



2023

GEDUNG MULIAH BERSAMA
POLITEKNIK NEGERI CILACAP


DOKUMEN KURIKULUM

**PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN
TEKNOLOGI REKAYASA MULTIMEDIA**

POLITEKNIK NEGERI CILACAP

 Jalan Dr. Sutomo No.1 Sidakaya - Cilacap

 www.pnc.ac.id

 (0282) – 537992

 sekretariat@pnc.ac.id

TIM PENYUSUN

Ketua

Nama : Nur Wachid Adi Prasetya, S.Kom., M.Kom.
NIP/NIDN : 198811152019031008 / 0015118803

Anggota

Nama : Isa Bahroni, S.Kom, M.Eng

NIP/NIDN : 196611212021211002 / 0621116601

Nama : Agus Susanto, S.Kom., M.Kom.

NIP/NIDN : 199109162019031013 / 0016099104

Nama : Santi Purwaningrum, S.Kom., M.Kom.

NIP/NIDN : 199307142019032026 / 0014079303

LEMBAR PENGESAHAN

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga kami dapat menyusun dokumen kurikulum Program Studi Sarjana Terapan Teknologi Rekayasa Multimedia ini. Dokumen ini disusun sebagai panduan akademik yang komprehensif bagi dosen, mahasiswa, dan seluruh pihak terkait dalam pelaksanaan proses pendidikan di program studi kami.

Kurikulum ini dirancang dengan mempertimbangkan perkembangan teknologi dan kebutuhan industri di bidang rekayasa multimedia. Dalam penyusunan kurikulum ini, kami mengacu pada standar pendidikan tinggi yang berlaku dan melakukan konsultasi dengan para ahli serta pelaku industri untuk memastikan relevansi dan kualitas dari setiap mata kuliah yang ditawarkan.

Dokumen ini memuat berbagai informasi penting, termasuk visi, misi, tujuan, dan sasaran program studi. Selain itu membahas kompetensi lulusan, profil lulusan, capaian pembelajaran lulusan, bahan kajian, serta struktur kurikulum. Kami berharap dokumen ini dapat menjadi referensi yang jelas dan bermanfaat dalam menjalankan kegiatan akademik di Program Studi Sarjana Terapan Teknologi Rekayasa Multimedia.

Kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam penyusunan dokumen kurikulum ini. Semoga dokumen ini dapat mendukung tercapainya tujuan pendidikan yang diharapkan dan memberikan manfaat yang besar bagi pengembangan kompetensi mahasiswa.

Cilacap, Agustus 2024

Tim penyusun kurikulum

DAFTAR ISI

COVER	i
TIM PENYUSUN	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR ISTILAH DAN SINGKATAN.....	ix
BAB I ANALISIS KONSIDERAN	1
1.1 Kesiapan Kerja Atau Kesiapan Usaha	2
1.2 Kajian Perbandingan Kurikulum	3
1.3 Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi (IPTEK) Terkini	5
1.4 Level KKNi	6
BAB II IDENTITAS, VISI, MISI, TUJUAN, DAN SASARAN.....	10
2.1 Identitas Program Studi	10
2.2 Visi, Misi, Tujuan, dan Sasaran Politeknik Negeri Cilacap.....	10
2.2.1 Visi Politeknik Negeri Cilacap.....	10
2.2.2 Misi Politeknik Negeri Cilacap	10
2.2.3 Tujuan Politeknik Negeri Cilacap	11
2.2.4 Sasaran Politeknik Negeri Cilacap	11
2.3 Visi, Misi, Tujuan, dan Sasaran Program Studi.....	11
2.3.1 Visi Program Studi.....	11
2.3.2 Misi Program Studi	12
2.3.3 Tujuan Program Studi	12

2.3.4	Sasaran Program Studi	13
BAB III	RUMUSAN STANDAR KOMPETENSI LULUSAN PROGRAM STUDI.....	14
3.1	Rumusan Kompetensi Lulusan	15
3.2	Rumusan Capaian Pembelajaran Lulusan SN-DIKTI.....	16
3.3	Rumusan Capaian Pembelajaran Lulusan dari Program Studi.....	19
3.4	Pemetaan CPL Program Studi Terhadap CPL SN-DIKTI.....	21
3.5	Pemetaan CPL Program Studi Terhadap Kompetensi Lulusan.....	23
3.6	Penetapan Bahan Kajian.....	24
3.7	Pemetaan CPL Terhadap BK.....	25
3.8	Pemetaan BK Terhadap Mata Kuliah.....	26
3.9	Pemetaan CPL Terhadap Mata Kuliah	31
3.10	Pemetaan BK – CPL – MK	34
3.11	Susunan Mata Kuliah dan Bobot SKS	37
3.12	Organisasi Mata Kuliah	39
3.13	Struktur MK dan Peta Pemenuhan CPL	39
3.14	Sebaran Mata Kuliah	41
BAB IV	PENUTUP	46
	DAFTAR PUSTAKA	48

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Langkah analisis konsideran	2
Gambar 3. 1 Langkah perumusan standar kompetensi lulusan program studi (sumber: Panduan Kurikulum Berbasis OBE/KKNI/SKKNI APTIKOM versi 1.0).....	14

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Tabel kompetensi lulusan program studi.....	15
Tabel 3. 2 Tabel profil lulusan program studi	15
Tabel 3. 3 Tabel capaian pembelajaran lulusan sesuai SN-DIKTI	16
Tabel 3. 4 Tabel capaian pembelajaran lulusan dari program studi D4 TRM.....	19
Tabel 3. 5 Tabel Pemetapan CPL Program Studi Terhadap CPL SN-DIKTI	21
Tabel 3. 6 Tabel Pemetaan CPL Program Studi Terhadap Kompetensi Lulusan	23
Tabel 3. 7 Tabel Bahan Kajian Terkait Multimedia	24
Tabel 3. 8 Tabel pemetaan CPL terhadap BK.....	25
Tabel 3. 9 Tabel pemetaan bahan kajian dan mata kuliah	26
Tabel 3. 10 Tabel pemetaan bahan kajian dan mata kuliah (bagian 2).....	28
Tabel 3. 11 Tabel pemetaan bahan kajian dan mata kuliah (bagian 3)	29
Tabel 3. 12 Susunan mata kuliah dan bobot SKS.....	37
Tabel 3. 13 Organisasi mata kuliah	39
Tabel 3. 14 Struktur MK dan peta pemenuhan CPL	39
Tabel 3. 15 Sebaran mata kuliah prodi TRM semester 1.....	41
Tabel 3. 16 Sebaran mata kuliah prodi TRM semester 2.....	41
Tabel 3. 17 Sebaran mata kuliah prodi TRM semester 3.....	42
Tabel 3. 18 Sebaran mata kuliah prodi TRM semester 4.....	42
Tabel 3. 19 Sebaran mata kuliah prodi TRM semester 5.....	42
Tabel 3. 20 Sebaran mata kuliah prodi TRM semester 6.....	43
Tabel 3. 21 Sebaran mata kuliah prodi TRM semester 7.....	43
Tabel 3. 22 Sebaran mata kuliah prodi TRM semester 8.....	43
Tabel 3. 23 Sebaran mata kuliah prodi TRM semester 6 untuk MBKM	45

DAFTAR ISTILAH DAN SINGKATAN

BK	: Bahan Kajian
CPL	: Capaian Pembelajaran Lulusan
IPTEK	: Ilmu Pengetahuan dan Teknologi
KKNI	: Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia
KL	: Kompetensi Lulusan
MBKM	: Merdeka Belajar – Kampus Merdeka
MK	: Mata Kuliah
OBE	: Outcome Based Education
PL	: Profil Lulusan
PNC	: Politeknik Negeri Cilacap
PS-PTV	: Program Studi Pendidikan Teknik Vokasi
SKKNI	: Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia
SKL	: Standar Kompetensi Lulusan
SN-DIKTI	: Standar Nasional Pendidikan Tinggi
TRM	: Teknologi Rekayasa Multimedia

BAB I

ANALISIS KONSIDERAN

Tahap Analisis Konsideran adalah tahap awal dalam merancang kurikulum, di mana tujuan pembelajaran yang diharapkan dari lulusan ditentukan oleh penyelenggara Program Studi Pendidikan Teknik Vokasi (PS-PTV). Langkah ini sangat kritis karena kesalahan dalam menetapkan tujuan dapat memiliki konsekuensi yang sangat merugikan, seperti lulusan yang tidak mampu bekerja atau memberikan kontribusi yang efektif, tidak mendapatkan pengakuan atau kompensasi yang sebanding dengan tingkat pendidikannya, adanya kekurangan tenaga kerja terampil dan ahli di bidang yang dibutuhkan, meningkatnya beban demografi, merugikan ekonomi keluarga yang telah membiayai pendidikan, dan lainnya¹.

Analisis konsideran dalam pembentukan kurikulum sarjana terapan merupakan langkah-langkah penting dalam mengidentifikasi kebutuhan masyarakat dan industri terkait lulusan sarjana terapan. Ini mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diharapkan dari lulusan. Tujuan adanya analisis konsideran adalah untuk mengembangkan kurikulum dengan mempertimbangkan kecerdasan intelektual, akhlak mulia, dan keterampilan². Kurikulum harus dirancang untuk memenuhi kebutuhan masyarakat dan industri, serta mencerminkan nilai-nilai dan filosofi bangsa.

Pada proses pembuatan atau pembaruan kurikulum, setidaknya ada empat analisis konsideran yang harus diteliti secara mendalam untuk menghasilkan desain Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL). Keempat pertimbangan tersebut meliputi kesiapan kerja atau usaha, kajian perbandingan kurikulum, perkembangan terbaru dalam Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi (IPTEK), serta level KKNI³.

¹ Direktorat Akademik Pendidikan Tinggi Vokasi, *Panduan Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi Vokasi* (Direktorat Akademik Pendidikan Tinggi Vokasi, 2022).

² Junaidi Aris et al., *Panduan Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi Di Era Industri 4.0 Untuk Mendukung Merdeka Belajar - Kampus Merdeka*, Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan (Jakarta, 2023), <https://dikti.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/2020/10/BUKU-PANDUAN-PENYUSUNAN-KURIKULUM-PENDIDIKAN-TINGGI-MBKM.pdf>.

³ Direktorat Akademik Pendidikan Tinggi Vokasi, *Panduan Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi Vokasi*.



Gambar 1. 1 Langkah analisis konsideran

1.1 Kesiapan Kerja Atau Kesiapan Usaha

Kesiapan kerja berarti PS-PTV hanya boleh diselenggarakan apabila ada kebutuhan yang nyata dari pengguna lulusan, dalam hal ini industri yang menciptakan dunia kerja⁴. Adapun kesiapan usaha adalah sangat relevan diselenggarakan untuk menunjang industri kreatif, industri jasa, dan pelestarian budaya berbasis kearifan lokal Indonesia. Pada industri kreatif, industri jasa, dan pelestarian budaya berbasis kearifan lokal Indonesia, lulusan PS-PTV tidak hanya diharapkan menjadi tenaga kerja pada industri terkait namun juga diharapkan menjadi wirausahawan pencipta lapangan kerja⁵.

Dikutip dari website lowongan pekerjaan Jobstreet (*jobstreet.co.id*), beberapa contoh lowongan pekerjaan yang sering dan banyak dibutuhkan oleh industri terkait dengan lulusan di bidang multimedia antara lain:

1. Desain grafis (*Graphic Designer*), *Creative Designer*, *Art Visual Design & Illustrator*, *Product Designer*, *Multimedia Designer*, *Web Design*, *Content Creator*, dan sebagainya⁶, dengan rentang gaji antara 2 juta sampai 8 juta rupiah.

⁴ Direktorat Akademik Pendidikan Tinggi Vokasi.

⁵ Direktorat Akademik Pendidikan Tinggi Vokasi.

⁶ "Lowongan Kerja Desain Grafis Di Indonesia - Mei 2024 (Halaman 4) | Jobstreet," accessed May 7, 2024, <https://www.jobstreet.co.id/id/desain-grafis-jobs?page=4>.

2. *Motion Graphic Designer*, Motion Illustrator, *3D Animator*, 3D Designer, Video Designer, 3D Modelling, Storyboard Artist, dan sebagainya, dengan rentang gaji antara 2 juta sampai 15 juta⁷.

Adapun contoh dari wirausahawan yang sukses di industri multimedia, seperti menjadi *content creator* di berbagai media (Youtube, Instagram, Tik Tok, dan sebagainya), antara lain RANS Entertainment, Ricis Official, Deddy Corbuzier, dan lain-lain⁸. Para *content creator* ini menghasilkan video atau konten mengenai berbagai hal, seperti review produk atau jasa, rekreasi, atau kehidupan mereka. Para *content creator* biasanya dibantu peran lain, seperti video editor, desainer grafis, dan pekerjaan-pekerjaan yang berhubungan dengan multimedia⁹, sehingga secara tidak langsung akan membuka lowongan pekerjaan terkait multimedia.

Beberapa contoh lowongan pekerjaan yang telah disebutkan di atas berhubungan dengan kompetensi lulusan di Program Studi Sarjana Terapan Teknologi Rekayasa Multimedia (TRM) Politeknik Negeri Cilacap (PNC), yaitu Desainer Grafis Madya, Desainer Multimedia Utama, Animator Utama, dan *Multimedia Entrepreneur*.

1.2 Kajian Perbandingan Kurikulum

Program Studi Sarjana Terapan TRM merupakan program studi yang relatif baru, namun telah banyak perguruan tinggi yang membuka program studi ini, antara lain Politeknik Negeri Batam, Politeknik Negeri Padang, Politeknik Elektronika Negeri Surabaya, Politeknik Negeri Lhokseumawe, Universitas Telkom, Politeknik Bhakti Semesta, dan beberapa perguruan tinggi lain.

Oleh karena itu, telah banyak pula kurikulum yang dikembangkan dan digunakan pada program studi-program studi di perguruan tinggi tersebut, sehingga perlu adanya kajian perbandingan kurikulum antara Program Studi Sarjana TRM PNC dengan program studi sarjana terapan teknologi rekayasa multimedia di perguruan tinggi lain,

⁷ "Lowongan Kerja Animator Di Indonesia - Mei 2024 | Jobstreet," accessed May 7, 2024, <https://www.jobstreet.co.id/id/animator-jobs>.

⁸ "10 Daftar YouTuber Terpopuler Di Indonesia Tahun 2023," accessed May 7, 2024, <https://www.pramborsfm.com/lifestyle/10-daftar-youtuber-terpopuler-di-indonesia-tahun-2023/all>.

⁹ "Profesi/Karier Content Creator - Tugas Hingga Gajinya 2024 | Quipper Campus," accessed May 7, 2024, <https://campus.quipper.com/careers/content-creator>.

untuk memastikan kesetaraan CPL PS-PTV dengan program sejenis di tingkat lokal, regional, nasional, maupun internasional¹⁰.

Pada tingkat lokal (kabupaten Cilacap), PNC merupakan satu-satunya perguruan tinggi yang membuka Program Studi Sarjana Terapan TRM¹¹. Pada tingkat regional (provinsi Jawa Tengah), terdapat beberapa perguruan tinggi yang telah membuka Program Studi Sarjana Terapan TRM atau yang sejenisnya, antara lain Politeknik Bhakti Semesta di Salatiga, dan Universitas Stikubank di Semarang¹². Persamaan antara TRM PNC dengan program studi-program studi tersebut adalah pada level pendidikannya, yaitu sarjana terapan (D4), sehingga kurikulum yang dipakai relative sama, yaitu 8 semester dengan minimal 144 sks. Perbedaannya adalah masing-masing program studi memiliki kompetensi lulusan yang berbeda, misal program studi TRM di Politeknik Bhakti Semesta memiliki kompetensi lulusan sebagai *Multimedia Entrepreneur, Multimedia Broadcaster, dan Multimedia Creative*¹³; program studi TRM di Universitas Stikubank memiliki kompetensi lulusan sebagai *Animator dan Videografer, Web dan Game Developer, Content Creator dan Social Media Specialist, serta Graphic dan Multimedia Interactive Designer*¹⁴.

Pada tingkat nasional (Indonesia), Program Studi Sarjana Terapan TRM di Politeknik Negeri Batam misalnya, membekali lulusannya untuk mempunyai kompetensi sebagai *Graphic Designer, Photographer, Script Writer, Sound Editor, Storyboard Artist, UI/UX Designer, Video Editor, Videographer, serta Entrepreneur*¹⁵. Kemudian di Politeknik Elektronik Negeri Surabaya, program studi TRM membekali lulusannya dengan kompetensi *Multimedia Content Creator, Multimedia App Developer, dan Multimedia Network Engineer*¹⁶. Persamaan dengan prodi TRM di PNC adalah sama-sama pada level pendidikannya, yaitu sarjana terapan (D4), sehingga kurikulum yang dipakai relative sama, yaitu 8 semester dengan minimal 144

¹⁰ Direktorat Akademik Pendidikan Tinggi Vokasi, *Panduan Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi Vokasi*.

¹¹ Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, "PDDIKTI : Pangkalan Data Pendidikan Tinggi," *PDDikti*, 2019, https://pddikti.kemdikbud.go.id/search/teknologi_rekayasa_multimedia.

¹² Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.

¹³ Politeknik Bhakti Semesta, "Profil Kelulusan Prodi Rekayasa Multimedia," accessed February 13, 2024, <https://bhaktisemesta.ac.id/program-studi/rekayasa-multimedia/profil-kelulusan/>.

¹⁴ Universitas STIKUBANK, "D4-Teknologi Rekayasa Multimedia Grafis – Universitas Stikubank (UNISBANK) Semarang," 2023, <https://www.unisbank.ac.id/v3/d4-teknologi-rekayasa-multimedia-grafis/>.

¹⁵ Jurusan Teknik Informatika Politeknik Negeri Batam, "D4 Teknologi Rekayasa Multimedia," accessed February 13, 2024, <https://if.polibatam.ac.id/trm/index.html>.

¹⁶ "Teknologi Rekayasa Multimedia – PENS," accessed May 7, 2024, <https://trm.pens.ac.id/>.

sks. Sedangkan perbedaannya adalah pada beberapa kompetensi lulusan yang diambil.

1.3 Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi (IPTEK) Terkini

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) dalam bidang multimedia memiliki dampak yang signifikan pada industri dan kehidupan sehari-hari. Berikut adalah penjelasan mengenai perkembangan IPTEK di bidang multimedia, tren masa depan, dan manfaatnya:

1. Perkembangan IPTEK di bidang multimedia:
 - a. Multimedia adalah kombinasi berbagai bentuk media seperti teks, gambar, suara, video, dan animasi. Perkembangan IPTEK mempengaruhi teknologi multimedia, termasuk perangkat keras (seperti kamera, layar, dan penyimpanan) serta perangkat lunak (aplikasi pengeditan video, desain grafis, dan pemrosesan audio).
 - b. Peningkatan Kualitas: IPTEK memungkinkan pengembangan konten multimedia berkualitas tinggi. Misalnya, kamera dengan sensor yang lebih baik menghasilkan gambar dan video yang lebih tajam.
 - c. Kecepatan Transfer Data: IPTEK mempercepat transfer data multimedia. Teknologi 5G dan jaringan berkecepatan tinggi memungkinkan streaming video berkualitas tinggi tanpa gangguan.
2. Tren Teknologi Rekayasa Multimedia dalam 5 tahun ke depan:
 - a. Virtual Reality (VR): VR akan terus berkembang. Pengalaman berada di dunia maya akan semakin realistis dan dapat diakses oleh lebih banyak orang.
 - b. Augmented Reality (AR): AR menggabungkan dunia nyata dengan elemen digital. Aplikasi AR akan semakin banyak digunakan dalam pemasaran, pendidikan, dan hiburan.
 - c. Kecerdasan Buatan (AI): AI akan memperkaya pengalaman multimedia. Contohnya, algoritma AI dapat menghasilkan konten visual dan audio yang lebih baik.
 - d. Pengolahan Bahasa Alami (NLP): NLP memungkinkan interaksi lebih baik antara manusia dan komputer melalui teks dan suara.

- e. Peningkatan Resolusi dan Frame Rate: Layar dengan resolusi lebih tinggi dan frame rate yang lebih cepat akan meningkatkan pengalaman multimedia.
3. Kemanfaatan IPTEK dalam industri:
- a. Industri hiburan: Film, animasi, dan game mengandalkan teknologi multimedia. IPTEK mempercepat produksi dan meningkatkan kualitas konten.
 - b. Pemasaran dan periklanan: IPTEK memungkinkan kampanye pemasaran yang lebih kreatif dan efektif melalui multimedia.
 - c. Pendidikan: Multimedia digunakan dalam pembelajaran online dan e-learning.
 - d. Kesehatan: Teknologi medis multimedia membantu diagnosis dan perawatan.

1.4 Level KKNi

Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNi) adalah kerangka penjenjangan kualifikasi sumber daya manusia Indonesia yang menyandingkan, menyetarakan, dan mengintegrasikan sektor pendidikan dengan sektor pelatihan dan pengalaman kerja dalam suatu skema pengakuan kemampuan kerja yang disesuaikan dengan struktur di berbagai sektor pekerjaan. KKNi merupakan perwujudan mutu dan jati diri bangsa Indonesia terkait dengan sistem pendidikan nasional, sistem pelatihan kerja nasional, dan sistem penilaian kesetaraan capaian pembelajaran (*learning outcomes*) nasional, yang dimiliki Indonesia untuk menghasilkan sumber daya manusia nasional yang bermutu dan produktif¹⁷.

KKNi menyatakan sembilan jenjang kualifikasi sumber daya manusia Indonesia yang produktif. Deskripsi kualifikasi pada setiap jenjang KKNi secara komprehensif mempertimbangkan sebuah capaian pembelajaran yang utuh, yang dapat dihasilkan oleh suatu proses pendidikan, baik formal, non-formal, informal, maupun pengalaman mandiri untuk dapat melakukan kerja secara berkualitas. Deskripsi setiap jenjang kualifikasi juga disesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, atau

¹⁷ Kementerian Ketenagakerjaan Republik Indonesia, "Tentang KKNi - Sejarah KKNi," accessed May 7, 2024, <https://skkni.kemnaker.go.id/tentang-kkni>.

seni, serta perkembangan sektor-sektor pendukung perekonomian dan kesejahteraan rakyat, seperti perindustrian, pertanian, kesehatan, hukum, dan aspek lain yang terkait¹⁸.

Penyetaraan capaian pembelajaran yang dihasilkan melalui pendidikan dengan jenjang kualifikasi pada KKNi terdiri atas¹⁹:

1. lulusan pendidikan dasar (SMP) setara dengan jenjang 1;
2. lulusan pendidikan menengah (SMA) paling rendah setara dengan jenjang 2;
3. lulusan Diploma 1 paling rendah setara dengan jenjang 3;
4. lulusan Diploma 2 paling rendah setara dengan jenjang 4;
5. lulusan Diploma 3 paling rendah setara dengan jenjang 5;
6. lulusan Diploma 4 atau Sarjana Terapan dan Sarjana paling rendah setara dengan jenjang 6;
7. lulusan Magister Terapan dan Magister paling rendah setara dengan jenjang 8;
8. lulusan Doktor Terapan dan Doktor setara dengan jenjang 9;
9. lulusan pendidikan profesi setara dengan jenjang 7 atau 8;
10. lulusan pendidikan spesialis setara dengan jenjang 8 atau 9.

Level KKNi D4 adalah level kualifikasi yang diterapkan untuk Diploma 4 (D4) di Indonesia. D4 adalah jenjang pendidikan tinggi yang ditempuh melalui perkuliahan dan memiliki masa studi umumnya 4 tahun. Dalam Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNi), D4 berada di level 6, yang setara dengan lulusan program S1. Lulusan D4 mendapatkan sertifikasi kompetensi, portofolio tangible atau portofolio proyek, serta kecakapan teknis dan nonteknis, di samping gelar, ijazah, dan transkrip seperti yang didapatkan lulusan S1. D4 juga memungkinkan lulusannya untuk langsung lanjut studi magister atau magister terapan.

Oleh karena itu, program studi D4 Teknologi Rekayasa Multimedia (TRM) Politeknik Negeri Cilacap (PNC) berada pada level KKNi 6, yaitu setara dengan S1²⁰.

¹⁸ Kementerian Ketenagakerjaan Republik Indonesia, "Tentang KKNi - Jenjang & Deskripsi," accessed May 7, 2024, <https://skkni.kemnaker.go.id/tentang-kkni/jenjang-deskripsi>.

¹⁹ Kementerian Ketenagakerjaan Republik Indonesia, "Tentang KKNi - Kelembagaan SKKNi," accessed May 7, 2024, <https://skkni.kemnaker.go.id/tentang-kkni/penyetaraan-jenjang>.

²⁰ Kemendikbudristek, "Data Kebudayaan Kemendikbudristek," accessed May 7, 2024, <https://referensi.data.kemdikbud.go.id/pustaka/keterampilankerja/penyetaraan/link>.

Sesuai dokumen Pengembangan Kurikulum KKNi Berdasarkan OBE Bidang Ilmu Informatika dan Komputer Tahun 2019, maka D4 memiliki sikap antara lain²¹:

1. Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius
2. Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika;
3. Dapat berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa;
4. Dapat berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara berdasarkan Pancasila;
5. Dapat bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;
6. Dapat menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain;
7. Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara;
8. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;
9. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik;
10. Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan.

Selain itu juga D4 memiliki keterampilan umum sebagai berikut²²:

1. Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, inovatif, bermutu, dan terukur dalam melakukan pekerjaan yang spesifik di bidang keahliannya serta sesuai dengan standar kompetensi kerja bidang yang bersangkutan;
2. Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu dan terukur;
3. Mampu mengkaji kasus penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan bidang keahliannya dalam rangka menghasilkan prototype, prosedur baku, desain atau karya seni, menyusun hasil kajiannya dalam bentuk kertas kerja, spesifikasi desain, atau esai seni, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi;

²¹ Aptikom, *Pengembangan Kurikulum KKNi Berdasarkan OBE Bidang Ilmu Informatika Dan Komputer, Asosiasi Pendidikan Tinggi Informatika Dan Komputer*, vol. 1, 2020.

²² Aptikom.

4. Mampu menyusun hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk kertas kerja, spesifikasi desain, atau esai seni, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi;
5. Mampu mengambil keputusan secara tepat berdasarkan prosedur baku, spesifikasi desain, persyaratan keselamatan dan keamanan kerja dalam melakukan supervisi dan evaluasi pada pekerjaannya;
6. Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja sama dan hasil kerja sama di dalam maupun di luar lembaganya;
7. Mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya;
8. Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri; dan
9. Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.

Sedangkan untuk pengetahuan dan keterampilan khusus, program studi D4 Teknologi Rekayasa Multimedia mengacu kepada dokumen Penetapan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia Kategori Informasi Dan Komunikasi Golongan Pokok Produksi Gambar Bergerak, Video Dan Program Televisi, Perekaman Suara Dan Penerbitan Musik Bidang Multimedia²³.

²³ Kementerian Ketenagakerjaan Republik Indonesia, "PENETAPAN STANDAR KOMPETENSI KERJA NASIONAL INDONESIA KATEGORI INFORMASI DAN KOMUNIKASI GOLONGAN POKOK PRODUKSI GAMBAR BERGERAK, VIDEO DAN PROGRAM TELEVISI, PEREKAMAN SUARA DAN PENERBITAN MUSIK BIDANG MULTIMEDIA," 2018.

BAB II

IDENTITAS, VISI, MISI, TUJUAN, DAN SASARAN

2.1 Identitas Program Studi

Program studi Teknologi Rekayasa Multimedia merupakan salah satu program studi D4 pada Jurusan Komputer dan Bisnis di Politeknik Negeri Cilacap. Prodi Teknologi Rekayasa Multimedia berdiri berdasarkan Surat Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 66/D/OT/2023 tentang Izin Pembukaan Program Studi Teknologi Rekayasa Multimedia Program Sarjana Terapan Pada Politeknik Negeri Cilacap Di Kabupaten Cilacap.

Program studi baru di Politeknik Negeri Cilacap yang fokus pada ilmu terapan yang berkaitan dengan semua teknologi yang dipakai untuk memproses informasi yang diekspresikan pada media digital dalam bentuk grafik, teks, animasi, foto, video, dan audio yang dibuat menggunakan komputer.

2.2 Visi, Misi, Tujuan, dan Sasaran Politeknik Negeri Cilacap

Visi, Misi, Tujuan, dan Sasaran dari Politeknik Negeri Cilacap tertuang pada Rencana Strategis Politeknik Negeri Cilacap Tahun 2020-2024.

2.2.1 Visi Politeknik Negeri Cilacap

Visi Politeknik Negeri Cilacap yaitu “Menjadi perguruan tinggi yang unggul dan berkontribusi bagi masyarakat”.

2.2.2 Misi Politeknik Negeri Cilacap

Misi Politeknik Negeri Cilacap:

1. Menyelenggarakan Pendidikan Vokasi berbasis teknologi yang bermutu, bermoral dan berkeadilan sosial;
2. Menyelenggarakan penelitian dasar dan/atau terapan, serta menyebarluaskan hasil penelitian;
3. Menyelenggarakan kegiatan pengabdian untuk membantu meningkatkan taraf hidup masyarakat; dan

4. Membentuk jiwa kewirausahaan berbasis teknologi (technopreneurship).

2.2.3 Tujuan Politeknik Negeri Cilacap

Berdasarkan Renstra Direktorat Jenderal Vokasi, maka tujuan Politeknik Negeri Cilacap tahun 2020 – 2024 adalah sebagai berikut :

1. Mewujudkan pendidikan yang berkualitas dan berstandar industri
2. Mewujudkan kegiatan pelatihan SDM sesuai kebutuhan dan standar industri
3. Menghasilkan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat yang sesuai kebutuhan masyarakat
4. Meningkatkan lulusan yang memperoleh pekerjaan dan berwirausaha dalam satu tahun setelah kelulusan

2.2.4 Sasaran Politeknik Negeri Cilacap

Selama kurun waktu lima tahun ke depan (2020-2024) diharapkan Politeknik Negeri Cilacap dapat memenuhi sasaran strategis berikut:

1. Meningkatnya akreditasi yang didapatkan dari lembaga akreditasi nasional;
2. Meningkatnya budaya riset dan kualitas riset, serta pengabdian kepada masyarakat;
3. Meningkatnya daya saing lulusan; dan
4. Meningkatnya kualitas pendidikan, pengajaran dan pembelajaran PNC.

2.3 Visi, Misi, Tujuan, dan Sasaran Program Studi

Visi, Misi, Tujuan, dan Sasaran dari Program Studi Sarjana Terapan Teknologi Rekayasa Multimedia (TRM) harus berdasarkan visi, misi, tujuan, dan sasaran dari unit pengelolanya, yaitu Politeknik Negeri Cilacap.

2.3.1 Visi Program Studi

Visi dari Program studi D4 Teknologi Rekayasa Multimedia adalah “Menjadi Program Studi Vokasi dalam Bidang Pengembangan Teknologi Rekayasa Multimedia dan Berdaya Saing Nasional pada Tahun 2027”.

2.3.2 Misi Program Studi

Misi dari Program studi D4 Teknologi Rekayasa Multimedia antara lain:

1. Menyelenggarakan program pendidikan sarjana terapan teknologi multimedia yang sesuai dengan kebutuhan industri
2. Melaksanakan penelitian yang berkaitan dengan pengembangan teknologi, perangkat dan konten multimedia untuk lingkup nasional
3. Menyelenggarakan kegiatan penerapan teknologi multimedia dan menjalin kerjasama dengan masyarakat serta dunia industri, sebagai wujud pengabdian masyarakat
4. Mengembangkan teknologi di bidang rekayasa multimedia yang berwawasan technopreneurship

2.3.3 Tujuan Program Studi

Berdasarkan tujuan Politeknik Negeri Cilacap yang telah disebutkan, tujuan program studi D4 Teknologi Rekayasa Multimedia dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Menyelenggarakan Pendidikan Multimedia yang Berkualitas dan Berstandar Industri

Program studi D4 Teknologi Rekayasa Multimedia berfokus pada pendidikan yang memberikan keterampilan dan pengetahuan terkini di bidang multimedia, mengikuti standar industri, dan menyiapkan lulusan yang kompeten dalam menghadapi tantangan dunia kerja.

2. Mengadakan Pelatihan SDM yang Sesuai dengan Kebutuhan Industri Multimedia
Program studi D4 Teknologi Rekayasa Multimedia menyelenggarakan pelatihan dan sertifikasi yang relevan dengan kebutuhan industri multimedia, guna memastikan lulusan memiliki kemampuan profesional yang dibutuhkan oleh dunia kerja.
3. Menghasilkan Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat dalam Bidang Multimedia yang Sesuai Kebutuhan

Program studi D4 Teknologi Rekayasa Multimedia berkontribusi dalam mengembangkan penelitian yang inovatif serta memberikan pengabdian kepada masyarakat melalui aplikasi teknologi multimedia yang bermanfaat bagi kesejahteraan masyarakat.

4. Meningkatkan Persentase Lulusan yang Memperoleh Pekerjaan atau Berwirausaha dalam Waktu Satu Tahun Setelah Kelulusan
Program studi D4 Teknologi Rekayasa Multimedia berkomitmen untuk membantu lulusan dalam mendapatkan pekerjaan atau memulai usaha di bidang multimedia dalam waktu satu tahun setelah lulus dengan memfasilitasi hubungan dengan dunia industri dan memberikan dukungan kewirausahaan.

2.3.4 Sasaran Program Studi

Berdasarkan sasaran Politeknik Negeri Cilacap yang telah disebutkan, berikut adalah sasaran program studi D4 Teknologi Rekayasa Multimedia yang selaras dengan sasaran tersebut:

1. Meningkatkan Akreditasi Program Studi dari Lembaga Akreditasi Nasional
Program studi D4 Teknologi Rekayasa Multimedia berfokus pada peningkatan kualitas kurikulum, fasilitas, dan mutu pendidikan sehingga mencapai akreditasi yang lebih tinggi dari lembaga akreditasi nasional.
2. Meningkatkan Budaya Riset dan Kualitas Riset, serta Pengabdian kepada Masyarakat dalam Bidang Multimedia
Program studi D4 Teknologi Rekayasa Multimedia mendukung dan mendorong kegiatan riset serta pengabdian kepada masyarakat di bidang multimedia, baik oleh dosen maupun mahasiswa, untuk menghasilkan inovasi dan solusi yang bermanfaat bagi masyarakat.
3. Meningkatkan Daya Saing Lulusan dalam Dunia Kerja
Program studi D4 Teknologi Rekayasa Multimedia berupaya menghasilkan lulusan yang memiliki keterampilan dan pengetahuan kompetitif di bidang multimedia, sehingga mampu bersaing dalam dunia kerja atau memulai usaha sendiri dengan sukses.
4. Meningkatkan Kualitas Pendidikan, Pengajaran, dan Pembelajaran di Program Studi
Program studi D4 Teknologi Rekayasa Multimedia berkomitmen untuk meningkatkan kualitas pendidikan melalui pengembangan metode pengajaran inovatif, penguatan kompetensi dosen, dan pembaruan materi kurikulum agar relevan dengan perkembangan industri multimedia.

BAB III

RUMUSAN STANDAR KOMPETENSI LULUSAN PROGRAM STUDI

Pengembangan kurikulum D4 Teknologi Rekayasa Multimedia (TRM) mengacu kepada dokumen Panduan Kurikulum Berbasis OBE/KKNI/SKNI yang diterbitkan oleh Asosiasi Pendidikan Tinggi Informatika dan Komputer (Aptikom) tahun 2022.

Standar Kompetensi Lulusan (SKL) merupakan kriteria minimal tentang kualifikasi kemampuan lulusan yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dinyatakan dalam rumusan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL). Dalam SN-Dikti, CPL terdiri dari 4 (empat) aspek/unsur, yaitu Sikap (S), Pengetahuan (P), Keterampilan Umum (KU), dan Keterampilan Khusus (KK). Unsur S dan KU telah dirumuskan secara rinci dan tercantum dalam lampiran SN-Dikti, sedangkan unsur KK dan P harus dirumuskan oleh forum program studi sejenis yang merupakan ciri lulusan program studi tersebut. Berdasarkan CPL tersebut, penyusunan kurikulum suatu program studi dapat dikembangkan. Perumusan CPL mengacu pada deskriptor KKNI khususnya pada bagian P dan KK, sedangkan pada bagian S dan KU mengadopsi SN-Dikti²⁴.

Adapun langkah perumusan standar kompetensi lulusan program studi adalah sebagai berikut:



Gambar 3. 1 Langkah perumusan standar kompetensi lulusan program studi (sumber: Panduan Kurikulum Berbasis OBE/KKNI/SKNI APTIKOM versi 1.0²⁵)

²⁴ Aptikom, *Panduan Kurikulum Berbasis OBE/KKNI/SKNI APTIKOM Tahun 2022*, vol. 1, 2022.

²⁵ Aptikom.

3.1 Rumusan Kompetensi Lulusan

Kompetensi Lulusan (KL) dari program studi D4 Teknologi Rekayasa Multimedia adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Tabel kompetensi lulusan program studi

No	Kode KL	Deskripsi	Unsur
1	KL01	Lulusan memiliki kemampuan menganalisis persoalan multimedia serta menerapkan prinsip-prinsip multimedia dan disiplin ilmu relevan lainnya untuk mengidentifikasi solusi bagi organisasi	P
2	KL02	Lulusan mampu mengaplikasikan keilmuan dalam pelaksanaan proyek bidang multimedia, seperti Desain Grafis Madya, Desain Multimedia Utama, Animator Utama	KK
3	KL03	Lulusan mampu menunjukkan kemampuan bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan; memiliki kepekaan terhadap keanekaragaman budaya dan nilai-nilai akademik; memiliki disiplin dan tanggungjawab dalam pekerjaan; serta memiliki semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan	S
4	KL04	Lulusan mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, inovatif, dan bermutu sesuai dengan standar kompetensi bidang yang relevan, serta menunjukkan kinerja mandiri yang terukur	KU
5	KL05	Lulusan mampu mengkaji dan menyusun hasil kajian terhadap penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan memperhatikan nilai humaniora, serta mengambil keputusan tepat dan bertanggung jawab dalam supervisi dan evaluasi pekerjaan, termasuk melakukan evaluasi diri dan mengelola pembelajaran secara mandiri.	KU

* Keterangan:

P (Pengetahuan), KK (Keterampilan Khusus), S (Sikap), dan KU (Keterampilan Umum)

Berdasarkan kompetensi lulusan di atas, dan sesuai dengan dokumen Daftar Unit Kompetensi Okupasi Dalam Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Tahun 2018²⁶, maka profil lulusan yang diharapkan di program studi D4 Teknologi Rekayasa Multimedia (TRM) Politeknik Negeri Cilacap (PNC) adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 2 Tabel profil lulusan program studi

No	Kode PL	Profil Lulusan	Keterangan
1	PL01	Desain Grafis Madya	lulusan yang mampu mengaplikasikan prinsip dasar desain, menerapkan prinsip dasar komunikasi, menerapkan design brief, menetapkan strategi desain, menetapkan konsep desain, mengoperasikan

²⁶ Kominfo, *Daftar Unit Kompetensi Okupasi Dalam Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) Tahun 2018, 2018.*

				perangkat lunak desain, menciptakan karya desain, mempresentasikan karya desain ²⁷
2	PL02	Desain Utama	Multimedia	Lulusan yang mampu menciptakan konten visual dan audio yang dapat digunakan dalam berbagai bentuk media, seperti situs web, aplikasi, iklan, presentasi, dan materi promosi, serta memadukan elemen desain grafis, animasi, dan audio untuk menciptakan pengalaman visual yang menarik ²⁸
3	PL03	Animator Utama		Lulusan yang memiliki keterampilan yang baik dalam menciptakan ilusi gerakan melalui berbagai teknik seperti menggambar, pemodelan, atau citra yang dihasilkan komputer (animasi 2D, animasi 3D), meliputi pengembangan storyboard, membuat sketsa karakter, berkolaborasi dengan tim, merancang latar belakang, dan mengkonseptualisasikan ide untuk karakter dan elemen animasi lainnya
4	PL04	Technopreneurship (wirausahawan)		Lulusan yang mampu memanfaatkan teknologi untuk mengembangkan dan menjalankan usaha yang berbasis multimedia, seperti pengembangan produk multimedia (video, animasi, game, desain grafis), pemasaran dan promosi melalui media platform digital, pengembangan dan pengintegrasian teknologi dengan inovasi bisnis untuk menciptakan model bisnis yang unik, serta kolaborasi dan kerja sama dengan perusahaan lain untuk meningkatkan sumber daya dan jaringan berbasis multimedia

3.2 Rumusan Capaian Pembelajaran Lulusan SN-DIKTI

Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) sesuai SN-DIKTI dari program studi D4 Teknologi Rekayasa Multimedia adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 3 Tabel capaian pembelajaran lulusan sesuai SN-DIKTI

Sikap (S)				
No	Kode CPL	CPL-Prodi	Deskripsi	Sumber
1	CPL01-S01	CPL01	Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius	Permendikbud No 3 Tahun 2020 ²⁹
2	CPL02-S02		Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika	
3	CPL03-S03		Dapat berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki	

²⁷ "Program Pelatihan : Kementerian Ketenagakerjaan RI," accessed August 5, 2024, <https://proglat.kemnaker.go.id/programs/aebe91f2-59e1-4309-a1e3-237f98f9544e/versions/4>.

²⁸ "Maukuliah | Desainer Multimedia," accessed August 5, 2024, <https://maukuliah.id/jobs/desainer-multimedia>.

²⁹ Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, "Salinan Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2020 Tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi," 2020.

			nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa	
4	CPL04-S04	CPL01	Dapat berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara berdasarkan Pancasila	
5	CPL05-S05	CPL02	Dapat bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan	
6	CPL06-S06	CPL02	Dapat menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain	
7	CPL07-S07	CPL03	Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara	
8	CPL08-S08	CPL03	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri	
9	CPL09-S09		Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik	
10	CPL10-S10	CPL04	Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan	
Keterampilan Umum (KU)				
No	Kode CPL	CPL-Prodi	Deskripsi	Sumber
1	CPL11-KU01	CPL05	Mampu menerapkan pemikian logis, kritis, inovatif, bermutu, dan terukur dalam melakukan pekerjaan yang spesifik di bidang keahliannya serta sesuai dengan standar kompetensi kerja bidang yang bersangkutan	Permendikbud No 3 Tahun 2020 ³⁰
2	CPL12-KU02	CPL08	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu dan terukur	
3	CPL13-KU03	CPL06	Mampu mengkaji kasus penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan bidang keahliannya dalam rangka menghasilkan prototype, prosedur baku, desain atau karya seni, menyusun hasil kajiannya dalam bentuk kertas kerja, spesifikasi desain, atau esai seni, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi	
4	CPL14-KU04	CPL06	Mampu menyusun hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk kertas kerja, spesifikasi desain, atau esai seni, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi	
5	CPL15-KU05	CPL07	Mampu mengambil keputusan secara tepat berdasarkan prosedur baku, spesifikasi desain, persyaratan keselamatan dan keamanan kerja dalam melakukan supervisi dan evaluasi pada pekerjaannya	

³⁰ Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

6	CPL16-KU06		Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja sama dan hasil kerja sama di dalam maupun di luar lembaganya
7	CPL17-KU07	CPL07	Mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya
8	CPL18-KU08	CPL07	Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada di bawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri
9	CPL19-KU09		Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi

Pengetahuan (P)

No	Kode CPL	CPL-Prodi	Deskripsi	Sumber
1	CPL20-P01	CPL09	Memahami konsep-konsep desain komunikasi visual, termasuk prinsip dasar seni (estetika), desain, dan komposisi	SKKNI 2018-107 ³¹ , SKKNI 2020-173 ³²
2	CPL21-P02	CPL09	Memahami karakteristik produk multimedia, termasuk beragam bentuk, isi, kemasan, dan fungsi	
3	CPL22-P03	CPL10	Memahami metodologi pengembangan multimedia, termasuk pada bidang desain, animasi dan broadcasting	
4	CPL23-P04	CPL09	Memahami perilaku pengguna/konsumen multimedia, termasuk bagaimana mereka menggunakan dan memahami produk multimedia	
5	CPL24-P05	CPL11	Menguasai product knowledge multimedia, termasuk teknologi yang dapat digunakan oleh produk multimedia	
6	CPL25-P06	CPL10	Menguasai teknik penyajian proyek multimedia	
7	CPL26-P07	CPL10	Memahami proses evaluasi output visual produksi multimedia yang kompleks, termasuk model evaluasi, pengambilan kesimpulan, dan penulisan laporan evaluasi hasil output visual	

Keterampilan Khusus (KK)

No	Kode CPL	CPL-Prodi	Deskripsi	Sumber
----	----------	-----------	-----------	--------

³¹ Kementerian Ketenagakerjaan Republik Indonesia, "PENETAPAN STANDAR KOMPETENSI KERJA NASIONAL INDONESIA KATEGORI INFORMASI DAN KOMUNIKASI GOLONGAN POKOK PRODUKSI GAMBAR BERGERAK, VIDEO DAN PROGRAM TELEVISI, PEREKAMAN SUARA DAN PENERBITAN MUSIK BIDANG MULTIMEDIA."

³² Kementerian Ketenagakerjaan Republik Indonesia, *PENETAPAN STANDAR KOMPETENSI KERJA NASIONAL INDONESIA KATEGORI INFORMASI DAN KOMUNIKASI GOLONGAN POKOK PRODUKSI GAMBAR BERGERAK, VIDEO DAN PROGRAM TELEVISI, PEREKAM SUARA DAN PENERBITAN MUSIK BIDANG ANIMASI*, 2020.

1	CPL27-KK01	CPL15	Berkomunikasi dengan semua pihak yang terlibat dalam produksi multimedia, serta berdiskusi dan mempresentasikan hasil evaluasi	SKKNI 2018-107 ³³ , SKKNI 2020-173 ³⁴
2	CPL28-KK02	CPL15	Mengorganisir data, informasi, dan fakta-fakta yang terjadi untuk mengambil keputusan secara cepat dan tepat	
3	CPL29-KK03	CPL15	Menganalisis hasil evaluasi aset audio dan mempresentasikan serta mendiskusikan hasil evaluasi serta menyusun rekomendasi hasil evaluasi	
4	CPL30-KK04	CPL14	Menggunakan peralatan produksi audio yang sesuai dengan kebutuhan produk multimedia yang sedang diproduksi	
5	CPL31-KK05	CPL14	Mengoperasikan komputer baik untuk keperluan olah data, penulisan, produksi audio, maupun presentasi	
6	CPL32-KK06	CPL14	Mengintegrasikan seluruh komponen multimedia terkait audio dan visual	
7	CPL33-KK07	CPL12	Mengevaluasi hasil pekerjaan asset teknis dan menggunakan instrument untuk menterjemahkan arah kebutuhan teknis ke dalam langkah kerja	
8	CPL34-KK08	CPL12	Menggunakan instrument untuk menterjemahkan brief ke dalam langkah kerja dan memvalidasi hasil evaluasi sesuai dengan brief	
9	CPL35-KK09	CPL14	Menggunakan beragam perangkat yang dapat digunakan untuk mendistribusikan asset multimedia	
10	CPL36-KK10	CPL13	Menggambar perspektif yang baik, menggambar gesture dan kontur yang baik, serta penggambaran kontinuitas yang baik	

3.3 Rumusan Capaian Pembelajaran Lulusan dari Program Studi

Berdasarkan rumusan CPL sesuai SN-DIKTI di atas, kemudian didapatkan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) dari program studi D4 Teknologi Rekayasa Multimedia yaitu sebagai berikut:

Tabel 3. 4 Tabel capaian pembelajaran lulusan dari program studi D4 TRM

No	Kode CPL	Deskripsi	Aspek	Deskripsi
----	----------	-----------	-------	-----------

³³ Kementerian Ketenagakerjaan Republik Indonesia, "PENETAPAN STANDAR KOMPETENSI KERJA NASIONAL INDONESIA KATEGORI INFORMASI DAN KOMUNIKASI GOLONGAN POKOK PRODUKSI GAMBAR BERGERAK, VIDEO DAN PROGRAM TELEVISI, PEREKAMAN SUARA DAN PENERBITAN MUSIK BIDANG MULTIMEDIA."

³⁴ Kementerian Ketenagakerjaan Republik Indonesia, *PENETAPAN STANDAR KOMPETENSI KERJA NASIONAL INDONESIA KATEGORI INFORMASI DAN KOMUNIKASI GOLONGAN POKOK PRODUKSI GAMBAR BERGERAK, VIDEO DAN PROGRAM TELEVISI, PEREKAM SUARA DAN PENERBITAN MUSIK BIDANG ANIMASI.*

1	CPL01	Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religious, serta berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara berdasarkan Pancasila	Sikap	Penciri pendukung
2	CPL02	Dapat bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan, serta menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain	Sikap	Penciri pendukung
3	CPL03	Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara, serta menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri	Sikap	Penciri pendukung
4	CPL04	Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan	Sikap	Penciri pendukung
5	CPL05	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, inovatif, bermutu, dan terukur dalam melakukan pekerjaan yang spesifik di bidang keahliannya serta sesuai dengan standar kompetensi kerja bidang yang bersangkutan	Keterampilan Umum	Penciri pendukung
6	CPL06	Mampu menerapkan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam bidang keahliannya dengan memperhatikan nilai humaniora untuk menghasilkan prototype, prosedur baku, desain, atau karya seni; menyusun hasil kajian dalam bentuk kertas kerja, spesifikasi desain, atau esai seni; serta mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi.	Keterampilan Umum	Penciri pendukung
7	CPL07	Mampu mengambil keputusan tepat berdasarkan prosedur baku, spesifikasi desain, serta persyaratan keselamatan dan keamanan kerja dalam melakukan supervisi, evaluasi, dan bertanggung jawab terhadap pencapaian hasil kerja kelompok; serta melakukan evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada di bawah tanggung jawabnya dan mengelola pembelajaran secara mandiri.	Keterampilan Umum	Penciri pendukung
8	CPL08	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu dan terukur	Keterampilan Umum	Penciri pendukung
9	CPL09	Mampu memahami konsep-konsep desain komunikasi visual, karakteristik	Pengetahuan	Penciri utama

		produk multimedia, serta perilaku pengguna/konsumen multimedia.		
10	CPL10	Mampu menguasai metodologi pengembangan multimedia, teknik penyajian proyek multimedia, dan proses evaluasi output visual produksi multimedia yang kompleks.	Pengetahuan	Penciri utama
11	CPL11	Mampu menguasai product knowledge multimedia, termasuk teknologi yang dapat digunakan oleh produk multimedia	Pengetahuan	Penciri utama
12	CPL12	Mengevaluasi hasil pekerjaan aset teknis, menggunakan instrumen untuk menerjemahkan arah kebutuhan teknis dan brief ke dalam langkah kerja, serta memvalidasi hasil evaluasi sesuai dengan brief yang diberikan.	Keterampilan Khusus	Penciri utama
13	CPL13	Menggambar perspektif yang baik, menggambar gesture dan kontur yang baik, serta penggambaran kontinuitas yang baik	Keterampilan Khusus	Penciri utama
14	CPL14	Menggunakan peralatan produksi audio dan komputer untuk berbagai keperluan multimedia, serta mengintegrasikan dan mendistribusikan seluruh komponen multimedia yang meliputi audio dan visual.	Keterampilan Khusus	Penciri utama
15	CPL15	Terampil dalam berkomunikasi dengan semua pihak terlibat dalam produksi multimedia, mengorganisir data untuk pengambilan keputusan, serta menganalisis dan mempresentasikan hasil evaluasi aset audio dengan menyusun rekomendasi.	Keterampilan Khusus	Penciri utama

3.4 Pemetaan CPL Program Studi Terhadap CPL SN-DIKTI

Pemetaan CPL Program Studi terhadap CPL SN-DIKTI harus dapat dipastikan bahwa seluruh CPL Program Studi yang sudah ditetapkan mengandung seluruh CPL SN-DIKTI³⁵.

Tabel 3. 5 Tabel Pemetaan CPL Program Studi Terhadap CPL SN-DIKTI

SIKAP (S)															
CPL-SN DIKTI	CPL PRODI														
	CPL 01	CPL 02	CPL 03	CPL 04	CPL 05	CPL 06	CPL 07	CPL 08	CPL 09	CPL 10	CPL 11	CPL 12	CPL 13	CPL 14	CPL 15
CPL01-S01	√														
CPL02-S02															

³⁵ Aptikom, *Panduan Kurikulum Berbasis OBE/KKNI/SKNI APTIKOM Tahun 2022*.

CPL03-S03															
CPL04-S04	√														
CPL05-S05		√													
CPL06-S06		√													
CPL07-S07			√												
CPL08-S08			√												
CPL09-S09															
CPL10-S10				√											
KETERAMPILAN UMUM (KU)															
CPL-SN DIKTI	CPL PRODI														
	CPL 01	CPL 02	CPL 03	CPL 04	CPL 05	CPL 06	CPL 07	CPL 08	CPL 09	CPL 10	CPL 11	CPL 12	CPL 13	CPL 14	CPL 15
CPL11-KU01					√										
CPL12-KU02								√							
CPL13-KU03						√									
CPL14-KU04						√									
CPL15-KU05							√								
CPL16-KU06															
CPL17-KU07							√								
CPL18-KU08							√								
CPL19-KU09															
PENGETAHUAN (P)															
CPL-SN DIKTI	CPL PRODI														
	CPL 01	CPL 02	CPL 03	CPL 04	CPL 05	CPL 06	CPL 07	CPL 08	CPL 09	CPL 10	CPL 11	CPL 12	CPL 13	CPL 14	CPL 15
CPL20-P01									√						
CPL21-P02									√						
CPL22-P03										√					
CPL23-P04									√						
CPL24-P05											√				
CPL25-P06										√					
CPL26-P07										√					
KETERAMPILAN KHUSUS (KK)															
CPL-SN DIKTI	CPL PRODI														
	CPL 01	CPL 02	CPL 03	CPL 04	CPL 05	CPL 06	CPL 07	CPL 08	CPL 09	CPL 10	CPL 11	CPL 12	CPL 13	CPL 14	CPL 15

3.6 Penetapan Bahan Kajian

Bahan Kajian (BK) atau *Body of Knowledge* adalah sebuah istilah yang merujuk kepada kumpulan pengetahuan dan informasi yang penting dalam suatu bidang atau disiplin ilmu tertentu. BK mencakup konsep-konsep dasar, prinsip-prinsip, teori, metode, praktik terbaik, dan hasil penelitian yang relevan dalam bidang tersebut. BK sering digunakan sebagai dasar untuk pengembangan kurikulum, pelatihan, sertifikasi, dan pengembangan profesional dalam suatu bidang tertentu. Dengan memahami BK, seseorang dapat memiliki landasan pengetahuan yang kokoh dan komprehensif dalam memahami dan mengembangkan kemampuan dalam bidang tersebut.

Adapun bahan kajian yang berkaitan dengan Rekayasa Multimedia antara lain:

Tabel 3. 7 Tabel Bahan Kajian Terkait Multimedia

No	Kode BK	Bahan Kajian	Bobot	
			Min	Max
A	BK Penciri Utama Bidang Multimedia³⁷			
1	BK01	<i>Animation</i>	2	4
2	BK02	<i>Education Technology</i>	2	3
3	BK03	<i>Game Development</i>	2	4
4	BK04	<i>Intermedia Advertising</i>	2	3
5	BK05	<i>Sonic / Audio Design</i>	2	3
6	BK06	<i>Cinematics</i>	2	4
7	BK07	<i>New Media Art</i>	2	4
8	BK08	<i>Web & Mobile Content Design</i>	2	3
9	BK09	<i>Immersive & Interactive Media</i>	2	4
10	BK10	<i>Spatial Design</i>	2	4
11	BK11	<i>Simulation Design</i>	2	4
12	BK12	<i>Social Issues and Professional Practice</i>	2	3
B	BK Penciri Pendukung Bidang Ilmu Komputer³⁸			
1	BK13	<i>Algorithms and Complexity</i>	2	3
2	BK14	<i>Architecture and Organization</i>	2	3
3	BK15	<i>Computational Science</i>	2	3
4	BK16	<i>Discrete Structures</i>	2	3
5	BK17	<i>Graphics and Visualization</i>	2	3
6	BK18	<i>Human-Computer Interaction</i>	2	3
7	BK19	<i>Information Assurance and Security</i>	2	3
8	BK20	<i>Information Management</i>	2	3
9	BK21	<i>Intelligent Systems</i>	2	3
10	BK22	<i>Networking and Communication</i>	2	3
11	BK23	<i>Operating Systems</i>	2	3

³⁷ Agensi Kelayakan Malaysia (MQA), *Programme Standards: Creative Multimedia Technology (2nd Edition)*, 2021.

³⁸ Association for Computing Machinery and IEEE Computer Society, *Computing Curricula 2020. Paradigms for Global Computing Education, Computing Curricula 2020*, 2020, <https://dl.acm.org/doi/book/10.1145/3467967>.

12	BK24	<i>Platform-based Development</i>	2	3
13	BK25	<i>Parallel and Distributed Computing</i>	2	3
14	BK26	<i>Programming Languages</i>	2	3
15	BK27	<i>Software Development Fundamentals</i>	2	3
16	BK28	<i>Software Engineering</i>	2	3
17	BK29	<i>Systems Fundamentals</i>	2	3
C	BK Penciri Utama SN-DIKTI			
1	BK30	Pengembangan Diri	2	2
D	BK Penciri Utama Lainnya			
1	BK31	Metodologi Penelitian	2	10

3.7 Pemetaan CPL Terhadap BK

Pemetaan CPL terhadap BK dilakukan untuk menunjukkan BK yang dibutuhkan dalam memenuhi setiap CPL yang telah ditetapkan³⁹.

Tabel 3. 8 Tabel pemetaan CPL terhadap BK

Kode BK	Kode CPL														
	CPL 01	CPL 02	CPL 03	CPL 04	CPL 05	CPL 06	CPL 07	CPL 08	CPL 09	CPL 10	CPL 11	CPL 12	CPL 13	CPL 14	CPL 15
BK01	<i>Animation</i>						√				√		√	√	
BK02	<i>Education Technology</i>					√			√						√
BK03	<i>Game Development</i>									√			√	√	
BK04	<i>Intermedia Advertising</i>					√	√		√		√				
BK05	<i>Sonic / Audio Design</i>										√			√	
BK06	<i>Cinematics</i>						√			√	√	√	√	√	√
BK07	<i>New Media Art</i>					√									
BK08	<i>Web & Mobile Content Design</i>					√			√						
BK09	<i>Immersive & Interactive Media</i>					√			√						
BK10	<i>Spatial Design</i>					√									
BK11	<i>Simulation Design</i>					√						√	√		
BK12	<i>Social Issues and Professional Practice</i>	√	√	√	√										
BK13	<i>Algorithms and Complexity</i>					√									
BK14	<i>Architecture and Organization</i>										√				
BK15	<i>Computational Science</i>														
BK16	<i>Discrete Structures</i>														
BK17	<i>Graphics and Visualization</i>					√			√						
BK18	<i>Human-Computer Interaction</i>					√			√		√				
BK19	<i>Information Assurance and Security</i>														
BK20	<i>Information Management</i>														
BK21	<i>Intelligent Systems</i>														
BK22	<i>Networking and Communication</i>													√	
BK23	<i>Operating Systems</i>										√				

³⁹ Aptikom, *Panduan Kurikulum Berbasis OBE/KKNI/SKNI APTIKOM Tahun 2022*.

BK24	Platform-based Development					√			√				
BK25	Parallel and Distributed Computing												
BK26	Programming Languages												
BK27	Software Development Fundamentals								√				
BK28	Software Engineering												
BK29	Systems Fundamentals										√		
BK30	Pengembangan Diri			√	√								
BK31	Metodologi Penelitian				√	√		√		√		√	

3.8 Pemetaan BK Terhadap Mata Kuliah

Pemetaan antara Bahan Kajian (BK) dan Mata Kuliah (MK) digunakan untuk menunjukkan bagaimana setiap bahan kajian mendukung satu atau lebih mata kuliah. Setiap mata kuliah dapat memiliki satu atau lebih bahan kajian yang relevan. Bahan kajian tersebut akan menjadi materi pembelajaran dalam mata kuliah tersebut. Mata kuliah yang menjadi ciri khas dari Program Studi adalah mata kuliah yang berasal dari Peta Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) Program Studi. Program Studi memiliki kewajiban untuk membuat pemetaan lengkap antara semua mata kuliah yang telah ditetapkan dengan bahan kajian yang dipilih⁴⁰.

Tabel 3.9 Tabel pemetaan bahan kajian dan mata kuliah

Mata Kuliah		Bahan Kajian											
		BK01	BK02	BK03	BK04	BK05	BK06	BK07	BK08	BK09	BK10	BK11	
MK01	Pengantar Multimedia		√										
MK02	Budaya Visual		√		√								
MK03	Desain Elementer				√			√		√	√	√	
MK04	Menggambar	√		√									
MK05	Pengantar Teknologi Informasi												
MK06	Algoritma dan Pemrograman												
MK07	Praktikum Aplikasi Komputer												
MK08	Praktikum Algoritma dan Pemrograman												
MK09	Matematika Diskrit												
MK10	Pendidikan Agama												
MK11	Tipografi				√								
MK12	Manajemen Proyek Multimedia						√						√
MK13	Desain Karakter	√		√							√	√	

⁴⁰ Aptikom.

MK14	Komputer Grafis						√		√	√	√
MK15	Interaksi Manusia dan Komputer	√						√		√	√
MK16	Struktur Data							√			
MK17	Praktikum Struktur Data							√			
MK18	Desain Web							√			
MK19	Aljabar Linier										
MK20	Bahasa Indonesia										
MK21	Pra Produksi Multimedia					√					√
MK22	Fotografi				√					√	
MK23	Praktikum Fotografi				√					√	
MK24	Animasi 2D	√		√						√	√
MK25	Desain Grafis						√		√	√	√
MK26	Sistem Basis Data							√			
MK27	Sistem Operasi						√		√		
MK28	Praktikum Sistem Basis Data							√			
MK29	Bahasa Inggris Dasar										
MK30	Pancasila										
MK31	Jurnalistik					√					
MK32	Broadcasting					√					
MK33	Videografi					√				√	√
MK34	Pemodelan 3D	√		√						√	√
MK35	Jaringan Komputer										
MK36	Praktikum Jaringan Komputer										
MK37	Desain UI/UX							√	√		
MK38	Statistik										
MK39	Bahasa Inggris Lanjut										
MK40	Kewarganegaraan										
MK41	Audiografi					√				√	
MK42	Animasi 3D	√		√						√	√
MK43	Praktikum Audiografi					√				√	
MK44	Video Editing						√			√	√
MK45	Pengolahan Citra Digital										
MK46	Pemrograman Berorientasi Objek			√			√	√	√		
MK47	Praktikum Pengolahan Citra Digital										
MK48	Praktikum Pemrograman Berorientasi Objek			√			√	√	√		
MK49	Metodologi Penelitian										
MK50	Augmented Reality	√									√
MK51	Virtual Reality	√									√

MK52	Periklanan Digital				√						√	
MK53	Kecerdasan Buatan											
MK54	Pemrograman Web							√				
MK55	Kewirausahaan											
MK56	Etika Profesi											
MK57	Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3)											
MK58	Teknik Supervisi											
MK59	Proposal Penelitian											
MK60	Magang Industri											
MK61	Tugas Akhir											
MK62	Bahasa Inggris Dunia Kerja											

Tabel 3. 10 Tabel pemetaan bahan kajian dan mata kuliah (bagian 2)

Mata Kuliah		Bahan Kajian										
		BK12	BK13	BK14	BK15	BK16	BK17	BK18	BK19	BK20	BK21	BK22
MK01	Pengantar Multimedia											
MK02	Budaya Visual											
MK03	Desain Elementer											
MK04	Menggambar											
MK05	Pengantar Teknologi Informasi			√						√		
MK06	Algoritma dan Pemrograman		√									
MK07	Praktikum Aplikasi Komputer									√		
MK08	Praktikum Algoritma dan Pemrograman		√									
MK09	Matematika Diskrit					√						
MK10	Pendidikan Agama	√										
MK11	Tipografi											
MK12	Manajemen Proyek Multimedia											
MK13	Desain Karakter											
MK14	Komputer Grafis						√					
MK15	Interaksi Manusia dan Komputer						√	√				
MK16	Struktur Data		√									
MK17	Praktikum Struktur Data		√									
MK18	Desain Web						√	√				
MK19	Aljabar Linier					√						
MK20	Bahasa Indonesia	√										
MK21	Pra Produksi Multimedia											
MK22	Fotografi											
MK23	Praktikum Fotografi											
MK24	Animasi 2D											
MK25	Desain Grafis						√					
MK26	Sistem Basis Data									√		
MK27	Sistem Operasi			√								
MK28	Praktikum Sistem Basis Data									√		

MK06	Algoritma dan Pemrograman							√		
MK07	Praktikum Aplikasi Komputer									
MK08	Praktikum Algoritma dan Pemrograman			√				√		
MK09	Matematika Diskrit									
MK10	Pendidikan Agama									
MK11	Tipografi									
MK12	Manajemen Proyek Multimedia				√	√				
MK13	Desain Karakter									
MK14	Komputer Grafis									
MK15	Interaksi Manusia dan Komputer									
MK16	Struktur Data							√		
MK17	Praktikum Struktur Data			√				√		
MK18	Desain Web		√	√	√	√				
MK19	Aljabar Linier									
MK20	Bahasa Indonesia									
MK21	Pra Produksi Multimedia									
MK22	Fotografi									
MK23	Praktikum Fotografi									
MK24	Animasi 2D									
MK25	Desain Grafis									
MK26	Sistem Basis Data									
MK27	Sistem Operasi	√								
MK28	Praktikum Sistem Basis Data									
MK29	Bahasa Inggris Dasar									
MK30	Pancasila									
MK31	Jurnalistik									
MK32	Broadcasting									
MK33	Videografi									
MK34	Pemodelan 3D									
MK35	Jaringan Komputer									
MK36	Praktikum Jaringan Komputer									
MK37	Desain UI/UX					√	√			
MK38	Statistik								√	
MK39	Bahasa Inggris Lanjut									
MK40	Kewarganegaraan									
MK41	Audiografi									
MK42	Animasi 3D									
MK43	Praktikum Audiografi									
MK44	Video Editing									
MK45	Pengolahan Citra Digital									
MK46	Pemrograman Berorientasi Objek		√		√	√	√			
MK47	Praktikum Pengolahan Citra Digital									

MK48	Praktikum Pemrograman Berorientasi Objek		√		√	√	√									
MK49	Metodologi Penelitian															√
MK50	Augmented Reality		√													
MK51	Virtual Reality		√													
MK52	Periklanan Digital															
MK53	Kecerdasan Buatan															
MK54	Pemrograman Web		√		√	√	√									
MK55	Kewirausahaan														√	
MK56	Etika Profesi														√	
MK57	Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3)														√	
MK58	Teknik Supervisi														√	
MK59	Proposal Penelitian															√
MK60	Magang Industri														√	
MK61	Tugas Akhir															√
MK62	Bahasa Inggris Dunia Kerja														√	

3.9 Pemetaan CPL Terhadap Mata Kuliah

Pemetaan CPL terhadap MK dilakukan untuk menunjukkan keterhubungan antara mata kuliah terhadap CPL Program Studi, dengan melakukan pemetaan seluruh MK dan CPL yang telah ditetapkan Program Studi, termasuk CPL aspek sikap dan keterampilan umum. Pada proses pemetaannya memungkinkan 1 (satu) MK memiliki lebih dari 1 (satu) CPL, begitu pula sebaliknya⁴¹.

Tabel 4. 1 Tabel pemetaan CPL terhadap mata kuliah

Mata Kuliah		CPL Program Studi														
		CPL 01	CPL 02	CPL 03	CPL 04	CPL 05	CPL 06	CPL 07	CPL 08	CPL 09	CPL 10	CPL 11	CPL 12	CPL 13	CPL 14	CPL 15
MK 01	Pengantar Multimedia					√				√		√				
MK 02	Budaya Visual		√													
MK 03	Desain Elementer					√	√			√			√	√		
MK 04	Menggambar					√	√			√			√	√		
MK 05	Pengantar Teknologi Informasi											√				
MK 06	Algoritma dan Pemrograman					√										
MK 07	Praktikum Aplikasi Komputer							√				√				

⁴¹ Aptikom.

MK 08	Praktikum Algoritma dan Pemrograman					√										
MK 09	Matematika Diskrit					√										
MK 10	Pendidikan Agama	√														
MK 11	Tipografi							√	√							
MK 12	Manajemen Proyek Multimedia		√					√		√						√
MK 13	Desain Karakter					√	√		√				√			
MK 14	Komputer Grafis							√	√		√	√			√	
MK 15	Interaksi Manusia dan Komputer						√									
MK 16	Struktur Data						√									
MK 17	Praktikum Struktur Data						√	√								
MK 18	Desain Web							√								
MK 19	Aljabar Linier						√									
MK 20	Bahasa Indonesia			√												
MK 21	Pra Produksi Multimedia		√					√		√		√				
MK 22	Fotografi					√			√							
MK 23	Praktikum Fotografi					√	√	√	√	√	√					
MK 24	Animasi 2D					√	√	√	√	√	√	√	√			
MK 25	Desain Grafis					√	√	√	√	√			√			
MK 26	Sistem Basis Data					√										
MK 27	Sistem Operasi					√										
MK 28	Praktikum Sistem Basis Data							√								
MK 29	Bahasa Inggris Dasar	√	√													
MK 30	Pancasila	√		√												
MK 31	Jurnalistik							√	√	√		√				
MK 32	Broadcasting							√	√	√		√				
MK 33	Videografi					√	√	√	√	√	√	√			√	

MK 34	Pemodelan 3D					√	√	√		√	√	√		√		
MK 35	Jaringan Komputer					√										
MK 36	Praktikum Jaringan Komputer							√								
MK 37	Desain UI/UX						√	√		√						
MK 38	Statistik					√										
MK 39	Bahasa Inggris Lanjut	√	√													
MK 40	Kewarganegaraan	√		√												
MK 41	Audiografi					√				√	√					
MK 42	Animasi 3D					√	√	√		√	√	√		√		
MK 43	Praktikum Audiografi					√	√	√		√	√	√				√
MK 44	Video Editing					√	√	√		√	√	√	√			√
MK 45	Pengolahan Citra Digital					√										
MK 46	Pemrograman Berorientasi Objek					√										
MK 47	Praktikum Pengolahan Citra Digital					√		√								
MK 48	Praktikum Pemrograman Berorientasi Objek							√								
MK 49	Metodologi Penelitian								√							
MK 50	Augmented Reality					√		√		√		√				
MK 51	Virtual Reality					√		√		√		√				
MK 52	Periklanan Digital		√			√	√	√		√						
MK 53	Kecerdasan Buatan					√										
MK 54	Pemrograman Web					√										
MK 55	Kewirausahaan		√		√											√
MK 56	Etika Profesi			√												
MK 57	Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3)			√												
MK 58	Teknik Supervisi		√					√								

MK 59	Proposal Penelitian		√					√		√				
MK 60	Magang Industri		√					√						√
MK 61	Tugas Akhir			√				√		√				√
MK 62	Bahasa Inggris Dunia Kerja	√	√											

3.10 Pemetaan BK – CPL – MK

Setelah penentuan CPL dan MK, selanjutnya dibuat pemetaan antara BK dengan CPL dan MK. Pemetaan ini untuk menunjukkan keterkaitan antara BK, CPL, dan MK. Pengisian MK pada matrik dilakukan dengan melihat keterkaitan MK dengan BK (Tabel 3. 8, 3. 9, dan 3. 10), lalu melihat keterkaitan MK tersebut dengan CP (Tabel 3. 11).

Tabel 4. 2 Tabel pemetaan BK-CPL-MK

Kode BK	Kode CPL				
	CPL01	CPL02	CPL03	CPL04	CPL05
BK01					MK04,MK13,MK24,MK34,MK42,MK50,MK51
BK02		MK02			MK01
BK03					MK04,MK13,MK24,MK34,MK42,MK46
BK04		MK02,MK52			MK03,MK22,MK23,MK52
BK05					MK41,MK43
BK06		MK12,MK21			MK33,MK44
BK07					MK03,MK25,MK27,MK46
BK08					MK26,MK46,MK54
BK09					MK03,MK25,MK27,MK46
BK10		MK52			MK03,MK13,MK22,MK23,MK24,MK25,MK33,MK34,MK41,MK42,MK43,MK44,MK52
BK11		MK12,MK21			MK03,MK13,MK24,MK25,MK33,MK34,MK42,MK44,MK50,MK51
BK12	MK10,MK29,MK30,MK39,MK40,MK62	MK29,MK39,MK62	MK20,MK30,MK40		
BK13					MK06,MK08,MK45,MK46,MK47,MK54
BK14					MK27,MK35
BK15					MK53
BK16					MK09,MK38
BK17					MK25,MK50,MK51

BK18					MK54
BK19					
BK20					MK26
BK21					MK45,MK47,MK53
BK22					
BK23					MK27
BK24					MK46,MK50,MK51,MK54
BK25					
BK26					MK08,MK46,MK54
BK27		MK12			MK46,MK54
BK28		MK12			MK46,MK54
BK29					MK06,MK08
BK30		MK55,MK58,MK60	MK56,MK57	MK55	MK38
BK31		MK59	MK61		

Tabel 4. 3 Tabel pemetaan BK-CPL-MK (bagian 2)

Kode BK	Kode CPL				
	CPL06	CPL07	CPL08	CPL09	CPL10
BK01	MK04,MK13,MK15,MK24,MK34,MK42	MK24,MK34,MK42,MK50,MK51		MK04,MK13,MK24,MK34,MK42,MK50,MK51	MK24,MK34,MK42
BK02				MK01	
BK03	MK04,MK13,MK24,MK34,MK42	MK24,MK34,MK42,MK48		MK04,MK13,MK24,MK34,MK42	MK24,MK34,MK42
BK04	MK03,MK23,MK52	MK23,MK52		MK03,MK11,MK22,MK23,MK52	MK11,MK23
BK05	MK43	MK43		MK41,MK43	MK41,MK43
BK06	MK33,MK44	MK12,MK21,MK31,MK32,MK33,MK44		MK31,MK32,MK33,MK44	MK12,MK21,MK31,MK32,MK33,MK44
BK07	MK03,MK25	MK14,MK25,MK48		MK03,MK14,MK25	MK25
BK08	MK15,MK16,MK17,MK37	MK17,MK18,MK28,MK37,MK48		MK37	
BK09	MK03,MK25,MK37	MK14,MK25,MK37,MK48		MK03,MK14,MK25,MK37	MK25
BK10	MK03,MK13,MK15,MK23,MK24,MK25,MK33,MK34,MK42,MK43,MK44,MK52	MK14,MK23,MK24,MK25,MK33,MK34,MK42,MK43,MK44,MK52		MK03,MK13,MK14,MK22,MK23,MK24,MK25,MK33,MK34,MK41,MK42,MK43,MK44,MK52	MK23,MK24,MK25,MK33,MK34,MK41,MK42,MK43,MK44
BK11	MK03,MK13,MK15,MK24,MK25,MK33,MK34,MK42,MK44	MK12,MK14,MK21,MK24,MK25,MK33,MK34,MK42,MK44,MK50,MK51		MK03,MK13,MK14,MK24,MK25,MK33,MK34,MK42,MK44,MK50,MK51	MK12,MK21,MK24,MK25,MK33,MK34,MK42,MK44
BK12					
BK13	MK16,MK17	MK17,MK47,MK48			
BK14		MK36			
BK15					
BK16	MK19				
BK17	MK15,MK25	MK14,MK18,MK25,MK50,MK51		MK14,MK25,MK50,MK51	MK25
BK18	MK15,MK37	MK18,MK37		MK37	
BK19	MK37	MK36,MK37		MK37	
BK20		MK07,MK28			
BK21		MK47			

BK22	MK37	MK36,MK37		MK37	
BK23					
BK24		MK18,MK48,MK50 ,MK51		MK50,MK51	
BK25					
BK26	MK17	MK17,MK18,MK48			
BK27	MK37	MK12,MK18,MK37 ,MK48		MK37	MK12
BK28	MK37	MK12,MK18,MK37 ,MK48		MK37	MK12
BK29	MK16,MK17	MK17			
BK30		MK58	MK49,MK60		
BK31			MK59,MK61		MK59,MK61

Tabel 4. 4 Tabel pemetaan BK-CPL-MK (bagian 3)

Kode BK	Kode CPL				
	CPL11	CPL12	CPL13	CPL14	CPL15
BK01	MK24,MK34,MK42 ,MK50,MK51	MK04,MK24	MK04,MK13,MK2 4,MK34,MK42		
BK02	MK01				
BK03	MK24,MK34,MK42	MK04,MK24	MK04,MK13,MK2 4,MK34,MK42		
BK04	MK23	MK03	MK03		
BK05	MK43			MK43	
BK06	MK33,MK44	MK21,MK31,MK32 ,MK33,MK44		MK33,MK44	MK12
BK07	MK14	MK03,MK14	MK03,MK25	MK14	
BK08					
BK09	MK14	MK03,MK14	MK03,MK25	MK14	
BK10	MK14,MK23,MK24 ,MK33,MK34,MK4 2,MK43,MK44	MK03,MK14,MK24 ,MK33,MK44	MK03,MK13,MK2 4,MK25,MK34,MK 42	MK14,MK33,MK4 3,MK44	
BK11	MK14,MK24,MK33 ,MK34,MK42,MK4 4,MK50,MK51	MK03,MK14,MK21 ,MK24,MK33,MK4 4	MK03,MK13,MK2 4,MK25,MK34,MK 42	MK14,MK33,MK4 4	MK12
BK12					
BK13					
BK14	MK05				
BK15					
BK16					
BK17	MK14,MK50,MK51	MK14	MK25	MK14	
BK18					
BK19					
BK20	MK05,MK07				
BK21					
BK22					
BK23					
BK24	MK50,MK51				
BK25					
BK26					
BK27					MK12
BK28					MK12
BK29					
BK30					MK55,MK60
BK31					MK61

3.11 Susunan Mata Kuliah dan Bobot SKS

Program Studi perlu mengevaluasi dan menentukan bobot SKS untuk setiap MK yang telah ditentukan. Besarnya bobot SKS suatu MK dimaknai sebagai waktu yang dibutuhkan oleh mahasiswa untuk dapat memiliki kemampuan yang dirumuskan dalam sebuah MK tersebut. Program Studi dapat menentukan bobot SKS berdasarkan tingkat kemampuan yang harus dicapai sesuai CPL yang dibebankan pada MK yang direpresentasikan dalam Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)⁴².

Tabel 3. 12 Susunan mata kuliah dan bobot SKS

No	Mata Kuliah	SKS	Semester									
			1	2	3	4	5	6	7	8		
1	MK01	Pengantar Multimedia	2	√								
2	MK02	Budaya Visual	2	√								
3	MK03	Desain Elementer	2	√								
4	MK04	Menggambar	2	√								
5	MK05	Pengantar Teknologi Informasi	2	√								
6	MK06	Algoritma dan Pemrograman	2	√								
7	MK07	Praktikum Aplikasi Komputer	2	√								
8	MK08	Praktikum Algoritma dan Pemrograman	2	√								
9	MK09	Matematika Diskrit	2	√								
10	MK10	Pendidikan Agama	2	√								
11	MK11	Tipografi	2		√							
12	MK12	Manajemen Proyek Multimedia	2		√							
13	MK13	Desain Karakter	2		√							
14	MK14	Komputer Grafis	2		√							
15	MK15	Interaksi Manusia dan Komputer	2		√							
16	MK16	Struktur Data	2		√							
17	MK17	Praktikum Struktur Data	2		√							
18	MK18	Desain Web	2		√							
19	MK19	Aljabar Linier	2		√							
20	MK20	Bahasa Indonesia	2		√							
21	MK21	Pra Produksi Multimedia	2			√						
22	MK22	Fotografi	2			√						
23	MK23	Praktikum Fotografi	2			√						
24	MK24	Animasi 2D	2			√						
25	MK25	Desain Grafis	2			√						
26	MK26	Sistem Basis Data	2			√						

⁴² Aptikom.

27	MK27	Sistem Operasi	2			√					
28	MK28	Praktikum Sistem Basis Data	2			√					
29	MK29	Bahasa Inggris Dasar	2			√					
30	MK30	Pancasila	2			√					
31	MK31	Jurnalistik	2				√				
32	MK32	Broadcasting	2				√				
33	MK33	Videografi	2				√				
34	MK34	Pemodelan 3D	2				√				
35	MK35	Jaringan Komputer	2				√				
36	MK36	Praktikum Jaringan Komputer	2				√				
37	MK37	Desain UI/UX	2				√				
38	MK38	Statistik	2				√				
39	MK39	Bahasa Inggris Lanjut	2				√				
40	MK40	Kewarganegaraan	2				√				
41	MK41	Audiografi	2					√			
42	MK42	Animasi 3D	2					√			
43	MK43	Praktikum Audiografi	2					√			
44	MK44	Video Editing	2					√			
45	MK45	Pengolahan Citra Digital	2					√			
46	MK46	Pemrograman Berorientasi Objek	2					√			
47	MK47	Praktikum Pengolahan Citra Digital	2					√			
48	MK48	Praktikum Pemrograman Berorientasi Objek	2					√			
49	MK49	Metodologi Penelitian	2					√			
50	MK50	Augmented Reality	2						√		
51	MK51	Virtual Reality	2						√		
52	MK52	Periklanan Digital	2						√		
53	MK53	Kecerdasan Buatan	2						√		
54	MK54	Pemrograman Web	2						√		
55	MK55	Kewirausahaan	2						√		
56	MK56	Etika Profesi	2						√		
57	MK57	Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3)	2						√		
58	MK58	Teknik Supervisi	2						√		
59	MK59	Proposal Penelitian	2						√		
60	MK60	Magang Industri	20							√	
61	MK61	Tugas Akhir	6								√
62	MK62	Bahasa Inggris Dunia Kerja	2								√
Total			146	20	20	20	20	18	20	20	8

*Keterangan:

	: Mata kuliah penciri utama program studi
	: Mata kuliah penciri pendukung program studi
	: Mata kuliah penciri utama SN-DIKTI / perguruan tinggi
	: Mata kuliah penciri utama lainnya

3.12 Organisasi Mata Kuliah

Organisasi Mata Kuliah (MK) diatur untuk mengelompokkan mata kuliah berdasarkan kategori mata kuliah penciri utama, mata kuliah pilihan, dan mata kuliah penciri utama kurikulum pada setiap semester.

Tabel 3. 13 Organisasi mata kuliah

Semester	SKS	Jumlah MK	MK Penciri Utama Program studi	MK penciri pendukung program studi	MK penciri utama SN-DIKTI / perguruan tinggi	MK penciri utama lainnya
VIII	8	2			MK62	MK61
VII	20	1			MK60	
VI	20	10	MK50, MK52, MK51	MK53, MK54	MK55, MK56, MK57, MK58	MK59
V	18	9	MK41, MK42, MK43, MK44	MK45, MK46, MK47, MK48		MK49
IV	20	10	MK31, MK32, MK33, MK34	MK35, MK36, MK37	MK38, MK39, MK40	
III	20	10	MK21, MK22, MK23, MK24, MK25	MK26, MK27, MK28	MK29, MK30	
II	20	10	MK11, MK12, MK13, MK14	MK15, MK16, MK17, MK18	MK19, MK20	
I	20	10	MK01, MK02, MK03, MK04	MK05, MK06, MK07, MK08	MK09, MK10	
	146	62				

*Keterangan:

	: Mata kuliah penciri utama program studi
	: Mata kuliah penciri pendukung program studi
	: Mata kuliah penciri utama SN-DIKTI / perguruan tinggi
	: Mata kuliah penciri utama lainnya

3.13 Struktur MK dan Peta Pemenuhan CPL

Struktur MK disusun untuk menghasilkan Peta Pemenuhan CPL.

Tabel 3. 14 Struktur MK dan peta pemenuhan CPL

	Semester							
	1	2	3	4	5	6	7	8
CPL01	MK10		MK29, MK30	MK39, MK40				MK62

CPL02	MK02	MK12	MK21, MK29	MK39		MK52, MK55, MK58, MK59	MK60	MK62
CPL03		MK20	MK30	MK40		MK56, MK57		MK61
CPL04						MK55		
CPL05	MK01, MK03, MK04, MK06, MK08, MK09	MK13	MK22, MK23, MK24, MK25, MK26, MK27	MK33, MK34, MK35, MK38	MK41, MK42, MK43, MK44, MK45, MK46, MK47	MK50, MK51, MK52, MK53, MK54		
CPL06	MK03, MK04	MK13, MK15, MK16, MK17, MK19	MK23, MK24, MK25	MK33, MK34, MK37	MK42, MK43, MK44	MK52		
CPL07	MK07	MK12, MK14, MK17, MK18	MK21, MK23, MK24, MK25, MK28	MK31, MK32, MK33, MK34, MK36, MK37	MK42, MK43, MK44, MK47, MK48	MK50, MK51, MK52, MK58		
CPL08					MK49	MK59	MK60	MK61
CPL09	MK01, MK03, MK04	MK11, MK13, MK14	MK22, MK23, MK24, MK25	MK31, MK32, MK33, MK34, MK37	MK41, MK42, MK43, MK44	MK50, MK51, MK52		
CPL10		MK11, MK12	MK21, MK23, MK24, MK25	MK31, MK32, MK33, MK34	MK41, MK42, MK43, MK44	MK59		MK61
CPL11	MK01, MK05, MK07	MK14	MK23, MK24	MK33, MK34	MK42, MK43, MK44	MK50, MK51		
CPL12	MK03, MK04	MK14	MK21, MK24	MK31, MK32, MK33	MK44			
CPL13	MK03, MK04	MK13	MK24, MK25	MK34	MK42			
CPL14		MK14		MK33	MK43, MK44			
CPL15		MK12				MK55	MK60	MK61

*Keterangan:

Mata kuliah yang ditebalkan adalah mata kuliah penciri utama program studi

3.14 Sebaran Mata Kuliah

Sebaran mata kuliah tiap semester dimaksudkan untuk mendistribusikan mata kuliah yang ada di program studi ke dalam tiap semester yang disesuaikan dengan beban belajar mahasiswa untuk mencapai profil lulusan yang dimiliki program studi. Sebaran mata kuliah juga mengandung pembagian jam teori dan praktik tiap mata kuliah. Adapun sebaran mata kuliah tiap semester Program Studi D4 Teknologi Rekayasa Multimedia adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 15 Sebaran mata kuliah prodi TRM semester 1

No	Kode	Mata Kuliah	SKS		Jam	
			Teori	Praktik	Teori	Praktik
1	1 1 1 0 0 1 2	Pengantar Multimedia	2		2	
2	1 1 1 0 0 2 2	Budaya Visual	2		2	
3	1 1 1 1 0 3 2	Desain Elementer		2		6
4	1 1 1 1 0 4 2	Menggambar		2		6
5	1 1 1 0 0 5 2	Pengantar Teknologi Informasi	2		2	
6	1 1 1 0 0 6 2	Algoritma dan Pemrograman	2		2	
7	1 1 1 1 0 7 2	Praktikum Aplikasi Komputer		2		6
8	1 1 1 1 0 8 2	Praktikum Algoritma dan Pemrograman		2		6
9	1 1 1 0 0 9 2	Matematika Diskrit	2		2	
10	0 0 0 0 0 1 2	Pendidikan Agama	2		2	
			12	8	12	24

Tabel 3. 16 Sebaran mata kuliah prodi TRM semester 2

No	Kode	Mata Kuliah	SKS		Jam	
			Teori	Praktik	Teori	Praktik
1	1 1 2 0 1 0 2	Tipografi	2		2	
2	1 1 2 0 1 1 2	Manajemen Proyek Multimedia	2		2	
3	1 1 2 1 1 2 2	Desain Karakter		2		6
4	1 1 2 1 1 3 2	Komputer Grafis		2		6
5	1 1 2 0 1 4 2	Interaksi Manusia dan Komputer	2		2	
6	1 1 2 0 1 5 2	Struktur Data	2		2	
7	1 1 2 1 1 6 2	Praktikum Struktur Data		2		6
8	1 1 2 1 1 7 2	Desain Web		2		6
9	1 1 2 0 1 8 2	Aljabar Linier	2		2	
10	0 0 0 0 0 2 2	Bahasa Indonesia	2		2	
			12	8	12	24

Tabel 3. 17 Sebaran mata kuliah prodi TRM semester 3

No	Kode	Mata Kuliah	SKS		Jam	
			Teori	Praktik	Teori	Praktik
1	1 1 3 0 1 9 2	Pra Produksi Multimedia	2		2	
2	1 1 3 0 2 0 2	Fotografi	2		2	
3	1 1 3 1 2 1 2	Praktikum Fotografi		2		6
4	1 1 3 1 2 2 2	Animasi 2D		2		6
5	1 1 3 1 2 3 2	Desain Grafis		2		6
6	1 1 3 0 2 4 2	Sistem Basis Data	2		2	
7	1 1 3 0 2 5 2	Sistem Operasi	2		2	
8	1 1 3 1 2 6 2	Praktikum Sistem Basis Data		2		6
9	1 1 3 0 2 7 2	Bahasa Inggris Dasar	2		2	
10	0 0 0 0 0 3 2	Pancasila	2		2	
			12	8	12	24

Tabel 3. 18 Sebaran mata kuliah prodi TRM semester 4

No	Kode	Mata Kuliah	SKS		Jam	
			Teori	Praktik	Teori	Praktik
1	1 1 4 0 2 8 2	Jurnalistik	2		2	
2	1 1 4 1 2 9 2	Broadcasting	2		2	
3	1 1 4 1 3 0 2	Videografi		2		6
4	1 1 4 0 3 1 2	Pemodelan 3D		2		6
5	1 1 4 0 3 2 2	Jaringan Komputer	2		2	
6	1 1 4 1 3 3 2	Praktikum Jaringan Komputer		2		6
7	1 1 4 1 3 4 2	Desain UI/UX		2		6
8	1 1 4 0 3 5 2	Statistik	2		2	
9	1 1 4 0 3 6 2	Bahasa Inggris Lanjut	2		2	
10	0 0 0 0 0 4 2	Kewarganegaraan	2		2	
			12	8	12	24

Tabel 3. 19 Sebaran mata kuliah prodi TRM semester 5

No	Kode	Mata Kuliah	SKS		Jam	
			Teori	Praktik	Teori	Praktik
1	1 1 5 0 3 7 2	Audiografi	2		2	
2	1 1 5 1 3 8 2	Animasi 3D		2		6
3	1 1 5 1 3 9 2	Praktikum Audiografi		2		6
4	1 1 5 1 4 0 2	Video Editing		2		6
5	1 1 5 0 4 1 2	Pengolahan Citra Digital	2		2	
6	1 1 5 0 4 2 2	Pemrograman Berorientasi Objek	2		2	
7	1 1 5 1 4 3 2	Praktikum Pengolahan Citra Digital		2		6

8	1 1 5 1 4 4 2	Praktikum Pemrograman Berorientasi Objek		2		6
9	0 0 0 0 0 5 2	Metodologi Penelitian	2		2	
			8	10	8	30

Tabel 3. 20 Sebaran mata kuliah prodi TRM semester 6

No	Kode	Mata Kuliah	SKS		Jam	
			Teori	Praktik	Teori	Praktik
1	1 1 6 1 4 5 2	Augmented Reality		2		6
2	1 1 6 1 4 6 2	Virtual Reality		2		6
3	1 1 6 1 4 7 2	Periklanan Digital		2		6
4	1 1 6 0 4 8 2	Kecerdasan Buatan	2		2	
5	1 1 6 0 4 9 2	Pemrograman Web		2		6
6	1 1 6 0 5 0 2	Kewirausahaan	2		2	
7	1 1 6 0 5 1 2	Etika Profesi	2		2	
8	1 1 6 0 5 2 2	Kesehatan dan Keselamatan Kerja (K3)	2		2	
9	1 1 6 0 5 3 2	Teknik Supervisi	2		2	
10	1 1 6 0 5 4 2	Proposal Penelitian	2		2	
			12	8	12	24

Tabel 3. 21 Sebaran mata kuliah prodi TRM semester 7

No	Kode	Mata Kuliah	SKS		Jam	
			Teori	Praktik	Teori	Praktik
1	1 1 7 1 5 6 2	Magang Industri		20		60
			0	20	0	60

Tabel 3. 22 Sebaran mata kuliah prodi TRM semester 8

No	Kode	Mata Kuliah	SKS		Jam	
			Teori	Praktik	Teori	Praktik
1	1 1 8 1 5 7 6	Tugas Akhir		6		18
2	1 1 8 0 5 8 2	Bahasa Inggris Dunia Kerja	2		2	
			2	6	4	18

*Keterangan:

- : Mata kuliah penciri utama program studi
- : Mata kuliah penciri pendukung program studi
- : Mata kuliah penciri utama SN-DIKTI / perguruan tinggi
- : Mata kuliah penciri utama lainnya

Merdeka Belajar – Kampus Merdeka (MBKM) adalah kebijakan yang dikeluarkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, yang bertujuan untuk mendorong mahasiswa menguasai berbagai bidang ilmu yang berguna untuk masuk ke dunia kerja. Kebijakan ini memberi mahasiswa kesempatan untuk memilih mata kuliah yang ingin mereka ambil⁴³.

Kebijakan Merdeka Belajar – Kampus Merdeka ini sesuai dengan Permendikbud Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi. Pada Pasal 18, disebutkan bahwa pemenuhan masa dan beban belajar untuk mahasiswa program sarjana atau sarjana terapan dapat dilakukan dengan dua cara: 1) mengikuti seluruh proses pembelajaran dalam program studi di perguruan tinggi sesuai dengan masa dan beban belajar; dan 2) mengikuti sebagian proses pembelajaran dalam program studi dan sisanya di luar program studi⁴⁴.

Melalui Merdeka Belajar – Kampus Merdeka, mahasiswa memiliki kesempatan untuk belajar selama satu semester atau setara dengan 20 SKS di luar program studi di perguruan tinggi yang sama; dan paling lama dua semester atau setara dengan 40 SKS untuk pembelajaran dalam program studi yang sama di perguruan tinggi yang berbeda, pembelajaran dalam program studi yang berbeda di perguruan tinggi yang berbeda, dan/atau pembelajaran di luar perguruan tinggi⁴⁵.

Sebagai program studi sarjana terapan, maka prodi D4 Teknologi Rekayasa Multimedia Politeknik Negeri Cilacap juga menerapkan kurikulum MBKM, sehingga memberi kesempatan belajar selama satu semester setara 20 sks bagi para mahasiswanya. Penempatan mata kuliah MBKM di prodi D4 Teknologi Rekayasa Multimedia Politeknik Negeri Cilacap diletakkan di semester 6, karena pada semester 6 ini, mahasiswa telah mendapatkan mata kuliah-mata kuliah inti dari multimedia, sehingga harapannya, ketika mahasiswa mengikuti program MBKM di luar program studi, mahasiswa telah mendapatkan bekal ilmu yang cukup terkait multimedia, yang dapat diterapkan di tempat/program MBKM. Selain itu, pada semester 7, mahasiswa juga mengambil mata kuliah magang industri, sehingga memungkinkan mahasiswa

⁴³ Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, “Buku Panduan Merdeka Belajar-Kampus Merdeka,” 2020.

⁴⁴ Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

⁴⁵ Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

untuk mengambil magang selama 2 semester berturut-turut, jika ingin meneruskan magang dari semester 6.

Adapun mata kuliah MBKM di program studi D4 Teknologi Rekayasa Multimedia Politeknik Negeri Cilacap adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 23 Sebaran mata kuliah prodi TRM semester 6 untuk MBKM

No	Kode	Mata Kuliah	SKS		Jam	
			Teori	Praktik	Teori	Praktik
1	1 1 6 1 5 5 2	Magang Bersertifikat (MSIB)				
2		Studi Independen (MSIB)				
3		Kuliah Kerja Nyata (Pendanaan)				
4		Projek Independen				
5		Penelitian				
6		Pengabdian kepada Masyarakat				
7		Pertukaran Mahasiswa				
8		Kegiatan Wirausaha				
			0	20	0	60

Mata kuliah tersebut merupakan bentuk kegiatan pembelajaran sesuai dengan Permendikbud No 3 Tahun 2020 Pasal 15 ayat 1⁴⁶.

⁴⁶ Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

BAB IV

PENUTUP

Dokumen kurikulum Program Studi Sarjana Terapan Teknologi Rekayasa Multimedia ini merupakan hasil kerja keras dan kolaborasi dari berbagai pihak yang memiliki dedikasi tinggi dalam dunia pendidikan dan industri. Kami berharap dokumen ini dapat menjadi pedoman yang jelas dan bermanfaat dalam menjalankan proses pendidikan di program studi ini, serta membantu mahasiswa dalam mencapai kompetensi yang diharapkan.

Kami menyadari bahwa perkembangan teknologi dan kebutuhan industri akan terus berubah dan berkembang. Oleh karena itu, kurikulum ini perlu dievaluasi dan diperbarui secara berkala agar tetap relevan dan sesuai dengan tuntutan zaman. Kami mengajak seluruh pihak, baik dari kalangan akademisi, mahasiswa, maupun praktisi industri, untuk memberikan masukan yang konstruktif demi perbaikan dan penyempurnaan kurikulum ini di masa mendatang.

Adapun kegiatan yang menjadi saran adalah sebagai berikut:

1. **Evaluasi Berkala:**
Melakukan evaluasi kurikulum secara rutin setiap beberapa tahun sekali untuk menyesuaikan dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan industri.
2. **Kolaborasi dengan Industri:**
Meningkatkan kerjasama dengan berbagai perusahaan dan industri terkait untuk memastikan lulusan memiliki kompetensi yang sesuai dengan kebutuhan pasar kerja.
3. **Pengembangan Kompetensi Dosen:**
Memberikan pelatihan dan pengembangan kompetensi bagi dosen agar selalu mengikuti perkembangan terbaru di bidang teknologi rekayasa multimedia.
4. **Feedback Mahasiswa:**
Melibatkan mahasiswa dalam memberikan umpan balik mengenai proses pembelajaran dan kurikulum untuk meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan.

5. Penelitian dan Inovasi:

Mendorong kegiatan penelitian dan inovasi di kalangan dosen dan mahasiswa untuk menghasilkan karya-karya yang bermanfaat bagi masyarakat dan industri.

Akhir kata, kami berharap dokumen kurikulum ini dapat menjadi landasan yang kuat dalam mencapai visi dan misi Program Studi Sarjana Terapan Teknologi Rekayasa Multimedia. Semoga semua upaya dan kerja keras yang telah dilakukan dapat memberikan manfaat yang besar bagi kemajuan pendidikan dan kesejahteraan bangsa.

DAFTAR PUSTAKA

- “10 Daftar YouTuber Terpopuler Di Indonesia Tahun 2023.” Accessed May 7, 2024. <https://www.pramborsfm.com/lifestyle/10-daftar-youtuber-terpopuler-di-indonesia-tahun-2023/all>.
- Agensi Kelayakan Malaysia (MQA). *Programme Standards: Creative Multimedia Technology (2nd Edition)*, 2021.
- Aptikom. *Panduan Kurikulum Berbasis OBE/KKNI/SKKNI APTIKOM Tahun 2022*. Vol. 1, 2022.
- . *Pengembangan Kurikulum KKNI Berdasarkan OBE Bidang Ilmu Informatika Dan Komputer. Asosiasi Pendidikan Tinggi Informatika Dan Komputer*. Vol. 1, 2020.
- Aris, Junaidi, Dewi Wulandari, Syamsul Arifin, Hendrawan Soetanto, Sri Suning Kusumawardani, Sri Peni Wastutiningsih, Made Supartha Utama, Cahyono, Edy, and Gatot F. Hertono. *PANDUAN PENYUSUNAN KURIKULUM PENDIDIKAN TINGGI DI ERA INDUSTRI 4.0 UNTUK MENDUKUNG MERDEKA BELAJAR - KAMPUS MERDEKA*. Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan. Jakarta, 2023. <https://dikti.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/2020/10/BUKU-PANDUAN-PENYUSUNAN-KURIKULUM-PENDIDIKAN-TINGGI-MBKM.pdf>.
- Association for Computing Machinery, and IEEE Computer Society. *Computing Curricula 2020. Paradigms for Global Computing Education. Computing Curricula 2020*, 2020. <https://dl.acm.org/doi/book/10.1145/3467967>.
- Direktorat Akademik Pendidikan Tinggi Vokasi. *Panduan Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi Vokasi*. Direktorat Akademik Pendidikan Tinggi Vokasi, 2022.
- Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. “PDDIKTI : Pangkalan Data Pendidikan Tinggi.” *PDDikti*, 2019. https://pddikti.kemdikbud.go.id/search/teknologi_rekayasa_multimedia.
- Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. “Buku Panduan Merdeka Belajar-Kampus Merdeka,” 2020.
- Jurusan Teknik Informatika Politeknik Negeri Batam. “D4 Teknologi Rekayasa Multimedia.” Accessed February 13, 2024.

- <https://if.polibatam.ac.id/trm/index.html>.
- Kemendikbudristek. "Data Kebudayaan Kemendikbudristek." Accessed May 7, 2024. <https://referensi.data.kemdikbud.go.id/pustaka/keterampilankerja/penyetaraan/link>.
- Kementerian Ketenagakerjaan Republik Indonesia. *PENETAPAN STANDAR KOMPETENSI KERJA NASIONAL INDONESIA KATEGORI INFORMASI DAN KOMUNIKASI GOLONGAN POKOK PRODUKSI GAMBAR BERGERAK, VIDEO DAN PROGRAM TELEVISI, PEREKAM SUARA DAN PENERBITAN MUSIK BIDANG ANIMASI*, 2020.
- . "PENETAPAN STANDAR KOMPETENSI KERJA NASIONAL INDONESIA KATEGORI INFORMASI DAN KOMUNIKASI GOLONGAN POKOK PRODUKSI GAMBAR BERGERAK, VIDEO DAN PROGRAM TELEVISI, PEREKAMAN SUARA DAN PENERBITAN MUSIK BIDANG MULTIMEDIA," 2018.
- . "Tentang KKKNI - Sejarah KKKNI." Accessed May 7, 2024. <https://skkni.kemnaker.go.id/tentang-kkni>.
- . "Tentang KKKNI - Jenjang & Deskripsi." Accessed May 7, 2024. <https://skkni.kemnaker.go.id/tentang-kkni/jenjang-deskripsi>.
- . "Tentang KKKNI - Kelembagaan SKKNI." Accessed May 7, 2024. <https://skkni.kemnaker.go.id/tentang-kkni/penyetaraan-jenjang>.
- Kominfo. *Daftar Unit Kompetensi Okupasi Dalam Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) Tahun 2018*, 2018.
- "Lowongan Kerja Animator Di Indonesia - Mei 2024 | Jobstreet." Accessed May 7, 2024. <https://www.jobstreet.co.id/id/animator-jobs>.
- "Lowongan Kerja Desain Grafis Di Indonesia - Mei 2024 (Halaman 4) | Jobstreet." Accessed May 7, 2024. <https://www.jobstreet.co.id/id/desain-grafis-jobs?page=4>.
- "Maukuliah | Desainer Multimedia." Accessed August 5, 2024. <https://maukuliah.id/jobs/desainer-multimedia>.
- Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. "Salinan Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2020 Tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi," 2020.
- Politeknik Bhakti Semesta. "Profil Kelulusan Prodi Rekayasa Multimedia." Accessed February 13, 2024. <https://bhaktisemesta.ac.id/program-studi/rekayasa-multimedia/profil-kelulusan/>.

“Profesi/Karier Content Creator - Tugas Hingga Gajinya 2024 | Quipper Campus.”
Accessed May 7, 2024. <https://campus.quipper.com/careers/content-creator>.

“Program Pelatihan : Kementerian Ketenagakerjaan RI.” Accessed August 5, 2024.
<https://proglat.kemnaker.go.id/programs/aebe91f2-59e1-4309-a1e3-237f98f9544e/versions/4>.

“Teknologi Rekayasa Multimedia – PENS.” Accessed May 7, 2024.
<https://trm.pens.ac.id/>.

Universitas STIKUBANK. “D4-Teknologi Rekayasa Multimedia Grafis – Universitas Stikubank (UNISBANK) Semarang,” 2023. <https://www.unisbank.ac.id/v3/d4-teknologi-rekayasa-multimedia-grafis/>.