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 210 TAHUN 2026

TENTANG

PENETAPAN KURIKULUM BERBASIS *OUTCOME-BASED EDUCATION* 2026
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PERMAINAN
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 Teknologi Permainan sesuai pada diktum “c”, maka telah dilakukan evaluasi dan perbaikan kurikulum dan telah menghasilkan kurikulum terbaru pada Program Studi Teknologi Permainan yang diberi nama Kurikulum 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 :

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...

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

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 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 ...

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

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 TEKNOLOGI PERMAINAN SEKOLAH TINGGI MULTI MEDIA.

KESATU : Menetapkan Kurikulum *Outcome-Based Education* (OBE) Tahun 2026 Program Studi Teknologi Permainan 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 Teknologi Permainan 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,

Persetujuan		
Nama	Jabatan	Paraf
RM.Joko Priyono	KPS Teknologi Permainan	

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 210 TAHUN 2026
TENTANG
PENETAPAN KURIKULUM BERBASIS *OUTCOME-BASED EDUCATION* 2026 PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PERMAINAN SEKOLAH TINGGI MULTI MEDIA

KURIKULUM BERBASIS *OUTCOME-BASED EDUCATION* (OBE) 2026
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PERMAINAN
SEKOLAH TINGGI MULTI MEDIA

1. IDENTITAS PROGRAM STUDI

Perguruan Tinggi	Sekolah Tinggi Multi Media
Jurusan	Animasi dan Teknologi Permainan
Program Studi	Teknologi Permainan
Akreditasi	Baik Sekali
Jenjang Pendidikan	Sarjana Terapan
Gelar Lulusan	S.Tr.Kom
Visi dan Misi Program Studi	Visi : Menjadi program studi terbaik yang menyiapkan tenaga profesional di bidang industri game yang terintegrasi budaya lokal dan teknologi yang berstandar internasional. Misi : 1. Menghasilkan tenaga profesional dan aplikatif di bidang teknologi permainan. 2. Mengembangkan hasil riset untuk meningkatkan pelayanan prima guna memenuhi tuntutan masyarakat di bidang teknologi permainan. 3. Menciptakan sumber daya manusia di bidang teknologi permainan yang berperan yang berperan aktif dalam mencerdaskan kehidupan bangsa dan pembangunan. 4. Membangun etika profesi di bidang teknologi permainan.
E-mail PS	gametech@mmtc.ac.id
Alamat PS	Jalan Magelang Km. 6 Yogyakarta 55284 Indonesia Tel: (+62274) 561531, 562513 Fax: (+62274) 623537
Visi Misi PT	Visi Perguruan Tinggi Mewujudkan perguruan tinggi multimedia dan digital yang unggul, inovatif, dan berdampak serta berjiwa Pancasila, bertata kelola mandiri dan fleksibel di tahun

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

	2029 Misi Perguruan Tinggi 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

2. PROFIL LULUSAN

Kode	Profil Lulusan	Deskripsi Profil Lulusan
PL-01	Profesional Bidang Teknologi Permainan	Lulusan yang mampu menganalisis, merancang, mengembangkan, mengimplementasikan, menguji, mengevaluasi, dan mengoptimalkan produk teknologi permainan digital secara end-to-end dengan menerapkan prinsip desain permainan, teknologi pemrograman, produksi aset digital, game engine, serta teknologi interaktif sesuai kebutuhan pengguna dan standar industri.
PL-02	Profesional Berkarakter, Kolaboratif, dan Adaptif	Lulusan yang mampu menunjukkan integritas, etika profesi, tanggung jawab, komunikasi profesional, kolaborasi multidisiplin, kepemimpinan, kepedulian sosial, serta kemampuan beradaptasi dan belajar sepanjang hayat dalam pengembangan teknologi permainan dan industri kreatif digital.
PL-03	Akademisi/Peneliti Pemula dan Pengembang Inovasi	Lulusan yang mampu menganalisis, mensintesis, mengevaluasi, dan mengembangkan pengetahuan terapan di bidang teknologi permainan melalui pendekatan ilmiah, pemecahan masalah berbasis bukti, eksplorasi teknologi baru, penelitian terapan, serta pengembangan inovasi yang relevan dengan kebutuhan industri dan masyarakat.

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

3. CAPAIAN PEMBELAJARAN

Kode	Deskripsi Capaian Pembelajaran Lulusan
CPL01	Mampu menerapkan dan mengevaluasi prinsip etika profesi, integritas akademik, tanggung jawab sosial, HKI, dan profesionalisme dalam pengembangan teknologi permainan.
CPL02	Mampu menganalisis, mengevaluasi, dan merumuskan solusi terhadap permasalahan pengguna, teknis, produk, dan kebutuhan industri pada bidang teknologi permainan secara sistematis dan berbasis bukti.
CPL03	Mampu mengembangkan komunikasi profesional, berkolaborasi, dan memimpin pekerjaan dalam tim multidisiplin untuk menghasilkan produk teknologi permainan.
CPL04	Mampu menganalisis kebutuhan pengguna dan merancang, mengembangkan, serta mengevaluasi konsep, mekanik, sistem, narasi, level, antarmuka, dan pengalaman bermain.
CPL05	Mampu merancang, menghasilkan, mengintegrasikan, dan mengevaluasi aset visual, animasi, audio, antarmuka, serta konten digital permainan sesuai pipeline produksi dan standar kualitas yang ditetapkan.
CPL06	Mampu merancang, mengembangkan, mengintegrasikan, menguji, dan mengoptimalkan sistem teknologi permainan menggunakan metode, perangkat, dan lingkungan pengembangan yang relevan untuk menghasilkan produk permainan yang fungsional dan berkualitas.
CPL07	Mampu menganalisis, mensintesis, mengevaluasi, dan mengembangkan pengetahuan serta solusi terapan di bidang teknologi permainan melalui pendekatan ilmiah, eksperimen, penelitian terapan, dan pemanfaatan bukti untuk menghasilkan inovasi yang relevan.
CPL08	Mampu mengevaluasi peluang, mengembangkan inovasi dan model nilai produk teknologi permainan, serta menunjukkan kemampuan adaptif dan pembelajaran sepanjang hayat untuk merespons perkembangan profesi, teknologi, dan industri digital.

4. STRUKTUR KURIKULUM

SEMESTER 1

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS		
			Teori	Praktik	Jumlah
1	25NPC225	Pancasila	1	1	2
2	25NAG225	Agama	2	0	2
3	25NRM325	Nirmana	1	2	3
4	25SKT325	Sketsa	1	2	3
5	25IBN225	Ilmu Budaya Nusantara	1	1	2
6	25DRW325	Drawing	1	2	3
7	25PRG325	Perancangan Game	1	2	3
8	25NBI225	Bahasa Indonesia	1	1	2
Jumlah			8	12	20

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 MK	Mata Kuliah	SKS		
			Teori	Praktik	Jumlah
1	25EDG225	Edu Game	1	1	2
2	25DKV325	Desain Komunikasi Visual	1	2	3
3	25APN225	Algoritma Pemrograman	1	1	2
4	25FSG225	Fisika Game	1	1	2
5	25MTG225	Matematika Game	1	1	2
6	25NKW225	Kewarganegaraan	1	1	2
7	25PKR325	Perancangan Karakter	1	2	3
8	25PBG225	Produksi Board Game	0	2	2
9	25KLD225	Literasi Digital	1	1	2
Total			**8**	**12**	**20**

SEMESTER 3

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS		
			Teori	Praktik	Jumlah
1	25BDA225	Basis Data	1	1	2
2	25GSL225	Game Storyline	1	1	2
3	25PGE325	Pemrograman Game	1	2	3
4	25ILD325	Ilustrasi Digital	1	2	3
5	25LOG225	Logika Game	1	1	2
6	25PRL325	Perancangan Level	2	1	3
7	25PLG325	Perancangan Lingkungan Game	2	1	3
8	25AGD325	Animasi Game 2D	1	2	3
9	25PAG225	Prinsip Animasi Game	0	2	2
Total			**10**	**13**	**23**

SEMESTER 4

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS		
			Teori	Praktik	Jumlah
1	25JKP225	Jaringan Komputer	1	1	2
2	25MHS325	Modelling 3D Hard Surface	1	2	3
3	25MSE325	Music Illustration and Sound Effect	2	1	3
4	25AGT325	Animasi Game 3D	1	2	3
5	25MDO325	Modelling 3D Organik	1	2	3
6	25AMG325	Antarmuka Game	2	1	3
7	25PGD425	Produksi Game 2D	0	4	4
8	25KDE325	Digital Ecosystem	2	1	3
Total			**10**	**14**	**24**

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

SEMESTER 5

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS		
			Teori	Praktik	Jumlah
1	25MNP325	Manajemen Proyek	2	1	3
2	25PAI225	Penulisan Karya Ilmiah	1	1	2
3	25CRT225	Creative Thinking	1	1	2
4	25PPI225	Psikologi Persepsi	2	0	2
5	25KIP225	Komunikasi Interpersonal	1	1	2
6	25MTP225	Metodologi Penelitian	1	1	2
7	25KPG225	Komputer Grafis	1	1	2
8	25BIG225	Bahasa Inggris	1	1	2
9	25PGT425	Produksi Game 3D	0	4	4
10	25KMD225	Manajemen Multi Media dan Digital	1	1	2
Total			**12**	**11**	**23**

SEMESTER 6

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS		
			Teori	Praktik	Jumlah
1	25STG225	Sistem Game	1	1	2
2	25ITG325	Integrasi Game	2	1	3
3	25GAI225	Game Artificial Intelligence	1	1	2
4	25VFX325	Visual Effect	1	2	3
5	25TPR225	Technopreneur	1	1	2
6	25KSG225	Kapita Selekta Game	2	0	2
7	25PRA625	Produksi Advergame	0	6	6
Total			**8**	**12**	**20**

SEMESTER 7

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS		
			Teori	Praktik	Jumlah
1	25KET325	Emerging Technology	2	1	3
2	25PMG625	Produksi Multiplayer Game	0	6	6
Total			**2**	**7**	**9**

SEMESTER 8

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS		
			Teori	Praktik	Jumlah
1	24SKP626	Tugas Akhir (Penciptaan Karya Produksi)	-	6	6
Jumlah			-	6	6
Total SKS yang ditempuh					**145**

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

5. DESKRIPSI MATA KULIAH

25NAG225 - Agama
Mata kuliah ini bertujuan membentuk pribadi mahasiswa yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta mampu mengimplementasikan nilai-nilai keagamaan dalam kehidupan pribadi, sosial, dan profesional. Mahasiswa diajak untuk memahami ajaran pokok agamanya masing-masing (Islam, Kristen, Katolik, Hindu, Buddha, Konghucu) dan merefleksikannya dalam konteks kehidupan sehari-hari, termasuk dalam dunia kerja, media, dan teknologi

25NPC225 - Pancasila
Mata kuliah ini membahas tentang falsafah Pancasila sebagai tata nilai dan norma dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara dalam NKRI yang berdasar pada nilai-nilai luhur Pancasila dengan penekanan khusus pada relevansinya dalam bidang multi media. Mata kuliah ini bertujuan untuk membentuk karakter mahasiswa agar memiliki kesadaran nilai-nilai luhur Pancasila dan mampu mengimplementasikannya secara etis dan bertanggung jawab dalam setiap karya serta interaksi di dunia media.

25NKW225 - Kewarganegaraan
Mata kuliah ini membahas hak, kewajiban, dan peran warga negara dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Mahasiswa akan mempelajari sistem pemerintahan dan mekanisme politik di Indonesia, serta hukum dan peraturan yang mengatur kehidupan bernegara. Pembelajaran menekankan pentingnya partisipasi aktif dan tanggung jawab sosial sebagai warga negara yang sadar hukum dan beretika. Mata kuliah ini juga mengupas aspek demokrasi, hak asasi manusia, serta tantangan kewarganegaraan di era globalisasi dan perkembangan teknologi informasi.

25NBI225 - Bahasa Indonesia
Mata Kuliah ini membekali mahasiswa dengan penguasaan Bahasa Indonesia yang komprehensif sehingga membentuk lulusan yang mampu berkomunikasi secara efektif, baik lisan maupun tulisan, serta menghasilkan karya media yang berkualitas tinggi dan beretika. Materi yang dibahas dalam mata kuliah ini meliputi penguasaan kaidah Bahasa Indonesia, aplikasi Bahasa Indonesia dalam produksi media (penulisan naskah, penyuntingan bahasa, bahasa jurnalistik, bahasa iklan dan komunikasi pemasaran, retorika dan teknik komunikasi lisan), penulisan karya tulis ilmiah di bidang media, etika berbahasa dan media, literasi media dan kritik bahasa.

25BIG225 - Bahasa Inggris
Mata kuliah ini mempelajari bahasa asing (Inggris) sebagai bahasa internasional dengan menyesuaikan kebutuhan informasi pada program terkait lingkup perancangan teknologi permainan.

25PRG325 - Perancangan Game
Mata kuliah ini mempelajari tentang konsep, proses perancangan game (pra produksi/production design). mempelajari elemen dasar game (elemen dramatis dan formal, akhir dari mata kuliah ini menghasilkan

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

game design document, dan pitching sebagai pembuktian dari konsep dokumen tersebut.

25PRL325 - Perancangan Level
Mata kuliah ini mempelajari arus ruang (flow of space), transfer mekanika game (encounter the game mechanics) dan desain pengalaman naratif (narrative experience design).

25NRM325 - Nirmana
Mata kuliah ini bertujuan membantu mahasiswa agar memiliki kemampuan dan kepekaan visual (2D dan 3D) yang meliputi : elemen dasar komunikasi visual dan prinsip komposisi.

25SKT325 - Sketsa
Mata kuliah ini membahas berbagai hal tentang seni sketsa yang meliputi pengertian dasar -dasar seni sketsa, teknik menggambar sketsa (arsitektural, pemandangan, manusia, binatang, image, karakter dan deformasi bentuk), sketsa untuk storyboard game atau animasi, perencanaan awal konsep visual game baik 2D dan 3D.

25DRW325 - Drawing
Mata kuliah ini mempelajari teknik menggambar yang bertujuan untuk membantu mahasiswa agar mampu membentuk objek-objek (free hand drawing, tradisional maupun digital) yang akan digunakan dalam produksi animasi dan gambar bentuk.

25KPG225 - Komputer Grafis
Mata kuliah ini bertujuan membantu mahasiswa agar memiliki kemampuan dan keterampilan mengolah grafis dengan menggunakan komputer(merchandising).

25DKV325 - Desain Komunikasi Visual
Mata kuliah ini bertujuan membantu mahasiswa agar memiliki kemampuan dalam merancang konsep komunikasi dan ungkapan daya kreatif yang diaplikasikan dalam pelbagai media komunikasi visual dengan mengolah elemen desain grafis yang terdiri dari gambar (Ilustrasi), huruf/ tipografi, warna, komposisi, dan layout guna menyampaikan pesan secara visual.

25PKR325 - Perancangan Karakter
Mata kuliah ini bertujuan membantu mahasiswa memahami konsep karakter dan mampu merancang karakter, aset-aset maupun properti pendukung produksi game (2D).

25ILD325 - Ilustrasi Digital
Mata kuliah ini mempelajari keterampilan memproduksi, mengolah image grafis, pewarnaan digital menggunakan software grafis baik bentuk vektor maupun bitmap/raster untuk kepentingan aset game serta kemampuan untuk menyusun komposisi dalam sebuah projek.

25AMG325 - Antarmuka Game
Mata kuliah ini mempelajari perancangan antarmuka game dalam bentuk tampilan grafis sesuai dengan jenis, tipe, manfaat, fungsi, layout dan genre-nya yang meliputi title screen, main menu dan ingame UI

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

seperti icon, bar, state, dialog box, button dan HUD dengan memperhatikan kaidah-kaidah komunikasi visual.

25PLG325 - Perancangan Lingkungan Game
Mata kuliah ini mempelajari tentang tentang perancangan dan tata letak/layouting setting lokasi/environment (background dan foreground) baik interior maupun eksterior, serta aset-aset/properti pendukungnya di dalam game.

25APN225 - Algoritma Pemrograman
Mata kuliah ini mempelajari tentang pengertian algoritma, cara-cara menunjukkan algoritma (flowchart, pseudocode, dan pemrograman), struktur logika dasar class, objek, variabel, properti, method, enkapsulasi, inheritance, sintaks using.

25PGE325 - Pemrograman Game
Mata kuliah bertujuan untuk membekali mahasiswa agar dapat memahami konsep dan cara pembuatan aplikasi permainan materi yang diberikan meliputi pengantar game dan genre, matematika vector, fisika menaik, grafik 2D, game input, networking, tumbukan antar object pembuatan game 2D dan pengenalan game 3D. Matakuliah ini bersifat tutorial yang akan menuntun mahasiswa langkah demi langkah dalam membuat aplikasi permainan dengan menggunakan game engine.

25LOG225 - Logika Game
Mata kuliah ini mempelajari penerapan dasar -dasar pemrograman seperti abstraction, polymorphism, design programming pattern (singleton, command pattern, observer pattern) untuk membuat game sederhana.

25EDG225 - Edu Game
Mata kuliah ini mempelajari tentang aspek-aspek edukasi yang diterapkan dalam game yang dikaitkan dengan seni, teknologi dan budaya.

25PSG225 - Sistem Game
Mata Kuliah ini mempelajari mekanisme game engine, data flow diagram, flowchart game secara keseluruhan (gameplay dan mekanik).

25JKP225 - Jaringan Komputer
Mata kuliah ini bertujuan untuk memahami konsep, merancang jaringan komputer dan aplikasinya serta memberikan pengetahuan dan kemampuan menguasai jaringan, LAN dan WAN serta pengamatan jaringan yang digunakan sebagai pendukung pembuatan game online maupun multiplayer.

25PBG225 - Produksi Board Game
Mata kuliah ini mempelajari pembuatan board game yang dimulai dari proses pra produksi (Game Design Document), Produksi dan Pasca Produksi (mastering CD dan merchandising). Output dari praktek ini adalah sebuah board game yang dapat dimainkan, lengkap dari konten (board/arena permainan, token, kartu, bidak, rules book hingga packaging).

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

25PAG225 - Prinsip Animasi Game
Mata kuliah ini mempelajari proses pembuatan animasi 2D (tradisional dan digital) dengan menerapkan prinsip-prinsip animasi.

25PGD425 - Produksi Game 2D
Mata kuliah ini mempelajari pembuatan game 2 dimensi yang dimulai dari proses pra produksi (Game Design Document), Produksi dan Pasca Produksi (mastering CD dan merchandising). Output dari praktek ini adalah sebuah Game 2 Dimensi (mobile atau desktop) yang dapat dimainkan, minimal 3 level.

25PGT425 - Produksi Game 3D
Mata kuliah ini mempelajari pembuatan game 3 dimensi yang dimulai dari proses pra produksi (Game Design Document), Produksi dan Pasca Produksi (mastering CD dan merchandising). Output dari praktek ini adalah sebuah Game 3 Dimensi (mobile atau desktop) yang dapat dimainkan, minimal 3 level.

25PRA625 - Produksi Advergame
Mata kuliah ini menuntut mahasiswa untuk merancang dan mengembangkan advergame yang efektif sebagai media promosi interaktif; atau memproduksi visual dalam pembuatan advergame, termasuk pembuatan karakter, environment, interface, dan elemen grafis lainnya yang mendukung branding dan interaktivitas; atau membangun advergame menggunakan bahasa pemrograman dan game engine. Mahasiswa dituntut untuk menerapkan prinsip-prinsip desain game, integrasi pesan iklan, dan strategi pemasaran melalui media game; atau prinsip desain visual, teknik asset creation, dan integrasi visual ke dalam engine game; atau scripting, gameplay mechanics, event handling, integrasi aset visual, serta bagaimana mengimplementasikan logika promosi ke dalam game.

25PMG625 - Produksi Multiplayer Game
Mata kuliah ini mempelajari pembuatan multiplayer game (2 dimensi atau 3 dimensi, online atau offline) yang dimulai dari proses pra produksi (Game Design Document), Produksi dan Pasca Produksi (mastering CD dan merchandising). Output dari praktek ini adalah sebuah Game multiplayer (mobile atau desktop) yang dapat dimainkan minimal oleh 2 player, minimal 3 level.

25MNP325 - Manajemen Proyek
Mahasiswa akan mempelajari prinsip-prinsip dasar perencanaan, pelaksanaan, pemantauan, dan evaluasi proyek permainan, serta keterampilan praktis dalam menggunakan version control system (seperti Git) untuk mengelola perubahan kode, aset digital, dan dokumentasi proyek secara kolaboratif. Melalui simulasi proyek dan studi kasus, mahasiswa akan memahami bagaimana version control mendukung pengembangan permainan yang efisien, transparan, dan dapat diukur dalam tim pengembang multi-disiplin.

25FSG225 - Fisika Game
Mata kuliah ini mempelajari tentang hukum newton tentang gerak, gravitasi, gerak lurus berubah beraturan, tekanan, momentum dan impuls, serta hukum kekekalan momentum yang memungkinkan untuk

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

diimplementasikan atau dapat diujikan dalam game (permainan).

25MTG225 - Matematika Game
Mata kuliah ini mempelajari sistem koordinat, vektor dan operasi vektor, macam-macam matriks dan operasinya, bilangan kompleks, bangun datar dan bangun ruang, serta transformasi matriks yang digunakan dalam game (permainan)

25IBN225 - Ilmu Budaya Nusantara
Mata kuliah ini mempelajari budaya-budaya nusantara dan produknya untuk mengembangkan kreativitas dalam perancangan game dalam mengangkat kearifan lokal

25CRT225 - Creative Thinking
Mata Kuliah ini bertujuan untuk membantu mahasiswa dalam mengembangakan keterampilan berpikir secara kreatif meliputi kemampuan associating, questioning, observing experimenting, dan design thinking.

25MTP225 - Metodologi Penelitian
Mata kuliah ini bertujuan membantu mahasiswa agar memiliki pengetahuan metodologi riset yang terstruktur dan memiliki kemampuan menggali, mengolah dan menganalisa sebuah informasi. Baik penelitian kualitatif dan kuantitatif

25KIP225 - Komunikasi Interpersonal
Mata Kuliah ini memberikan pemahaman kepada mahasiswa bahwa komunikasi interpersonal adalah ilmu yang bertujuan untuk memelihara, membina dan menciptakan hubungan baik antara individu dengan individu dan individu dengan organisasi dengan menggunakan kemampuan berbicara, pitching dan negosiasi dengan klien.

25BDA225 - Basis Data
Mata kuliah ini Proses perancangan basis data, pendefinisian kebutuhan data, representasi orientasi objek, perancangan konsep basis data, penormalan relasi, normalisasi, View Integration, Relational Commercial Language, pengelolaan basis data untuk multi user.

25GSL225 - Game Storyline
Mata kuliah ini bertujuan membantu mahasiswa memahami dan memiliki kemampuan dalam penyusunan naskah produksi dan storyboard game. Maksud dan tujuan diajarkannya mata kuliah ’Game Storyline’, agar mahasiswa dapat meningkatkan kompetensi setelah memahami tentang Game Storyline yang meliputi; Pengertian Naskah Game, Proses Produksi Game, Prinsip Game Design, Genre Game, Proses Penulisan dan Pengembangan Gagasan, Interaktif dan Naratif, Karakter dan Point of View, Konflik dan Motivasi, Cutscene, Sinematik, Storytelling, Sinopsis, Proposal, Design Document

25AGD325 - Animasi Game 2D
Mata kuliah ini mempelajari dan membuat pergerakan karakter berdasar 12 prinsip animasi dengan hasil akhir berupa sprite 2D, termasuk optimasinya.

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

25MHS325 - Modeling 3D Hard Surface
Mata kuliah ini bertujuan mempelajari proses pembuatan model 3D hard surface lowpoly yang meliputi aset-aset interior maupun exterior serta teksturing object 3D, termasuk optimasinya.

25AGT325 - Animasi Game 3D
Mata kuliah ini mempelajari dan membuat pergerakan objek dan karakter 3D berdasarkan 12 prinsip animasi, termasuk optimasinya.

25MDO325 - Modeling 3D Organik
Mata kuliah ini bertujuan mempelajari proses pembuatan model 3D Organik lowpoly yang meliputi objek - objek makhluk hidup (manusia, hewan, tumbuhan), termasuk optimasinya

25MSE325 - Music Illustration and Sound Effect
Mata kuliah ini mempelajari tentang tata suara meliputi pengisian suara karakter game, musik background diegetic dan nondiegetic berdasarkan genre game, efek suara library, atmosfer dan foley yang diperuntukkan untuk game disesuaikan dengan genre game.

25PAI225 - Penulisan Karya Ilmiah
Mata Kuliah ini membahas jenis-jenis karya ilmiah, cara menyusun karya tulis, dan praktik membuat karya tulis. Strategi kuliah meliputi kegiatan tatap muka, diskusi dan atau bedah buku/artikel dan kajian peraturan penulisan karya tulis. Evaluasi dilakukan melalui tes tertulis, tugas presentasi, diskus, keaktifan dalam perkuliahan, aktivitas diskusi

25KSG225 - Kapita Selekta Game
Mata kuliah ini mempelajari tentang perkembangan teknologi dan penerapannya dalam game, isu-isu terkini tentang perkembangan game serta membangun ide-ide persiapkan pelaksanaan tugas akhir.

25PPI225 - Psikologi Persepsi
Mata kuliah ini mempelajari tentang psikologi perkembangan, Sensorik motorik, kognitif, kreativitas dan moral.

25TPR225 - Technopreneur
Mata Kuliah ini memberikan pemahaman dan skill kepada mahasiswa untuk mampu mengidentifikasi, dan mengevaluasi peluang wirausaha sesuai dengan bidang keahliannya, serta mengembangkan peluang usaha tersebut. Mata kuliah ini menggabungkan pengenalan teori dan praktek langsung (hands-on experience) secara terintegrasi dalam mengembangkan peluang usaha. Pada akhirnya mahasiswa diharapkan mampu menuangkan peluang usaha kedalam business plan yang efektif.

25ITG325 - Integrasi Game
Mata kuliah ini mempelajari integrasi antara game dengan piranti (hardware) input maupun output.

25GAI225 - Game Artificial Intelligence
Mata kuliah ini mempelajari konsep dasar kecerdasan buatan pada game berdasar kecerdasan alami dan mempelajari konsep dasar kecerdasan buatan, logika fuzzy (Finite State Machines, Hierarchical Finite State Machine), berikut teori penunjangnya yang menyangkut

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

pencarian, representasi pengetahuan, ketidakpastian, sistem pakar, dan algoritma genetika.

25VFX325 - Visual Effects
Mempelajari tentang efek-efek visual untuk meningkatkan daya tarik terhadap objek yang ditambahkan hal ini merupakan kombinasi teknologi dan seni dalam produksi game. Tidak hanya dalam bentuk gambar tapi juga animasi bergerak termasuk penambahan ornamen khusus seperti cahaya, particle, sinar laser, lightning, liquid dan lain lain. Visual Effects sepenuhnya dilakukan dengan menggunakan perangkat Komputer.

25SPK625 - Tugas Akhir
Tugas Akhir adalah karya ilmiah dan produksi game yang disusun oleh mahasiswa berdasarkan hasil penelitian suatu masalah yang dilakukan secara dengan bimbingan dosen pembimbing. Tugas akhir merupakan salah satu persyaratan kelulusan mahasiswa. Tugas Akhir di Program Studi Teknologi Permainan dapat disusun oleh mahasiswa secara kelompok (maksimal 3 mahasiswa) atau mandiri, dengan ketentuan pembagian anggota kelompok sesuai profil lulusan 1. Game designer, 2. Game programmer, 3. Visual Artist, dan menghasilkan satu produksi game dengan laporan Tugas Akhir dari masing-masing anggota sesuai pembagian pekerjaan

25KLD225 - Literasi Digital
Mata kuliah ini bertujuan untuk membekali mahasiswa dengan pemahaman, keterampilan, dan sikap kritis dalam menggunakan teknologi digital secara cerdas, etis, dan produktif. Literasi digital mencakup kemampuan mengakses, mengevaluasi, menggunakan, dan menciptakan informasi melalui berbagai media digital, serta kesadaran terhadap isu-isu privasi, keamanan, jejak digital, dan etika penggunaan media online. Dalam konteks produksi media, mahasiswa akan diajak untuk memahami bagaimana teknologi digital 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.

25KDE325 - Digital Ecosystem
Mata kuliah ini secara teori dan praktik mempelajari tentang Digital Ecosystem & Service, Infrastruktur Digital, dan Penyiaran Digital. Konsep umum Digital Ecosystem & Services meliputi konsep dasar arsitektur ekosistem digital (platform, penyedia layanan, pengguna, regulator) dan model bisnis berbasis platform, transformasi layanan digital. Konsep umum Infrastruktur Digital meliputi jaringan komunikasi (5G, fiber optik, satelit), cloud/edge computing (AWS, Azure, GCP), data center dan content delivery networks (CDN), tantangan & inovasi keamanan siber (cybersecurity) dan ketahanan infrastruktur. Konsep Penyiaran Digital meliputi evolusi Teknologi (transisi analog ke digital), standar penyiaran digital (DAB+, DTMB, DVB-T, ATSC, ISDB), layanan OTT (Over -The-Top), video on demand, interactive TV, konvergensi media, dan dampaknya.

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

25KMD225 - Manajemen Multi Media dan Digital

Mata kuliah ini bertujuan membekali mahasiswa dengan pengetahuan dasar dan keterampilan praktis dalam mengelola proses produksi, distribusi, dan pengelolaan konten multimedia berbasis digital. Materi mencakup perencanaan proyek multimedia, pengelolaan tim kreatif, penggunaan perangkat lunak multimedia, strategi distribusi digital, serta aspek manajerial yang berkaitan dengan produksi media di industri kreatif. Mahasiswa mempelajari bagaimana mengintegrasikan berbagai elemen media (audio, video, grafis, animasi, dan interaktif) dalam sebuah produk digital yang efektif dan bernilai komersial. Selain itu, dibahas pula tren dan perkembangan teknologi multimedia terkini, manajemen hak kekayaan intelektual, serta strategi pemasaran digital untuk produk multimedia. Melalui kombinasi teori dan praktik, mata kuliah ini bertujuan menyiapkan mahasiswa agar mampu mengelola proyek multimedia secara profesional, memahami dinamika industri digital, serta mengoptimalkan pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan daya saing produk kreatif digital yang dihasilkan.

25KET325 - Emerging Technology

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

Ditetapkan di Yogyakarta
pada tanggal 14 Agustus 2026

KETUA SEKOLAH TINGGI MULTI MEDIA,

Persetujuan		
Nama	Jabatan	Paraf
RM.Joko Priyono	KPS Teknologi Permainan	

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).