



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 2025

TENTANG

PEDOMAN KODEFIKASI MATA KULIAH,
MATA KULIAH DASAR UMUM, DAN MATA KULIAH PENCIRI INSTITUSI
DI SEKOLAH TINGGI MULTI MEDIA

KETUA SEKOLAH TINGGI MULTI MEDIA,

Menimbang : a. bahwa dalam menentukan kodefikasi mata kuliah, mata kuliah dasar umum, dan mata kuliah penciri institusi di Sekolah Tinggi Multi Media, maka perlu disusun Pedoman Kodefikasi Mata Kuliah;

b. bahwa sehubungan dengan hal tersebut di atas, Pedoman Kodefikasi Mata Kuliah di Sekolah Tinggi Multi Media ditetapkan dengan Surat Keputusan 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 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 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 16, Tambahan Lembaran Negara Nomor 5500);

4. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2022 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2022 Nomor 14, Tambahan Lembaran Negara Nomor 6762);

5. Peraturan ...

5. Peraturan Presiden Nomor 33 Tahun 2014 tentang Pendirian Sekolah Tinggi Multi Media (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 82);
6. Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia Nomor 29 Tahun 2014 tentang Organisasi dan Tata Kerja Sekolah Tinggi Multi Media (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 1278);
7. Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika RI Nomor 37 Tahun 2014 tentang Statuta Sekolah Tinggi Multi Media (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 1480);
8. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 53 Tahun 2023 Tentang Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2023 Nomor 638);
9. Peraturan Menteri Komunikasi dan Digital Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2025 Tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Komunikasi dan Digital (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2025 Nomor 17);
10. Keputusan Menteri Komunikasi dan Digital RI Nomor 19 Tahun 2025 tentang Pengangkatan Pegawai Negeri Sipil ke dalam Jabatan Pimpinan Tinggi Pratama ditetapkan tanggal 30 Januari 2025;
11. Keputusan Ketua Sekolah Tinggi Multi Media Nomor 762 Tahun 2021 Tentang Pedoman Kodefikasi Mata Kuliah Di Sekolah Tinggi Multi Media Yogyakarta.

MEMUTUSKAN:

Menetapkan : KEPUTUSAN KETUA SEKOLAH TINGGI MULTI MEDIA TENTANG PEDOMAN KODEFIKASI MATA KULIAH, MATA KULIAH DASAR UMUM, MATA KULIAH PENCIRI INSTITUSI DI SEKOLAH TINGGI MULTI MEDIA;

KESATU : Ketentuan tentang pedoman kodefikasi mata kuliah pada Keputusan Ketua Sekolah Tinggi Multi Media Nomor 762 Tahun 2021 Tentang Pedoman Kodefikasi Mata Kuliah Di Sekolah Tinggi Multi Media Yogyakarta tetap berlaku untuk Kurikulum Tahun 2021 dan tidak berlaku untuk kurikulum Tahun 2025;

KEDUA : Menetapkan pedoman kodefikasi mata kuliah Sekolah Tinggi Multi Media sebagaimana tercantum pada Lampiran yang merupakan bagian tidak terpisahkan dari keputusan ini;

KETIGA...

- KETIGA : Ketentuan tentang pedoman kodifikasi mata kuliah ini diterapkan pada Kurikulum Tahun 2025 dan selanjutnya;
- 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 : 10 Juli 2025

Ketua,

R. M. Agung Harimurti

Persetujuan		
Shinto Dirawati	Puket I	
Bambang Sujarwadi	Kapus Penjamu	

**PEDOMAN KODEFIKASI MATA KULIAH,
 MATA KULIAH DASAR UMUM, MATA KULIAH PENCIRI STMM
 DI SEKOLAH TINGGI MULTI MEDIA YOGYAKARTA**

A. Struktur Kode Mata Kuliah

Secara umum kode mata kuliah di Sekolah Tinggi Multi Media (STMM) terdiri dari 8 karakter dan ditulis mengikuti aturan kode jurusan (*j*), kode program studi (*p*), singkatan nama mata kuliah (*XYZ*), jumlah beban SKS (*sks*), dan tahun kurikulum (*tk*). Kode mata kuliah di STMM memiliki format sebagai berikut :

<i>j</i>	<i>p</i>	<i>XYZ</i>	<i>sks</i>	<i>tk</i>
----------	----------	------------	------------	-----------

Penjelasan masing-masing unsur pada kode mata kuliah sebagai berikut :

Kode	Deskripsi
<i>j</i>	<i>j</i> merupakan kode berupa sebuah angka yang mewakili jurusan, berikut kode yang digunakan : 1 : Jurusan Penyiaran, 2 : Jurusan Animasi dan Teknologi Permainan, dan 3 : Jurusan Komunikasi Informasi Publik.
<i>p</i>	<i>p</i> merupakan sebuah angka yang diguankan sebagai kode Program Studi 1 : Program studi Manajemen Produksi Siaran, 2 : Program studi Manajemen Produksi Berita, 3 : Program studi Manajemen Teknik Studio Produksi, 4 : Program studi Animasi, 5 : Program studi Teknologi Permainan dan 6 : Program studi Manajemen Informasi Komunikasi.
<i>XYZ</i>	<i>XYZ</i> secara umum merupakan singkatan nama mata kuliah yang terdiri dari tiga huruf, sebagai contoh Mata Kuliah <i>Artificial Intelligence</i> diberikan kode "AIN". Kode Mata Kuliah Penciri Institusi (MKPI) huruf pertama diawali dengan huruf "K", diikuti dua huruf lain sebagai singkatan dari nama mata kuliah. Kode Mata Kuliah Dasar Umum (MKDU) berbasis kebangsaan huruf pertama diawali dengan huruf "N", diikuti dua huruf lain sebagai singkatan dari nama mata kuliah. Kode MKDU dan MKPI ditentukan lebih lanjut di dalam lampiran ini. Kode mata kuliah selain MKDU dan MKPI ditentukan oleh Prodi.
<i>sks</i>	<i>sks</i> merupakan kode yang terdiri dari satu angka yang mewakili jumlah satuan kredit semester (SKS) mata kuliah
<i>tk</i>	<i>tk</i> merupakan kode yang terdiri dari dua angka yang mewakili tahun kurikulum disahkan.

B. Kode Mata Kuliah Dasar Umum

Mata Kuliah Dasar Umum (MKDU) berbasis kebangsaan terdiri dari Pancasila, Kewarganegaraan, Agama dan Bahasa Indonesia. Singkatan Kode MKDU diawali dengan huruf "N" (mewakili singkatan Nasional) dan diikuti dengan dua huruf yang merupakan singkatan nama mata kuliah. Program studi menyesuaikan dengan kode jurusan (*j*), kode Prodi (*p*), dan tahun berlaku kurikulum (*tk*) seperti pada Bagian A. Kode MKDU seperti tabel di bawah ini :

Kode MK	Mata Kuliah	Deskripsi/Silabus
<i>jpNPC2tk</i>	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.
<i>jpNKW2tk</i>	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.
<i>jpNAG2tk</i>	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.
<i>jpNBI2tk</i>	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.

Sebagai contoh kodefikasi MKDU di Prodi Manaprodsi ($p=1$), Jurusan Penyiaran ($j=1$), dengan tahun kurikulum 2025 ($tk=25$) untuk mata kuliah Pancasila ($XYZ=NPC$) dengan beban 2 SKS ($sks=2$) akan memiliki kode “11NPC225”.

C. Kode Mata kuliah Penciri Institusi

Mata kuliah Penciri Institusi (MKPI) membekali mahasiswa mengenai tugas, fungsi dan ruang lingkup pekerjaan di Kementerian Komunikasi dan Digital. Mata kuliah terdiri dari *Literasi Digital*, *Digital Ecosystem*, Manajemen Multi Media dan Digital, dan *Emerging Technology*. Singkatan Kode MKPI diawali dengan huruf “K” (mewakili singkatan Komdigi) dan diikuti dengan dua huruf yang merupakan singkatan nama mata kuliah. Program studi menyesuaikan dengan kode jurusan (j), dan kode Prodi (p) dan tahun berlaku kurikulum (tk) seperti pada Bagian A. Kode Mata Kuliah Dasar Umum seperti tabel di bawah ini :

Kode MK	Mata Kuliah	Deskripsi/Silabus
<i>jpKLD2tk</i>	<i>Literasi Digital</i>	Mata kuliah ini bertujuan untuk membekali mahasiswa dengan pemahaman, keterampilan, dan sikap kritis dalam menggunakan teknologi digital secara cerdas, etis, dan produktif. Literasi digital mencakup kemampuan mengakses, mengevaluasi, menggunakan, dan menciptakan informasi melalui berbagai media digital, serta kesadaran terhadap isu-isu privasi, keamanan, jejak digital, dan etika penggunaan media online. Dalam konteks produksi media, mahasiswa akan diajak untuk memahami bagaimana teknologi digital memengaruhi cara bekerja, berkomunikasi, dan berkarya di industri kreatif. Mahasiswa juga akan diperkenalkan dengan konsep digital mindset, kolaborasi daring, serta kecakapan menggunakan alat digital produktif seperti platform manajemen proyek, penyimpanan cloud, dan analitik media.
<i>jpKDE3tk</i>	<i>Digital Ecosystem</i>	Mata Kuliah ini secara teori dan praktik mempelajari tentang <i>Digital Ecosystem & Service</i> , Infrastruktur Digital, dan Penyiaran Digital. Konsep umum <i>Digital Ecosystem & Services</i> 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), <i>cloud/edge computing</i> (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), <i>video on demand</i> , <i>interactive TV</i> , konvergensi media, dan dampaknya.

Kode MK	Mata Kuliah	Deskripsi/Silabus
<i>jp</i> KMD2 <i>tk</i>	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.
<i>jp</i> KET3 <i>tk</i>	<i>Emerging Technology</i>	Mata kuliah <i>Emerging Technology</i> 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), <i>Internet of Things</i> (IoT), <i>blockchain</i> , <i>big data</i> , <i>augmented/virtual reality</i> (AR/VR), dan teknologi lainnya. Mata kuliah ini juga mendorong mahasiswa untuk berpikir kritis terhadap peluang dan tantangan yang dihadirkan oleh teknologi masa depan.

Sebagai contoh kodifikasi MKPI di Prodi Teknologi Permainan ($p=5$), Jurusan Animasi dan Penyiaran ($j=2$), dengan tahun kurikulum 2025 ($tk=25$) untuk mata kuliah *Emerging Technology* (XYZ = KET) dengan beban 3 SKS ($sks=3$) akan memiliki kode “25KET325”.

KEPUTUSAN
KETUA SEKOLAH TINGGI MULTI MEDIA
NOMOR 213 TAHUN 2025

TENTANG

PENETAPAN KURIKULUM 2025
PROGRAM STUDI MANAJEMEN PRODUKSI SIARAN
SEKOLAH TINGGI MULTI MEDIA

KETUA SEKOLAH TINGGI MULTI MEDIA,

- Menimbang :
- a. bahwa Undang - Undang Nomor 12 Tahun 2012 Pasal 35 ayat 2 mengamanatkan Kurikulum Pendidikan Tinggi dikembangkan oleh setiap Perguruan Tinggi dengan mengacu pada Standar Nasional Pendidikan Tinggi untuk setiap Program Studi yang mencakup pengembangan kecerdasan intelektual, akhlak mulia, dan keterampilan;
 - b. bahwa sesuai Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 53 Tahun 2023 tentang Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi , setiap perguruan tinggi wajib memenuhi standar nasional pendidikan tinggi untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional.
 - c. bahwa kurikulum Pendidikan Tinggi merupakan amanah institusi yang harus senantiasa diperbaharui agar sesuai dengan perkembangan jaman, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, kebutuhan masyarakat, dunia kerja, dan dunia industri serta sesuai dengan program “Kampus Berdampak”;
 - d. bahwa untuk mewujudkan kurikulum Program Studi Manajemen Produksi Siaran sesuai pada diktum “c”, maka telah dilakukan evaluasi dan perbaikan kurikulum dan telah menghasilkan kurikulum terbaru pada Program Studi Manajemen Produksi Siaran yang diberi nama Kurikulum 2025;
 - e. bahwa untuk memenuhi azas legalitas dalam implementasi Kurikulum 2025 seperti yang tercantum pada diktum “d” ,maka perlu dilakukan penetapan Kurikulum 2025 oleh Ketua Sekolah Tinggi Multi Media.

- Mengingat :
1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4301);

2. Undang-Undang ...

2. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2012 Nomor 158, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5336);
3. Peraturan Pemerintah Nomor 04 Tahun 2014, tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 16, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5500);
4. Peraturan Presiden Nomor 8 Tahun 2012, tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2012 Nomor 2);
5. Peraturan Presiden Nomor 33 Tahun 2014 tentang Pendirian Sekolah Tinggi Multi Media (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 82);
6. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 73 Tahun 2013, tentang Penerapan Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia Bidang Perguruan Tinggi;
7. Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika RI Nomor 29 Tahun 2014 tentang Organisasi dan Tata Kerja Sekolah Tinggi Multi Media (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 1278);
8. Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika RI Nomor 37 Tahun 2014 tentang Statuta Sekolah Tinggi Multi Media (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 1480);
9. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 53 Tahun 2023 tentang Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2023 Nomor 638);
10. Peraturan Menteri Komunikasi dan Digital Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2025 Tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Komunikasi dan Digital (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2025 Nomor 17);
11. Keputusan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Nomor 123 Tahun 2019 tentang Magang dan Pengakuan Satuan Kredit Semester Magang Industri untuk Program Sarjana dan Sarjana Terapan;
12. Keputusan Menteri Komunikasi dan Digital RI Nomor 19 Tahun 2025 tentang Pengangkatan Pegawai Negeri Sipil ke dalam Jabatan Pimpinan Tinggi Pratama;
13. Keputusan ...

13. Keputusan Ketua Sekolah Tinggi Multi Media Nomor 208 Tahun 2025 Tentang Pedoman Kodifikasi Mata Kuliah, Mata Kuliah Dasar Umum, Dan Mata Kuliah Penciri Institusi Di Sekolah Tinggi Multi Media.

MEMUTUSKAN

Menetapkan : KEPUTUSAN KETUA SEKOLAH TINGGI MULTI MEDIA TENTANG PENETAPAN KURIKULUM 2025 PROGRAM STUDI MANAJEMEN PRODUKSI SIARAN.

KESATU : Menetapkan Kurikulum Tahun 2025 Program Studi Manajemen Produksi siaran dengan Profil Lulusan, Capaian Pembelajaran Lulusan, Struktur Kurikulum, Deskripsi Mata Kuliah, Penyetaraan Kurikulum dan Susunan Mata Kuliah Semester 1 pada Masa Transisi sebagaimana yang tertera dalam Lampiran Keputusan ini;

KEDUA : Kurikulum Tahun 2025 Program Studi Manajemen Produksi Siaran berlaku bagi mahasiswa Tahun Akademik 2025-2026 dan angkatan selanjutnya;

KETIGA : Mahasiswa Angkatan 2025, pada Semester 1 Tahun Akademik 2025-2026 menggunakan susunan mata kuliah Semester 1 seperti pada Susunan Mata Kuliah Semester 1 pada Masa Transisi sebagaimana dalam Lampiran Keputusan ini;





KEEMPAT : Mahasiswa angkatan sebelum Tahun Akademik 2025-2026 menggunakan Kurikulum 2021;

KELIMA : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa apabila di kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Yogyakarta
Pada tanggal : 11 Juli 2025

Ketua

R. M. Agung Harimurti

No	Nama	Jabatan	Paraf
1	Shinto Dwirawati	Pembantu Ketua I	
2	Bambang Sujarwadi	Ka PPMPP	
3	Ari Mintarti	Kajur Penyiaran	
4	Sony Wibisono	KPS Manaprodsi	

Catatan :

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

KURIKULUM 2025
PROGRAM STUDI MANAJEMEN PRODUKSI SIARAN
SEKOLAH TINGGI MULTI MEDIA

1. IDENTITAS PROGRAM STUDI

Perguruan tinggi	Sekolah Tinggi Multi Media
Jurusan	Penyiaran
Program Studi	Manajemen Produksi Siaran
Akreditasi	B
Jenjang Pendidikan	Diploma IV (Sarjana Terapan)
Gelar Lulusan	S.Tr. Ikom
E-mail PS	manaprodsi@mmtc.ac.id
Alamat PS	Jalan Magelang Km. 6 Yogyakarta 55284 Indonesia Tel: (+62274) 561531, 562513 Fax: (+62274) 623537
Visi Misi PT	Visi : Mewujudkan perguruan tinggi multimedia dan digital yang unggul, inovatif dan berdampak serta berjiwa Pancasila bertata kelola mandiri dan fleksibel di tahun 2029 Misi : 1. Menghasilkan lulusan yang unggul di bidang multimedia dan digital yang dijiwai nilai-nilai Pancasila 2. Menghasilkan penelitian dan inovasi yang berdampak dan berhasil mendapatkan rekognisi nasional maupun internasional dalam keilmuan multimedia dan digital 3. Menghasilkan pengabdian kepada masyarakat yang inovatif, dan produktif serta berdampak dan diterapkan oleh masyarakat lokal maupun nasional 4. Menyelenggarakan tata kelola perguruan tinggi yang baik, akuntabel, transparan, mandiri dan berbasis fleksibilitas
Visi dan Misi Program Studi	Visi : Menjadi Program Studi unggulan dan berdaya saing di bidang Manajemen Produksi Siaran berbasis penciptaan bidang industri media kreatif dalam era transformasi digital yang berlandaskan Pancasila pada Tahun 2029 Misi : 1. Menghasilkan tenaga-tenaga profesional dan aplikatif yang siap kerja di bidang produksi siaran, khususnya profesi Penulis Naskah (Script Writer), Pengarah Acara/Sutradara (Director), Penata Artistik (Art Director) dan Produser (Producer) program radio, televisi, dan produksi media kreatif. 2. Menghasilkan tenaga-tenaga profesional dan aplikatif yang memiliki jati diri, sikap, dan kepribadian yang mantap

	sebagai broadcaster di radio, televisi, serta produksi media kreatif. 3. Menghasilkan tenaga-tenaga profesional dan aplikatif yang mampu berkompetisi di dunia industri media kreatif serta penyiaran radio dan televisi.
--	--

2. PROFIL LULUSAN

Kode	Deskripsi Profil Lulusan
PL01	Produser (<i>Producer</i>) adalah seseorang yang terampil mendesain dan mengatur produksi program siaran dan konten multiplatform.
PL02	Sutradara (<i>Director</i>) adalah seseorang yang terampil menginterpretasikan naskah ke dalam bentuk audio maupun video untuk kebutuhan media multiplatform.
PL03	Penulis Naskah (<i>Script writer</i>) adalah seseorang yang terampil menuangkan gagasan dalam bentuk tulisan ke dalam bentuk naskah produksi program siaran dan konten multiplatform
PL04	Penata Artistik (<i>Art Director</i>) adalah seseorang yang terampil merancang desain tata artistik produksi program siaran dan konten multiplatform

3. CAPAIAN PEMBELAJARAN

Kode	Deskripsi Capain Pembelajaran Lulusan
CPL01	Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius
CPL02	Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila
CPL03	Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain
CPL04	Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara serta menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik.
CPL05	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri serta mampu menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan Kewirausahaan
CPL06	Menguasai konsep teoritis secara umum bidang komunikasi massa, komunikasi audio visual, manajemen pemasaran audio visual, perkembangan masyarakat, karakteristik kelompok, karakteristik individu, dan perkembangan seni.
CPL07	Menguasai konsep-konsep dasar secara khusus tentang teknologi penyiaran (Penyiaran Digital dan Kecerdasan Buatan), hukum dan etika penyiaran, produksi acara/siaran radio televisi, media kreatif, fotografi, editing audio video, tata kamera, tata cahaya, dan public speaking.
CPL08	Menguasai pembuatan prosedur kerja atau memformulasikan penyelesaian permasalahan terkait dengan proses produksi program acara siaran dan konten multiplatform.

CPL09	Menguasai pengetahuan dan keterampilan berbahasa Inggris untuk penulisan naskah produksi multiplatform
CPL10	Mampu mengambil keputusan tentang konsep produksi siaran dan konten serta penentuan tim produksi dan pengisi acara, konten, berdasarkan kebutuhan naskah dan teknologi.
CPL11	Mampu memberikan petunjuk dalam memilih pemecahan masalah terkait dengan penentuan tempat, waktu, pengisi acara, jenis peralatan, jangkauan siaran, dan biaya yang berkaitan dengan produksi siaran maupun konten.
CPL12	Mampu bekerja dan bertanggungjawab sebagai Produser, Sutradara, Penulis Naskah dan Penata Artistik, serta memimpin tim produksi siaran dan konten.
CPL13	Mampu mengelola bisnis di bidang produksi program radio-televisi, dan media online, Production House dan web penyiaran.
CPL14	Mampu mentaati Undang-undang bidang Komunikasi dan Informasi dalam memproduksi konten media multiplatform
CPL15	Mampu merencanakan dan menyusun konsep pengembangan program penyiaran serta mampu beradaptasi terhadap perkembangan ekonomi, sosial, seni budaya, serta teknologi media multiplatform.
CPL16	Mampu memanfaatkan teknologi audio, audio visual, dan teknologi web penyiaran dalam pelaksanaan produksi dan penyiaran serta menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan pelaksanaan produksi penyiaran radio-televisi, media multiplatform, serta konvergensi teknologi informasi.

4. STRUKTUR KURIKULUM 2025 PROGRAM STUDI MANAJEMEN PRODUKSI SIARAN

SEMESTER 1

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS		
			Teori	Praktik	Total
1	11NPC225	Pancasila	2	-	2
2	11BIG225	Bahasa Inggris	2	-	2
3	11KLD225	Literasi Digital	2	-	2
4	11DPA225	Dasar- Dasar Produksi	2	-	2
5	11PSP225	Public Speaking	1	1	2
6	11TAM225	Tata Artistik Make Up	1	1	2
7	11FGI225	Fotografi	1	1	2
8	11TAD225	Tata Artistik Dekorasi	1	1	2
9	11NAG225	Agama	2	-	2
10	11PGR225	Praktik Mandiri Produksi Fotografi dan Announcing	-	2	2
		Total	14	6	20

SEMESTER 2

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS		
			Teori	Praktik	Total
1	11CTG225	Creative Thinking	2	-	2
2	11IKM225	Ilmu Komunikasi	2	-	2
3	11KMD325	Manajemen Multi Media dan Digital	2	1	3
4	11NKW225	Kewarganegaraan	2	-	2
5	11DGM225	Digital Marketing	2	-	2
6	11SDG325	Sound Design	1	2	3
7	11NBI225	Bahasa Indonesia	2	-	2
8	11ISB225	Ilmu Budaya dan Seni	2	-	2
9	11PRG225	Praktik Produksi Audio dan Multi Camera Directing	-	2	2
		Total	15	5	20

SEMESTER 3

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS		
			Teori	Praktik	Total
1	11EVO325	Editing Video	1	2	3
2	11KDE325	Digital Ecosystem	2	1	3
3	11PRT225	Penyutradaraan TV	2	-	2
4	11PND325	Produksi Non Drama Radio	1	2	3
5	11KET325	Emerging Technology	2	1	3
6	11TKA325	Tata Kamera	1	2	3
7	11TCA325	Tata Cahaya	1	2	3
8	11PRA225	Praktik Mandiri Musik Radio dan Video Klip	-	2	2
		Total	10	12	22

SEMESTER 4

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS		
			Teori	Praktik	Total
1	11PDR325	Penulisan Naskah Drama Radio	1	2	3
2	11PDT325	Penulisan Naskah Drama TV	1	2	3
3	11TPS325	Technopreneurship	2	1	3
4	11DGS325	Desain Grafis	1	2	3
5	11PPR325	Perencanaan Program	1	2	3
6	11PRO225	Penyutradaraan Radio	2	-	2
7	11PRD325	Produksi Dokumenter	1	2	3

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS		
			Teori	Praktik	Total
8	11PRG425	Praktik Gabungan Variety Show R-TV	-	4	4
		Total	9	15	24

SEMESTER 5

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS		
			Teori	Praktik	Total
1	11PIK325	Produksi Iklan	1	2	3
2	11ERM225	Etika dan Regulasi Media Digital	2	-	2
3	11DCP325	Digital Campaign	1	2	3
4	11PDD325	Produksi Drama	1	2	3
5	11CCS325	Content Creative Strategic	2	1	3
6	11RSK225	Riset Khalayak	2	-	2
7	11AMP225	Analisis Program	2	-	2
8	11PGD425	Praktik Gabungan Drama Radio dan Drama TV	-	4	4
		Total	11	11	22

SEMESTER 6

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS		
			Teori	Praktik	Total
1	11PRM425	Praktik Manajemen Media	-	4	4
2	11PRK425	Praktik Produksi Konten	-	4	4
3	11PRS425	Praktik Live Streaming	-	4	4
4	11PRC425	Praktik Content Planner	-	4	4
5	11PRB425	Praktik Branding dan Monetisasi	-	4	4
		Total	-	20	20

SEMESTER 7

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS		
			Teori	Praktik	Total
1	11KSP225	Kapita Selektu Produksi Media	2	-	2
2	11KTI225	Karya Tulis Ilmiah	2	-	2
3	11PSS625	Simulasi Siaran	-	6	6
		Total	4	6	10

SEMESTER 8

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS		
			Teori	Praktik	Total
1	11TGA625	Tugas Akhir	-	6	6
		Total	-	6	6

5. DESKRIPSI MATA KULIAH

11NPC225 - 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.

11BIG225 - Bahasa Inggris

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

11KLD225 - Literasi Digital

Mata kuliah ini bertujuan untuk membekali mahasiswa dengan pemahaman, keterampilan, dan sikap kritis dalam menggunakan teknologi digital secara cerdas, etis, dan produktif. Literasi digital mencakup kemampuan mengakses, mengevaluasi, menggunakan, dan menciptakan informasi melalui berbagai media digital, serta kesadaran terhadap isu-isu privasi, keamanan, jejak digital, dan etika penggunaan media online. Dalam konteks produksi media, mahasiswa akan diajak untuk memahami bagaimana teknologi digital memengaruhi cara bekerja, berkomunikasi, dan berkarya di industri kreatif. Mahasiswa juga akan diperkenalkan dengan konsep digital mindset, kolaborasi daring, serta kecakapan menggunakan alat digital produktif seperti platform manajemen proyek, penyimpanan cloud, dan analitik media.

11DPA225 - Dasar- Dasar Produksi

Mata kuliah ini memberikan pemahaman dasar tentang teknologi, prinsip, dan proses pembuatan produksi media audio visual. Mahasiswa akan mempelajari elemen utama seperti teknik pengambilan gambar dengan kamera, tata suara, tata cahaya, serta penyuntingan audio-video, penulisan naskah, hingga memilih pemain. Selain itu mahasiswa akan diberikan pengetahuan tentang pengelolaan pra

produksi, produksi, dan pasca produksi. Setelah mengikuti perkuliahan, mahasiswa diharapkan mempunyai pengetahuan dasar tentang produksi media audio visual.

11PSP225 - Public Speaking

Mata Kuliah ini mempelajari tentang bagaimana penggunaan bahasa secara akurat, penggunaan bahasa yang menghidupkan dan penggunaan bahasa dengan tepat dalam Public Speaking.

11TAM225 - Tata Artistik Make Up

Mata Kuliah ini mempelajari konsep dan metode rias busana untuk program acara televisi yang meliputi penataan dasar, menengah dan lanjutan dalam wilayah corrective, beauty, prosthetic, dan effect. Matakuliah ini juga mempelajari metode breakdown naskah menjadi desain rias dan busana untuk diterapkan pada program televisi baik fiksi maupun non-fiksi. (Makeup beauty, karakter, fantasi, effect).

11FGI221 - Fotografi

Mata Kuliah ini mempelajari prinsip dan teknik dasar fotografi yang meliputi speed, diafragma, ISO exposure, ruang tajam, speed, tonal, fisiologi dan karakteristik cahaya, framing dan komposisi, pengenalan lensa dan karakternya, sebagai pengantar mata kuliah tata visual gambar bergerak.

11TAD225 - Tata Artistik Dekorasi

Mata Kuliah ini mempelajari aspek-aspek penting perencanaan set dan dekorasi produksi program acara televisi. Perencanaan set dan dekorasi ini untuk program siaran indoor dan outdoor. Sehubungan dengan perkembangan estetikanya, mahasiswa mempelajari konsep, pengetahuan bahan, perancangan desain 2D, 3D dan video seni mapping sebagai latar belakang tata panggung.

11NAG225 - 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.

11PGR225 - Praktik Mandiri Produksi Fotografi dan Announcing

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

11CTG225 - Creative Thinking

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

11IKM225 - Ilmu Komunikasi

Mata Kuliah Ilmu Komunikasi bertujuan mengajarkan mahasiswa untuk mengetahui dan memahami prospek dan aspek nilai dari studi ilmu komunikasi, prinsip komunikasi, elemen-elemen komunikasi, sejarah, perkembangan, model komunikasi, komunikasi dan kehidupan manusia, kompleksitas komunikasi manusia, penerimaan pesan, persepsi sebagai inti komunikasi, komunikasi verbal dan nonverbal, konteks-konteks komunikasi seperti komunikasi intrapersonal, komunikasi interpersonal, komunikasi kelompok kecil, komunikasi organisasi, komunikasi publik, komunikasi massa dan bermedia, serta komunikasi antarbudaya. Mahasiswa diajarkan untuk dapat menjadi seseorang yang memiliki wawasan dan kemampuan memahami bidang penerapan ilmu komunikasi. Mahasiswa diajak untuk memahami berbagai aspek komunikasi manusia yang mencakup prinsip, konsep, dan model dalam berbagai konteks komunikasi. Mahasiswa juga diajak untuk mulai berpikir lebih kritis, mulai dari menganalisis berbagai kasus komunikasi yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari, mencermati fenomena perkembangan berbagai konteks komunikasi, hingga melakukan tinjauan langsung ke dalam berbagai konteks komunikasi yang terjadi di sekitarnya dan di dunia saat ini sejalan dengan perkembangan teknologi komunikasi, dengan aplikasinya dalam penerapan bidang ilmu komunikasi. Mahasiswa juga diharapkan mampu untuk mengemukakan ide-ide, terobosan-terobosan baru, temuan-temuan terkini.

11KMD325 - 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.

11NKW225 - 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.

11DGM225 - Digital Marketing

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

11SDG325 - Sound Design

Mata kuliah Sound Design mempelajari proses penciptaan dan pengolahan suara yang unik dan kreatif untuk mendukung berbagai media seperti musik, film, iklan, dan pertunjukan. Mahasiswa akan memahami prinsip dasar sintesis suara, teknik perekaman, pengolahan audio, serta penerapan efek suara untuk menciptakan atmosfer dan identitas audio yang mendukung narasi visual. Selain aspek teknis, mata kuliah ini juga membahas manajemen data audio digital dan hubungan antara penataan suara dengan cerita atau konten program. Mahasiswa diperkenalkan dan dilatih menggunakan perangkat lunak untuk menghasilkan karya suara yang profesional dan inovatif sesuai kebutuhan industri kreatif dan media digital.

11NBI225 - 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.

11ISB225 - Ilmu Budaya dan Seni

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

warisan dan kekayaan yang harus dipahami, diapresiasi, dan dilestarikan demi pengembangan kepribadian dan masyarakat yang berbudaya.

11PRG225 - Praktik Produksi Audio dan Multi Camera Directing

Mahasiswa melaksanakan kegiatan praktik Produksi Program Radio dengan Format Program Feature Radio, melalui langkah dan SOP yang benar; pada saat PraProduksi-Produksi dan PascaProduksi. Mereka juga akan menjalankan tugas secara berkelompok, dengan masing – masing kelompok mahasiswa mempunyai tugas dan tanggungjawab berbeda-beda mulai dari; Producer, PengarahAcara, Penulis Naskah dan lainnya.

Goal Praktik Semester II ini membuat sebuah Program Radio dengan Format Feature yang berdurasi maksimal 8 menit. Diakhir masa kegiatan Praktik akan diadakan evaluasi bersama dengan Tim Pembimbing/dosen,danMahasiswa dapat mengoreksi diri darimasukan terhadap program yang sudah di produksinya. Masa Praktik Produksi Feature dilakukan sebelum Ujian Tengah Semester (UTS) Setelah itu Mahasiswa akan melakukan Praktik Produksi Program TV yaitu Multycam Directing System. Pada Praktik Multycam Directing System ini mahasiswa mempraktikkan sebagai seorang Pengarah Acara Musik dengan mempergunakan 3 kamera dengan teknik rekaman lipsync. (Praktik diatur secara bergantian antar kelompok).

11EVO325 - Editing Video

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

11KDE325 - 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.

11PRT225 - Penyutradaraan TV

Matakuliah ini prinsip, teknik dan metode dasar penyutradaraan program televisi mulai dari cara menerjemahkan naskah atau desain program, mengarahkan elemen visual-audio, artistik serta pemain, sampai dengan penyelarasan hasil akhir yang diproduksi dengan teknik multi cam(in/out door, dan single cam (in/out door).

11PND325 - Produksi Non Drama Radio

Mata kuliah ini mempelajari tentang radio sebagai media massa, format jenis-jenis program di radio, format acara, format produksi dan format siaran, Standard Operating Procedure (SOP) produksi program radio, pengembangan ide sampai penentuan tema, topik dan penulisan naskah program non drama radio, peralatan produksi program radio dan teknik produksi program radio.

11KET325 - 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.

11TKA325 - Tata Kamera

Matakuliah ini mempelajari teknik dasar penggunaan kamera video EFP maupun ENG, elemen-elemen dasar sinematografi (shot, angle, pergerakan kamera, dasar komposisi dan kontinuitas shots) untuk kebutuhan produksi program acara televisi baik fiksi maupun non-fiksi.

11TCA325 - Tata Cahaya

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

11PRA225 - Praktik Mandiri Musik Radio dan Video Klip

Mahasiswa melaksanakan kegiatan praktik pembuatan program Format Radio Musical Show dan Video Musik / Video Clip. Dalam praktik produksi ini mahasiswa diharuskan melaksanakan produksi sesuai dengan prosedur standar operasi (SOP) yang benar pada saat Pra Produksi, Set Up & Rehearsal, Produksi dan Pascaproduksi. Mahasiswa dibagi dalam beberapa kelompok tim produksi, disesuaikan dengan jumlah mahasiswa, peralatan, serta jumlah profesi yang diperlukan dalam memproduksi Program Radio Musical Show & Video Music, dengan Single Cam System.

11PDR325 - Penulisan Naskah Drama Radio

Mata kuliah Penulisan Naskah Drama Radio ini mengajarkan tentang: pengertian penulisan naskah drama radio, struktur penulisan naskah, sinopsis, Treatment, full script, plot/cerita, karakter tokoh, dialog, musik dan efek suara, format standart naskah drama Radio, unsur-unsur drama, struktur drama.

11PDT325 - Penulisan Naskah Drama TV

Matakuliah ini mempelajari format naskah, prosedur serta teknik penulisan naskah program televisi drama/fiksi mulai dari ide dasar, logline, treatment, sinopsis sampai naskah akhir yang diterapkan dalam bentuk naskah drama televisi. Mata kuliah ini juga mengajarkan tentang Teknik menulis scenario dengan menggunakan aplikasi dan mengembangkan kreatifitas dalam menulis naskah cerita televisi.

11TPS325 - Technopreneurship

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

11DGS325 - Desain Grafis

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

11PPR325 - Perencanaan Program

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

11PRO225 - Penyutradaraan Radio

Mata kuliah Penyutradaraan Radio ini mengajarkan tentang pengertian sutradara, kedudukan, Tipe-tipe sutradara, Tanggungjawab seorang sutradara Teori

penyutradaraan a. Teori Gordon Craig b. Teori Laissez Faire , SOP penyutradaraan , teknik membaca naskah, jenis-jenis Drama Radio, Alur cerita, karakter suara tokoh.

11PRD325 - Produksi Dokumenter

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

11PRG425 - Praktik Gabungan Variety Show R-TV

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

11PIK325 - Produksi Iklan

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

11ERM225 - Etika dan Regulasi Media Digital

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

11DCP325 - Digital Champagne

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

11PDD325 - Produksi Drama

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

11CCS325 - Content Creative Strategic

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

11RSK225 - Riset Khalayak

Memberikan pengetahuan yang terkait dengan khalayak siaran radio dan televisi. Mahasiswa juga dibekali dengan pengetahuan mengenai Silabus, Latar Belakang, Pengertian Khalayak/audien, Mengenal Khalayak, Tinjauan Geografis dan Sosiologis, Riset Rating (audience share & pengumpulan data), Riset non Rating, Metode Analisis, Praktik Riset Khalayak, Seminar hasil Praktik. Mata kuliah ini bertujuan untuk membekali kemampuan mahasiswa untuk mengetahui karakteristik khalayak program siaran R-TV sebagai dasar dalam pembuatan program maupun penyusunan program.

11AMP225 - Analisis Program

Matakuliah ini mempelajari Cara Menganalisa keseluruhan proses Produksi mulai dari tahapan perencanaan, produksi dan paska produksi program radio dan Televisi yang meliputi analisa naskah, analisa materi program, analisa produksi serta analisa khalayak sehingga mampu menghasilkan program yang sesuai dengan kebutuhan pendengar dan penonton serta dapat dibuat secara efektif dan efisien.

11PGD425 - Praktik Gabungan Drama Radio dan Drama TV

Mahasiswa melaksanakan kegiatan praktik pembuatan Program Drama Radio dan Program Drama TV. Dalam praktik produksi Drama Radio dan Drama TV ini, mahasiswa di haruskan melaksanakan produksi sesuai dengan standar operasi (SOP) yang benar, pada saat Pra Produksi, Set Up & Rehearsal , Produksi dan Paska Produksi. Mahasiswa di bagi dalam beberapa kelompok tim produksi, disesuaikan dengan jumlah mahasiswa , serta jumlah profesi yang di perlukan dalam memproduksi Program Drama Radio dan Program Drama TV. Kegiatan praktik akan berlangsung setengah semester untuk praktik produksi Drama Radio, dan setengah semester utk praktik produksi Drama Televisi dengan sistim bergantian kelompok praktik Kelompok / Tim Produksi.

11PRM425 - Praktik Manajemen Media

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

11PRK425 - Praktik Produksi Konten

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

11PRS425 - Praktik Live Streaming

Mata kuliah Praktik Live Streaming mengajarkan mahasiswa tentang perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi siaran langsung secara online menggunakan berbagai platform populer seperti YouTube, Facebook, Instagram, Twitch, dan lainnya. Mahasiswa mempelajari teknis penggunaan perangkat perekam seperti kamera

ponsel, headset, dan mikrofon portable, serta cara mengelola konten live streaming yang interaktif dan menarik bagi audiens. Selain aspek teknis, mata kuliah ini juga menekankan pentingnya persiapan materi, pengelolaan waktu siaran, interaksi dengan penonton secara real-time, serta evaluasi hasil siaran untuk pengembangan kualitas live streaming berikutnya. Praktik ini bertujuan membekali mahasiswa dengan keterampilan profesional dalam mengelola dan menjalankan siaran langsung yang efektif di berbagai konteks, termasuk pendidikan, pemasaran, dan hiburan.

11PRC425 - Praktik Content Planner

Mata kuliah Praktik Content Planner mengajarkan mahasiswa untuk mengaplikasikan peran dan tugas content planner secara langsung dalam dunia kerja atau proyek nyata. Mahasiswa belajar menyusun perencanaan konten yang strategis berdasarkan riset tren dan analisis audiens, merumuskan ide dan konsep konten, serta membuat kalender konten yang terstruktur untuk berbagai platform digital seperti media sosial. Selain itu, mahasiswa juga mempraktikkan koordinasi dengan tim kreatif dalam proses produksi konten, serta melakukan evaluasi dan analisis kinerja konten menggunakan data untuk meningkatkan efektivitas dan relevansi konten yang dipublikasikan. Mata kuliah ini menekankan kemampuan praktis dalam mengelola alur kerja content marketing secara profesional dan strategis demi mendukung branding dan komunikasi digital yang efektif. Dengan pendekatan praktik langsung, mahasiswa diharapkan mampu memahami dan menjalankan seluruh siklus perencanaan dan pengelolaan konten digital secara komprehensif sesuai kebutuhan industri.

11PRB425 - Praktik Branding dan Monetisasi

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

11KSP225 - Kapita Selektu Produksi Media

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

11KTI225 - Karya Tulis Ilmiah

Mata kuliah ini merupakan mata kuliah keahlian bidang studi. Selesai mengikuti perkuliahan ini mahasiswa diharapkan memiliki pengetahuan, ketrampilan dan sikap yang positif terhadap penulisan ilmiah. Dalam perkuliahan ini dibahas mengenai Pengertian Penulisan Ilmiah, Pengertian Penciptaan Karya Tulis Ilmiah, Tujuan Penciptaan, Tugas Penciptaan, Macam-macam Penciptaan, Latar belakang masalah, Rumusan ide penciptaan, Originalitas, Tujuan dan manfaat Penciptaan, Kajian Sumber Penciptaan, Landasan Teori Penciptaan, Ide Penciptaan, Media, Peralatan Teknik, Tahapan Penciptaan, Diskrepsi Karya Penciptaan, Konsep Penayangan Penciptaan, Analisis karya penciptaan.

11PSS625 - Simulasi Siaran

Pada perkuliahan ini, mahasiswa akan melaksanakan simulasi siaran baik radio maupun televisi, serta platform digital. Mahasiswa Prodi Manaprodi akan bekerjasama dengan mahasiswa Prodi Manarita dan Matekstosi dalam merancang, membentuk dan menjalankan sebuah korporasi media penyiaran yang didalamnya terdapat konten program radio dan televisi. Mahasiswa akan dibagi dalam beberapa tim yang akan memproduksi program-program yang sudah disusun sedemikian rupa. Output siaran akan dipancar-luaskan dalam berbagai platform yang ditentukan oleh mahasiswa sendiri.

11TGA625 - Tugas Akhir

Mata kuliah Tugas Akhir merupakan bentuk pencapaian akhir dari seluruh proses pembelajaran di Program Studi Manajemen Produksi Siaran. Mahasiswa dituntut untuk menghasilkan karya cipta orisinal dalam bentuk produksi program siaran atau konten multiplatform yang relevan dengan profil lulusan, yaitu sebagai Produser, Sutradara, Penulis Naskah, atau Penata Artistik. Dalam prosesnya, mahasiswa menyusun proposal ide produksi, melakukan riset, menyusun konsep produksi, serta melaksanakan tahapan pra-produksi, produksi, hingga pasca-produksi sesuai dengan standar operasional industri media. Mahasiswa juga wajib menyertakan laporan akademik berupa karya tulis ilmiah yang menjelaskan landasan teori, metodologi, proses kerja, analisis produksi, serta refleksi dari hasil karyanya. Tugas Akhir dievaluasi secara menyeluruh berdasarkan kualitas karya, orisinalitas ide, pencapaian capaian pembelajaran lulusan (CPL), serta kemampuan mahasiswa dalam mempertanggungjawabkan proses karyanya melalui sidang tugas akhir.

6. PENYETARAAN KURIKULUM 2021 DAN KURIKULUM 2025

No	Kurikulum 2021				Kurikulum 2025			
	Kode MK	Nama Mata Kuliah	SKS	Smt	Kode MK	Nama Mata Kuliah	SKS	Smt
1	11MS32.21	Manajemen Siaran	3	2	11KMD325	Manajemen Multi Media dan Digital	3	2
2	11TSA32.21	Tata Suara	3	2	11SDG325	Sound Design	3	2
3	11KWH26.21	Kewirausahaan	2	6	11TPS325	Tecnopreneurship	3	4
4	11KGS34.21	Komputer Grafis	3	4	11DGS325	Desain Grafis	3	4
5	11PIK35.21	Produksi Iklan R-TV	3	5	11PIK325	Produksi Iklan	3	5
6	11KSP25.21	Kapita Selektta Produksi Siaran	2	7	11KSP225	Kapita Selektta Produksi Media	2	7
7	11PDT36.21	Produksi Drama TV	3	6	11PDD325	Produksi Drama	3	5
8	11PDR35.21	Produksi Drama Radio	3	5				
9	11SPK68.21	Skripsi Penciptaan Karya Produksi	6	8	11TGA625	Tugas Akhir	6	7
10	11PSS67.21	Praktik Simulasi Siaran	6	7	11PSS625	Simulasi Siaran	6	7
11	11HEP25.21	Hukum dan Etika Penyiaran	2	5	11ERM225	Etika dan Regulasi Media Digital	2	5
12	11IBD22.21	Ilmu Budaya	2	2	11ISB225	Ilmu Budaya dan Seni	2	2
13	11TSI23.21	Teori Seni	2	3				
14	11DPA21.21	Dasar-Dasar Produksi Siaran R-TV	2	1	11DPA225	Dasar- Dasar Produksi	2	1

Catatan :

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

7. SUSUNAN MATA KULIAH SEMESTER 1 PADA MASA TRANSISI

Khusus Angkatan 2025, pada Semester 1 Tahun Akademik 2025-2026 menggunakan susunan mata kuliah seperti pada Tabel berikut :

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS		
			Teori	Praktik	Total
1	11NPC225	Pancasila	2	-	2
2	11BIG225	Bahasa Inggris	2	-	2
3	11KLD225	Literasi Digital	2	-	2
4	11DPA225	Dasar- Dasar Produksi	2	-	2
5	11PSP225	Public Speaking	1	1	2
6	11TAM225	Tata Artistik Make Up	1	1	2
7	11FGI225	Fotografi	1	1	2
8	11TAD225	Tata Artistik Dekorasi	1	1	2
9	11NAG225	Agama	2	-	2
10	11PGR225	Praktik Mandiri Produksi Fotografi dan Announcing	-	2	2
11	11PRT225	Penyutradaraan TV	2	-	2
12	11ERM225	Etika dan Regulasi Media Digital	2	-	2
		Total	18	6	24

Pada Semester 2 dan seterusnya mengikuti susunan mata kuliah seperti pada Struktur Kurikulum 2025 Program Studi Manajemen Produksi Siaran (poin ke 4) dalam Lampiran ini.

Ditetapkan di : Yogyakarta
 Pada tanggal : 11 Juli 2025

Ketua



R. M. Agung Harimurti

No	Nama	Jabatan	Paraf
1	Shinto Dwirawati	Pembantu Ketua I	
2	Bambang Sujarwadi	Ka PPMPP	
3	Ari Mintarti	Kajur Penyiaran	
4	Sony Wibisono	KPS Manaprodsi	

Catatan :

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

KEPUTUSAN
KETUA SEKOLAH TINGGI MULTI MEDIA
NOMOR 214 TAHUN 2025

TENTANG

PENETAPAN KURIKULUM 2025
PROGRAM STUDI MANAJEMEN PRODUKSI BERITA
SEKOLAH TINGGI MULTI MEDIA

KETUA SEKOLAH TINGGI MULTI MEDIA,

- Menimbang :
- a. bahwa Undang - Undang Nomor 12 Tahun 2012 Pasal 35 ayat 2 mengamanatkan Kurikulum Pendidikan Tinggi dikembangkan oleh setiap Perguruan Tinggi dengan mengacu pada Standar Nasional Pendidikan Tinggi untuk setiap Program Studi yang mencakup pengembangan kecerdasan intelektual, akhlak mulia, dan keterampilan;
 - b. bahwa sesuai Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 53 Tahun 2023 tentang Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi , setiap perguruan tinggi wajib memenuhi standar nasional pendidikan tinggi untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional.
 - c. bahwa kurikulum Pendidikan Tinggi merupakan amanah institusi yang harus senantiasa diperbaharui agar sesuai dengan perkembangan jaman, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, kebutuhan masyarakat, dunia kerja, dan dunia industri serta sesuai dengan program “Kampus Berdampak”;
 - d. bahwa untuk mewujudkan kurikulum Program Studi Manajemen Produksi Berita sesuai pada diktum “c”, maka telah dilakukan evaluasi dan perbaikan kurikulum dan telah menghasilkan kurikulum terbaru pada Program Studi Manajemen Produksi Berita yang diberi nama Kurikulum 2025;
 - e. bahwa untuk memenuhi azas legalitas dalam implementasi Kurikulum 2025 seperti yang tercantum pada diktum “d” ,maka perlu dilakukan penetapan Kurikulum 2025 oleh Ketua Sekolah Tinggi Multi Media.

- Mengingat :
1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4301);

2. Undang ...

2. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2012 Nomor 158, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5336);
3. Peraturan Pemerintah Nomor 04 Tahun 2014, tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 16, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5500);
4. Peraturan Presiden Nomor 8 Tahun 2012, tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2012 Nomor 2);
5. Peraturan Presiden Nomor 33 Tahun 2014 tentang Pendirian Sekolah Tinggi Multi Media (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 82);
6. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 73 Tahun 2013, tentang Penerapan Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia Bidang Perguruan Tinggi;
7. Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika RI Nomor 29 Tahun 2014 tentang Organisasi dan Tata Kerja Sekolah Tinggi Multi Media (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 1278);
8. Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika RI Nomor 37 Tahun 2014 tentang Statuta Sekolah Tinggi Multi Media (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 1480);
9. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 53 Tahun 2023 tentang Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2023 Nomor 638);
10. Peraturan Menteri Komunikasi dan Digital Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2025 Tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Komunikasi dan Digital (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2025 Nomor 17);
11. Keputusan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Nomor 123 Tahun 2019 tentang Magang dan Pengakuan Satuan Kredit Semester Magang Industri untuk Program Sarjana dan Sarjana Terapan;
12. Keputusan Menteri Komunikasi dan Digital RI Nomor 19 Tahun 2025 tentang Pengangkatan Pegawai Negeri Sipil ke dalam Jabatan Pimpinan Tinggi Pratama;
13. Keputusan ...


13. Keputusan Ketua Sekolah Tinggi Multi Media Nomor 208 Tahun 2025 Tentang Pedoman Kodefikasi Mata Kuliah, Mata Kuliah Dasar Umum, Dan Mata Kuliah Penciri Institusi Di Sekolah Tinggi Multi Media.

MEMUTUSKAN :

- Menetapkan : KEPUTUSAN KETUA SEKOLAH TINGGI MULTI MEDIA TENTANG PENETAPAN KURIKULUM 2025 PROGRAM STUDI MANAJEMEN PRODUKSI BERITA.
- KESATU : Menetapkan Kurikulum 2025 Program Studi Manajemen Produksi Berita dengan Profil Lulusan, Capaian Pembelajaran Lulusan, Struktur Kurikulum, Deskripsi Mata Kuliah, Penyetaraan Kurikulum dan Susunan Mata Kuliah Semester 1 pada Masa Transisi sebagaimana yang tertera dalam Lampiran Keputusan ini;
- KEDUA : Kurikulum 2025 Program Studi Manajemen Produksi Berita berlaku bagi mahasiswa Tahun Akademik 2025-2026 dan angkatan selanjutnya;
- KETIGA : Mahasiswa Angkatan 2025, pada Semester 1 Tahun Akademik 2025-2026 menggunakan susunan mata kuliah Semester 1 seperti pada Susunan Mata Kuliah Semester 1 pada Masa Transisi sebagaimana dalam Lampiran Keputusan ini;
- KEEMPAT : Mahasiswa angkatan sebelum Tahun Akademik 2025-2026 menggunakan Kurikulum 2021;
- KELIMA : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa apabila di kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Yogyakarta
Pada tanggal : 11 Juli 2025

Ketua,

No	Nama	Jabatan	Paraf
1	Shinto Dwirawati	Pembantu Ketua I	
2	Bambang Sujarwadi	Ka PPMPP	
3	Ari Mintarti	Kajur Penyiaran	
4	Korina Dwi R	KPS Manarita	

R. M. Agung Harimurti

**KURIKULUM 2025
 PROGRAM STUDI MANAJEMEN PRODUKSI BERITA
 SEKOLAH TINGGI MULTI MEDIA**

1. IDENTITAS PROGRAM STUDI

Perguruan Tinggi	Sekolah Tinggi Multi Media
Jurusan	Penyiaran
Program Studi	Manajemen Produksi Berita
Akreditasi	B
Jenjang Pendidikan	Diploma IV (Sarjana Terapan)
Gelar Lulusan	S.Tr.I.Kom
E-mail PS	manarita@mmtc.ac.id
Alamat PS	Jalan Magelang Km. 6 Yogyakarta 55284 Indonesia Tel: (+62274) 561531, 562513 Fax: (+62274) 623537
Visi Misi PT	<p>Visi : Mewujudkan perguruan tinggi multimedia dan digital yang unggul, inovatif dan berdampak serta berjiwa pancasila bertata kelola mandiri dan fleksibel di tahun 2029</p> <p>Misi :</p> <ol style="list-style-type: none"> 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	<p>Visi Prodi Manajemen Produksi Berita Menjadi Program Studi unggulan dan berdaya saing di bidang jurnalisme berbasis analisis data digital dalam Manajemen Produksi Berita berlandaskan Pancasila pada Tahun 2029.</p> <p>Misi Program Studi Manajemen Produksi Berita</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menghasilkan tenaga-tenaga profesional dan aplikatif yang memiliki jati diri, sikap, dan kepribadian sebagai jurnalis multi platform berbasis analisis data digital yang siap kerja di bidang manajemen produksi berita. 2. Menghasilkan tenaga kreator konten jurnalisme digital yang profesional dan aplikatif berbasis technopreneurship. 3. Meningkatkan penelitian di bidang manajemen produksi berita meliputi jurnalisme digital multi platform. 4. Mengimplementasikan hasil-hasil penelitian di bidang

	manajemen produksi berita meliputi jurnalisme digital multi platform melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat.
--	---

2. PROFIL LULUSAN

Kode	Deskripsi Profil Lulusan
PL01	News producer and Multimedia Journalist Lulusan yang mampu merencanakan, mengelola, memproduksi mengemas, dan menyajikan berita lintas platform secara profesional, kreatif, dengan memanfaatkan teknologi digital sesuai kaidah jurnalistik serta regulasi media.
PL02	Content Creator Digital Journalism and Media Entrepreneur Lulusan yang mampu merancang, memproduksi, dan mendistribusikan konten jurnalistik kreatif berbasis data dan teknologi digital untuk berbagai platform media secara etis dan bertanggung jawab. Selain itu memiliki kemampuan merintis, mengelola, dan mengembangkan usaha di bidang produksi berita dan konten media dengan prinsip inovasi, keberlanjutan, dan tata kelola bisnis yang profesional.
PL03	Media data Analyst and Fact Checker Lulusan yang mampu mengumpulkan, mengolah, dan menganalisis data media untuk menghasilkan insight strategis yang mendukung produksi berita dan pengambilan keputusan berbasis bukti serta memiliki kompetensi dalam menelusuri, memverifikasi, dan mengklarifikasi informasi atau data untuk memastikan kebenaran isi berita sesuai prinsip jurnalistik dan etika profesi.

3. CAPAIAN PEMBELAJARAN

Kode	Deskripsi Capaian Pembelajaran Lulusan
CPL01	Mampu menunjukkan dan menerapkan sikap dan perilaku berdasar nilai-nilai Pancasila, kewarganegaraan, keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan YME, integritas, bertanggung jawab, serta taat kepada hukum, norma, etika akademik dan etika profesional.
CPL02	Mampu menerapkan pemikiran-pemikiran logis, analitis, kritis, kreatif, inovatif, serta bersikap adaptif dan komunikatif dalam memecahkan masalah dalam bidang jurnalisme digital.
CPL03	Mampu menguasai konsep dasar komunikasi, informasi, media dalam konteks jurnalistik dan perkembangan teknologi digital.
CPL04	Mampu merancang, memproduksi, dan menyunting program berita dan konten jurnalistik multi media dengan berbasis prinsip jurnalistik, UU Penyiaran, P3SPS, Kode Etik Jurnalistik, UU ITE dan aturan lain yang relevan untuk media multi platform.

Kode	Deskripsi Capaian Pembelajaran Lulusan
CPL05	Mampu memproduksi dan mengembangkan konten berbasis data digital dan tren perilaku audiens secara mandiri, adaptif, fleksibel, dan berjiwa kewirausahaan, serta mengelola konten di berbagai platform digital secara strategis berdasar kompetensi <i>technopreneurship</i> .
CPL06	Mampu mengakses, menganalisis dan mengolah data baik data konvensional maupun data digital dari berbagai sumber menggunakan teknik analisis data serta memvisualisasikan data dengan mengadopsi teknologi digital.
CPL07	Mampu melakukan riset data, verifikasi data, dan <i>fact-checking</i> informasi dalam proses produksi informasi dan berita.
CPL08	Mampu menggunakan perangkat teknologi informasi digital dan perangkat kecerdasan buatan (AI) untuk produksi berita media multi platform

4. STRUKTUR KURIKULUM PROGRAM STUDI MANAJEMEN PRODUKSI BERITA

SEMESTER 1

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS		
			Teori	Praktik	Total
1	12NAG225	Agama	2	0	2
2	12NPC225	Pancasila	2	0	2
3	12KLD225	Literasi Digital	1	1	2
4	12NBI225	Bahasa Indonesia	2	0	2
5	12BIJ225	Bahasa Inggris Jurnalistik	1	1	2
6	12CAT225	Creative and Analysis Thinking	1	1	2
7	12KJM225	Komunikasi Jurnalistik dan Media Massa	1	1	2
8	12JRD225	Jurnalisme Digital	1	1	2
9	12DFV225	Dasar-dasar fotografi dan videografi	1	1	2
10	12HEJ225	Hukum & Kode Etik Jurnalistik	2	0	2
		Total	14	6	20

SEMESTER 2

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS		
			Teori	Praktik	Total
1	12PPB225	Penulisan dan Penyuntingan Naskah Berita	1	1	2
2	12TRW225	Teknik Reportase & Wawancara	1	1	2
3	12PSM225	Psikologi Media	2	0	2
4	12KLB225	Manajemen Produksi Siaran	2	0	2
5	12PSB225	Public Speaking for Broadcasting	1	1	2
6	12EVJ325	Editing Video Jurnalistik	1	2	3
7	12KMD225	Manajemen Multi Media dan Digital	1	1	2
8	12NKW225	Kewarganegaraan	2	0	2
9	12KDE325	Digital Ecosystems	2	1	3
		Total	13	7	20

SEMESTER 3

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS		
			Teori	Praktik	Total
1	12STJ225	Statistik untuk Jurnalistik	1	1	2
2	12MBJ325	<i>Mobile Journalism</i>	1	2	3
3	12RSM225	Riset Media	1	1	2
4	12PFD325	Penulisan dan Produksi Feature & Dokumenter	1	2	3
5	12AIJ325	Artificial Intelligence for journalism	1	2	3
6	12NDR325	News Directing	1	2	3
7	12PNP225	Penyusunan Narasi dan Produksi Media Multi Platform	1	1	2
8	12PNM325	Produksi News Magazine	1	2	3
9	12KKK225	Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3)	1	1	2
		Total	9	14	23

SEMESTER 4

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS		
			Teori	Praktik	Total
1	12JON325	Jurnalistik online	1	2	3
2	12JDT325	Jurnalisme Data	1	2	3
3	12FCK325	Fact-Checking	1	1	2
4	12THP325	Technopreneurship	1	2	3
5	12MGR225	<i>Motion Graphic</i>	1	1	2
6	12KMP225	Komunikasi Politik	2	0	2
7	12BAE325	Berita Analisa dan Editorial	2	1	3
8	12PNB425	Praktek Studio Produksi News Bulletin Multi Platform	0	4	4
		Total	9	13	22

SEMESTER 5

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS		
			Teori	Praktik	Total
1	12PBA225	Produksi Berita Advertorial	1	1	2
2	12DAD325	Data Analysis	1	2	3
3	12KTI325	Penulisan Karya Tulis Ilmiah	1	2	3
4	12SMB225	Sosiologi Media dan Budaya	2	0	2
5	12MTP226	Metodologi Penelitian	1	1	2
6	12KET325	Emerging Technology	2	1	3
7	12RK225	Riset Konten dan Analisis Tren	1	1	2
8	12PWS425	Praktik Studio Produksi Program Wawancara	0	4	4
		Total	9	12	21

SEMESTER 6

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS		
			Teori	Praktik	Total
1	12PPB225	News Gathering dan Foto Jurnalistik	0	2	2
2	12PBS225	Produksi berita straight news	0	2	2
3	12PBI225	Produksi berita indepth news	0	2	2
4	12PLR225	Produksi berita live report/live ontape	0	2	2

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS		
			Teori	Praktik	Total
5	12PFT225	Produksi feature	0	2	2
6	12PDK225	Produksi dokumenter	0	2	2
7	12PJI225	Produksi Konten Jurnalistik Interaktif	0	2	2
8	12PMS225	Produksi Konten Media Sosial	0	2	2
9	12PTP225	Produksi Talkshow dan Podcast	0	2	2
10	12VJD225	Visualisasi Jurnalistik Data digital	0	2	2
		Total	0	20	20

SEMESTER 7

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS		
			Teori	Praktik	Total
1	12KLB225	Komunikasi Lintas Budaya	2	0	2
2	12PMD225	Pemasaran Digital	1	1	2
3	12JIN325	Jurnalisme Investigasi	1	2	3
4	12PRS625	Praktikum Simulasi Siaran Digital Multi Platform	0	6	6
		Total	4	9	13

SEMESTER 8

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS		
			Teori	Praktik	Total
1	12SPK625	Tugas Akhir	0	6	6
		Total	0	6	6

5. DESKRIPSI MATA KULIAH

12NAG225 - 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.

12NPC225 - 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.

12KLD225 - Literasi Digital

Mata kuliah ini bertujuan untuk membekali mahasiswa dengan pemahaman, keterampilan, dan sikap kritis dalam menggunakan teknologi digital secara cerdas, etis, dan produktif. Literasi digital mencakup kemampuan mengakses, mengevaluasi, menggunakan, dan menciptakan informasi melalui berbagai media digital, serta kesadaran terhadap isu-isu privasi, keamanan, jejak digital, dan etika penggunaan media online. Dalam konteks produksi media, mahasiswa akan diajak untuk memahami bagaimana teknologi digital memengaruhi cara bekerja, berkomunikasi, dan berkarya di industri kreatif. Mahasiswa juga akan diperkenalkan dengan konsep digital mindset, kolaborasi daring, serta kecakapan menggunakan alat digital produktif seperti platform manajemen proyek, penyimpanan cloud, dan analitik media.

12NBI225 - 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.

12BIJ225 - Bahasa Inggris Jurnalistik

Mata kuliah ini membekali mahasiswa dengan keterampilan berbahasa Inggris dalam konteks jurnalistik, baik secara lisan maupun tulisan. Mahasiswa akan mempelajari kosakata jurnalistik, memahami struktur penulisan berita berbahasa Inggris, serta memahami teknik menyusun naskah berita, feature, dan wawancara dalam format media cetak, siaran, dan digital. Capaian pembelajaran mencakup kemampuan memahami dan menulis konten jurnalistik berbahasa Inggris secara akurat, komunikatif, dan sesuai dengan kaidah jurnalistik internasional.

12CAT225 - Creative and Analysis Thinking

Mata kuliah ini membekali mahasiswa dengan kemampuan berpikir kreatif dan analitis dalam merancang, mengembangkan, serta mengevaluasi ide atau solusi untuk permasalahan di bidang produksi berita dan media. Mahasiswa dilatih untuk menggabungkan imajinasi, logika, dan data dalam pengambilan keputusan yang inovatif dan berbasis bukti. Capaian pembelajaran mencakup keterampilan mengidentifikasi masalah, merumuskan gagasan orisinal, dan mengevaluasi alternatif secara kritis.

12KJM225 - Komunikasi Jurnalistik dan Media Massa

Mata kuliah ini membekali mahasiswa dengan pengetahuan tentang dasar-dasar komunikasi, proses komunikasi yang terjadi dalam aktivitas jurnalistik serta peran media massa sebagai institusi sosial dan agen informasi publik. Mahasiswa akan memahami bagaimana pesan jurnalistik dikonstruksi, disebar, dan diterima oleh khalayak dalam berbagai format media, termasuk cetak, siaran, dan digital. Selain itu membahas prinsip, struktur, dan praktik jurnalistik yang diterapkan dalam media massa baik cetak, siaran dan digital. Capaian pembelajaran mencakup pemahaman terhadap model komunikasi massa, karakteristik media, dan konteks sosial budaya yang memengaruhi praktik jurnalistik.

12JRD225 - Jurnalistik Digital

Mata kuliah ini membekali mahasiswa dengan pengetahuan tentang dasar-dasar jurnalistik, proses kerja jurnalistik mulai dari mencari, memproduksi, mengemas, dan mendistribusikan berita sesuai dengan karakteristik masing-masing media mencakup penyiaran digital dan berbagai platform digital secara kreatif, akurat, dan sesuai dengan etika jurnalistik. Mahasiswa mempelajari pemanfaatan teknologi digital, multimedia, dan data dalam praktik jurnalistik multiplatform. Capaian pembelajaran mencakup kemampuan mengadaptasi produk jurnalistik ke format digital yang responsif terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan audiens.

12DFV225 - Dasar-dasar fotografi dan videografi

Mata kuliah ini membekali mahasiswa dengan pengetahuan dan keterampilan dasar dalam teknik pengambilan gambar foto dan video untuk mendukung produksi konten berita dan media. Mahasiswa mempelajari prinsip komposisi, pencahayaan, sudut pengambilan gambar, serta pengoperasian perangkat fotografi dan videografi. Capaian pembelajaran mencakup kemampuan menghasilkan visual yang komunikatif, estetik, dan sesuai kaidah jurnalistik.

12HEJ225 - Hukum dan Kode Etik Jurnalistik

Mata kuliah ini membekali mahasiswa dengan pemahaman komprehensif mengenai kerangka hukum dan prinsip etika yang mengatur praktik jurnalistik di era digital. Materi meliputi Undang-Undang Pers, Undang-Undang Penyiaran, Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), Pedoman Perilaku Penyiaran dan Standar Program Siaran (P3 dan SPS) dari Komisi Penyiaran Indonesia (KPI), serta Undang-Undang Hak Cipta yang relevan dalam perlindungan karya jurnalistik dan penggunaan konten pihak ketiga. Mahasiswa juga mempelajari kode etik jurnalistik sebagai pedoman profesional dalam menjaga akurasi, keadilan, independensi, dan tanggung jawab sosial dalam proses peliputan, produksi, dan distribusi berita, baik untuk media siaran maupun platform digital. Capaian pembelajaran mencakup kemampuan menerapkan prinsip hukum dan etika jurnalistik secara profesional dalam konteks kerja media multiplatform.

12PPB225 - Penulisan dan Penyuntingan Naskah Berita

Mata kuliah ini membekali mahasiswa dengan pengetahuan dan keterampilan dalam menulis dan menyunting naskah berita secara akurat, lugas, dan sesuai kaidah jurnalistik. Mahasiswa mempelajari struktur berita, teknik penulisan untuk berbagai platform, serta prinsip penyuntingan agar berita layak tayang dan sesuai etika media.

Mata kuliah ini difokuskan pada penulisan berita hardnews. Capaian pembelajaran mencakup kemampuan menghasilkan naskah berita yang faktual, komunikatif, dan menarik bagi audiens.

12TRW225 - Teknik Reportase dan Wawancara

Mata kuliah ini membekali mahasiswa dengan pengetahuan dan keterampilan dalam merancang, melaksanakan, dan mengemas hasil reportase serta wawancara untuk produksi berita yang akurat dan mendalam. Mahasiswa mempelajari teknik pengumpulan informasi di lapangan, strategi bertanya yang efektif, serta teknik negosiasi dalam memperoleh narasumber dan data penting secara etis. Capaian pembelajaran mencakup kemampuan menghasilkan laporan jurnalistik yang faktual, komunikatif, dan sesuai standar profesi.

12PSM225 - Psikologi Media

Mata kuliah ini membekali mahasiswa dengan pemahaman tentang bagaimana media memengaruhi perilaku, persepsi, dan respons psikologis audiens. Mahasiswa mempelajari teori, prinsip, dan riset terkait hubungan antara media, individu, dan masyarakat untuk mendukung produksi konten yang tepat sasaran dan bertanggung jawab. Capaian pembelajaran mencakup kemampuan menganalisis dampak pesan media serta merancang konten yang selaras dengan karakteristik psikologis audiens.

12MPS225 - Manajemen Produksi Siaran

Mata kuliah ini membekali mahasiswa dengan pengetahuan jenis-jenis program dan pengembangannya, pengetahuan dan keterampilan dalam merencanakan, mengorganisasi, mengkoordinasi, dan mengendalikan proses produksi program siaran untuk berbagai platform media. Mahasiswa mempelajari tahapan produksi, SOP Produksi program, manajemen sumber daya, serta strategi penyusunan jadwal dan distribusi siaran sesuai standar industri. Capaian pembelajaran mencakup kemampuan mengelola produksi siaran secara profesional, efisien, dan kreatif.

12PSB225 - Public Speaking for Broadcasting

Mata kuliah ini membekali mahasiswa dengan pengetahuan dan keterampilan berbicara di depan publik untuk kebutuhan penyiaran, termasuk radio, televisi, dan platform digital. Mahasiswa mempelajari teknik vokal, artikulasi, intonasi, penguasaan panggung, serta etika komunikasi dalam konteks siaran. Capaian pembelajaran mencakup kemampuan menyampaikan pesan secara jelas, menarik, dan profesional sesuai karakteristik media dan audiens.

12EVJ325 - Editing Video Jurnalistik

Mata kuliah ini membekali mahasiswa dengan pengetahuan dan keterampilan dalam mengolah dan menyunting materi video untuk produksi berita yang informatif, akurat, dan menarik. Mahasiswa mempelajari teknik dasar hingga lanjutan dalam editing video, termasuk pemilihan gambar, tata suara, transisi, serta penyusunan narasi visual yang sesuai kaidah jurnalistik. Capaian pembelajaran mencakup kemampuan memproduksi dan menghasilkan video berita yang layak tayang di berbagai platform media.

12KMD225 - 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.

12NKW225 - 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.

12KDE325 - Digital Ecosystems

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.

12STJ225 - Statistik untuk Jurnalistik

Mata kuliah ini membekali mahasiswa dengan dasar-dasar statistik yang relevan untuk mendukung proses peliputan, analisis, dan penyajian informasi berbasis data dalam karya jurnalistik. Mahasiswa akan mempelajari teknik pengumpulan data, pengolahan data kuantitatif, interpretasi hasil statistik, serta penerapannya dalam penulisan berita berbasis data, infografis, dan analisis tren. Capaian pembelajaran mencakup kemampuan memahami dan menerapkan prinsip statistik secara praktis untuk menghasilkan laporan jurnalistik yang faktual, terukur, dan informatif.

12MBJ325 - Mobile Journalism

Mata kuliah ini membekali mahasiswa dengan pengetahuan dan keterampilan dalam merancang, memproduksi, dan mendistribusikan konten berita secara profesional menggunakan perangkat mobile, dengan kecepatan dan fleksibilitas yang mendukung peliputan real-time. Mahasiswa mempelajari teknik peliputan lapangan, penulisan naskah, pengambilan gambar, editing video, serta strategi distribusi berita yang sesuai dengan karakter media digital dan multiplatform. Selain itu, mahasiswa juga dilatih memproduksi berita infografis yang informatif dan menarik sebagai bagian dari konten visual untuk website dan media sosial. Capaian pembelajaran mencakup kemampuan menghasilkan karya jurnalistik yang aktual, kreatif, dan adaptif terhadap dinamika ruang digital berbasis mobile-first.

12AIJ325 - Artificial Intelligence for Journalism

Mata kuliah ini membekali mahasiswa dengan pengetahuan dan keterampilan dasar dalam memanfaatkan teknologi kecerdasan buatan (AI) untuk mendukung proses produksi, distribusi, dan analisis konten berita. Mahasiswa mempelajari aplikasi AI dalam jurnalisme, seperti otomasi penulisan berita, analisis data, personalisasi konten, hingga deteksi disinformasi, dengan tetap memperhatikan etika profesi. Capaian pembelajaran mencakup kemampuan mengintegrasikan teknologi AI secara kritis, inovatif, dan bertanggung jawab dalam praktik jurnalistik.

12RSM225 - Riset Media

Mata kuliah ini membekali mahasiswa dengan pemahaman konsep, metode, dan teknik dalam melakukan riset media secara sistematis, baik dengan pendekatan kuantitatif maupun kualitatif. Mahasiswa akan mempelajari tahap-tahap penyusunan proposal riset, teknik pengumpulan dan analisis data, serta penerapan metode riset dalam studi tentang isi media, audiens, produksi program siaran atau konten, dan dampak media. Selain itu riset kualitatif dan riset kuantitatif untuk kebutuhan data sebagai bahan perencanaan untuk konten dan program baik media radio, televisi dan media baru (media online). Riset Konten Media mencakup riset agenda setting, riset kebutuhan data terkait peristiwa/ kasus/ kejadian untuk kebutuhan program radio televisi. Capaian pembelajaran mencakup kemampuan merancang dan melaksanakan riset media yang relevan, akurat, dan sesuai dengan standar ilmiah serta kebutuhan industri media digital.

12PFD325 - Penulisan dan Produksi Feature & Dokumenter

Mata kuliah ini membekali mahasiswa dengan pengetahuan dan keterampilan dalam merancang, menulis, dan mengemas karya jurnalistik berbentuk feature dan naskah dokumenter yang informatif, mendalam, dan menarik serta memproduksi menjadi program feature dan dokumenter. Mahasiswa mempelajari teknik penulisan kreatif, riset mendalam, penyusunan alur naratif, serta prinsip etika jurnalistik dalam produksi feature dan dokumenter. Capaian pembelajaran mencakup kemampuan menghasilkan karya tulis dan program feature dan dokumenter yang mampu menggugah, mendidik, dan memberikan nilai tambah bagi audiens.

12NDR325 - News Directing

Mata kuliah ini membekali mahasiswa dengan pengetahuan dan keterampilan dalam mengarahkan proses produksi program berita, baik untuk siaran langsung (live)

maupun rekaman, di studio maupun di lapangan. Mahasiswa mempelajari peran news director dalam mengelola alur produksi, menyusun rundown, memimpin koordinasi kru editorial dan teknis, serta mengambil keputusan kreatif secara real-time. Mata kuliah ini juga mencakup penguasaan dasar sinematografi untuk kebutuhan pemberitaan visual, serta penerapan standar operasional produksi (SOP) untuk berbagai format program berita, termasuk news feature dan dokumenter. Capaian pembelajaran mencakup kemampuan mahasiswa untuk menyutradarai program berita secara profesional, terstruktur, dan sesuai dengan standar etika jurnalistik serta karakteristik platform penyiaran maupun digital.

12PNP225 - Penyusunan Narasi dan Produksi Media Multi Platform

Mata kuliah ini membekali mahasiswa dengan pengetahuan dan keterampilan dalam merancang narasi yang kuat dan memproduksi konten media untuk berbagai platform, baik cetak, siaran, maupun digital. Mahasiswa mempelajari teknik penyusunan alur cerita, penyesuaian format narasi dengan karakteristik platform, serta strategi distribusi konten secara efektif. Capaian pembelajaran mencakup kemampuan menghasilkan narasi dan konten multiplatform yang komunikatif, kreatif, interaktif dan sesuai dengan etika jurnalistik.

12PNM325 - Produksi News Magazine

Mata kuliah ini membekali mahasiswa dengan keterampilan dalam merancang dan memproduksi program berita mendalam (news magazine) yang menggabungkan unsur informasi, narasi, dan visualisasi untuk berbagai platform siaran dan digital. Mahasiswa mempelajari teknik riset isu, penulisan naskah, pengambilan gambar, tata suara, editing, serta pengemasan berita dalam bentuk segmentasi. Dalam mata kuliah ini juga dikenalkan berbagai subformat program yang dapat diterapkan dalam news magazine seperti hard news report, human interest story, feature dokumenter, vox pop, dan profil tokoh atau komunitas. Capaian pembelajaran mencakup kemampuan mahasiswa dalam memproduksi program news magazine yang kreatif, informatif, dan komunikatif, dengan pendekatan estetika visual dan narasi jurnalistik yang kuat serta sesuai dengan karakter audiens multiplatform.

12KKK225 - Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3)

Mata kuliah ini membekali mahasiswa dengan pengetahuan dan pemahaman tentang prinsip, regulasi, dan penerapan kesehatan serta keselamatan kerja di lingkungan industri media dan produksi berita. Mahasiswa mempelajari identifikasi risiko, pencegahan kecelakaan kerja, serta prosedur tanggap darurat dalam proses produksi dan distribusi konten. Capaian pembelajaran mencakup kemampuan menerapkan standar K3 secara profesional untuk menciptakan lingkungan kerja yang aman, sehat, dan produktif.

12JON325 - Jurnalistik Online

Mata kuliah ini membekali mahasiswa dengan pemahaman dan keterampilan dalam memproduksi dan mendistribusikan konten jurnalistik berbasis internet yang cepat, interaktif, dan multiplatform. Mahasiswa mempelajari karakteristik media online, teknik penulisan berita digital, penggunaan hyperlink, elemen multimedia, optimasi mesin pencari (SEO), hingga strategi penyebaran berita melalui media sosial. Capaian pembelajaran mencakup kemampuan menghasilkan karya jurnalistik yang responsif

terhadap dinamika ruang digital, berbasis kebutuhan audiens online, dan sesuai dengan prinsip etika serta standar profesi jurnalistik.

12PBA225 - Produksi Berita Advertorial

Mata kuliah ini membekali mahasiswa dengan pengetahuan dan keterampilan dalam merancang, menulis, dan memproduksi berita berbentuk advertorial yang informatif sekaligus memenuhi tujuan komunikasi pemasaran. Mahasiswa mempelajari teknik penulisan advertorial yang menarik, penyusunan strategi konten, serta prinsip etika dalam penyajian pesan komersial di berbagai platform media. Capaian pembelajaran mencakup kemampuan menghasilkan advertorial yang efektif, kreatif, dan tetap menjunjung tinggi kaidah jurnalistik.

12FCK325 - Fact-Checking

Mata kuliah ini membekali mahasiswa dengan pengetahuan dan keterampilan dalam menelusuri, memverifikasi, dan mengklarifikasi informasi untuk memastikan kebenaran isi berita sesuai dengan prinsip jurnalisme dan etika profesi. Mahasiswa mempelajari teknik dan alat verifikasi data, analisis sumber informasi, serta strategi menangkal disinformasi di berbagai platform media. Capaian pembelajaran mencakup kemampuan menghasilkan karya jurnalistik yang akurat, kredibel, dan bertanggung jawab.

12THP325 - Technopreneurship

Mata kuliah ini membekali mahasiswa dengan pengetahuan dan keterampilan untuk merancang, mengembangkan, dan mengelola usaha kreatif berbasis teknologi di bidang media dan industri digital. Mahasiswa mempelajari konsep kewirausahaan, inovasi teknologi, model bisnis digital, serta strategi menghadapi tantangan dan peluang dalam ekosistem media. Capaian pembelajaran mencakup kemampuan merintis usaha media berbasis teknologi secara profesional, inovatif, dan berkelanjutan.

12MGR225 - Motion Graphic

Mata kuliah ini membekali mahasiswa dengan pengetahuan dan keterampilan dasar dalam merancang dan memproduksi elemen grafis bergerak (motion graphics) untuk mendukung kebutuhan konten jurnalistik dan media digital. Motion grafis merupakan aplikasi kreatif dari komputer grafis dalam bentuk animasi untuk menyampaikan pesan visual secara dinamis. Umumnya digunakan dalam pembuka program TV atau digital (bumpers, opening title), infografis bergerak, konten video interaktif, serta transisi visual dalam video atau berita digital. Mahasiswa mempelajari konsep desain visual, tipografi dinamis, animasi dasar, sinkronisasi audio-visual, serta penggunaan perangkat lunak desain dan animasi. Capaian pembelajaran mencakup kemampuan mahasiswa dalam menciptakan motion grafis yang komunikatif, informatif, dan menarik untuk digunakan dalam produksi berita, video feature, promosi media, maupun infografis interaktif di platform digital dan penyiaran. Dalam perkembangannya juga dapat memasukkan teknologi Artificial Intelligence (AI) untuk mendukung motion grafis.

12KMP225 - Komunikasi Politik

Mata kuliah ini memberikan pengetahuan dan pemahaman tentang fungsi dan

kontribusi faktor-faktor komunikasi dalam proses politik serta hubungan timbal balik antara kepentingan politik dengan proses komunikasi dalam konteks nasional, regional, ataupun internasional. Mata kuliah ini juga memberikan pengetahuan dan pemahaman tentang relasi antara media, kekuasaan, dan kepentingan politik dalam dinamika sosial, budaya, dan ekonomi. Mahasiswa mempelajari teori politik media, regulasi, kontrol kepemilikan media, serta peran media dalam pembentukan opini publik dan demokrasi. Capaian pembelajaran mencakup kemampuan menganalisis praktik media dalam konteks politik secara kritis, etis, dan berbasis bukti.

12BAE325 - Berita Analisa dan Editorial

Mata kuliah ini membekali mahasiswa dengan kemampuan menyusun dan memproduksi karya jurnalistik yang bersifat analitis dan argumentatif, seperti berita analisa, tajuk rencana (editorial), opini, dan kolom. Mahasiswa mempelajari teknik riset isu, penyusunan argumen berbasis data dan logika, serta penggunaan gaya bahasa jurnalistik yang tajam dan kritis. Mata kuliah ini juga membahas teori framing dalam pbingkai pesan media, strategi manajemen isu, analisis wacana (discourse), serta kajian kapita selekta isu-isu aktual dari berbagai media sebagai landasan penguatan posisi redaksional. Capaian pembelajaran mencakup kemampuan mahasiswa dalam menghasilkan tulisan jurnalistik yang bernalar kuat, kontekstual, dan berkontribusi dalam pembentukan opini publik secara etis dan profesional.

12PNB425 - Praktik Studio Produksi News Bulletin Multi Platform

Mata kuliah ini membekali mahasiswa dengan keterampilan praktis dalam merancang, memproduksi, dan menayangkan program bulletin berita (news bulletin) untuk berbagai platform media, baik televisi, radio, maupun digital. Mahasiswa mempelajari proses produksi di studio, mulai dari perencanaan rundown, tata artistik, pengoperasian perangkat, hingga teknik penyiaran lintas platform. Capaian pembelajaran mencakup kemampuan menghasilkan produk bulletin berita (news bulletin) yang profesional, kreatif, dan sesuai standar industri media.

12JDT325 - Jurnalisme Data

Mata kuliah ini membekali mahasiswa dengan pengetahuan dan keterampilan dalam mengumpulkan, mengolah, menganalisis, dan menyajikan informasi berbasis data untuk menghasilkan karya jurnalistik yang akurat, mendalam, dan informatif. Mahasiswa mempelajari teknik riset data, verifikasi data, penggunaan tools visualisasi, serta penyusunan narasi berbasis data dengan memperhatikan etika dan akurasi informasi. Capaian pembelajaran mencakup kemampuan merancang dan memproduksi konten jurnalisme data yang komunikatif dan relevan dengan kebutuhan publik.

12RKT225 - Riset Konten dan Analisis Tren

Mata kuliah ini membekali mahasiswa dengan pengetahuan dan keterampilan dalam merancang, melaksanakan, dan menganalisis riset untuk memetakan kebutuhan audiens, pola konsumsi media, dan perkembangan tren konten di berbagai platform. Mahasiswa mempelajari metode riset kuantitatif dan kualitatif, teknik analisis data, serta penerapan hasil riset untuk strategi produksi berita dan konten media. Capaian pembelajaran mencakup kemampuan mengidentifikasi tren konten dan mengolah data riset sebagai dasar pengambilan keputusan yang tepat dalam industri media.

12DAD325 - Data Analysis

Mata kuliah ini membekali mahasiswa dengan kemampuan lanjutan dalam mengumpulkan, mengolah, menganalisis, dan memvisualisasikan data digital menggunakan tools yang lebih kompleks untuk mendukung kerja jurnalistik berbasis data. Mahasiswa mempelajari penggunaan perangkat seperti Tableau, Google Data Studio, R Studio dan Python dan lainnya, serta dasar pemrograman data sederhana untuk menghasilkan insight yang relevan dengan produksi konten berita. Capaian pembelajaran mencakup kemampuan mengolah data-data yang mengandung nilai jurnalistik secara kritis dan strategis, serta menyajikan temuan dalam bentuk visual yang informatif, akurat, dan mudah dipahami audiens dalam perspektif karya jurnalistik

12JIN325 - Jurnalisme Investigasi

Mata kuliah ini membekali mahasiswa dengan pengetahuan dan keterampilan dalam merancang, meneliti, dan memproduksi laporan investigatif secara mendalam, akurat, dan bertanggung jawab. Mahasiswa mempelajari teknik peliputan investigatif, metode riset, wawancara mendalam, analisis data, serta prinsip hukum dan etika yang relevan dalam jurnalisme investigasi. Capaian pembelajaran mencakup kemampuan mahasiswa untuk mengungkap isu-isu publik yang tersembunyi dan menyajikannya dalam bentuk karya jurnalistik investigatif yang informatif dan berdampak.

12SMB225 - Sosiologi Media dan Budaya

Mata kuliah ini membahas hubungan antara budaya, media, dan struktur sosial dalam masyarakat modern. Mahasiswa akan mempelajari bagaimana media massa dan media digital merepresentasikan, membentuk, dan mereproduksi nilai-nilai budaya serta konstruksi sosial seperti identitas, kelas, gender, dan kekuasaan. Capaian pembelajaran mencakup kemampuan menganalisis fenomena media dalam konteks budaya dan sosiologis secara kritis, serta memahami peran media dalam perubahan sosial dan dinamika budaya global maupun lokal.

12MTP226 - Metodologi Penelitian

Mata kuliah ini membekali mahasiswa dengan pengetahuan dan keterampilan dalam merancang dan melaksanakan penelitian ilmiah, mulai dari penyusunan proposal hingga pelaporan hasil penelitian. Mahasiswa mempelajari berbagai pendekatan, metode, dan teknik penelitian kuantitatif dan kualitatif yang relevan untuk bidang komunikasi, media, dan jurnalistik. Capaian pembelajaran mencakup kemampuan mengidentifikasi masalah, merumuskan desain penelitian, serta mengolah dan menganalisis data secara sistematis dan etis.

12KET325 - 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.

12PWS425 - Praktik Studio Produksi Program Wawancara

Mata kuliah ini membekali mahasiswa dengan keterampilan praktis dalam merancang, memproduksi, dan menyajikan program wawancara berbentuk talkshow atau podcast di studio untuk berbagai platform media. Mahasiswa mempelajari teknik perencanaan format, penyusunan naskah, pengelolaan narasumber, pengoperasian perangkat, serta penguasaan tata artistik dan tata suara. Capaian pembelajaran mencakup kemampuan menghasilkan program wawancara yang komunikatif, menarik, dan sesuai standar industri media.

12PPB225 - News Gathering dan Foto Jurnalistik

Mata kuliah ini membekali mahasiswa dengan pengetahuan dan keterampilan dalam merencanakan, mengumpulkan, dan mengolah bahan berita, serta menghasilkan karya foto jurnalistik yang mendukung isi berita selama program magang di industri media. Mahasiswa mempelajari teknik peliputan lapangan, wawancara, riset, dan pemotretan peristiwa secara faktual sesuai dengan kaidah jurnalistik dan etika profesi. Output mata kuliah berupa naskah berita dan karya foto jurnalistik yang layak publikasi untuk berbagai platform media

12PBS225 - Produksi Berita Straight News

Mata kuliah ini membekali mahasiswa dengan pengalaman praktis dalam merancang, memproduksi, dan menyajikan berita straight news selama menjalani magang di industri media. Mahasiswa menerapkan prinsip penulisan dan produksi berita yang faktual, lugas, dan memenuhi standar editorial serta etika jurnalistik di bawah bimbingan profesional. Capaian pembelajaran mencakup kemampuan menghasilkan berita straight news yang akurat, cepat, dan layak tayang untuk berbagai platform media.

12PBI225 - Produksi Berita Indepth News

Mata kuliah ini membekali mahasiswa dengan pengalaman praktis dalam merancang, menghimpun data, menulis, dan memproduksi berita indepth selama program magang di industri media. Mahasiswa menerapkan teknik peliputan mendalam, analisis data, dan penyusunan narasi berita yang komprehensif sesuai standar editorial dan etika jurnalistik di bawah supervisi profesional industri. Capaian pembelajaran mencakup kemampuan menghasilkan berita indepth yang akurat, tajam, dan memberikan nilai tambah bagi audiens.

12PLR225 - Produksi Berita Live Report atau Live on Tape

Mata kuliah ini membekali mahasiswa dengan pengalaman praktis dalam merancang, memproduksi, dan menyajikan berita berbentuk live report atau live on tape selama program magang di industri media. Mahasiswa mempraktikkan teknik peliputan langsung di lapangan, penguasaan perangkat siaran, serta penyusunan naskah dan narasi yang sesuai standar editorial dan etika jurnalistik di bawah bimbingan profesional. Capaian pembelajaran mencakup kemampuan menghasilkan berita live yang akurat, dinamis, dan layak tayang untuk berbagai platform media.

12PFT225 - Produksi Feature

Mata kuliah ini membekali mahasiswa dengan pengalaman praktis dalam merancang, menulis, dan memproduksi berita feature selama program magang di industri media. Mahasiswa menerapkan teknik penulisan kreatif, riset mendalam, serta pengemasan narasi yang menarik dan sesuai dengan standar editorial serta etika jurnalistik di bawah bimbingan profesional industri. Capaian pembelajaran mencakup kemampuan menghasilkan karya feature yang informatif, komunikatif, dan memberikan nilai tambah bagi audiens.

12PDK225 - Produksi Dokumenter

Mata kuliah ini membekali mahasiswa dengan pengalaman praktis dalam merancang, menulis, dan memproduksi program dokumenter selama magang di industri media. Mahasiswa mempraktikkan teknik riset, pengumpulan data, penyusunan naskah, hingga produksi visual dokumenter yang informatif, mendalam, dan sesuai standar editorial serta etika jurnalistik di bawah bimbingan profesional. Capaian pembelajaran mencakup kemampuan menghasilkan karya dokumenter yang berkualitas, faktual, dan memiliki nilai edukatif bagi audiens.

12PJI225 - Produksi Konten Jurnalistik Interaktif

Mata kuliah ini membekali mahasiswa dengan pengalaman praktis dalam merancang, memproduksi, dan mendistribusikan konten jurnalistik interaktif selama program magang di industri media. Mahasiswa mempraktikkan penggunaan teknologi digital, elemen multimedia, dan desain interaktif untuk menciptakan konten yang menarik, responsif, dan sesuai standar editorial serta etika jurnalistik di bawah bimbingan profesional. Capaian pembelajaran mencakup kemampuan menghasilkan konten jurnalistik interaktif yang komunikatif, inovatif, dan sesuai kebutuhan audiens multiplatform.

12PMS225 - Produksi Konten Media Sosial

Mata kuliah ini membekali mahasiswa dengan pengalaman praktis dalam merancang, memproduksi, dan mengelola konten media sosial selama program magang di industri media. Mahasiswa mempraktikkan strategi kreatif, teknik produksi visual, penulisan caption, serta distribusi konten yang sesuai dengan karakteristik platform dan target audiens di bawah bimbingan profesional industri. Capaian pembelajaran mencakup kemampuan menghasilkan konten media sosial yang menarik, relevan, dan sesuai dengan etika serta standar industri media.

12PTP225 - Produksi Talkshow dan Podcast

Mata kuliah ini membekali mahasiswa dengan pengalaman praktis dalam merancang, memproduksi, dan menyajikan program talkshow dan podcast selama magang di industri media. Mahasiswa mempraktikkan penyusunan konsep, penulisan naskah, pengelolaan narasumber, serta penguasaan teknis produksi sesuai standar editorial dan etika jurnalistik di bawah supervisi profesional. Capaian pembelajaran mencakup kemampuan menghasilkan program talkshow dan podcast yang komunikatif, menarik, dan layak tayang di berbagai platform media.

12VJD225 - Visualisasi Jurnalistik Data Digital

Mata kuliah ini membekali mahasiswa dengan pengalaman praktis dalam merancang, mengolah, dan menyajikan data digital ke dalam bentuk visual yang informatif dan menarik selama program magang di industri media. Mahasiswa mempraktikkan penggunaan tools visualisasi (seperti Flourish, Datawrapper, atau Google Data Studio) untuk mendukung penyusunan konten berbasis data yang akurat, komunikatif, dan sesuai standar editorial. Capaian pembelajaran mencakup kemampuan menghasilkan karya visual data digital yang mendukung praktik jurnalisme data dan relevan untuk berbagai platform media.

12PMD225 - Pemasaran Digital

Mata kuliah ini membekali mahasiswa dengan pengalaman praktis dalam merancang, mengelola, dan mengevaluasi strategi pemasaran digital selama program magang di industri media. Mahasiswa mempraktikkan penggunaan platform digital, teknik optimasi konten, iklan berbayar, monetisasi dan analisis performa kampanye untuk mendukung distribusi dan promosi produk media. Capaian pembelajaran mencakup kemampuan menyusun strategi pemasaran digital yang kreatif, berbasis data, dan sesuai dengan target audiens serta standar industri.

12KTI325 - Penulisan Karya Tulis Ilmiah

Mata kuliah ini membekali mahasiswa dengan pengetahuan dan keterampilan dalam menyusun karya tulis ilmiah secara sistematis, logis, dan sesuai dengan kaidah akademik. Mahasiswa mempelajari struktur penulisan ilmiah, teknik pengutipan, penggunaan referensi, serta penyusunan argumentasi berbasis data dan literatur. Capaian pembelajaran mencakup kemampuan menghasilkan tulisan ilmiah yang sesuai standar metodologi penelitian, etika akademik, dan layak dipublikasikan.

12KLB225 - Komunikasi Lintas Budaya

Mata kuliah ini membahas konsep, teori, dan praktik komunikasi antar individu dan kelompok dari latar belakang budaya yang berbeda. Mahasiswa akan mempelajari dinamika perbedaan nilai, norma, simbol, bahasa, serta pola komunikasi antarbudaya dalam konteks global maupun lokal. Capaian pembelajaran mencakup kemampuan mahasiswa untuk berkomunikasi secara efektif, empatik, dan adaptif dalam situasi lintas budaya, serta memahami dampak budaya terhadap proses komunikasi dalam berbagai sektor, termasuk media, organisasi, dan masyarakat.

12PRS625 - Praktikum Simulasi Siaran Digital Multi Platform

Pada praktik produksi ini, mahasiswa akan melaksanakan simulasi siaran multi platform mencakup siaran radio digital, televisi digital, dan media digital lainnya. Mahasiswa Prodi Manajemen Produksi Berita akan bekerjasama dengan mahasiswa Prodi Manaproduksi dan Matekstosi dalam merancang, membentuk dan menjalankan sebuah korporasi media penyiaran yang didalamnya terdapat konten program radio, televisi dan media digital. Mahasiswa akan dibagi dalam beberapa tim yang akan memproduksi program-program yang sudah disusun sedemikian rupa. Output siaran akan dipancar-luaskan dalam berbagai platform yang ditentukan oleh mahasiswa sendiri.

12SPK625 - Tugas Akhir

Mata kuliah ini merupakan tahapan akhir pembelajaran bagi mahasiswa Program Studi Manajemen Produksi Berita untuk menghasilkan karya jurnalistik terapan berbasis produksi. Mahasiswa diwajibkan menghasilkan karya tugas akhir yaitu merancang dan memproduksi karya jurnalistik dalam bentuk program berita, feature, dokumenter, investigasi atau konten multiplatform yang mengintegrasikan pengetahuan, sikap profesional dan keterampilan jurnalistik penyiaran, digital multimedia, serta pemanfaatan data digital yang orisinal serta etika profesi. Proses ini dilengkapi dengan laporan produksi berupa karya ilmiah sesuai standar akademik yang menjelaskan konsep, metodologi kerja, serta pertanggungjawaban profesional dan etis terhadap isi dan bentuk karya yang dihasilkan. Penciptaan Karya Produksi Jurnalistik dapat dilakukan secara individu maupun berkelompok.

6. PENYETARAAN KURIKULUM TAHUN 2021 DAN KURIKULUM TAHUN 2025

NO	Kurikulum 2021				Kurikulum 2025			
	Kode MK	Nama Mata Kuliah	SKS	SMT	Kode MK	Nama Mata Kuliah	SKS	SMT
1	12CTG21.21	Creative Thinking	2	1	12CAT225	Creative and Analysis Thinking	2	1
2	12VJL31.21	Video Jurnalistik	3	1	12DFV225	Dasar-dasar fotografi dan videografi	2	1
3	12JUR21.21	Jurnalistik	2	1	12JRD225	Jurnalisme Digital	2	1
4	12KGS31.21	Komputer Grafis #	3	1	12MGR225	Motion Graphic	2	4
5	12MGP35.21	Motion Graphic	3	5				
6	12PNB31.21	Penulisan naskah berita #	3	1	12PPB225	Penulisan dan Penyuntingan Naskah Berita	2	2
7	12PBR23.21	Penyuntingan naskah berita #	2	3				
8	12IKN31.21	Ilmu Komunikasi dan Negosiasi	2	1	12KJM225	Komunikasi Jurnalistik dan Media Massa	2	1
9	12TWA22.21	Teknik wawancara	2	2	12TRW225	Teknik Reportase & wawancara	2	2
10	12REP23.21	Reportase #	2	3				
11	12SSM22.21	Sosiologi Media #	2	2	12SMB225	Sosiologi Media dan Budaya	2	7
12	12SDB25.21	Sosiologi Budaya #	2	5				
13	12PRA21.21	Praktik News Gathering & Foto Jurnalistik #	2	1	12PPB225	Hilang diganti magang industri, Produksi News Gathering & Foto Jurnalistik	2	6*

NO	Kurikulum 2021				Kurikulum 2025			
	Kode MK	Nama Mata Kuliah	SKS	SMT	Kode MK	Nama Mata Kuliah	SKS	SMT
14	12PRA22. 21	Praktik Penulisan Naskah Berita Straight News #	2	2	12PBS22 5	Hilang diganti magang industri, Produksi berita straight news	2	6*
15	12PBR32. 21	Produksi Berita #	2	2	12MBJ32 5 12EVJ32 5 12PNB42 5 12PBS22 5 12PBI225	Mata kuliah dihapuskan, namun sudah terintegrasi di beberapa mata kuliah lain yaitu: 1. Mobile journalism (teori+praktek) 2. Editing video jurnalistik (teori + praktek) 3. Praktikum news bulletin multiplatform (praktek) 4. Produksi berita straight news (magang industri) 5. Produksi berita indepth news (magang industri)	3 3 4 2 2	3 2 4 6* 6*
16	12NAG22. 21	News Announcing	2	2	12PSB22 5	Public Speaking for Broadcasting	2	2
17	12EAV32. 21	Editing Audio Visual	3	2	12EVJ32 5	Editing Video Jurnalistik	3	2
18	12TSM32. 21	Tata Suara dan Musik Ilustrasi #	3	2				
19	12PNF32. 21	Penulisan Naskah Feature #	3	2		Mata kuliah ini digabung pada mata kuliah Penulisan dan Produksi Feature & Dokumenter (teori)	3	3
20	12PDR36 .21	Produksi Dokumenter #	3	6	12PFD32 5 12PFT225 12PDK22 5	Selain itu juga sudah terintegrasi pada magang industri 1. Produksi feature 2. Produksi dokumenter	2 2	6* 6*
21	12MPK23. 21	Metodologi Penelitian Komunikasi	2	3	12MTP22 6	Metodologi Penelitian	2	5
22	12PKM23. 21	Psikologi Komunikasi	2	3	12PSM225	Psikologi Media	2	2
23	12EJM33. 21	English Journalism	3	3	12BIJ225	Bahasa Inggris Jurnalistik	2	1
24	PKN20.2 1	Pendidikan Kewarganegaraan	2	2	12NKW22 5	Mata kuliah pendidikan anti korupsi dimasukkan ke dalam silabus mata kuliah Kewarganegaraan	2	2
25	12PAK23 .21	Pendidikan Anti Korupsi #	2	3				

NO	Kurikulum 2021				Kurikulum 2025			
	Kode MK	Nama Mata Kuliah	SKS	SMT	Kode MK	Nama Mata Kuliah	SKS	SMT
26	12TAP23.21	Tata Artistik Produksi Pemberitaan #	2	3	12PNB425	Dihilangkan masuk dalam silabus praktek produksi news bulletin dan talkshow	4	4 dan 5
27	12MRB24.21	Manajemen Media dan Redaksi Berita	2	4	12KLB225	Manajemen Produksi Siaran	2	2
28	12PRA43.21	Praktik Reportase & Produksi Feature #	4	3	12PLR225	Dihapus diganti magang industri 1. Produksi berita live report atau live on tape 2. Produksi feature	2	6*
					12PFT225		2	6*
29	12STK34.21	Statistik	3	4	12STJ225	Statistik untuk Jurnalistik	2	3
30	12MPP34.21	Manajemen Pemasaran Program	3	4	12PMD225	Pemasaran Digital	2	7
31	12PSR23.21	Pengantar Standardisasi #	2	3				
32	12DEP35.21	Digital Entrepreneur	3	5	12THP325	Technopreneurship	3	4
33	12KMA35.21	Konvergensi Media	3	5	12KDE325	Digital Ecosystems	3	2
34	12KSA36.21	Kapita Seleka #	3	6	12BAE325	Berita Analisa dan Editorial	3	4
35	12KPK47.21	Kerja Praktik #	4	7		Diubah menjadi magang industri 6 bulan di semester 6		6*
Mata Kuliah tetap ada namun dipindah semester atau berubah sks								
1	BAI20.21	Bahasa Indonesia	2	2	12NBI225	Bahasa Indonesia	2	1
2	12MPK23.21	Metodologi Penelitian Komunikasi	2	3	12MTP226	Metodologi Penelitian	2	5
3	12NTD34.21	News Directing	3	4	12NDR325	News Directing	3	3
4	12RMD34.21	Riset Media (Riset Audience dan Content)	3	4	12RSM225	Riset Media	2	3
5	12PNM35.21	Produksi News Magazine	3	5	12PNM325	Produksi News Magazine	3	3
6	12JDT35.21	Jurnalisme data	3	5	12JDT325	Jurnalisme data	3	4
7	12PKH36.21	Penulisan Karya Ilmiah	3	6	12KTI325	Penulisan Karya Tulis Ilmiah	3	7
8	12SPK68.21	Skripsi Penciptaan Karya Produksi	6	8	12SPK625	Tugas Akhir	6	8

Note:

* : Semester 6 merupakan magang industri (wajib 6 bulan di dunia industri)

#: Mata kuliah yang bertanda # pada kurikulum 2021 merupakan mata kuliah yang diganti atau digabung ke dalam mata kuliah baru di kurikulum 2025.

Bagi mahasiswa yang menggunakan kurikulum 2021 dan yang ingin mengambil mata kuliah yang bertanda #, maka dapat mengambil mata kuliah komdigi sebagai pengganti, sehingga tidak kekurangan SKS.

Jika terdapat selisih SKS maka yang digunakan adalah SKS Kurikulum 2025. Mahasiswa wajib memenuhi syarat kelulusan SKS untuk Program Diploma IV sebanyak minimal 144 SKS.

Jika terdapat kekurangan SKS maka dapat mengambil mata kuliah yang ada di Kurikulum 2025 pada semester yang berjalan baik semester genap maupun ganjil, selama mata kuliah tersebut belum diambil.

Mata Kuliah Kekomdigan yang dapat diambil yaitu:

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS	SM T	[kode MK] Mata Kuliah Kurikulum 2021
1	12KLD225	Literasi Digital	2	1	[12PNB31.21] Penulisan naskah berita # [12PBR23.21] Penyuntingan naskah berita # [12REP23.21] Reportase # [12SDB25.21] Sosiologi Budaya # [12PRA22.21] Praktik Penulisan Naskah Berita Straight News # [12PAK23.21] Pendidikan Anti Korupsi # [12PSR23.21] Pengantar Standardisasi #
2	12KDE325	Digital Ecosystem	3	2	[12SSM22.21] Sosiologi Media# [12TSM32.21] Tata Suara dan Musik Ilustrasi#
3	12KMD225	Manajemen Multi Media dan Digital	2	2	[12TWA22.21] Teknik Wawancara# [12PBR32.21] Produksi Berita# [12PNF32.21] Penulisan Naskah Feature# [12PDR36.21] Produksi Dokumenter# [12KSA36.21]Kapita Selekt# [12KPK47.21]Kerja Praktik#
4	12KET325	Emerging Technology	3	5	[12KGS31.21] Komputer Grafis # [12PRA21.21] Praktik News Gathering & Foto Jurnalistik # [12TAP23.21] Tata Artistik Produksi Pemberitaan#

7. SUSUNAN MATA KULIAH SEMESTER 1 PADA MASA TRANSISI

Khusus Angkatan 2025, pada Semester 1 Tahun Akademik 2025-2026 menggunakan susunan mata kuliah seperti pada Tabel berikut :

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS		
			Teori	Praktik	Total
1	12NAG225	Agama	2	0	2
2	12NPC225	Pancasila	2	0	2
3	12KLD225	Literasi Digital	1	1	2
4	12NBI225	Bahasa Indonesia	2	0	2
5	12BIJ225	Bahasa Inggris Jurnalistik	1	1	2
6	12CAT225	Creative and Analysis Thinking	1	1	2
7	12KJM225	Komunikasi Jurnalistik dan Media Massa	1	1	2
8	12JRD225	Jurnalisme Digital	1	1	2
9	12DFV225	Dasar-dasar fotografi dan videografi	1	1	2
10	12HEJ225	Hukum & Kode Etik Jurnalistik	2	0	2
11	12MBJ325	<i>Mobile Journalism</i>	1	2	3
		Total	15	8	23

Pada Semester 2 dan seterusnya mengikuti susunan mata kuliah seperti pada Struktur Kurikulum 2025 Program Studi Manajemen Produksi Berita (poin ke 4) dalam Lampiran ini.

Ditetapkan di : Yogyakarta
Pada tanggal : 11 Juli 2025

Ketua,

R. M. Agung Harimurti

No	Nama	Jabatan	Paraf
1	Shinto Dwirawati	Pembantu Ketua I	
2	Bambang Sujarwadi	Ka PPMPP	
3	Ari Mintarti	Kajur Penyiaran	
4	Korina Dwi R	KPS Manarita	

KEPUTUSAN
KETUA SEKOLAH TINGGI MULTI MEDIA
NOMOR 215 TAHUN 2025

TENTANG

PENETAPAN KURIKULUM 2025
PROGRAM STUDI MANAJEMEN TEKNIK STUDIO PRODUKSI
SEKOLAH TINGGI MULTI MEDIA

KETUA SEKOLAH TINGGI MULTI MEDIA,

- Menimbang :
- a. bahwa Undang - Undang Nomor 12 Tahun 2012 Pasal 35 ayat 2 mengamanatkan Kurikulum Pendidikan Tinggi dikembangkan oleh setiap Perguruan Tinggi dengan mengacu pada Standar Nasional Pendidikan Tinggi untuk setiap Program Studi yang mencakup pengembangan kecerdasan intelektual, akhlak mulia, dan keterampilan;
 - b. bahwa sesuai Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 53 Tahun 2023 tentang Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi , setiap perguruan tinggi wajib memenuhi standar nasional pendidikan tinggi untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional.
 - c. bahwa kurikulum Pendidikan Tinggi merupakan amanah institusi yang harus senantiasa diperbaharui agar sesuai dengan perkembangan jaman, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, kebutuhan masyarakat, dunia kerja, dan dunia industri serta sesuai dengan program “Kampus Berdampak”;
 - d. bahwa untuk mewujudkan kurikulum Program Studi Manajemen Teknik Studio Produksi sesuai pada diktum “c”, maka telah dilakukan evaluasi dan perbaikan kurikulum dan telah menghasilkan kurikulum terbaru pada Program Studi Manajemen Teknik Studio Produksi yang diberi nama Kurikulum 2025;
 - e. bahwa untuk memenuhi azas legalitas dalam implementasi Kurikulum 2025 seperti yang tercantum pada diktum “d” ,maka perlu dilakukan penetapan Kurikulum 2025 oleh Ketua Sekolah Tinggi Multi Media.

- Mengingat :
1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4301);

2. Undang ...

2. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2012 Nomor 158, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5336);
3. Peraturan Pemerintah Nomor 04 Tahun 2014, tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 16, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5500);
4. Peraturan Presiden Nomor 8 Tahun 2012, tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2012 Nomor 2);
5. Peraturan Presiden Nomor 33 Tahun 2014 tentang Pendirian Sekolah Tinggi Multi Media (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 82);
6. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 73 Tahun 2013, tentang Penerapan Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia Bidang Perguruan Tinggi;
7. Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika RI Nomor 29 Tahun 2014 tentang Organisasi dan Tata Kerja Sekolah Tinggi Multi Media (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 1278);
8. Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika RI Nomor 37 Tahun 2014 tentang Statuta Sekolah Tinggi Multi Media (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 1480);
9. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 53 Tahun 2023 tentang Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2023 Nomor 638);
10. Peraturan Menteri Komunikasi dan Digital Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2025 Tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Komunikasi dan Digital (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2025 Nomor 17);
11. Keputusan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Nomor 123 Tahun 2019 tentang Magang dan Pengakuan Satuan Kredit Semester Magang Industri untuk Program Sarjana dan Sarjana Terapan;
12. Keputusan Menteri Komunikasi dan Digital RI Nomor 19 Tahun 2025 tentang Pengangkatan Pegawai Negeri Sipil ke dalam Jabatan Pimpinan Tinggi Pratama;
13. Keputusan ...

13. Keputusan Ketua Sekolah Tinggi Multi Media Nomor 208 Tahun 2025 Tentang Pedoman Kodifikasi Mata Kuliah, Mata Kuliah Dasar Umum, Dan Mata Kuliah Penciri Institusi Di Sekolah Tinggi Multi Media.

MEMUTUSKAN

Menetapkan : KEPUTUSAN KETUA SEKOLAH TINGGI MULTI MEDIA TENTANG PENETAPAN KURIKULUM 2025 PROGRAM STUDI MANAJEMEN TEKNIK STUDIO PRODUKSI.

KESATU : Menetapkan Kurikulum Tahun 2025 Program Studi Manajemen Teknik Studio Produksi dengan Profil Lulusan, Capaian Pembelajaran Lulusan, Struktur Kurikulum, Deskripsi Mata Kuliah, Penyetaraan Kurikulum dan Susunan Mata Kuliah Semester 1 pada Masa Transisi sebagaimana yang tertera dalam lampiran Keputusan ini;

KEDUA : Kurikulum Tahun 2025 Program Studi Manajemen Teknik Studio Produksi berlaku bagi mahasiswa Tahun Akademik 2025-2026 dan angkatan selanjutnya;

KETIGA : Mahasiswa Angkatan 2025, pada Semester 1 Tahun Akademik 2025-2026 menggunakan susunan mata kuliah Semester 1 seperti pada Susunan Mata Kuliah Semester 1 pada Masa Transisi sebagaimana dalam Lampiran Keputusan ini;

KEEMPAT : Mahasiswa angkatan sebelum Tahun Akademik 2025-2026 menggunakan Kurikulum 2021;

KELIMA : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa apabila di kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Yogyakarta
Pada tanggal : 11 Juli 2025

Ketua

R. M. Agung Harimurti

No	Nama	Jabatan	Paraf
1	Shinto Dwirawati	Pembantu Ketua I	
2	Bambang Sujarwadi	Ka PPMPP	
3	Ari Mintarti	Kajur Penyiaran	
4	Marwiyati	KPS Matekstosi	

KURIKULUM 2025
PROGRAM STUDI MANAJEMEN TEKNIK STUDIO PRODUKSI
SEKOLAH TINGGI MULTI MEDIA

1. IDENTITAS PROGRAM STUDI

Perguruan Tinggi	Sekolah Tinggi Multi Media
Jurusan	Penyiaran
Program Studi	Manajemen Teknik Studio Produksi
Akreditasi	B
Jenjang Pendidikan	D-IV (Sarjana Terapan)
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 : Mewujudkan perguruan tinggi multimedia dan digital yang unggul, inovatif dan berdampak serta berjiwa pancasila bertata kelola mandiri dan fleksibel di tahun 2029 Misi : <ol style="list-style-type: none">1. Menghasilkan lulusan yang unggul di bidang multimedia dan digital yang dijiwai nilai-nilai Pancasila2. Menghasilkan penelitian dan inovasi yang berdampak dan berhasil mendapatkan rekognisi nasional maupun internasional dalam keilmuan multimedia dan digital3. Menghasilkan pengabdian kepada masyarakat yang inovatif, dan produktif serta berdampak dan diterapkan oleh masyarakat lokal maupun nasional4. Menyelenggarakan tata kelola perguruan tinggi yang baik, akuntabel, transparan, mandiri dan berbasis fleksibilitas
Visi dan Misi Program Studi	Visi : Menjadi Program Studi unggulan di bidang Manajemen Teknik Studio Produksi pada Teknologi Siaran Digital Berbasis Jaringan dan Multi Platform dalam era transformasi digital berbasis industri yang memiliki daya saing bangsa berlandaskan Pancasila pada Tahun 2029. Misi : <ol style="list-style-type: none">1. Menghasilkan tenaga tenaga profesional dan aplikatif yang siap kerja di bidang teknik studio produksi dan penyiaran.2. Menghasilkan tenaga-tenaga profesional dan aplikatif yang memiliki jati diri, sikap, dan kepribadian yang mantap sebagai broadcasting di bidang teknik studio produksi dan penyiaran.3. Memasyarakatkan hasil - hasil penelitian di bidang teknik

	<p>studio produksi dan penyiaran radio televisi melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat.</p> <p>4. Menghasilkan tenaga tenaga profesional dan aplikatif yang mampu berkompetensi di bidang teknik studio produksi dan penyiaran.</p>
--	--

2. PROFIL LULUSAN

Kode	Deskripsi Profil Lulusan
PL01	Digital broadcasting engineer. Lulusan Prodi Matekstosi mampu merencanakan, mengoperasikan, mengelola, menganalisis dan mengembangkan kebutuhan peralatan produksi pada penyiaran multiplatform. Lulusan prodi memiliki profesi sebagai Technical Director, Technical Engineer, Camera Engineer, Lighting Engineer, Sound Engineer, Video Engineer, Content Manager.
PL02	Multimedia engineer. Lulusan Prodi Matekstosi mampu merencanakan, menganalisis, dan mengembangkan berbagai elemen media untuk menciptakan konten multimedia multiplatform. Profesi lulusan sebagai Multimedia designer, Video Editor, Sound Designer, Lighting Designer, Graphic Designer, Multimedia Producer, VR/AR Developer, Multimedia Specialist, Motion Graphic Designer, Website Designer, UI/UX designer, dan Streaming & Over The Top Engineer.
PL03	Wirausaha atau Technopreneur di bidang multimedia dan digital content. Mampu mengembangkan bisnis berbasis teknologi penyiaran dan multimedia, dengan pemahaman mendalam tentang produksi konten, strategi distribusi digital, serta pemanfaatan teknologi terkini dalam industri media.

3. CAPAIAN PEMBELAJARAN

Kode	Deskripsi Capaian Pembelajaran Lulusan
CPL01	Mampu menunjukkan sikap dan perilaku nilai-nilai Pancasila dan kewarganegaraan, keimanan dan ketakwaan, integritas, legal dan etika profesional
CPL02	Mampu menerapkan pemikiran logis, analitis, kritis, kreatif, dan inovatif, serta bersikap adaptif dan komunikatif dalam memecahkan masalah bidang penyiaran dan multimedia, secara mandiri maupun berkelompok dengan berbagai pihak
CPL03	Mampu mengintegrasikan pengetahuan teknologi penyiaran dan multimedia, trend terkini, inovasi ke depan dan kewirausahaan pada pengembangan organisasi dan bisnis bidang teknologi
CPL04	Mampu menerapkan konsep teoritis dan praktis dari teknologi penyiaran dan multimedia, termasuk peralatan, proses dan platform yang digunakan pada produksi konten penyiaran dan multimedia dan distribusi konten secara multiplatform
CPL05	Mampu merencanakan, mengimplementasikan dan mengintegrasikan secara efisien teknologi audio, video, pencahayaan, grafis, jaringan,

	VR/AR, artificial intelligence dan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam proses produksi konten dan distribusi konten multiplatform
CPL06	Mampu merancang, mengimplementasikan dan mengelola alur produksi konten penyiaran dan multimedia secara efisien, memecahkan masalah teknis, dan memastikan keluaran konten multiplatform berkualitas tinggi
CPL07	Mampu merencanakan, memproduksi, mengembangkan dan mengintegrasikan berbagai elemen media untuk menciptakan konten multimedia multiplatform

4. STRUKTUR KURIKULUM 2025 PROGRAM STUDI MANAJEMEN TEKNIK STUDIO PRODUKSI

SEMESTER 1

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS		
			Teori	Praktik	Total
1	13NAG225	Agama	2	-	2
2	13KLD225	Literasi Digital	1	1	2
3	13PKA225	Pikiran Kreatif & Analitis	1	1	2
4	13IKO225	Ilmu Komunikasi	1	1	2
5	13DPS325	Dasar – Dasar Produksi Siaran	1	2	3
6	13EIS325	Elektronika Instrumentasi	1	2	3
7	13TMP225	Teknologi Multimedia & Penyiaran	1	1	2
8	13FTG225	Fotografi	1	1	2
9	13PSD225	Praktikum Peralatan Studio Digital	-	2	2
		Total	9	11	20

SEMESTER 2

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS		
			Teori	Praktik	Total
1	13NKW225	Kewarganegaraan	2	-	2
2	13TKD225	Teknik Digital	1	1	2
3	13TKA225	Teknik Audio	1	1	2
4	13TTK225	Tata Kamera	1	1	2
5	13TKK225	Teknik Kamera	1	1	2
6	13TTC325	Tata Cahaya	1	2	3
7	13DSG325	Desain Grafis	1	2	3

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS		
			Teori	Praktik	Total
8	13SAV225	Seni Audio Visual	1	1	2
9	13PPM225	Praktikum Peralatan Multimedia	-	2	2
		Total	9	11	20

SEMESTER 3

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS		
			Teori	Praktik	Total
1	13NPC225	Pancasila	2	-	2
2	13EHP225	Etika dan Hukum Media Penyiaran	2	-	2
3	13JKM325	Jaringan Komputer	1	2	3
4	13TWD325	Teknologi Web & Design	2	1	3
5	13EDA325	Editing Audio	1	2	3
6	13TTS225	Tata Suara	1	1	2
7	13EDV325	Editing Video	1	2	3
8	13TKV225	Teknik Video	1	1	2
9	13STS225	Storytelling & Storyboard	1	1	2
10	13PMP225	Praktikum Produksi Multimedia dan Penyiaran	-	2	2
		Total	12	12	24

SEMESTER 4

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS		
			Teori	Praktik	Total
1	13NBI225	Bahasa Indonesia	2	-	2
2	13BIP225	Bahasa Inggris Penyiaran	2	-	2
3	13KET225	Emerging Technology	1	1	2
4	13KMD225	Manajemen Multi Media dan Digital	2	-	2
5	13PSP225	Public Speaking	1	1	2
6	13MTG325	Motion Graphics	1	2	3
7	13JMP225	Jaringan Multimedia dan Penyiaran	1	1	2
8	13PPP225	Perencanaan Peralatan Produksi dan	1	1	2

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS		
			Teori	Praktik	Total
		Penyiaran			
9	13PPT425	Praktikum Produksi Talkshow	-	4	4
10	13MGP225	Metodologi Penelitian	1	1	2
		Total	12	11	23

SEMESTER 5

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS		
			Teori	Praktik	Total
1	13KDE325	Digital Ecosystem	1	2	3
2	13TPS225	Technopreneurship	1	1	2
3	13ATM325	Aplikasi dan Teknologi Mobile	1	2	3
4	13KPA325	Komputer Animasi	1	2	3
5	13MTS325	Manajemen Teknik Multimedia dan Siaran	2	1	3
6	13NMD225	New Media	1	1	2
7	13PPD425	Praktikum Produksi Drama	-	4	4
8	13KPS325	Kapita Seleкта	2	1	3
		Total	9	14	23

SEMESTER 6

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS		
			Teori	Praktik	Total
1	13PAE325	Praktikum Audio dan Video Engineering	-	3	3
2	13PAV325	Praktikum Editing Audio dan Video	-	3	3
3	13PKL325	Praktikum Lighting	-	3	3
4	13PMG325	Praktikum Motion Graphics	-	3	3
5	13PWM325	Praktikum Pengembangan Web dan Mobile	-	3	3
6	13PSM225	Praktikum Single & Multicamera	-	2	2
7	13PTM325	Praktikum Transmisi Media	-	3	3
		Total	-	20	20

SEMESTER 7

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS		
			Teori	Praktik	Total
1	13PDG225	Pemasaran Digital	2	-	2
2	13SMP625	Simulasi Integrasi Multimedia dan Penyiaran	-	6	6
		Total	2	6	8

SEMESTER 8

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS		
			Teori	Praktik	Total
1	13TGA625	Tugas Akhir	-	6	6
		Total	-	6	6

5. DESKRIPSI MATA KULIAH

13NAG225 - 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.

13NKW225 - 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.

13NPC225 - 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.

13NBI225 - 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.

13BIP225 - Bahasa Inggris Penyiaran

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.

13PKA225 - 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.

13TPS225 - 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.

13PDG225 - 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.

13IKO225 - 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 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.

13EHP225 - Etika dan Hukum Media Penyiaran

Mata kuliah ini membahas Undang-Undang Penyiaran dan Kode Etik Jurnalistik, 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.

13PSP225 - 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 "hypnospeaking" untuk mengatasi demam panggung.

13EIS325 - 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, Vector scope, Waveform Monitor).

13DPS325 - 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, baik untuk media televisi maupun radio.

13TMP225 - Teknologi Multimedia & Penyiaran

Mata kuliah ini mempelajari perkembangan teknologi multimedia dan penyiaran, selain itu juga dipelajari konsep dan teori dasar teknologi penyiaran seperti teknik dasar audio dan video, teknik dasar penyiaran, proses penyiaran analog dan TV digital, teori dasar tentang kamera, mikrofon, lighting alat rekam media penyimpanan, OB Van, otomasi siaran, streaming, pengenalan AI dalam penyiaran dan multimedia. Praktik yang dilakukan berkaitan pengenalan prinsip kerja teknologi multimedia dan penyiaran.

13KMD225 - 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.

13TKD225 - Teknik Digital

Mata kuliah ini bertujuan untuk membekali mahasiswa dasar-dasar Teknik Digital untuk mendukung kompetensi bidang penyiaran. Mata kuliah ini membahas mengenai Pengetahuan dan pemahaman mengenai konsep dasar sistem digital dan perbedaannya dengan sistem analog, sistem bilangan dan konversi antar sistem bilangan (biner, oktal, desimal, heksadesimal), sistem code meliputi Kode digital (BCD, Gray, ASCII) , aljabar Boolean , gerbang logika dasar dan peta karnough, menganalisis dan merancang rangkaian logika kombinasional meliputi Desain decoder, encoder, multiplexer (MUX), demultiplexer (DEMUX), Aplikasi: adder/subtractor, comparator, dan memahami dasar-dasar rangkaian logika sekuensial meliputi Flip-flop (SR, D, JK, T).

13KLD225 - Literasi Digital

Mata kuliah ini bertujuan untuk membekali mahasiswa dengan pemahaman, keterampilan, dan sikap kritis dalam menggunakan teknologi digital secara cerdas,

etis, dan produktif. Literasi digital mencakup kemampuan mengakses, mengevaluasi, menggunakan, dan menciptakan informasi melalui berbagai media digital, serta kesadaran terhadap isu-isu privasi, keamanan, jejak digital, dan etika penggunaan media online. Dalam konteks produksi media, mahasiswa akan diajak untuk memahami bagaimana teknologi digital memengaruhi cara bekerja, berkomunikasi, dan berkarya di industri kreatif. Mahasiswa juga akan diperkenalkan dengan konsep digital mindset, kolaborasi daring, serta kecakapan menggunakan alat digital produktif seperti platform manajemen proyek, penyimpanan cloud, dan analitik media.

13JKM325 - 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 bloking media komunikasi antar komputer, setting jaringan dan instalasinya.

13TWD325 - Teknologi Web & Design

Mata kuliah ini membekali mahasiswa dengan konsep fundamental dan praktik pengembangan website modern, mencakup pembuatan halaman web statis/dinamis, arsitektur client-server, hingga integrasi database. Fokusnya pada penguasaan tech stack terkini dan standar industri untuk membangun aplikasi web yang responsif, interaktif, dan aman. Selain itu matakuliah ini juga membekali mahasiswa mengenai materi desain website yang meliputi prinsip desain antarmuka (UI) dan pengalaman pengguna (UX) untuk menciptakan website yang estetis, fungsional, dan intuitif. Mahasiswa belajar merancang solusi visual berbasis kebutuhan pengguna (user-centered design) dengan memadukan kreativitas, psikologi kognitif, dan teknik prototyping. Pada akhir perkuliahan mahasiswa diharapkan dapat mengembangkan sebuah produk website yang memuat konten berbasis multimedia yang terintegrasi dengan sosial media.

13ATM325 - 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.

13KET225 - 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.

13KDE325 - 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.

13TKA225 - 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 reduction, feedback control), dan penerapan standar industri.

13EDA325 - Editing 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.

13TTS225 - Tata Suara

Pengenalan dan prinsip dasar tata suara, pemilihan microphone yang sesuai kebutuhan (pembahasan impedansi, pola arah dan frequency response), teknik penempatan microphone, teknik perekaman, teknik mixing, equalizing, pemanfaatan effect processor, penggunaan compressor, identifikasi fundamental frekuensi pada

alat musik, kalibrasi Sound Pressure Level/ SPL dan Sound Quality/SQ berbasis multi media.

13TTK225 - 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.

13TKK225 - Teknik Kamera

Mata kuliah ini membahas tentang teori dan praktik tentang kamera ENG dan EFP, yang meliputi materi kamera head, dan fasilitas2 yang ada seperti lensa, depth of field/dof, exposure (IRIS, shutter, ISO/ Gain), filter, lensa kamera, servo, AWB, ABB, VTR, serta pemahaman dan pengaturan view finder sesuai SOP sehingga dapat dihasilkan gambar yang berkualitas.

13TKV225 - Teknik Video

Mata kuliah ini membahas tentang pengolahan material video (analog dan digital) yang meliputi proses scanning (interlaced dan progressif), picture element, video formats, video standards (analog/digital), dan video compression. Pembahasan video formats analog menyangkut component, composit (luminance, chrominance, sync, blanking, burst) dan S-Video. Sedangkan untuk format digital menyangkut A/D Converter, SDTV, HDTV, Croma Sub Sampling, Resolusi, Aspect Ratio, Signal Bandwidth dan Frame Rate.

13EDV325 - Editing 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: diskripsi 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.

13TTC325 - 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 out side style lighting, floor plan, penunjang tata cahaya, tugas tanggung jawab penata cahaya.

13FTG225 - 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.

13DSG325 - 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.

13KPA325 - Komputer Animasi

Mata kuliah ini secara teori dan praktik membahas dasar-dasar teknik mengubah dan menganimasikan objek menggunakan 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.

13MTG325 - 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.

13SAV225 - Seni Audio Visual

Mata kuliah ini membahas tentang teori-teori: konsep keindahan (alami, penciptaan), peran panca indra (visual, akustis), keindahan dan kebaikan, bantuan estetika (aspek ilmiah, aspek filosofis, penilaian karya seni, ruang lingkup, rasa seni, unsur-unsur estetika (wujud, bobot, penampilan), bentuk dan struktur (titik, garis, bidang, ruang, gerak, sinar, warna (warna-warni, sifat-sifat dari warna, corak, nada, cerah, kekuatan, kesan, suasana, kesan jarak), keserasian, harmoni, keseimbangan, struktur, penampilan, kreasi dan produksi.

13STS225 - Storytelling & Storyboard

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 matakuliah ini meliputi : Pengenalan Storytelling

Digital, Penulisan Cerita, Pengembangan Storyboard, Praktik Produksi Konten dan evaluasi.

13PPP225 - Perencanaan Peralatan Produksi dan Penyiaran

Perencanaan Peralatan Produksi dan Penyiaran memberikan pengetahuan, penguasaan dan perencanaan tentang peralatan produksi dan siaran televisi baik di dalam studio (in door) maupun di luar studio (out door) dengan menggunakan dasar-dasar teknik broadcasting berbasis multi media.

13JMP225 - 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.

13MTS325 - Manajemen Teknik Multimedia dan Siaran

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

13NMD225 - 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.

13PKL325 - Praktikum Lighting

Mata kuliah ini memberikan pengalaman praktis dalam pengoperasian kamera video dan teknik pencahayaan (lighting) untuk produksi visual. Mahasiswa akan mempelajari aspek teknis dan artistik dalam pengambilan gambar, mulai dari pengaturan kamera, komposisi visual, hingga tata cahaya studio dan lapangan. Praktikum ini dirancang untuk membekali mahasiswa dengan keterampilan langsung yang dibutuhkan dalam industri film, televisi, dan konten digital.

13PAV325 - Praktikum Editing Audio dan Video

Mata kuliah ini memberikan pelatihan praktis dalam teknik penyuntingan (editing) audio dan video untuk berbagai kebutuhan produksi, seperti musik, podcast, film, iklan, dan konten multimedia. Mahasiswa akan mempelajari proses manipulasi audio visual digital menggunakan software profesional, mulai dari pemotongan (cutting), penyambungan (splicing), pengaturan waktu (time-stretching), hingga penerapan efek.

13PAE325 - Praktikum Audio dan Video Engineering

Mata kuliah Praktikum Audio dan Video Engineering memberikan pengalaman langsung dalam proses produksi dan manipulasi audio dan video menggunakan perangkat lunak dan perangkat keras profesional untuk berbagai kebutuhan, seperti musik, podcast, film, siaran tv, siaran radio, dan konten digital.

13PTM325 - Praktikum Transmisi Media

Mata kuliah ini mengaplikasikan teknologi multimedia dan penyiaran seperti teknik dasar audio dan video, teknik dasar penyiaran, proses penyiaran analog dan TV digital. Praktik yang dilakukan berkaitan pengenalan prinsip kerja teknologi multimedia dan penyiaran.

13PMG325 - Praktikum Motion Graphics

Mata kuliah ini memberikan pengalaman praktis dalam pembuatan motion graphics untuk kebutuhan film, iklan, dan konten digital. Mahasiswa akan mempelajari prinsip animasi, teknik penggabungan elemen grafis, tipografi, dan efek visual menggunakan perangkat lunak profesional seperti Adobe After Effects.

13PWM325 - Praktikum Pengembangan Web dan Mobile

Mata kuliah ini memberikan pengalaman praktis dalam merancang dan mengembangkan interface (UI/UX) untuk platform web dan mobile. Mahasiswa akan mempelajari alur kerja pengembangan produk digital mulai dari riset pengguna, pembuatan wireframe, prototyping, hingga implementasi desain.

13PSM225 - Praktikum Single & Multicamera

Mata kuliah ini memberikan pengalaman praktis dalam produksi siaran langsung dengan sistem single dan multicamera untuk berbagai kebutuhan acara, seperti konser, seminar, olahraga, atau siaran berita. Mahasiswa akan mempelajari alur kerja produksi mulai dari persiapan peralatan, pengaturan kamera, switching multicamera, pengolahan grafis, encoding, hingga distribusi konten ke berbagai platform digital.

13PSD225 - Praktikum Peralatan Studio Digital

Mata kuliah ini bertujuan untuk mengenalkan mahasiswa pada berbagai jenis peralatan dasar yang digunakan dalam produksi dan penyiaran radio serta televisi 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.

13PPM225 - Praktikum Peralatan Multimedia

Mahasiswa mampu memahami 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 dengan mengaplikasikan prinsip Keselamatan, Kesehatan Kerja dan Lingkungan (K3L).

13PMP225 - Praktikum Produksi Multimedia dan Penyiaran

Mata kuliah praktik ini bertujuan untuk membekali mahasiswa 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).

13PPT425 - Praktikum Produksi Talkshow

Mata kuliah ini memberikan pengalaman langsung kepada mahasiswa dalam merancang, merealisasikan dan mengelola proyek produksi media secara kolaboratif. Mahasiswa akan bekerja dalam tim lintas fungsi untuk merencanakan dan melaksanakan produksi program (audio, audiovisual dan multimedia) sesuai dengan Standart 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 produksi. Mahasiswa akan dilatih untuk berperan aktif sebagai manajer produksi, asisten sutradara, operator teknis, maupun posisi manajerial lainnya dalam simulasi proyek nyata dengan menerapkan prinsip Keselamatan, Kesehatan Kerja dan Lingkungan (K3L).

13PPD425 - Praktikum Produksi Drama

Mata kuliah ini memberikan pengalaman langsung kepada mahasiswa dalam merancang, merealisasikan dan mengelola proyek produksi media secara kolaboratif. Mahasiswa akan bekerja dalam tim lintas fungsi untuk merencanakan dan melaksanakan produksi program (audio, audiovisual dan multimedia) sesuai dengan Standart Operasional Produksi (SOP). Fokus utama mata kuliah ini adalah pengenalan teknologi lighting, kamera, audio, transmisi secara multiplatform dalam simulasi proyek nyata dengan menerapkan prinsip Keselamatan, Kesehatan Kerja dan Lingkungan (K3L).

13SMP625 - 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, 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.

13MGP225 - Metodologi Penelitian

Mata kuliah ini membekali mahasiswa dengan pemahaman dan keterampilan dasar dalam menyusun dan melaksanakan penelitian ilmiah, khususnya yang relevan dengan bidang manajemen, produksi media, dan teknologi studio. 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 media, seperti studi audiens, evaluasi efektivitas konten, riset pasar industri kreatif, atau pengembangan inovasi teknis dalam studio.

13KPS325 - Kapita Selekt

Matakuliah ini secara teori membahas topik-topik yang terbaru dalam teknologi studio produksi multimedia dan penyiaran, dan memberikan gambaran tentang karya-karya (penciptaan/penelitian) yang bisa diangkat dalam penyusunan tugas akhir.

13TGA625 - 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.

6. PENYETARAAN KURIKULUM 2021 DAN KURIKULUM 2025

No	Kurikulum 2021				Kurikulum 2025			
	Kode MK	Mata Kuliah	SKS	SMT	Kode MK	Mata Kuliah	SKS	SMT
1	13PAG20.21	Pendidikan Agama	2	1	13NAG225	Agama	2	1
2	13PPA20.21	Pendidikan Pancasila	2	1	13NPC225	Pancasila	2	3
3	13PKN20.21	Pendidikan Kewarganegaraan	2	1	13NKW225	Kewarganegaraan	2	2
4	13BAI20.21	Bahasa Indonesia	2	1	13NBI225	Bahasa Indonesia	2	4
5	13CRT21.21	Creative Thinking/ Pengembangan Kreatifitas	2	1	13PKA225	Pikiran Kreatif & Analitis	2	1
6	13BIG21.21	Bahasa Inggris (Broadcasting)	2	1	13BIP225	Bahasa Inggris Penyiaran	2	4
7	13LMA21.21	Literasi Media	2	1	13KLD225	Literasi Digital	2	1

No	Kurikulum 2021				Kurikulum 2025			
	Kode MK	Mata Kuliah	SKS	SMT	Kode MK	Mata Kuliah	SKS	SMT
8	13MSN21.21	Manajemen Siaran	2	1	13MTS325	Manajemen Teknik Multimedia dan Siaran	3	5
9	13DPA21.21	Dasar – Dasar Produksi dan Siaran R-TV	2	1	13DPS325	Dasar – Dasar Produksi Siaran	3	1
10	13TLK21.21	Teknik Listrik	2	1	13EIS325	Elektronika Instrumentasi	3	1
11	13PPP21.21	Prak. Pengenalan Peralatan R-TV	2	1	13PSD225	Praktikum Peralatan Studio Digital	2	1
12	13KKK22.21	Kesehatan, Keselamatan Kerja dan Lingkungan (K3-L)	2	2	##2	Emerging Technology / Manajemen Multi Media dan Digital	2 / 2	4
13	13PPN22.21	Perenc. Peralatan Produksi dan Penyiaran	2	2	13PPP225	Perencanaan Peralatan Produksi dan Penyiaran	2	4
14	13TKV32.21	Teknik Video	3	2	13TKV225	Teknik Video	2	3
15	13TKK32.21	Teknik Kamera	3	2	13TKK225	Teknik Kamera	2	2
16	13TCA32.21	Tata Cahaya	3	2	13TTC325	Tata Cahaya	3	2
17	13TAO32.21	Teknik Audio	3	2	13TKA225	Teknik Audio	2	2
18	13KGS32.21	Komputer Grafis	3	2	13DSG325	Desain Grafis	3	2
19	13TKD32.21	Teknik Digital	3	2	13TKD225	Teknik Digital	2	2
20	13PRO22.21	Praktik Pengoperasian Peralatan R-TV	2	2	13PPM225	Praktikum Peralatan Multimedia	2	2
21	13PEA23.21	Pengantar Elektronika	2	3	13EIS325	Elektronika Instrumentasi	3	1
22	13HEP23.21	Hukum dan Etika Penyiaran	2	3	13EHP225	Etika dan Hukum Media Penyiaran	2	3
23	13TAV23.21	Teori Seni Audio Visual	2	3	13SAV225	Seni Audio Visual	2	2
24	13MII23.21	Musik Ilustrasi	2	3	##1	Digital Ecosystem/ Pemasaran Digital	3 / 2	5 / 7
25	13TSA23.21	Tata Suara	2	3	13TTS225	Tata Suara	2	3
26	13TKA23.21	Tata Kamera	2	3	13TTK225	Tata Kamera	2	2
27	13JKR33.21	Jaringan Komputer	3	3	13JKM325	Jaringan Komputer	3	3
28	13KAI33.21	Komputer Animasi	3	3	13KPA325	Komputer Animasi	3	5
29	13TPN23.21	Teknologi Penyiaran	2	3	13TMP225	Teknologi Multimedia & Penyiaran	2	1
30	13PAV23.21	Teori Penyuntingan Audio Visual	2	3	##2	Emerging Technology / Manajemen Multi Media dan Digital	2 / 2	4

Catatan :

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

No	Kurikulum 2021				Kurikulum 2025			
	Kode MK	Mata Kuliah	SKS	SMT	Kode MK	Mata Kuliah	SKS	SMT
31	13PRM23 .21	Praktik Produksi Mandiri	2	3	13PMP225	Praktikum Produksi Multimedia dan Penyiaran	2	3
32	13TPI34.2 1	Teknik Pengukuran Audio dan Video	3	4	##1	Digital Ecosystem/ Pemasaran Digital	3 / 2	5 / 7
33	13PSP24. 21	Public Speaking (Pemasaran Digital)	2	4	13PSP225	Public Speaking	2	4
34	13TJV34. 21	Teknik Peralatan Video dan Jaringan Video	3	4	##1	Digital Ecosystem/ Pemasaran Digital	3 / 2	5 / 7
35	13TJA34. 21	Teknik Peralatan Audio dan Jaringan Audio	3	4	##1	Digital Ecosystem/ Pemasaran Digital	3 / 2	5 / 7
36	13TPV34. 21	Teknik Penyuntingan Video	3	4	13EDV325	Editing Video	3	3
37	13PNH34. 21	Penulisan Naskah	2	4	13STS225	Storytelling & Storyboard	2	3
38	13TPA34. 21	Teknik Penyuntingan Audio	3	4	13EDA325	Editing Audio	3	3
39	13PRG44. 21	Praktik Produksi Gabungan	4	4	13PPT425	Praktikum Produksi Talkshow	4	4
40	13KMA35 .21	Konvergensi Media	3	5	13NMD22 5	New Media	2	5
41	13EPD25. 21	Estetika Produksi	2	5	##2	Emerging Technology / Manajemen Multi Media dan Digital	2 / 2	4
42	13PKH25. 21	Penulisan Karya Ilmiah	2	5	##2	Emerging Technology / Manajemen Multi Media dan Digital	2 / 2	4
43	13MAV25 .21	Maintanance Peralatan Audio Video	2	5	##2	Emerging Technology / Manajemen Multi Media dan Digital	2 / 2	4
44	13MGC25 .21	Motion Graphic	2	5	13MTG325	Motion Graphics	3	4
45	13TTM25. 21	Teknik Transmisi Media	2	5	13TWD325	Teknologi Web & Design	3	3
46	13KSA25. 21	Kapita Seleкта	2	5	13KPS325	Kapita Seleкта	3	5
47	13PSP25. 21	Pengantar Standarisasi Penyiaran	2	5	##2	Emerging Technology / Manajemen Multi Media dan Digital	2 / 2	4
48	13MCG35 .12	Mobile Computing	3	5	13ATM325	Aplikasi dan Teknologi Mobile	3	5
49	13PRT45. 12	Praktik Terpadu	4	5	13PPD425	Praktikum Produksi Drama	4	5
50	13MPN26 .21	Metodologi Penelitian	2	6	13MGP225	Metodologi Penelitian	2	4
51	13DBC26 .21	Digital Broadcasting	2	6	##2	Emerging Technology / Manajemen Multi Media dan Digital	2 / 2	4
52	13TPR26. 21	Technopreneurship	2	6	13TPS225	Technopreneurship	2	5

Catatan :

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

No	Kurikulum 2021				Kurikulum 2025			
	Kode MK	Mata Kuliah	SKS	SMT	Kode MK	Mata Kuliah	SKS	SMT
53	13IKM26.21	Creative Thinking/ Pengembangan Kreatifitas	2	6	13PKA225	Pikiran Kreatif & Analitis	2	1
54	13MTK26.21	Manajemen Teknik	2	6	13MTS325	Manajemen Teknik Multimedia dan Siaran	3	5
55	13FGI26.21	Praktik Simulasi	6	7	13SMP625	Simulasi Integrasi Multimedia dan Penyiaran	6	7
56	13PSS67.21	Kerja Praktik	4	7	##2	Emerging Technology / Manajemen Multi Media dan Digital	2 / 2	4
57	13KPK46.21	Fotography	2	7	13FTG225	Fotografi	2	1
58	13SPK68.21	Tugas Akhir	6	8	13TGA625	Tugas Akhir	6	8

Keterangan :

##1 Dapat memilih salah satu alternatif Mata Kuliah : Pemasaran Digital /Emerging Technology, sepanjang Mata kuliah tersebut belum diambil.

##2 Dapat memilih salah satu alternatif Mata Kuliah : Manajemen Multi Media dan Digital / Digital Ecosystem, sepanjang Mata kuliah tersebut belum diambil.

Jika ada selisih SKS maka digunakan SKS yang digunakan adalah SKS Kurikulum yang baru. Mahasiswa wajib memenuhi total SKS yang dapat diambil di semester yang berjalan dan minimal Total SKS kelulusan (144 SKS)

Jika dibutuhkan Mata Kuliah di Kurikulum 2021 akan ditawarkan di semester yang berjalan, dan hanya dapat diambil oleh Mahasiswa angkatan 2024 ke bawah. Aturan lebih lanjut akan ditetapkan oleh Ketua Program Studi

7. SUSUNAN MATA KULIAH SEMESTER 1 PADA MASA TRANSISI

Khusus Angkatan 2025, pada Semester 1 Tahun Akademik 2025-2026 menggunakan susunan mata kuliah seperti pada Tabel berikut :

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS		
			Teori	Praktik	Total
1	13NAG225	Agama	2	-	2
2	13KLD225	Literasi Digital	1	1	2
3	13PKA225	Pikiran Kreatif & Analitis	1	1	2
4	13IKO225	Ilmu Komunikasi	1	1	2
5	13DPS325	Dasar – Dasar Produksi Siaran	1	2	3
6	13EIS325	Elektronika Instrumentasi	1	2	3
7	13TMP225	Teknologi Multimedia & Penyiaran	1	1	2
8	13FTG225	Fotografi	1	1	2

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS		
			Teori	Praktik	Total
9	13PSD225	Praktikum Peralatan Studio Digital	-	2	2
10	13NPC225	Pancasila	2	-	2
		Total	11	11	22

Pada Semester 2 dan seterusnya mengikuti susunan mata kuliah seperti pada Struktur Kurikulum 2025 Program Studi Manajemen Teknik Studio Produksi (poin ke 4) dalam Lampiran ini.

Ditetapkan di : Yogyakarta
Pada tanggal : 11 Juli 2025

Ketua



R. M. Agung Harimurti

No	Nama	Jabatan	Paraf
1	Shinto Dwirawati	Pembantu Ketua I	
2	Bambang Sujarwadi	Ka PPMPP	
3	Ari Mintarti	Kajur Penyiaran	
4	Marwiyati	KPS Matekstosi	

KEPUTUSAN
KETUA SEKOLAH TINGGI MULTI MEDIA
NOMOR 216 TAHUN 2025

TENTANG

PENETAPAN KURIKULUM 2025
PROGRAM STUDI ANIMASI
SEKOLAH TINGGI MULTI MEDIA

KETUA SEKOLAH TINGGI MULTI MEDIA,

- Menimbang :
- a. bahwa Undang - Undang Nomor 12 Tahun 2012 Pasal 35 ayat 2 mengamanatkan Kurikulum Pendidikan Tinggi dikembangkan oleh setiap Perguruan Tinggi dengan mengacu pada Standar Nasional Pendidikan Tinggi untuk setiap Program Studi yang mencakup pengembangan kecerdasan intelektual, akhlak mulia, dan keterampilan;
 - b. bahwa sesuai Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 53 Tahun 2023 tentang Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi , setiap perguruan tinggi wajib memenuhi standar nasional pendidikan tinggi untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional.
 - c. bahwa kurikulum Pendidikan Tinggi merupakan amanah institusi yang harus senantiasa diperbaharui agar sesuai dengan perkembangan jaman, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, kebutuhan masyarakat, dunia kerja, dan dunia industri serta sesuai dengan program “Kampus Berdampak”;
 - d. bahwa untuk mewujudkan kurikulum Program Studi Animasi sesuai pada diktum “c”, maka telah dilakukan evaluasi dan perbaikan kurikulum dan telah menghasilkan kurikulum terbaru pada Program Studi Animasi yang diberi nama Kurikulum 2025;
 - e. bahwa untuk memenuhi azas legalitas dalam implementasi Kurikulum 2025 seperti yang tercantum pada diktum “d” ,maka perlu dilakukan penetapan Kurikulum 2025 oleh Ketua Sekolah Tinggi Multi Media.
- Mengingat :
1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4301);

2. Undang ...

2. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2012 Nomor 158, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5336);
3. Peraturan Pemerintah Nomor 04 Tahun 2014, tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 16, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5500);
4. Peraturan Presiden Nomor 8 Tahun 2012, tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2012 Nomor 2);
5. Peraturan Presiden Nomor 33 Tahun 2014 tentang Pendirian Sekolah Tinggi Multi Media (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 82);
6. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 73 Tahun 2013, tentang Penerapan Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia Bidang Perguruan Tinggi;
7. Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika RI Nomor 29 Tahun 2014 tentang Organisasi dan Tata Kerja Sekolah Tinggi Multi Media (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 1278);
8. Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika RI Nomor 37 Tahun 2014 tentang Statuta Sekolah Tinggi Multi Media (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 1480);
9. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 53 Tahun 2023 tentang Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2023 Nomor 638);
10. Peraturan Menteri Komunikasi dan Digital Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2025 Tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Komunikasi dan Digital (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2025 Nomor 17);
11. Keputusan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Nomor 123 Tahun 2019 tentang Magang dan Pengakuan Satuan Kredit Semester Magang Industri untuk Program Sarjana dan Sarjana Terapan;
12. Keputusan Menteri Komunikasi dan Digital RI Nomor 19 Tahun 2025 tentang Pengangkatan Pegawai Negeri Sipil ke dalam Jabatan Pimpinan Tinggi Pratama;
13. Keputusan ...

13. Keputusan Ketua Sekolah Tinggi Multi Media Nomor 208 Tahun 2025 Tentang Pedoman Kodifikasi Mata Kuliah, Mata Kuliah Dasar Umum, Dan Mata Kuliah Penciri Institusi Di Sekolah Tinggi Multi Media.

MEMUTUSKAN

Menetapkan : KEPUTUSAN KETUA SEKOLAH TINGGI MULTI MEDIA TENTANG PENETAPAN KURIKULUM 2025 PROGRAM STUDI ANIMASI.

KESATU : Menetapkan Kurikulum 2025 Program Studi Animasi dengan Profil Lulusan, Capaian Pembelajaran Lulusan, Struktur Kurikulum, Deskripsi Mata Kuliah, Penyetaraan Kurikulum dan Susunan Mata Kuliah Semester 1 pada Masa Transisi sebagaimana yang tertera dalam Lampiran Keputusan ini;

KEDUA : Kurikulum 2025 Program Studi Animasi berlaku bagi mahasiswa Tahun Akademik 2025-2026 dan angkatan selanjutnya;

KETIGA : Mahasiswa Angkatan 2025, pada Semester 1 Tahun Akademik 2025-2026 menggunakan susunan mata kuliah Semester 1 seperti pada Susunan Mata Kuliah Semester 1 pada Masa Transisi sebagaimana dalam Lampiran Keputusan ini;


KEEMPAT : Mahasiswa angkatan sebelum Tahun Akademik 2025-2026 menggunakan Kurikulum 2021;

KELIMA : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa apabila di kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Yogyakarta
Pada tanggal : 11 Juli 2025

Ketua

R. M. Agung Harimurti

No	Nama	Jabatan	Paraf
1	Shinto Dwirawati	Pembantu Ketua I	
2	Bambang Sujarwadi	Ka PPMPP	
3	Charles De Haan	Kajur Animasi dan Teknologi Permainan	
4	Sarwanto	Kaprodi Animasi	

**KURIKULUM 2025
 PROGRAM STUDI ANIMASI
 SEKOLAH TINGGI MULTI MEDIA**

1. IDENTITAS PROGRAM STUDI

Perguruan Tinggi	Sekolah Tinggi Multi Media
Jurusan	Animasi dan Teknologi Permainan
Program Studi	Animasi
Akreditasi	Baik Sekali
Jenjang Pendidikan	D-IV (Sarjana Terapan)
Gelar Lulusan	S.Tr.Anim
E-mail PS	animasi@mmtc.ac.id
Alamat PS	Jalan Magelang Km. 6 Yogyakarta 55284 Indonesia Tel: (+62274) 561531, 562513 Fax: (+62274) 623537
Visi Misi PT	<p>Visi :</p> <p>Mewujudkan perguruan tinggi multimedia dan digital yang unggul, inovatif dan berdampak serta berjiwa pancasila bertata kelola mandiri dan fleksibel di tahun 2029</p> <p>Misi :</p> <ol style="list-style-type: none"> 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	<p>Visi Program Studi :</p> <p>Menjadi program studi Animasi terbaik di Indonesia</p> <p>Misi Program Studi :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menghasilkan tenaga-tenaga profesional dan aplikatif di bidang Animasi. 2. Mengembangkan hasil riset untuk meningkatkan pelayanan prima guna memenuhi tuntutan masyarakat di bidang Animasi. 3. Menciptakan sumber daya manusia di bidang Animasi yang berperan aktif mencerdaskan kehidupan bangsa dan pembangunan. 4. Membangun etika profesi di bidang Animasi

2. PROFIL LULUSAN

Kode	Deskripsi Profil Lulusan
PL01	Supervisor Desain Program Animasi : Orang yang mampu merancang desain Animasi meliputi perancangan naskah, karakter, model, property dan Backgorund.
PL 02	Animation Supervisor : Orang yang mampu menciptakan gerakan dan ekspresi karakter dalam animasi, baik 2D maupun 3D.
PL 03	Technical Pipeline Supervisor : Orang yang mampu mengawasi aspek visual dan artistik dari produksi animasi, memastikan konsistensi gaya dan kualitas visual.
PL 04	Animation Production Manager : Orang yang mampu mengelola produksi animasi secara keseluruhan, termasuk penjadwalan, anggaran, pemasaran, dan distribusi.

3. CAPAIAN PEMBELAJARAN

Kode	Deskripsi Capaian Pembelajaran Lulusan
CPL01	Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius.
CPL02	Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila
CPL03	Menghargai kearifan lokal, filsafat, sosial budaya.
CPL04	Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara serta menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik.
CPL05	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri serta mampu menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan Kewirausahaan
CPL06	Mampu berkomunikasi dan bekerja sama dalam tim
CPL07	Menguasai konsep teori secara umum bidang animasi, seperti Prinsip Animasi, Prinsip dasar Seni Rupa (teori warna, perspektif, anatomi)
CPL08	Mampu mengembangkan karakter, storyboard dan visual asset.
CPL09	Menguasai sejarah, perkembangan, gaya, tren animasi, skala lokal dan global.
CPL10	Menguasai proses pra-produksi, produksi, pasca-produksi animasi.
CPL11	Menguasai teknik storytelling, sinematografi, prinsip dasar produksi audio visual.
CPL12	Menguasai teknik animasi (2D, 3D, Stopmotion, Hybrid)
CPL13	Menguasai teknologi dan perangkat lunak animasi.
CPL14	Mampu memecahkan masalah dalam proyek animasi secara sistematis dan inovatif.

4. STRUKTUR KURIKULUM 2025 PROGRAM STUDI ANIMASI

SEMESTER 1

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS		
			Teori	Praktik	Total
1	24NPC225	Pancasila	2	-	2
2	24NAG225	Agama	2	-	2
3	24BIG225	Bahasa Inggris	2	-	2
4	24SKT225	Sketsa	1	1	2
5	24TAN225	Teori Animasi	2	-	2
6	24PNA225	Penulisan Naskah Animasi	1	1	2
7	24NRM325	Nirmana	1	2	3
8	24IBD225	Ilmu Budaya Dasar	2	-	2
9	24DKK325	Desain Karakter	1	2	3
		Total	14	6	20

SEMESTER 2

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS		
			Teori	Praktik	Total
1	24NKW225	Kewarganegaraan	2	-	2
2	24NBI225	Bahasa Indonesia	2	-	2
3	24ADS325	Animasi 2D	1	2	3
4	24SNG325	Sinematografi	1	2	3
5	24ELF325	Eksplorasi Landscape dan Properti	1	2	3
6	24KET325	Emerging Technology	1	2	3
7	24PDW425	Praktik Drawing	-	4	4
		Total	8	12	20

SEMESTER 3

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS		
			Teori	Praktik	Total
1	24VST325	Visual Storytelling	1	2	3
2	24MCR325	Modelling 3D Character	1	2	3
3	24MGP325	Motion Graphic	1	2	3
4	24EAV325	Editing Audio Visual	1	2	3
5	24FTG225	Fotografi	1	1	2
6	24KMV225	Komunikasi Visual	2	-	2
7	24PPP425	Praktik Pra Produksi Animasi	-	4	4
8	24DSG325	Desain Grafis	1	2	3
		Total	8	15	23

SEMESTER 4

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS		
			Teori	Praktik	Total
1	24ANM325	Animasi 3D	1	2	3
2	24SOS225	Sosiologi Seni	1	1	2
3	24RIG325	Rigging	1	2	3
4	24SLR325	SLR	1	2	3
5	24MTA325	Modelling 3D Aset	1	2	3
6	24STG325	Studi Gerak	1	2	3
7	24PPA425	Praktik Produksi Animasi 2D	-	4	4
		Total	6	15	21

SEMESTER 5

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS		
			Teori	Praktik	Total
1	24MIL325	Musik Ilustrasi	1	2	3
2	24PAN325	Penyutradaraan Animasi	1	2	3
3	24ENT325	Enterpreneurship	1	2	3
4	24CSE325	Compositing and Special Effect	1	2	3

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS		
			Teori	Praktik	Total
5	24ENV325	3D Environment	1	2	3
6	24TPK225	Teknik Penulisan Karya Ilmiah	1	1	2
7	24PPD425	Praktik Produksi Animasi 3D	-	4	4
8	24MRS325	Metodologi Riset	1	2	3
		Total	7	17	24

SEMESTER 6

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS		
			Teori	Praktik	Total
1	24PNA225	Praktik Penulisan Naskah Animasi	-	2	2
2	24PDK325	Praktik Desain Karakter	-	3	3
3	24PRM325	Praktik Modelling 3D	-	3	3
4	24PAA325	Praktik Pembuatan Asset Animasi	-	3	3
5	24PRG325	Praktik Rigging	-	3	3
6	24PRA325	Praktik Animasi 2D/3D	-	3	3
7	24PRD325	Praktik Rendering	-	3	3
		Total	-	20	20

SEMESTER 7

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS		
			Teori	Praktik	Total
1	24KDE325	Digital Ecosystem	2	1	3
2	24KLD225	Literasi Digital	1	1	2
3	24KMD225	Manajemen Multi Media dan Digital	1	1	2
4	24CRT325	Creative Thinking	1	2	3
		Total	5	5	10

SEMESTER 8

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS		
			Teori	Praktik	Total
1	24SKP625	Tugas Akhir (Penciptaan Karya Produksi)	-	6	6
		Total	-	6	6

5. DESKRIPSI MATA KULIAH

24NPC225 - Pancasila

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

24NAG225 -Agama

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

24BIG225 - Bahasa Inggris

Mahasiswa belajar tentang konsep-konsep dasar Bahasa Inggris meliputi ketrampilan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Dan menerapkan konsep dasar berbahasa Inggris untuk ide cerita dalam film animasi.

24SKT225 - Sketsa

Mata kuliah dasar keahlian menggambar, merekam dan mengembangkan gagasan objek secara langsung yang dijadikan acuan gambar.

24TAN225- Teori Animasi

Mengenalkan Dasar Animasi baik 2D dan 3D serta teknik animasi lainnya, mengenalkan 12 prinsip animasi serta proses animasi secara umum.

24PNA225 - Penulisan Naskah Animasi

Mata kuliah yang mengajarkan Teknik-teknik penulisan Naskah Animasi secara lengkap (artbook)

24NRM325 - Nirmana

Mata kuliah dasar yang mengajarkan elemen dalam seni rupa, titik, garis, bidang, warna dll)

24IBD225 - Ilmu Budaya Dasar

Matakuliah ini mempelajari pengetahuan budaya sebagai pembentukan dan pengembangan kepribadian serta perluasan wawasan, perhatian, pengetahuan dan pemikiran mengenai gejala yang ada dan timbul dalam lingkungan yang berkenaan dalam kebudayaan dan kemanusiaan agar daya tanggap persepsi dan penalaran berkaitan dengan lingkungan budaya dapat diperhalus.

24DKK325 - Desain Karakter

Mata kuliah ini mempelajari dasar-dasar desain karakter dan konsep utama dalam sebuah karakter kartun konsep 2D

24NKW225 - Kewarganegaraan

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

24NBI225 - Bahasa Indonesia

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

24ADS325- Animasi 2D

Mengenalkan teknik animasi 2D (12 Prinsip animasi), pembuatan key, in between, dan dopesheet.

24SNG325 - Sinematografi

Mata kuliah yang mempelajari Seni atau tata kamera pengambilan audio visual untuk mendukung penerjemahan naskah menjadi gambar bergerak atau video.

24ELF325 - Eksplorasi Landscape dan Properti

Mempelajari dasar - dasar teori gambar bentuk secara manual dan gambar bentuk anatomi manusia, serta benda yang ada di alam sekitar untuk kepentingan pembuatan animasi baik 2D maupun 3D

24EMT325 - Emerging Technology

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

24PDW425 - Praktik Drawing

Mata kuliah praktik yang menerapkan ilmu teori dasar menggambar manual kedalam karya-karya yang lebih berkualitas.

24VST33.25 - Visual Storytelling

Mengaplikasikan teori yang sudah didapatkan di Storytelling I berupa membuat, menceritakan kisah, event, dialog secara verbal dan visual menjadi adegan yang berkesinambungan dalam sebuah cerita animasi.

24MCR325 - Modeling Karakter 3D

Mempelajari Teknik modeling karakter menggunakan based geometry (Cube,Plane,Cylinder dll).

24MGP325 - Motion Graphic

Mempelajari dan mengenalkan teknik motion graphic animasi dengan menggunakan komputer. Serta pembuatan motion dan elemen design sederhana dengan perangkat komputer, Line, Masking, Data visualize, motion tracking, background, camera motion, animasi gambar, animasi teks dll.

24EAV325 - Editing Audio Visual

Mempelajari proses penyuntingan dari hasil rendering cut-cut dalam bentuk audio visual.

24FTG225 - Fotografi

Matakuliah ini mempelajari prinsip dan teknik dasar fotografi yang meliputi speed, diafragma, ISO exposure, ruang tajam, speed, tonal, fisiologi dan karakteristik cahaya, framing dan komposisi, pengenalan lensa dan

karakternya, sebagai pengantar matakuliah tata visual gambar bergerak.

24KMV225 - Komunikasi Visual

Mata kuliah yang mempelajari teknik memilih dan menata huruf dengan pengaturan penyebarannya pada ruang yang tersedia untuk produk animasi.

24DSG325 - Desain Grafis

Mata kuliah yang mengajarkan mengenai layout, tata cetak, pengolahan gambar vector dan bitmap, komposisi warna, khususnya yang bisa diaplikasikan untuk produk animasi.

24PPP425- Praktik Pra Produksi

Mata kuliah ini membuat ide cerita, synopsis, naskah, storyboard, desain karakter, desain background, animatic storyboard (Praktik Individu).

24ANM325 - Animasi 3D

Mengenalkan dan mempelajari teknik animasi 3D (Transformasi objek, Deformasi objek, camera moving).

24SOS225 - Sosiologi Seni

Mata kuliah ini mempelajari pengertian sosiologi, urgensi mempelajari sosiologi Seni, interaksi social, relasi social dan masyarakat dalam bidang seni. Aspek dinamis dan statis yang ada dalam masyarakat. Peran dan fungsi seni dalam kehidupan masyarakat serta dampak seni dalam kehidupan masyarakat. Memahami masalah seni dalam dinamika kehidupan masyarakat.

24RIG325 - Rigging

Mempelajari anatomi karakter (manusia dan hewan), system penulangan dan artikulasi serta control gerak karakter. Skinning karakter.

24SLR325 - SLR (Shading-Ligthing-Rendering)

Mempelajari Teknik dasar-dasar shading (material dan texture), penerapan dan pengaturan cahaya (3-point lighting) dan Teknik dasar rendering (image dan movie).

24MTA325 - Modeling 3D Asset

Mata kuliah ini mempelajari Teknik modeling untuk menghasilkan asset dan property.

24STG325 - Studi Gerak

Mempelajari Gerakan tubuh, mengoptimalan gerakan efektif, Menghilangkan

gerakan tidak efektif, Penghematan waktu kerja, Penghematan penggunaan fasilitas kerja.

24PPA425 - Praktik Praproduksi Animasi

Mata kuliah ini merupakan praktik produksi short movie 2D minimal 2 menit.

24MIL325 - Musik Ilustrasi

Matakuliah ini mempelajari penggunaan perekaman suara dan produksi Efek Suara untuk kebutuhan produksi animasi.

24PAN325 - Penyutradaraan Animasi

Mata kuliah tentang produksi animasi yang lebih mengarah pada gerak dan acting tokoh karakter sesuai dengan manuskrip cerita.

24ENT325 - Entrepreneurship

Mata kuliah yang dimaksudkan untuk memberikan ilmu dan pengetahuan mengenai enterprenerurship pada mahasiswa khususnya dibidang animasi.

24CSE325 - Composite Special Effect

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

24ENV325- 3D Environment

Mata kuliah ini mempelajari pembuatan model berdasarkan konsep lingkungannya (tata layout environment 3D, membangun mood, kesan dan suasana).

24TPK225 - Teknik Penulisan Karya Ilmiah

Mata kuliah yang mempelajari mengenai teknik penulisan karya ilmiah, khususnya untuk membuat proposal sampai dengan laporan ilmiah.

24PPD425 - Praktik Produksi Animasi 3D

Matakuliah Praktik ini merupakan simulasi Produksi animasi 3D dilakukan dengan membentuk Tim Produksi.

24MRS325 - Metodologi Riset

Mata kuliah yang mempelajari tentang bagaimana memulai merencanakan

sebuah Riset karya produksi animasi yang berkaitan pencarian Pustaka sebagai sumber acuan terkini, nara sumber yang tepat.

24CRT325 - Creative Thinking

Matakuliah ini membahas tentang cara belajar & berkreasi secara integral, berpikir out of the box, dengan menggali potensi kreativitas manusia, melalui pendekatan synectic serta eksperimen cara berpikir dan menggunakan metode mind mapping.

24KDE325 - Digital Ecosystem

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

24KLD225 - Literasi Digital

Mata kuliah ini bertujuan untuk membekali mahasiswa dengan pemahaman, keterampilan, dan sikap kritis dalam menggunakan teknologi digital secara cerdas, etis, dan produktif. Literasi digital mencakup kemampuan mengakses, mengevaluasi, menggunakan, dan menciptakan informasi melalui berbagai media digital, serta kesadaran terhadap isu-isu privasi, keamanan, jejak digital, dan etika penggunaan media online. Dalam konteks produksi media, mahasiswa akan diajak untuk memahami bagaimana teknologi digital memengaruhi cara bekerja, berkomunikasi, dan berkarya di industri kreatif. Mahasiswa juga akan diperkenalkan dengan konsep digital mindset, kolaborasi daring, serta kecakapan menggunakan alat digital produktif seperti platform manajemen proyek, penyimpanan cloud, dan analitik media.

24KMD225 - Manajemen Multi Media dan Digital

Mata kuliah ini bertujuan membekali mahasiswa dengan pengetahuan dasar dan keterampilan praktis dalam mengelola proses produksi, distribusi, dan pengelolaan konten multimedia berbasis digital. Materi mencakup perencanaan proyek multimedia, pengelolaan tim kreatif, penggunaan perangkat lunak multimedia, strategi distribusi digital, serta aspek manajerial yang berkaitan dengan produksi media di industri kreatif. Mahasiswa mempelajari bagaimana mengintegrasikan berbagai elemen media (audio, video, grafis, animasi, dan interaktif) dalam sebuah produk digital yang efektif dan bernilai komersial. Selain itu, dibahas pula tren dan perkembangan

teknologi multimedia terkini, manajemen hak kekayaan intelektual, serta strategi pemasaran digital untuk produk multimedia. Melalui kombinasi teori dan praktik, mata kuliah ini bertujuan menyiapkan mahasiswa agar mampu mengelola proyek multimedia secara profesional, memahami dinamika industri digital, serta mengoptimalkan pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan daya saing produk kreatif digital yang dihasilkan.

24SKP625 - Tugas Akhir (Penciptaan Karya Produksi)

Mata kuliah ini merupakan proyek akhir yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan kreatif dan teknis mahasiswa dalam menciptakan karya animasi yang berkualitas. Mahasiswa akan bekerja secara mandiri untuk menciptakan sebuah film animasi pendek yang orisinal dan menarik, dengan menggunakan teknik animasi 2D atau 3D

6. PENYETARAAN KURIKULUM 2021 DAN KURIKULUM 2025

NO	Kurikulum 2021				Kurikulum 2025			
	Kode MK	Nama Mata Kuliah	SKS	SMT	Kode MK	Nama Mata Kuliah	SKS	SMT
1	21STL22 .21	Storytelling I	2	3	24PNA22 5	Penulisan Naskah Animasi	2	1
2	21PVD3 2.21	Produksi Video Dokumenter	3	2	24EAV32 5	Editing Audio Visual	3	3
3	21MKR3 3.21T	Modelling 3D Karakter	3	3	24MCR3 25	Modelling 3D Character	3	3
	21DGS3 5.21T	Digital Sculpter	3	5				
4	21TPG22 .21	Tipografi	2	2	24DSG32 5	Desain Grafis	3	3
5	21DSG3 1.21	Desain Grafis	3	3				
6	21MGS3 2.21]	Motion Graphics I	3	3	24MGP32 5	Motion Graphics	3	3
7	21MGD3 3.21	Motion Graphics II	3	4				
8	21TSN21 .21	Teori Seni	2	1	24TAN225	Teori Animasi	2	1
9	21EST21 .21	Estetika	3	1				
10	21TAN22 .21	Teori Animasi	2	1				

7. SUSUNAN MATA KULIAH SEMESTER 1 PADA MASA TRANSISI

Khusus Angkatan 2025, pada Semester 1 Tahun Akademik 2025-2026 menggunakan susunan mata kuliah seperti pada Tabel berikut :

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS		
			Teori	Praktik	Total
1	24NPC225	Pancasila	2	-	2
2	24NAG225	Agama	2	-	2
3	24BIG225	Bahasa Inggris	2	-	2
4	24SKT225	Sketsa	1	1	2
5	24TAN225	Teori Animasi	2	-	2
6	24PNA225	Penulisan Naskah Animasi	1	1	2
7	24NRM325	Nirmana	1	2	3
8	24IBD225	Ilmu Budaya Dasar	2	-	2
9	24DKK325	Desain Karakter	1	2	3
10	24DSG325	Desain Grafis	1	2	3
		Total	15	8	23

Pada Semester 2 dan seterusnya mengikuti susunan mata kuliah seperti pada Struktur Kurikulum 2025 Program Studi Animasi (poin ke 4) dalam Lampiran ini.

Ditetapkan di : Yogyakarta
Pada tanggal : 11 Juli 2025

Ketua



R. M. Agung Harimurti

No	Nama	Jabatan	Paraf
1	Shinto Dwirawati	Pembantu Ketua I	
2	Bambang Sujarwadi	Ka PPMPP	
3	Charles De Haan	Kajur Animasi dan Teknologi Permainan	
4	Sarwanto	Kaprodi Animasi	

KEPUTUSAN
KETUA SEKOLAH TINGGI MULTI MEDIA
NOMOR 217 TAHUN 2025

TENTANG

PENETAPAN KURIKULUM 2025
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PERMAINAN
SEKOLAH TINGGI MULTI MEDIA

KETUA SEKOLAH TINGGI MULTI MEDIA,

- Menimbang :
- a. bahwa Undang - Undang Nomor 12 Tahun 2012 Pasal 35 ayat 2 mengamanatkan Kurikulum Pendidikan Tinggi dikembangkan oleh setiap Perguruan Tinggi dengan mengacu pada Standar Nasional Pendidikan Tinggi untuk setiap Program Studi yang mencakup pengembangan kecerdasan intelektual, akhlak mulia, dan keterampilan;
 - b. bahwa sesuai Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 53 Tahun 2023 tentang Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi , setiap perguruan tinggi wajib memenuhi standar nasional pendidikan tinggi untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional.
 - c. bahwa kurikulum Pendidikan Tinggi merupakan amanah institusi yang harus senantiasa diperbaharui agar sesuai dengan perkembangan jaman, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, kebutuhan masyarakat, dunia kerja, dan dunia industri serta sesuai dengan program “Kampus Berdampak”;
 - d. bahwa untuk mewujudkan kurikulum Program Studi Teknologi Permainan sesuai pada diktum “c”, maka telah dilakukan evaluasi dan perbaikan kurikulum dan telah menghasilkan kurikulum terbaru pada Program Studi Teknologi Permainan yang diberi nama Kurikulum 2025;
 - e. bahwa untuk memenuhi azas legalitas dalam implementasi Kurikulum 2025 seperti yang tercantum pada diktum “d” ,maka perlu dilakukan penetapan Kurikulum 2025 oleh Ketua Sekolah Tinggi Multi Media.

- Mengingat :
1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4301);

2. Undang ...

2. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2012 Nomor 158, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5336);
3. Peraturan Pemerintah Nomor 04 Tahun 2014, tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 16, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5500);
4. Peraturan Presiden Nomor 8 Tahun 2012, tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2012 Nomor 2);
5. Peraturan Presiden Nomor 33 Tahun 2014 tentang Pendirian Sekolah Tinggi Multi Media (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 82);
6. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 73 Tahun 2013, tentang Penerapan Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia Bidang Perguruan Tinggi;
7. Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika RI Nomor 29 Tahun 2014 tentang Organisasi dan Tata Kerja Sekolah Tinggi Multi Media (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 1278);
8. Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika RI Nomor 37 Tahun 2014 tentang Statuta Sekolah Tinggi Multi Media (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 1480);
9. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 53 Tahun 2023 tentang Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2023 Nomor 638);
10. Peraturan Menteri Komunikasi dan Digital Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2025 Tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Komunikasi dan Digital (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2025 Nomor 17);
11. Keputusan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Nomor 123 Tahun 2019 tentang Magang dan Pengakuan Satuan Kredit Semester Magang Industri untuk Program Sarjana dan Sarjana Terapan;
12. Keputusan Menteri Komunikasi dan Digital RI Nomor 19 Tahun 2025 tentang Pengangkatan Pegawai Negeri Sipil ke dalam Jabatan Pimpinan Tinggi Pratama;
13. Keputusan ...

13. Keputusan Ketua Sekolah Tinggi Multi Media Nomor 208 Tahun 2025 Tentang Pedoman Kodefikasi Mata Kuliah, Mata Kuliah Dasar Umum, Dan Mata Kuliah Penciri Institusi Di Sekolah Tinggi Multi Media.

MEMUTUSKAN

- Menetapkan : KEPUTUSAN KETUA SEKOLAH TINGGI MULTI MEDIA TENTANG PENETAPAN KURIKULUM 2025 PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PERMAINAN.
- KESATU : Menetapkan Kurikulum 2025 Program Studi Teknologi Permainan dengan Profil Lulusan, Capaian Pembelajaran Lulusan, Struktur Kurikulum, Deskripsi Mata Kuliah, Susunan Mata Kuliah Semester 1 pada Masa Transisi sebagaimana yang tertera dalam lampiran Keputusan ini;
- KEDUA : Kurikulum 2025 Program Studi Teknologi Permainan berlaku bagi mahasiswa Tahun Akademik 2025-2026 dan angkatan selanjutnya;
- KETIGA : Mahasiswa Angkatan 2025, pada Semester 1 Tahun Akademik 2025-2026 menggunakan susunan mata kuliah Semester 1 seperti pada Susunan Mata Kuliah Semester 1 pada Masa Transisi sebagaimana dalam Lampiran Keputusan ini;
- KEEMPAT : Mahasiswa angkatan sebelum Tahun Akademik 2025-2026 menggunakan Kurikulum 2021;
- KELIMA : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa apabila di kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Yogyakarta
Pada tanggal : 11 Juli 2025

Ketua

R. M. Agung Harimurti

No	Nama	Jabatan	Paraf
1	Shinto Dwirawati	Pembantu Ketua I	
2	Bambang Sujarwadi	Ka PPMPP	
3	Charles De Haan	Kajur Animasi & TP	
4	Tri Anggraeni	KPS Teknologi Permainan	

Catatan :

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

KURIKULUM 2025
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PERMAINAN
SEKOLAH TINGGI MULTI MEDIA

1. IDENTITAS PROGRAM STUDI

Perguruan Tinggi	Sekolah Tinggi Multi Media
Jurusan	Animasi dan Teknologi Permainan
Program Studi	Teknologi Permainan
Akreditasi	Baik Sekali
Jenjang Pendidikan	D-IV (Sarjana Terapan)
Gelar Lulusan	S.Tr.Kom.
E-mail PS	gametech@mmtc.ac.id
Alamat PS	Jalan Magelang Km. 6 Yogyakarta 55284, Indonesia Tel: (+62274) 561531, 562513 Fax: (+62274) 623537
Visi Misi PT	Visi : Mewujudkan perguruan tinggi multimedia dan digital yang unggul, inovatif dan berdampak serta berjiwa pancasila bertata kelola mandiri dan fleksibel di tahun 2029 Misi : <ol style="list-style-type: none">1. Menghasilkan lulusan yang unggul di bidang multimedia dan digital yang dijiwai nilai-nilai Pancasila2. Menghasilkan penelitian dan inovasi yang berdampak dan berhasil mendapatkan rekognisi nasional maupun internasional dalam keilmuan multimedia dan digital3. Menghasilkan pengabdian kepada masyarakat yang inovatif, dan produktif serta berdampak dan diterapkan oleh masyarakat lokal maupun nasional4. Menyelenggarakan tata kelola perguruan tinggi yang baik, akuntabel, transparan, mandiri dan berbasis fleksibilitas
Visi Misi Prodi	Visi Program Studi: Menjadi program studi terbaik yang menyiapkan tenaga profesional di bidang industri game yang terintegrasi budaya lokal dan teknologi yang berstandar internasional. Misi Program Studi: <ol style="list-style-type: none">1. Menghasilkan tenaga profesional dan aplikatif di bidang teknologi permainan.2. Mengembangkan hasil riset untuk meningkatkan pelayanan prima guna memenuhi tuntutan masyarakat di bidang teknologi permainan.3. Menciptakan sumber daya manusia di bidang teknologi permainan yang berperan yang berperan aktif dalam mencerdaskan kehidupan bangsa dan pembangunan.4. Membangun etika profesi di bidang teknologi permainan.

2. PROFIL LULUSAN

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

3. CAPAIAN PEMBELAJARAN

Kode	Deskripsi Capaian Pembelajaran Lulusan
CPL01	Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius, jujur, dan sabar. Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik. Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain. Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila. Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan. Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara. Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri.
CPL02	Mampu menumbuhkembangkan karakter kemandirian yang didukung oleh sikap kritis dan adaptif terhadap perkembangan ilmu, teknologi dan seni.
CPL03	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan/atau teknologi dalam bidang produksi game, mengkaji implikasinya, teknologi atau seni tentang teknologi permainan dan riset proyek game berdasarkan kaidah, tata cara, dan etika ilmiah untuk menghasilkan solusi, gagasan, desain, atau kritik seni, serta mengambil keputusan secara tepat.
CPL04	Menguasai prinsip dan teknik di bidang pembuatan game disesuaikan dengan perkembangan terbaru teknologi permainan.
CPL05	Mampu merancang <i>game</i> , jenis, level game, konsep produksi, kearifan lokal, menulis naskah, merancang animasi, visual effect, <i>artificial intelligence</i> , dan memilih jaringan distribusi produk (PC, internet, atau <i>mobile</i>) dengan kreatif. Mampu merancang <i>Game Design Document</i> (GDD), yang meliputi konsep, <i>storyline</i> , gambar karakter (2D dan 3D), aset, sampai <i>mock up game</i> .
CPL06	Mampu menggambar anatomi manusia dan binatang, mengoperasikan komputer grafis (2D dan 3D), membuat karya grafis atau aset game 2D dan 3D yang meliputi karakter, antarmuka, lingkungan game, aset dan properti, serta mampu menganimasikan kebutuhan visual game dengan kreatif.

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

4. STRUKTUR KURIKULUM 2025 PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PERMAINAN

SEMESTER 1

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

SEMESTER 2

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

SEMESTER 3

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

SEMESTER 4

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

SEMESTER 5

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

SEMESTER 6

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

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

SEMESTER 7

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

SEMESTER 8

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

5. DESKRIPSI MATA KULIAH

25NAG225 - Agama

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

25NPC225 - Pancasila

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

25NKW225 - Kewarganegaraan

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

25NBI225 - Bahasa Indonesia

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

25BIG225 - Bahasa Inggris

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

25PRG325 - Perancangan Game

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

25PRL325 - Perancangan Level

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

25NRM325 - Nirmana

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

25SKT325 - Sketsa

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

25DRW325 - Drawing

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

25KPG225 - Komputer Grafis

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

25DKV325 - Desain Komunikasi Visual

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

25PKR325 - Perancangan Karakter

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

25ILD325 - Ilustrasi Digital

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

25AMG325 - Antarmuka Game

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

25PLG325 - Perancangan Lingkungan Game

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

25APN225 - Algoritma Pemrograman

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

25PGE325 - Pemrograman Game

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

25LOG225 - Logika Game

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

25EDG225 - Edu Game

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

25PSG225 - Sistem Game

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

25JKP225 - Jaringan Komputer

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

25PBG225 - Produksi Board Game

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

25PAG225 - Prinsip Animasi Game

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

25PGD425 - Produksi Game 2D

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

25PGT425 - Produksi Game 3D

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

25PRA625 - Produksi Advergame

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

25PMG625 - Produksi Multiplayer Game

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

25MNP325 - Manajemen Proyek

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

25FSG225 - Fisika Game

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

25MTG225 - Matematika Game

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

25IBN225 - Ilmu Budaya Nusantara

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

25CRT225 - Creative Thinking

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

25MTP225 - Metodologi Penelitian

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

25KIP225 - Komunikasi Interpersonal

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

25BDA225 - Basis Data

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

25GSL225 - Game Storyline

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

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

25AGD325 - Animasi Game 2D

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

25MHS325 - Modeling 3D Hard Surface

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

25AGT325 - Animasi Game 3D

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

25MDO325 - Modeling 3D Organik

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

25MSE325 - Music Illustration and Sound Effect

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

25PAI225 - Penulisan Karya Ilmiah

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

25KSG225 - Kapita Selekta Game

Mata kuliah ini mempelajari tentang perkembangan teknologi dan penerapannya dalam game, isu-isu terkini tentang perkembangan game serta membangun ide-ide persiapan pelaksanaan tugas akhir.

25PPI225 - Psikologi Persepsi

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

25TPR225 - Technopreneur

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

25ITG325 - Integrasi Game

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

25GAI225 - Game Artificial Intelligence

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

25VFX325 - Visual Effects

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

25SPK625 - Tugas Akhir

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

25KLD225 - Literasi Digital

Mata kuliah ini bertujuan untuk membekali mahasiswa dengan pemahaman, keterampilan, dan sikap kritis dalam menggunakan teknologi digital secara cerdas, etis, dan produktif. Literasi digital mencakup kemampuan mengakses, mengevaluasi, menggunakan, dan menciptakan informasi melalui berbagai media digital, serta kesadaran terhadap isu-isu privasi, keamanan, jejak digital, dan etika penggunaan media online. Dalam konteks produksi media, mahasiswa akan diajak untuk memahami bagaimana teknologi digital memengaruhi cara bekerja, berkomunikasi, dan berkarya di industri kreatif. Mahasiswa juga akan diperkenalkan dengan konsep digital mindset, kolaborasi daring, serta kecakapan menggunakan alat digital produktif seperti platform manajemen proyek, penyimpanan cloud, dan analitik media.

25KDE325 - Digital Ecosystem

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

25KMD225 - Manajemen Multi Media dan Digital

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

25KET325 - Emerging Technology

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

6. PENYETARAAN KURIKULUM 2021 DAN KURIKULUM 2025

No	Kurikulum 2021				Kurikulum 2025			
	Kode MK	Mata Kuliah	SKS	SMT	Kode MK	Mata Kuliah	SKS	SMT
1	22WBG35.21	Web Browser Game	3	5	22MNP325	Manajemen Proyek	3	5
2	22SAG22.21	Sejarah Animasi Game (2 sks teori)	2	2	25KLD225	Literasi Digital (1 sks teori, 1 sks praktik)	2	2
3	22TJG25.21	Tinjauan Game (2 sks teori)	2	5	25KDE325	Digital Ecosystem (2 sks teori, 1 sks praktik)	3	5
4	22MIF34.21	Multimedia Interaktif (2 sks teori, 1 sks praktik)	3	6	25KMD225	Manajemen Multimedia dan Digital (1 sks teori, 1 sks praktik)	2	6
5	22PNG33.21	Penulisan Naskah Game	3	3	25KET225	Game Storyline	2	3
6	22PSG24.21	Perancangan Sistem Game	2	4	25PSG225	Sistem Game	2	6
7	22KPG33.21	Komputer Grafis	3	3	25KPG225	Komputer Grafis	2	1

7. SUSUNAN MATA KULIAH SEMESTER 1 PADA MASA TRANSISI

Khusus Angkatan 2025, pada Semester 1 Tahun Akademik 2025-2026 menggunakan susunan mata kuliah seperti pada Tabel berikut :

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS		
			Teori	Praktik	Total
1	25NPC225	Pancasila	1	1	2
2	25MTP225	Metodologi Penelitian	1	1	2
3	25NRM325	Nirmana	1	2	3
4	25SKT325	Sketsa	1	2	3
5	25CRT225	<i>Creative Thinking</i>	1	1	2
6	25DRW325	<i>Drawing</i>	1	2	3
7	25PRG325	Perancangan Game	1	2	3
8	25KPG225	Komputer Grafis	1	1	2
9	25IBN225	Agama	2	-	2
		Total	10	12	22

Pada Semester 2 dan seterusnya mengikuti susunan mata kuliah seperti pada Struktur Kurikulum 2025 Program Studi Teknologi Permainan (poin ke 4) dalam Lampiran ini.

Ditetapkan di : Yogyakarta
Pada tanggal : 11 Juli 2025
Ketua



R. M. Agung Harimurti

No	Nama	Jabatan	Paraf
1	Shinto Dwirawati	Pembantu Ketua I	
2	Bambang Sujarwadi	Ka PPMPP	
3	Charles De Haan	Kajur Animasi & TP	
4	Tri Anggraeni	KPS Teknologi Permainan	

KEPUTUSAN
KETUA SEKOLAH TINGGI MULTI MEDIA
NOMOR 218 TAHUN 2025

TENTANG

PENETAPAN KURIKULUM 2025
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMASI KOMUNIKASI
SEKOLAH TINGGI MULTI MEDIA

KETUA SEKOLAH TINGGI MULTI MEDIA,

- Menimbang :
- a. bahwa Undang - Undang Nomor 12 Tahun 2012 Pasal 35 ayat 2 mengamanatkan Kurikulum Pendidikan Tinggi dikembangkan oleh setiap Perguruan Tinggi dengan mengacu pada Standar Nasional Pendidikan Tinggi untuk setiap Program Studi yang mencakup pengembangan kecerdasan intelektual, akhlak mulia, dan keterampilan;
 - b. bahwa sesuai Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 53 Tahun 2023 tentang Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi , setiap perguruan tinggi wajib memenuhi standar nasional pendidikan tinggi untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional.
 - c. bahwa kurikulum Pendidikan Tinggi merupakan amanah institusi yang harus senantiasa diperbaharui agar sesuai dengan perkembangan jaman, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, kebutuhan masyarakat, dunia kerja, dan dunia industri serta sesuai dengan program “Kampus Berdampak”;
 - d. bahwa untuk mewujudkan kurikulum Program Studi Manajemen Informasi Komunikasi sesuai pada diktum “c”, maka telah dilakukan evaluasi dan perbaikan kurikulum dan telah menghasilkan kurikulum terbaru pada Program Studi Manajemen Informasi Komunikasi yang diberi nama Kurikulum 2025;
 - e. bahwa untuk memenuhi azas legalitas dalam implementasi Kurikulum 2025 seperti yang tercantum pada diktum “d” ,maka perlu dilakukan penetapan Kurikulum 2025 oleh Ketua Sekolah Tinggi Multi Media.

- Mengingat :
1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4301);

2. Undang ...

2. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2012 Nomor 158, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5336);
3. Peraturan Pemerintah Nomor 04 Tahun 2014, tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 16, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5500);
4. Peraturan Presiden Nomor 8 Tahun 2012, tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2012 Nomor 2);
5. Peraturan Presiden Nomor 33 Tahun 2014 tentang Pendirian Sekolah Tinggi Multi Media (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 82);
6. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 73 Tahun 2013, tentang Penerapan Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia Bidang Perguruan Tinggi;
7. Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika RI Nomor 29 Tahun 2014 tentang Organisasi dan Tata Kerja Sekolah Tinggi Multi Media (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 1278);
8. Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika RI Nomor 37 Tahun 2014 tentang Statuta Sekolah Tinggi Multi Media (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 1480);
9. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 53 Tahun 2023 tentang Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2023 Nomor 638);
10. Peraturan Menteri Komunikasi dan Digital Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2025 Tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Komunikasi dan Digital (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2025 Nomor 17);
11. Keputusan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Nomor 123 Tahun 2019 tentang Magang dan Pengakuan Satuan Kredit Semester Magang Industri untuk Program Sarjana dan Sarjana Terapan;
12. Keputusan Menteri Komunikasi dan Digital RI Nomor 19 Tahun 2025 tentang Pengangkatan Pegawai Negeri Sipil ke dalam Jabatan Pimpinan Tinggi Pratama;
13. Keputusan ...

13. Keputusan Ketua Sekolah Tinggi Multi Media Nomor 208 Tahun 2025 Tentang Pedoman Kodefikasi Mata Kuliah, Mata Kuliah Dasar Umum, Dan Mata Kuliah Penciri Institusi Di Sekolah Tinggi Multi Media.

MEMUTUSKAN

Menetapkan : KEPUTUSAN KETUA SEKOLAH TINGGI MULTI MEDIA TENTANG PENETAPAN KURIKULUM 2025 PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMASI KOMUNIKASI.

KESATU : Menetapkan Kurikulum 2025 Program Studi Manajemen Informasi Komunikasi dengan Profil Lulusan, Capaian Pembelajaran Lulusan, Struktur Kurikulum, Deskripsi Mata Kuliah, Penyetaraan Kurikulum dan Susunan Mata Kuliah Semester 1 pada Masa Transisi sebagaimana yang tertera dalam Lampiran Keputusan ini;

KEDUA : Kurikulum 2025 Program Studi Manajemen Manajemen Informasi Komunikasi berlaku bagi mahasiswa Tahun Akademik 2025-2026 dan angkatan selanjutnya;

KETIGA : Mahasiswa Angkatan 2025, pada Semester 1 Tahun Akademik 2025-2026 menggunakan susunan mata kuliah Semester 1 seperti pada Susunan Mata Kuliah Semester 1 pada Masa Transisi sebagaimana dalam Lampiran Keputusan ini;

KEEMPAT : Mahasiswa angkatan sebelum Tahun Akademik 2025-2026 menggunakan Kurikulum 2021;

KELIMA : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa apabila di kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Yogyakarta
Pada tanggal : 11 Juli 2025

Ketua

R. M. Agung Harimurti

No	Nama	Jabatan	Paraf
1	Shinto Dwirawati	Pembantu Ketua I	
2	Bambang Sujarwadi	Ka PPMPP	
3	Sintar N.	Kajur KIP	
4	Siti Chotijah	KPS MIK	

KURIKULUM 2025
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMASI KOMUNIKASI
SEKOLAH TINGGI MULTI MEDIA

1. IDENTITAS PROGRAM STUDI

Perguruan Tinggi	Sekolah Tinggi Multi Media
Jurusan	Komunikasi Informasi Publik
Program Studi	Manajemen Informasi Komunikasi
Akreditasi	Baik Sekali
Jenjang Pendidikan	Strata 1 (S-1)
Gelar Lulusan	S.I.Kom
E-mail PS	mik@mmtc.ac.id
Alamat PS	Jalan Magelang Km. 6 Yogyakarta 55284 Indonesia Tel: (+62274) 561531, 562513 Fax: (+62274) 623537
Visi Misi PT	Visi: Mewujudkan perguruan tinggi multimedia dan digital yang unggul, inovatif dan berdampak serta berjiwa pancasila bertata kelola mandiri dan fleksibel di tahun 2029. Misi: <ol style="list-style-type: none">1. Menghasilkan lulusan yang unggul di bidang multimedia dan digital yang mengabdikan pada ilmu pengetahuan dengan dijiwai nilai-nilai Pancasila.2. Menghasilkan penelitian dan inovasi yang berdampak dan berhasil mendapatkan rekognisi nasional maupun internasional keilmuan multimedia dan digital3. 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 (BLU).
Visi dan Misi Program Studi	Visi: Menjadi program studi Manajemen Informasi Komunikasi terbaik di Indonesia Misi: <ol style="list-style-type: none">1. Menghasilkan tenaga-tenaga profesional dan aplikatif di bidang manajemen informasi dan komunikasi publik.2. Mengembangkan hasil riset untuk meningkatkan pelayanan prima guna memenuhi tuntutan masyarakat di bidang manajemen informasi dan komunikasi publik.3. Menciptakan sumber daya manusia di bidang manajemen dan informasi dan komunikasi yang

	<p>berperan aktif dalam mencerdaskan kehidupan bangsa.</p> <p>4. Membangun etika profesi di bidang manajemen informasi dan komunikasi publik</p>
--	--

2. PROFIL LULUSAN

Kode	Deskripsi Profil Lulusan
PL01	Manajer bidang Komunikasi yang dapat merencanakan, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi, dan membuat laporan.
PL02	Pengelola informasi dan dokumentasi untuk organisasi atau institusi.
PL03	Public Relations Officer yang memiliki keahlian dalam hal mengelola <i>internal public relations</i> dan <i>external public relations</i> , merancang media yang meliputi keterampilan merencanakan pesan, merencanakan media, dan menetapkan khalayak sasaran untuk aktivitas di bidang komunikasi.
PL04	Auditor Komunikasi yang memiliki kemampuan mengaudit di bidang komunikasi.
PL05	Perancang program informasi dan Media Planner yang memiliki keahlian dan keterampilan merencanakan pesan, merencanakan media (cetak, audio, audio visual, dan media online), dan menetapkan khalayak sasaran.

3. CAPAIAN PEMBELAJARAN

Kode	Deskripsi Profil Lulusan
S1	Memiliki sikap religius dengan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, menjunjung tinggi nilai kemanusiaan, serta menjalankan tugas berdasarkan moral dan etika.
S2	Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta menghargai keanekaragaman budaya dan pandangan, dengan rasa tanggung jawab sebagai warga negara yang cinta tanah air.
S3	Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahlian secara mandiri, taat hukum, disiplin, serta menginternalisasi semangat kemandirian, kejujuran, dan kewirausahaan dalam menjalankan tugas yang bermanfaat bagi masyarakat.
P1	Memahami konsep teoritis manajemen informasi dan komunikasi sebagai bagian dari ilmu komunikasi, serta prinsip-prinsip komunikasi strategis, komunikasi pemasaran, manajemen komunikasi, dan public relations.
P2	Menguasai kaidah, prinsip, dan teknik riset komunikasi serta penggunaan berbagai jenis media dan alat komunikasi untuk merancang solusi kreatif dalam berbagai konteks komunikasi profesional.
P3	Menguasai strategi dan teknik manajemen informasi dan komunikasi lintas fungsi organisasi dan budaya, termasuk membangun

Kode	Deskripsi Profil Lulusan
	hubungan dengan stakeholders dan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi terkini.
P4	Memahami etika komunikasi profesional serta mampu mengidentifikasi dan merespons isu-isu aktual dan global yang relevan dengan bidang komunikasi strategis dan pemasaran.
KU1	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi, dengan memperhatikan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya.
KU2	Mampu menunjukkan kinerja mandiri yang bermutu dan terukur, serta melakukan evaluasi diri dan supervisi terhadap penyelesaian pekerjaan kelompok yang ditugaskan.
KU3	Mampu mengambil keputusan yang tepat dalam penyelesaian masalah di bidang keahliannya berdasarkan analisis informasi dan data, serta memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, dan sejawat.
KU4	Mampu menyusun deskripsi saintifik hasil kajian dalam bentuk skripsi, mendokumentasikan, menyimpan, dan mengamankan data untuk menjamin kesahihan serta mencegah plagiasi.
KK1	Mampu merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi program komunikasi strategis, komunikasi pemasaran, manajemen komunikasi, dan public relations.
KK2	Mampu menghasilkan rancangan strategi komunikasi yang efektif untuk berbagai kepentingan organisasi dan perubahan sosial.
KK3	Mampu mengelola berbagai bentuk media dalam aktivitas komunikasi serta menguasai berbagai bentuk teknologi komunikasi dan informasi.
KK4	Mampu menganalisis fenomena komunikasi berbasis penelitian dan menghasilkan rekomendasi kepada pengelola organisasi berdasarkan hasil audit komunikasi.

4. STRUKTUR KURIKULUM 2025 PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMASI KOMUNIKASI

Program studi Manajemen Informasi Komunikasi terdiri dari dua konsentrasi yaitu Manajemen Informasi dan Manajemen Komunikasi. Berikut struktur kurikulum masing-masing konsentrasi :

KONSENTRASI MANAJEMEN INFORMASI (MI)

SEMESTER 1

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS		
			Teori	Praktik	Total
1	36NAG225	Agama	2	-	2
2	36NPC225	Pancasila	2	-	2
3	36NKW225	Kewarganegaraan	2	-	2
4	36NBI225	Bahasa Indonesia	2	-	2

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS		
			Teori	Praktik	Total
5	36BIG225	Bahasa Inggris	2	-	2
6	36PIK225	Pengantar Ilmu Komunikasi	2	-	2
7	36SSI225	Sosiologi	2	-	2
8	36KMD225	Manajemen Multi Media dan Digital	2	-	2
9	36KLD225	Literasi Digital	2	-	2
10	36TPK225	Teknik Pengambilan Keputusan	2	-	2
		Total	20	-	20

SEMESTER 2

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS		
			Teori	Praktik	Total
1	36DKV325	Desain Komunikasi Visual	2	1	3
2	36KMA325	Komunikasi Massa	3	-	3
3	36KIK325	Kebijakan Informasi dan Komunikasi	3	-	3
4	36JMA325	Jurnalistik Multimedia	2	1	3
5	36CRT225	Creative Thinking	2	-	2
6	36IMF325	Information Management Framework	3	-	3
7	36KET325	Emerging Technology	3	-	3
		Total	18	2	20

SEMESTER 3

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS		
			Teori	Praktik	Total
1	36PSG225I	Public Speaking	1	1	2
2	36TII325I	Teori Informasi	3	-	3
3	36BDA325I	Basis Data	2	1	3
4	36TIC225I	Teknologi Internet dan Cloud Computing	2	-	2
5	36IMK225I	Interaksi Manusia dan Komputer	2	-	2
6	36PAK225I	Portofolio dan Analisis Kebutuhan Informasi	2	-	2
7	36TPI225I	Teori Perilaku Informasi	2	-	2

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS		
			Teori	Praktik	Total
8	36CMS325I	Content Management System	2	1	3
9	36IPI225I	Indeksasi dan Penelusuran Informasi	2	-	2
10	36TMI325I	Teori Masyarakat Informasi	3	-	3
		Total	21	3	24

SEMESTER 4

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS		
			Teori	Praktik	Total
1	36CRM225I	Customer Relationship Management (CRM)	2	-	2
2	36SMB325I	Sistem Manajemen Basis Data	2	1	3
3	36JPI325I	Jaringan dan Perangkat Manajemen Informasi	2	1	3
4	36MTM225I	Multimedia dan Teknologi Multi Platform	2	-	2
5	36MPK325I	Metode Penelitian Kuantitatif	2	1	3
6	36KDE325I	Digital Ecosystem	3	-	3
7	36AUI325I	Audit Informasi	2	1	3
8	36IMG325I	Information Modelling	2	1	3
9	36PNM225I	Penulisan Naskah Multimedia	1	1	2
		Total	18	6	24

SEMESTER 5

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS		
			Teori	Praktik	Total
1	36PLI425I	Produksi Layanan Informasi Berbasis Multimedia	2	2	4
2	36ESS225I	E-services (Layanan Publik berbasis TI)	2	-	2
3	36KII225I	Keamanan Informasi	2	-	2
4	36MPF325I	Metode Penelitian Kualitatif	2	1	3
5	36KMT225I	Knowledge Management	2	-	2
6	36FTG325I	Fotografi	2	1	3

Catatan :

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

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS		
			Teori	Praktik	Total
7	36MID225I	Manajemen Informasi Berbasis Big Data	2	-	2
8	36MRD225I	Manajemen Rekaman dan Dokumen	2	-	2
9	36ADE225I	Aset Digital dan Ekonomi Informasi	2	-	2
10	36AIT225I	Arsitektur Informasi dan Taksonomi Informasi	2	-	2
		Total	20	4	24

SEMESTER 6

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS		
			Teori	Praktik	Total
1	36KGB225I	Komputer Grafis Berbasis HCI	1	1	2
2	36MPK325I	Manajemen Proyek	2	1	3
3	36TKI225I	Tata Kelola Informasi	2	-	2
4	36LMA225I	Literasi Media	2	-	2
5	36MPR325I	Mediapreneur	2	1	3
6	36MRO225I	Manajemen Risiko	2	-	2
7	36SIW225I	Sistem Informasi Berbasis Web	1	1	2
8	36KII225I	Kepemimpinan Informasi	2	-	2
9	36MPN325I	Manajemen Perubahan	3	-	3
		Total	17	4	21

SEMESTER 7

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS		
			Teori	Praktik	Total
1	36KKN425	Kuliah Kerja Nyata (KKN)	-	4	4
2	36PKL325	Praktik Kerja Lapangan (PKL)	-	3	3
		Total	-	7	7

SEMESTER 8

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS		
			Teori	Praktik	Total
1	36SKR625	Skripsi	6	-	6
		Total	6	-	6

KONSENTRASI MANAJEMEN KOMUNIKASI (MK)

SEMESTER 1

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS		
			Teori	Praktik	Total
1	36NAG225	Agama	2	-	2
2	36NPC225	Pancasila	2	-	2
3	36NKW225	Kewarganegaraan	2	-	2
4	36NBI225	Bahasa Indonesia	2	-	2
5	36BIG225	Bahasa Inggris	2	-	2
6	36PIK225	Pengantar Ilmu Komunikasi	2	-	2
7	36SSI225	Sosiologi	2	-	2
8	36KMD225	Manajemen Multi Media dan Digital	2	-	2
9	36KLD225	Literasi Digital	2	-	2
10	36TPK225	Teknik Pengambilan Keputusan	2	-	2
		Total	20	-	20

SEMESTER 2

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS		
			Teori	Praktik	Total
1	36DKV325	Desain Komunikasi Visual	2	1	3
2	36KMA325	Komunikasi Massa	3	-	3
3	36KIK325	Kebijakan Informasi dan Komunikasi	3	-	3
4	36JMA325	Jurnalistik Multimedia	2	1	3
5	36CRT225	Creative Thinking	2	-	2
6	36IMF325	Information Management Framework	3	-	3
7	36KET325	Emerging Technology	3	-	3
		Total	18	2	20

SEMESTER 3

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS		
			Teori	Praktik	Total
1	36PSG225K	Public Speaking	1	1	2
2	36DPR325K	Dasar-Dasar Public Relations	3	-	3
3	36PKM325K	Psikologi Komunikasi	3	-	3

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS		
			Teori	Praktik	Total
4	36SKI325K	Sosiologi Komunikasi	3	-	3
5	36TKO325K	Teori Komunikasi	3	-	3
6	36CSR325K	CSR (Corporate Social Responsibility)	3	-	3
7	36MPR325K	Marketing Public Relations	3	-	3
		Total	19	1	20

SEMESTER 4

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS		
			Teori	Praktik	Total
1	36TIK325K	Teknologi Informasi dan Komunikasi	3	-	3
2	36MKI325K	Manajemen Komunikasi	3	-	3
3	36KDE325K	Digital Ecosystem	3	-	3
4	36MPK325K	Metode Penelitian Kuantitatif	2	1	3
5	36CPR325K	Cyber Public Relations	3	-	3
6	36AKI325K	Audit Komunikasi	2	1	3
7	36KGS325K	Komputer Grafis	2	1	3
8	36PNM325K	Penulisan Naskah Multimedia	2	1	3
		Total	20	4	24

SEMESTER 5

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS		
			Teori	Praktik	Total
1	36PMK425K	Produksi Media Komunikasi	2	2	4
2	36MRS225K	Media Relations	2	-	2
3	36MSK325K	Manajemen Strategi Komunikasi	3	-	3
4	36HEK225K	Hukum dan Etika Komunikasi	2	-	2
5	36MPI225K	Media Promosi	2	-	2
6	36MPM225K	Manajemen Program Multimedia	2	-	2
7	36FTG325K	Fotografi	2	1	3
8	36MPF325K	Metode Penelitian Kualitatif	2	1	3

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS		
			Teori	Praktik	Total
9	36PGK325K	Psikologi Kepribadian (Praktikum Hospitality)	2	1	3
		Total	19	5	24

SEMESTER 6

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS		
			Teori	Praktik	Total
1	36MPG325K	Media Planning	3	-	3
2	36MKS325K	Manajemen Krisis	3	-	3
3	36KIL325K	Komunikasi Interpersonal	3	-	3
4	36KOI325K	Komunikasi Organisasi	3	-	3
5	36EPM325K	Evaluasi Program Media	3	-	3
6	36KAB325K	Komunikasi Antar Budaya	3	-	3
7	36TNI325K	Teknik Negosiasi	3	-	3
8	36MPN325K	Manajemen Perubahan	3	-	3
		Total	24	-	24

SEMESTER 7

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS		
			Teori	Praktik	Total
1	36KKN425	Kuliah Kerja Nyata (KKN)	-	4	4
2	36PKL325	Praktik Kerja Lapangan (PKL)	-	3	3
		Total	-	7	7

SEMESTER 8

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS		
			Teori	Praktik	Total
1	36SKR625	Skripsi	6	-	6
		Total	6	-	6

5. DESKRIPSI MATA KULIAH

36NAG225 - 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.

36NPC225 - 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.

36NKW225 - 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.

36NBI225 - 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.

36BIG225 - BAHASA INGGRIS

Mata kuliah ini meliputi kegiatan membaca, mendengar, menulis, dan berbicara dalam Bahasa Inggris yang bertujuan untuk membantu mahasiswa memahami dan menerapkan etika berbahasa Inggris dan public speaking di kehidupan sehari-hari untuk mendukung dan menunjang karir mereka di bidang masing-masing di masa mendatang. Dalam proses belajar mengajar, mahasiswa akan melakukan banyak praktik membaca, mendengar, menulis, dan berbicara dengan Bahasa Inggris baik secara individu dengan metode Presentation Practice and Production dan teknik Role Play atau bermain peran seperti dalam kondisi yang nyata. Pelaksanaan praktik yang mereka lakukan dilaksanakan baik di dalam maupun di luar kelas (daring). Penilaian berbasis kompetensi melibatkan partisipasi aktif dan komunikasi interaksi secara individu baik secara lisan maupun tulisan.

36CRT225 - CREATIVE THINKING

Mata kuliah ini mempelajari pemahaman dan aplikasi model-model berpikir kreatif dalam berkarya dan dalam kehidupan sehari-hari. Termasuk di dalam pembahasan

mata kuliah ini adalah kemampuan dan keterampilan berpikir kritis, model-model berpikir kritis, pemecahan masalah dengan model berpikir kritis, model-model berpikir kreatif, penalaran deduktif induktif, menyusun argumentasi, dan praktik penerapan model berpikir kreatif dalam karya dan program kehumasan.

36PIK225 - PENGANTAR ILMU KOMUNIKASI

Mata kuliah ini berisi tentang konsep-konsep dasar Ilmu Komunikasi yang mencakup definisi, fungsi komunikasi, komponen komunikasi, prinsip, dan model-model komunikasi mulai dari tataran komunikasi antar pribadi, komunikasi kelompok, komunikasi organisasi, dan komunikasi massa.

36SSI225 - SOSIOLOGI

Mata kuliah ini membahas tentang masyarakat yang mencakup seluruh komponen kehidupan sosial, yakni kelompok-kelompok sosial; proses interaksi sosial; lembaga-lembaga sosial; lapisan-lapisan sosial; kebudayaan dalam masyarakat; serta perubahan-perubahan sosial yang terjadi dalam masyarakat.

36KMD225 - 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.

36KLD225 - LITERASI DIGITAL

Mata kuliah ini bertujuan untuk membekali mahasiswa dengan pemahaman, keterampilan, dan sikap kritis dalam menggunakan teknologi digital secara cerdas, etis, dan produktif. Literasi digital mencakup kemampuan mengakses, mengevaluasi, menggunakan, dan menciptakan informasi melalui berbagai media digital, serta kesadaran terhadap isu-isu privasi, keamanan, jejak digital, dan etika penggunaan media online. Dalam konteks produksi media, mahasiswa akan diajak untuk memahami bagaimana teknologi digital memengaruhi cara bekerja, berkomunikasi, dan berkarya di industri kreatif. Mahasiswa juga akan diperkenalkan dengan konsep digital mindset, kolaborasi daring, serta kecakapan menggunakan alat digital produktif seperti platform manajemen proyek, penyimpanan cloud, dan analitik media.

36TPK225 - TEKNIK PENGAMBILAN KEPUTUSAN

Mata kuliah ini dibagi dalam enam pokok bahasan Utama yaitu: 1) Pengertian kebijakan, 2) Prinsip pengambilan keputusan, 3) Gaya kepemimpinan untuk pengambilan keputusan, 4) Prinsip manajemen, 5) Positif konflik, 6) Pengaruh psikologi dalam pengambilan keputusan.

36DKV325 - DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

Desain Komunikasi Visual adalah cabang ilmu yang mempelajari proses perancangan visual yang bertujuan penyampaian informasi secara komunikatif dan estetis (ide

pesan visual). Desain Komunikasi Visual meliputi signs, typography, drawing, graphic design, illustration, industrial design, Advertising, Animation. Desain Komunikasi Visual melatih eksplorasi ide, mengolah teks dan ilustrasi menjadi karya desain yang fungsional yang mengacu pada prinsip-prinsip desain.

36KMA325 - KOMUNIKASI MASSA

Mata kuliah ini membahas tentang hakekat, fungsi, karakteristik dan ruang lingkup komunikasi, tingkatan proses komunikasi, prinsip komunikasi, model komunikasi, persepsi, komunikasi verbal dan komunikasi non verbal dalam tataran komunikasi antarpribadi, komunikasi kelompok, komunikasi organisasi, dan komunikasi massa.

36KIK325 - KEBIJAKAN INFORMASI DAN KOMUNIKASI

Mata kuliah ini dibagi dalam enam pokok bahasan Utama yaitu: 1. Pengertian kebijakan, 2. Opini Publik, 3. Prosedural mendapatkan Informasi, 4. Konsekuensi Sosial terhadap Perkembangan Teknologi, 5. UU ITE, 6. Pergeseran masyarakat industri menuju Informasi.

36JMA325 - JURNALISTIK MULTIMEDIA

Mata kuliah ini berisi dasar-dasar jurnalistik multimedia. Pembahasan mata kuliah ini meliputi pengenalan konsep dasar jurnalistik multimedia baik teori dan praktik, penulisan berita jurnalistik multimedia baik yang bersifat hard news, soft news, dan feature, hingga perkembangan jurnalistik multimedia di era digital. Mata kuliah teori ini diperkaya dengan studi kasus dan praktik membuat berbagai macam konten jurnalistik di berbagai platform/media.

36PSG225I / 36PSG225K - PUBLIC SPEAKING

Mata kuliah ini memberikan pemahaman tentang teori dan praktik berkomunikasi lisan yang dilakukan di depan public seperti presentasi ilmiah, pidato formal maupun informal. Materi perkuliahan meliputi identifikasi audiens, merencanakan pesan untuk publik, penggunaan berbagai media/platform dan alat bantu, memahami respon audiens, serta bagaimana melakukan evaluasi hasil.

36IMF325 - INFORMATION MANAGEMENT FRAMEWORK

Mata Kuliah ini adalah salah satu mata kuliah yang mempelajari hal-hal terkait dengan manajemen informasi dan kerangka manajemen informasi. Perkuliahan ini diharapkan dapat memberikan bekal kepada mahasiswa dalam melakukan analisis terhadap permasalahan terkait dengan manajemen informasi dalam organisasi.

36KET325 - 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.

36PNM225I / 36PNM325K - PENULISAN NASKAH MULTIMEDIA

Mata kuliah ini membekali mahasiswa pengetahuan, pemahaman, pembelajaran dan keterampilan mengenai bentuk-bentuk, karakteristik penulisan naskah multimedia, serta mampu mengimplementasikannya. Mata kuliah Penulisan Naskah Multimedia

merupakan pengantar tentang tentang wacana, teori, dan aplikasi penulisan naskah melalui berbagai media. Wacana dan teori media yang akan dikemukakan antara lain, hakikat dan sifat media, kekurangan dan kelebihan media konvensional, perkembangan media di era baru, perilaku pelaku dan pengguna media di era transmedia, teori dan keterampilan dasar penulisan media dan pengembangan kemampuan penulisan di era multimedia.

36TII325I - TEORI INFORMASI

Mata kuliah yang memberikan pengetahuan dan Latihan untuk dapat menjadi tenaga profesional di bidang informasi (pengelola/manajer informasi). Mahasiswa memiliki pemahaman mengenai: a) Konsep teoritis manajemen informasi, b) Kaidah, prinsip, strategi, dan teknik manajemen informasi dan komunikasi lintas fungsi di level organisasi, c) Isu terkini dan isu global dalam berbagai bidang yang relevan dengan prinsip dan teknik manajemen informasi berkenaan dengan perkembangan terbaru teknologi informasi.

36BDA325I - BASIS DATA

Mata kuliah ini memberikan pemahaman dan penguasaan mengenai konsep-konsep basis data, model data relasional, teknik pembentukan basis data dan normalisasi, penggunaan bahasa query (sql) untuk pencarian, pengurutan, penyaringan, penghapusan dan update data serta pembuatan program aplikasi basis data dalam pengembangan sistem pengolahan data berbasis komputer.

36TIC225I - TEKNOLOGI INTERNET DAN CLOUD COMPUTING

Mata kuliah ini membahas tentang jaringan informasi berbasis internet dan cloud computing. Tipe layanan penyimpanan di “awan” dalam konsep manajemen informasi meliputi: Infrastructure as a Service (IaaS), Platform as a Service (PaaS), dan Software as a Service (SaaS). Dalam mata kuliah ini juga dibahas mengenai manajemen informasi dengan penggunaan teknologi cloud computing.

36IMK225I - INTERAKSI MANUSIA DAN KOMPUTER

Mata kuliah ini secara umum berisi teori dan konsep dasar tentang interaksi manusia dan komputer (Human Computer Interaction). Materi yang dibahas meliputi elemen-elemen HCI (human, computer, dan interaction), prinsip dasar desain antarmuka, perancangan antarmuka, hingga teknik evaluasi antarmuka. Selain mendapatkan pengetahuan teoritis, mahasiswa juga akan mengerjakan tugas-tugas (individu/kelompok) sebagai bentuk penerapan terhadap pengetahuan yang diperoleh terkait dengan interaksi manusia dan komputer.

36PAK225I - PORTOFOLIO DAN ANALISIS KEBUTUHAN INFORMASI

Mata kuliah ini membahas tentang pengelompokan informasi yang menggambarkan ketersediaan informasi yang ada di sebuah institusi, baik publik maupun privat dalam memfasilitasi pelaksanaan tugas divisi yang ada. Portofolio informasi disusun berdasarkan kebutuhan informasi institusi untuk mendukung pelaksanaan tugas institusi tersebut. Informasi terkelompokan dan terlihat gambaran ketersediaannya dalam suatu instansi. Penyusunan portofolio ini tentunya harus disesuaikan dengan visi, misi, strategi, dan juga kebutuhan informasi setiap instansi.

36TPI225I - TEORI PERILAKU INFORMASI

Mata kuliah ini membahas tentang tindak-tanduk individu/institusi ketika berupaya mencari informasi yang diperlukannya. Dalam konsep perilaku informasi digambarkan individu/ institusi pencari informasi sebagai entitas yang bergerak melalui sebuah situasi yang telah membuatnya merasakan ada kekurangan atau kesenjangan dalam struktur kognisinya. Topik mata kuliah ini diantaranya: information initiation, selection, exploration, formulation, collection, dan presentation.

36CMS325I - CONTENT MANAGEMENT SYSTEM

Mata kuliah ini membahas tentang content management system (CMS). Mahasiswa mampu membangun dan mengoperasikan CMS. Mahasiswa dapat mengimplementasikan CMS dalam bidang-bidang di dunia kerja.

36IPI225I - INDEKSASI DAN PENELUSURAN INFORMASI

Mata kuliah ini memberikan pemahaman arti dan manfaat indeksasi dan penelusuran informasi, sekaligus konsep/teknik, proses, pelaksanaan indeksasi dan penelusuran informasi, sehingga setelah menyelesaikan mata kuliah ini mahasiswa diharapkan mampu melakukan indeksasi dan penelusuran informasi, menyediakan informasi dan menjadi "information organiser".

36TMI325I - TEORI MASYARAKAT INFORMASI

Mata kuliah ini membahas tentang perkembangan masyarakat informasi dan menganalisis fenomena-fenomena yang terjadi di masyarakat terkait dengan informasi. Dimulai dari sejarah sampai dengan teknologi yang dimanfaatkan sampai saat ini.

36CRM225I - CUSTOMER RELATIONSHIP MANAGEMENT (CRM)

Mata kuliah ini bertujuan agar mahasiswa mampu memahami kerangka konseptual dan praktik manajemen hubungan dengan pelanggan, dan mampu merencanakan serta mengelola data konsumen untuk menciptakan nilai pelanggan.

36SMB325I - SISTEM MANAJEMEN BASIS DATA

Mata kuliah ini membahas tentang konsep dasar dari manajemen basis data yang menyangkut aspek pemodelan dan perancangan, fasilitas, implementasi dan penggunaan suatu basis data. Topik yang akan dibahas diantaranya: Arsitektur dan konsep dari sistem manajemen basis data (SMBD); data modeling menggunakan entity relationship; algoritma dan proses desain basis data relasional; serta sekilas tentang basis data terdistribusi.

36JPI325I - JARINGAN DAN PERANGKAT MANAJEMEN INFORMASI

Mata kuliah ini membahas tentang sebuah sistem yang terdiri dari dua atau lebih media informasi yang saling terhubung satu sama lain melalui media transmisi atau media komunikasi sehingga dapat saling berbagi data, aplikasi maupun berbagi perangkat keras komputer. Kuliah ini juga membahas mengenai topologi jaringan, perangkatnya, serta aplikasi yang digunakannya.

36MTM225I - MULTIMEDIA DAN TEKNOLOGI MULTI PLATFORM

Mata kuliah ini membahas tentang penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi, audio dan video dengan alat bantu (tool) dan koneksi (link) sehingga pengguna dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkarya, menyebarkan informasi dan berkomunikasi.

36MPK325I / 36MPK325K - METODE PENELITIAN KUANTITATIF

Mata kuliah ini mempelajari pemahaman dan aplikasi metode-metode penelitian kuantitatif. Termasuk di dalam pembahasan mata kuliah ini adalah pengertian ilmu pengetahuan dan metode ilmiah, hakekat penelitian, dasar-dasar penelitian, langkah-langkah penelitian, metode penelitian, jenis data dan analisis data, berbagai bentuk metode survey komunikasi, menyusun desain penelitian, tahap dan proses penelitian serta berbagai analisis statistiknya dan interpretasi hasil penelitian.

36KDE325I / 36KDE325K - DIGITAL ECOSYSTEM

Mata kuliah ini membahas isu-isu aktual dalam bidang komunikasi dan teknologi digital, mulai dari peran komunikasi dalam kehidupan, perkembangan ilmu komunikasi, hingga dinamika komunikasi dalam masyarakat multikultural. Mahasiswa juga akan diperkenalkan pada konsep ekosistem dan layanan digital, termasuk peran platform, pengguna, dan regulator, serta perkembangan infrastruktur digital seperti jaringan internet cepat, komputasi awan, dan keamanan siber. Selain itu, mata kuliah ini mengulas evolusi media dan penyiaran digital, termasuk layanan video on demand, TV interaktif, dan tantangan komunikasi di era konvergensi media.

36AUI325I - AUDIT INFORMASI

Mata kuliah ini membahas tentang pengauditan informasi atau penilaian mengenai validitas data dan informasi. Pemeriksaan terhadap proses atau data yang melekat dengan proses manajemen informasi. Proses audit adalah proses sistematis yang dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan dan mengevaluasi data atau fakta yang berkaitan dengan asersi mengenai kejadian dan Tindakan manajemen informasi untuk memastikan kesesuaian antara asersi dengan kriteria yang ditetapkan.

36IMG325I - INFORMATION MODELLING

Mata kuliah ini membahas tentang model dalam manajemen informasi. Model diartikan sebagai representasi grafik, matematik (simbolik), fisik, atau verbal, atau bentuk sederhana dari suatu konsep, fenomena, hubungan, struktur, sistem, atau suatu aspek dalam dunia manajemen informasi. Obyek atau fenomena umumnya begitu rumit (memiliki banyak bagian) dan terlalu kompleks (tiap bagian memiliki interkoneksi yang rapat), agar dapat dipahami secara utuh suatu model hanya mengandung fitur Utama yang dianggap penting. Dalam kuliah ini akan dipelajari seluk beluk model dalam pengelolaan informasi dan cara modifikasinya.

36PLI425I - PRODUKSI LAYANAN INFORMASI BERBASIS MULTIMEDIA

Mata kuliah ini membahas tentang produksi layanan informasi berbasis multimedia. Mahasiswa mampu memproduksi dan menyajikan berbagai konten multimedia antara lain paper-based, light based, audio based, moving image based, dan digitally based. Mahasiswa mampu memanfaatkan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi, audio, dan video dengan alat bantu (tool) dan tautan (link) dalam menyajikan produk layanan informasi. Mahasiswa mampu mengimplementasikan produksi layanan informasi terhadap kebutuhan masyarakat berbasis multimedia. Mata kuliah ini membekali mahasiswa pengetahuan, pemahaman, pembelajaran dan keterampilan mengenai konsep dasar informasi dan multimedia dan komponen-komponen pembentukan sistem informasi dan sistem multimedia.

36ESS225I - E-SERVICE (LAYANAN PUBLIK BERBASIS TI)

Mata kuliah ini secara umum berisi teori dan konsep mengenai penyediaan layanan melalui teknologi informasi. Materi yang dibahas meliputi: domain e-service (seperti: konsep dan implementasi dari e-business dan e-government), internet consumer dan market research, electronic payment system, serta perancangan dan evaluasi terhadap kualitas sistem layanan publik. Konsep e-services adalah mengenai penyediaan layanan oleh penyedia (provider), pemanfaatan dan akses layanan oleh pihak yang memerlukan (pemakai), serta penyampaian (delivery) layanan dari penyedia ke pemakai. Selain mendapatkan pengetahuan teoritis, mahasiswa juga akan mengerjakan tugas-tugas (individu/kelompok) sebagai bentuk penerapan terhadap pengetahuan yang diperoleh terkait dengan e-services.

36KII225I - KEAMANAN INFORMASI

Mata kuliah ini membahas tentang keamanan informasi. Keamanan informasi yang dibahas antara lain fenomena keamanan informasi, information security management

system, menganalisis dan merancang keamanan informasi, dan membangun kesadaran akan pentingnya keamanan informasi. Mahasiswa mampu menganalisis fenomena yang ada terkait dengan keamanan informasi dan mampu menyusun rancangan keamanan informasi yang tepat bagi organisasi.

36MPF325I / 36MPF325K - METODE PENELITIAN KUALITATIF

Merupakan mata kuliah yang bersifat teoritis dan aplikatif, yaitu memberikan pemahaman kepada mahasiswa mengenai prosedur dan sistematika pembuatan sebuah usulan penelitian, Langkah-langkah penelitian, serta penyusunan laporan hasil suatu penelitian komunikasi dalam perspektif kualitatif, yang bersifat ilmiah dan sekaligus mempraktikkan materi yang diberikan tersebut. Materi yang diberikan meliputi konseptualisasi dan operasionalisasi penelitian, konteks penelitian, rumusan masalah penelitian, dan fokus penelitian dan tujuan serta kegunaan penelitian, metodologi penelitian kualitatif, proses pengambilan key informan, Teknik pengambilan data, analisis data serta interpretasi.

36KMT225I - KNOWLEDGE MANAGEMENT

Mata kuliah manajemen pengetahuan berkaitan dengan upaya meningkatkan kinerja dan pembelajaran organisasi, melalui pemaksimalan penggunaan pengetahuan serta memahami dan menerapkan pembelajaran itu. Tujuan pembelajaran manajemen pengetahuan adalah manajemen terkait pengetahuan yang penting secara eksplisit dan sistematis dan prosesnya terkait penciptaan, pengorganisasian, penyebaran, penggunaan dan eksploitasi pengetahuan. Wawasan dan manfaat manajemen pengetahuan bagi mahasiswa adalah; pertama, memahami cara kerja dalam sebuah organisasi yang memastikan bahwa kemampuan intelektual organisasi dibagikan, dipelihara dan dilembagakan, kedua, memahami proses pengelolaan dan pemanfaatan khazanah pengetahuan dalam suatu organisasi secara sistematis dan aktif, ketiga, memahami cara perusahaan menyimpan, mengatur dan mengakses informasi internal dan eksternal, serta keempat, memahami sistem yang terintegrasi menyeluruh dalam akumulasi, integrasi, manipulasi, dan akses data.

36FTG325I / 36FTG325K - FOTOGRAFI

Perkuliah ini akan menjadi pengantar tentang teori dasar fotografi digital, mulai dari sejarah, hakikat, fungsi, teknik-teknik dasar, dan aliran/genre fotografi. Selain pengetahuan teoritis, juga akan diberikan latihan, evaluasi, dalam bentuk tugas fotografi, dan penyelenggaraan pameran kelas.

36MID225I - MANAJEMEN INFORMASI BERBASIS BIG DATA

Mata kuliah ini membahas tentang manajemen informasi pada era Big Data. Big Data adalah data dengan ciri berukuran sangat besar, rumit, sangat variatif, sangat cepat pertumbuhannya dan mungkin tidak terstruktur yang perlu diolah fenomena ini menjadikannya sukar ditangani apabila hanya menggunakan perkakas manajemen basis data biasa atau aplikasi pemroses data tradisional belaka. Dalam kuliah ini dibahas bagaimana manajemen informasi dalam era ini akan diperkenalkan dalam konteks pengelolaan data yang sangat besar dan kompleks.

36MRD225I - MANAJEMEN REKAMAN DAN DOKUMEN

Pengelolaan Rekaman dan Dokumen merupakan kegiatan inti dalam sebuah manajemen kearsipan. Bahan pembelajaran mata kuliah ini mencakup kajian tentang dasar-dasar teori kearsipan, jenis-jenis dokumen arsip, konsep dasar kearsipan, pengorganisasian arsip, peralatan dan perlengkapan pengarsipan, prosedur pencatatan dan pendistribusian arsip, prosedur penyimpanan arsip, sistem penyimpanan arsip, penilaian dan penyusutan arsip, pemakaian arsip dan komputerisasi arsip. Sejalan dengan perkembangan teknologi saat ini, mahasiswa juga diberikan wawasan tentang manajemen kearsipan dengan memanfaatkan teknologi digital.

36ADE225I - ASET DIGITAL DAN EKONOMI INFORMASI

Mata kuliah ini membahas pentingnya aset digital dan Ekonomi Informasi yang mempelajari bagaimana informasi dan sistem informasi berdampak pada ekonomi dan keputusan ekonomi. Ekonomi informasi (information economics) adalah konsep yang menjelaskan seberapa jauh tingkat ekonomis sebuah investasi sistem dan teknologi informasi berguna bagi organisasi atau perusahaan.

36AIT225I - ARSITEKTUR INFORMASI DAN TAKSONOMI INFORMASI

Mata kuliah ini membahas tentang kerangka dasar pengelolaan informasi yang dibuat sebagai arah atau panduan dalam perencanaan dan pengembangan informasi untuk memastikan agar seluruh informasi yang ada dalam suatu instansi dapat terintegrasi. Arsitektur informasi akan memastikan seluruh informasi di sebuah organisasi terintegrasi sehingga memudahkan pencarian dan navigasi informasi. Taksonomi informasi adalah sistem pengklasifikasian informasi berdasarkan kriteria tertentu untuk memudahkan penyimpanan dan pencarian informasi.

36KGB225I - KOMPUTER GRAFIS BERBASIS HCI

Secara umum mata kuliah ini membahas tata cara pembuatan produk desain grafis berbasis Teori Human Computer Interaction (HCI). Materi-materi yang disampaikan dalam mata kuliah ini adalah mengenai User Experience Design (UX Design) yang meliputi pembahasan pengantar UX Design, User Centered Design, elemen-elemen penyusun UX Design, praktik membuat desain grafis berbasis UX Design. Pada akhir kuliah diharapkan mahasiswa dapat mempresentasikan konsep produk desain grafisnya yang berbasis pada UX Design.

36MPK325I - MANAJEMEN PROYEK

Mata kuliah ini membahas tentang sekumpulan prinsip, praktek, dan teknik yang digunakan untuk memimpin tim proyek manajemen informasi dan mengatur jadwal proyek, biaya, dan risiko untuk memberikan kepuasan bagi stakeholder.

36TKI225I - TATA KELOLA INFORMASI

Mata kuliah ini membahas tentang tata kelola berkaitan dengan pengaturan-pengaturan seputar pengambilan keputusan dalam manajemen informasi: siapa yang berhak mengambil keputusan apa, dan bagaimana mekanismenya. Dalam mata kuliah ini juga mengupas secara rinci mengenai tata kelola informasi dan implementasinya dalam sebuah enterprise.

36LMA225I - LITERASI MEDIA

Mata kuliah ini membekali mahasiswa terkait kemampuan memahami, menganalisis, mengkritisi dan memproduksi pesan media yang memiliki nilai edukatif dan informatif yang meliputi sejarah dan bentuk literasi media, literasi media berbasis khalayak, literasi media berbasis pesan, literasi media berbasis medium, serta proyek literasi.

36MPR325I - MEDIAPRENEUR

Mata kuliah ini memberikan pemahaman dan skill kepada mahasiswa untuk mampu mengidentifikasi dan mengevaluasi peluang usaha dan mempromosikan bisnis berbasis teknologi sesuai dengan bidang keahlian mahasiswa, serta mengembangkan peluang usaha tersebut. Mata kuliah ini menggabungkan pengenalan teori dan praktek langsung (hands-on experience) secara terintegrasi dalam mengembangkan ide dan peluang usaha. Tidak hanya belajar hard-skills, mahasiswa juga dilatih soft-skills terkait penciptaan ide bisnis berbasis teknologi yang bermanfaat dan berdampak positif bagi lingkungan sosialnya. Penekanan terhadap model dan promosi bisnis kewirausahaan berbasis teknologi sangat diperlukan untuk melahirkan para

Mediapreneur muda yang kreatif dan inovatif.

36MRO225I - MANAJEMEN RISIKO

Mata kuliah ini membahas tentang bagaimana mengelola resiko dalam manajemen informasi sehingga organisasi dapat menggunakan seluruh potensi data, informasi, dan pengetahuan dalam menjalankan kinerja organisasi. Potensi ancaman (threat) yang memanfaatkan kelemahan (vulnerability) dari satu atau sejumlah aset yang membahayakan organisasi harus dikelola secara baik untuk meminimalkan resiko organisasi.

36SIW225I - SISTEM INFORMASI BERBASIS WEB

Mata kuliah ini membahas tentang sistem informasi yang menggunakan bantuan internet atau aplikasi yang berbasis web. Dalam kuliah ini akan diajarkan cara membuat sistem informasi berbasis web, seperti bahasa pemrograman web HTML, CSS, Javascript, penggunaan web server sebagai contohnya seperti apache web server dan juga Gudang penyimpanan data atau database yang dibuat dengan menggunakan oracle atau MySQL.

36KII225I - KEPEMIMPINAN INFORMASI

Mata kuliah ini membahas mengenai bagaimana membangun kepemimpinan yang kondusif untuk mempertinggi tingkat keberhasilan implementasi manajemen informasi dalam sebuah institusi. Dalam mata kuliah ini juga dibahas kepemimpinan yang visioner, memotivasi, dan memberdayakan.

36MPN325I / 36MPN325K - MANAJEMEN PERUBAHAN

Mata kuliah ini membahas tentang pentingnya manajemen transformasi/perubahan baik struktural maupun perubahan budaya untuk menjadi lebih baik dan dinamis. Topik yang dipelajari meliputi: filosofi, sejarah dan konsep dasar perubahan, melihat dan mempercayai perubahan, memulai perubahan, mengubah budaya korporat dan mengelola harapan. Mata kuliah Manajemen Perubahan dirancang untuk memberikan pengetahuan dan keahlian mahasiswa dalam memahami dampak perubahan dalam organisasi.

Dalam kehidupan nyata, proses perubahan sering tidak sesuai dengan yang diharapkan. Mata kuliah ini diharapkan mampu memberikan dasar pengetahuan kepada mahasiswa tentang pentingnya perubahan dalam organisasi, faktor apa dalam organisasi yang perlu dirubah, bagaimana perubahan perlu dilaksanakan, siapa orang-orang yang terlibat dalam proses perubahan, kapan proses perubahan perlu dilakukan, dan aspek lain yang berkaitan dengan pengelolaan perubahan dalam organisasi.

36DPR325K - DASAR-DASAR PUBLIC RELATIONS

Mata kuliah ini dimaksudkan untuk memberi pengetahuan dan pemahaman tentang dasar-dasar Public Relations (PR). Pembahasan mata kuliah ini meliputi definisi, sejarah perkembangan dan evolusi konsep PR, kedudukan dan fungsi PR dalam manajemen, publik internal dan publik eksternal, serta cara PR membina hubungan baik dengan keduanya, proses kerja PR dalam menyusun program kerja, fungsi dan peran PR dalam membentuk citra perusahaan, peran dan fungsi PR dalam menangani konflik, serta etika profesi PR. Mata kuliah ini diperkaya dengan studi kasus dan study visit untuk melengkapi ranah akademis dengan ranah praktis.

36PKM325K - PSIKOLOGI KOMUNIKASI

Mata kuliah ini memberi pemahaman kepada mahasiswa mengenai ruang lingkup psikologi komunikasi, karakteristik manusia komunikasi, penilaian dan perubahan sikap, sensasi, persepsi, memori, proses berpikir, rencana tindakan, logika pesan, penyesuaian diri dalam komunikasi, pelanggaran dalam komunikasi, persepsi

interpersonal, konsep diri, keterbukaan diri, atraksi dan hubungan interpersonal, sistem komunikasi kelompok, komunikasi organisasi, komunikasi massa, psikologi komunikator dan psikologi pesan.

36SKI325K - SOSIOLOGI KOMUNIKASI

Mata kuliah ini menjelaskan pengertian sosiologi komunikasi; pengaruh media massa terhadap individu dan sistem pengelompokan manusia; perilaku kolektif; perubahan sosial dan kebudayaan.

36TKO325K - TEORI KOMUNIKASI

Mata kuliah ini dibagi dalam enam pokok bahasan Utama yaitu: 1) Teori komunikasi dan aliran serta penelitian komunikasi, 2) Komponen dan etika komunikasi, 3) Teori interpersonal dan model komunikasi massa, 4) Hambatan dan bentuk media komunikasi, 5) Manfaat dan keterbatasan teori komunikasi.

36CSR325K - CSR (CORPORATE SOCIAL RESPONSIBILITY)

Mata kuliah ini memberikan pemahaman tentang konsepsi dan praktek hubungan pengembangan komunitas; strategi pendekatan dalam pengembangan komunitas; pemilihan aktivitas untuk pengembangan komunitas; jalinan hubungan dengan masyarakat sekitar perusahaan dan memberdayakan masyarakat sekitar perusahaan dalam aspek sosial ekonomi dan budaya; wujud tanggung jawab sosial perusahaan. (Praktik: Survei/analisis khalayak).

36MPR325K - MARKETING PUBLIC RELATIONS

Mata kuliah ini bertujuan agar mahasiswa mampu memahami sinergi fungsi pemasaran/marketing dan public relations. Materi mata kuliah ini berisi konsep-konsep dasar pemasaran, sejarah, perkembangan, dan strategi marketing public relations (MPR). Mata kuliah ini dilengkapi dengan praktik penyusunan strategi marketing public relations yang aplikatif di era digital.

36TIK325K - TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI

Mata kuliah ini memberikan pengetahuan konsep dasar tentang teknologi komunikasi, teknologi informasi, peralatan dan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, revolusi komunikasi dan masyarakat, peranan dan dampak teknologi informasi dan komunikasi, telekomunikasi dan jaringan, serta perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di Indonesia.

36MKI325K - MANAJEMEN KOMUNIKASI

Mata kuliah ini memberikan pemahaman kepada mahasiswa mengenai karakteristik manusia dan komunikasi, konsep dasar komunikasi, asas-asas manajemen komunikasi, sistem manajemen komunikasi organisasi, perencanaan komunikasi, pengarahan dan pengembangan komunikasi organisasi, strategi pelaksanaan komunikasi, sistem pengendalian manajemen komunikasi, aplikasi konsep manajemen komunikasi, monitoring dan evaluasi program komunikasi, produk manajemen komunikasi, manajemen komunikasi kepada pelanggan/konsumen, model dan proses persuasi dalam komunikasi, manajemen humas.

36CPR325K - CYBER PUBLIK RELATIONS

Mata kuliah ini dibagi dalam 14 pokok bahasan utama yaitu: (1) dasar-dasar cyber PR, (2) PR dan internet, (3) saluran baru media cyber, (4) cyber media relations, (5) etika dalam cyber PR, (6) cyber branding, (7) website sebagai media PR, (8) perencanaan kampanye cyber PR, (9) PR dan media sosial, (10) publikasi dalam cyber PR, (11) pengukuran efektivitas aktivitas cyber PR, (12) relasi dalam cyber PR, (13) government dan public affair dalam cyber PR, (14) manajemen isu cyber PR.

36AKI325K - AUDIT KOMUNIKASI

Mata kuliah ini mengkaji secara mendalam dan menyeluruh tentang pelaksanaan sistem komunikasi keorganisasian dengan tujuan untuk bisa meningkatkan efektivitas komunikasi dalam organisasi. Pada mata kuliah ini diharapkan mahasiswa dapat mengenali, menganalisis dan menyelesaikan permasalahan baik internal maupun eksternal terutama pada suatu organisasi.

36KGS325K - KOMPUTER GRAFIS

Mata kuliah ini membahas tentang pembuatan dan manipulasi gambar (visual) secara digital. Bentuk sederhana dari grafika komputer adalah grafika komputer 2D yang kemudian berkembang menjadi grafika komputer 3D, pemrosesan citra (image processing), dan pengenalan pola (pattern recognition). Grafika komputer sering dikenal juga dengan istilah visualisasi data.

36PMK425K - PRODUKSI MEDIA KOMUNIKASI

Mata kuliah ini secara umum berisi teori dan konsep dasar tentang produksi media komunikasi. Materi yang dibahas meliputi: pengertian media komunikasi, jenis dan karakteristik media komunikasi, serta proses produksi media (cetak, audio, dan audio-visual). Selain mendapatkan pengetahuan teoritis, mahasiswa juga akan mengerjakan tugas-tugas (individu/kelompok) sebagai bentuk penerapan terhadap pengetahuan yang diperoleh terkait dengan produksi media komunikasi.

36MRS225K - MEDIA RELATIONS

Mata kuliah ini dimaksudkan untuk memberi pemahaman tentang pentingnya media relations dalam public relations. Pembahasan mata kuliah ini dititikberatkan pada konsep dan strategi media relations yang diperdalam dengan pemahaman karakteristik media dan wartawan. Mata kuliah ini diperkaya dengan praktik produksi media internal public relations.

36MSK325K - MANAJEMEN STRATEGI KOMUNIKASI

Mata kuliah ini dibagi dalam enam pokok bahasan Utama yaitu: 1) Pengertian dan proses manajemen strategi komunikasi, 2) Strategi komunikasi dalam menghadapi krisis manajemen, 3) Teori strategi komunikasi, 4) Manajemen strategi komunikasi dalam perusahaan, 5) Strategi komunikasi politik, 6) Keterkaitan komunikasi dengan strategi pemasaran, 7) Hubungan strategi dengan perkembangan teknologi komunikasi.

36HEK225K - HUKUM DAN ETIKA KOMUNIKASI

Mata kuliah ini berisi muatan tentang masalah etika dan hukum terkait dengan profesi kehumasan. Adapun materinya meliputi arti penting etika dan hukum dalam profesi kehumasan. Kemudian pengertian profesi dan profesionalisme, karakteristik profesi, dan prinsip2 etika profesi, humas sebagai suatu profesi, kode etik profesi humas, serta hukum-hukum yang terkait dengan pekerjaan humas dan analisis konten terhadap kode etik kehumasan.

36MPI225K - MEDIA PROMOSI

Mata kuliah ini memberikan pemahaman kepada mahasiswa mengenai proses komunikasi pemasaran serta hakikat promotion mix dan integrated marketing communication (IMC), manfaat promosi bagi usaha dan bisnis, segmenting targeting positioning (STP) dan upaya membangun merek (brand equity), tujuan komunikasi pemasaran dan promosi sehingga mampu memproduksi karya promosi sesuai etika dan Undang-undang yang berlaku di Indonesia, serta memberikan pemahaman kepada mahasiswa mengenai iklan dan periklanan sebagai strategi promosi dan

manajemen Advertising Agency. Mata kuliah Media Promosi bertujuan untuk memberikan pengetahuan kepada mahasiswa mengenai peran media dalam upaya perubahan perilaku individu, kelompok dan masyarakat konsumen dalam kegiatan promosi. Ruang lingkup mata kuliah ini yaitu: 1) jenis- jenis dan karakteristik media, yang jangkauannya terbatas (pamflet, lembar informasi, newsletters, poster, t-shirts, stiker, video, DVD dan CD) ataupun yang jangkauannya luas (televisi, radio, surat kabar, majalah, internet); 2) prinsip dasar memilih media, konsep tentang jangkauan media, membuat perencanaan, rancangan produksi, ujicoba/evaluasi media; 3) desain komputer grafis mulai dari teknik desain, lay-out, typography, tekstur dan komposisi warna. Mata kuliah ini membahas mengenai prinsip-prinsip yang mesti diketahui dalam merancang sebuah media agar program promosi bisa berjalan dengan baik. Kegiatan dalam mata kuliah ini berupa kegiatan menganalisis media yang selama ini sudah beredar di masyarakat, menilai kelebihan dan kekurangannya, merancang media yang baik serta bagaimana mengaplikasikannya di lapangan.

36MPM225K - MANAJEMEN PROGRAM MULTIMEDIA

Mata kuliah ini memberikan pemahaman mengenai pengantar manajemen program multimedia. Teknologi multimedia dan program multimedia sebagai alat bantu Public Relations Officer. Memberikan gambaran dan pemahaman program multimedia di era society 5.0. memahami dan melaksanakan program multimedia interaktif, mastering social media serta mengetahui multimedia program live (online) melalui aplikasi IG Live, Zoom dan Youtube serta memahami tahapan proses pembuatan program multimedia video klip dari berbagai macam genre.

36PGK325K - PSIKOLOGI KEPERIBADIAN (PRAKTIKUM HOSPITALITY)

Mata kuliah ini memberikan pemahaman kepada mahasiswa mengenai ruang lingkup kepribadian, psikoanalisis klasik, psikologi analitik, psikologi individual, psikologi kontemporer, psikologi ego, psikologi marxian, psikoanalisis sosial, [psikiatri interpersonal, psikologi konstitusi, personologi, holisme, humanisme, keunikan individu, faktorial analitik, tipologi biologis, pribadi fenomenologis, belajar sosial, teori medan, behaviorisme, stimulus response, dan gangguan kepribadian.

36MPG325K - MEDIA PLANNING

Mata kuliah ini mempelajari tentang pengertian media planning, konsep dasar, definisi dan pengukuran media, karakteristik media, identifikasi dan analisis sasaran media, proses dan pengembangan media planning, evaluasi media serta praktik perencanaan media.

36MKS325K - MANAJEMEN KRISIS

Mata kuliah ini bertujuan agar mahasiswa mampu memahami krisis Public Relations (PR), mampu mengeksplorasi tahapan-tahapan krisis, mampu melakukan manajemen krisis, mampu mengidentifikasi model penyelesaian krisis, dan mampu melakukan media relations di saat krisis, serta dapat memecahkan krisis PR sebuah perusahaan.

36KIL325K - KOMUNIKASI INTERPERSONAL

Mata kuliah ini memberikan pemahaman kepada mahasiswa mengenai hakikat, definisi, proses, model, tujuan, fungsi, sifat, karakteristik, prinsip, aksioma, pengembangan diri, persepsi, percakapan, gaya komunikasi, media sosial, interaksi, relasi, daya tarik, kompetensi, keterampilan, efektifitas, dan pengembangan etika komunikasi interpersonal.

36KOI325K - KOMUNIKASI ORGANISASI

Mata kuliah ini bertujuan untuk memberikan pemahaman konseptual tentang kajian komunikasi pada level makro maupun mikro organisasi. Komunikasi organisasi merupakan bidang studi yang lebih mendalam dari salah satu aspek perilaku

organisasi yang berfungsi untuk mempermudah memahami perilaku manusia dalam kerangka organisasi kerja. Komunikasi organisasi mengkaji interaksi antara organisasi sebagai sistem terbuka dengan individu-individu anggota organisasi maupun dengan lingkungan eksternal organisasi tersebut. Pembahasan inti tentang komunikasi dalam setting organisasi ini meliputi, konseptual teori-teori organisasi dan implikasi komunikasinya, dinamika proses komunikasi internal, budaya, citra diri, konsep diri dan pengenalan diri dan iklim komunikasi organisasi serta perkembangan riset-riset komunikasi organisasi.

36EPM325K - EVALUASI PROGRAM MEDIA

Mata kuliah Evaluasi Program Media membekali mahasiswa dengan pemahaman teoritis dan praktis dalam menilai efektivitas dan dampak program media. Mahasiswa akan mempelajari prinsip-prinsip dasar evaluasi, metode analisis, serta teknik perencanaan dan implementasi evaluasi terhadap berbagai aspek dalam produksi dan distribusi media. Fokus utama adalah mengevaluasi tidak hanya isi dan pesan komunikasi, tetapi juga aktor komunikasi (komunikator dan komunikan), efektivitas terhadap audiens, serta dampak sosial dan kultural dari media.

36KAB325K - KOMUNIKASI ANTAR BUDAYA

Mata kuliah ini mempelajari pengertian komunikasi antarbudaya, interaksi antarbudaya, komunikasi interbudaya, komunikasi antar etnik, komunikasi internasional. Pengertian komunikasi dan model-model komunikasi, pengertian budaya dan unsur-unsurnya, Budaya populer dan tradisional, Hubungan antara komunikasi dan budaya. Model komunikasi antar budaya serta pendekatan terhadap komunikasi antar budaya.

36TNI325K - TEKNIK NEGOSIASI

Mata kuliah ini membahas cara menyusun strategi dan menggunakan teknik-teknik negosiasi, termasuk penerapan sejumlah prinsip dasar komunikasi, meliputi pengertian negosiasi, proses pembukaan negosiasi, pelaksanaan negosiasi, taktik negosiasi, ancaman demi keuntungan negosiator, gaya negosiator, perbedaan kebudayaan, strategi negosiasi, negosiasi yang ekstensif, psikologi negosiasi, dan manajemen negosiasi.

36KKN425 - KULIAH KERJA NYATA (KKN)

Mata kuliah ini dirancang untuk membekali mahasiswa dengan pengalaman belajar langsung melalui keterlibatan aktif dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat, dengan menerapkan prinsip-prinsip manajemen informasi komunikasi yang relevan sesuai kebutuhan lokal dan konteks sosial budaya masyarakat.

36PKL325 - PRAKTIK KERJA LAPANGAN (PKL)

Mata kuliah ini memberikan pengalaman praktik profesional bagi mahasiswa melalui penempatan di instansi, industri, atau organisasi yang relevan, guna mengaplikasikan kompetensi dalam bidang manajemen informasi komunikasi secara sistematis, strategis, dan sesuai dengan etika profesi.

36SKR625 - SKRIPSI

Mata kuliah skripsi ini merupakan mata kuliah yang secara umum dapat menunjukkan kemampuan akademik mahasiswa yang diperoleh selama masa studinya dan berupa karya tulis ilmiah sesuai dengan minatnya di bidang Manajemen Informasi dan Komunikasi. Mata kuliah ini juga merupakan syarat mahasiswa dalam menyelesaikan masa studinya dan mendapatkan gelar Sarjana. Untuk dapat dinyatakan lulus mata kuliah ini, terdapat 2 (dua) tahap ujian yang harus dilalui mahasiswa, yaitu: 1). ujian proposal skripsi yang dilakukan di awal untuk menguji rencana penelitian yang akan dilakukan, dan 2). ujian skripsi yang dilakukan untuk

menguji hasil karya tulis yang telah disusun.

6. PENYETARAAN KURIKULUM 2021 DAN KURIKULUM 2025

NO	Kurikulum 2021				Kurikulum 2025			
	Kode MK	Nama Mata Kuliah	SKS	Sm t	Kode MK	Nama Mata Kuliah	SKS	Sm t
1	31MMA21.21	Manajemen Media	2	1	36KMD25	Manajemen Multi Media dan Digital	2	1
2	31PMM21.21	Pengantar Multimedia	2	1	36KLD25	Literasi Digital	2	1
3	31TSI32.21	Teori Sistem Informasi	3	2	36KET35	Emerging Technology	3	2
4	31KSA34.21I	Kapita Selekt	3	4 MI	36KDE35I	Digital Ecosystem	3	4 MI
5	31KSA34.21K	Kapita Selekt	3	4MK	36KDE35K	Digital Ecosystem	3	4 MK
6	31CRT21.21	Creative Thinking	2	1	36CRT25	Creative Thinking	2	2
7	31PSG22.21	Public Speaking	2	2	36PSG25I/36PSG25K	Public Speaking	2	3 MI/MK
8	31PNM23.21I	Penulisan Naskah Multimedia	2	3 MI	36PNM25I	Penulisan Naskah Multimedia	2	4 MI
9	31PNM23.21K	Penulisan Naskah Multimedia	3	3 MK	36PNM25K	Penulisan Naskah Multimedia	3	4 MK

7. SUSUNAN MATA KULIAH SEMESTER 1 PADA MASA TRANSISI

Khusus Angkatan 2025, pada Semester 1 Tahun Akademik 2025-2026 menggunakan susunan mata kuliah seperti pada Tabel berikut :

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS		
			Teori	Praktik	Total
1	36NAG225	Agama	2	-	2
2	36NPC225	Pancasila	2	-	2
3	36NKW225	Kewarganegaraan	2	-	2
4	36NBI225	Bahasa Indonesia	2	-	2
5	36BIG225	Bahasa Inggris	2	-	2
6	36PIK225	Pengantar Ilmu Komunikasi	2	-	2
7	36SSI225	Sosiologi	2	-	2

No	Kode MK	Mata Kuliah	SKS		
			Teori	Praktik	Total
8	36KMD225	Manajemen Multi Media dan Digital	2	-	2
9	36KLD225	Literasi Digital	2	-	2
10	36TPK225	Teknik Pengambilan Keputusan	2	-	2
11	36PSG225I 36PSG225K	Public Speaking	2	-	2
		Total	22		22

Pada Semester 2 dan seterusnya mengikuti susunan mata kuliah seperti pada Struktur Kurikulum 2025 Program Studi Manajemen Informasi Komunikasi (poin ke 4) dalam Lampiran ini.

Ditetapkan di : Yogyakarta
Pada tanggal : 11 Juli 2025



R. M. Agung Harimurti

No	Nama	Jabatan	Paraf
1	Shinto Dwirawati	Pembantu Ketua I	
2	Bambang Sujarwadi	Ka PPMPP	
3	Sintar N	Kajur KIP	
4	Siti Chotijah	KPS MIK	