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 208 TAHUN 2026

TENTANG

PENETAPAN KURIKULUM BERBASIS *OUTCOME-BASED EDUCATION* 2026
PROGRAM STUDI MANAJEMEN TEKNIK STUDIO PRODUKSI
(FOKUS STUDI TEKNOLOGI REKAYASA 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 Teknik Studio Produksi (Fokus Studi Teknologi Rekayasa Multimedia Digital) sesuai pada diktum “c”, maka telah dilakukan evaluasi dan perbaikan kurikulum dan telah menghasilkan kurikulum terbaru pada Program Studi Manajemen Teknik Studio Produksi (Fokus Studi Teknologi Rekayasa 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 TEKNIK STUDIO PRODUKSI (FOKUS STUDI TEKNOLOGI REKAYASA MULTIMEDIA DIGITAL) SEKOLAH TINGGI MULTI MEDIA.

KESATU : Menetapkan Kurikulum *Outcome-Based Education* (OBE) Tahun 2026 Program Studi Manajemen Teknik Studio Produksi (Fokus Studi Teknologi Rekayasa 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 Teknik Studio Produksi (Fokus Studi Teknologi Rekayasa 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 208 TAHUN 2026
TENTANG
PENETAPAN KURIKULUM BERBASIS *OUTCOME-BASED EDUCATION* 2026 PROGRAM STUDI MANAJEMEN TEKNIK STUDIO PRODUKSI (FOKUS STUDI TEKNOLOGI REKAYASA MULTIMEDIA DIGITAL) SEKOLAH TINGGI MULTI MEDIA

KURIKULUM 2026
PROGRAM STUDI MANAJEMEN TEKNIK STUDIO PRODUKSI (FOKUS STUDI TEKNOLOGI REKAYASA MULTIMEDIA DIGITAL) SEKOLAH TINGGI MULTI MEDIA

1. IDENTITAS PROGRAM STUDI

Perguruan Tinggi	Sekolah Tinggi Multi Media
Jurusan	Penyiaran
Program Studi	Manajemen Teknik Studio Produksi (Matekstosi)
Akreditasi	Baik Sekali
Jenjang Pendidikan	D-IV
Gelar Lulusan	S.Tr. I.Kom
E-mail PS	matekstosi@mmtc.ac.id
Alamat PS	Jalan Magelang Km. 6 Yogyakarta 55284 Indonesia Tel: (+62274) 561531, 562513 Fax: (+62274) 623537
Visi Misi PT	**Visi STMM 2025-2029** Mewujudkan perguruan tinggi multimedia dan digital yang unggul, inovatif dan berdampak serta berjiwa pancasila bertata kelola mandiri dan fleksibel di tahun 2029 **Misi STMM 2025-2029** 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 Matekstosi** Menjadi program studi unggul dan adaptif dalam teknologi rekayasa multimedia dan penyiaran berbasis jaringan serta berkarakter Pancasila pada Tahun 2029. **Misi Program Studi Matekstosi** : 1. Menghasilkan lulusan yang profesional, siap kerja, dan adaptif di bidang teknik studio produksi, teknologi rekayasa multimedia, dan penyiaran untuk memenuhi

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

	kebutuhan industri di tingkat nasional dan internasional. 2. Mengembangkan penelitian terapan yang inovatif di bidang teknik studio produksi, teknologi rekayasa multimedia, dan penyiaran yang berdaya saing di tingkat nasional dan diakui secara internasional. 3. Menyebarluaskan dan menerapkan hasil-hasil penelitian serta keahlian di bidang teknik studio produksi, teknologi rekayasa multimedia, dan penyiaran melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat untuk memberdayakan komunitas lokal, regional, serta berkontribusi pada skala nasional.

2. PROFIL LULUSAN

Kode	Deskripsi	Nama Profil	Profesi
PL1	Lulusan berkembang sebagai profesional yang mengembangkan dan mengelola teknologi rekayasa multimedia dan penyiaran untuk menghasilkan sistem media yang terintegrasi, inovatif, adaptif, dan berorientasi pada pengguna.	Multimedia Systems Engineering	Technical Manager/Director [6], Photographer[6], Content Manager[6], Pengembang Web [6], Desainer Jaringan [6], Administrator jaringan[6], Technical Engineer[5], Camera Engineer [5], Lighting Engineer [5], Sound Engineer[5], Video Engineer[5], Multimedia Designer[6], Video Editor[5], Sound Designer[5], Motion Graphic Designer[5], UI/UX Designer[], Streaming & OTT Engineer, Pendiri Startup Media, Pengelola Platform Streaming, Manager Agensi Kreatif
PL2	Lulusan berkembang sebagai profesional yang menghasilkan karya dan pengalaman media kreatif yang etis, inklusif, bertanggung jawab, dan memberikan dampak positif bagi masyarakat serta industri.	Creative & Responsible Media Practice	
PL3	Lulusan berkembang sebagai profesional yang terus mengembangkan diri dengan pembelajaran sepanjang hayat dan menghasilkan nilai ekonomi dan sosial yang berkelanjutan melalui kewirausahaan atau pengembangan karier strategis pada industri multimedia dan penyiaran.	Lifelong Growth & Media Entreprene urship	

3. CAPAIAN PEMBELAJARAN

Kode	Nama CPL	Deskripsi
CPL1	Norma & Etika Individu & profesional	Mampu menunjukkan sikap dan perilaku yang mematuhi norma Agama, Pancasila, legal, etika profesional dan menghormati keberagaman dan inklusi
CPL2	Dasar Rekayasa	Mampu menerapkan pengetahuan matematika, komputasi, dan dasar-dasar rekayasa serta kewirausahaan untuk menyelesaikan permasalahan rekayasa terapan khususnya multimedia dan penyiaran

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

Kode	Nama CPL	Deskripsi
CPL3	Analis Permasalahan	Mampu mengidentifikasi, memformulasikan, mengkaji dan menganalisis permasalahan rekayasa yang didefinisikan secara luas khususnya dalam multimedia dan penyiaran multiplatform dengan perangkat dan metode analisis yang sesuai
CPL4	Perancangan System	Mampu merancang sistem, komponen, proses rekayasa dalam produksi dan distribusi konten Multimedia dan Penyiaran dengan mempertimbangkan aspek keselamatan, kesehatan, sosial, keberlanjutan, dan lingkungan
CPL5	Eksperimen dan analisis data	Mampu mengumpulkan, menganalisis data, melakukan eksperimen dan menarik kesimpulan yang valid
CPL6	Kreatifitas, Komunikatif, dan kolaborasi	Mampu berpikir kreatif dan inovatif, dan bersikap adaptif dan komunikatif dalam memecahkan masalah rekayasa bidang multimedia dan penyiaran , secara mandiri maupun berkelompok dengan berbagai pihak
CPL7	Operasional Teknologi	Mampu menggunakan perangkat, dan teknologi multimedia dan penyiaran terkini secara tepat dalam penciptaan konten yang inovatif dan berorientasi pengguna
CPL8	Evaluasi dampak	Mampu mengevaluasi dampak bagi masyarakat, ekonomi, keberlanjutan, kesehatan, keselamatan dan lingkungan
CPL9	Pembelajaran sepanjang Hayat	Mampu melakukan pengembangan diri dan pembelajaran sepanjang hayat secara mandiri dan kritis

4. STRUKTUR KURIKULUM

Semester 1

No	Kode Mata Kuliah	Mata Kuliah	SKS		
			Total	Teori	Praktek
1	13NAG226	Agama	2	2	0
2	13NPC226	Pancasila	2	2	0
3	13KDE326	Digital Ecosystem	3	2	1
4	13KLD226	Literasi Digital	2	2	0
5	13MDS226	Matematika Dasar	2	2	0
6	13IKO226	Ilmu Komunikasi	2	2	0
7	13DPS226	Dasar-dasar Produksi Siaran	2	2	0
8	13PSP226	Praktikum Sistem Studio Produksi	2	0	2
9	13ELI326	Elektronika Instrumentasi	3	2	1
		Total	20	16	4

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

Semester 2

No	Kode Mata Kuliah	Mata Kuliah	SKS		
			Total	Teori	Praktek
1	13NKW226	Kewarganegaraan	2	2	0
2	13PKA226	Pikiran Kreatif & Analitis	2	2	0
3	13MDK226	Matematika Diskrit	2	2	0
4	13STS226	Story Board & Story Telling	2	2	0
5	13ALP226	Algoritma Pemrograman	2	1	1
6	13DSG226	Desain Grafis	2	1	1
7	13TKA326	Teknik Audio	3	2	1
8	13FTG226	Fotografi	2	2	0
9	13PFG126	Praktikum Fotografi	1	0	1
10	13PSN226	Praktikum Sistem Studio News	2	0	2
		Total	20	14	6

Semester 3

No	Kode Mata Kuliah	Mata Kuliah	SKS		
			Total	Teori	Praktek
1	13NBI226	Bahasa Indonesia	2	2	0
2	13KET326	Emerging Technology	3	2	1
3	13PST226	Probabilitas & Statistika	2	2	0
4	13BDT226	Basis Data	2	1	1
5	13JKM326	Jaringan Komputer	3	1	2
6	13AIM226	AI Multimedia	2	1	1
7	13PAD226	Penyuntingan Audio	2	1	1
8	13TKV226	Teknik Video	2	2	0
9	13TTK226	Tata Kamera	2	2	0
10	13PVK126	Praktikum Rekayasa Video & Tata Kamera	1	0	1
11	13PIS226	Praktikum Integrasi Studio	2	0	2
		Total	23	14	9

Semester 4

No	Kode Mata Kuliah	Mata Kuliah	SKS		
			Total	Teori	Praktek
1	13KMD226	Manajemen Multi Media dan Digital	2	2	0
2	13MTG226	Motion Graphics	2	1	1
3	13TWB326	Teknologi Web	3	1	2
4	13IMK226	Interaksi Manusia dan	2	1	1

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 Mata Kuliah	Mata Kuliah	SKS		
			Total	Teori	Praktek
		Komputer			
5	13JMP226	Jaringan Multimedia dan Penyiaran	2	1	1
6	13NMD226	New Media	2	1	1
7	13TTC226	Tata Cahaya	2	2	0
8	13PPC126	Praktikum pencahayaan	1	0	1
9	13PVD326	Penyuntingan Video	3	1	2
10	13PNV426	Praktikum Produksi News dan Variety Show	4	0	4
		Total	23	10	13

Semester 5

No	Kode Mata Kuliah	Mata Kuliah	SKS		
			Total	Teori	Praktek
1	13EMD226	Etika dan Hukum Media	2	2	0
2	13TPS226	Technopreneurship	2	2	0
3	13KJR226	Keamanan Jaringan	2	1	1
4	13ATM326	Aplikasi dan teknologi Mobile	3	1	2
5	13MPM226	Manajemen Proyek Multimedia & Penyiaran	2	1	1
6	13ANI326	Animasi 3D	3	1	2
7	13VPR326	Virtual Production dan Teknologi VR/AR	3	1	2
8	13PTD426	Praktikum Produksi Talkshow dan Drama	4	0	4
9	13MGP226	Metodologi Penelitian	2	2	0
		Total	23	11	12

Semester 6

No	Kode Mata Kuliah	Mata Kuliah	SKS		
			Total	Teori	Praktek
1	13PDM426	Praktikum Produksi dan Distribusi konten Multimedia Penyiaran	4	0	4
2	13PTM426	Praktikum Teknologi Multimedia Penyiaran	4	0	4
3	13PMP426	Praktikum Manajemen Proyek Multimedia Penyiaran	4	0	4
4	13AEM426	Analisis dan Evaluasi	4	0	4

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 Mata Kuliah	Mata Kuliah	SKS		
			Total	Teori	Praktek
5	13PEI426	Produk Multimedia Profesionalisme dan Etika Industri Media	4	0	4
		Total	20	0	20

Semester 7

No	Kode Mata Kuliah	Mata Kuliah	SKS		
			Total	Teori	Praktek
1	13PMD226	Pemasaran Digital	2	1	1
2	13PSP226	Public speaking	2	1	1
3	13BIG226	Bahasa Inggris	2	2	0
4	13SMP426	Simulasi Integrasi Multimedia dan Penyiaran	4	0	4
		Total	10	4	6

Semester 8

No	Kode Mata Kuliah	Mata Kuliah	SKS		
			Total	Teori	Praktek
1	13TGA626	Tugas Akhir	6	0	6
		Total	6	0	6

5. DESKRIPSI MATA KULIAH

Kode Mata Kuliah	Mata Kuliah	Deskripsi
13NAG226	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.
13NPC226	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.

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

Kode Mata Kuliah	Mata Kuliah	Deskripsi
13NKW226	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.
13NBI226	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.
13KDE326	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.
13KET326	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.
13KLD226	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

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

Kode Mata Kuliah	Mata Kuliah	Deskripsi
		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.
13KMD226	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.
13PKA226	Pikiran Kreatif & Analitis	Mata kuliah ini bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan analitis mahasiswa dalam menyelesaikan masalah, merancang ide, dan mengambil keputusan yang efektif di bidang produksi media dan komunikasi visual. Mahasiswa akan diajak untuk mengenali berbagai pendekatan berpikir, mengeksplorasi ide-ide inovatif, serta menerapkan logika dan analisis kritis dalam menilai situasi kompleks yang dihadapi dalam proses produksi dan manajemen teknis studio. Melalui kombinasi teori dan praktik, mahasiswa akan mempelajari teknik brainstorming, problem solving, design thinking, serta analisis data dan argumen yang digunakan dalam proses perencanaan dan evaluasi proyek media. Mata kuliah ini juga mendukung pembentukan pola pikir terbuka, kolaboratif, dan terstruktur sebagai bekal profesional di industri kreatif digital.
13EMD226	Etika dan Hukum Media	Mata kuliah ini membahas Undang-Undang Penyiaran dan Kode Etik Profesi di bidang penyiaran, mencakup tentang asas, tujuan, fungsi dan arah penyiaran nasional, mengatur tentang ketentuan Komisi Penyiaran Indonesia, jasa penyiaran, Lembaga Penyiaran Publik, Lembaga Penyiaran Swasta, Lembaga Penyiaran Berlangganan, Lembaga Penyiaran Komunitas, Lembaga Penyiaran Asing, stasiun penyiaran dan jangkauan siaran, serta perizinan dan kegiatan siaran.
13MDS226	Matematika Dasar	Mata kuliah Matematika Dasar membahas konsep-konsep dasar matematika yang bertujuan mengembangkan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, dan kuantitatif sebagai landasan dalam bidang manajemen teknik studio produksi. Materi meliputi sistem bilangan, aljabar, fungsi, persamaan linear, matriks, geometri, trigonometri, statistika dasar, dan peluang yang dikaitkan

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

Kode Mata Kuliah	Mata Kuliah	Deskripsi
		dengan penyelesaian permasalahan di bidang penyiaran. Melalui pembelajaran berbasis teori, latihan, dan studi kasus, mahasiswa diharapkan mampu menerapkan konsep matematika dalam analisis data, perhitungan teknis, serta pengambilan keputusan yang mendukung proses produksi media dan penyiaran.
13PST226	Probabilitas & Statistika	Mata kuliah Probabilitas dan Statistika membekali mahasiswa dengan kemampuan mengidentifikasi, menghitung, menerapkan, menganalisis, menginterpretasikan, dan menyajikan data menggunakan konsep probabilitas, statistika deskriptif, statistika inferensial, distribusi peluang, pengambilan sampel, pengujian hipotesis, analisis korelasi, dan regresi sederhana. Pembelajaran dikaitkan dengan permasalahan di bidang manajemen teknik studio produksi dan penyiaran sehingga mahasiswa mampu mengolah data, mengevaluasi hasil analisis, serta menggunakan hasil pengolahan data sebagai dasar pengambilan keputusan dan pemecahan masalah berbasis data di lingkungan industri media dan penyiaran.
13MDK226	Matematika Diskrit	Mata kuliah Matematika Diskrit membekali mahasiswa dengan kemampuan menerapkan, menganalisis, dan memecahkan permasalahan menggunakan konsep logika matematika, himpunan, relasi, fungsi, kombinatorika, teori graf, dan rekurensi sebagai dasar pemodelan sistem diskrit. Melalui pembelajaran berbasis studi kasus dan penyelesaian masalah, mahasiswa mampu menggunakan konsep matematika diskrit untuk memodelkan, menganalisis, dan mengevaluasi permasalahan yang berkaitan dengan sistem produksi media, jaringan komunikasi, pengolahan data, serta pengambilan keputusan dalam manajemen teknik studio produksi dan industri penyiaran berbasis digital.
13TPS226	Technopreneurship	Mata kuliah Technopreneurship membekali mahasiswa dengan wawasan, keterampilan, dan sikap kewirausahaan berbasis teknologi, khususnya dalam konteks industri kreatif dan produksi media. Mahasiswa akan diajak untuk memahami konsep dasar technopreneurship, pengembangan ide bisnis berbasis teknologi, model bisnis startup, hingga strategi pemasaran digital untuk produk atau jasa di bidang studio produksi. Pembelajaran mencakup proses identifikasi peluang usaha, validasi ide produk/layanan kreatif berbasis teknologi, penyusunan rencana bisnis, serta pengelolaan dan pengembangan bisnis startup yang menggabungkan unsur teknologi, manajemen, dan produksi kreatif.
13PMD226	Pemasaran Digital	Mata kuliah ini membahas konsep, strategi, dan implementasi pemasaran digital yang relevan dengan industri kreatif dan media. Mahasiswa akan mempelajari cara memanfaatkan berbagai platform digital seperti media sosial, mesin pencari, email marketing, dan konten multimedia untuk membangun brand, meningkatkan keterlibatan audiens, dan mencapai tujuan pemasaran. Penekanan diberikan pada penerapan tools digital marketing, analisis data kampanye, serta penyusunan strategi promosi yang berbasis data dan tren digital terkini.
13IKO226	Ilmu Komunikasi	Mata kuliah ini membahas tentang teori dan praktik tentang ilmu komunikasi. Secara teori meliputi sejarah dan pentingnya komunikasi, elemen-elemen dalam proses komunikasi, model-model komunikasi, komunikasi verbal

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

Kode Mata Kuliah	Mata Kuliah	Deskripsi
		dan nonverbal, komunikasi intrapersonal, komunikasi interpersonal, komunikasi kelompok, komunikasi organisasi, komunikasi massa, komunikasi dan kebudayaan, dan strategi komunikasi. Praktik yang dilaksanakan penerapan etika berkomunikasi, dan public speaking.
13PSP226	Public speaking	Mata kuliah ini bertujuan untuk membekali mahasiswa mengenai teori dan praktik public speaking dan mendukung kompetensi ada bidang penyiaran. Mata kuliah ini membahas serta mempraktikkan prinsip-prinsip dasar public speaking , Etika dalam berkomunikasi, Penggunaan bahasa tutur dalam public speaking, mempersiapkan public speaking, riset topik dan permasalahan, mengenali audience , menulis script , penggunaan alat bantu visual (visual aids), bahasa tubuh (body language), memahami bahasa tubuh, penggunaan bahasa tubuh dalam public speaking, teknik suara & pernafasan (guest lecturer),bernafas dengan diafragma - teknik berbicara , intonasi -diksi –artikulasi, delivery (penyampaian), menjadi pembicara yang handal, prinsip dasar melakukan ad-libs, penggunaan ad-lib dalam public speaking - stand up, penjelasan materi, mengenali demam panggung, mengatasi demam panggung, melakukan "hypno speaking" untuk mengatasi demam panggung
13BIG226	Bahasa Inggris	Mata kuliah ini dirancang untuk membekali mahasiswa dengan keterampilan Bahasa Inggris dalam konteks penyiaran dan produksi media. Fokus pembelajaran mencakup penguasaan kosakata teknis, frasa umum, serta struktur bahasa yang digunakan dalam berbagai bentuk komunikasi media seperti berita, skrip siaran, wawancara, dokumenter, dan promosi program. Mahasiswa akan dilatih untuk memahami, menulis, dan menyampaikan naskah siaran dalam Bahasa Inggris secara jelas dan profesional, baik secara lisan maupun tertulis. Selain itu, mata kuliah ini juga mencakup praktik reading, listening, speaking, dan writing dengan konteks dunia broadcasting, termasuk kemampuan memahami instruksi teknis, melakukan komunikasi kerja lintas budaya, dan berinteraksi dalam produksi siaran berbahasa Inggris.
13STS226	Story Board & Story Telling	Storytelling & Storyboard adalah mata kuliah yang membekali mahasiswa dengan pengetahuan dan keterampilan dalam merancang, mengembangkan, dan memvisualisasikan cerita melalui media storyboard. Mata kuliah ini sangat penting dalam bidang produksi media, film, animasi, dan pendidikan digital, karena mengajarkan proses transformasi ide cerita menjadi bentuk visual yang terstruktur dan komunikatif. Ruang lingkup mata kuliah ini meliputi : Pengenalan Storytelling Digital, Penulisan Cerita, Pengembangan Storyboard, Praktik Produksi Konten dan evaluasi
13DPS226	Dasar-dasar Produksi Siaran	Mata kuliah ini memberikan pengenalan dasar mengenai proses produksi program televisi dan radio, mulai dari tahap praproduksi, produksi, hingga pascaproduksi. Mahasiswa akan memahami peran dan fungsi setiap elemen produksi, termasuk perencanaan konsep, penulisan naskah, penataan suara dan gambar, serta pengelolaan teknis di studio maupun lapangan. Melalui proyek-proyek sederhana, mahasiswa dilatih untuk merancang dan memproduksi konten siaran pendek berbasis studio maupun lapangan,

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

Kode Mata Kuliah	Mata Kuliah	Deskripsi
		baik untuk media televisi maupun radio.
13ALP226	Algoritma Pemrograman	Mata kuliah Algoritma Pemrograman membekali mahasiswa dengan kemampuan merancang, menyusun, dan mengimplementasikan algoritma sebagai dasar pengembangan perangkat lunak sederhana yang mendukung proses produksi dan manajemen penyiaran. Materi meliputi konsep dasar algoritma, logika pemrograman, struktur data sederhana, variabel, tipe data, operator, percabangan, perulangan, fungsi, serta pengolahan data menggunakan bahasa pemrograman. Melalui praktik pemrograman, mahasiswa mampu mengembangkan solusi komputasional untuk menyelesaikan permasalahan sederhana yang berkaitan dengan pengelolaan data produksi, otomasi proses kerja, dan pengembangan aplikasi pendukung di lingkungan studio produksi dan industri penyiaran secara sistematis, efektif, dan terdokumentasi.
13BDT226	Basis Data	Mata kuliah Basis Data membekali mahasiswa dengan kemampuan merancang, membangun, mengelola, dan mengoperasikan basis data sebagai pendukung pengelolaan informasi pada proses produksi dan manajemen penyiaran. Materi meliputi konsep dasar basis data, model data relasional, perancangan basis data menggunakan Entity Relationship Diagram (ERD), normalisasi, Structured Query Language (SQL), serta pengelolaan dan pemeliharaan basis data. Melalui praktik, mahasiswa mampu merancang struktur basis data, melakukan manipulasi dan pengambilan data, serta mengembangkan basis data sederhana yang mendukung pengelolaan aset media, produksi konten, penjadwalan siaran, dan administrasi studio produksi secara efektif, akurat, dan terdokumentasi.
13JKM326	Jaringan Komputer	Mata kuliah ini bertujuan untuk membekali mahasiswa mengenai teori dan praktik jaringan komputer untuk mendukung kompetensi pada bidang penyiaran. Mata kuliah ini membahas dasar konsep tentang bagaimana sebuah jaringan komputer dapat dibangun dan diterapkan pada suatu tempat. Materi mencakup konsep jaringan komputer, pengenalan peralatan jaringan, topologi jaringan, arsitektur jaringan model OSI, arsitektur dasar TCP/IP, instalasi LAN dan internet, pengetesan jaringan, subnetting, vlan, routing, dan blocking media komunikasi antar komputer, setting jaringan dan instalasinya.
13KJR226	Keamanan Jaringan	Mata kuliah Keamanan Jaringan membekali mahasiswa dengan kemampuan menerapkan prinsip-prinsip keamanan jaringan untuk melindungi sistem, perangkat, dan data pada infrastruktur teknologi informasi yang mendukung proses produksi dan penyiaran. Materi meliputi konsep dasar keamanan informasi, ancaman dan kerentanan jaringan, pengamanan perangkat jaringan, autentikasi dan kontrol akses, firewall, enkripsi, keamanan jaringan nirkabel, pemantauan keamanan, serta penanganan insiden keamanan. Melalui praktik, mahasiswa mampu mengidentifikasi risiko keamanan, mengonfigurasi mekanisme pengamanan jaringan dasar, melakukan pemantauan keamanan jaringan, serta menerapkan langkah-langkah perlindungan terhadap sistem jaringan yang mendukung operasional studio produksi dan layanan penyiaran secara aman, andal, dan sesuai dengan praktik terbaik.

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

Kode Mata Kuliah	Mata Kuliah	Deskripsi
13DSG226	Desain Grafis	Mata kuliah Desain Grafis membekali mahasiswa dengan prinsip-prinsip dasar desain visual, elemen-elemen grafis, serta teknik komunikasi visual yang efektif. Melalui pendekatan teori dan praktik, mahasiswa akan mempelajari tools desain , tipografi, komposisi warna, layout, serta penerapan desain untuk berbagai media (cetak, digital, dan sosial media). Mata kuliah ini juga mencakup pengenalan proses kreatif, analisis target audience, dan penyusunan karya desain yang sesuai dengan kebutuhan industri.
13MTG226	Motion Graphics	Mata kuliah ini membahas konsep, teknik, dan praktik pembuatan motion graphics atau grafis bergerak, yang merupakan kombinasi antara desain visual dan animasi untuk menyampaikan pesan secara dinamis dan menarik. Mahasiswa akan mempelajari proses perancangan, animasi, dan integrasi elemen visual (teks, gambar, ilustrasi) untuk berbagai keperluan produksi studio seperti iklan, video pembuka, infografis bergerak, konten media sosial, dan branding visual. Fokus diberikan pada penggunaan perangkat lunak seperti Adobe After Effects dan prinsip dasar animasi yang mendukung storytelling visual dalam proyek media
13TWB326	Teknologi Web	Mata kuliah Teknologi Web membekali mahasiswa dengan kemampuan merancang, membangun, mengembangkan, dan mengelola aplikasi berbasis web sebagai pendukung proses produksi, pengelolaan konten, dan manajemen penyiaran. Materi meliputi konsep dasar teknologi web, struktur dan desain halaman web menggunakan HTML, CSS, dan JavaScript, pemrograman sisi server, integrasi basis data, pengelolaan konten web, Application Programming Interface (API), serta penerapan aspek keamanan, responsivitas, dan pengalaman pengguna (user experience). Melalui praktik, mahasiswa mampu mengembangkan aplikasi web sederhana yang mendukung pengelolaan informasi produksi, distribusi konten digital, dan layanan media penyiaran dengan memperhatikan aspek fungsionalitas, keamanan, kinerja, dan kemudahan penggunaan.
13ATM326	Aplikasi dan teknologi Mobile	Mata kuliah ini memperkenalkan mahasiswa pada konsep, pengembangan, dan pemanfaatan teknologi aplikasi dan mobile, khususnya dalam mendukung manajemen dan produksi konten di lingkungan studio kreatif. Mahasiswa akan mempelajari berbagai jenis aplikasi dan platform mobile, tren teknologi digital, serta penerapan teknologi mobile dalam distribusi konten, pengelolaan proyek, dan interaksi pengguna. Pembelajaran mencakup pemahaman sistem operasi mobile, dasar-dasar pengembangan aplikasi (seperti Android/iOS), penggunaan tools berbasis cloud dan mobile untuk kolaborasi tim produksi, serta studi kasus pemanfaatan aplikasi dalam dunia industri kreatif. Pada akhir perkuliahan mahasiswa diharapkan dapat mengembangkan sebuah produk aplikasi berbasis mobile yang memuat konten berbasis multimedia yang terintegrasi dengan sosial media.
13IMK226	Interaksi Manusia dan Komputer	Mata kuliah ini membahas prinsip-prinsip perancangan, evaluasi, dan implementasi antarmuka pengguna (User Interface/UI) serta pengalaman pengguna (User Experience/UX), dengan fokus spesifik pada produk-produk rekayasa multimedia dan platform penyiaran digital.

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

Kode Mata Kuliah	Mata Kuliah	Deskripsi
		Mahasiswa akan mempelajari siklus hidup User-Centered Design (UCD) mulai dari riset audiens, penyusunan arsitektur informasi konten, pembuatan wireframe dan prototype interaktif (seperti aplikasi OTT, web portal berita, atau sistem Smart TV), hingga pelaksanaan usability testing. Mata kuliah ini membekali mahasiswa untuk menghasilkan desain produk media yang tidak hanya estetis, tetapi juga ergonomis, inklusif, dan fungsional.
13JMP226	Jaringan Multimedia dan Penyiaran	Mata kuliah ini membahas secara teori dan praktik tentang teknologi jaringan multimedia dan penyiaran pada proses produksi video dan audio secara analog dan digital. Secara teori akan dijelaskan mengenai konsep kerja jaringan audio dan video analog dan digital (SDI, HDMI, IP Base (NDI, SMPTE 2110, SRT, Web RTC, Dante, AES 67, AES 59)). Secara praktik, mahasiswa akan mengintegrasikan peralatan siaran dan Teknologi Informasi dan komunikasi menjadi studio, Remote Production System dan stasiun penyiaran.
13NMD226	New Media	Mata kuliah secara teori dan praktik membahas teknologi dan isu terkini yang berkaitan dengan media baru dalam distribusi konten multimedia dan penyiaran seperti internet, website, sosial media, extended reality. Kegiatan praktik yang dilakukan mengintegrasikan dan mendistribusikan hasil produksi melalui media media baru
13MPM226	Manajemen Proyek Multimedia & Penyiaran	Mata kuliah ini membahas prinsip dasar dan penerapan manajemen proyek dalam ekosistem multimedia dan industri penyiaran. Pembahasan mencakup perencanaan alur kerja (workflow), estimasi anggaran (budgeting), penjadwalan (scheduling), alokasi sumber daya, manajemen risiko, serta tata kelola tim lintas disiplin dari tahapan pra-produksi, produksi, hingga pasca-produksi. Mahasiswa dibekali kemampuan untuk merencanakan, mengendalikan, dan mengevaluasi proyek media agar selesai tepat waktu, sesuai anggaran, dan memenuhi standar kualitas industri.
13AIM226	AI Multimedia	Mata kuliah AI Multimedia membekali mahasiswa dengan kemampuan menerapkan teknologi kecerdasan artifisial (Artificial Intelligence/AI) dalam pengembangan, pengelolaan, dan optimalisasi konten multimedia untuk kebutuhan produksi dan penyiaran digital. Materi meliputi konsep dasar AI, machine learning, computer vision, natural language processing, generative AI, analisis data multimedia, otomatisasi proses produksi, serta etika dan tata kelola pemanfaatan AI dalam industri media. Melalui praktik dan studi kasus, mahasiswa mampu memanfaatkan perangkat dan layanan AI untuk menghasilkan, mengolah, menganalisis, serta mengoptimalkan konten multimedia, mengevaluasi hasil pemrosesan AI, dan menerapkan teknologi AI secara efektif, bertanggung jawab, serta sesuai dengan kebutuhan industri penyiaran dan media digital.
13TKA326	Teknik Audio	Mata kuliah Teknik Audio membekali mahasiswa dengan pengetahuan dan keterampilan mendasar hingga lanjutan dalam pengolahan sinyal audio untuk kebutuhan produksi siaran, baik secara live maupun recording. Mahasiswa akan mempelajari prinsip akustik, perancangan sistem audio, operasi perangkat pengolahan suara seperti mixing console, microphone, speaker. Fokus pembelajaran meliputi optimalisasi kualitas suara untuk berbagai platform siaran (radio, televisi, streaming), pemecahan masalah teknis (noise

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

Kode Mata Kuliah	Mata Kuliah	Deskripsi
		reduction, feedback control), dan penerapan standar industri.
13PAD226	Penyuntingan Audio	Mata kuliah ini memberikan pemahaman dan keterampilan dasar dalam proses editing audio untuk kebutuhan produksi media. Mahasiswa akan mempelajari teknik pengolahan suara mulai dari perekaman, pemotongan, penggabungan, penyusunan, hingga penyempurnaan kualitas audio menggunakan perangkat lunak profesional. Fokus utama adalah pada praktik teknis editing audio untuk berbagai jenis produksi seperti film, iklan, podcast, video klip, dan multimedia lainnya. Mahasiswa juga dikenalkan pada standar kualitas audio, estetika suara, serta manajemen file dan dokumentasi dalam workflow produksi studio.
13TKV226	Teknik Video	Mata kuliah ini berfokus pada aspek teknis dan rekayasa dalam pemrosesan, transmisi, serta infrastruktur video digital. Topik utama mencakup standar sinyal video, arsitektur kamera digital, sistem switching, teknik transmisi berbasis streaming (IP-based video), kompresi bitrate, hingga optimasi kualitas video (Quality of Service/QoS). Mahasiswa dipersiapkan untuk memiliki kompetensi dalam merancang, mengkonfigurasi, dan merawat infrastruktur sistem produksi video multimedia.
13TTK226	Tata Kamera	Mata kuliah Tata Kamera membekali mahasiswa dengan keterampilan teknis dan artistik dalam pengoperasian kamera untuk produksi siaran, baik di studio maupun lapangan. Mahasiswa akan mempelajari prinsip-prinsip dasar pengambilan gambar, komposisi visual, pergerakan kamera, serta penguasaan perangkat kamera profesional. Pembahasan meliputi teknik framing, depth of field, serta koordinasi dengan kru produksi director, lighting engineer, dan video switcher.
13PVK126	Praktikum Rekayasa Video & Tata Kamera	Mata kuliah Praktikum Rekayasa Video dan Tata Kamera membekali mahasiswa dengan kemampuan merencanakan, mengoperasikan, dan mengevaluasi teknik pengambilan gambar serta rekayasa video untuk menghasilkan konten audio visual yang memenuhi standar produksi penyiaran. Materi meliputi pengoperasian kamera profesional, komposisi dan pergerakan kamera, pencahayaan dasar, pengaturan eksposur, fokus, white balance, teknik pengambilan gambar multi-kamera, perekaman video, sinkronisasi audio-video, serta penerapan standar operasional produksi. Melalui praktikum berbasis proyek, mahasiswa mampu mengoperasikan peralatan produksi, menerapkan teknik tata kamera sesuai kebutuhan program, menghasilkan rekaman video yang memenuhi standar teknis dan artistik, serta mengevaluasi kualitas hasil produksi sebagai bagian dari proses manajemen teknik studio produksi.
13TTC226	Tata Cahaya	Mata kuliah ini membahas dan mempraktikkan tentang Teknik Penataan Cahaya antara lain : teknik tata cahaya, tujuan penataan cahaya, fungsi tata cahaya, sasaran tata cahaya, pencahayaan natural dan buatan, motivasi sumber cahaya, peran pencahayaan, spektrum cahaya, temperatur warna, pengaruh cahaya terhadap warna, filter, tipe lampu, teknik penataan cahaya three point of light (key, fill, back), inside style lighting dan outside style lighting, floor plan, penunjang tata cahaya, tugas tanggung jawab penata

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

Kode Mata Kuliah	Mata Kuliah	Deskripsi
		cahaya.
13PPC126	Praktikum pencahayaan	Mata kuliah Praktikum Pencahayaan membekali mahasiswa dengan kemampuan merencanakan, mengoperasikan, dan mengevaluasi sistem pencahayaan untuk mendukung produksi audio visual sesuai standar industri penyiaran. Materi meliputi prinsip dasar pencahayaan, karakteristik dan pengoperasian peralatan lighting, teknik penataan cahaya untuk produksi studio dan luar ruang, pengukuran intensitas cahaya, pengaturan warna dan temperatur cahaya, pencahayaan untuk berbagai format program, serta penerapan keselamatan dan kesehatan kerja (K3) dalam penggunaan peralatan pencahayaan. Melalui praktikum berbasis proyek, mahasiswa mampu menyusun desain pencahayaan, mengoperasikan peralatan lighting, menerapkan teknik pencahayaan sesuai kebutuhan artistik dan teknis produksi, serta mengevaluasi kualitas pencahayaan untuk menghasilkan tayangan audio visual yang memenuhi standar produksi penyiaran.
13PVD326	Penyuntingan Video	Mata kuliah ini merupakan mata kuliah pendukung kompetensi mahasiswa dan lulusan dalam hal melakukan penyuntingan video atau editing video, dan juga dalam hal penyusunan skripsi penciptaan karya produksi yang mengambil tema tentang editing. Materi yang dibahas meliputi: deskripsi editing, hardware dan software editing, digital editing, frame rate, kompresi gambar, six elemen editing, pemilihan shot, type of shot, transisi gambar dan suara, jenis cutting, dan psikologi warna.
13ANI326	Animasi 3D	Mata kuliah ini secara teori dan praktik membahas dasar-dasar teknik mengubah dan menganimasikan objek menggunakan efek efek standar dengan bantuan komputer. Secara teori, akan dipelajari teknik-teknik animasi shape, masking, animasi text, 3D, Membuat efek dengan puppet tool, dan Animasi efek (efek partikel). Secara praktik akan dikuasai pembuatan berbagai karya televisi seperti opening, iklan, bumper.
13FTG226	Fotografi	Mata kuliah ini membekali mahasiswa dengan pengetahuan dan keterampilan dasar dalam bidang fotografi, baik dari sisi teknis maupun artistik. Mahasiswa akan mempelajari prinsip kerja kamera, pengaturan pencahayaan, komposisi visual, serta teknik pengambilan gambar untuk berbagai keperluan media, seperti dokumentasi produksi, konten digital, promosi, dan jurnalistik. Mata kuliah ini menekankan pentingnya estetika visual, ketepatan teknis, dan relevansi konten dalam mendukung komunikasi visual di industri kreatif dan penyiaran.
13PFG126	Praktikum Fotografi	Mata kuliah Praktikum Fotografi membekali mahasiswa dengan kemampuan merencanakan, mengoperasikan, dan mengevaluasi proses produksi fotografi untuk menghasilkan karya visual yang memenuhi kebutuhan industri penyiaran dan media digital. Materi meliputi pengoperasian kamera digital, pengaturan eksposur (aperture, shutter speed, dan ISO), komposisi, perspektif, pencahayaan alami dan buatan, penggunaan lensa, fotografi studio dan luar ruang, pengolahan citra digital, serta penerapan etika dan keselamatan kerja dalam produksi fotografi. Melalui praktikum berbasis proyek, mahasiswa mampu menghasilkan foto yang memenuhi standar teknis dan estetika, menerapkan teknik fotografi sesuai kebutuhan

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

Kode Mata Kuliah	Mata Kuliah	Deskripsi
		produksi, mengolah hasil foto menggunakan perangkat lunak pengeditan, serta mengevaluasi kualitas karya fotografi untuk mendukung produksi konten penyiaran dan multimedia.
13VPR326	Virtual Production dan Teknologi VR/AR	Mata kuliah Virtual Production dan Teknologi VR/AR membekali mahasiswa dengan kemampuan merancang, mengembangkan, mengintegrasikan, dan mengevaluasi penerapan teknologi Virtual Production, Virtual Reality (VR), dan Augmented Reality (AR) dalam produksi konten audiovisual dan penyiaran digital. Materi meliputi konsep dasar virtual production, teknologi real-time rendering, game engine, camera tracking, LED virtual studio, pemodelan aset digital, pengembangan aplikasi VR/AR, integrasi elemen virtual dengan produksi nyata, serta aspek interaktivitas, pengalaman pengguna, dan etika pemanfaatan teknologi imersif. Melalui praktikum berbasis proyek, mahasiswa mampu menghasilkan prototipe konten virtual production atau aplikasi VR/AR, mengoperasikan perangkat dan perangkat lunak pendukung, mengintegrasikan teknologi imersif ke dalam proses produksi, serta mengevaluasi kualitas teknis dan fungsional hasil produksi sesuai kebutuhan industri penyiaran dan media digital.
13PSP226	Praktikum Sistem Studio Produksi	Mata kuliah ini bertujuan memberikan pengetahuan kepada mahasiswa berbagai jenis peralatan dasar yang digunakan dalam produksi dan penyiaran radio serta televisi untuk produksi program acara non-news dengan mengacu prinsip Keselamatan, Kesehatan Kerja dan Lingkungan (K3L). Mahasiswa akan mempelajari fungsi, spesifikasi teknis, serta cara pengoperasian peralatan secara langsung melalui praktikum. Mata kuliah ini menjadi dasar penting sebelum mahasiswa terlibat dalam praktik produksi dan pengelolaan sistem siaran yang lebih kompleks.
13PSN226	Praktikum Sistem Studio News	Mata kuliah ini bertujuan memberikan pengetahuan kepada mahasiswa berbagai jenis peralatan dasar yang digunakan dalam produksi dan penyiaran radio serta televisi untuk produksi program acara news. Mahasiswa mempelajari fungsi, spesifikasi teknis, serta cara pengoperasian peralatan secara langsung melalui praktikum dengan mengacu prinsip Keselamatan, Kesehatan Kerja dan Lingkungan (K3L).
13PIS226	Praktikum Integrasi Studio	Mata kuliah praktik ini bertujuan untuk membekali mahasiswa dengan pengetahuan dalam mengintegrasikan studio, dan memproduksi mandiri berbagai konten siaran, baik news maupun entertain dengan mengoperasikan peralatan studio radio, televisi dan multimedia dengan mengaplikasikan prinsip Keselamatan, Kesehatan Kerja dan Lingkungan (K3L).
13PNV426	Praktikum Produksi News dan Variety Show	Mata kuliah ini memberikan pengalaman langsung kepada mahasiswa dalam memproduksi konten news dan variety show. Mahasiswa dituntut untuk bekerja sama dalam tim lintas fungsi untuk merencanakan dan melaksanakan produksi program sesuai dengan Standar Operasional Produksi (SOP), diawali dari pra-produksi, produksi, hingga pasca produksi. Fokus utama mata kuliah ini adalah pada pengintegrasian berbagai aspek teknis dan manajerial dalam studio produksi, termasuk manajemen kru, pengaturan peralatan, koordinasi jadwal, budgeting, serta penyelesaian masalah di lapangan dalam dalam proyek produksi konten

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

Kode Mata Kuliah	Mata Kuliah	Deskripsi
		news dan variety show.
13PTD426	Praktikum Produksi Talkshow dan Drama	Mata kuliah ini memberikan pengalaman langsung kepada mahasiswa dalam memproduksi konten talkshow dan drama. Mahasiswa harus bekerja sama dalam tim lintas fungsi untuk merencanakan dan melaksanakan produksi program sesuai dengan Standar Operasional Produksi (SOP) dan mengaplikasikan K3L. Fokus utama mata kuliah ini adalah pada pengintegrasian berbagai aspek teknis dan manajerial dalam studio produksi, termasuk manajemen kru, pengaturan peralatan, koordinasi jadwal, budgeting, serta penyelesaian masalah di lapangan dalam proyek produksi konten talkshow dan drama.
13ELI326	Elektronika Instrumentasi	Mata kuliah ini membahas dan mempraktikkan dasar-dasar elektronika aktif dan pasif, karakteristik komponen elektronika, rangkaian penyearah, rangkaian transistor sebagai saklar dan penguat, penguat operasional serta rangkaian pembangkit gelombang dan pengetahuan dasar pembacaan instrumentasi alat (multitester, Video Engineering Monitor, Vectorscope, Waveform Monitor).
13PDM426	Praktikum Produksi dan Distribusi konten Multimedia Penyiaran	Mata kuliah Praktikum Produksi dan Distribusi Konten Multimedia Penyiaran membekali mahasiswa dengan kemampuan merencanakan, memproduksi, mengelola, mendistribusikan, dan mengevaluasi konten multimedia untuk berbagai platform penyiaran dan media digital. Materi meliputi perencanaan produksi, penyusunan alur kerja (workflow), produksi audio, video, dan grafis multimedia, penyuntingan konten, pengelolaan aset digital, kompresi dan konversi format media, strategi distribusi multiplatform, publikasi melalui televisi, radio, layanan streaming, media sosial, dan platform digital, serta analisis kinerja konten menggunakan indikator performa. Melalui praktikum berbasis proyek, mahasiswa mampu menghasilkan konten multimedia yang memenuhi standar teknis dan kreatif, menerapkan alur kerja produksi dan distribusi secara efektif, mengoptimalkan konten sesuai karakteristik setiap platform, serta mengevaluasi efektivitas distribusi berdasarkan data dan kebutuhan industri penyiaran.
13PTM426	Praktikum Teknologi Multimedia Penyiaran	Mata kuliah Praktikum Teknologi Multimedia Penyiaran membekali mahasiswa dengan kemampuan mengoperasikan, mengintegrasikan, mengelola, dan mengevaluasi teknologi multimedia yang digunakan dalam proses produksi dan penyiaran digital. Materi meliputi pengoperasian perangkat keras dan perangkat lunak multimedia, integrasi sistem audio, video, grafis, dan streaming, pengelolaan aset digital, penerapan teknologi jaringan multimedia, konfigurasi sistem produksi, pemanfaatan platform penyiaran digital, serta penerapan standar operasional dan keselamatan kerja. Melalui praktikum berbasis proyek, mahasiswa mampu mengintegrasikan berbagai teknologi multimedia dalam alur kerja produksi, mengoptimalkan kinerja sistem penyiaran, menyelesaikan permasalahan teknis pada proses produksi, serta menghasilkan produk multimedia yang memenuhi standar teknis, operasional, dan kebutuhan industri penyiaran.

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

Kode Mata Kuliah	Mata Kuliah	Deskripsi
13PMP426	Praktikum Manajemen Proyek Multimedia Penyiaran	Mata kuliah Praktikum Manajemen Proyek Multimedia Penyiaran membekali mahasiswa dengan kemampuan merencanakan, mengorganisasi, melaksanakan, mengendalikan, dan mengevaluasi proyek multimedia penyiaran sesuai dengan kebutuhan industri. Materi meliputi perencanaan ruang lingkup proyek, penyusunan work breakdown structure (WBS), penjadwalan, pengelolaan sumber daya manusia, anggaran, risiko, mutu, komunikasi proyek, penggunaan perangkat lunak manajemen proyek, serta penyusunan laporan dan dokumentasi proyek. Melalui praktikum berbasis proyek, mahasiswa mampu menyusun dokumen perencanaan proyek, mengkoordinasikan pelaksanaan produksi multimedia, mengelola sumber daya dan risiko, memantau capaian proyek berdasarkan indikator kinerja, serta mengevaluasi hasil pelaksanaan proyek untuk menghasilkan produk multimedia penyiaran yang memenuhi target waktu, biaya, mutu, dan kebutuhan pemangku kepentingan.
13AEM426	Analisis dan Evaluasi Produk Multimedia	Mata kuliah Analisis dan Evaluasi Produk Multimedia membekali mahasiswa dengan kemampuan menganalisis, mengukur, mengevaluasi, dan memberikan rekomendasi perbaikan terhadap produk multimedia berdasarkan aspek teknis, fungsional, estetika, pengalaman pengguna, dan efektivitas penyampaian pesan. Materi meliputi prinsip analisis kualitas produk multimedia, metode evaluasi produk, pengukuran kualitas audio, video, grafis, dan multimedia interaktif, analisis pengalaman pengguna (user experience), pengujian fungsionalitas, analisis performa konten digital, interpretasi data evaluasi, serta penyusunan rekomendasi pengembangan produk. Melalui studi kasus dan praktik evaluasi, mahasiswa mampu menerapkan instrumen penilaian, menganalisis hasil pengujian, menyusun laporan evaluasi, serta merekomendasikan strategi peningkatan kualitas produk multimedia yang memenuhi standar industri penyiaran dan media digital.
13PEI426	Profesionalisme dan Etika Industri Media	Mata kuliah Profesionalisme dan Etika Industri Media membekali mahasiswa dengan kemampuan menerapkan prinsip profesionalisme, etika, serta tanggung jawab dalam penyelenggaraan produksi dan pengelolaan media penyiaran. Materi meliputi konsep profesionalisme, etika profesi, kode etik penyiaran, regulasi media, hak kekayaan intelektual, perlindungan data dan privasi, tata kelola media digital, tanggung jawab sosial, serta pengambilan keputusan etis dalam lingkungan kerja industri media. Melalui studi kasus, diskusi, dan analisis praktik industri, mahasiswa mampu menganalisis permasalahan etika, menerapkan ketentuan peraturan dan kode etik dalam proses produksi multimedia penyiaran, mengevaluasi dampak sosial dari produk media, serta menunjukkan sikap profesional, integritas, dan tanggung jawab dalam menjalankan tugas di industri penyiaran dan media digital.
13SMP426	Simulasi Integrasi Multimedia dan Penyiaran	Mata kuliah ini merupakan capstone project yang dirancang sebagai simulasi terpadu lintas program studi: Manajemen Produksi Siaran, Manajemen Pemberitaan, dan Manajemen Teknik Studio Produksi. Mahasiswa akan bekerja dalam tim multidisipliner untuk merancang, memproduksi, dan menyelesaikan proyek siaran atau produksi multimedia secara menyeluruh, mulai dari tahap pra-produksi,

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

Kode Mata Kuliah	Mata Kuliah	Deskripsi
		produksi, hingga pasca-produksi. Melalui simulasi ini, mahasiswa mengaplikasikan kompetensi teknis, kreatif, dan manajerial dalam konteks nyata industri media, termasuk penentuan konsep program, perencanaan teknis, produksi berita, manajemen studio, pengoperasian alat produksi, editing, distribusi konten, serta pemecahan masalah di lapangan. Mata kuliah ini bertujuan membentuk sinergi antardisiplin, meningkatkan kemampuan kolaborasi, serta mempersiapkan mahasiswa menghadapi dinamika kerja profesional di industri penyiaran dan media digital.
13MGP226	Metodologi Penelitian	Mata kuliah ini membekali mahasiswa dengan pemahaman dan keterampilan dasar dalam menyusun dan melaksanakan penelitian ilmiah, khususnya yang relevan dengan bidang multimedia dan penyiaran. Mahasiswa akan mempelajari berbagai pendekatan penelitian (kualitatif, kuantitatif, dan campuran), teknik pengumpulan dan analisis data, serta cara merumuskan masalah, menyusun proposal, dan menyajikan laporan penelitian. Penekanan diberikan pada kemampuan menerapkan metode penelitian untuk menyelesaikan masalah praktis di bidang produksi multimedia dan penyiaran seperti studi audiens, evaluasi efektivitas konten, riset pasar industri kreatif, atau pengembangan inovasi teknis dalam studio.
13TGA626	Tugas Akhir	Merupakan capstone project yang mengharuskan mahasiswa untuk menerapkan seluruh pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh selama masa studi dalam bentuk proyek produksi nyata. Mahasiswa akan mengembangkan proyek kreatif di bidang produksi audio-visual (film, program televisi, konten digital, atau live production) dengan pendekatan manajerial teknik studio yang komprehensif.

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).