

# Politeknik Negeri Batam

Pusat Pengembangan Pembelajaran dan Penjaminan Mutu

## Silabus Mata Kuliah Program Studi

Sarjana Terapan  
Teknologi Rekayasa Multimedia

**Tahun :** 2023

### 1. Profil Profesional Mandiri (Program Educational Objectives)

Program Educational Objective (PEO) atau Profil Profesional Mandiri adalah pernyataan yang secara luas menggambarkan karir dan pencapaian profesional yang dipersiapkan oleh program untuk dicapai lulusan beberapa tahun setelah lulus dari program pendidikan.

Profil Profesional Mandiri yang didefinisikan untuk Program Studi Sarjana Terapan Teknologi Rekayasa Multimedia yang ditargetkan dicapai 3 hingga 5 tahun setelah lulus antara lain:

- a. Mampu secara kreatif, inovatif, dan profesional menghasilkan produk dan jasa di bidang multimedia sesuai dengan perkembangan teknologi;
- b. Memiliki keterampilan personal dan interpersonal yang unggul untuk sukses berkarir di industri, akademis, dan bisnis;
- c. Terlibat dalam kegiatan pengembangan karir profesional dan mempertahankan keunggulan kompetitif dalam pembelajaran seumur hidup melalui pendidikan lebih lanjut, penelitian terapan, dan kegiatan profesional lainnya.

### 2. Kompetensi Utama

Program Studi Sarjana Terapan Teknologi Rekayasa Multimedia memiliki kompetensi utama mampu menguasai tahapan proses produksi multimedia; dimulai dengan brainstorming pada tahapan pra produksi, produksi, dan penyuntingan audio visual pada proses paska produksi.

### 3. Capaian Pembelajaran Lulusan

Kode CP	Capaian Pembelajaran (CP)	Sumber Acuan
	<b>Aspek Sikap</b>	
S-1	Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius;	Permendikbud Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi
S-2	Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika;	
S-3	Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban berdasarkan Pancasila;	
S-4	Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa;	
S-5	Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain;	
S-6	Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;	
S-7	Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara;	
S-8	Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik;	
S-9	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;	
S-10	Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan.	
	<b>Aspek Pengetahuan</b>	
P-1	Mampu menguasai konsep teoretis sains alam, seni dan matematika terapan secara umum;	a. SKKNI Bidang Multimedia b. CDIO Framework c. Panduan Kurikulum PTV 2022
P-2	Mampu menguasai konsep teoretis sains reka cipta, prinsip reka cipta secara mendalam;	
P-3	Mampu menguasai konsep dan prinsip tahapan produksi multimedia dengan menerapkan teknologi mutakhir yang dapat diimplementasikan menjadi produk multimedia yang siap digunakan;	

Kode CP	Capaian Pembelajaran (CP)	Sumber Acuan	
P-4	Mampu menerapkan prinsip kerjasama dalam tim, komunikasi efektif, manajemen konflik, kolaborasi, serta keterampilan interpersonal;		
P-5	Mampu menerapkan prinsip dan teknik berkomunikasi efektif secara lisan dan tulisan dalam bidang multimedia;		
P-6	Mampu menguasai pengetahuan, prinsip dan tata cara kerja di studio dan kegiatan workspace, serta pelaksanaan Keselamatan dan Kesehatan Kerja, dan Lingkungan (K3L);		
P-7	Mampu menguasai pengetahuan, faktual tentang perkembangan teknologi mutakhir.		
	<b>Aspek Keterampilan Umum</b>		
KU-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;		Permendikbud Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi
KU-2	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, terukur dan disiplin;		
KU-3	Mampu mengembangkan dan mengaplikasikan ide-ide kreatif;		
KU-4	Memiliki jiwa kewirausahaan (entrepreneurship), kemampuan managerial dan leadership;		
KU-5	Mampu bertanggung jawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervise dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggung jawabnya;		
KU-6	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi;		
KU-7	Mampu berkomunikasi dengan menggunakan Bahasa Inggris berkualitas baik khususnya di lingkungan organisasi, perusahaan dan industri;		
KU-8	Mampu mengkaji kasus penerapan ilmu pengetahuan, teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan bidang keahliannya dalam rangka menghasilkan prototype, prosedur baku, desain atau karya seni;		
KU-9	Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja sama dan hasil kerjasama didalam maupun di luar lembaganya.		
	<b>Aspek Keterampilan Khusus</b>	a. SKKNI Bidang Multimedia b. CDIO Framework c. Panduan Kurikulum PTV 2022	
KK-1	Mampu menerapkan pengetahuan, teknik, keterampilan dan peralatan modern, matematika, sains, teknik, dan teknologi untuk memecahkan masalah, memberikan solusi bisnis secara luas sesuai dengan disiplin ilmu multimedia, dan dapat memperbarui diri secara mandiri dalam pembelajaran sepanjang hayat;		
KK-2	Mampu menganalisa, mengidentifikasi, dan merancang solusi untuk masalah teknis yang terdefinisi dan bekerjasama dalam membuat desain sistem, komponen, atau proses yang sesuai dengan disiplin ilmu multimedia;		
KK-3	Mampu menerapkan komunikasi tertulis, lisan, dan grafis dalam lingkungan teknis dan non-teknis secara luas serta mampu mengidentifikasi dan menggunakan literatur teknis yang sesuai;		
KK-4	Mampu berfungsi secara efektif sebagai anggota tim teknis.		

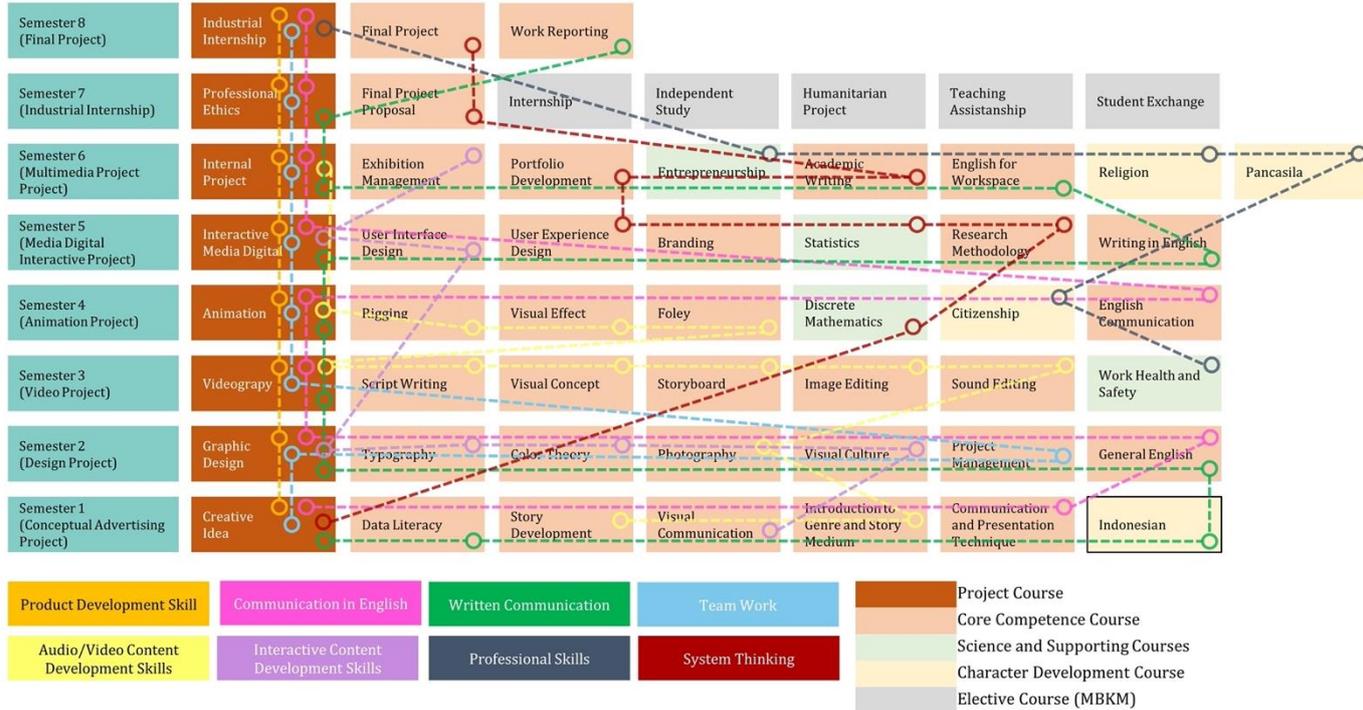
#### 4. Prospek Kerja

Adapun prospek kerja bagi lulusan Program Studi Sarjana Terapan Teknologi Rekayasa Multimedia adalah:

- a. Graphic Designer

- b. Photographer
- c. Script Writer
- d. Sound Editor
- e. Storyboard Artist
- f. UI/UX Designer
- g. Video Editor
- h. Videographer
- i. Entrepreneur

### 5. Peta Matakuliah



### 6. Silabus Matakuliah

No	Komponen Silabus	Deskripsi
1	Mata Kuliah	: Ide Kreatif
	Kode	: TRM101
	SKS	: 4
	Deskripsi Mata Kuliah	: Mata kuliah ide kreatif merupakan pondasi dasar dalam penciptaan karya untuk memulai suatu proses kreatif dari pemikiran, memecahkan masalah, dan empiris. Mata kuliah ini difokuskan bagaimana mahasiswa dapat membangun atau menciptakan ide dari pra produksi hingga pasca produksi.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	: 1 Menemukan ide kreatif 2 Mengidentifikasi kerangka konsep ide yang diciptakan 3 Mengoptimalkan kegiatan brainstorming 4 Menganalisis hasil brainstorming 5 Mendemonstrasikan ide kreatif dalam bentuk pitching 6 Mendemonstrasikan kemampuan teamwork dalam menghasilkan ide kreatif

No	Komponen Silabus	Deskripsi
2	Mata Kuliah	: Literasi Data
	Kode	: TRM102
	SKS	: 3
	Deskripsi Mata Kuliah	: Mata kuliah ini bertujuan agar mahasiswa mampu mencari informasi yang valid berkaitan dengan data sebagai referensi dalam sebuah proyek.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	: 1 Menyeleksi informasi yang berkaitan dengan data sebagai referensi dalam sebuah proyek 2 Memvalidasi informasi yang diperoleh 3 Mengelola informasi pada proyek yang sedang dikerjakan 4 Mengimplementasikan hasil pengelolaan data literasi dalam dokumen laporan proyek 5 Mendemonstrasikan kemampuan teamwork dalam menghasilkan data literasi
3	Mata Kuliah	: Pengembangan Cerita
	Kode	: TRM103
	SKS	: 3
	Deskripsi Mata Kuliah	: Mata kuliah ini bertujuan untuk menyusun premis, menentukan karakter, mengembangkan alur cerita serta membuat sinopsis untuk produk multimedia seperti media promosi, iklan, film, dan sebagainya.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	: 1 Menganalisis bahasa naratif dan bahasa adegan 2 Merancang premis cerita 3 Merancang struktur cerita tiga babak dalam membangun cerita 4 Mengkarakteristikan tokoh yang akan digunakan dalam kerangka cerita 5 Memproyeksikan kerangka cerita dalam bentuk sinopsis 6 Mendemonstrasikan kemampuan teamwork dalam menghasilkan sinopsis
4	Mata Kuliah	: Komunikasi Visual
	Kode	: TRM104
	SKS	: 2
	Deskripsi Mata Kuliah	: Mata kuliah ini berfokus pada prinsip komunikasi dan visual sebagai upaya penyampaian pesan melalui karya visual. Perkuliahan ini terbagi menjadi dua komponen penting, yaitu Konsep Komunikasi dan Konsep Visual sebagai bentuk perancangan karya desain dan komunikasi visual.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	: 1 Mengidentifikasi prinsip dasar komunikasi dan visual 2 Mengidentifikasi fungsi semiotika terhadap konsep visual 3 Mengembangkan konsep komunikasi dan konsep visual 4 Mengidentifikasi prinsip Gestalt dalam karya komunikasi visual 5 Menyusun design brief dalam sebuah proyek 6 Mendemonstrasikan kemampuan teamwork dalam menghasilkan konsep visual
5	Mata Kuliah	: Kapita Selektta
	Kode	: TRM105
	SKS	: 3
	Deskripsi Mata Kuliah	: Mata kuliah ini bertujuan agar mahasiswa mampu menjelaskan berbagai genre cerita dan memilih media yang tepat sesuai dengan genre cerita tersebut.

No	Komponen Silabus	Deskripsi
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	1 Mengidentifikasi genre cerita yang akan dirancang 2 Menganalisis bentuk media yang digunakan sesuai dengan referensi dan konsep cerita 3 Mengkorelasikan genre cerita sesuai dengan bentuk media yang telah ditentukan 4 Merancang genre cerita dan menerapkan pada media yang telah ditentukan 5 Mendemonstrasikan kemampuan teamwork dalam menghasilkan genre cerita dan media publikasi
6	Mata Kuliah	: Komunikasi dan Teknik Presentasi
	Kode	: TRM106
	SKS	: 3
	Deskripsi Mata Kuliah	: Mata kuliah ini bertujuan agar mahasiswa mampu mengelola dan menyampaikan informasi kepada khalayak dengan kemampuan komunikasi yang baik serta teknik presentasi yang efektif dan efisien.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	1 Mengoptimalkan teknik presentasi yang benar 2 Mengelola bahan presentasi yang efektif, efisien, dan komunikatif 3 Mengelola perangkat pendukung presentasi dengan optimal 4 Memprioritaskan etika selama melakukan presentasi 5 Mendemonstrasikan kemampuan teamwork dalam menghasilkan slide presentasi
7	Mata Kuliah	: Pendidikan Bahasa Indonesia
	Kode	: PK001TRM
	SKS	: 2
	Deskripsi Mata Kuliah	: Mata kuliah ini berfokus pada konsep-konsep penulisan ilmiah yang berisi tentang arti, fungsi dan ragam bahasa, EYD, diksi, kalimat efektif, paragraf, kutipan dan daftar pustaka.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	1 Menelaah konsep ragam bahasa dan pedoman umum ejaan (EYD) Bahasa Indonesia 2 Menyusun kalimat dan paragraf dalam bentuk laporan 3 Menyusun tulisan sesuai dengan tata tulis karya ilmiah 4 Menggunakan bahasa baku dan penulisan sesuai EYD dalam laporan 5 Mendemonstrasikan kemampuan teamwork dalam menghasilkan laporan proyek
8	Mata Kuliah	: Desain Grafis
	Kode	: TRM207
	SKS	: 4
	Deskripsi Mata Kuliah	: Mata kuliah ini berfokus pada teori, sejarah, rancangan elemen dan prinsip dasar, pengelolaan komposisi dan layout pada desain grafis.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	1 Mendefinisikan teori dan sejarah desain grafis 2 Mengkreasikan prinsip gestalt pada desain grafis 3 Merancang elemen dan prinsip dasar desain grafis 4 Mengelola komposisi dan layout pada desain grafis 5 Membangun konsep desain grafis sebagai media promosi 6 Merancang prototipe desain grafis sebagai media promosi 7 Mendemonstrasikan kemampuan teamwork dalam menghasilkan desain grafis
9	Mata Kuliah	: Tipografi

No	Komponen Silabus	Deskripsi
	Kode	: TRM208
	SKS	: 3
	Deskripsi Mata Kuliah	: Matakuliah ini memberikan pemahaman pengetahuan mengenai pengantar dan sejarah tipografi, klasifikasi huruf, anatomi huruf, fitur huruf, ekspresi tipografi, serta pengaplikasiannya kepada desain diberbagai media.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	: 1 Menafsirkan pengantar teori tipografi dan sejarah tipografi 2 Menganalisis klasifikasi dan keluarga huruf 3 Mengidentifikasi anatomi huruf 4 Mengatur fitur huruf 5 Mengkategorikan huruf 6 Mengkreasikan ekspresi tipografi dalam desain di berbagai media multimedia 7 Mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam pembuatan huruf 8 Mendemonstrasikan kemampuan teamwork dalam penerapan tipografi
10	Mata Kuliah	: Teori Warna
	Kode	: TRM209
	SKS	: 3
	Deskripsi Mata Kuliah	: Mata kuliah ini berfokus pada teori warna, sejarah warna, terminologi warna, klasifikasi warna, profil warna, dan psikologi warna sehingga dapat diimplementasikan pada multimedia.
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	: 1 Menafsirkan teori dan sejarah warna 2 Mengklasifikasikan terminologi warna 3 Mendiversifikasi klasifikasi warna 4 Menyusun profil warna 5 Mengkorelasikan psikologi warna 6 Mengoptimalkan penggunaan palet warna dalam karya multimedia 7 Mendemonstrasikan kemampuan teamwork dalam penggunaan warna untuk produksi karya multimedia	
11	Mata Kuliah	: Fotografi
	Kode	: TRM210
	SKS	: 3
	Deskripsi Mata Kuliah	: Mata kuliah ini berfokus pada penguasaan teknik fotografi digital dan proses penyuntingan foto sebagai suatu bentuk komunikasi visual untuk menyampaikan informasi atau pesan seefektif mungkin.

No	Komponen Silabus	Deskripsi
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 Mendiversifikasi macam-macam kamera dan lensa</li> <li>2 Mengoptimalkan pengoperasian macam-macam perlengkapan kamera</li> <li>3 Menganalisis triangle exposure</li> <li>4 Mengelola ISO, aperture, shutter speed, white balance, dan focus</li> <li>5 Mengkreasikan konsep komposisi pada foto</li> <li>6 Memotret dengan berbagai teknik fotografi</li> <li>7 Mengelola penyuntingan foto menggunakan aplikasi pengolah foto</li> <li>8 Mengoptimalkan implementasi konsep dan teknik fotografi sesuai dengan kebutuhan industri</li> <li>9 Mendemonstrasikan kemampuan teamwork dalam menghasilkan karya fotografi</li> </ol>
12	Mata Kuliah	: Budaya Visual
	Kode	: TRM211
	SKS	: 2
	Deskripsi Mata Kuliah	: Mata kuliah berfokus pada pengenalan ciri-ciri visual dari setiap masa dan tempat yang berkaitan dengan budaya untuk menghasilkan karya multimedia.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 Menafsirkan teori dasar budaya visual yang berkaitan dengan ilmu budaya, seni, dan desain</li> <li>2 Merangkum perkembangan budaya visual pada setiap masa dan tempat</li> <li>3 Menganalisis wujud dan unsur budaya visual</li> <li>4 Mengidentifikasi nilai estetis serta makna sebuah karya</li> <li>5 Menganalisis karya visual digital</li> <li>6 Mengoptimalkan penggunaan kecerdasan buatan dalam menghasilkan karya visual</li> <li>7 Mendemonstrasikan kemampuan teamwork dalam menghasilkan karya multimedia sesuai dengan budaya visual</li> </ol>
13	Mata Kuliah	: Manajemen Proyek
	Kode	: TRM212
	SKS	: 2
	Deskripsi Mata Kuliah	: Mata kuliah ini berfokus pada perencanaan sebuah proyek (project brief), perancangan proses kreatif (creative brief), dan panduan rancangan karya multimedia (design brief) serta analisis kebutuhan dan kendala pada proyek.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 Mengelola proyek di bidang multimedia sesuai dengan kemampuan personal dan interpersonal</li> <li>2 Mengoptimalkan pembuatan dokumen untuk perencanaan sebuah proyek (project brief)</li> <li>3 Merencanakan proses kreatif pada proyek multimedia</li> <li>4 Menyusun panduan pembuatan proyek multimedia</li> <li>5 Menganalisis kebutuhan dan kendala pada proyek</li> <li>6 Mendemonstrasikan kemampuan teamwork dalam mengelola proyek multimedia</li> </ol>
14	Mata Kuliah	: Bahasa Inggris Umum
	Kode	: TRM213
	SKS	: 3

No	Komponen Silabus	Deskripsi
	Deskripsi Mata Kuliah	: Mata kuliah ini berfokus pada kemampuan berkomunikasi dalam Bahasa Inggris baik secara lisan maupun tertulis.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	: 1 Mengoptimalkan kemampuan berkomunikasi verbal dalam interaksi informal (speaking for informal interaction) 2 Mengidentifikasi penggunaan kosakata yang berkaitan dengan bidang multimedia (top multimedia vocabularies) 3 Mengoptimalkan kemampuan berkomunikasi verbal dalam dunia pendidikan (speaking for academic purpose) 4 Mendemonstrasikan kemampuan teamwork dalam berkomunikasi dengan Bahasa Inggris secara verbal
15	Mata Kuliah	: Videografi
	Kode	: TRM314
	SKS	: 4
	Deskripsi Mata Kuliah	: Mata kuliah ini membahas tentang penerapan kaidah-kaidah produksi video dalam rangka menciptakan sebuah pesan melalui media gambar bergerak menggunakan media rekam berupa kamera. mata kuliah ini memberikan keterampilan pengoperasian media rekam dan peralatan penunjang dalam bentuk perangkat keras yang berkaitan dengan kebutuhan produksi untuk melengkapi keterampilan produksi di lapangan atau studio. Proses pembelajaran dicapai dengan praktikum lapangan dan review hasil.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	
16	Mata Kuliah	: Naskah Produksi
	Kode	: TRM315
	SKS	: 3
	Deskripsi Mata Kuliah	: Mata kuliah ini membahas pengenalan skenario film maupun non film di mana mahasiswa dapat mengimplementasikan isian Cerita pada karya yang dibuat. Dalam mata kuliah ini terdiri pemberian materi secara teori dan pratikum untuk memberikan pengalaman dan kemampuan skill mahasiswa dalam penciptaan karya produksi audio visual
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	
17	Mata Kuliah	: Konsep Visual
	Kode	: TRM316
	SKS	: 3
	Deskripsi Mata Kuliah	: Matakuliah ini mempelajari tentang bagaimana mengolah dan menyampaikan pesan secara visual melalui medium video digital. Keahlian Studi komposisi, perspektif, desain lingkungan, gambar tokoh dan karakter desain diperlukan oleh seorang Konsep visual artist. Tujuan Utama berupa menyampaikan ide konsep kepada individu maupun kelompok lain. Agar dapat saling bekerja sama dalam mencapai suatu tujuan dari ide konsep yang telah dimengerti dan disetujui bersama.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	

No	Komponen Silabus	Deskripsi
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	
18	Mata Kuliah	: Papan Cerita
	Kode	: TRM317
	SKS	: 3
	Deskripsi Mata Kuliah	: Mata kuliah ini ini dirancang untuk memberikan pemahaman komprehensif kepada para mahasiswa mengenai prinsip dan teknik storyboarding. Para peserta didik akan mempelajari dasar-dasar visual storytelling, komposisi gambar, dan sequential storytelling melalui pembuatan storyboard untuk berbagai media seperti film, animasi, dan periklanan. Kuliah ini akan mencakup metode storyboarding tradisional dan digital, dan para mahasiswa akan memiliki kesempatan untuk mengembangkan keterampilan mereka melalui proyek dan latihan langsung.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	
19	Mata Kuliah	: Penyuntingan Gambar
	Kode	: TRM318
	SKS	: 3
	Deskripsi Mata Kuliah	: Mata kuliah ini merupakan mata kuliah yang merancang dan mengembangkan penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi, audio dan video dengan alat bantu aplikasi komputer sehingga dapat dinikmati. Pemahaman mahasiswa terhadap proses postproduction dalam pembuatan karya multimedia.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	
20	Mata Kuliah	: Penyuntingan Suara
	Kode	: TRM319
	SKS	: 3
	Deskripsi Mata Kuliah	: Pada mata kuliah ini mahasiswa belajar dan menguraikan tentang cara mengoperasikan software Studio one atau logic pro. Mengenalkan kepada mahasiswa menu dan area kerja yang terdapat dalam studio one atau logic pro. Selain itu mahasiswa akan di arahkan menganalisis suara dan penyunting audio atau musik sederhana yang dibuat menggunakan midi controller.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	
21	Mata Kuliah	: Kesehatan dan Keselamatan Kerja
	Kode	: TRM320
	SKS	: 2

No	Komponen Silabus	Deskripsi
	Deskripsi Mata Kuliah	: Mata kuliah ini bertujuan agar mahasiswa mampu memahami dan mengimplementasikan kesehatan dan keselamatan kerja demi menjaga keselamatan diri sendiri, lingkungan sekitar dan aset kerja.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	
22	Mata Kuliah	: Animasi
	Kode	: TRM421
	SKS	: 4
	Deskripsi Mata Kuliah	: Mata kuliah ini memperkenalkan mahasiswa tentang komunikasi secara efektif menggunakan gerak grafis, termasuk penerapannya dalam bidang perfilman, siaran dan desain komersial, media interaktif, dan permainan (game) yang menggabungkan musik, visual dan tipografi agar dapat dieksplorasi mengikuti teori-teori dasar komposisi kinetik dan estetika.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	
23	Mata Kuliah	: Gerak Mekanik
	Kode	: TRM422
	SKS	: 3
	Deskripsi Mata Kuliah	: Mata kuliah ini akan memperkenalkan mahasiswa tentang rigging dan animasi karakter atau objek di After Effects melibatkan pembuatan sistem kontrol dan sambungan untuk memanipulasi dan menganimasikan gerakan dan deformasi elemen dalam komposisi.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	
24	Mata Kuliah	: Efek Visual
	Kode	: TRM423
	SKS	: 3
	Deskripsi Mata Kuliah	: Mata kuliah ini berisi tentang pemberian efek khusus visual pada animasi dan objek 2D maupun 3D menggunakan CG (Computer Graphics)/CGI (Computer Generated Imagery).
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	
25	Mata Kuliah	: Foley
	Kode	: TRM124
	SKS	: 3
	Deskripsi Mata Kuliah	: Pada mata kuliah ini, Mahasiswa belajar dan menerapkan proses pembuatan audio. Mahasiswa mampu menerapkan dan membuat suara-suara dan sound effect yang akan digunakan untuk penunjang suara dalam film atau animasi. Mahasiswa dapat mengimplementasikan keperluan suara dalam film atau animasi mulai dari proses mentah hingga berbentuk audio foley yang sesuai.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	

No	Komponen Silabus	Deskripsi
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	
26	Mata Kuliah	: Matematika Diskrit
	Kode	: TRM425
	SKS	: 2
	Deskripsi Mata Kuliah	: Matakuliah ini menyajikan dasar dan beberapa terapan ilmu Matematika di bidang Multimedia. Topik yang diberikan meliputi Aritmatika Bilangan, Vektor, Aljabar Matriks, Transformasi Geometri, Interpolasi, serta Skala dan Resolusi.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	
27	Mata Kuliah	: Kewarganegaraan
	Kode	: PK002TRM
	SKS	: 3
	Deskripsi Mata Kuliah	: Mata kuliah ini mendorong mahasiswa agar bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa; memiliki moral, etika, kepribadian yang baik; bertanggungjawab atas pekerjaannya secara mandiri; mampu menginternalisasi semangat kemandirian, kejujuran, dan kewirausahaan didalam menyelesaikan tugasnya sebagai konsekuensi atas perannya sebagai warga negara Indonesia yang bangga dan cinta tanah air serta mendukung perdamaian dunia.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	
28	Mata Kuliah	: Komunikasi Bahasa Inggris
	Kode	: TRM426
	SKS	: 3
	Deskripsi Mata Kuliah	: Mata kuliah ini adalah mata kuliah Bahasa Inggris yang berfokus pada kemampuan berkomunikasi baik secara lisan maupun tulisan berhubungan dengan kehidupan sehari-hari dan akademik dengan menerapkan cara berkomunikasi dengan pola Bahasa Inggris yang tepat.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	
29	Mata Kuliah	: Digital Media Interaktif
	Kode	: TRM527
	SKS	: 4
	Deskripsi Mata Kuliah	: Mata kuliah ini bertujuan untuk membuat dan mengimplementasikan produk digital media interaktif berbasis web sebagai wadah promosi dan pameran berbagai macam produk multimedia

No	Komponen Silabus	Deskripsi
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	
30	Mata Kuliah	: Desain Antar Muka
	Kode	: TRM528
	SKS	: 3
	Deskripsi Mata Kuliah	: Mata kuliah mengajarkan prinsip-prinsip dan teknik-teknik dalam merancang antarmuka yang efektif dan menarik dalam produk atau layanan digital. Mahasiswa akan mempelajari tentang pemilihan elemen desain visual, tata letak, navigasi, serta penggunaan warna dan tipografi yang tepat untuk menciptakan antarmuka yang intuitif dan mudah digunakan oleh pengguna. Selain itu, mata kuliah ini juga membahas tentang penggunaan teknologi dan alat-alat desain yang digunakan dalam mengembangkan antarmuka, serta mengaplikasikan konsep-konsep desain responsif agar antarmuka dapat menyesuaikan diri dengan berbagai perangkat dan ukuran layar.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	
31	Mata Kuliah	: Desain Pengalaman Pengguna
	Kode	: TRM529
	SKS	: 3
	Deskripsi Mata Kuliah	: Mata kuliah ini membahas konsep, prinsip, dan metodologi dalam merancang pengalaman pengguna yang baik dalam produk atau layanan digital. Mahasiswa mempelajari penelitian pengguna, analisis kebutuhan, perancangan interaksi, prototyping, evaluasi, dan pengujian produk, serta faktor psikologis dan sosial yang memengaruhi UX. Mata kuliah ini penting dalam industri desain dan pengembangan produk digital untuk meningkatkan kepuasan pengguna dan kesuksesan produk.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	
32	Mata Kuliah	: Penjenamaan
	Kode	: TRM530
	SKS	: 3
	Deskripsi Mata Kuliah	: Mata kuliah ini mempelajari proses penciptaan produk atau elemen kasat mata dari sebuah brand yang menyampaikan karakter, komitmen dan nilai-nilai produk sebuah perusahaan agar dipahami oleh konsumen melalui aspek warna, simbol, tipologi, pemberian nama, istilah, rancangan, atau kombinasi kesemuanya, yang dibuat dengan tujuan untuk mengidentifikasi barang atau jasa dan pembeda yang unggul dari pesaingnya, membentuk persepsi masyarakat, membangun rasa percaya masyarakat kepada brand dan membangun rasa cinta masyarakat kepada brand
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	

No	Komponen Silabus	Deskripsi
33	Mata Kuliah	: Statistika
	Kode	: TRM531
	SKS	: 3
	Deskripsi Mata Kuliah	: Mata kuliah ini ...
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	
34	Mata Kuliah	: Metode Penelitian
	Kode	: TRM532
	SKS	: 3
	Deskripsi Mata Kuliah	: Mata kuliah ini bertujuan untuk memberikan pemahaman tentang penelitian terapan kepada mahasiswa. Mata kuliah ini melatih mahasiswa untuk memberikan argumen tentang langkah-langkah penyelesaian yang diambil, utamanya mengenai alasan formulasi masalah, alasan pemilihan metode, alasan pemilihan alat, alasan pemilihan teknik validasi, menjalankan metode yang dipilih, menggunakan alat, merancang penyelesaian masalah, menguji penyelesaian masalah, dan sekaligus menyatakan dengan jelas kontribusi praktis dari pekerjaannya.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	
35	Mata Kuliah	: Menulis Bahasa Inggris
	Kode	: TRM533
	SKS	: 2
	Deskripsi Mata Kuliah	: Mata kuliah ini menekankan pada kemampuan mahasiswa untuk menulis dalam bahasa Inggris dalam konteks ilmiah. Mahasiswa belajar untuk mengumpulkan ide dalam menulis, outlining, dan mengembangkannya dari kalimat, paragraf, esai, hingga penyusunan laporan ilmiah.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	
36	Mata Kuliah	: Proyek Internal
	Kode	: TRM634
	SKS	: 4
	Deskripsi Mata Kuliah	: Mata kuliah ini menerapkan proses engineering dalam skala terbatas (yaitu menggunakan beberapa asumsi yang ditetapkan) terhadap persoalan yang ditemukan atau dilaporkan oleh industri (client). Hasil akhir dari kuliah ini dapat berupa prototype program/produk multimedia dan laporan riset yang bisa digunakan untuk dikembangkan lebih lanjut dalam bentuk kerja sama riset, proyek eksternal, magang, maupun tugas akhir.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	

No	Komponen Silabus	Deskripsi
37	Mata Kuliah	: Tata Kelola Pameran
	Kode	: TRM635
	SKS	: 3
	Deskripsi Mata Kuliah	: Mata kuliah ini Berisikan pemahaman mendasar tentang aspek-aspek pengelolaan (manajemen) sumber daya yang memahami mekanisme kerja berbagai tata kelola pameran. Mata kuliah ini mempraktekkan karya-karya dari mata kuliah Proyek Internal untuk mempersiapkan sebuah bentuk presentasi karya dan nilai-nilai karya pada publik.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	
38	Mata Kuliah	: Portofolio Development
	Kode	: TRM636
	SKS	: 3
	Deskripsi Mata Kuliah	: Mata kuliah ini ...
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	
39	Mata Kuliah	: Kewirausahaan
	Kode	: TRM637
	SKS	: 3
	Deskripsi Mata Kuliah	: Mata kuliah ini berisi materi tentang dunia kewirausahaan, menyusun rencana usaha, dan merealisasikan rencana usaha.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	
40	Mata Kuliah	: Penulisan Karya Ilmiah
	Kode	: TRM638
	SKS	: 2
	Deskripsi Mata Kuliah	: Mata kuliah ini berisi materi tentang pemilihan tujuan publikasi karya ilmiah, penulisan karya ilmiah menggunakan format penulisan karya ilmiah dan tata cara publikasi karya ilmiah.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	
41	Mata Kuliah	: Bahasa Inggris Dunia Kerja
	Kode	: TRM639
	SKS	: 2

No	Komponen Silabus	Deskripsi
	Deskripsi Mata Kuliah	: Mata kuliah ini berisikan tentang komunikasi dalam Bahasa Inggris dunia kerja baik secara lisan maupun tertulis. Beberapa topik terkait adalah <i>Conversation in a workplace (Common phrases used), Composing and replying email, Making arrangements (Extending Invitation), Giving idea, arguments and interruption in a meeting, Interviewing and Reporting, Explaining Graph and Chart in English, Writing the application letter, Composing CV in English, Job interview/internship (most common job interview questions and how to respond to it)/tips and trick, Being an interviewee, Being an interviewer, Leading a meeting, Presenting/Demo a product /service.</i>
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	
42	Mata Kuliah	: Pendidikan Agama
	Kode	: PK003TRM
	SKS	: 2
	Deskripsi Mata Kuliah	: Mata kuliah ini bertujuan agar mahasiswa mampu memahami konsep Iman dan ketuhanan, memahami konsep manusia sebagai makhluk Tuhan yang berakal, berjiwa dan berohani, mengetahui dan memahami hak dan tanggung jawab manusia dalam ajaran agama, konsep etika dalam agama dan apa yang menjadi karakteristik dan tujuan etika agama.
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)		
43	Mata Kuliah	: Pendidikan Pancasila
	Kode	: PK004TRM
	SKS	: 2
	Deskripsi Mata Kuliah	: Mata kuliah ini adalah salah satu mata kuliah wajib yang harus diikuti oleh mahasiswa. Dalam Undang-Undang No. 12 tahun 2012 pasal 35 ayat 3 disebutkan bahwa pada kurikulum pendidikan tinggi wajib memuat mata kuliah Pendidikan Agama, Pendidikan Pancasila, Pendidikan Kewarganegaraan, dan Bahasa Indonesia untuk program sarjana dan diploma. Mata kuliah ini bertujuan untuk mengantarkan mahasiswa dalam memantapkan kepribadiannya agar secara konsisten mampu mewujudkan nilai-nilai dasar keagamaan dan kebudayaan, rasa kebangsaan dan cinta tanah air sepanjang hayat.
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)		
44	Mata Kuliah	: Etika Profesi
	Kode	: TRM740
	SKS	: 2
	Deskripsi Mata Kuliah	: Matakuliah ini merupakan bagian dari paket magang. Matakuliah ini berisikan pengetahuan tentang etika, profesi dan profesionalitas, serta implementasi profesionalitas dalam kegiatan magang yang dilakukan.

No	Komponen Silabus	Deskripsi
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	
45	Mata Kuliah	: Proposal Tugas Akhir
	Kode	: TRM742
	SKS	: 4
	Deskripsi Mata Kuliah	: Matakuliah ini berisikan Pendahuluan (Sosialisasi Alur Tugas Akhir, Pencarian Judul Tugas Akhir, dan Penentuan Pembimbing); Seminar Proposal; Bimbingan Tugas Akhir
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	
46	Mata Kuliah	: Magang Merdeka
	Kode	: MB001TRM
	SKS	: 10
	Deskripsi Mata Kuliah	: Mata kuliah ini memberikan pengalaman kepada mahasiswa untuk melakukan pembelajaran di tempat kerja atau industri baik itu <i>hard skill</i> maupun <i>soft skill</i> sesuai dengan pedoman merdeka belajar.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	
47	Mata Kuliah	: Studi Independen
	Kode	: MB002TRM
	SKS	: 10
	Deskripsi Mata Kuliah	: Mata kuliah ini bertujuan agar mahasiswa dapat mewujudkan gagasan dan karya besar atau karya dari ide kreatif yang dilombakan di tingkat nasional maupun internasional sesuai dengan pedoman merdeka belajar.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	
48	Mata Kuliah	: Proyek Kemanusiaan
	Kode	: MB003TRM
	SKS	: 10
	Deskripsi Mata Kuliah	: Mata kuliah ini berisikan kegiatan yang dapat diikuti oleh mahasiswa dalam membantu mengatasi bencana melalui program – program kemanusiaan yang sifatnya voluntary dan berjangka pendek sesuai dengan pedoman merdeka belajar.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	
49	Mata Kuliah	: Asistensi Mengajar
	Kode	: MB004TRM

No	Komponen Silabus	Deskripsi
	SKS	: 10
	Deskripsi Mata Kuliah	: Mata kuliah ini memberikan kesempatan kepada mahasiswa yang memiliki minat dalam bidang pendidikan untuk turut serta mengajarkan dan memperdalam ilmunya dengan menjadi guru di satuan pendidikan dan dilaksanakan sesuai dengan pedoman merdeka belajar.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	
50	Mata Kuliah	: Pertukaran Pelajar
	Kode	: MB005TRM
	SKS	: 10
	Deskripsi Mata Kuliah	: Mata kuliah ini berisikan kegiatan yang menunjang mahasiswa untuk dapat belajar lintas program studi atau lintas perguruan tinggi sesuai dengan pedoman merdeka belajar.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	
51	Mata Kuliah	: Magang Industri
	Kode	: TRM842
	SKS	: 10
	Deskripsi Mata Kuliah	: Mata kuliah ini memberikan pengalaman kepada mahasiswa untuk melakukan pembelajaran di tempat kerja atau industri baik itu hard skill maupun soft skill, sebelum mereka bekerja secara nyata. Pembelajaran yang akan diperoleh adalah tentang pengenalan industri, rekaman aktifitas kerja, dan kedisiplinan kerja.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	
52	Mata Kuliah	: Pelaporan Kerja
	Kode	: TRM843
	SKS	: 2
	Deskripsi Mata Kuliah	: Matakuliah ini merupakan bagian dari paket magang. Matakuliah ini berisikan pembuatan rencana kerja, pelaksanaan kerja, dokumentasi masalah dan cara menyelesaikannya, serta Penyusunan Laporan Kerja dari kegiatan magang di industri/perusahaan.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	
53	Mata Kuliah	: Tugas Akhir
	Kode	: TRM844
	SKS	: 6

<b>No</b>	<b>Komponen Silabus</b>	<b>Deskripsi</b>
	Deskripsi Mata Kuliah	Mata kuliah ini berisikan Pendahuluan (Sosialisasi Alur Tugas Akhir, Pencarian Judul Tugas Akhir, dan Penentuan Pembimbing); Bimbingan Tugas Akhir; Penulisan Laporan Tugas Akhir; Sidang Hasil Tugas Akhir.
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Tujuan Pembelajaran)	

*[Lengkapi tabel silabus dengan data seluruh mata kuliah, dan silabus ini menjadi data yang dipublikasi pada website masing-masing Program Studi].*