



RENCANA STRATEGIS PENELITIAN

TAHUN 2020 - 2024



**KEMENTERIAN KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA RI
SEKOLAH TINGGI MULTI MEDIA “MTC” YOGYAKARTA**

Alamat : Jl. Magelang Km. 6 Yogyakarta 55284
INDONESIA
Telepon : Pimpinan (0274) 586512
(0274) 561531, 562513, 623537, 7474201

Fax : (0274) 586561, 623537, 623460

e-mail : Info@mmtc.ac.id
Website : www.mmtc.ac.id

**KEPUTUSAN
KETUA SEKOLAH TINGGI MULTI MEDIA
NOMOR 107 TAHUN 2020**

TENTANG

**PETA JALAN PENELITIAN SEKOLAH TINGGI MULTI MEDIA
TAHUN 2020-2024**

KETUA SEKOLAH TINGGI MULTI MEDIA,

- Menimbang : a. bahwa dalam rangka mewujudkan visi dan misi Sekolah Tinggi Multi Media perlu ditetapkan Peta Jalan Penelitian Sekolah Tinggi Multi Media Tahun 2020-2024;
- b. bahwa berdasarkan pertimbangan pada diktum “a” perlu menetapkan Keputusan Ketua Sekolah Tinggi Multi Media tentang Peta Jalan Penelitian Sekolah Tinggi Multi Media Tahun 2020-2024;
- Mengingat : 1. Undang-Undang Negara Republik Indonesia Nomor 18 tahun 2002 tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, dan Penerapan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi;
2. Undang-undang No. 25 tahun 2004 tentang Sistem Perencanaan Pembangunan Nasional;
3. Undang-Undang No.14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen;
4. Undang-undang No. 17 tahun 2007 tentang Rencana Pembangunan Jangka Panjang Nasional (RPJN) 2005-2025;
5. Peraturan Pemerintah No. 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
6. Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia No. 37 tahun 2014 tentang Statuta Sekolah Tinggi Multi Media;
7. Keputusan Ketua Sekolah Tinggi Multi Media Nomor 1091 Tahun 2019 Tentang Rencana Strategis (Renstra) Sekolah Tinggi Multi Media Yogyakarta Tahun 2019-2024;
8. Dokumen Standar Mutu Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Sekolah Tinggi Multi Media Tahun 2020.

MEMUTUSKAN:

- Menetapkan : KEPUTUSAN KETUA SEKOLAH TINGGI MULTI MEDIA TENTANG PETA JALAN PENELITIAN SEKOLAH TINGGI MULTI MEDIA TAHUN 2020-2024;
- KESATU : Peta Jalan Penelitian Sekolah Tinggi Multi Media Tahun 2020-2024 sebagaimana tercantum dalam Lampiran merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari keputusan ini;
- KEDUA : Peta Jalan Penelitian Sekolah Tinggi Multi Media Tahun 2020-2024 merupakan acuan strategis maupun operasional perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi seluruh kegiatan penelitian yang dilaksanakan pada periode tahun 2020-2024;
- KETIGA : Apabila di kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dan kebutuhan untuk perubahan lainnya, akan dilakukan perbaikan sebagaimana mestinya;

Ditetapkan di : Yogyakarta
pada tanggal : 7 Februari 2020

Ketua,

Noor Iza

Persetujuan		
Sudono	Puket I	F
Tri Anggraeni	KaPus PPM	J

RENCANA STRATEGIS
PENELITIAN 2020-2024
SEKOLAH TINGGI MULTI MEDIA
YOGYAKARTA



PUSAT PENELITIAN DAN PENGABDIAN
MASYARAKAT
SEKOLAH TINGGI MULTI MEDIA
YOGYAKARTA
2020

Copyright © 2020 Rencana Strategis Penelitian 2020-2024 Sekolah Tinggi Multi Media

Diterbitkan oleh:

Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat

Sekolah Tinggi Multi Media

Jl. Magelang No.6, Kutu Patran, Sinduadi, Kec. Mlati, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55284

Pengesahan:

Dr. Sudono, M.Si.

Tim Penyusun:

Tri Anggraeni, S.Kom., M.Sc.



Yolanda Presiana Desi, S.I.P., M.A.

Ade Wahyudin MT

Nomor Dokumen: 107 tahun 2020

Yogyakarta, Februari 2020

**LEMBAR PENGESAHAN
RENCANA STRATEGIS PENELITIAN 2020-2024
SEKOLAH TINGGI MULTI MEDIA**

Disetujui Oleh

Tri Anggraeni, S.Kom.,M.Sc
Disahkan Oleh

Dr. Sudono, M.Si.

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji dan syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, kami sampaikan bahwa Buku Rencana Strategis Penelitian 2020-2024 Sekolah Tinggi Multi Media ini telah dapat disusun dan diselesaikan dengan baik. Buku ini dirancang sebagai panduan strategis untuk mengarahkan kegiatan penelitian di lingkungan Sekolah Tinggi Multi Media agar lebih terstruktur, fokus, dan berkelanjutan dalam jangka panjang.

Rencana Strategis Penelitian 2020-2024 ini merupakan dokumen yang sangat penting, karena di dalamnya tercermin visi, misi, dan prioritas penelitian yang hendak dicapai oleh institusi. Dengan adanya rencana strategis ini, diharapkan seluruh aktivitas penelitian dapat dilakukan secara lebih terencana, selaras dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta memberikan kontribusi nyata bagi masyarakat dan industri.

Buku ini menyajikan panduan tentang tema-tema prioritas, sasaran strategis, serta langkah-langkah yang perlu diambil dalam rangka mencapai tujuan penelitian yang telah ditetapkan. Di samping itu, buku ini juga mencakup strategi untuk meningkatkan kapasitas penelitian dan kolaborasi baik di tingkat nasional maupun internasional.

Kami berharap, Buku Rencana Strategis Penelitian 2020-2024 ini dapat menjadi landasan yang kokoh bagi seluruh sivitas akademika dalam melaksanakan penelitian yang berkualitas dan berdampak luas. Apresiasi yang tinggi kami sampaikan kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam penyusunan buku ini. Semoga buku ini dapat menjadi acuan yang bermanfaat dan memotivasi seluruh peneliti di Sekolah Tinggi Multi Media untuk terus berkarya dan berinovasi.

Sekolah Tinggi Multi Media,
2024

SAMBUTAN KETUA SEKOLAH TINGGI MULTI MEDIA YOGYAKARTA

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh,

Puji syukur kita panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan hidayah-Nya, sehingga Buku Rencana Strategis Penelitian 2020-2024 Sekolah Tinggi Multi Media Yogyakarta ini dapat disusun dengan baik. Buku ini merupakan wujud komitmen kami dalam mendorong peningkatan kualitas penelitian di lingkungan kampus, serta sebagai langkah strategis dalam menjawab tantangan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin dinamis.

Sekolah Tinggi Multi Media Yogyakarta memiliki tanggung jawab besar dalam mengembangkan penelitian yang relevan dan aplikatif, baik bagi pengembangan keilmuan maupun pemecahan masalah yang dihadapi oleh masyarakat dan industri. Rencana Strategis ini diharapkan dapat menjadi panduan yang jelas bagi seluruh sivitas akademika dalam mengarahkan dan mengelola kegiatan penelitian secara efektif dan efisien, sehingga dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam pembangunan nasional dan penguatan daya saing bangsa di tingkat global.

Buku Rencana Strategis Penelitian 2020-2024 ini memuat visi dan misi penelitian, tema-tema prioritas, serta sasaran strategis yang ingin dicapai dalam jangka panjang. Kami berharap buku ini dapat menjadi acuan utama dalam perencanaan dan pelaksanaan kegiatan penelitian, serta dapat mendorong terciptanya kolaborasi yang lebih erat dengan berbagai pihak, baik di dalam negeri maupun di kancah internasional.

Akhir kata, saya mengucapkan terima kasih kepada tim penyusun dan seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam penyusunan buku ini. Semoga buku ini dapat menjadi inspirasi dan motivasi bagi seluruh sivitas akademika untuk terus berinovasi dan menghasilkan penelitian yang bermutu tinggi.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

**Yogyakarta, 7 Februari 2020
Ketua Sekolah Tinggi Multi Media Yogyakarta**

Noor Iza

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
SAMBUTAN KETUA SEKOLAH TINGGI MULTI MEDIA YOGYAKARTA.....	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
BAGIAN 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Dasar Pemikiran	2
1.3. Rencana Strategi Penelitian 2020-2024.....	4
1.4. Rencana Strategis Pengembangan.....	5
BAGIAN 2 LANDASAN PENGEMBANGAN RISET STMM.....	7
2.1 Visi, Misi, Tugas dan Fungsi STMM.....	7
2.2 Analisis Kondisi Penelitian STMM 2015-2019.....	8
2.3 Potensi Penelitian STMM.....	12
BAGIAN 3 GARIS BESAR RENCANA STRATEGIS STMM.....	15
3.1 Tujuan dan Sasaran Pelaksanaan Riset.....	15
3.2 Strategi Kebijakan Penelitian	16
3.3 Peta Strategi Penelitian.....	19
BAGIAN 4 PROGRAM STRATEGIS DAN INDIKATOR KINERJA RISET STMM..	20
4.1 Program Strategis	20
4.1.1 Riset Unggulan STMM.....	21
4.1.2 Riset Unggulan RISTEK DIKTI.....	35
4.2 Indikator Kinerja Riset	38
BAGIAN 5 PENUTUP.....	40

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Tema Penelitian Unggulan Prodi Eksisting	13
Tabel 1. 2 Tema Penelitian Unggulan Prodi dibidang Transformasi Digital	14
Tabel 2. 1 Topik-topik penelitian di bidang produksi siaran pada tahun 2016 – 2018	17
Tabel 2. 2 Topik-topik penelitian di bidang pemberitaan pada tahun 2016 – 2018	17
Tabel 2. 3 Topik-topik penelitian di bidang teknik studio pada tahun 2016 – 2018	18
Tabel 2. 4 Topik-topik penelitian di bidang desain grafis pada tahun 2016 – 2018	18
Tabel 2. 5 Topik-topik penelitian di bidang animasi pada tahun 2016 – 2018:	18
Tabel 2. 6 Topik-topik penelitian bidang teknologi permainan pada tahun 2016-2018	19
Tabel 2. 7 Topik-topik penelitian di bidang manajemen informasi dan komunikasi pada tahun 2016 – 2018	19
Tabel 2. 8 Topik-topik penelitian di bidang new media pada tahun 2016 – 2018	20
Tabel 3. 1 SWOT Penelitian di STMM	26
Tabel 4. 1 Peta Jalan Riset Unggulan Bidang Produksi Siaran	32
Tabel 4. 2 Peta Jalan Riset Unggulan Bidang Produksi Pemberitaan	33
Tabel 4. 3 Peta Jalan Riset Unggulan Bidang Teknik Studio Siaran	34
Tabel 4. 4 Peta Jalan Riset Unggulan Bidang Manajemen Komunikasi dan Informasi	34
Tabel 4. 5 Peta Jalan Riset Unggulan Bidang Animasi	35
Tabel 4. 6 Peta Jalan Riset Unggulan Bidang Teknologi Permainan	36
Tabel 4. 7 Peta Jalan Riset Unggulan Transformasi Digital	37
Tabel 4. 8 Bidang Unggulan Sosial Humaniora – Seni Budaya – Pendidikan	38
Tabel 4. 9 Subbidang, topik dan target di bidang unggulan Kebencanaan yang	38
Tabel 4. 10 Bidang Unggulan TIK	39
Tabel 4. 11 Target Capaian Indikator Kinerja Penelitian	40

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Indikator kinerja penelitian	10
Gambar 1. 2 Peta Jalan Rencana Penelitian STMM	13
Gambar 1. 3 Skema Penelitian	15
Gambar 2. 1 Jumlah Publikasi Artikel Jurnal STMM	20
Gambar 2. 2 Sarana dan Prasarana Penelitian di STMM	22
Gambar 3. 1 Peta Strategi Penelitian	30
Gambar 4. 1 Fish Bone Riset Unggulan Produksi Siaran	32
Gambar 4. 2 Fish Bone Riset Unggulan Produksi Pemberitaan	33
Gambar 4. 3 Fish Bone Riset Unggulan Teknik Studio Siaran	33
Gambar 4. 4 Fish Bone Riset Unggulan Manajemen Komunikasi dan Informasi	34
Gambar 4. 5 Fish Bone Riset Unggulan Animasi	35
Gambar 4. 6 Fish Bone Riset Unggulan Teknologi Permainan	36
Gambar 4. 7 Fish Bone Riset Unggulan Transformasi Digital	37

BAGIAN 1 PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Rencana Strategis Penelitian 2020-2024 STMM merupakan rencana strategis dalam rangka pemenuhan Standar Nasional Penelitian yang dimuat dalam Peraturan Menteri Pendidikan Kebudayaan RI No 49 Tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Nasional. Ruang lingkup Standar Nasional Penelitian yang dimaksud pada pasal 42 adalah standar hasil, isi, proses penilaian, peneliti, sarana dan prasarana, pengelolaan, pendanaan dan pembiayaan penelitian. Standar Hasil Penelitian perguruan tinggi harus diarahkan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta meningkatkan kesejahteraan masyarakat dan daya saing bangsa. Untuk memenuhi standar pengelolaan riset, Rencana Strategis Penelitian 2020-2024 STMM memiliki makna perencanaan strategis dalam riset yang mencakup bagaimana mengalokasikan sumber daya (SDM, Fasilitas dan Kelembagaan) yang ada berdasarkan pertimbangan analisis efisiensi dan SWOT (strengthen, weakness, opportunity dan threat). Ditinjau dari sudut pandang suatu proses, Rencana Strategis Penelitian 2020-2024 STMM merupakan alat untuk menentukan keberlanjutan riset STMM selama lima tahun mendatang. Rencana Strategis Penelitian 2020-2024 STMM dapat juga dikatakan sebagai arah kebijakan dan sarana pengambilan keputusan dalam pengelolaan penelitian terinstitusi dalam jangka waktu 5 tahun. Penentuan jarak waktu yang digunakan didasarkan kepada perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang relatif dinamis serta mengacu pada kebijakan strategis nasional bidang penelitian. Sedangkan ditinjau dari sudut pandang suatu hasil/output/outcome, Rencana Strategis Penelitian 2020-2024 STMM adalah alat untuk menentukan target hasil yang diharapkan sesuai dengan Visi dan Misi STMM sebagaimana tercantum pada Permen Kominfo No.37 Tahun 2014 Tentang Statuta STMM.

Penyusunan Rencana Strategis Penelitian 2020-2024 STMM juga selaras dengan fungsi dan tujuan STMM. Hal ini mengingat beragamnya program studi yang diselenggarakan oleh STMM serta bidang keilmuan yang dimiliki para dosen, sehingga penelitian yang dilaksanakan tidak hanya didasarkan pada pengkajian isu global, regional atau kebijakan nasional namun juga mendorong penciptaan karya yang bersifat potensi berdasarkan bidang keilmuan penelitian yang ada di STMM.

Dalam Rencana Strategis Penelitian 2020-2024 STMM target hasil/output/outcome suatu penelitian dijabarkan dalam suatu indikator kinerja penelitian, hal ini untuk mengukur keberhasilan penelitian. Diharapkan dengan menetapkan suatu indikator kinerja penelitian, kualitas penelitian mampu meningkat pada taraf nasional maupun internasional sehingga mampu meningkatkan branding STMM pada bidang riset komunikasi dan informatika, multimedia, penyiaran, animasi, teknologi informasi, literasi serta transformasi digital sehingga mampu berkontribusi terhadap pengembangan keilmuan dan pembangunan negara.



Gambar 1. 1 Indikator kinerja penelitian

1.2. Dasar Pemikiran

Dengan mempertimbangkan stasuta STMM, dimana visi STMM adalah “Menjadi Pusat Pendidikan Tinggi Multi Media terbaik di Indonesia dan bertaraf internasional”, hal ini menuntut pengembangan keilmuan yang berkontribusi bagi kemajuan masyarakat sesuai dengan bidang keilmuan program studi STMM.

Pada Statuta STMM Pasal 5 tercantum bahwa dalam melaksanakan tugasnya, STMM menyelenggarakan fungsi penyusunan kebijakan penyelenggaraan pendidikan tinggi di bidang komunikasi dan informatika; pelaksanaan dan pengembangan pendidikan program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana;

pelaksanaan penelitian; serta pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat. Pada Pasal 22 disebutkan bahwa penelitian STMM terdiri atas penelitian umum, penelitian untuk menunjang pembangunan, penelitian untuk pendidikan dan pengembangan keilmuan, serta penelitian untuk pengembangan di bidang komunikasi dan informasi, teknologi informasi, animasi, serta multi media. Pengabdian kepada masyarakat STMM terdiri atas pengabdian masyarakat untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan masyarakat di bidang komunikasi dan informatika, multi media, animasi, dan teknologi informasi serta pengabdian masyarakat untuk memberikan penguatan infrastruktur di bidang teknologi informasi dan multi media.

Kebijakan tentang penelitian di tingkat nasional, regional dan tingkat perguruan tinggi yang akan digunakan sebagai dasar pemikiran dalam penyusunan Rencana Strategis Riset yang selanjutnya disebut Rencana Strategis Penelitian 2020-2024 STMM antara lain:

1. Undang Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.
2. Undang Undang Nomor 25 Tahun 2004 tentang Sistem Perencanaan Pembangunan Nasional.
3. Undang Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen.
4. Undang Undang Nomor 17 Tahun 2007 tentang Rencana Pembangunan Jangka Panjang Nasional (RPJPN) 2005 – 2025.
5. Undang Undang Nomor 25 Tahun 2009 tentang Pelayanan Publik.
6. Undang Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi.
7. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum.
8. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 37 Tahun 2009 tentang Dosen.
9. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan.
10. Peraturan Menteri Komunikasi Dan Informatika Republik Indonesia No.37 tahun 2014 Tentang Statuta Sekolah Tinggi Multi Media.

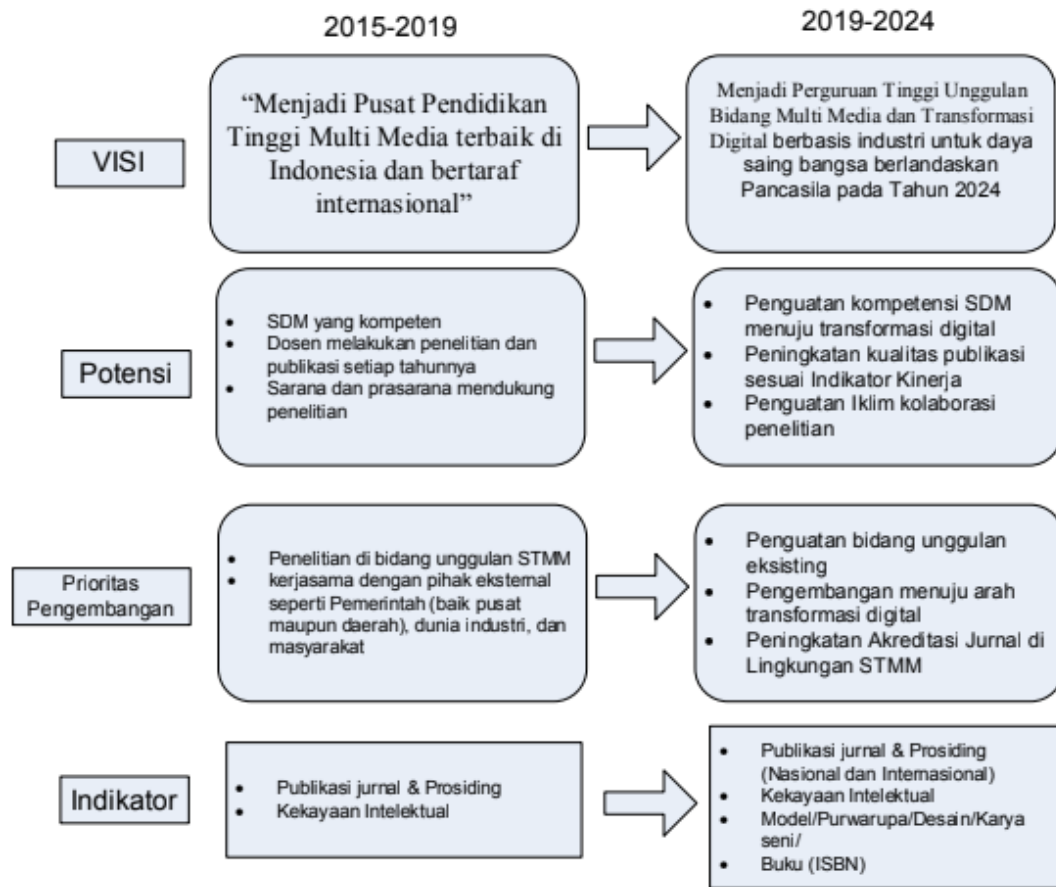
11. Peraturan Presiden Republik Indonesia, No 42 Tahun 2014 Tentang Perubahan Atas Peraturan Presiden No 32 Tahun 2010 Tentang Komite Inovasi Nasional .
12. Rencana Strategis Badan Litbang SDM Kemeterian Komunikasi dan Informatika 2015-2019.
13. Rencana Strategis Sekolah Tinggi Multi Media 2015-2019
14. Rencana Strategis Sekolah Tinggi Multi Media 2019-2024
15. Peraturan Menteri Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia, Nomor 13 Tahun 2015, Tentang Rencana strategis Kementerian Riset, Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi Tahun 2015-2019.
16. Panduan Pelaksanaan Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat di Perguruan Tinggi, Edisi X, Direktorat Riset dan Pengabdian Kepada Masyarakat Kementerian Riset, Teknologi dan Perguruan Tinggi.
17. Standar Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat, Sistem Penjaminan Mutu Internal, Sekolah Tinggi Multi Media.

1.3. Rencana Strategi Penelitian 2020-2024

STMM sebagai perguruan tinggi yang memiliki keunggulan dalam bidang produksi siaran, pemberitaan, teknik studio, desain grafis, animasi, teknologi permainan, manajemen informasi dan komunikasi, dan new media. Hal tersebut di dukung dengan SDM yang kompeten dan berpengalaman di bidang tersebut. Selain itu, sarana dan prasarana cukup memadai untuk melakukan penelitian sehingga kegiatan penelitian berjalan dengan baik setiap tahunnya.

Walaupun demikian, tantangan di masa depan harus dihadapi dan diantisipasi oleh STMM sehingga mampu memiliki daya saing yang tinggi mengikuti perubahan jaman.penguatan bidang unggulan STMM dilakukan selaras dengan pengembangan menuju transformasi digital. Sehingga penelitian yang dilakukan oleh dosen STMM dilandasi kepakaran di bidang Multimedia, Manajemen Komunikasi dan Informasi, budaya dan kearifan lokal, pengetahuan dan teknologi untuk pembangunan ekonomi dan peningkatan daya saing bangsa. Oleh karenanya, Rencana Strategis Peneliti STMM diharapkan akan mampu menjawab berbagai tantangan dalam Rencana Pembangunan Jangka Panjang Nasional 2024 yaitu mewujudkan masyarakat Indonesia yang mandiri, maju, adil, dan makmur melalui

percepatan pembangunan pada berbagai bidang dengan menekankan terbangunnya struktur perekonomian yang kokoh berlandaskan keunggulan kompetitif.



Gambar 1. 2 Peta Jalan Rencana Penelitian STMM

1.4. Rencana Strategis Pengembangan

a. Strategi Fokus Penelitian

STMM telah menetapkan suatu tema besar penelitian, yaitu literasi multi media. Tema ini di-break-down untuk setiap program studi sehingga menjadi:

Tabel 1. 1 Tema Penelitian Unggulan Prodi Eksisting

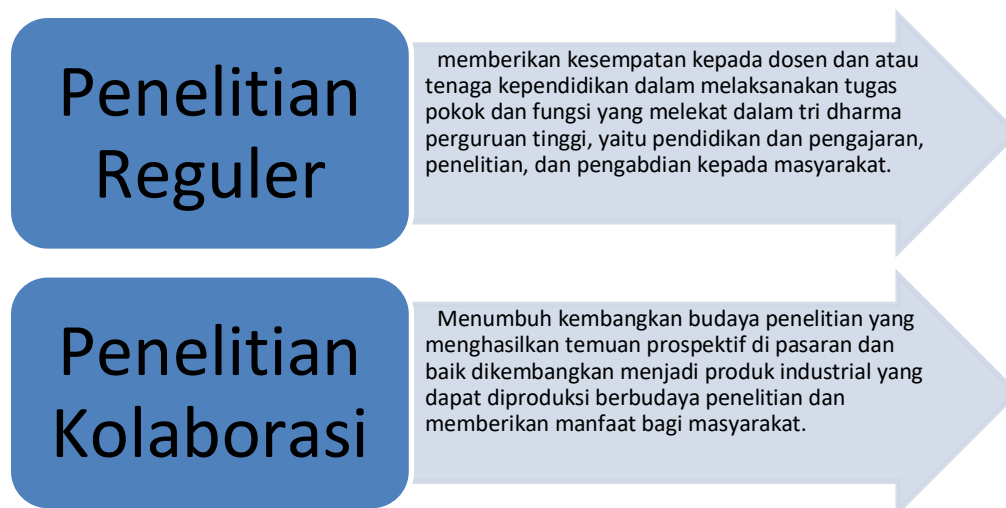
No	Program Studi	Tema Penelitian Unggulan
1	Manajemen Produksi Siaran	<ol style="list-style-type: none"> Literasi Media Siaran Non Berita Literasi Media Siaran Berita
2	Manajemen teknik studio produksi siaran	Perangkat Pendukung Literasi Multi Media
3	Manajemen Produksi Pemberitaan	<ol style="list-style-type: none"> Literasi Media Siaran Berita

No	Program Studi	Tema Penelitian Unggulan
		2. Radio/television Journalism
4	Manajemen Komunikasi dan Informasi	Literasi TIK
5	Animasi	1. Literasi Media Animasi 2. Special Effect
6	Teknologi Permainan	1. Literasi Media Permainan 2. Artificial Intellegent 3. Virtual/Augmented Reality

Tema-tema di atas dapat dilakukan pada bidang-bidang unggulan, topik, dan target penelitian yang dirumuskan oleh Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi dalam Rencana Induk Riset Nasional 2017-2045.

b. Strategi Skema Penelitian

Berdasarkan Statuta Sekolah Tinggi Multi Media pada Pasal 51 dijabarkan bahwa STMM melaksanakan kegiatan penelitian yang mencakup Penelitian Reguler dan Penelitian Kolaboratif. Penelitian dasar dimaksudkan untuk mengembangkan ilmu pengetahuan. Penelitian terapan dimaksudkan untuk menunjang pendidikan, pengembangan institusi, ilmu pengetahuan, teknologi dan seni. Penelitian dilakukan dengan mengikuti kaidah-kaidah dan etika keilmuan pada bidang-bidang yang terkait. Kegiatan penelitian dapat bersifat satu bidang atau multi bidang.



Gambar 1. 3 Skema Penelitian

BAGIAN 2 LANDASAN PENGEMBANGAN RISET STMM

2.1 Visi, Misi, Tugas dan Fungsi STMM

Sekolah Tinggi Multi Media (STMM), sebagai sebuah perguruan tinggi dituntut untuk mengamalkan Tridarma dalam penyelenggaraan pendidikan tinggi. Hal ini sebagaimana dengan Visi, Misi dan Tujuan STMM yang ditetapkan pada Permen Kominfo No.37 Tahun 2014, tentang Statuta Sekolah Tinggi Multi Media yaitu: Visi STMM yaitu “Menjadi Pusat Pendidikan Tinggi Multi Media terbaik di Indonesia dan bertaraf internasional”.

Sedangkan Misi STMM antara lain:

- a. menghasilkan tenaga profesional, inovatif, kreatif dan aplikatif yang siap berkompetisi di bidang penyiaran dan multi media.
- b. melaksanakan dan mengembangkan hasil penelitian guna memenuhi tuntutan masyarakat sesuai perkembangan teknologi komunikasi dan informatika dengan tetap menjunjung tinggi nilai-nilai ke-Indonesiaan.
- c. menghasilkan sumber daya manusia unggul yang berperan aktif dalam mencerdaskan kehidupan bangsa dan pembangunan nasional.
- d. membangun dan mempertahankan etika dan moral akademis dalam semangat kebhinekaan.

Berdasarkan pada Permen Kominfo No.37 Tahun 2014, tentang Statuta Sekolah Tinggi Multi Media Pasal 5 ayat (2), Sekolah Tinggi Multi Media memiliki tugas adalah menyelenggarakan pendidikan akademik dan/atau pendidikan vokasi dalam sejumlah disiplin ilmu pengetahuan, teknologi dan seni di bidang komunikasi dan informatika, dan apabila memenuhi syarat dapat menyelenggarakan pendidikan profesi sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

Sedangkan Fungsi Sekolah Tinggi Multi Media berdasarkan Permen Kominfo No.37 Tahun 2014, tentang Statuta Sekolah Tinggi Multi Media Pasal 5 ayat (3) yaitu:

1. Penyusunan kebijakan penyelenggaraan pendidikan tinggi di bidang komunikasi dan informatika;
2. Pelaksanaan dan pengembangan pendidikan program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana;

3. Pelaksanaan penelitian;
4. Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat;

2.2 Analisis Kondisi Penelitian STMM 2015-2019

a. Riwayat Penelitian

Pada tahun 2014, terdapat 21 penelitian dosen STMM yang memperoleh anggaran dari Pusat Penelitian dan Pengembangan Literasi dan Profesi SDM Komunikasi dan Informasi Kementerian Komunikasi dan Informatika. Selain dari sumber tersebut, sampai saat ini penelitian dosen STMM menggunakan anggaran yang berasal dari DIPA STMM. Pada tahun 2016, terdapat 40 dosen yang melaksanakan penelitian, tahun 2017 terdapat 46 dosen, 2018 terdapat 43 dosen, dan 2019 terdapat 47 dosen. Dari data ini, terlihat fluktuasi pada kegiatan penelitian.

Terdapat beberapa bidang penelitian di STMM: produksi siaran, pemberitaan, teknik studio, desain grafis, animasi, teknologi permainan, manajemen informasi dan komunikasi, dan new media.

Tabel 2. 1 Topik-topik penelitian di bidang produksi siaran pada tahun 2016-2018

Tema Riset	2016	2017	2018
Strategi Manajemen Produksi Siaran			
Strategi Kreatif Produksi Siaran			
Penyutradaraan			
Positioning Program Siaran			
Perancangan Iklan Televisi			
Multikulturalisme			
Konstruksi Siaran Non Berita			
Pertunjukan Wayang Kulit			
Kompetensi SDM Produksi Siaran			
Strategi Pemasaran Siaran			

Tabel 2. 2 Topik-topik penelitian di bidang pemberitaan pada tahun 2016-2018

Tema Riset	2016	2017	2018
Manajemen Redaksi Berita			
Jurnalisme Televisi			
Konstruksi Berita			
Penulisan Naskah Berita			
Kontribusi Siaran Berita			
Komunikasi Mitigasi Bencana			
Multikulturalisme			
Kompetensi SDM Pemberitaan			

Tabel 2. 3 Topik-topik penelitian di bidang teknik studio pada tahun 2016-2018

Tema Riset	2016	2017	2018
Penyiaran Digital			
Perangkat Teknik Studio			
Teknik Penyuntingan Video			
Kebijakan Komunikasi Frekuensi Radio			
Kompetensi SDM Teknik Studio			

Tabel 2. 4 Topik-topik penelitian di bidang desain grafis pada tahun 2016 – 2018

Tema Riset	2017	2018
Kajian Komunikasi Visual		
Nilai Kearifan Lokal		

Tabel 2. 5 Topik-topik penelitian di bidang animasi pada tahun 2016 – 2018:

Tema Riset	2016	2017	2018
Penulisan Naskah Film Animasi			
<i>Editing</i> Film Animasi			
Rendering Animasi			
Nilai-nilai pada Produk Animasi			

Profil Industri Kreatif Animasi			
Daya Saing Produksi Animasi			
Penciptaan Karakter			
Kompetensi SDM Animasi			

Tabel 2. 6 Topik-topik penelitian Teknologi Permainan pada Tahun 2016-2018

Tema Riset	2016	2017	2018
Produksi Game			
Analisis Minat Memainkan <i>Game</i>			
<i>User Experience Game</i>			
Perancangan Karakter			
Perancangan User Interface			
Perancangan Renderfarm			
Minat Memilih Prodi Game			

Tabel 2. 7 Topik-topik penelitian di bidang manajemen informasi dan komunikasi pada tahun 2016-2018

Tema Riset	2016	2017	2018
Penggunaan Sosial Media			
Penggunaan <i>Smartphone</i>			
Strategi Komunikasi			
Aktivitas Humas			
Model Komunikasi			
Peran <i>Public Relations</i>			
<i>Cyber Public Relations</i>			
Strategi Humas			
Keterbukaan Informasi Publik			
Peran Kelompok Informasi Masyarakat Publik			
Literasi Media			
Literasi Digital			
<i>Community Based Tourism</i>			

Tema Riset	2016	2017	2018
Rencana Induk SI/TI			
eGovernment			
Perancangan &/ Penerapan Aplikasi			
Pembuatan Kebijakan			

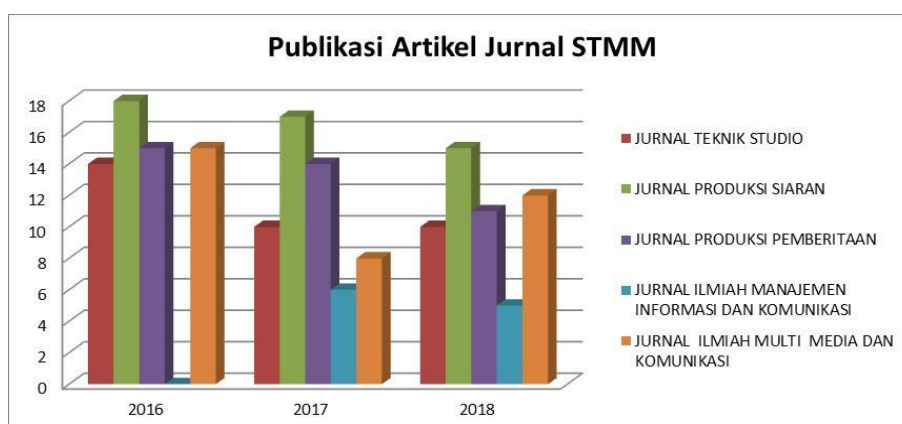
Tabel 2. 8 Topik-topik penelitian di bidang new media pada tahun 2016-2018

Tema Riset	2017	2018
Interaksi Khalayak		
Konvergensi Media		

b. Capaian Kinerja

Kegiatan penelitian telah cukup lama dilaksanakan oleh dosen STMM dengan output didominasi oleh artikel jurnal yang pengelolaannya dilakukan oleh Pusat penelitian dan Pengabdian Masyarakat Sekolah Tinggi Multi Media. Adapun, Jurnal-jurnal tersebut bersifat nasional tidak terakreditasi dan diharapkan mampu terakreditasi dalam waktu dekat. Jurnal yang dikelola oleh STMM Antara lain:

1. Jurnal Teknik Studio
2. Jurnal Produksi Siaran
3. Jurnal Produksi Pemberitaan
4. Jurnal Ilmiah Manajemen Informasi dan Komunikasi
5. Jurnal Ilmiah Multi Media dan Komunikasi



Gambar 2. 1 Jumlah Publikasi Artikel Jurnal STMM

Pencapaian kinerja penelitian pada Sekolah Tinggi Multi Media masih belum optimal, bila kita lihat dari track record kualitas publikasi dan jumlah artikel jurnal yang terpublikasi. Terlihat pada Gambar jumlah artikel yang terpublikasi semakin menurun setiap tahunnya. Sehingga perlunya penguatan iklim penelitian dan kolaborasi antar dosen yang lebih baik lagi. Selain itu perlunya meningkatkan kualitas akreditasi jurnal-kurnal yang dikelola oleh PPPM STMM sehingga mampu menarik minat penulis luar institusi, sehingga meningkatkan daya saing STMM di bidang penelitian dan memperkuat banding STMM sebagai perguruan tinggi yang unggul di bidang keilmuan Multi Media, Penyiaran, Manajemen Komunikasi dan TIK.

2.3 Potensi Penelitian STMM

Potensi penelitian STMM meliputi sumber daya manusia, bidang keilmuan penelitian, sarana dan prasarana, dukungan dari Kementerian Komunikasi dan Informatika. Salah satu komponen utama potensi penelitian STMM adalah sumber daya manusia yang kompeten, dalam hal ini, dosen sebagai pelaksana penelitian. Jumlah dosen tetap yang dimiliki STMM adalah 52 orang. Sebagian besar dosen telah berpendidikan S-2, bahkan ada yang telah berpendidikan S-3 sebanyak 3 orang. Namun masih ada dosen yang masih berpendidikan S-1 karena kesulitan mendapatkan dosen yang berpendidikan S-2 dan memiliki kompetensi di bidang animasi dan desain teknologi permainan. Hampir seluruh dosen telah memiliki kemampuan aplikasi yang memadai karena memahami kondisi di lapangan yang didapat dari On the Job Training (OJT), kunjungan ke lapangan dan juga pelatihan-pelatihan yang terkait dengan keahliannya.

Bidang multi media yang menjadi keunggulan STMM, menjadi potensi yang penting. Sehingga, STMM dapat memosisikan sebagai salah satu perguruan tinggi yang terdepan dalam bidang multi media. Hal tersebut dapat tercermin dari penelitian-penelitian unggulan yang telah dilakukan oleh dosen STMM. STMM memiliki penelitian unggulan dalam bidang antara lain:

- a. Teknologi Penyiaran (Broadcasting);
- b. Animasi dan Desain Teknologi Permainan;
- c. Informasi dan Komunikasi

Penelitian unggulan STMM ditentukan berdasarkan keilmuan masing-masing Jurusan di STMM dan memiliki orientasi serta kontribusi nyata bagi masyarakat maupun industri di bidang multimedia.

STMM telah melakukan kerjasama dengan pihak eksternal seperti Pemerintah (baik pusat maupun daerah), dunia industri, dan masyarakat dalam hal penyelenggaraan kegiatan penelitian. Kerjasama dituangkan dalam bentuk perjanjian kerjasama yang ditindaklanjuti dengan pelaksanaan kegiatan penelitian. Kerjasama dengan pihak eksternal diselenggarakan dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas kinerja dan hasil penelitian serta untuk memperoleh keberlanjutan sumber dana penelitian.

Dalam hal pendanaan penelitian STMM melalui P3M telah mengalokasikan sejumlah anggaran untuk pendanaan kegiatan penelitian. Berdasarkan Standar Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat, pendanaan penelitian dapat bersumber dari anggaran penelitian internal STMM, Pemerintah, kerjasama dengan Lembaga lain, maupun dana dari Industri.

Dari segi sarana dan prasarana untuk pelaksanaan penelitian, STMM memiliki fasilitas yang memadai, antara lain:

Gambar 2. 2 Sarana dan Prasarana Penelitian di STMM

No	Sarana dan Prasarana	Jumlah Unit
1.	Studio R-TV	3
2.	Lab. Komputer Multimedia (Lab.1)	1
3.	Lab. Komputer Internet (Lab.2)	1
4.	Lab. Komputer Multimedia (Lab.3)	1
5.	Lab. Komputer 3-D Animasi (Lab.4)	1
6.	Lab. Animasi 2-D (Lab.5)	1
7.	Lab. Komputer Animasi dan Spesial Efek (Lab.6)	1
8.	Lab. Komputer Editing non Linear Audio (Lab.7)	1
9.	Lab. Bahasa	1
10.	Workshop Desain Teknologi Permainan	1
11.	Studio Rekaman Musik (Gedung C)	1
12.	<i>Production Meeting Room</i>	3

No	Sarana dan Prasarana	Jumlah Unit
13.	Ruang kuliah terpadu kapasitas 120 tempat duduk (<i>joint lecture room</i>)	1
14.	Ruang diskusi, seminar, rapat	1
15.	Gedung Perpustakaan	1
16.	Gudang peralatan/Workshop Sarana Penunjang dan Laboratorium	1
17.	Gedung Property	1

BAGIAN 3 GARIS BESAR RENCANA STRATEGIS STMM

3.1 Tujuan dan Sasaran Pelaksanaan Riset

Pelaksanaan dan Rencana Strategis Penelitian 2020-2024 STMM mengacu kepada Rencana Strategis, visi dan misi STMM sehingga menghasilkan hasil penelitian yang bermutu yang dapat berkontribusi terhadap masyarakat, bangsa dan negara dengan prioritas pengembangan diarahkan kepada:

1. Penyediaan atmosfer yang mendukung pelaksanaan riset yang unggul, termasuk prasarana dan sarana, dana, sistem, maupun sumberdaya manusia;
2. Peningkatan kerjasama penelitian dengan lembaga-lembaga penelitian, dunia bisnis dan industri di dalam dan luar negeri;
3. Pengembangan penelitian inovatif, inventif, aplikatif, kolaboratif, dan multi-disiplin untuk mendukung kemandirian STMM yang:
 - a. merupakan bagian integral dari proses pembelajaran
 - b. menjadi daya tarik bagi para pemangku kepentingan untuk melakukan kerjasama penelitian dengan STMM
 - c. meningkatkan citra universitas melalui luaran penelitian berupa HAKI, paten atau penghargaan lainnya.
 - d. meningkatkan kesejahteraan masyarakat melalui darma pengabdian kepada masyarakat.
4. Penataan kelembagaan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat yang mengarah kepada peningkatan profesionalisme, efisiensi dan kebutuhan.

Dalam upaya mewujudkan mutu dan kuantitas riset serta penemuan yang relevan dengan agenda riset STMM dan pemanfaatan IPTEKS bagi masyarakat melalui peningkatan:

1. Publikasi di tingkat nasional dan internasional.
2. Riset berbasis inovasi dan penciptaan karya sesuai dengan keunggulan STMM dibidang Multi Media
3. Kerja sama riset dengan lembaga pemerintah dan swasta, baik di dalam maupun luar negeri.
4. Perolehan dana hibah riset dari lembaga pemerintah dan swasta, baik di dalam maupun luar negeri.

5. Perolehan HKI produk riset.
6. Buku Ajar

3.2 Strategi Kebijakan Penelitian

Dalam menyusun strategi kebijakan penelitian, dilakukan pendekatan dengan menggunakan metode SWOT (Strength, Weakness, Opportunity, Thread). Hal ini adar dapat mendalami keadaan dan kondisi iklim penelitian di STMM sehingga mampu menepatkan strategi di masa yang akan datang secara komprehensif, kajian SWOT dan strategi kebijakan penelitian dijabarkan pada tabel berikut

Tabel 3. 1 SWOT Penelitian di STMM

Internal	Kekuatan (S)	Kelemahan (W)
	<ul style="list-style-type: none"> - Dosen antusias melakukan penelitian - Dosen memiliki kompetensi yang baik untuk melakukan penelitian sesuai dengan bidang ilmunya - Diseminasi penelitian yang dipublikasikan di beberapa jurnal nasional, prosiding nasional dan internasional. - Sarana dan prasarana yang memadai untuk pelaksanaan penelitian. 	<ul style="list-style-type: none"> - Dana penelitian belum mencukupi untuk semua dosen. - Belum digunakannya sistem informasi penelitian, pelayanan/ pengabdian kepada masyarakat, dan kerjasama. - Jumlah judul penelitian harus ditingkatkan - Iklim kolaborasi penelitian belum tercipta dengan baik
Eksternal	<ul style="list-style-type: none"> - Hasil penelitian dapat digunakan untuk pembelajaran. - Banyaknya hasil penelitian dosen dan mahasiswa yang dapat didaftarkan HAKI - Memiliki pusat penelitian dan pengabdian masyarakat - STMM telah mengalokasikan sejumlah 	<ul style="list-style-type: none"> - Belum adanya Rencana Strategis Penelitian 2020-2024 dosen yang berkelanjutan - Diseminasi penelitian didominasi pada publikasi jurnal STMM. - Belum banyak mahasiswa yang dilibatkan dalam penelitian

	anggaran untuk pendanaan kegiatan penelitian	<ul style="list-style-type: none"> - Belum ada dana internal untuk mahasiswa yg terlibat penelitian dosen - Belum banyak dosen yg mencoba mengikuti seleksi hibah atau pendanaan eksternal. - Jurnal STMM belum terakreditasi
<p>Peluang (O)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Terdapat banyak lembaga yang berpotensi untuk dijadikan partner kerjasama penelitian - Terbuka peluang untuk menambah dana penelitian - Terdapat banyak jurnal yang memungkinkan untuk dijadikan tempat publikasi - Masyarakat selalu berkomitmen untuk melanjutkan kerjasama yang telah dijalin. - Bidang keilmuan multimedia memiliki potensi yang baik di industri. - STMM menuju transformasi digital untuk menyesuaikan 	<p>Strategi S-O</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan sumber daya yang ada untuk meningkatkan publikasi penelitian baik kualitas maupun kuantitas - Penguatan kemitraan dan kolaborasi riset dengan pihak institusi penelitian/PT dan komunitas akademik (Akademik), Industri/Bisnis, komunitas masyarakat, Pemerintah dan media. - Mendorong untuk mengikuti penelitian dengan pendanaan eksternal - Mendaftarkan HAKI karya dosen atau mahasiswa - Memperkuat kelembagaan Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat. 	<p>Strategi W-O</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mendorong kolaborasi antar dosen dalam melakukan penelitian - Mendorong skema penelitian yang berkelanjutan untuk pengembangan penelitian - Mendorong hasil penelitian untuk di desiminasikan pada jurna/prosiding nasional atau internasional - Mendorong akreditasi jurnal STMM - Melibatkan mahasiswa dalam penelitian - Mambangun sistem Informasi Penelitian.

<p>dengan tantangan perubahan teknologi dan industri</p> <ul style="list-style-type: none"> - Penelitian yang dilakukan dosen mampu meningkatkan branding STMM di Industri Multi Media - Banyaknya sumber hibah atau pendanaan eksternal (Dikti , Bekraf, Asia Foundation dan lain-lain) 		
<p>Ancaman (T)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Persaingan dengan beberapa PT lain dalam memperoleh dana penelitian. - Persyaratan untuk publikasi hasil penelitian di jurnal ilmiah semakin ketat. 	<p>Strategi S-T</p> <ul style="list-style-type: none"> - Meningkatkan kualitas dan kuantitas publikasi STMM sebagai institusi yang memiliki keunikan dan daya saing tinggi. - Menggunakan publikasi-publikasi terbaik dari luar untuk menjadi acuan dan inovasi kegiatan penelitian dan alternatif kegiatan pelayanan kepada masyarakat. 	<p>Strategi W-T</p> <ul style="list-style-type: none"> - Meningkatkan kualitas kegiatan penelitian dan kegiatan pelayanan kepada masyarakat dengan menjadikan keunggulan institusi kompetitor sebagai inputan. - Menjalin kerjasama dengan institusi perguruan tinggi lainnya

3.3 Peta Strategi Penelitian



Gambar 3. 1 Peta Strategi Penelitian

BAGIAN 4 PROGRAM STRATEGIS DAN INDIKATOR KINERJA RISET STMM

4.1 Program Strategis

Program strategis Rencana Strategis Penelitian 2020-2024 STMM dituangkan dalam pelaksanaan riset unggulan dengan berorientasi pada topik riset yang ditentukan secara rasional dengan memperhatikan SDM, fasilitas dan isu-isu strategis dibidang keilmuan serta penciptaan karya yang inovatif. Riset Unggulan STMM direncanakan secara semi top down dan ditentukan berdasarkan dibidang keilmuan yang selaras. Riset Unggulan STMM dengan tema **“Pengembangan Riset Multi Media Sejalan Dengan Kemajuan Teknologi Dan Perkembangan Jaman”** memperhatikan kompetensi, keunggulan dan rencana strategis riset setiap Jurusan dan Program Studi; kebijakan riset Nasional, regional dan Perguruan tinggi; mengangkat nilai budaya dan kearifan lokal yang luhur serta permasalahan/isu nasional, regional dan internasional yang strategis dan kritis. Seluruh riset unggulan STMM adalah kajian interdisiplin yang berorientasi pada dan berkontribusi nyata dalam penyelesaian sebagian masalah nasional/regional/internasional serta penciptaan karya yang berkualitas. Untuk tahun 2020-2024, STMM memiliki tujuh bidang Riset Unggulan yaitu:

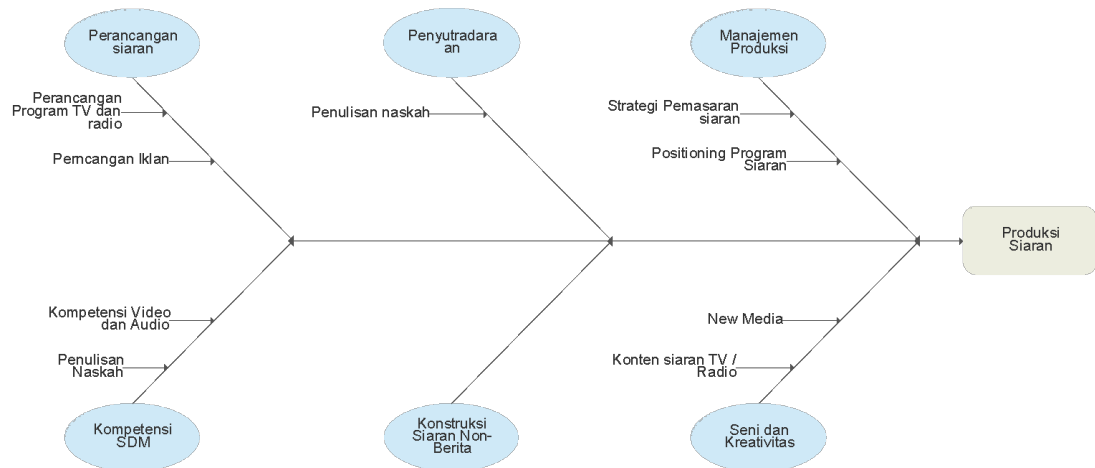
1. Produksi Siaran
2. Produksi Pemberitaan
3. Teknik Studio Siaran
4. Manajemen Informasi dan Komunikasi
5. Animasi
6. Teknologi Permainan
7. Transformasi Digital

Setiap Riset Unggulan dilengkapi dengan rasionalitas pemilihan topik riset, cakupan riset yang dilengkapi dengan gambaran Fish Bone dan juga memuat rencana strategis jalan riset. Pendekatan interdisiplin dalam menentukan topik riset unggulan STMM memberi kesempatan kepada setiap aktor penelitian untuk berpartisipasi aktif dalam pelaksanaan setiap topik riset unggulan. Dalam operasionalisasinya, Riset Unggulan STMM akan dilaksanakan Program Studi

yang berkoordinasi dengan Kepala Penelitian dan Pengabdian Masyarakat. Penjelasan rinci topik riset, ruang lingkup dan peta jalannya pada tujuh bidang Riset Unggulan STMM dijelaskan sebagai berikut:

4.1.1 Riset Unggulan STMM

A. Produksi Siaran



Gambar 4. 1 Fish Bone Riset Unggulan Produksi Siaran

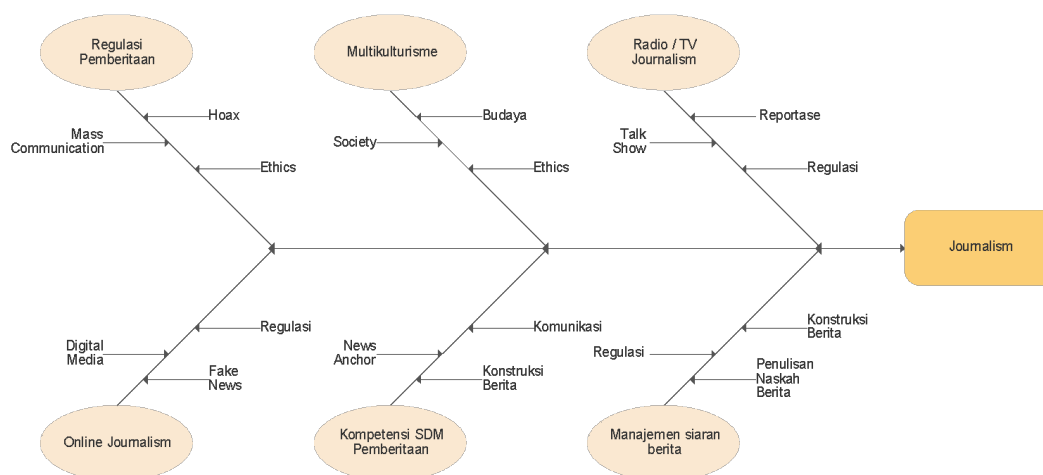
Tabel 4. 1 Peta Jalan Riset Unggulan Bidang Produksi Siaran

Tahun	Implementasi Penelitian	Dampak	Indikator	Tindak Lanjut	Dasar Pengetahuan
2020	-Penelitian awal tentang Seni Budaya dalam Penyiaran Radio/Televisi. - Studi tentang Penyutradaraan	- Peningkatan pemahaman tentang integrasi seni budaya dalam penyiaran. - Pengembangan konsep penyutradaraan modern	- Jumlah publikasi penelitian awal. - Pelatihan dan workshop terkait penyutradaraan.	- Penyusunan modul pelatihan. - Kolaborasi dengan akademisi seni budaya	- Teori komunikasi budaya. - Prinsip dasar penyutradaraan
2021	- Penelitian tentang Pengaruh Media OTT terhadap LPP.	- Analisis dampak media OTT pada industri LPP.	- Laporan penelitian. - Peningkatan jumlah	- Penerapan hasil penelitian dalam	- Teori perubahan media. - Manajemen produksi kreatif

Tahun	Implementasi Penelitian	Dampak	Indikator	Tindak Lanjut	Dasar Pengetahuan
	- Kajian lanjutan tentang Kreativitas dalam Produksi	- Inovasi dalam manajemen produksi kreatif	produksi konten kreatif	kebijakan LPP. - Pengembangan kurikulum produksi kreatif	
2022	- Pengembangan model penyutradaraan berbasis budaya lokal. - Penelitian lanjutan tentang OTT dan dampaknya	- Model penyutradaraan yang menggabungkan kearifan lokal. - Pemahaman yang lebih mendalam tentang dinamika OTT	- Implementasi model penyutradaraan di LPP lokal. - Seminar dan publikasi internasional	- Penyusunan rekomendasi kebijakan untuk LPP. - Pengembangan modul akademik berbasis penelitian	- Studi kasus penyutradaraan lokal. - Analisis media OTT
2023	- Penelitian tentang manajemen produksi yang efektif di era OTT. - Studi tentang peran seni budaya dalam meningkatkan kreativitas produksi	- Strategi manajemen produksi yang responsif terhadap perubahan media. - Integrasi seni budaya sebagai elemen penting dalam produksi	- Peningkatan efisiensi produksi. - Penguatan identitas budaya dalam konten siaran	- Pengembangan pelatihan manajemen produksi. - Kolaborasi dengan seniman dan budayawan lokal	- Manajemen produksi media. - Teori kreativitas dalam seni dan budaya
2024	- Evaluasi dan optimalisasi hasil penelitian	- Implementasi luas model dan	- Jumlah publikasi dan kolaborasi	- Revisi dan penyempurnaan kebijakan	- Evaluasi dampak penelitian.

Tahun	Implementasi Penelitian	Dampak	Indikator	Tindak Lanjut	Dasar Pengetahuan
	tahun-tahun sebelumnya. - Penelitian kolaboratif internasional terkait OTT dan budaya	strategi yang dikembangkan. - Peningkatan posisi penelitian dalam kaneva internasional	internasional - Adopsi model oleh LPP dan industri kreatif	dan kurikulum. - Pengembangan kerjasama jangka panjang	- Tren global dalam OTT dan produksi siaran

B. Produksi Pemberitaan



Gambar 4. 2 Fish Bone Riset Unggulan Produksi Pemberitaan

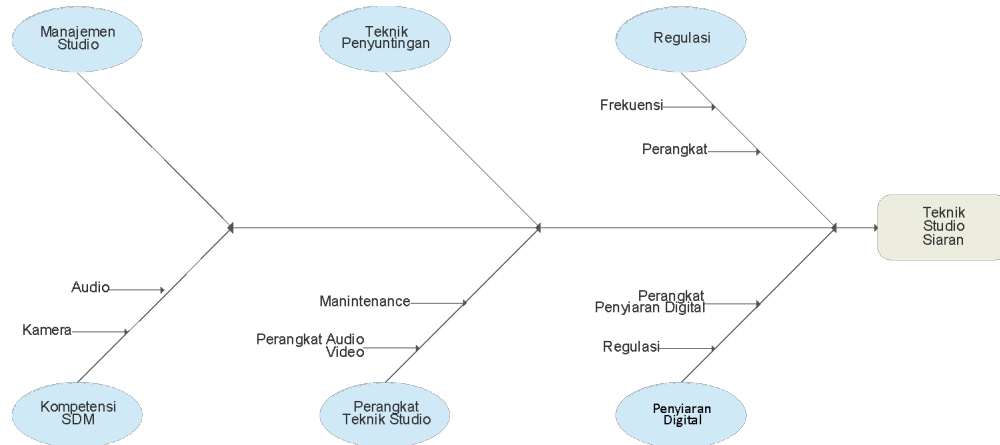
Tabel 4. 2 Peta Jalan Riset Unggulan Bidang Produksi Pemberitaan

Tahun	Implementasi Penelitian	Dampak	Indikator	Tindak Lanjut	Dasar Pengetahuan
2020	- Penelitian awal tentang Jurnalistik Multikultural. - Studi awal tentang Penggunaan	- Peningkatan pemahaman tentang keberagaman dalam pemberitaan	- Jumlah publikasi dan laporan penelitian awal. - Pelatihan dan seminar	- Pengembangan modul pelatihan jurnalistik multikultural - Kolaborasi	- Teori jurnalistik dan komunikasi multikultural. - Teknologi AI dasar dalam penyiaran

Tahun	Implementasi Penelitian	Dampak	Indikator	Tindak Lanjut	Dasar Pengetahuan
	Artificial Intelligence (AI) pada Presenter TV	- Eksplorasi teknologi AI dalam produksi berita	terkait AI di media	dengan ahli teknologi AI	
2021	- Penelitian tentang Online Journalism dan pengaruhnya terhadap media konvensional. - Kajian lanjutan tentang Manajemen Siaran Berita	- Analisis dampak jurnalisme online pada ekosistem berita. - Pengembangan strategi manajemen berita yang adaptif	- Laporan penelitian dan artikel jurnal. - Peningkatan jumlah program berita yang dikelola secara efektif	- Penerapan hasil penelitian dalam praktik manajemen berita. - Pengembangan kurikulum manajemen berita	- Evolusi media dan jurnalisme digital. - Teori manajemen siaran
2022	- Pengembangan model jurnalistik multikultural yang inklusif. - Penelitian lanjutan tentang AI dan penggunaannya dalam penyiaran berita	- Model jurnalisme yang lebih inklusif dan representatif. - Pemahaman yang lebih mendalam tentang peran AI dalam pemberitaan	- Implementasi model dalam media berita lokal. - Seminar dan publikasi internasional	- Penyusunan rekomendasi kebijakan untuk media berita. - Pengembangan modul akademik berbasis penelitian	- Studi kasus jurnalisme multikultural. - Perkembangan AI dalam penyiaran berita
2023	- Penelitian tentang penerapan AI dalam	- Strategi manajemen berita yang	- Peningkatan kualitas dan efisiensi	- Pengembangan pelatihan AI dalam	- Manajemen berita berbasis AI - Inovasi

Tahun	Implementasi Penelitian	Dampak	Indikator	Tindak Lanjut	Dasar Pengetahuan
	manajemen berita dan pengaruhnya terhadap kualitas jurnalisme - Studi tentang inovasi dalam Online Journalism	efisien dengan bantuan AI. - Inovasi dalam jurnalisme digital dan dampaknya pada audiens	produksi berita. - Adopsi teknologi digital yang lebih luas dalam jurnalisme	manajemen berita. - Kolaborasi dengan platform jurnalisme online	teknologi dalam jurnalisme online
2024	- Evaluasi dan optimalisasi hasil penelitian tentang Jurnalistik Multikultural dan AI dalam penyiaran. - Penelitian kolaboratif internasional terkait jurnalisme digital dan multikultural	- Implementasi luas dari model dan strategi yang dikembangkan - Penguatan posisi penelitian dalam diskursus internasional	- Jumlah publikasi dan kolaborasi internasional - Adopsi model oleh lembaga penyiaran dan jurnalisme online	- Revisi dan penyempurnaan kebijakan jurnalistik. - Pengembangan kerjasama jangka panjang	- Evaluasi dampak penelitian. - Tren global dalam AI, jurnalisme digital, dan multikulturalisme

C. Teknik Studio Siaran



Gambar 4. 3 Fish Bone Riset Unggulan Teknik Studio Siaran

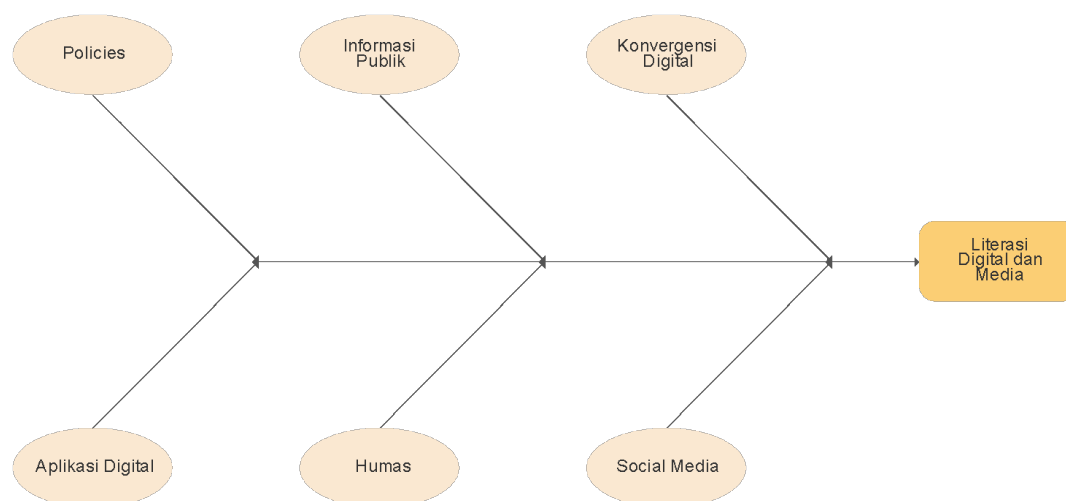
Tabel 4. 3 Peta Jalan Riset Unggulan Bidang Teknik Studio Siaran

Tahun	Implementasi Penelitian	Dampak	Indikator	Tindak Lanjut	Dasar Pengetahuan
2020	- Penelitian awal tentang Manajemen Studio dan optimisasi operasional - Studi tentang Regulasi Teknik Studio di era digital	- Peningkatan efisiensi operasional studio - Pemahaman mendalam tentang regulasi teknik yang sesuai	- Jumlah publikasi dan laporan penelitian awal - Penerapan regulasi baru dalam operasional studio	- Pengembangan modul pelatihan manajemen studio - Kolaborasi dengan regulator untuk penyusunan regulasi yang relevan	- Teori manajemen teknik studio - Regulasi penyiaran digital
2021	- Penelitian tentang Penyiaran Digital dan implikasinya terhadap peralatan studio - Kajian lanjutan tentang	- Adaptasi teknologi digital dalam studio siaran - Penyusunan standar perangkat yang sesuai untuk penyiaran digital	- Laporan penelitian dan artikel jurnal - Peningkatan standar perangkat dan infrastruktur studio	- Penerapan hasil penelitian dalam pembaruan perangkat studio - Pengembangan kurikulum teknik studio digital	- Teknologi penyiaran digital - Standarisasi perangkat teknis studio

Tahun	Implementasi Penelitian	Dampak	Indikator	Tindak Lanjut	Dasar Pengetahuan
	standarisasi perangkat studio				
2022	<ul style="list-style-type: none"> - Pengembangan model manajemen studio berbasis teknologi digital - Penelitian lanjutan tentang pengaruh regulasi pada inovasi teknis 	<ul style="list-style-type: none"> - Model manajemen studio yang lebih adaptif dan inovatif - Pemahaman yang lebih dalam tentang keseimbangan antara regulasi dan inovasi 	<ul style="list-style-type: none"> - Implementasi model di studio penyiaran - Seminar dan publikasi internasional 	<ul style="list-style-type: none"> - Penyusunan rekomendasi kebijakan untuk manajemen studio - Pengembangan modul akademik berbasis penelitian 	<ul style="list-style-type: none"> - Manajemen teknis berbasis teknologi digital - Analisis dampak regulasi terhadap inovasi studio
2023	<ul style="list-style-type: none"> - Penelitian tentang integrasi perangkat digital dalam manajemen studio - Studi tentang pengembangan regulasi teknik studio yang responsif terhadap perubahan teknologi 	<ul style="list-style-type: none"> - Integrasi teknologi digital yang efisien dalam operasional studio - Regulasi yang mendukung inovasi dan keberlanjutan teknologi 	<ul style="list-style-type: none"> - Peningkatan efisiensi dan efektivitas operasional studio - Adopsi regulasi baru oleh lembaga penyiaran 	<ul style="list-style-type: none"> - Pengembangan pelatihan untuk teknisi studio - Kolaborasi dengan badan regulasi untuk penyusunan regulasi 	<ul style="list-style-type: none"> - Teknologi integrasi studio digital - Regulasi teknik adaptif
2024	<ul style="list-style-type: none"> - Evaluasi dan optimalisasi hasil penelitian tentang manajemen 	<ul style="list-style-type: none"> - Implementasi luas dari model manajemen dan regulasi teknik yang 	<ul style="list-style-type: none"> - Jumlah publikasi dan kolaborasi internasional - Adopsi 	<ul style="list-style-type: none"> - Revisi dan penyempurnaan kebijakan manajemen dan regulasi studio 	<ul style="list-style-type: none"> - Evaluasi dampak penelitian - Tren global dalam

Tahun	Implementasi Penelitian	Dampak	Indikator	Tindak Lanjut	Dasar Pengetahuan
	studio dan regulasi - Penelitian kolaboratif internasional terkait penyiaran digital dan perangkat studio	dikembangkan - Peningkatan pengakuan internasional atas penelitian di bidang ini	model dan regulasi oleh industri penyiaran global	- Pengembangan kerjasama internasional jangka panjang	teknologi dan regulasi teknik studio

D. Manajemen Informasi dan Komunikasi



Gambar 4. 4 Fish Bone Riset Unggulan Manajemen Komunikasi dan Informasi

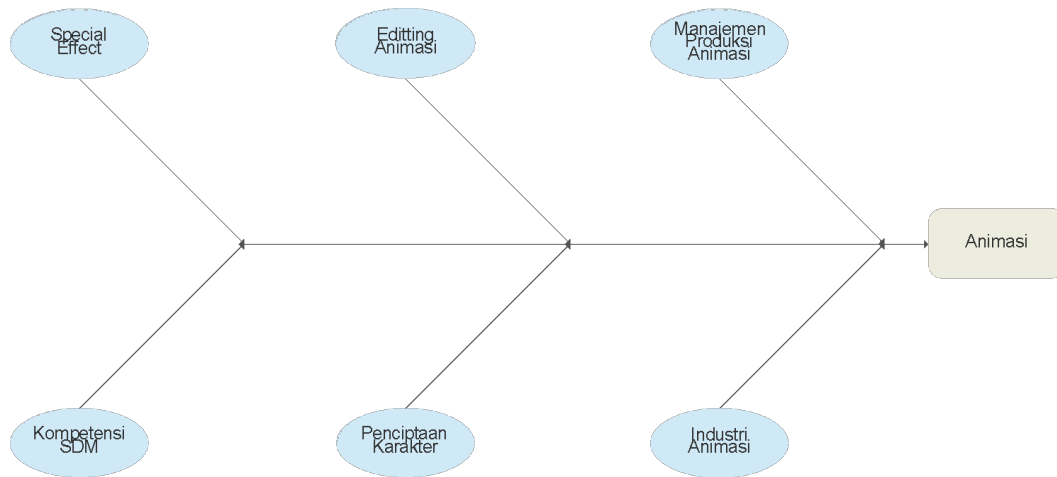
Tabel 4. 4 Peta Jalan Riset Unggulan Bidang Manajemen Komunikasi dan Informasi

Tahun	Implementasi Penelitian	Dampak	Indikator	Tindak Lanjut	Dasar Pengetahuan
2020	- Penelitian awal tentang Literasi Digital di masyarakat - Studi tentang Konvergensi	- Peningkatan kesadaran dan kemampuan literasi digital di masyarakat - Pemahaman	- Jumlah publikasi dan laporan penelitian awal - Pelatihan	- Pengembangan modul pelatihan literasi digital - Kolaborasi dengan media	- Teori literasi digital - Prinsip konvergensi media dan komunikasi

Tahun	Implementasi Penelitian	Dampak	Indikator	Tindak Lanjut	Dasar Pengetahuan
	Digital dalam media dan komunikasi	mendalam tentang proses dan dampak konvergensi digital	dan seminar terkait literasi digital	dan lembaga pendidikan	
2021	- Penelitian tentang Pengelolaan Informasi Publik di era digital - Kajian lanjutan tentang Pengaruh Sosial Media terhadap komunikasi publik	- Peningkatan kualitas pengelolaan informasi publik - Analisis dampak sosial media terhadap partisipasi dan persepsi publik	- Laporan penelitian dan artikel jurnal - Peningkatan transparansi dan partisipasi publik	- Penerapan hasil penelitian dalam kebijakan informasi publik - Pengembangan kurikulum komunikasi publik	- Manajemen informasi publik - Teori komunikasi dan sosial media
2022	- Pengembangan strategi literasi digital yang inklusif dan berkelanjutan - Penelitian lanjutan tentang Konvergensi Digital di sektor publik dan swasta	- Strategi literasi digital yang lebih terintegrasi - Pemahaman lebih dalam tentang dampak konvergensi digital pada komunikasi organisasi	- Implementasi strategi dalam program literasi nasional - Seminar dan publikasi internasional	- Penyusunan rekomendasi kebijakan literasi digital - Pengembangan modul akademik berbasis penelitian	- Studi kasus literasi digital di berbagai negara - Analisis konvergensi digital dan dampaknya pada sektor publik dan swasta
2023	- Penelitian tentang optimalisasi penggunaan Sosial Media	- Optimalisasi penggunaan sosial media dalam menyampaikan	- Peningkatan efektivitas komunikasi publik melalui sosial media	- Pengembangan pelatihan manajemen sosial media untuk informasi	- Manajemen komunikasi di sosial media - Inovasi teknologi

Tahun	Implementasi Penelitian	Dampak	Indikator	Tindak Lanjut	Dasar Pengetahuan
	<p>untuk manajemen informasi publik</p> <p>- Studi tentang inovasi dalam penyebaran informasi publik melalui media digital</p>	<p>informasi publik</p> <p>- Inovasi dalam strategi komunikasi publik di era digital</p>	<p>- Adopsi strategi komunikasi digital di lembaga publik</p>	<p>publik</p> <p>- Kolaborasi dengan platform media sosial</p>	<p>dalam informasi publik</p>
2024	<p>- Evaluasi dan optimalisasi hasil penelitian tentang literasi digital dan konvergensi digital</p> <p>- Penelitian kolaboratif internasional terkait informasi publik dan sosial media</p>	<p>- Implementasi luas dari strategi literasi dan konvergensi digital yang dikembangkan</p> <p>- Penguatan posisi penelitian dalam diskursus internasional</p>	<p>- Jumlah publikasi dan kolaborasi internasional</p> <p>- Adopsi strategi dan model oleh lembaga publik dan swasta</p>	<p>- Revisi dan penyempurnaan kebijakan literasi digital dan informasi publik</p> <p>- Pengembangan kerjasama internasional jangka panjang</p>	<p>- Evaluasi dampak penelitian</p> <p>- Tren global dalam literasi digital, konvergensi media, dan manajemen sosial media</p>

E. Animasi



Gambar 4. 5 Fish Bone Riset Unggulan Animasi

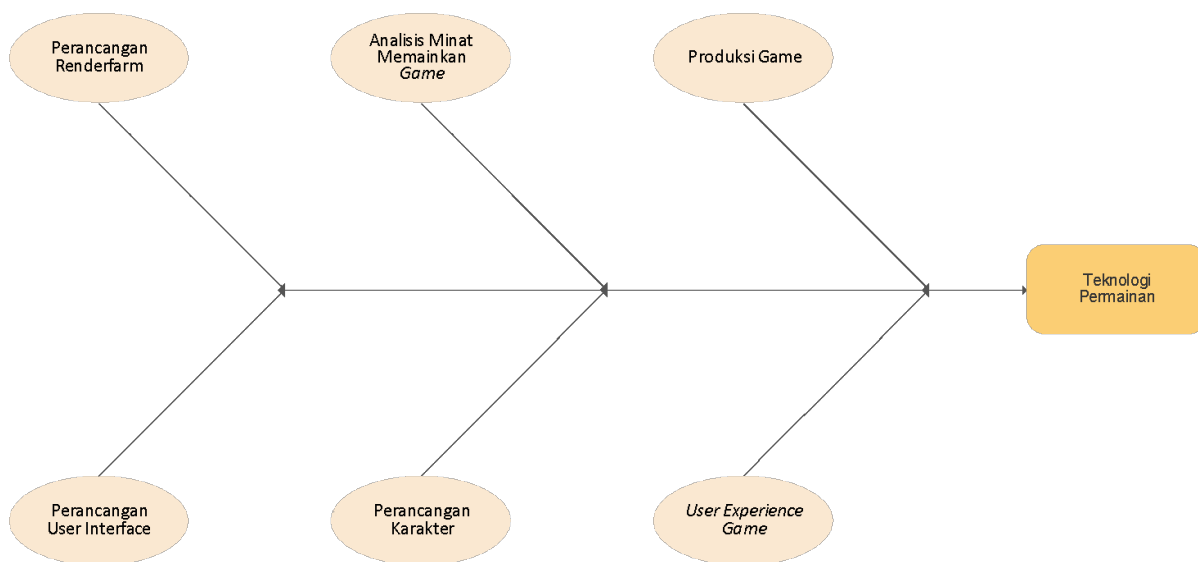
Tabel 4. 5 Peta Jalan Riset Unggulan Bidang Animasi

Tahun	Implementasi Penelitian	Dampak	Indikator	Tindak Lanjut	Dasar Pengetahuan
2020	<ul style="list-style-type: none"> - Penelitian awal tentang Special Effect (SFX) dalam animasi - Studi tentang teknik Editing Animasi modern 	<ul style="list-style-type: none"> - Peningkatan kualitas visual animasi melalui penggunaan SFX - Pengembangan teknik editing yang lebih efisien dan kreatif 	<ul style="list-style-type: none"> - Jumlah publikasi dan laporan penelitian awal - Pelatihan dan workshop terkait SFX dan editing animasi 	<ul style="list-style-type: none"> - Pengembangan modul pelatihan SFX - Kolaborasi dengan studio animasi dan editor profesional 	<ul style="list-style-type: none"> - Teknologi dan teknik SFX dalam animasi - Prinsip dasar editing animasi
2021	<ul style="list-style-type: none"> - Penelitian tentang Produksi Animasi dan manajemen produksi - Kajian lanjutan tentang penciptaan 	<ul style="list-style-type: none"> - Optimalisasi proses produksi animasi - Peningkatan kualitas penciptaan karakter yang 	<ul style="list-style-type: none"> - Laporan penelitian dan artikel jurnal - Peningkatan jumlah karakter animasi yang kuat dan unik 	<ul style="list-style-type: none"> - Penerapan hasil penelitian dalam produksi animasi - Pengembangan kurikulum penciptaan karakter 	<ul style="list-style-type: none"> - Manajemen produksi animasi - Teori desain karakter dan narasi visual

Tahun	Implementasi Penelitian	Dampak	Indikator	Tindak Lanjut	Dasar Pengetahuan
	karakter yang ikonik dan relevan	mendalam dan menarik			
2022	- Pengembangan model produksi animasi yang efisien dan inovatif - Penelitian lanjutan tentang integrasi SFX dan editing dalam penciptaan karakter	- Model produksi yang lebih adaptif dan inovatif - Karakter animasi yang lebih hidup dan dinamis melalui integrasi SFX dan editing	- Implementasi model dalam produksi animasi - Seminar dan publikasi internasional	- Penyusunan rekomendasi kebijakan produksi animasi - Pengembangan modul akademik berbasis penelitian	- Studi kasus produksi animasi - Teknologi integrasi SFX dan editing dalam karakter animasi
2023	- Penelitian tentang perkembangan Industri Animasi global dan dampaknya pada produksi lokal - Studi tentang inovasi dalam penciptaan karakter melalui teknologi baru	- Adaptasi strategi produksi untuk pasar global - Penciptaan karakter yang lebih inovatif dan relevan dengan tren industri	- Peningkatan daya saing industri animasi lokal - Adopsi teknologi baru dalam penciptaan karakter	- Pengembangan pelatihan industri animasi - Kolaborasi dengan pelaku industri global	- Tren global dalam industri animasi - Teknologi terbaru dalam penciptaan karakter animasi
2024	- Evaluasi dan optimalisasi hasil penelitian tentang produksi animasi dan	- Implementasi luas dari model produksi dan penciptaan karakter yang	- Jumlah publikasi dan kolaborasi internasional - Adopsi	- Revisi dan penyempurnaan kebijakan industri animasi - Pengembangan	- Evaluasi dampak penelitian - Tren global dalam

Tahun	Implementasi Penelitian	Dampak	Indikator	Tindak Lanjut	Dasar Pengetahuan
	penciptaan karakter - Penelitian kolaboratif internasional terkait SFX, editing, dan industri animasi	dikembangkan - Penguatan posisi industri animasi dalam kancah internasional	model dan teknologi oleh studio animasi global	kerjasama internasional jangka panjang	produksi animasi, SFX, dan penciptaan karakter

F. Teknologi Permainan



Gambar 4. 6 Fish Bone Riset Unggulan Teknologi Permainan

Tabel 4. 6 Peta Jalan Riset Unggulan Bidang Teknologi Permainan

Tahun	Implementasi Penelitian	Dampak	Indikator	Tindak Lanjut	Dasar Pengetahuan
2020	- Penelitian awal tentang Perancangan Renderfarm untuk pengembangan game - Studi tentang konsep dasar Produksi Game	- Peningkatan efisiensi rendering dalam produksi game - Peningkatan pemahaman tentang alur produksi game yang efektif	- Jumlah publikasi dan laporan penelitian awal - Prototipe renderfarm yang diujicobakan	- Pengembangan modul pelatihan tentang renderfarm - Kolaborasi dengan industri game untuk pengujian produksi	- Teknologi renderfarm dan alur produksi game - Prinsip dasar produksi game
2021	- Penelitian tentang Perancangan UI yang intuitif dan efektif untuk game - Kajian lanjutan tentang pengalaman pengguna (User Experience) dalam game	- Peningkatan kualitas antarmuka pengguna dalam game - Pengembangan pengalaman pengguna yang lebih mendalam dan memikat	- Laporan penelitian dan artikel jurnal - Jumlah game yang mengadopsi UI dan UX hasil penelitian	- Penerapan hasil penelitian dalam pengembangan game - Pengembangan kurikulum perancangan UI dan UX game	- Desain antarmuka pengguna (UI) untuk game - Teori pengalaman pengguna (UX) dalam game
2022	- Pengembangan model produksi game yang efisien dan berbasis kolaborasi - Penelitian lanjutan tentang integrasi UI dan	- Model produksi game yang lebih kolaboratif dan efektif - Game dengan UI dan UX yang lebih harmonis dan terintegrasi	- Implementasi model dalam studio game - Seminar dan publikasi internasional	- Penyusunan rekomendasi kebijakan produksi game - Pengembangan modul akademik berbasis penelitian	- Studi kasus produksi game berbasis kolaborasi - Integrasi UI dan UX dalam desain game

Tahun	Implementasi Penelitian	Dampak	Indikator	Tindak Lanjut	Dasar Pengetahuan
	UX dalam desain game				
2023	<ul style="list-style-type: none"> - Penelitian tentang perkembangan industri game global dan dampaknya pada produksi lokal - Studi tentang inovasi dalam desain game melalui teknologi baru 	<ul style="list-style-type: none"> - Adaptasi strategi produksi untuk pasar global - Desain game yang lebih inovatif dan sesuai dengan tren industri 	<ul style="list-style-type: none"> - Peningkatan daya saing industri game lokal - Adopsi teknologi baru dalam desain game 	<ul style="list-style-type: none"> - Pengembangan pelatihan industri game - Kolaborasi dengan pelaku industri global 	<ul style="list-style-type: none"> - Tren global dalam industri game - Teknologi terbaru dalam desain game
2024	<ul style="list-style-type: none"> - Evaluasi dan optimalisasi hasil penelitian tentang renderfarm, produksi game, UI, dan UX - Penelitian kolaboratif internasional terkait teknologi game dan desain 	<ul style="list-style-type: none"> - Implementasi luas dari model produksi dan desain game yang dikembangkan - Penguatan posisi industri game dalam kancah internasional 	<ul style="list-style-type: none"> - Jumlah publikasi dan kolaborasi internasional - Adopsi model dan teknologi oleh studio game global 	<ul style="list-style-type: none"> - Revisi dan penyempurnaan kebijakan industri game - Pengembangan kerjasama internasional jangka panjang 	<ul style="list-style-type: none"> - Evaluasi dampak penelitian - Tren global dalam teknologi dan desain game

4.1.2 Riset Unggulan RISTEK DIKTI

Selain topik mengenai penelitian Unggulan STMM, penelitian yang dilakukan oleh dosen STMM dapat berdasarkan tema-tema pada bidang-bidang unggulan, topik, dan target penelitian yang dirumuskan oleh Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi dalam Rencana Induk Riset Nasional 2017-2045. Dimana tema penelitian Ristek Dikti dapat selaras dengan bidang keilmuan STMM. Terdapat 3

bidang unggulan yang dapat dilaksanakan oleh semua program studi, yaitu Sosial Humaniora – Seni Budaya – Pendidikan, Kebencanaan, dan Transportasi. Subbidang, topik dan target di bidang unggulan Sosial Humaniora – Seni Budaya – Pendidikan yang dapat menjadi alternatif penelitian sivitas STMM dijabarkan dalam tabel berikut:

Tabel 4. 8 Bidang Unggulan Sosial Humaniora-Seni Budaya-Pendidikan

No	Subbidang	Topik	Target
1.	Kajian Pembangunan Sosial Budaya.	Kearifan lokal	Indeks dan pemetaan modal budaya per wilayah
		Indigenous studies	Peta potensi dan masalah masyarakat tradisional/adat
		Global village	Model desa global nusantara yang mendukung stabilitas nasional dan peningkatan ekonomi wilayah
2.	Kajian Sustainable Mobilit.	Urban planning	Model smart, green, disability inclusive region
3.	Kajian Penguatan Modal Sosial.	Inovasi Penguatan Modal Sosial	Inovasi berbasis kolaborasi civil society, akademisi, dan pemerintah
		Rekayasa sosial & pengembangan pedesaan	Formula optimasi rekayasa sosial untuk peningkatan kapasitas desa
4.	Kajian Ekonomi & SDM.	Kewirausahaan, koperasi, & UMKM	Formula penguatan kapasitas masyarakat untuk pengelolaan SDM
		Seni-budaya pendukung pariwisata	Desain penguatan seni budaya lokal nasional sebagai tulang punggung pariwisata

Subbidang, topik dan target di bidang unggulan Kebencanaan yang dapat menjadi alternatif penelitian sivitas STMM dijabarkan dalam tabel berikut:

Tabel 4. 9 Subbidang, topik dan target di bidang unggulan Kebencanaan.

No.	Subbidang	Topik	Target
1	Teknologi & Manajemen Bencana Geologi	Mitigasi pengurangan risiko bencana	Modul teknologi mitigasi bencana geologi (sensor, transmisi/komunikasi, analisis & peringatan dini)
		Tanggap darurat	Teknologi sistem informasi tanggap darurat terpadu
2	Teknologi & Manajemen Bencana Hidrometeorologi	Pencegahan & kesiapsiagaan	Teknologi inderaja untuk deteksi dini potensi longsor hutan
		Tanggap darurat	Teknologi sistem informasi tanggap darurat terpadu

Subbidang Transportasi yang dapat menjadi alternatif penelitian sivitas STMM adalah Teknologi dan Manajemen Keselamatan Transportasi, topiknya adalah Manajemen Keselamatan, dan targetnya adalah konsep dan strategis pendidikan publik tentang proses implementasi transportasi masa depan. Khusus untuk Program Studi Manajemen Teknik Studio Produksi, Animasi, Teknologi Permainan, dan Manajemen Informasi Komunikasi (MIK), Subbidang Pengembangan Infrastruktur TIK, topik Penyiaran multimedia berbasis digital, dan target teknologi penyiaran multimedia berbasis digital dapat menjadi alternatif penelitian. Selain itu, Prodi Animasi dan Teknologi Permainan juga dapat melakukan penelitian di Bidang Unggulan TIK Subbidang Pengembangan Sistem/Platform Berbasis Open Source Topik Framework/Platform Penunjang Industri Kreatif dan Kontrol.

Tabel 4. 10 Bidang Unggulan TIK

No.	Subbidang	Topik	Target
1	Pengembangan Infrastruktur TIK	IT security	Teknologi digital security untuk akses digital, transaksi pembayaran, <i>smart-card</i> , <i>cyber defence</i>
2	Pengembangan Sistem/Platform Berbasis Open Source	Sistem TIK e-Government	Sistem TIK untuk logistik, transportasi, dan klimatologi, mitigasi bencana, dan peringatan dini, paket teknologi e-services (e-Government &

No.	Subbidang	Topik	Target
			e-Business) dengan teknologi KTP-elektronik multiguna
		Sistem TIK e-Business	Sistem TIK untuk UKMK, supply chain business, dan payment gateway system
3	Teknologi untuk Peningkatan Konten TIK	Pengembangan teknologi big data	Teknologi Big Data untuk Sektor lain
4	Teknologi Piranti TIK & Pendukung TIK	Kebijakan & sosial humaniora pendukung TIK	Kebijakan Internet sehat dan produktif, Pemanfaatan TIK untuk percepatan dan perluasan pengembangan ekonomi daerah

Kerjasama dalam hal penelitian dan pengabdian kepada masyarakat sangat penting untuk dijalin dan dilaksanakan. Kerjasama ini harus didasarkan pada asas saling menguntungkan dan tidak mengganggu pelaksanaan tugas-tugas pokok atau tugas-tugas penting lainnya, dan dapat berupa:

1. Pertukaran dosen dan mahasiswa dalam penyelenggaraan kegiatan akademik.
2. Pemanfaatan bersama sumber daya dalam pelaksanaan pendidikan, penelitian dan pengabdian kepada masyarakat.
3. Penerbitan bersama karya ilmiah.
4. Penyelenggaraan bersama seminar atau kegiatan ilmiah lainnya.

4.2 Indikator Kinerja Riset

Seluruh kegiatan riset di STMM dalam jangka waktu lima tahun ke depan direncanakan akan mencapai Indikator Kinerja Penelitian (IKP) seperti tertera pada Tabel. Base line pencapaian adalah kumulatif perolehan tahun anggaran 2015-2019.

Tabel 4. 11 Target Capaian Indikator Kinerja Penelitian

No	Jenis Luaran		Indikator Capaian				
			2015-2020	2021	2022	2023	2024
1	Artikel ilmiah dimuat di jurnal	Internasional					
		Nasional Terakreditasi					
		Nasional Tidak Terakreditasi					
2	Artikel ilmiah dimuat di Prosiding	Internasional					
		Nasional					
		Lokal					
3	<i>Keynote Speaker/Invited</i> dalam temu ilmiah	Internasional					
		Nasional					
		Lokal					
4	Pembicara kunci/tamu (<i>Visiting Lecturer</i>)	Internasional					
5	Kekayaan Intelektual (KI)	Paten					
		Paten sederhana					
		Hak cipta					
		Merek dagang					
		Rahasia dagang					
		Desain produk industri					
		Indikasi Geografis					
		Perlindungan varietas tanaman					
		Perlindungan topografi sirkuit terpadu					
6	Teknologi Tepat Guna						
7	Model/Purwarupa/Desain/Karya seni/Rekayasa Sosial						
8	Buku (ISBN)						

BAGIAN 5 PENUTUP

Dalam mewujudkan keunggulan penelitian, meningkatkan kapasitas penelitian dosen, dan mengefisienkan tata kelola penelitian di STMM, disusun Rencana Strategis Penelitian 2020-2024 STMM yang merupakan acuan bagi seluruh unit kerja terkait di STMM.

Dari tujuh bidang unggulan yang ditetapkan, telah pula dijabarkan dengan rinci mengenai kompetensi keilmuan, isu-isu strategis, konsep pemikiran serta topik riset yang diperlukan dan rencana strategis riset. Dengan demikian semua pihak yang kompeten, baik secara individu ataupun kelompok dalam naungan, pusat penelitian, dan Program studi dapat berpartisipasi sesuai dengan rencana strategis STMM. Keterlibatan seluruh sivitas akademika STMM, sangat diharapkan dalam kerangka mencapai internasionalisasi Unpad melalui pengembangan IPTEKS inovatif berbasis biodiversitas dan budaya lokal dapat terwujud.

Pelaksanaan Rencana Strategis Penelitian 2020-2024 STMM akan berjalan sesuai dengan program yang disusun dengan asumsi bahwa dana, jadwal pelaksanaan, sistem seleksi dan mekanisme evaluasi dapat dilaksanakan sesuai dengan standar yang telah ditetapkan. Dengan demikian, diharapkan PPPM mampu meningkatkan Kinerja dan Kualitas Riset sesuai dengan yang diprogramkan. Untuk keberlanjutan program riset pada Rencana Strategis Penelitian 2020-2024 STMM ini diperlukan kerjasama berbagai pihak dari seluruh pemangku kepentingan.