARIMURTI

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik
yang diterbitkan oleh Balai Besar Sertifikasi Elektronik (BSrE), Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN).

LAMPIRAN
KEPUTUSAN KETUA SEKOLAH TINGGI MULTI MEDIA NOMOR 206 TAHUN 2026
TENTANG
PENETAPAN KURIKULUM BERBASIS *OUTCOME-BASED EDUCATION* 2026 PROGRAM STUDI MANAJEMEN PRODUKSI SIARAN (FOKUS STUDI PRODUKSI MULTIMEDIA DIGITAL) SEKOLAH TINGGI MULTI MEDIA

KURIKULUM BERBASIS *OUTCOME-BASED EDUCATION* (OBE) 2026
PROGRAM STUDI MANAJEMEN PRODUKSI SIARAN
(FOKUS STUDI PRODUKSI MULTIMEDIA DIGITAL)
SEKOLAH TINGGI MULTI MEDIA

1. IDENTITAS PROGRAM STUDI

Perguruan Tinggi	Sekolah Tinggi Multi Media
Jurusan	Penyiaran
Program Studi	Manajemen Produksi Siaran
Akreditasi	Baik Sekali
Jenjang Pendidikan	Diploma IV (Sarjana Terapan)
Gelar Lulusan	S.Tr.I.Kom
E-mail PS	manaprodsi@mmtc.ac.id
Alamat PS	Jalan Magelang Km. 6 Yogyakarta 55284 Indonesia Tel: (+62274) 561531, 562513 Fax: (+62274) 623537
Visi Misi PT	Visi PT : Mewujudkan perguruan tinggi multimedia dan digital yang unggul, inovatif, dan berdampak serta berjiwa Pancasila, bertata kelola mandiri dan fleksibel di tahun 2029 Misi PT: 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. Menghasilkan tata kelola perguruan tinggi yang baik, akuntabel, transparan, mandiri dan berbasis fleksibilitas
Visi Dan Misi Program Studi	Visi Prodi : "Menjadi Program Studi Produksi Multimedia Digital yang unggul, inovatif, dan berdampak dalam menghasilkan tenaga profesional bidang produksi multimedia digital yang berjiwa

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik
yang diterbitkan oleh Balai Besar Sertifikasi Elektronik (BSrE), Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN).

	Pancasila serta adaptif terhadap perkembangan teknologi dan industri kreatif pada tahun 2029." Misi Prodi: 1. Menyelenggarakan pendidikan vokasi yang berkualitas di bidang produksi multimedia digital berbasis penyiaran, film, dan media digital untuk menghasilkan tenaga profesional yang kompeten, kreatif, adaptif terhadap perkembangan teknologi, serta berjiwa Pancasila. 2. Melaksanakan penelitian terapan yang inovatif di bidang produksi multimedia digital guna menghasilkan karya, model, dan teknologi yang mendukung perkembangan industri multimedia, ekonomi kreatif, dan transformasi digital. 3. Melaksanakan pengabdian kepada masyarakat melalui penerapan ilmu pengetahuan, teknologi, dan keterampilan produksi multimedia digital untuk mendukung literasi digital, pemberdayaan masyarakat, serta pengembangan industri kreatif. Visi Keilmuan Prodi: “Mengembangkan keilmuan terapan dalam produksi multimedia digital yang mengintegrasikan manajemen produksi, penciptaan audio-visual multiplatform, analitik audiens, dan pemanfaatan teknologi kecerdasan artifisial secara etis, profesional serta berdampak bagi industri kreatif dan masyarakat” Misi Keilmuan Prodi: 1. Menyelenggarakan pendidikan vokasional dalam bidang produksi multimedia digital yang berbasis capaian pembelajaran, kreativitas, teknologi, dan kebutuhan industri. 2. Mengembangkan penelitian dan inovasi dalam bidang produksi multimedia digital yang berorientasi pada perkembangan teknologi, komunikasi, seni, budaya, dan industri kreatif. 3. Menyelenggarakan pengabdian kepada masyarakat melalui penerapan pengetahuan, keterampilan, dan teknologi produksi multimedia digital. 4. Mengembangkan kemitraan strategis dengan industri, pemerintah, komunitas, perguruan tinggi, dan pemangku kepentingan lainnya.

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik
yang diterbitkan oleh Balai Besar Sertifikasi Elektronik (BSrE), Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN).

2. PROFIL LULUSAN

Kode	Profil Lulusan	Kelompok Kemampuan Profesional	Profesi/ Posisi/ Okupasi
PL-1	Pengelola Produksi Siaran dan Multimedia	Lulusan mampu mengelola proses produksi siaran dan multimedia pada berbagai platform dengan menerapkan prinsip manajemen produksi, keselamatan kerja, regulasi, serta pemanfaatan teknologi digital untuk menghasilkan produk media sesuai standar industri	Entry Level: Production Coordinator, Assistant Producer, Broadcast Production Assistant, Production Supervisor (junior)
PL-2	Pencipta Konten Siaran dan Multimedia	Lulusan mampu mencipta konten siaran dan multimedia kreatif untuk berbagai platform dengan mengintegrasikan storytelling, teknologi produksi audiovisual, karakteristik media, analitik audiens, dan kecerdasan artifisial secara etis.	Entry Level: Multimedia Content Producer, Content Production Associate, Digital Content Producer, Creative Production Associate
PL-3	Pengembang Usaha Media Kreatif	Lulusan mampu mengembangkan dan mengelola usaha atau proyek media kreatif melalui identifikasi peluang pasar, perancangan model bisnis, pengembangan produk, pengelolaan klien, branding, monetisasi, pengelolaan hak kekayaan intelektual, serta pemanfaatan teknologi digital untuk menghasilkan usaha media yang inovatif, berkelanjutan, dan bernilai ekonomi.	Entry level: Junior Creative Entrepreneur, Startup Associate, Media Business Associate, Creative Project Associate

3. CAPAIAN PEMBELAJARAN

Kode	Deskripsi Capaian Pembelajaran Lulusan	Kategori
CPL-1	Menganalisis konsep komunikasi, karakteristik audiens, storytelling, budaya digital, karakter platform, dan kebutuhan pengguna sebagai dasar perencanaan, produksi, distribusi, dan evaluasi multimedia.	Penguasaan Ilmu dan Teknologi (IT)
CPL-2	Menerapkan ilmu pengetahuan, teknologi produksi multimedia, analitik media, dan kecerdasan artifisial secara efektif, etis, dan	Penguasaan Ilmu dan Teknologi (IT)

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik
yang diterbitkan oleh Balai Besar Sertifikasi Elektronik (BSrE), Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN).

	bertanggung jawab dalam pengelolaan produksi siaran dan multimedia.	
CPL-3	Mengelola proses produksi siaran dan multimedia melalui perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, pengendalian, dan evaluasi pekerjaan sesuai standar industri, etika profesi, dan keselamatan kerja.	Kecakapan Umum (KU)
CPL-4	Berkomunikasi, berkolaborasi, dan memimpin tim kerja secara profesional dalam penyelenggaraan produksi siaran dan multimedia serta pengembangan jejaring kerja.	Kecakapan Umum (KU)
CPL-5	Menghasilkan produk siaran dan multimedia multiplatform yang memenuhi standar teknis, estetika, kreativitas, regulasi, dan kebutuhan pengguna.	Kebutuhan Dunia kerja (DK)
CPL-6	Mengevaluasi kinerja produk dan proses produksi siaran serta multimedia berdasarkan analisis data, performa media, dan kebutuhan audiens sebagai dasar peningkatan mutu secara berkelanjutan.	Kebutuhan Dunia kerja (DK)
CPL-7	Mengembangkan proyek dan usaha media kreatif melalui inovasi produk, pemanfaatan teknologi digital, serta penerapan prinsip kewirausahaan yang profesional dan berkelanjutan.	Kebutuhan Dunia kerja (DK)
CPL-8	Mengevaluasi permasalahan profesional secara logis, kritis, kreatif, adaptif, dan bertanggung jawab melalui pengambilan keputusan berbasis bukti dengan menjunjung etika profesi, integritas akademik, hak kekayaan intelektual, keselamatan kerja, serta komitmen terhadap pembelajaran sepanjang hayat.	Kemampuan intelektual dan Profesional (K)

4. STRUKTUR KURIKULUM

SEMESTER I

No.	Kode MK	Mata Kuliah	SKS		
			Teori	Praktik	Total
1	11NAG226	Agama	2	-	2
2	11BIG226	Bahasa Inggris	2	-	2
3	11KLD226	Literasi Digital	2	-	2
4.	11DPA226	Dasar- Dasar Produksi	2	-	2
5.	11PSP226	Public Speaking	2	-	2
6	11TTR326	Tata Artistik	1	2	3
7	11FGI326	Fotografi	1	2	3

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik
yang diterbitkan oleh Balai Besar Sertifikasi Elektronik (BSrE), Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN).

No.	Kode MK	Mata Kuliah	SKS		
			Teori	Praktik	Total
8	11NPC226	Pancasila	2	-	2
9.	11PGR226	Praktik Mandiri Produksi Fotografi dan Announcing		2	2
		Total	14	6	20

SEMESTER II

No.	Kode MK	Mata Kuliah	SKS		
			Teori	Praktik	Total
1	11CTG226	Creative Thinking	2	-	2
2	11PIK226	Pengantar Ilmu Komunikasi	2	-	2
3	11KMD226	Manajemen Multi Media dan Digital	2	-	2
4.	11NKW226	Kewarganegaraan	2	-	2
5.	11DGM226	Digital Marketing	2	-	2
6	11SDG326	Sound Design	1	2	3
7	11NBI226	Bahasa Indonesia	2	-	2
8	11IBS226	Ilmu Budaya dan Seni	2	-	2
9	11PRG226	Praktik Produksi Audio dan Multi Camera Directing	-	2	2
		Total	15	4	19

SEMESTER III

No.	Kode MK	Mata Kuliah	SKS		
			Teori	Praktik	Total
1	11EVO326	Editing Video	1	2	3
2	11KDE326	Digital Ecosystem	1	2	3
3	11PND426	Produksi Non Drama	2	2	4
4.	11KET326	Emerging Technology	1	2	3
5.	11TKA326	Tata Kamera	1	2	3
6	11TCA326	Tata Cahaya	1	2	3
7	11KTI326	Karya Tulis Ilmiah	1	2	3
8	11PRA226	Praktik Mandiri Musik Audio dan Video Klip	-	2	2

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik
yang diterbitkan oleh Balai Besar Sertifikasi Elektronik (BSrE), Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN).

No.	Kode MK	Mata Kuliah	SKS		
			Teori	Praktik	Total
		Total	8	16	24

SEMESTER IV

No.	Kode MK	Mata Kuliah	SKS		
			Teori	Praktik	Total
1	11PND326	Penulisan Naskah Drama	2	2	4
2	11TPS226	Technopreneurship	2	-	2
3	11DGS326	Desain Grafis	1	2	3
4.	11DCP226	Digital Campaign	2	-	2
5.	11PYT426	Penyutradaraan	2	2	4
6	11PRD326	Produksi Dokumenter	1	2	3
7	11AIM226	AI Produksi Media	2	-	2
8	11PRG426	Praktik Gabungan Variety Show	-	4	4
		Total	12	12	24

SEMESTER V

No.	Kode MK	Mata Kuliah	SKS		
			Teori	Praktik	Total
1	11PIK326	Produksi Iklan	1	2	3
2	11ERM226	Etika dan Regulasi Media Digital	2	-	2
3	11PPR326	Perencanaan Program	1	2	3
4.	11PDD426	Produksi Drama	2	2	4
5.	11CCS326	Content Creative Strategic	1	2	3
6	11RSK226	Riset Khalayak	2	-	2
7	11DST226	Digital Storytelling	2	-	2
8	11PGD426	Praktik Gabungan Drama	-	4	4
		Total	11	12	23

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik
yang diterbitkan oleh Balai Besar Sertifikasi Elektronik (BSrE), Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN).

SEMESTER VI

No.	Kode MK	Mata Kuliah	SKS		
			Teori	Praktik	Total
1	11PRM426	Praktik Manajemen Media	-	4	4
2	11PRK426	Praktik Produksi Konten	-	4	4
3	11PRS426	Praktik Live Streaming	-	4	4
4	11PRC426	Praktik Content Planner	-	4	4
5	11PRB426	Praktik Branding dan Monetisasi	-	4	4
		Total	-	20	20

SEMESTER VII

No.	Kode MK	Mata Kuliah	SKS		
			Teori	Praktik	Total
1	11KSP226	Kapita Selekta Produksi Media	2	-	2
2	11APM326	Analisis Produk Media Digital	1	2	3
3	11PSS426	Simulasi	-	4	4
		Total	3	6	9

SEMESTER VIII

No.	Kode MK	Mata Kuliah	SKS		
			Teori	Praktik	Total
1	11TGA626	Tugas Akhir	-	6	6
		Total	-	6	6

TOTAL SKS	145 SKS

5. DESKRIPSI MATA KULIAH

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 agama masing-masing (Islam, Kristen, Katolik, Hindu, Buddha, Konghucu) dan merefleksikannya dalam konteks kehidupan modern, termasuk dalam dunia kerja, media, dan teknologi.

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik
yang diterbitkan oleh Balai Besar Sertifikasi Elektronik (BSrE), Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN).

Bahasa Inggris
Melalui mata kuliah ini, mahasiswa akan belajar tentang konsep-konsep dasar berbahasa Inggris yang meliputi keterampilan menyimak (listening), berbicara (speaking/presentation), membaca (reading) dan menulis (writing). Mahasiswa juga akan dikenalkan pada istilah-istilah produksi penyiaran dalam Bahasa Inggris dalam konteks kolaborasi global. Selanjutnya, mahasiswa dapat menerapkan konsep dasar berbahasa tersebut untuk mengungkapkan ide dan pikirannya secara lisan dan tertulis dalam kerja-kerja produksi penyiaran

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 mempengaruhi 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.

Dasar- Dasar Produksi
Mata kuliah ini memberikan pemahaman dasar tentang teknologi, prinsip, dan proses produksi media audiovisual. Mahasiswa akan mempelajari elemen utama seperti teknik pengambilan gambar dengan kamera, tata suara, tata cahaya, penyuntingan audio-video, penulisan naskah, hingga pemilihan pemain. Selain itu, mahasiswa akan diberikan pengetahuan tentang pengelolaan praproduksi, produksi, dan pasca produksi. Setelah mengikuti perkuliahan, mahasiswa diharapkan mempunyai pengetahuan dasar tentang produksi media audiovisual

Public Speaking
Public Speaking mengasah kemampuan mahasiswa dalam menyampaikan gagasan, informasi, dan pesan secara lisan dengan percaya diri, terstruktur, persuasif, dan sesuai dengan karakteristik audiens. Mata kuliah ini membahas prinsip dan teknik komunikasi publik, pengelolaan vokal dan artikulasi, bahasa tubuh, ekspresi, penguasaan panggung, penyusunan materi presentasi, teknik membuka dan menutup penyampaian, serta strategi menghadapi berbagai karakter audiens. Mahasiswa berlatih menyampaikan berbagai bentuk komunikasi publik, seperti presentasi, pidato, moderasi, pembawa acara, penyiaran, dan komunikasi di depan kamera. Pembelajaran diarahkan agar mahasiswa mampu tampil komunikatif, adaptif, dan profesional dalam menyampaikan pesan pada berbagai konteks produksi media, akademik, dan dunia kerja.

Tata Artistik
Tata Artistik merupakan mata kuliah yang membekali mahasiswa dengan pengetahuan dan keterampilan dalam merancang serta menerapkan unsur artistik untuk mendukung visualisasi produksi audiovisual. Mata kuliah ini berfokus pada dua aspek utama, yaitu tata rias (make-up) dan set/dekorasi produksi audiovisual. Materi meliputi konsep dan fungsi tata artistik, prinsip dasar tata rias untuk kebutuhan produksi, karakterisasi melalui make-up, pemilihan dan penggunaan bahan serta peralatan tata rias, serta perancangan

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik
yang diterbitkan oleh Balai Besar Sertifikasi Elektronik (BSrE), Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN).

set dan dekorasi sesuai konsep, tema, karakter program, ruang, dan kebutuhan produksi. Mahasiswa mempraktekkan proses perencanaan, penciptaan, penataan, dan evaluasi tata rias serta set/dekorasi dalam konteks produksi audiovisual. Pembelajaran diarahkan agar mahasiswa mampu menghasilkan tata artistik yang fungsional, estetis, konsisten dengan konsep produksi, serta mendukung penyampaian cerita dan identitas visual program.

Fotografi
Mata kuliah ini membekali mahasiswa dengan pengetahuan dan keterampilan dasar fotografi digital sebagai bagian dari produksi media visual. Mata kuliah ini membahas prinsip dan konsep fotografi, karakteristik kamera digital, teknik pengoperasian kamera, eksposur, komposisi, fokus, pencahayaan, perspektif, serta pengelolaan dan pengolahan dasar foto digital. Mahasiswa juga diperkenalkan pada penggunaan fotografi sebagai medium komunikasi visual untuk menyampaikan informasi, gagasan, suasana, karakter, dan cerita. Pembelajaran dilaksanakan melalui perpaduan teori dan praktik, meliputi latihan teknik dasar fotografi hingga pembuatan karya fotografi serial (photo series) yang memiliki keterkaitan visual dan membangun storytelling. Mahasiswa diharapkan mampu menghasilkan karya fotografi digital yang secara teknis terkontrol, memiliki pertimbangan estetis, serta mampu menyampaikan pesan atau cerita secara efektif.

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

Praktik Mandiri Produksi Fotografi dan Announcing
Mata kuliah mengajak mahasiswa melaksanakan kegiatan praktik Produksi Foto Feature & Praktik Public Speaking dengan langkah dan SOP yang benar. Tujuan akhir Praktik Semester I ini adalah agar mahasiswa mampu memproduksi sebuah Foto Feature/Foto Story dan Public Speaking/Teknik Announcing. Di akhir masa kegiatan praktik akan diadakan evaluasi bersama dengan tim pembimbing/dosen, dan mahasiswa dapat masukan dan evaluasi terhadap program yang sudah diproduksinya. Masa Praktik Produksi Foto Feature dan Public Speaking dilakukan secara bergantian antar kelompok / Tim Produksi sebelum dan sesudah Ujian Tengah Semester (UTS).

Creative Thinking
Mata kuliah ini bertujuan mengajarkan mahasiswa berpikir kreatif dan mampu memecahkan berbagai masalah dan kendala di dalam produksi media kreatif. Mahasiswa diharapkan bisa berpikir *out of the box*, dengan menggali potensinya, melalui pendekatan keilmuan serta pengalaman dalam mengelaborasi lintas disiplin untuk menghasilkan cara berpikir baru dalam mencipta karya.

Pengantar Ilmu Komunikasi
Mata Kuliah Pengantar Ilmu Komunikasi bertujuan mengajarkan mahasiswa untuk mengetahui dan memahami prospek dan aspek nilai dari studi ilmu komunikasi, prinsip komunikasi, elemen-elemen komunikasi, sejarah, perkembangan, model komunikasi, komunikasi dan kehidupan manusia, kompleksitas komunikasi manusia, penerimaan pesan, persepsi sebagai inti komunikasi, komunikasi verbal dan nonverbal, konteks-konteks komunikasi seperti komunikasi intrapersonal, komunikasi interpersonal, komunikasi

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik
yang diterbitkan oleh Balai Besar Sertifikasi Elektronik (BSrE), Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN).

kelompok kecil, komunikasi organisasi, komunikasi publik, komunikasi massa dan bermedia, serta komunikasi antarbudaya. Mahasiswa diajarkan untuk menjadi seseorang yang memiliki wawasan dan kemampuan memahami bidang penerapan ilmu komunikasi. Mahasiswa diajak untuk memahami berbagai aspek komunikasi manusia yang mencakup prinsip, konsep, dan model dalam berbagai konteks komunikasi. Mahasiswa juga diajak untuk mulai berpikir lebih kritis, mulai dari menganalisis berbagai kasus komunikasi yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari, mencermati fenomena perkembangan berbagai konteks komunikasi, hingga melakukan tinjauan langsung ke dalam berbagai konteks komunikasi yang terjadi di sekitarnya.

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 dan studio teknik. Mahasiswa akan 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 teknologi untuk meningkatkan daya saing studio dan produk kreatif yang dihasilkan

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.

Digital Marketing
Mata kuliah Digital Marketing membahas konsep dan praktik pemasaran produk atau merek melalui saluran digital seperti internet, media sosial, email, pesan teks, dan multimedia. Mahasiswa akan mempelajari strategi pemasaran online yang efektif untuk menjangkau dan berinteraksi dengan pelanggan potensial secara cepat, tepat, dan personal. Materi mencakup prinsip dasar digital marketing, pengelolaan kampanye pemasaran digital, pemanfaatan platform digital, analisis pasar online, serta penerapan teknik SEO, iklan berbayar, dan pembuatan konten yang relevan. Mata kuliah ini juga menekankan pentingnya etika dan pengukuran hasil dalam pemasaran digital untuk mendukung keberhasilan bisnis di era digital

Sound Design
Mata kuliah Sound Design mempelajari proses penciptaan dan pengolahan suara yang unik dan kreatif untuk mendukung berbagai media seperti musik, film, iklan, dan pertunjukan. Mahasiswa akan memahami prinsip dasar

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik
yang diterbitkan oleh Balai Besar Sertifikasi Elektronik (BSrE), Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN).

sintesis suara, teknik perekaman, pengolahan audio, serta penerapan efek suara untuk menciptakan atmosfer dan identitas audio yang mendukung narasi visual. Selain aspek teknis, mata kuliah ini juga membahas manajemen data audio digital dan hubungan antara penataan suara dengan cerita atau konten program. Mahasiswa diperkenalkan dan dilatih menggunakan perangkat lunak untuk menghasilkan karya suara yang profesional dan inovatif sesuai kebutuhan industri kreatif dan media digital

Bahasa Indonesia
Mata kuliah Bahasa Indonesia bertujuan mengolah kemampuan mahasiswa dalam penggunaan bahasa Indonesia secara efektif, logis, kritis, dan sesuai dengan kaidah dalam konteks akademik dan profesional. Mata kuliah ini membahas kedudukan dan fungsi bahasa Indonesia, ragam bahasa, ejaan dan tata bahasa, pemilihan kata, penyusunan kalimat dan paragraf, teknik penulisan akademik, penyajian gagasan secara sistematis, serta keterampilan berkomunikasi lisan dan tulisan. Mahasiswa dilatih untuk memahami, menyusun, menyunting, dan menyajikan berbagai bentuk teks akademik dan profesional dengan memperhatikan ketepatan bahasa, struktur, argumentasi, dan etika akademik. Pembelajaran diarahkan agar mahasiswa mampu menghasilkan tulisan yang jelas, terstruktur, dan dapat dipertanggungjawabkan serta berkomunikasi secara efektif dalam lingkungan akademik maupun dunia kerja.

Ilmu Budaya dan Seni
Mata kuliah Ilmu Budaya dan Seni memperkenalkan mahasiswa pada konsep dasar kebudayaan dan seni sebagai bagian integral dari kehidupan manusia. Materi mencakup pengertian kebudayaan, keragaman budaya, nilai-nilai budaya, serta hubungan antara seni dan budaya dalam masyarakat. Mahasiswa akan mempelajari berbagai bentuk ekspresi seni, fungsi seni dalam kehidupan sosial, serta peran budaya dalam membentuk identitas dan karakter bangsa. Mata kuliah ini bertujuan membekali mahasiswa dengan wawasan luas tentang budaya dan seni sebagai warisan dan kekayaan yang harus dipahami, diapresiasi, dan dilestarikan demi pengembangan kepribadian dan masyarakat yang berbudaya.

Praktik Produksi Audio dan Multi Camera Directing
Mata kuliah memperkenalkan pengalaman produksi secara langsung tentang pengelolaan produksi karya audio serta penyutradaraan program audiovisual menggunakan sistem multikamera. Kegiatan pembelajaran mencakup pengenalan alur kerja produksi, perencanaan produksi, penataan dan pengoperasian perangkat audio, pengaturan sumber suara, koordinasi kru, serta teknik dasar perekaman dan pengendalian kualitas audio. Pada aspek multi-camera directing, mahasiswa mempelajari peran sutradara, penyusunan konsep visual, camera blocking, shot composition, camera cue, komunikasi melalui intercom, pengambilan keputusan secara real-time, dan koordinasi antarposisi dalam ruang produksi. Seluruh proses dilaksanakan melalui latihan berbasis proyek sehingga mahasiswa memperoleh pengalaman mengelola produksi secara kolaboratif, disiplin, dan responsif terhadap dinamika produksi. Pada akhir pembelajaran, mahasiswa diharapkan mampu melaksanakan produksi audio dan mengarahkan program multikamera secara terencana dengan menerapkan prinsip teknis, estetis, komunikasi produksi, dan keselamatan kerja.

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik
yang diterbitkan oleh Balai Besar Sertifikasi Elektronik (BSrE), Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN).

Editing Video
Mata Kuliah Editing Video adalah salah satu mata kuliah dasar di Program Studi Manajemen Produksi Siaran yang mempelajari hal-hal teknis tentang teknik editing video dalam proses pascaproduksi pembuatan karya seni video. Perkuliahan ini diharapkan memberikan bekal kepada mahasiswa dalam merancang dan membuat karya seni video.

Digital Ecosystem
Mata kuliah ini secara teori dan praktik mempelajari 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 (multi-sided markets) serta 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 → digital (DVB-T, ATSC, ISDB). Standar penyiaran: DAB+ (Digital Audio Broadcasting), DTMB (televisi digital). Layanan Modern: OTT (Over-The-Top) seperti Netflix, Disney+, Vidio. Interactive TV dan video on demand (VOD). Konvergensi media: TV, radio, internet dalam satu perangkat. Regulasi & Dampak: Analog switch-off (ASO) dan realokasi spektrum frekuensi. Isu monopoli konten, hak siar, dan netralitas jaringan

Produksi Nondrama
Produksi Nondrama mengajak mahasiswa memahami sekaligus mempraktikkan proses kreatif dan produksi program audiovisual nondrama yang berangkat dari realitas, fakta, peristiwa, maupun fenomena di masyarakat. Pembelajaran mencakup karakteristik dan format program nondrama, pengembangan ide dan konsep, riset dan observasi, penyusunan treatment dan naskah produksi, perencanaan produksi, pengembangan pendekatan visual dan audio, hingga pelaksanaan produksi dan evaluasi hasil karya. Mahasiswa berlatih mengolah materi faktual menjadi program yang informatif, menarik, komunikatif, dan memiliki nilai artistik dengan mempertimbangkan karakteristik audiens serta platform distribusi. Proses pembelajaran dilaksanakan melalui teori dan praktik berbasis proyek kolaboratif untuk membangun kemampuan mengelola tahapan produksi secara kreatif, sistematis, dan profesional.

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-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.

Tata Kamera
Mata kuliah ini mempelajari teknik dasar penggunaan kamera video EFP maupun ENG, elemen-elemen dasar sinematografi (shot, angle, pergerakan

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik
yang diterbitkan oleh Balai Besar Sertifikasi Elektronik (BSrE), Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN).

kamera, dasar komposisi dan kontinuitas shots) untuk kebutuhan produksi program acara televisi baik fiksi maupun non-fiksi.

Tata Cahaya
Mata kuliah Tata Cahaya membahas dasar-dasar teknik penataan cahaya dan aplikasinya pada bidang penyiaran. Materi yang dibahas meliputi definisi cahaya, pengertian tata cahaya, fungsi tata cahaya, prinsip dasar tata cahaya, kualitas cahaya, color temperatur, jenis dan karakter lampu studio produksi.

Karya Tulis Ilmiah
Mengembangkan kemampuan mahasiswa dalam menyusun karya ilmiah yang sistematis, logis, berbasis data, dan mengikuti kaidah akademik. Pembelajaran mengintegrasikan pemahaman mengenai karakteristik karya ilmiah dengan latihan langsung dalam merancang dan menulis karya akademik. Materi meliputi identifikasi dan perumusan masalah, penelusuran serta pengelolaan sumber pustaka, penyusunan kerangka berpikir, penggunaan kutipan dan referensi, metode pengumpulan serta analisis data sederhana, penyusunan pembahasan, hingga teknik penyuntingan dan penyajian karya ilmiah. Mahasiswa diarahkan untuk mengembangkan gagasan berdasarkan isu atau fenomena dalam bidang multimedia digital dan mengolahnya menjadi tulisan yang memiliki argumentasi serta dukungan sumber yang dapat dipertanggungjawabkan. Mahasiswa diharapkan mampu menerapkan keterampilan menulis karya tulis ilmiah sederhana secara mandiri dengan struktur yang jelas, argumentasi yang logis, sumber yang relevan, dan penerapan etika akademik.

Praktik Mandiri Musik Audio dan Video Klip
Praktik Mandiri Musik Audio dan Video Klip memberikan pengalaman kepada mahasiswa dalam menghasilkan dua bentuk karya produksi, yaitu produksi musik audio sebagai karya berbasis suara dan produksi video klip sebagai karya audiovisual yang memadukan gambar bergerak dan suara. Praktik produksi musik audio mencakup pengembangan ide, pemilihan dan pengolahan materi musik, teknik perekaman, pengaturan dan penyuntingan suara, serta penyelesaian karya audio. Sementara itu, praktik produksi video klip meliputi pengembangan konsep visual, perencanaan produksi, penyutradaraan, pengambilan gambar, penerapan bahasa visual, serta penyuntingan gambar dan suara sesuai karakter musik. Kedua praktik dilaksanakan secara mandiri melalui tahapan perencanaan, produksi, pascaproduksi, dan evaluasi dengan menekankan kreativitas, ketelitian teknis, kemandirian, dan tanggung jawab terhadap proses serta hasil karya. Pada akhir pembelajaran, mahasiswa diharapkan mampu menghasilkan karya musik audio dan video klip yang memiliki kualitas teknis, estetis, dan komunikatif sesuai dengan konsep yang telah dirancang.

Penulisan Naskah Drama
Mata kuliah ini mengembangkan kemampuan mahasiswa dalam mengolah gagasan menjadi cerita dramatik yang terstruktur dan siap dikembangkan ke dalam karya audio dan audiovisual. Pembahasan meliputi konsep dan karakteristik drama, ide dan tema, premis, struktur dramatik, tokoh dan penokohan, konflik, alur, latar, dialog, serta teknik pengembangan cerita dan penyusunan naskah drama. Mahasiswa mempraktikkan proses kreatif penulisan mulai dari penggalian ide, penyusunan premis dan sinopsis, pengembangan treatment, penciptaan karakter dan konflik, hingga penulisan naskah secara utuh. Pembelajaran diarahkan agar mahasiswa mampu

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik
yang diterbitkan oleh Balai Besar Sertifikasi Elektronik (BSrE), Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN).

menghasilkan naskah drama dengan struktur dramatik yang kuat, karakter yang meyakinkan, dialog yang efektif, serta memiliki potensi untuk dikembangkan menjadi karya audio dan audiovisual.

Technopreneurship
Mata kuliah Technopreneurship membekali mahasiswa dengan pengetahuan dan keterampilan kewirausahaan berbasis teknologi informasi. Materi mencakup pengenalan technopreneur dan bisnis, identifikasi peluang dan ide bisnis, studi kelayakan usaha, perencanaan keuangan, model bisnis efektif, digital marketing, branding, serta penyusunan business plan. Mata kuliah ini mengintegrasikan teori dan praktik langsung untuk mengembangkan ide dan peluang usaha teknologi sesuai bidang keahlian mahasiswa, dengan tujuan menghasilkan technopreneur muda yang kreatif, inovatif, dan mampu merancang rencana bisnis yang aplikatif dan berkelanjutan di era digital.

Desain Grafis
Mata kuliah Desain Grafis membahas prinsip dan praktik komunikasi visual melalui elemen-elemen desain seperti titik, garis, bentuk, warna, dan tipografi untuk menghasilkan karya visual yang efektif dan menarik. Mahasiswa akan mempelajari konsep dasar desain grafis, sejarah dan penerapan tipografi, serta pengembangan ide menjadi konsep visual kreatif. Selain itu, mata kuliah ini juga mengenalkan teknologi terkini dalam desain multimedia seperti UI/UX, animasi, video grafis, dan realitas virtual/augmented reality. Praktikum menggunakan perangkat lunak desain seperti Figma atau CorelDRAW menjadi bagian penting untuk mengasah keterampilan teknis mahasiswa dalam menghasilkan produk desain yang berkualitas dan sesuai kebutuhan komunikasi visual di berbagai media cetak maupun digital.

Digital Campaign
Mata kuliah Digital Campaign mengajarkan tentang perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi kampanye pemasaran yang dilakukan secara digital melalui berbagai platform seperti media sosial, email, website, dan iklan berbayar. Mahasiswa mempelajari strategi untuk menjangkau dan berinteraksi dengan target audiens secara efektif dan personal, termasuk penggunaan teknik pemasaran digital seperti SEO, SEM, content marketing, serta analisis data untuk mengukur keberhasilan kampanye. Mata kuliah ini juga menekankan pentingnya pemilihan kanal digital yang tepat, pengelolaan anggaran iklan, serta penerapan kreativitas dalam pembuatan konten agar kampanye dapat mencapai tujuan pemasaran dengan efisien dan berdampak maksimal di era digital

Penyutradaraan
Penyutradaraan mengembangkan kemampuan mahasiswa dalam menerjemahkan gagasan, naskah, dan konsep kreatif menjadi arahan produksi untuk karya audio maupun audiovisual. Pembelajaran mencakup fungsi dan tanggung jawab sutradara, interpretasi naskah, pengembangan konsep penyutradaraan, visualisasi dan audialisasi cerita, mise-en-scène, shot design, camera blocking, directing talent, pengarahan pengisi suara, penyusunan shot list dan storyboard, hingga koordinasi proses produksi dan evaluasi hasil penyutradaraan. Mahasiswa berlatih mengarahkan adegan, pemain, pengisi suara, serta mengintegrasikan unsur gambar, suara, ruang, dan ritme untuk membangun kesatuan ekspresi dan makna karya. Praktik dilakukan melalui latihan penyutradaraan karya audio dan audiovisual dengan penekanan pada kemampuan mengambil keputusan kreatif, memimpin proses kerja,

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik
yang diterbitkan oleh Balai Besar Sertifikasi Elektronik (BSrE), Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN).

memecahkan persoalan produksi, serta menjaga konsistensi konsep sejak praproduksi hingga pascaproduksi.

Produksi Dokumenter
Melalui mata kuliah ini, mahasiswa diharapkan dapat memahami konsep-konsep dan pendekatan program dokumenter sebagai sebuah karya komunikasi. Selanjutnya, mahasiswa dapat melakukan riset, merancang, dan juga memproduksi karya dokumenter baik naratif maupun esai dalam lingkup komunikasi media. Penekanannya akan lebih besar pada penggunaan video untuk menciptakan pengetahuan yang sangat berbeda dari teks tertulis. Mahasiswa juga akan diberi kesempatan untuk secara kritis merefleksikan karya video mereka serta bagaimana mendistribusikannya ke media/platform yang lebih luas. Di akhir semester, karya-karya dari mahasiswa akan dipamerkan/diputar dalam sebuah event tahunan bertajuk Doco A-B-C yang melibatkan praktisi dokumenter dan peneliti baik di Indonesia maupun di luar negeri sebagai juri.

AI Produksi Media
AI Produksi Media akan membahas dasar-dasar AI dan perkembangannya dalam ekosistem industri media, karakteristik dan kapabilitas teknologi AI generatif, teknik penyusunan *prompt*, serta penerapannya dalam pengembangan ide, penulisan naskah, penciptaan visual, produksi audio, video, dan pengembangan berbagai bentuk konten multimedia. Mahasiswa melakukan eksplorasi terhadap penggunaan AI pada berbagai tahapan produksi dengan memperhatikan peran kreativitas manusia, kualitas karya, hak cipta, etika, keamanan, transparansi, serta validasi terhadap hasil yang dihasilkan oleh AI. Proses pembelajaran menggabungkan kajian teori dan praktik berbasis proyek untuk membangun kemampuan mahasiswa dalam memanfaatkan teknologi AI secara tepat sebagai alat kreatif dan alat produksi media.

Praktik Gabungan Variety Show
Mahasiswa melaksanakan kegiatan praktik pembuatan program format Variety Show Dalam praktik produksi Variety Show ini mahasiswa diharuskan melaksanakan produksi sesuai dengan standar operasi (SOP) yang benar pada saat Pra Produksi, Set Up & Rehearsal , Produksi dan Paska Produksi. Mahasiswa dibagi dalam beberapa kelompok tim produksi, disesuaikan dengan jumlah mahasiswa , serta jumlah profesi yang diperlukan dalam memproduksi program Variety Show. Tim produksi merupakan gabungan dari Program Studi Manaprodsi dengan Program Studi Matekstosi.

Produksi Iklan
Mata kuliah Produksi Iklan memberikan pengetahuan dan keterampilan tentang proses produksi iklan secara kreatif dan efektif, baik untuk media tradisional maupun media digital. Mahasiswa mempelajari tahapan produksi mulai dari pra-produksi, produksi, hingga pasca-produksi, termasuk perancangan konsep iklan, pengelolaan departemen produksi, serta penerapan branding dan unique selling proposition (USP) dalam iklan. Mata kuliah ini juga menekankan aspek etika dan perspektif Islam dalam produksi iklan. Setelah mengikuti mata kuliah ini, mahasiswa diharapkan mampu menghasilkan materi iklan siap tayang yang menarik, komunikatif, dan sesuai dengan karakteristik media serta target audiens

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik
yang diterbitkan oleh Balai Besar Sertifikasi Elektronik (BSrE), Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN).

Etika dan Regulasi Media Digital
Mata kuliah Etika dan Regulasi Media Digital membahas prinsip-prinsip etika dalam penggunaan dan penyebaran informasi di ruang digital serta aturan hukum yang mengatur konten dan interaksi di media digital. Mahasiswa akan mempelajari konsep etika digital, netiket, tanggung jawab sosial dalam bermedia digital, serta isu-isu seperti privasi, keamanan data, penyebaran hoaks, dan cyberbullying. Selain itu, mata kuliah ini juga mengkaji regulasi dan kebijakan yang berlaku untuk mengatur media digital agar dapat menciptakan lingkungan digital yang aman, adil, dan beradab. Melalui pendekatan teori dan studi kasus, mahasiswa dibekali kemampuan untuk berperilaku etis dan memahami aspek hukum dalam pengelolaan konten digital serta interaksi online.

Perencanaan Program
Mata kuliah Perencanaan Program Siaran Digital membahas proses perencanaan dan pengelolaan program siaran dalam media digital, seperti televisi dan radio digital. Materi meliputi sejarah dan perkembangan media penyiaran digital, fungsi dan jenis program siaran, analisis audiens dan kebutuhan pendengar atau pemirsa, serta teknik penyusunan jadwal dan pembagian bahan siaran. Mahasiswa juga mempelajari tahapan produksi program siaran digital, pengelolaan sumber daya manusia dan teknologi, serta evaluasi kualitas program untuk memastikan efektivitas penyampaian pesan. Dengan pendekatan teori dan praktik, mata kuliah ini mempersiapkan mahasiswa untuk merancang dan mengelola program siaran digital yang menarik, relevan, dan sesuai dengan perkembangan teknologi penyiaran terkini.

Produksi Drama
Mata kuliah Produksi Drama mengajarkan mahasiswa proses produksi konten drama audiovisual menggunakan teknik pengambilan gambar single maupun multicamera, di dalam studio maupun di luar studio. Materi mencakup perencanaan produksi, penulisan naskah, pengaturan kamera, pencahayaan, pengelolaan kru, hingga proses pascaproduksi seperti editing audio dan visual. Mahasiswa dilatih untuk menghasilkan karya drama audiovisual yang kreatif dan profesional, dengan pemahaman teknis serta estetika produksi yang mendukung penyampaian cerita secara efektif. Mata kuliah ini juga menekankan kemampuan manajemen produksi dan kolaborasi tim dalam menghasilkan program drama yang sesuai standar industri media penyiaran digital

Content Creative Strategic
Mata kuliah Content Creative Strategic membekali mahasiswa dengan kemampuan merancang dan mengelola strategi pembuatan konten digital yang efektif untuk berbagai platform seperti media sosial, website, email marketing, dan iklan digital. Mahasiswa mempelajari prinsip-prinsip pembuatan konten yang relevan dan menarik, teknik storytelling yang menguatkan brand, serta cara mengoptimalkan engagement audiens melalui pemilihan format dan kanal yang tepat. Materi juga mencakup analisis karakteristik audiens, perencanaan kampanye konten, serta evaluasi kinerja menggunakan data analitik untuk meningkatkan efektivitas komunikasi digital. Dengan pendekatan praktis dan studi kasus, mata kuliah ini mempersiapkan mahasiswa menjadi kreator konten strategis yang mampu beradaptasi dengan dinamika media digital modern

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik
yang diterbitkan oleh Balai Besar Sertifikasi Elektronik (BSrE), Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN).

Riset Khalayak
Mata kuliah ini membahas konsep dasar riset khalayak, karakteristik dan segmentasi audiens, perilaku konsumsi media, preferensi dan kebutuhan pengguna, teknik pengumpulan data, penyusunan instrumen sederhana, serta metode dasar analisis dan interpretasi data khalayak. Mahasiswa mempraktikkan proses riset melalui observasi, wawancara, survei, dan pemanfaatan data digital untuk mengidentifikasi profil serta kecenderungan khalayak terhadap suatu konten atau platform media. Hasil riset digunakan untuk merumuskan rekomendasi yang relevan bagi pengembangan konten multimedia digital. Pembelajaran diarahkan agar mahasiswa mampu menghasilkan riset khalayak sederhana yang sistematis, berbasis data, sebagai dasar pengambilan keputusan dalam produksi dan pengelolaan media.

Digital Storytelling
Digital Storytelling membahas konsep dan praktik perancangan cerita untuk disampaikan melalui berbagai format dan platform media digital (*multiplatform storytelling*). Materi mencakup prinsip storytelling, struktur dan unsur naratif, pengembangan ide, karakter, konflik, alur, sudut pandang, serta strategi adaptasi dan distribusi cerita ke dalam teks, fotografi, audio, video, grafis, dan media interaktif. Mahasiswa berlatih merancang konsep cerita dan mengolahnya ke dalam berbagai bentuk konten yang saling mendukung sesuai karakteristik platform, khalayak, dan tujuan komunikasi. Pembelajaran berbasis proyek diarahkan pada kemampuan menghasilkan rancangan dan karya storytelling multiplatform yang memiliki kesinambungan naratif, kekuatan pesan, serta pemanfaatan unsur multimedia yang efektif.

Praktik Gabungan Drama
Produksi drama mengeksplorasi proses penciptaan karya drama dalam dua bentuk, yaitu drama audio dan drama audiovisual (sinetron). Materi mencakup karakteristik drama, interpretasi naskah, perencanaan produksi, pengembangan karakter, penyutradaraan, pemeranan, tata artistik, tata suara, tata kamera, serta proses produksi dan pascaproduksi sesuai karakteristik masing-masing media. Mahasiswa berlatih mengolah naskah menjadi karya drama dengan memperhatikan unsur dramatik, ekspresi pemeranan, pengadeganan, serta pengelolaan unsur suara dan visual. Pembelajaran berbasis proyek memberikan pengalaman produksi secara kolaboratif sehingga mahasiswa mampu menghasilkan karya drama audio dan drama audiovisual yang memiliki kesatuan cerita, ketepatan ekspresi, serta kualitas teknis dan artistik sesuai dengan karakter medianya.

Praktik Manajemen Media
Mata kuliah Praktik Manajemen Media mempelajari penerapan prinsip-prinsip manajemen dalam pengelolaan media massa, baik cetak, elektronik, maupun media digital. Fokus pembelajaran meliputi perencanaan program media, manajemen produksi, pengelolaan sumber daya manusia dan operasional, serta evaluasi program siaran dan produk media. Mahasiswa dilatih untuk memahami manajemen editorial, pengelolaan produksi, penyusunan pedoman produksi, serta pengambilan keputusan strategis dalam konteks industri media. Melalui kombinasi teori dan praktik, mata kuliah ini membekali mahasiswa kemampuan mengelola media secara profesional dengan memperhatikan aspek ekonomi, politik, sosial, dan budaya yang mempengaruhi industri media massa

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik
yang diterbitkan oleh Balai Besar Sertifikasi Elektronik (BSrE), Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN).

Praktik Produksi Konten

Mata kuliah Praktik Produksi Konten Digital memberikan pengalaman langsung kepada mahasiswa dalam merancang dan memproduksi berbagai jenis konten media digital, seperti video, iklan, dan podcast. Mahasiswa belajar mulai dari tahap perencanaan, pengembangan ide, produksi, hingga pascaproduksi dan publikasi konten yang kreatif dan relevan dengan kebutuhan audiens dan platform digital. Selain aspek teknis produksi audiovisual, mata kuliah ini juga mengajarkan manajemen produksi, riset pasar menggunakan data besar, serta strategi distribusi dan konsumsi konten media digital. Dengan pendekatan praktikum, mahasiswa diharapkan mampu mengaplikasikan teori secara nyata dan membangun keterampilan profesional dalam produksi konten media masa kini

Praktik Live Streaming

Mata kuliah Praktik Live Streaming mengajarkan mahasiswa tentang perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi siaran langsung secara online menggunakan berbagai platform populer seperti YouTube, Facebook, Instagram, Twitch, dan lainnya. Mahasiswa mempelajari teknis penggunaan perangkat perekam seperti kamera ponsel, headset, dan mikrofon portabel, serta cara mengelola konten live streaming yang interaktif dan menarik bagi audiens. Selain aspek teknis, mata kuliah ini juga menekankan pentingnya persiapan materi, pengelolaan waktu siaran, interaksi dengan penonton secara real-time, serta evaluasi hasil siaran untuk pengembangan kualitas live streaming berikutnya. Praktik ini bertujuan membekali mahasiswa dengan keterampilan profesional dalam mengelola dan menjalankan siaran langsung yang efektif di berbagai konteks, termasuk pendidikan, pemasaran, dan hiburan

Praktik Content Planner

Praktik Content Planner memberikan pengalaman langsung kepada mahasiswa dalam menjalankan fungsi *content planner* melalui simulasi proyek dan praktik yang mendekati situasi kerja di industri. Kegiatan pembelajaran meliputi riset tren dan khalayak, perumusan ide serta konsep konten, penyusunan *content plan* dan kalender konten untuk berbagai platform digital, hingga koordinasi dengan tim kreatif dalam pelaksanaan produksi. Mahasiswa juga melakukan pemantauan, evaluasi, dan analisis kinerja konten berdasarkan data sebagai dasar penyempurnaan strategi dan efektivitas publikasi. Melalui praktik berbasis proyek, mahasiswa berlatih mengelola alur kerja perencanaan konten secara sistematis, adaptif, dan profesional untuk mendukung tujuan komunikasi, branding, dan pemasaran digital. Pada akhir pembelajaran, mahasiswa mampu menyusun dan mengelola perencanaan konten digital secara utuh sesuai karakteristik platform, khalayak, dan kebutuhan industri.

Praktik Branding dan Monetisasi

Mata kuliah Praktik Branding dan Monetisasi membekali mahasiswa dengan keterampilan praktis dalam membangun dan mengelola merek (branding) secara efektif di era digital serta mengembangkan strategi monetisasi untuk menghasilkan pendapatan dari berbagai platform digital. Mahasiswa belajar merancang identitas merek yang kuat, mengelola citra dan reputasi merek, serta menerapkan teknik pemasaran digital yang mendukung pertumbuhan bisnis. Selain itu, mata kuliah ini mengajarkan berbagai metode monetisasi konten dan produk digital, seperti iklan, sponsorship, penjualan produk digital, dan model bisnis berbasis langganan. Melalui pendekatan praktik langsung dan studi kasus, mahasiswa diharapkan mampu mengintegrasikan strategi

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik
yang diterbitkan oleh Balai Besar Sertifikasi Elektronik (BSrE), Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN).

branding dan monetisasi secara optimal untuk mencapai keberhasilan bisnis digital

Kapita Selekta Produksi Media
Mata kuliah Kapita Selekta Produksi Media merupakan mata kuliah lanjutan yang dirancang untuk mempersiapkan mahasiswa menghadapi tugas akhir dengan memberikan pemahaman mendalam tentang topik-topik terbaru dan tren terkini di bidang produksi media. Mata kuliah ini membahas berbagai isu, teknologi, dan konsep mutakhir yang relevan untuk dijadikan bahan penelitian atau pengembangan karya tugas akhir mahasiswa. Melalui analisis, diskusi, dan riset, mahasiswa didorong untuk mengeksplorasi inovasi dalam produksi media, seperti multimedia interaktif, teknologi virtual dan augmented reality, serta integrasi berbagai media digital. Dengan demikian, mahasiswa diharapkan memiliki wawasan luas dan kesiapan akademik untuk menghasilkan karya tugas akhir yang inovatif dan sesuai perkembangan industri media saat ini

Analisis Produk Media Digital
Analisis Produk Media Digital merupakan mata kuliah yang membekali mahasiswa dengan kemampuan menganalisis berbagai produk media digital, meliputi program penyiaran, film, video digital, podcast, konten media sosial, dan produk multimedia lainnya. Analisis dilakukan terhadap aspek konsep kreatif, isi pesan, storytelling, unsur estetika, teknis produksi, pengalaman pengguna (*user experience*), strategi distribusi, karakteristik audiens, pemanfaatan teknologi digital, serta efektivitas produk berdasarkan data dan indikator performa. Mahasiswa juga mengkaji aspek etika, hukum, budaya, dan tren industri media digital sebagai dasar dalam memberikan rekomendasi pengembangan produk media yang inovatif, berkualitas, dan sesuai kebutuhan pasar.

Simulasi
Simulasi menghadirkan pengalaman kerja produksi multimedia digital melalui pelaksanaan proyek yang menyerupai kondisi dan alur kerja industri. Mahasiswa menjalankan tahapan produksi secara terpadu, mulai dari pengembangan ide, perencanaan, pembagian tugas dan koordinasi tim, pelaksanaan produksi, hingga pascaproduksi dan evaluasi. Kegiatan simulasi dapat mencakup produksi audio, video, siaran, maupun konten digital dengan menerapkan standar kerja, prosedur operasional, manajemen waktu, komunikasi produksi, dan penyelesaian masalah di lapangan. Dengan beban 4 SKS yang sepenuhnya berbasis praktik, mahasiswa bekerja secara kolaboratif dalam tim dengan tanggung jawab peran yang terstruktur dan bergilir. Sebagai proyek akhir mata kuliah, mahasiswa membuat proyek produksi multimedia digital secara terpadu sesuai standar industri.

Tugas Akhir
Mata kuliah Tugas Akhir merupakan bentuk pencapaian akhir dari seluruh proses pembelajaran di Program Studi Manajemen Produksi Siaran. Mahasiswa dituntut untuk menghasilkan karya cipta orisinal dalam bentuk produksi program siaran atau konten multiplatform yang relevan dengan profil lulusan. Dalam prosesnya, mahasiswa menyusun proposal ide produksi, melakukan riset, menyusun konsep produksi, serta melaksanakan tahapan pra-produksi, produksi, hingga pasca-produksi sesuai dengan standar operasional industri media. Mahasiswa juga wajib menyertakan laporan akademik berupa karya tulis ilmiah yang menjelaskan landasan teori, metodologi, proses kerja, analisis

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik
yang diterbitkan oleh Balai Besar Sertifikasi Elektronik (BSrE), Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN).

produksi, serta refleksi dari hasil karyanya. Tugas Akhir dievaluasi secara menyeluruh berdasarkan kualitas karya, orisinalitas ide, pencapaian capaian pembelajaran lulusan (CPL), serta kemampuan mahasiswa dalam mempertanggungjawabkan proses karyanya melalui sidang Tugas Akhir.

6. PENYETARAAN KURIKULUM 2025 DAN KURIKULUM 2026

Penyetaraan Kurikulum 2025 dengan Kurikulum 2026 dilakukan sebagai bagian dari proses pemutakhiran dan rekonstruksi kurikulum program studi. Penyetaraan dimaksudkan untuk menunjukkan kesinambungan antara mata kuliah pada Kurikulum 2025 dengan struktur Kurikulum 2026, sekaligus memberikan kejelasan mengenai mata kuliah yang dipertahankan, mengalami perubahan nomenklatur, di rekonstruksi, digabungkan, mengalami perubahan bobot, atau digantikan oleh mata kuliah baru.

No.	Mata Kuliah Kurikulum 2025	SKS	Mata Kuliah Kurikulum 2026	SKS	Status Penyetaraan	Keterangan
1	Pancasila	2	Pancasila	2	Tetap	Nomenklatur, substansi, dan bobot dipertahankan.
2	Bahasa Inggris	2	Bahasa Inggris	2	Tetap	Nomenklatur, substansi, dan bobot dipertahankan.
3	Literasi Digital	2	Literasi Digital	2	Tetap	Substansi dan bobot dipertahankan.
4	Dasar-Dasar Produksi	2	Dasar-Dasar Produksi	2	Tetap	Mata kuliah dasar produksi dipertahankan.
5	Public Speaking	2	Public Speaking	2	Tetap	Substansi dan bobot dipertahankan
6	Tata Artistik Make Up	2	Tata Artistik	3	Penggabungan	Substansi tata rias diintegrasikan dengan tata dekorasi.
7	Fotografi	2	Fotografi	3	Perubahan bobot	Bobot ditingkatkan untuk memperkuat kompetensi fotografi digital dan praktik.
8	Tata Artistik Dekorasi	2	Tata Artistik	3	Penggabungan	Substansi set dan dekorasi diintegrasikan dengan tata rias.
9	Agama	2	Agama	2	Tetap	Nomenklatur dan bobot dipertahankan.

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik
yang diterbitkan oleh Balai Besar Sertifikasi Elektronik (BSrE), Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN).

No.	Mata Kuliah Kurikulum 2025	SKS	Mata Kuliah Kurikulum 2026	SKS	Status Penyetaraan	Keterangan
10	Praktik Mandiri Produksi Fotografi dan Announcing	2	Praktik Mandiri Produksi Fotografi dan Announcing	2	Tetap	Mata kuliah dan bobot dipertahankan.
11	Creative Thinking	2	Creative Thinking	2	Tetap	Nomenklatur dan bobot dipertahankan.
12	Ilmu Komunikasi	2	Pengantar Ilmu Komunikasi	2	Perubahan nomenklatur	Perubahan nama dengan bobot tetap.
13	Manajemen Multi Media dan Digital	3	Manajemen Multi Media dan Digital	2	Perubahan bobot	Bobot disesuaikan dengan redistribusi struktur kurikulum.
14	Kewarganegaraan	2	Kewarganegaraan	2	Tetap	Nomenklatur dan bobot dipertahankan.
15	Digital Marketing	2	Digital Marketing	2	Tetap	Nomenklatur dan bobot dipertahankan.
16	Sound Design	3	Sound Design	3	Tetap	Kompetensi dan bobot dipertahankan.
17	Bahasa Indonesia	2	Bahasa Indonesia	2	Tetap	Nomenklatur dan bobot dipertahankan.
18	Ilmu Budaya dan Seni	2	Ilmu Budaya dan Seni	2	Tetap	Nomenklatur, substansi, dan bobot dipertahankan.
19	Praktik Produksi Audio dan Multi Camera Directing	2	Praktik Produksi Audio dan Multi Camera Directing	2	Tetap	Mata kuliah dan bobot dipertahankan.
20	Editing Video	3	Editing Video	3	Tetap	Nomenklatur, substansi, dan bobot dipertahankan.
21	Digital Ecosystem	3	Digital Ecosystem	3	Penyesuaian pembelajaran	Bobot tetap dengan penguatan aspek praktik.
22	Penyutradaraan TV	2	Penyutradaraan	4	Penggabungan	Diintegrasikan dengan kompetensi penyutradaraan audio.
23	Produksi Non Drama Radio	3	Produksi Nondrama	4	Rekonstruksi dan perubahan bobot	Cakupan produksi diperluas dari radio menuju produksi nondrama

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik
yang diterbitkan oleh Balai Besar Sertifikasi Elektronik (BSrE), Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN).

No.	Mata Kuliah Kurikulum 2025	SKS	Mata Kuliah Kurikulum 2026	SKS	Status Penyetaraan	Keterangan
						multimedia digital.
24	Emerging Technology	3	Emerging Technology	3	Tetap	Nomenklatur dan bobot dipertahankan.
25	Tata Kamera	3	Tata Kamera	3	Tetap	Kompetensi dan bobot dipertahankan.
26	Tata Cahaya	3	Tata Cahaya	3	Tetap	Kompetensi dan bobot dipertahankan.
27	Praktik Mandiri Musik Radio dan Video Klip	2	Praktik Mandiri Musik Audio dan Video Klip	2	Rekonstruksi substansi	Produksi musik diperluas dari radio menjadi produksi audio.
28	Penulisan Naskah Drama Radio	3	Penulisan Naskah Drama	4	Penggabungan	Kompetensi penulisan drama audio diintegrasikan dengan audiovisual.
29	Penulisan Naskah Drama TV	3	Penulisan Naskah Drama	4	Penggabungan	Kompetensi penulisan drama audiovisual diintegrasikan dengan audio.
30	Technopreneurship	3	Technopreneurship	2	Perubahan bobot	Bobot disesuaikan dalam redistribusi struktur kurikulum.
31	Desain Grafis	3	Desain Grafis	3	Tetap	Nomenklatur dan bobot dipertahankan.
32	Perencanaan Program	3	Perencanaan Program	3	Tetap	Kompetensi dan bobot dipertahankan.
33	Penyutradaraan Radio	2	Penyutradaraan	4	Penggabungan	Kompetensi penyutradaraan audio diintegrasikan dengan audiovisual.
34	Produksi Dokumenter	3	Produksi Dokumenter	3	Tetap	Nomenklatur dan bobot dipertahankan.
35	Praktik Gabungan Variety Show R-TV	4	Praktik Gabungan Variety Show	4	Rekonstruksi nomenklatur	Cakupan tidak lagi dibatasi pada nomenklatur radio-televisi.

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik
yang diterbitkan oleh Balai Besar Sertifikasi Elektronik (BSrE), Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN).

No.	Mata Kuliah Kurikulum 2025	SKS	Mata Kuliah Kurikulum 2026	SKS	Status Penyetaraan	Keterangan
36	Produksi Iklan	3	Produksi Iklan	3	Tetap	Kompetensi dan bobot dipertahankan.
37	Etika dan Regulasi Media Digital	2	Etika dan Regulasi Media Digital	2	Tetap	Nomenklatur, substansi, dan bobot dipertahankan.
38	Digital Campaign	3	Digital Campaign	2	Perubahan bobot	Bobot disesuaikan dengan redistribusi kurikulum.
39	Produksi Drama	3	Produksi Drama	4	Perubahan bobot dan perluasan	Produksi mencakup drama audio dan audiovisual.
40	Content Creative Strategic	3	Content Creative Strategic	3	Tetap	Nomenklatur dan bobot dipertahankan.
41	Riset Khalayak	2	Riset Khalayak	2	Tetap	Kompetensi dan bobot dipertahankan.
42	Analisis Program	2	Analisis Produk Media Digital	3	Rekonstruksi dan perubahan bobot	Analisis diperluas dari program menjadi produk media digital lintas format dan platform.
43	Praktik Gabungan Drama Radio dan Drama TV	4	Praktik Gabungan Drama	4	Rekonstruksi nomenklatur	Praktik drama audio dan audiovisual tetap dipertahankan dengan nomenklatur yang lebih integratif.
44	Praktik Manajemen Media	4	Praktik Manajemen Media	4	Tetap	Mata kuliah dan bobot dipertahankan.
45	Praktik Produksi Konten	4	Praktik Produksi Konten	4	Tetap	Mata kuliah dan bobot dipertahankan.
46	Praktik Live Streaming	4	Praktik Live Streaming	4	Tetap	Mata kuliah dan bobot dipertahankan.
47	Praktik Content Planner	4	Praktik Content Planner	4	Tetap	Kompetensi dan bobot dipertahankan.
48	Praktik Branding dan Monetisasi	4	Praktik Branding dan Monetisasi	4	Tetap	Kompetensi dan bobot dipertahankan.

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik
yang diterbitkan oleh Balai Besar Sertifikasi Elektronik (BSrE), Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN).

No.	Mata Kuliah Kurikulum 2025	SKS	Mata Kuliah Kurikulum 2026	SKS	Status Penyetaraan	Keterangan
49	Kapita Selekta Produksi Media	2	Kapita Selekta Produksi Media	2	Tetap	Nomenklatur dan bobot dipertahankan.
50	Karya Tulis Ilmiah	2	Karya Tulis Ilmiah	3	Perubahan bobot	Bobot ditingkatkan dan pembelajaran diperkuat dengan praktik.
51	Simulasi Siaran	6	Simulasi	4	Rekonstruksi dan perubahan bobot	Orientasi simulasi diperluas dari siaran menuju produksi multimedia digital.
52	Tugas Akhir	6	Tugas Akhir	6	Tetap	Bobot dan kedudukan sebagai tugas akhir dipertahankan.

Ditetapkan di Yogyakarta
pada tanggal 14 Agustus 2026

KETUA SEKOLAH TINGGI MULTI MEDIA,

R. M. AGUNG HARIMURTI

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik
yang diterbitkan oleh Balai Besar Sertifikasi Elektronik (BSrE), Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN).