

## **PROGRAM STUDI DIV KOMPUTER MULTIMEDIA**

### **1. Visi Program Studi:**

Sampai dengan tahun 2015, menjadi Program Studi Komputer Multimedia unggulan yang menghasilkan Sarjana Sains Terapan dengan kompetensi Animasi Game, Videografi, atau Multimedia Interaktif.

### **2. Misi Program Studi:**

- a. Menyelenggarakan pendidikan Komputer Multimedia yang efektif, efisien dan berkualitas, yang mengacu pada kurikulum berbasis kompetensi dan relevan dengan kebutuhan masyarakat dan industri.
- b. Meningkatkan profesionalisme dan kompetensi tenaga pengajar.
- c. Meningkatkan kerjasama dengan industri yang berhubungan dengan multimedia, seperti advertising, rumah produksi, post production, TV Station, dan industri yang memiliki in house production.
- d. Meningkatkan kualitas dan kuantitas penelitian bidang Komputer Multimedia, yang dapat bermanfaat dalam memecahkan permasalahan yang berhubungan dengan penciptaan karya Multimedia yang dibutuhkan masyarakat.
- e. Melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan melibatkan civitas akademika dalam kegiatan pendidikan dan penelitian, terutama yang berkaitan Komputer Multimedia.

### **3. Tujuan Program Studi:**

Program Studi Komputer Multimedia memiliki tujuan:

- a. Menghasilkan sarjana sains terapan dengan kompetensi Animasi Game, Videografi, atau Multimedia Interaktif di bidang industri, pendidikan dan pemerintahan yang mendukung Pengembangan dan Pembangunan Pemerintah Daerah dalam era otonomi daerah.
- b. Menghasilkan sarjana sains terapan yang memiliki sertifikasi Internasional berkompotensi Multimedia dan memiliki jiwa profesionalisme, global dan entrepreneurship.
- c. Menghasilkan sarjana sains terapan yang memiliki kemauan, kemampuan dan ketrampilan untuk bekerja dengan efektif, memiliki kepekaan dan tanggap terhadap permasalahan yang dihadapi masyarakat, serta mampu mengikuti perkembangan teknologi terbaru sesuai dengan bidangnya.
- d. Menghasilkan penelitian & pengabdian yang dapat bermanfaat bagi masyarakat, dunia industri dan pemerintah.

### **4. Kualifikasi Kompetensi Keluaran yang Diharapkan**

Kompetensi lulusan sebagai ciri khas Program Studi D IV Komputer Multimedia adalah:

- a. Mampu menciptakan karya multimedia untuk menyampaikan pesan secara audio visual untuk memenuhi kebutuhan masyarakat, dunia bisnis, industri, pendidikan dan pemerintahan.

- b. Mampu bekerja sama, berinisiatif dan berjiwa leadership, enterpreneurship dan mampu menerapkan nilai-nilai kemandirian, berprestasi, keterbukaan serta ketangguhan dalam berorganisasi.
- c. Mempunyai sikap profesional dan etika profesi yang tinggi berdasarkan ketakwaan terhadap Tuhan YME dan kecintaan terhadap tanah air
- d. Bersertifikat Internasional untuk Matakuliah kompetensi utama.

##### 5. Substansi Kajian Kompetensi Utama

Substansi kajian kompetensi utama adalah uraian pokok dari substansi materi kelompok matakuliah yang menjadi elemen kompetensi Program Studi D IV Komputer Multimedia.

**Tabel 2.1. Substansi Kajian Berdasarkan Kompetensi**

No	Kompetensi	Substansi Kajian
A	Mampu menciptakan karya multimedia untuk menyampaikan pesan secara audio visual untuk memenuhi kebutuhan dunia bisnis, industri, pendidikan dan pemerintahan.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dasar Desain</li> <li>• Desain grafis</li> <li>• Komunikasi visual</li> <li>• Animasi Game</li> <li>• Multimedia Interaktif</li> <li>• Videografi</li> <li>• Fotografi</li> <li>• Audio</li> </ul>
B	Mampu bekerja sama, berinisiatif, dan berjiwa leadership, enterpreneurship dan mampu menerapkan nilai-nilai kemandirian, berprestasi, keterbukaan serta ketangguhan dalam berorganisasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bahasa Inggris</li> <li>• Manajemen</li> <li>• Enterpreneurship</li> <li>• Metodologi Penelitian</li> </ul>
C	Mempunyai sikap profesional dan etika profesi yang tinggi berdasarkan ketakwaan terhadap Tuhan YME dan kecintaan terhadap tanah air	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pend. Agama, moral, budi pekerti, etika profesi dan ideologi kebangsaan.</li> </ul>
D	Bersertifikat internasional untuk Matakuliah kompetensi utama	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Komputer Grafis</li> </ul>

# 1. Matrik Kurikulum Program Studi D IV Komputer Multimedia

KODE MK	MATA KULIAH	SKS	SEMESTER							
			1	2	3	4	5	6	7	8
MATAKULIAH PENGEMBANGAN KEPRIBADIAN										
510161001-5	Pendidikan Agama	2								2
510161006	Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	3							3	
510161007	Bahasa Indonesia & TPI	2	2							
510161008	Bahasa Inggris I	2	2							
510161009	Bahasa Inggris II	2		2						
510161001	Etika Profesi	2	2							
		13	6	2	0	0	0	0	3	2
MATAKULIAH KEILMUAN DAN KETRAMPILAN										
510162001	Nirmana I	3	3							
510162002	Nirmana II	3		3						
510162003	Ilustrasi	3			3					
510162004	Menggambar Ekspresi	3		3						
510162006	Teori Komunikasi	2	2							
510162007	Komunikasi Audio & Visual	2		2						
510162008	Gambar Teknik	2	2							
510162009	Tipografi	2	2							
510162010	Tinjauan Disain	2		2						
510162011	Penulisan Naskah	3			3					
510162012	Storyboard	2				2				
510162013	Sejarah Seni	2	2							
510162014	Penyutradaraan	2						2		
510162015	Algorithma Pemrograman	2		2						
510162016	Teknik Pemrograman	2			2					
510169001	Praktikum Algorithma Pemrograman	1		1						
510169002	Praktikum Teknik Pemrograman	2			2					
		38	11	13	10	2	0	2	0	0
MATAKULIAH KEAHLIAN BERKARYA										
510162005	Metodologi Penelitian	2				2				
510163001	Komputer Grafis I	2			2					
510163002	Komputer Grafis II	2				2				
510163003	Komputer Grafis III	2					2			
510163004	3D Modelling	2				2				
510163005	3D Animation & Special Effect	2					2			
510163006	Animasi Sel I	2		2						
510163007	Animasi Sel II	2			2					
510163008	Multimedia Interaktif I	2					2			
510163009	Multimedia Interaktif II	2						2		

KODE MK	MATA KULIAH	SKS	SEMESTER							
			1	2	3	4	5	6	7	8
510163010	Disain Web	2				2				
510163011	Fotografi Digital	2		2						
510163012	Fotografi Disain	3			3					
510163013	Digital Audio I	2				2				
510163014	Digital Audio II	2						2		
510169003	Praktikum Komputer Grafis I	2			2					
510169004	Praktikum Komputer Grafis II	2				2				
510169005	Praktikum Komputer Grafis III	2					2			
510169006	Praktikum 3D Modelling	2				2				
510169007	Praktikum 3D Animation & Special Effect	2					2			
510169008	Praktikum Animasi Sel I	2		2						
510169009	Praktikum Animasi Sel II	2			2					
510169010	Praktikum Multimedia Interaktif I	2					2			
510169011	Praktikum Multimedia Interaktif II	2						2		
510169012	Praktikum Disain Web	2				2				
510169013	Praktikum Digital Audio I	1				1				
510169014	Praktikum Digital Audio II	1						1		
	Matakuliah Peminatan	12					4	4	4	
		<b>65</b>	<b>0</b>	<b>6</b>	<b>11</b>	<b>15</b>	<b>16</b>	<b>11</b>	<b>4</b>	<b>0</b>
	<b>Matakuliah Peminatan</b>									
	<b>Peminatan Videografi:</b>									
510163015	Videografi I	2					2			
510163016	Videografi II	2						2		
510163017	Penyuntingan Vid. Digital	2							2	
510169015	Praktikum Videografi	2					2			
510169016	Praktikum Videografi II	2						2		
510169017	Praktikum Penyuntingan Vid. Digital	2							2	
	Total	<b>12</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	<b>0</b>
	<b>Matakuliah Peminatan</b>									
	<b>Peminatan Game Animasi:</b>									
510163018	Graphic Programming	2					2			
510163019	Game Database	2					2			
510163020	Web Game	2						2		
510163021	Game Animation	2							2	
510169018	Praktikum Graphic Programming	1					1			
510169019	Praktikum Game Database	1					1			
510169020	Praktikum Web Game	1						1		
510169021	Praktikum Game Animation	1							1	
	Total	<b>12</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>6</b>	<b>3</b>	<b>3</b>	<b>0</b>

KODE MK	MATA KULIAH	SKS	SEMESTER							
			1	2	3	4	5	6	7	8
	Matakuliah Peminatan									
	Peminatan Interaktif :									
510163022	Web Programming	2					2			
510163023	Web Programming Lanjutan	2						2		
510163024	Multimedia Interaktif Lanjutan	2							2	
510169022	Praktikum Web Programming	2					2			
510169023	Praktikum Web Programming Lanjutan	2						2		
510169024	Praktikum Multimedia Interaktif Lanjutan	2							2	
	Total	12	0	0	0	0	4	4	4	0
MATA KULIAH PERILAKU BERKARYA										
510164001	Estetika	2	2							
510164003	Marketing	2						2		
510164004	Manajemen Produksi	3							3	
510164005	Workshop Multimedia I	3				3				
510164006	Workshop Multimedia II	3					3			
510164007	Workshop Multimedia III	3						3		
510164008	Workshop Multimedia IV	3							3	
510164010	Tugas Akhir	6								6
	Total	25	2	0	0	3	3	5	6	6
MATAKULIAH BERKEHIDUPAN BERMASYARAKAT										
510164002	Enterpreneurship	2							2	
510164009	Kerja Praktek	2						2		
	Total	4	0	0	0	0	0	2	2	0
TOTAL SKS		145	19	21	21	22	19	20	15	8

## 2. Daftar Mata Kuliah Tiap Semester dan Prasyarat

### Semester 1

Kode MK	Nama MK	SKS	SKS	Jam Pertemuan		Prasyarat		
			Teori	Prak	Teori	Prak	Total	
510162001	Nirmana I	3		3	0	6	6	
510162004	Menggambar Ekspresi	3		3	0	6	6	
510161007	B. Indonesia & T. Pen. Ilmiah	2	2		2	0	2	
510161008	B. Inggris I	2	2		2	0	2	-
510162013	Sejarah Seni	2	2		2	0	2	
510162006	Teori Komunikasi	2	2		2	0	2	
510162008	Gambar Teknik	2		2	0	4	4	
510164001	Estetika	2	2		2	0	2	
510165001	Etika Profesi	2	2		2	0	2	
	Total SKS	20	14	7	12	16	28	

### Semester 2

Kode MK	Nama MK	SKS	SKS	Jam Pertemuan		Prasyarat		
			Teori	Prak	Teori	Prak	Total	
510162002	Nirmana II	3		3	0	6	6	Nirmana I
510162009	Tipografi	2		2	0	4	4	
510161001-5	Pendidikan Agama	2	2		2	0	2	
510161009	B. Inggris II	2	2		2	0	2	B. Inggris I
510162010	Tinjauan Disain	2	2		2	0	2	
510163011	Fotografi Digital	2	2		2	0	2	
510163006	Animasi Sel I	2	2		2	0	2	
510162007	Komunikasi Audio & Visual	2	2		2	0	2	
510162015	Algoritma Pemrograman	2	2		2	0	2	
510169008	Praktikum Animasi Sel I	2		2	0	4	4	
510169001	Prakt. Alg. Pemrograman	1		1	0	2	2	
	Total SKS	22	12	8	14	16	30	

### Semester 3

Kode MK	Nama MK	SKS	SKS	Jam Pertemuan	Prasyarat			
			Teori	Prak	Teori	Prak	Total	
510162003	Ilustrasi	3		3	0	6	6	Menggambar Eksp.
510162011	Penulisan Naskah	3	3		3	0	3	Bhs. Ind. & TPI

510163012	Fotografi Disain	3		3	0	6	6	Fotografi Digital
510163001	Komputer Grafis I	2	2		2	0	2	
510163007	Animasi Sel II	2	2		2	0	2	Animasi Sel I
510162016	Teknik Pemrograman	2	2		2	0	2	Alg. Pemrograman
510169003	Praktikum Komputer Grafis I	2		2	0	4	4	
510169009	Praktikum Animasi Sel II	2		2	0	4	4	
510169002	Praktikum Teknik Pemrograman	2		2	0	4	4	
	Total SKS	21	9	10	9	24	33	

#### Semester 4

Kode MK	Nama MK	SKS	SKS	Jam Pertemuan	Prasyarat			
			Teori	Prak	Teori	Prak	Total	
510162012	Storyboard	2	2		2	0	2	Pen. Naskah
510162005	Metodologi Penelitian	2	2		2	0	2	
510163002	Komputer Grafis II	2	2		2	0	2	Komp. Grafis I
510163004	3D Modelling	2	2		2	0	2	Animasi Sel II
510163010	Disain Web	2	2		2	0	2	
510163013	Digital Audio I	2	2		2	0	2	
510164005	Workshop Multimedia I	3		3	0	6	6	Nirmana II
510169012	Praktikum Disain Web	2		2	0	4	4	
510169006	Praktikum 3D Modelling	2		2	0	4	4	
510169004	Prak. Komputer Grafis II	2		2	0	4	4	
510169013	Praktikum Digital Audio I	1		1	0	2	2	
	Total SKS	22	12	10	12	20	32	

#### Semester 5

Kode MK	Nama MK	SKS	SKS	Jam Pertemuan		Prasyarat		
			Teori	Prak	Teori	Prak	Total	
510163008	Multimedia Interaktif I	2	2		2	0	2	
510163003	Komputer Grafis III	2	2		2	0	2	Komp. Grafis II
510163005	3D Animation & Special Effect	2	2		2	0	2	3D Modelling, Storyboard
510164006	Workshop Multimedia II	3		3	0	6	6	Work. MM. I
510169010	Prakt. Multimedia Int. I	2		2	0	4	4	
510169005	Prak. Komputer Grafis III	2		2	0	4	4	

510169007	Prakt. 3D Animation & Special Effect	2		2	0	4	4	
	Matakuliah Peminatan	4/6	2/4	2	2/4	4	4	
	<b>TOTAL SKS</b>	19/21	8/10	11	8/10	22	28	

Kode MK	Nama MK	SKS	SKS	Jam Pertemuan		Prasyarat		
			Teori	Prak	Teori	Prak	Total	
	<b>Peminatan Videografi :</b>							
510163015	Videografi I	2	2		2	0	2	Storyboard
510169015	Praktikum Videografi I	2		2	0	4	4	
	<b>Peminatan Game Animation :</b>							
510163018	Graphic Programming	2	2		2	0	2	Teknik Pemrog.
510163019	Game Database	2	2		2	0	2	Teknik Pemrog.
510169018	Praktikum Graphic Programming	1		1	0	2	2	
510169019	Prak. Game Database	1		1	0	2	2	
	<b>Peminatan Multimedia Interaktif :</b>							
510163022	Web Programming	2	2		2	0	2	Teknik Pemrog.
510169022	Praktikum Web Programming	2		2	0	4	4	

#### Semester 6

Kode MK	Nama MK	SKS	SKS	Jam Pertemuan		Prasyarat		
			Teori	Prak	Teori	Prak	Total	
510162014	Penyutradaraan	2	2		2	0	2	Storyboard
510164003	Marketing	2	2		2	0	2	
510163014	Digital Audio II	2	2		2	0	2	Digital Audio I
510163009	Multimedia Interaktif II	2	2		2	0	2	Multimedia Interaktif I
510164007	Workshop Multimedia III	3		3	0	6	6	Workshop Multimedia II
510164009	Kerja Praktek	2		2	0	4	4	
510169014	Praktikum Digital Audio II	1		1	0	2	2	



510169011	Prakt. Multimedia Interaktif II	2		2	0	4	4	
	Matakuliah Peminatan	4 / 3	2	2/1	2	4/2	6/4	
	Total SKS	20/19	6	8	6	20/18	30/28	

Kode MK	Nama MK	SKS	SKS	Jam Pertemuan	Prasyarat			
			Teori	Prak	Teori	Prak	Total	
	<b>Peminatan Videografi :</b>							
510163016	Videografi II	2	2		2	0	2	Videografi I
510169016	Praktikum Videografi II	2		2	0	4	4	
	<b>Peminatan Game Animation :</b>							
510163020	Web Game	2	2		2	0	2	Graph. Prog, Game Db.
510169020	Praktikum Web Game	1		1	0	2	2	
	<b>Peminatan Multimedia Interaktif :</b>							
510163023	Web Programming Lanjutan	2	2		2	0	2	Web Programing
510169023	Prak. Web Progr. Lanjutan	2		2	0	4	4	

#### Semester 7

Kode MK	Nama MK	SKS	SKS	Jam Pertemuan	Prasyarat			
			Teori	Prak	Teori	Prak	Total	
510164002	Enterpreneurship	2	2		2	0	2	
510164004	Manajemen Produksi	3	3		3	0	3	
510161006	Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan	3	3		3	0	3	
510164008	Workshop Multimedia IV	3		3	0	6	6	Workshop MM III
	Matakuliah Peminatan	4/3	2	2/1	2	4/2	6/4	
	Total SKS	17/16	10	5/4	10	10/8	22/20	

Kode MK	Nama MK	SKS	SKS	Jam Pertemuan	Prasyarat			
			Teori	Prak	Teori	Prak	Total	
	<b>Peminatan Videografi :</b>							
510163017	Penyuntingan Video Digital	2	2		2	0	2	Videografi II

510169017	Prak. Peny. Vid. Digital	2		2	0	4	4	
	<b>Peminatan Game Animation :</b>							
510163021	Game Animation	2	2		2	0	2	Web Game
510169021	Prak. Game Animation	1		1	0	2	2	
	<b>Peminatan Multimedia Interaktif :</b>							
510163024	Multimedia Int. Lanjutan	2	2		2	0	2	Multimedia Interaktif II
510169024	Prak. Multimedia Interaktif Lanjutan	2		2	0	4	4	

#### Semester 8

Kode MK	Nama MK	SKS	SKS		Jam Pertemuan			Prasyarat
			Teori	Prak	Teori	Prak	Total	
510164010	Tugas Akhir	6		6	0	12	12	Kerja Praktek
	Total SKS	6	2	6	2	12	12	

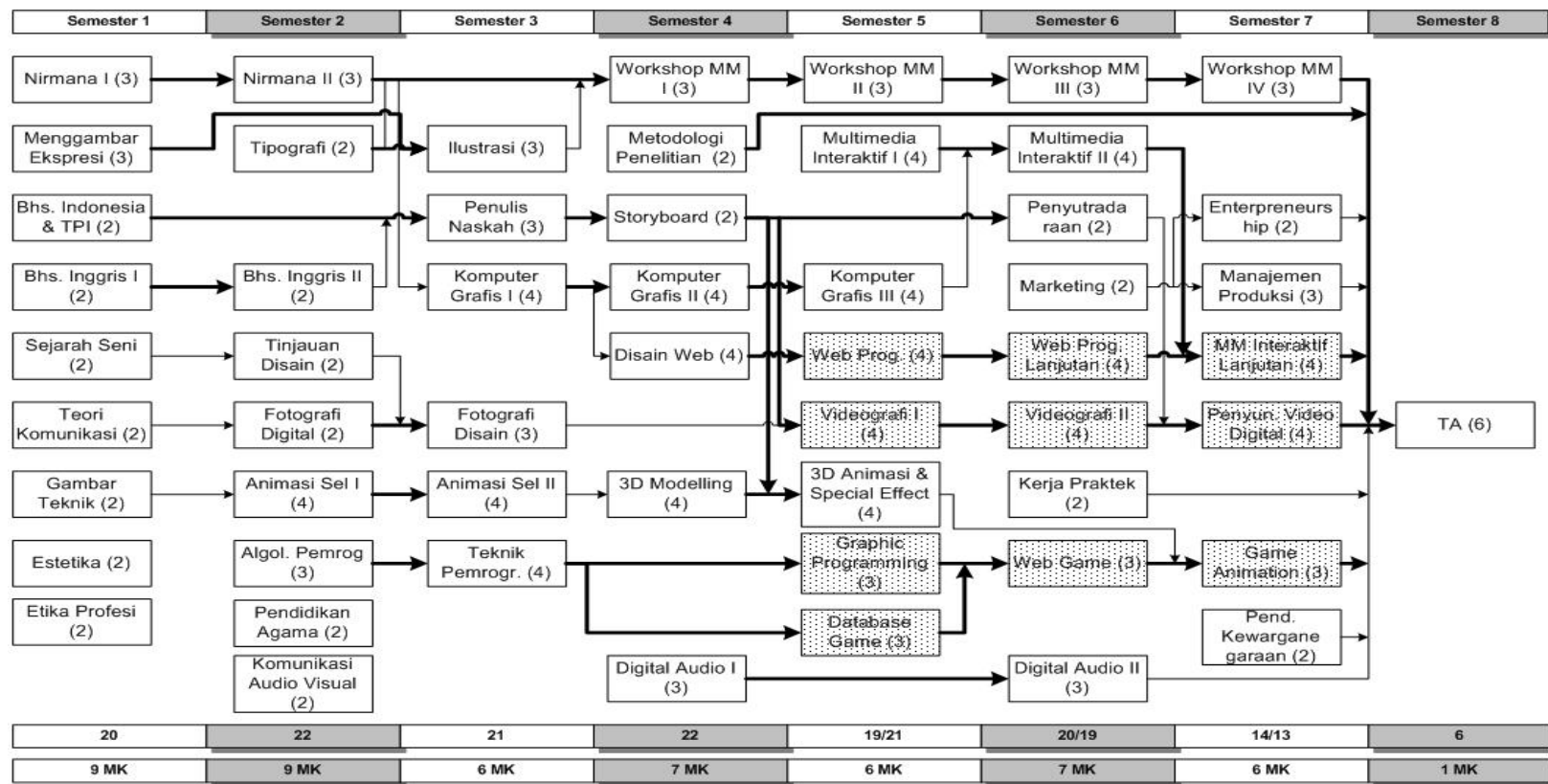
### Daftar Mata Kuliah Berdasarkan Kompetensi Yang Dituju

Kode MK	Nama MK	SKS	Smt	Kategori	Status	Kompetensi
510162001	Nirmana I	3	1	MKK		A
510162002	Nirmana II	3	2	MKK		A
510162008	Gambar Teknik	2	1	MKK		A
510162005	Menggambar Ekspresi	3	1	MKK		A
510162004	Tipografi	2	2	MKK		A
510162013	Sejarah Seni	2	1	MKK		A
510164001	Estetika	2	1	MPB		A
510162007	Teori Komunikasi	2	1	MKK		A
510162010	Tinjauan Desain	2	2	MKK		A
510163011	Fotografi Digital	2	2	MKB	# / ##	A
510163012	Fotografi Disain	3	3	MKB		A
510162008	Komunikasi Audio & Visual	2	2	MKK		A
510163006	Animasi Sel I	2	2	MKB	# / *	A
510163007	Animasi Sel II	2	3	MKB	# / *	A
510162015	Algoritma Pemrog.	2	3	MKK	& / # / *	A
510162016	Teknik Pemrograman	2	2	MKK	& / # / *	A
510162003	Ilustrasi	3	3	MKK		A
510162011	Penulisan Naskah	3	3	MKK	# / ##	A
510162012	Storyboard	2	4	MKK	# / ##	A
510162014	Penyutradaraan	2	6	MKK		A
510163001	Komputer Grafis I	2	3	MKB	#	A
510163010	Disain Web	2	4	MKB	# / &	A
510163004	3D Modelling	2	4	MKB	# / *	A
510163005	3D Animation & Special Effect	2	5	MKB	# / *	A
510163008	Multimedia Interaktif I	2	5	MKB		A
510163009	Multimedia Interaktif II	2	6	MKB	#	A
510163013	Digital Audio I	2	4	MKB	# / ## / &	A
510163014	Digital Audio II	2	6	MKB	#	A
510164010	Tugas Akhir	6	8	MPB	#	A
510169003	Praktikum Komputer Grafis I	2	3	MKB	#	A
510169001	Praktikum Algoritma Pemrog.	1	3	MKK	#	A
510169002	Praktikum Teknik Pemrog.	2	2	MKK	#	A
510169008	Praktikum Animasi Sel I	2	2	MKB	#	A
510169009	Praktikum Animasi Sel II	2	3	MKB	#	A
510169012	Praktikum Disain Web	2	4	MKB	#	A
510169006	Praktikum 3D Modelling	2	4	MKB	#	A
510169007	Prakt. 3D Animation & Special Effect	2	5	MKB	#	A
510169010	Praktikum Multimedia Interaktif I	2	5	MKB		A

Kode MK	Nama MK	SKS	Smt	Kategori	Status	Kompetensi
510169011	Praktikum Multimedia Interaktif II	2	6	MKB	#	A
510169013	Praktikum Digital Audio I	1	4	MKB	#	A
510169014	Praktikum Digital Audio II	1	6	MKB	#	A
	Matakuliah Peminatan	12	5,6,7	MKB		A
	<b>Total SKS Kompetensi A</b>	<b>101</b>				<b>70.14%</b>
	<b>Matakuliah Peminatan :</b>					
	<b>Peminatan Videografi :</b>					
510163015	Videografi I	2	5	MKB	##	A
510163016	Videografi II	2	6	MKB	##	A
510163017	Penyuntingan Vid. Dig.	2	7	MKB	##	A
510169015	Praktikum Videografi I	2	5	MKB	##	A
510169016	Praktikum Videografi II	2	6	MKB	##	A
510169017	Prak. Penyuntingan Vid. Dig.	2	7	MKB	##	A
	Total	12				
	<b>Peminatan Game Animasi :</b>					
510163018	Graphic Programming	2	5	MKB	*	A
510163019	Game Database	2	5	MKB	*	A
510163020	Web Game	2	6	MKB	*	A
510163021	Game Animation	2	7	MKB	*	A
510169018	Prak. Graphic Programming	1	5	MKB	*	A
510169019	Praktikum Game Database	1	5	MKB	*	A
510169020	Praktikum Web Game	1	6	MKB	*	A
510169021	Praktikum Game Animation	1	7	MKB	*	A
	Total	12				
	<b>Peminatan Multimedia Interaktif :</b>					
510163022	Web Programming	2	5	MKB	&	A
510163023	Web Programming Lanj.	2	6	MKB	&	A
510163024	Multimedia Interaktif Lanj.	2	7	MKB	&	A
510169022	Praktikum Web Programming	2	5	MKB	&	A
510169023	Praktikum Web Prog. Lanj.	2	6	MKB	&	A
510169024	Praktikum MM Interaktif Lanj.	2	7	MKB	&	A
	Total	12				
510161008	Bahasa Inggris I	2	1	MPK		B
510161009	Bahasa Inggris II	2	2	MPK		B
510162006	Metodologi Penelitian	2	4	MKB		B
510164003	Marketing	2	6	MPB		B
510165001	Etika Profesi	2	6	MBB		B

Kode MK	Nama MK	SKS	Smt	Kategori	Status	Kompetensi
510164009	Kerja Praktek	2	6	MPB	#	B
510164002	Enterpreneurship	2	7	MPB		B
510164004	Manajemen Produksi	3	7	MPB	#	B
510164005	Workshop Multimedia I	3	4	MPB		B
510164006	Workshop Multimedia II	3	5	MPB	#	B
510164007	Workshop Multimedia III	3	6	MPB	#	B
510164008	Workshop Multimedia IV	3	7	MPB	#	B
	<b>Total SKS Kompetensi B</b>	<b>29</b>				<b>20%</b>
510161007	B. Indonesia & Tek. Pen. Ilmiah	2	1	MPK		C
510161006	Pend. Pancasila & Kewarganegaraan	3	7	MPK		C
510161001-5	Pendidikan Agama	2	2	MPK	#	C
	<b>Total SKS Kompetensi C</b>	<b>7</b>				<b>4.1%</b>
510163002	Komputer Grafis II	2	4	MKB	# / ## / &	D
510163003	Komputer Grafis III	2	5	MKB	# / ## / &	D
510169004	Praktikum Komputer Grafis II	2	4	MKB	#	D
510169005	Praktikum Komputer Grafis III	2	5	MKB	#	D
	<b>Total SKS Kompetensi D</b>	<b>8</b>				<b>5.5%</b>
	<i>Total</i>	<b>145</b>				

Keterangan : # = Nilai minimal C untuk semua peminatan  
 ## = Nilai minimal B untuk peminatan Videografi  
 \* = Nilai minimal B untuk peminatan Game Animation  
 & = Nilai minimal B untuk peminatan Multimedia Interaktif



Keterangan :

- Matakuliah Prasyarat
- Matakuliah yang mendasari

#### **4. PEMBIMBING AKADEMIK DAN BIDANG PEMINATAN**

##### **4.1. Pembimbing Akademik**

Selama mengikuti proses pembelajaran di program studi Diploma Empat (D IV), setiap mahasiswa akan dibimbing oleh seorang pembimbing akademik atau dosen wali.

- a. Pembimbing Akademik atau Dosen Wali adalah staf pengajar program studi yang ditugasi membimbing mahasiswa mulai dengan merencanakan studi setiap semester hingga memantau dan mengevaluasi hasil studi mahasiswa tersebut.
- b. Pembimbing Akademik diangkat berdasarkan surat keputusan Ketua STIKOM atas usul Ketua Program Studi dan berlaku selama mahasiswa tersebut belum diwisuda.
- c. Dalam melaksanakan tugasnya, Pembimbing Akademik berada di bawah koordinasi Ketua Program Studi. Dalam hal ini Ketua Program Studi bertugas memantau dan mengorganisasikan tugas para Pembimbing Akademik.
- d. Apabila Pembimbing Akademik berhalangan, sehingga tidak dapat melaksanakan tugas dan tanggungjawabnya, maka Wakil Ketua Bidang Akademik dapat mengganti Pembimbing Akademik atas usul Ketua Program Studi.
- e. Pembimbing Akademik tidak dengan sendirinya menjadi Pembimbing Karya atau Pembimbing Tugas Akhir mahasiswa.
- f. Bagi mahasiswa yang sudah memiliki Bidang Peminatan, proses pembimbingan bidang peminatan dilakukan oleh tim dosen.

##### **4.2. Bidang Peminatan**

Pada waktu yang ditentukan, setiap mahasiswa diharuskan memilih dan menentukan minat studi utama pada program studi D IV Komputer Multimedia.

1. Waktu Penentuan Bidang Peminatan Studi  
Waktu penentuan Bidang Peminatan Studi dilakukan pada akhir semester 4
2. Jenis Bidang Peminatan Studi  
Program Studi menyelenggarakan 3 (tiga) bidang peminatan yang meliputi:
  - a. Peminatan Videografi
  - b. Peminatan Game Animation
  - c. Peminatan Multimedia Interaktif
3. Persyaratan Bidang Peminatan Studi
  - a. Telah lulus mata kuliah prasyarat dan mata kuliah utama dengan nilai minimal B, yang ditempuh pada semester 1 sampai semester 4
    - i. Peminatan Videografi  
Mata kuliah prasyarat Videografi yang dimaksud meliputi:
      - (1) Penulisan Naskah
      - (2) Storyboard
      - (3) Digital Audio I
      - (4) Komputer Grafis I
      - (5) Komputer Grafis II
      - (6) Fotografi Digital

Mata kuliah utama Videografi yang dimaksud meliputi:

- (1) Videografi I
- (2) Videografi II
- (3) Penyuntingan Vid. Dig.
- (4) Praktikum Videografi I
- (5) Praktikum Videografi II
- (6) Prak. Penyuntingan Vid. Dig.

ii. Peminatan Game Animation

Mata kuliah prasyarat Game Animation yang dimaksud meliputi:

- (1) Algoritma Pemrograman
- (2) Teknik Pemrograman
- (3) Animasi Sel I
- (4) Animasi Sel II
- (5) 3D Modelling
- (6) 3D Animation & Special Effect

Mata kuliah utama Game Animation yang dimaksud meliputi:

- (1) Graphic Programming
- (2) Game Database
- (3) Web Game
- (4) Game Animation
- (5) Prak. Graphic Programming
- (6) Praktikum Game Database
- (7) Praktikum Web Game
- (8) Praktikum Game Animation

ii. Peminatan Multimedia Interaktif

Mata kuliah prasyarat Multimedia Interaktif yang dimaksud meliputi:

- (1) Algoritma Pemrograman
- (2) Teknik Pemrograman
- (3) Disain Web
- (4) Digital Audio I
- (5) Komputer Grafis I
- (6) Komputer Grafis II

Mata kuliah utama Multimedia Interaktif yang dimaksud meliputi:

- (1) Web Programming
- (2) Web Programming Lanjutan
- (3) Multimedia Interaktif Lanjutan
- (4) Praktikum Web Programming
- (5) Praktikum Web Programming Lanjutan
- (6) Praktikum Multimedia Interaktif Lanjutan

- b. Lolos tes khusus (Audisi) yang diadakan oleh Program Studi. Materi tes khusus ini ditentukan oleh program studi dan Penanggung Jawab Bidang Peminatan.



4. Prosedur Pemilihan Bidang Peminatan Studi
  - a. Mahasiswa wajib mengisi formulir Pemilihan Bidang Peminatan. Formulir dapat diambil di admin Prodi.
  - b. Formulir dikembalikan ke prodi setelah mendapatkan persetujuan dari Dosen Wali dan Ketua Program Studi
  - c. Syarat nilai minimal matakuliah prasyarat Bidang Peminatan adalah B
  - d. Apabila tidak memenuhi syarat nilai minimal dan mahasiswa tetap menginginkan masuk Bidang Peminatan Studi tertentu, mahasiswa wajib mengisi surat pernyataan diatas meterai.
5. Prosedur Penetapan Bidang Peminatan Studi
  - a. Audisi dilakukan pada akhir semester 4 dihadapan tim dosen
  - b. Hasil tes audisi diumumkan pada saat audisi berakhir
  - c. Tim dosen merekomendasikan mahasiswa yang bersangkutan ke Ketua program studi untuk disahkan
  - d. Admin program studi menyerahkan hasil tes audisi yang telah disahkan ke AAK.

Keterangan : Audisi hanya dilakukan bagi mahasiswa yang nilainya tidak memenuhi syarat yang ditentukan, namun tetap ingin masuk pada peminatan tertentu.
6. Kuota Bidang Peminatan Studi

Setiap tahun ditentukan kuota tiap Bidang Peminatan Studi. Penentuan kuota akan dilakukan dan diumumkan oleh Program Studi.

Contoh Formulir Pendaftaran Bidang Studi Peminatan.

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA & TEKNIK KOMPUTER  
SURABAYA**

Jl. Raya Kedung Baruk 98, Surabaya 60298, Telp. (031) 8721731, Fax. (031)  
8710218

Email: [info@stikom.edu](mailto:info@stikom.edu), Website: <http://www.stikom.edu>

---

**FORMULIR PENDAFTARAN PROGRAM PEMINATAN  
PROGRAM STUDI DIV KOMPUTER MULTIMEDIA**

Nama : .....  
NIM : .....

Mengajukan Program Peminatan:

( ... ) Videografi

( ... ) Multimedia Interaktif

( ... ) Game Animation

Matakuliah Prasyarat:

No	Kode MK	Nama Matakuliah	SKS	Nilai Huruf	Angka Mutu	Bobot
1						
2						
3						
4						
5						
Jumlah						

$$\text{Nilai Rata-Rata} = \frac{\sum \text{Bobot}}{\sum \text{SKS}} = \dots\dots\dots$$

Surabaya, .....

.....

\*) Tuliskan angka sebagai urutan prioritas pemilihan bidang peminatan

<b>510161001</b>	<b>Pendidikan Agama Islam</b>	<b>2 SKS</b>
------------------	-------------------------------	--------------

**Tujuan** : Memberikan pemahaman tentang nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari/aktualisasi agama.

**Materi** : Keseimbangan jasmani dan rokhani pada manusia. Hubungan manusia dengan Allah, dengan dirinya, dan dengan sesama manusia serta lingkungannya; tauhid, fungsi peranan, tugas, tujuan hidup dan tanggung jawab manusia, hubungan iman dan amal soleh, manusia sesudah mati, hubungan manusia dengan manusia dan antar umat beragama, menyikapi peran agama terhadap teknologi.

**Prasyarat** : -

**Kepustakaan** :

**Wajib** :

1. Djohan Effendi Cs. 1981. Agama dalam Pembangunan Nasional. Jakarta: Pustaka Biru.
2. Mudlor Achmad. 1970. Etika dalam Islam, Surabaya: Al-Ikhlas.

**Pendukung** :

1. H.Anas Tohir S. 1982. Himpunan Hukum Islam. Surabaya: Al-Ikhlas.
2. H. Sulaiman Rasjid. 1984. Figh Islam Esa. Jakarta.

<b>510161002</b>	<b>Pendidikan Agama Katholik</b>	<b>2 SKS</b>
------------------	----------------------------------	--------------

**Tujuan** : Memberikan pemahaman tentang nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari/aktualisasi agama.

**Materi** : Sarjana Katolik yang dicita-citakan masyarakat gereja; Agama Katholik diakui di Indonesia; Metode Studi agama di Perti Umum; Hubungan dasar yang dimiliki manusia (uraian filisifis); Tiga kemampuan dasar manusia; Pikiran mencari kebenaran; Manusia beriman mau mengikuti Yesus & percaya kepadaNya; Hubungan dengan Illahi; Hakekat Yesus Kristus dan perananNya dalam kehidupan beriman; Keselamatan sbg anugerah dari Allah; Keselamatan adalah rohani; Gereja sebagai masyarakat orang beriman; Motivasi; arti keadilan; Keluarga katholik; Agama katholik mengakui otonomi ilmu-ilmu; Tanggung jawab katholik dalam membangun dunia; Kerasulan awam sebagai tugas umat beriman di tengah-tengah dunia; Menyikapi peran agama terhadap teknologi.

**Prasyarat** : -

**Kepustakaan :**

**Wajib :**

1. Ismartono, I, SJ, 1993, *Kuliah Agama Katholik di Perguruan Tinggi Umum*, Obor, Jakarta (1).
2. Banawiratma, JB, SJ. 1991. *Gereja dan Masyarakat*. Yogyakarta: Kanisius.

**Pendukung :**

1. Dahler, Frans. 1990. *Maasalah Agama*. Yogyakarta: Kanisius.
2. Groenen, D. Ofin. 1979. *Peristiwa Yesus*. Yogyakarta: Kanisius.

<b>510161003</b>	<b>Pendidikan Agama Kristen</b>	<b>2 SKS</b>
------------------	---------------------------------	--------------

**Tujuan :** Memberikan pemahaman tentang nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari/aktualisasi agama.

**Materi :** Manusia; Agama; Gereja; Iman Kristen, Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iman, Kasih dan Penghargaan); Manusia dan Pengembangan; Masalah-masalah etika dalam kehidupan sosial; Kapita Selekta; Menyikapi peran agama terhadap teknologi.

**Prasyarat : -**

**Kepustakaan :**

**Wajib :**

1. Verkuuy J. 1989. *Etika Kristen Bagian Umum*. Jakarta: BPK Gunung Mulia.
2. Barth, Ch. 1988. *Theologia PL 1*. Jakarta: BPK Gunung Mulia.

**Pendukung :**

1. Hadiwijono, H. 1991. *Iman Kristen*. Jakarta: BPK Gunung Mulia.

<b>510161004</b>	<b>Pendidikan Agama Hindu</b>	<b>2 SKS</b>
------------------	-------------------------------	--------------

**Tujuan :** Memberikan pemahaman tentang nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari/aktualisasi agama.

**Materi :** Filsafat ilmu pengetahuan dan agama; Sejarah agama Hindu; Alam semesta; Weda sebagai kitab suci sekaligus sumber hukum Hindu; Pokok-pokok sradha dalam agama Hindu; Catur Purusartha dan Catur Asrama; Catur Marga Yoga; Sosiologi Agama Hindu, Sardarsana; Sila dan etika hindu; Yadnya; Pandita dan Pinandita; Tempat suci; Hari-hari suci agama hindu; Menyikapi peran agama terhadap teknologi.

**Prasyarat** : -

**Kepustakaan** :

**Wajib** :

1. Made Ngurah Rai, I Gusti. 1999. Buku Pendidikan Agama Hindu untuk Perguruan Tinggi. Surabaya: Paramita.
2. Oka Punyatmaja, IB. 1992. Panca Sradha Dharma Sarathi. Jakarta.

**Pendukung** :

1. Titib, I Made. 1998. Petunjuk Veda Praktis. Surabaya: Paramita.

<b>510161005</b>	<b>Pendidikan Agama Budha</b>	<b>2 SKS</b>
------------------	-------------------------------	--------------

**Tujuan** : Memberikan pemahaman tentang nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari / aktualisasi agama.

**Materi** : Manusia dan agama; Agama Budha; Sumber ajaran Budha; Kerangka dasar ajaran budha; Dhamma; Sila; Meditasi; Buddhis dan ilmu pengetahuan; Studi kasus pada masing-masing jurusan; Menyikapi peran agama terhadap teknologi.

**Prasyarat** : -

**Kepustakaan** :

**Wajib** :

1. Burlingame, Eugene Watson. 1979. Buddhist Legends: Translated from the original Palitext of Dhammapada. London: Commentery, The Palisociety,
2. Chodron Thubten. 1990. Agama Budha dan Saya: terjemahan E *Suwarnasanti*. Penerbit Pustaka Karaniya.

**Pendukung** :

1. Jinaratana Kaharudin Pandit. 1991. Hidup dan Kehidupan. Penerbit Tri Satya Buddhis Centre.

<b>510161007</b>	<b>Bahasa Indonesia &amp; Teknik Penulisan Ilmiah</b>	<b>2 SKS</b>
------------------	---	--------------

**Tujuan** : Memberikan pemahaman Bahasa sebagai sarana komunikasi, dan interaksi yang mencerminkan keberadaan diri sesama manusia. Bahasa juga dapat dituangkan dalam tulisan yg bersifat ilmiah.

**Materi** : Fungsi dan kedudukan bahasa Indonesia dalam ragam bahasa. Ragam baku dan ragam tidak baku, integrasi dan intervensi. Ejaan dan struktur kalimat. Syarat kalimat efektif, format penulisan dan format penulisan ilmiah.

**Prasyarat** : -

**Kepustakaan** :

**Wajib** :

1. Purbohadiwijoyo. Menyusun Laporan Teknik. Bandung: ITB Press.
2. Purwodarminto, WJS. Bahasa Indonesia untuk Karang Mengarang. Jakarta: UP Indonesia.

**Pendukung** :

1. Hali, Arman. 1975. Fungsi Politik Bahasa Nasional, Bahasa dan Sastra.

<b>510161006</b>	<b>Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan</b>	<b>2 SKS</b>
------------------	---	--------------

**Tujuan** : Mahasiswa memiliki Pola Pikir, pola sikap yang komprehensif, integral dalam aspek kehidupan sosial, berperilaku cinta tanah air Indonesia, menumbuhkembangkan wawasan kebangsaan, kesadaran berbangsa, dan bernegara.

**Materi** : Sejarah dan pengantar pendidikan pancasila dan kewarganegaraan, Hak Asasi Manusia, Demokrasi, Wawasan Nusantara, Ketahanan sosial, dan Politik Strategi Nasional.

**Prasyarat** : -

**Kepustakaan** :

**Wajib** :

1. Majelis Permusyawaratan Rakyat Republik Indonesia. 2000. Putusan Majelis Permusyawaratan Rakyat Republik Indonesia. Jakarta: Tanpa Penerbit.
2. Amandemen UUD 1945.
3. Sumarsono, dkk. 2001. Pendidikan Kewarganegaraan. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

**Pendukung** :

1. Harold, Brown. 1993. Thinking About National Security Defense and foreign Policy in Dangerous World. Colorado: Westview Press.
2. Lembaga Pertahanan Nasional. 1990. Kewiraan untuk Mahasiswa. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

<b>510162013</b>	<b>Sejarah Seni</b>	<b>2 SKS</b>
------------------	---------------------	--------------

**Tujuan** : Mahasiswa diharapkan dapat menjelaskan tentang berbagai aspek budaya, seni dan religi dari berbagai bangsa secara historis dan dapat menganalisa aspek-aspek yang melatarbelakanginya.

**Materi** : Sejarah seni (tokoh, tahun, ciri-ciri, nilai-nilai) dari Zaman Prasejarah, Purba (Mesir, Kepulauan Creta, Mesopotamia, Yunani Kuno, China, Byzantium) hingga Postmodern.

**Prasyarat** : -

**Kepustakaan** :

**Wajib** :

1. Drs. I Made Suru. Sejarah Seni Rupa Timur. Malang: IKIP.
2. Drs. I Made Suru. Sejarah seni Rupa Barat. Malang: IKIP.
3. Drs. R. Sukmono. 1981. Pengantar Sejarah Kebudayaan Indonesia. Ed. Ke-3. Jakarta: Yayasan Kanisius.
4. Mustika dan Slamet Sukirianto. 1996. Seni Rupa Indonesia Modern Dalam Kritik dan Esei. Jakarta: Sanggar Krida.
5. Panitia Pameran Kias. 1990-1991. Perjalanan Seni Rupa Indonesia Dari Zaman Prasejarah Hingga Masa Kini. Bandung: Seni Budaya.
6. Penerbitan Proyek Pembinaan Kesenian Departemen P dan K. 1978. Seni Rupa Indonesia dan Pembinaannya.
7. Soedarso SP. 1990. Sejarah Perkembangan Seni Rupa Modern. Yogyakarta: Saku Dayar Sana Yogyakarta MCMXC.

**Pendukung:**

1. Dick Hartoko. 1984. Manusia dan Seni. Yogyakarta: Kanisius.
2. HW. Janson. 1982. History of Art. New York: Hary N, Abrams Inc, Publisher.
3. Myers, Bernhard. 1974. Art and Civilization. New York: Mc Graw Hill.
4. Soedarso SP. 1971. Pengertian Seni. Bag Ke-Pertama. Yogyakarta ASRI.
5. Soedarso SP. 1972. Pengertian Seni. Bag Ke-Kedua. Yogyakarta ASRI.
6. Soedarso SP. 1974. Pengertian Seni. Bag Ke-Ketiga. Yogyakarta ASRI.
7. Soedarso SP. 1991. Beberapa Catatan Tentang Perkembangan Kesenian Kita. Yogyakarta: BP ISI.
8. Up. John. 1982. Encyclopedia of World Art. New York: Mc Graw Hill.

<b>510161008</b>	<b>Bahasa Inggris I</b>	<b>2 SKS</b>
------------------	-------------------------	--------------

**Tujuan** : Menanamkan pengetahuan dasar dan mengembangkan keterampilan mahasiswa dalam Grammar, Vocabulary, Reading dan Listening Comprehension untuk keperluan membaca dan menelaah sumber-sumber bacaan berbahasa Inggris terutama yang berhubungan dengan teknologi, seni, desain dan keilmuan untuk mendukung pemahaman bidang ilmu.

**Materi** : Wors, pronunciation, tenses, active & pasive voice, argument, verbals (gerund, infinite, participle) dan clauses (nouns, adjectives, adverbs, conditional), Vocabulary, reading, passage.

**Prasyarat** : -

**Kepustakaan** :

- Wajib** :
1. John C.Kergel. 1976. *The Language of Computer Proogramming in English*. New York: Regent Pub.Co.
  2. Georgee, Curme. 1953. *English Grammer*. New York: Barnes & Noble.

- Pendukung** :
1. Anthony Chander. 1981. *Computers, Penguin Book*. New York.

<b>510161009</b>	<b>Bahasa Inggris II</b>	<b>2 SKS</b>
------------------	--------------------------	--------------

**Tujuan** : Agar mahasiswa memiliki kemampuan untuk berbicara dalam bahasa Inggris, serta bisa menulis dengan baik dalam bahasa Inggris yang diaplikasikan melalui TOEFL 400.

**Materi** : Dialog, diskusi, dan contoh-contoh frasa yang biasa digunakan. Penulis kalimat sederhana, Test TOEFL.

**Prasyarat** : Bahasa Inggris I

**Kepustakaan** :

- Wajib** :
1. Ellen C.Henderson. 1965. *Learning o read and write Hot Renrhart & Winson*. New York.
  2. Alexander, L.G. 1979. *Essay and Lettere Writeing*. London: Longman Group, Ltd.
  3. Dion, Robert J. 1971. *Everuday Dialogues*. London: Regents Publishing Compony, Inc.

**Pendukung** :



1. Sharpe, Pamela J. 2000. *Barrons's: How to Prepare for the TOEFL Test*. Penerbit Binarupa Aksara.

510162016	Teknik Pemrograman	2 SKS
<b>Tujuan</b>	: Mahasiswa dapat menganalisa permasalahan dan membuat solusi pemecahan masalah tersebut dengan algoritma secara terstruktur	
<b>Materi</b>	: Matakuliah ini mengajarkan mengenai teknik-teknik pemrograman dengan menggunakan berbagai tool.	
<b>Prasyarat</b>	: -	
<b>Kepustakaan</b>	:	
<b>Wajib</b>	:	
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sholiq. 2004. <i>Logika dan Algoritma</i>. Surabaya. Surabaya: Perpustakaan STIKOM.</li> <li>2. Munir, R., dan Leoni L. 2000. <i>Algoritma dan Pemrograman Buku 1</i>. Bandung: Penerbit Informatika.</li> <li>3. Munir, R., dan Leoni L. 2001. <i>Algoritma dan Pemrograman Buku 2</i>. Bandung: Penerbit Informatika.</li> </ol>	
<b>Pendukung</b>	:	
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Meyers, R.A. 1992. <i>Pascal The Software Fundamentals of Computer Science</i>. London: Prentice-Hall.</li> </ol>	

510162015	Algoritma Pemrograman	2 SKS
<b>Tujuan</b>	: Mahasiswa dapat menganalisa permasalahan dan membuat solusi pemecahan masalah tersebut dengan algoritma secara terstruktur	
<b>Materi</b>	: Definisi dan pengertian Algoritma, program & pemrograman, pengantar flowchart dan Pseudocode, variabel penyimpanan, seleksi dan teknik switching, perulangan, prosedur dan fungsi, rekursi, Array dimensi 1, Array dimensi 2 dan tabel, Record, Sorting, Searching.	
<b>Prasyarat</b>	: -	
<b>Kepustakaan</b>	:	
<b>Wajib</b>	:	
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sholiq. 2004. <i>Logika dan Algoritma</i>. Surabaya. Surabaya: Perpustakaan STIKOM.</li> <li>2. Munir, R., dan Leoni L. 2000. <i>Algoritma dan Pemrograman Buku 1</i>. Bandung: Penerbit Informatika.</li> <li>3. Munir, R., dan Leoni L. 2001. <i>Algoritma dan Pemrograman Buku 2</i>. Bandung: Penerbit Informatika.</li> </ol>	

- Pendukung :**
1. Meyers, R.A. 1992. *Pascal The Software Fundamentals of Computer Science*. London: Prentice-Hall.

<b>510164001</b>	<b>Estetika</b>	<b>2 SKS</b>
------------------	-----------------	--------------

**Tujuan :** Mahasiswa dapat menjelaskan ruang lingkup permasalahan estetika, kaitanya dengan konsep dan teori dari berbagai fenomena kesenian serta memiliki kerangka berfikir dalam kajian bidang seni.

**Materi :** Sejarah, arti, dan ruang lingkup permasalahan estetika. Aliran seni dan ragam pemikiran tokohnya serta falsafah estetika. Menyingkap dimensi global estetika, estetika paripurna dan estetika Indonesia.

**Prasyarat :** -

**Kepustakaan :**

- Wajib :**
1. Agus Sachari. 2002. *Estetika Makna, Simbol dan Daya*. Bandung: ITB
  2. Dharsono. 2002. *Seni dan Keindahan Problematika Estetika Timur dalam Menyikapi Seni*. Wacana Seni Rupa, Vol 2, 5 September 2002.
  3. Reader, Melvin. 1973. *A Modern Book of Aesthetics*. Holf, Reinhart and Winston Inc.
  4. Soedarso SP. 1971. *Pengertian Seni*. Bagian Pertama. Yogyakarta ASRI.
  5. Soedarso SP. 1972. *Pengertian Seni*. Bagian Kedua. Yogyakarta ASRI.
  6. Soedarso SP. 1974. *Pengertian Seni*. Bagian Ketiga. Yogyakarta ASRI.
  7. Weltz, Morris. 1959. *The Problem in Aesthetics*. London: McMallen. Abstract Art London, Thomas and Hudson.

- Pendukung :**
1. Agus Sachari. 1989. *Estetika Terapan*. Bandung: Nova.
  2. Bertrand Russell. 1993. *Sejarah Falsafah Barat*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka Kementerian Pendidikan Malaysia.
  3. Dick Hartoko. 1984. *Manusia dan Seni*. Yogyakarta: Kanisius
  4. Soedarso SP. 1991. *Beberapa Catatan Tentang Perkembangan Kesenian Kita*. Yogyakarta: BP ISI

<b>510162001</b>	<b>Nirmana I</b>	<b>3 SKS</b>
------------------	------------------	--------------

**Tujuan** : Mahasiswa dapat membuat desain 2 dimensi untuk diwujudkan dalam karya multimedia

**Materi** : Pengertian, fungsi, unsur-unsur disain (garis, warna, bidang, tekstur, bentuk & ruang, ), prinsip-prinsip disain (keserasian/harmoni, kesetimbangan, ritme/irama, proporsi, emphasis) dan merancang komposisi 2 dimensi.

**Prasyarat** : -

**Kepustakaan  
Wajib** :

1. Atisah Sipahelut dan Petrussumadi. 1991. Dasar-Dasar Desain. Yakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
2. EP. Danger. 1992. *Memilih Warna Kemasan, Seri Umum No. 9*. Jakarta: PT. Pustaka Binaman Pressindo.
3. Jim Krause. 2002. *Color Index*. Ohio: How Design Books, an Imprint of F 7 W Publications, Inc.
4. Wucius Wong, B. 1986. *Beberapa Azas Merancang Dwi Matra*. Bandung: Penerbit ITB Bandung.

**Pendukung** :

1. Agus Sachari.1987. *Seni, Desain dan Teknologi, Volume 2*. Bandung: Penerbit Pustaka.
2. Birre. F. *Creative Colour*.
3. Granes, Moitland. *The Art of Colour and Design*.
4. Wilde, Richard. 1986. *Problem Solution (Visual Thinking for Graphic Communication)*. New York: Van Nostrand Reinhold Company.

<b>510162002</b>	<b>Nirmana II</b>	<b>3 SKS</b>
------------------	-------------------	--------------

**Tujuan** : Mahasiswa dapat membuat desain 3 dimensi untuk diwujudkan dalam karya multimedia.

**Materi** : Pengertian, elemen, sifat dan manfaat disain 3 dimensi. Pengorganisasian garis, bidang, warna dan ruang dalam disain 3 dimensi. Kreasi bentuk dalam disain 3 dimensi. Merancang komposisi 3 dimensi diwujudkan dalam karya multimedia.

**Prasyarat** : Nirmana I

**Kepustakaan :**

**Wajib :**

1. EP. Danger. 1992. *Memilih Warna Kemasan, Seri Umum No. 9*. Jakarta: PT. Pustaka Binaman Pressindo.
2. Wucius Wong, B. 1989. *Beberapa Azas Merancang Tri Matra*. Bandung: Penerbit ITB Bandung.
3. Wucius Wong, B. 1987. *Principles of Color Design*. Hongkong: Everbest Printing Co.Ltd.

**Pendukung :**

1. Sachari, A. 1987. *Seni, Desain dan Teknologi, Volume 2*. Bandung: Penerbit Pustaka.
2. Sachari, A. & Suranti Trisnawati. 1998. *Kamus Desain*. Bandung: ITB.
3. Wilde, Richard. 1986. *Problem Solution (Visual Thinking for Graphic Communication)*. New York: Van Nostrand Reinhold Company.

510162009	Tipografi	2 SKS
-----------	-----------	-------

**Tujuan :** Mahasiswa akan dapat menjelaskan dan merancang huruf berdasarkan karakter huruf, sifat, anatomi dan pengembangan model huruf.

**Materi :** Matakuliah ini mengajarkan tentang pengertian Tipografi, Jenis-jenis Tipografi, Karakter Huruf, Anatomi Huruf, Menulis Huruf hitam putih maupun warna, Penguasaan Tipografi, Prinsip Penyusunan Huruf, Pengembangan Huruf dengan Ekspresi Pribadi, Disain Logo & Identasi, Penerapan Huruf dalam Disain Karya Grafis.

**Prasyarat : -**

**Kepustakaan :**

**Wajib :**

1. Stens, Timon. 1985. *Kaligrafi*. Bandung: Angkasa.
2. J.I. Beigeleisen. 1986. *The ABC of Lettering*. Ohio: ST. Publications.
3. John Murphy dan Michael Rowe. 1993. *How to Design Trade Mark and Logos*. London: Quarto Publications.

**Pendukung :**

1. Romano, Frank J. 1992. *Desktop Typography with QuarkXPress*. USA: Windcrest Books-McGraw-Hill, Inc.
2. March, Marion. 1988. *Creative Typography*. Ohio: North Light Book.

<b>510162005</b>	<b>Menggambar Ekspresi</b>	<b>3 SKS</b>
------------------	----------------------------	--------------

**Tujuan** : Mahasiswa mampu menguasai dasar menggambar sebagai bahasa rupa dan eksplorasi gagasan.

**Materi** : Unsur-unsur visual: garis, ruang, bentuk, warna, tekstur, sebagai sarana membentuk gambar, yang dibingkai dalam kaidah nilai artistik sesuai dengan prinsip-prinsip pengorganisasian dalam seni/desain.

**Prasyarat** : Nirmana I

**Kepustakaan** :

**Wajib** :

1. Gollwitzer, Gerhard. 1995. *Mari Berkarya Rupa*. Bandung: Penerbit ITB Bandung.
2. Hamm, Jack. *How to Draw Animals*. New York: The Putnam Publishing Group.
3. Hamm, Jack. *The Head and Figure*. New York: The Putnam Publishing Group.

**Pendukung** :

1. Bland, David. 1963. *A History of Book Illustrasi*, Cleveland dan New York: The World Publishing.
2. ISI Yogya. *Anatomi Plastis*. Yogyakarta: Program Studi Seni Patung ISI Yogyakarta.

<b>510162003</b>	<b>Ilustrasi</b>	<b>3 SKS</b>
------------------	------------------	--------------

**Tujuan** : Memberikan pengetahuan dengan ketrampilan untuk menerjemahkan gagasan atau pesan ke dalam bentuk visual secara kreatif dalam bidang ilustrasi. Serta pemahaman kriteria ilustrasi dalam kaitannya dengan dunia komunikasi visual secara umum.

**Materi** : Matakuliah ini mengajarkan tentang ungkapan ilustrasi bersifat non fiksi, dengan kriteria-kriteria ilustrasi dalam penggunaannya di berbagai media (buku, kemasan, poster, perangko, mata uang dan sebagainya); Ungkapan ilustrasi bersifat fiksi (komik, kartun., kemasan dan sebagainya).

**Prasyarat** : Menggambar Ekspresi

- Kepustakaan** :
- Wajib** :
1. Ross, Robert, *Illustrasi To Day*, Pensylvania, International tex book Co, Scranton.
  2. Bland, David. 1963. *A History of Book Illustrasi*, Cleveland dan New York, The World Publishing.
  3. Hamm, Jack. *How to Draw Animals*. New York: The Putnam Publishing Group.
  4. ISI Yogya. *Anatomi Plastis*. Yogyakarta: Program Studi Seni Patung ISI Yogyakarta.

- Pendukung** :
1. Gollwitzer, Gerhard. 1995. *Mari Berkarya Rupa*. Bandung: Penerbit ITB Bandung.
  2. Yohannes Suparyono. 1981. *Konstruksi Perspektif*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
  3. Hary Lubis. 1995. *Gambar Teknik*. Bandung: Penerbit ITB Bandung.

<b>510162008</b>	<b>Gambar Teknik</b>	<b>2 SKS</b>
------------------	----------------------	--------------

**Tujuan** : Mahasiswa diharapkan mampu menggambar objek (2 dimensi & 3 dimensi) dengan bahasa gambar secara tepat (presisi) ukurannya.

**Materi** : Pengertian, media dan fungsi gambar teknik. Perspektif dengan satu titik lenyap dan dua titik lenyap di indoor dan outdoor. Proyeksi ortogonal dan konstruksi perspektif .

**Prasyarat** : -

- Kepustakaan** :
- Wajib** :
1. Hary Lubis. 1995. *Gambar Teknik*. Bandung: Studio Desain Interior FSRD ITB Bandung.
  2. Iriaji. 1994. *Readers Gambar Teknik*. Malang: IKIP Malang.
  3. Yohannes Suparyono. 1981. *Konstruksi Perspektif*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
  4. Veri Apriyatno, S.Sn. 2004. *Penuntun Belajar: Cara Mudah Menggambar Dengan Pencil*. Jakarta: Kawan Pustaka.

- Pendukung:**
1. Gollwitzer, Gerhard. 1995. *Mari Berkarya Rupa*. Bandung: Penerbit ITB Bandung.

<b>510162010</b>	<b>Tinjauan Desain</b>	<b>2 SKS</b>
------------------	------------------------	--------------

**Tujuan** : Mahasiswa mampu menjelaskan konsep desain secara kritis melalui analisis dan penelaahan sejarah perkembangan desain dari zaman pra sejarah hingga postmodern, baik dari segi sosio-historis, tekno-ekonomi maupun permasalahannya.

**Materi** : Sejarah desain dan permasalahannya di zaman Pra Sejarah, Purba dan Klasik meliputi wilayah Mesir, Kepulauan Creta, Mesopotamia, Yunani Kuno, China, Byzantium. Desain masa Revolusi Industri, Desain sebelum dan sesudah Perang Dunia, Modernisme dan Postmodernisme.

**Prasyarat** : -

**Kepustakaan** :

**Wajib** :

1. Arief Adityawan S. 1999. *Tinjauan Desain: dari Revolusi Industri Hingga Postmodern*. Jakarta: UPT Univ. Tarumanegara.
2. Karsam, S.Pd. MA. Ph.D. 2007. *Tinjauan Desain: dari Zaman Prasejarah Hingga Postmodern*. Surabaya: STIKOM.

**Pendukung:**

1. Agus Sachari. 1986. *Paradikma Desain Indonesia; Pengantar dan Kritik*. Jakarta: CV. Rajawali
2. Drs. R. Sukmono. 1981. *Pengantar Sejarah Kebudayaan Indonesia*. Ed. Ke-3. Jakarta: Yayasan Kanisius.
3. Medhy Aginta Hidayat. *Kebudayaan Postmodern Menurut Jean Baudrillard. Hand Out Perkuliahan: Epistimologi Melayu*. 2005. Universiti Malaya Kuala Lumpur.
4. Mustika dan Slamet Sukirnantio. 1996. *Seni Rupa Indonesia Modern Dalam Kritik dan Esei*. Jakarta: Sanggar Krida Jakarta-Indonesia.
5. Soedarso SP. 1990. *Sejarah Perkembangan Seni Rupa Modern*. Yogyakarta: Saku Dayar Sana Yogyakarta MCMXC.
6. \_\_\_\_\_. 1990-1991. *Perjalanan Seni Rupa Indonesia Dari Zaman Prasejarah Hingga Masa Kini*. Bandung: Seni Budaya.

<b>510162006</b>	<b>Teori Komunikasi</b>	<b>2 SKS</b>
------------------	-------------------------	--------------

**Tujuan** : Menanamkan pengertian mengenai teori, model proses serta hambatan-hambatan komunikasi. Selain itu gejala komunikasi juga dipelajari dari dimensi teknis, psikologis dan sosiologis. Sebagai suatu proses komunikasi juga dipelajari efeknya baik pada tingkat kognitif, efektif maupun perilaku manusia.

**Materi** : Definisi dan Fungsi Teori Komunikasi, Tradisi dalam Teori Komunikasi, Konsep Komunikasi Massa, Pengantar Teori Komunikasi Massa, Model-model Komunikasi, Teori Efek Komunikasi, Pendekatan Sosial – Psikologis Komunikasi, Teori Komunikasi Normatif.

**Prasyarat** : -

**Kepustakaan** :

1. M. Wayne Dolozler. 1976. *The Malretinf Communication Process*. New York: Mc Graw Hill.
2. Arnold, William E. 1977. *Communicating Through Behavior*. New York.
3. Hiebert, Roy Eldon. 1985. *Mass Media IV : An Introduction To Modern Communication*. New York.

**Pendukung** :

1. Turner, George. 1988. *Penerimaan Dan Penampilan Informasi*. Jakarta

510162007	Komunikasi Audio Visual	2 SKS
-----------	-------------------------	-------

**Tujuan** : Pengembangan wawasan dan pemahaman mengenai peranan komunikasi dalam produk audio visual dalam upaya menunjang program penyaluran pesan dari produk dalam makna yang luas. Makna persepsi secara psikologis, aspek kepribadian, kultural dan teknologi yang berpengaruh. Pengertian persepsi dan komunikasi massa yang berhubungan dengan produk audio visual

**Materi** : Teori komunikasi, pemahaman fungsi komunikasi, proses komunikasi, pengaruh dan halangan komunikasi, persepsi audio visual, nilai komunikatif pesan, teknologi komunikasi audio visual, psikologi pesan audio visual.

**Prasyarat** : -

**Kepustakaan** :

1. B. 2007. *Digital Audio Visual Communication*. New York: Mc Graw Hill.
2. Arnold, William E. 1977. *Communicating Through Behavior*. New York.
3. Hiebert, Roy Eldon. 1985. *Mass Media IV : An Introduction To Modern Communication*. New York.

**Pendukung** :

1. Turner, George. 1988. *Penerimaan Dan Penampilan Informasi*. Jakarta



<b>510162011</b>	<b>Penulisan Naskah</b>	<b>3 SKS</b>
------------------	-------------------------	--------------

**Tujuan** : Mahasiswa dapat menjelaskan tentang proses penulisan naskah, dan sinkronisasi antara naskah dan storyboard dalam penerapannya pada produksi videografi, game animasi & multimedia interaktif.

**Materi** : Pengertian, konsep dan metode penulisan naskah untuk media videografi, game animasi & multimedia interaktif, narasi & nara sumber, program presenter dan talk show, penyutradaraan, tata artistik.

**Prasyarat** : -

**Kepustakaan** :

**Wajib** :

1. Brown, John. 1978. *Broadcasting TV*. New York.
2. Gerald Millerson. 1989. *Video Production Handbook*. USA.

**Pendukung** :

1. Mary Lucier. 1976. *Video Art and Anthology*. USA.

<b>510162012</b>	<b>Storyboard</b>	<b>2 SKS</b>
------------------	-------------------	--------------

**Tujuan** : Mahasiswa dapat memvisualisasikan sebuah naskah cerita yang telah ada dalam bentuk urutan-urutan gambar-gambar yang runtut dan terstruktur.

**Materi** : Pengertian Storyboard, sejarah storyboard, bentuk-bentuk storyboard, gambar karakter storyboard, scenes, take, narasi, durasi, camera view, storyboard artist, implementasi storyboard untuk beberapa jenis produk videografi, game animasi & multimedia interaktif.

**Prasyarat** : Penulisan Naskah

**Kepustakaan** :

**Wajib** :

1. Hart, [John](#). 1999. *The Art of the Storyboard: Storyboarding for Film, TV, and Animation*. USA: Focal Press.
2. Simon, [Mark](#). 2000. *Storyboards : Motion in Art*, USA: Focal Press.

**Pendukung** :

1. Mary Lucier. 1976. *Video Art and Anthology*. USA.

<b>510162014</b>	<b>Penyutradaraan</b>	<b>2 SKS</b>
------------------	-----------------------	--------------

- Tujuan** : Mahasiswa dapat menjadi sutradara dan mengetahui tugas-tugasnya, dapat memberikan karakter pada naskah, mampu memanfaatkan peralatan, memahami bahasa kamera, mengetahui fungsi dan karakter shot, mampu mengenali karakter tokoh
- Materi** : Pengertian Penyutradaraan dan tugas-tugas pokok penyutradaraan, proses produksi dari pra sampai pasca, komposisi gambar, peralihan gambar, breakdown naskah.
- Prasyarat** : Storyboard
- Kepustakaan** :
- Wajib** :
1. Zettl, Herbert. 1999. *Television Production Handbook*, thomson Learning.
  2. Hickman, Harold R. 1991. *Television Directing*. Cole Pub Co.
  3. Lukas, Christopher. 2001. *Directing for Film and Television*. Allworth Press.
  4. Weston Judith. 1996. *Directing Actors: Creating Memorable Performances for Film and Television*. M. Wiese Productions.
- Pendukung** :
1. Blumenthal, Howard J. 1987. *Television Producing and Direction*. Harpercollins.
  2. Armer, Alan A. 1986. *Directing Television and Film*. Wadsworth Pub Co.

<b>510163001</b>	<b>Komputer Grafis I</b>	<b>4 SKS</b>
------------------	--------------------------	--------------

- Tujuan** : Mahasiswa akan dapat menjelaskan konsep objek berbasis vector yang diterapkan dalam berbagai desain secara umum.
- Materi** : Matakuliah ini akan mengajarkan tentang layout dan komposisi gambar serta teks, pembuatan citra 2D, aplikasi komputer grafis untuk keperluan tertentu (Logo; Trace Ulang Logo; Ilustrasi Produk; Disain Kemasan; Poster; Iklan; Brosur dll.)
- Prasyarat** : -
- Kepustakaan** : Menyusul
- Wajib** :
1. Corel Corporation. 2000. *Corel Draw 10, Reference Manual*. Corel Corporation.
  2. Corel Corporation. 1993. *Corel Clipart*. Corel Corporation.

3. Michael S. Suanggardi. 1992. *Petunjuk Penggunaan CorelDraw*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
4. Ed Paulson. 1992. *Belajar Coreldraw Dalam Sehari*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
5. Adhe Saenudin. 1994. *Desain Grafis-Illustrasi Corel Draw*. Yogyakarta: Penerbit Andi Offset.

**Pendukung:**

1. Indah. T.th. *Pengenalan Freehand 9.0: Secara Cepat Dan Mudah*.
2. Roame, Tony. 2000. [Macromedia Freehand 10 Authorized](#). Macromedia Press.

<b>510163002</b>	<b>Komputer Grafis II</b>	<b>4 SKS</b>
------------------	---------------------------	--------------

**Tujuan** : Mahasiswa akan dapat menjelaskan menerapkan konsep karya berbasis raster dalam bentuk manipulasi image yang diterapkan pada media cetak, video dan web.

**Materi** : Manipulasi foto dan komposisi gambar serta teks, pembuatan citra 2D dan 3D.

**Prasyarat** : Komputer Grafis I

**Software** : Adobe Photoshop CS2

**Kepustakaan:**

**Wajib:**

1. Pardosi, Mico. 2001. *Adobe Photoshop 7.0 Plus* .
2. Carla Rose. 2000. *Sams Teach Yourself Adobe Photoshop 6 in 24 Hours*. USA: Sams.
3. Ramadhan, Arief. 2005. *Adobe Photoshop 7.0*.
4. Stevano, Bayu. 2005. *Buku Latihan Photoshop Cs Effects & Magics: Text And Texture*.
5. Madcoms. 2005. *Manipulasi Dan Memperbaiki Foto Digital Dengan Adobe Photoshop Cs*.
6. Abid Ts. 2005. *Panduan Belajar Desain Grafis Dengan Adobe Photoshop Cs*.

**Pendukung:**

1. Kusrianto, Adi. 2005. *Panduan Lengkap Memakai Adobe Photoshop Cs*.
2. Agung, Gregorius. 2005. *Special Pproject Kreasi 3d Dan Visual F/X Dengan Photoshop Cs*.
3. Agung, Gregorius. 2005. *Special Project 17 Kreasi Bingkai Foto Dengan Photoshop Cs*.
4. Widjaksono, Feby W. 2005. *Tips & Trik Menciptakan Desain Kreatif Dengan Adobe Photoshop Cs*.

<b>510163003 Komputer Grafis III</b>	<b>2 SKS</b>
--------------------------------------	--------------

**Tujuan** : Mahasiswa akan dapat menguasai mendalami penggunaan teknik-teknik dalam pengolahan digital imaging, dan compositing image. Mendalami setiap sisi dari software guna pencapaian syarat sertifikasi.

**Materi** : Pengolahan image dari gambar hasil scanning, foto digital, manipulasi digital imaging, pengolahan lighting image, penerapan image pada media yang ada.

**Software** : Adobe Photoshop CS, CS2

**Prasyarat** : Komputer Grafis II

**Kepustakaan** :

**Wajib** :

1. Ben Willmore. 2000. *Adobe Photoshop 6 Studio Techniques (With CD-ROM)*. Indianapolis USA: New Riders.
2. Carla Rose. 2000. *Sams Teach Yourself Adobe Photoshop 6 in 24 Hours*. USA: Sams.
3. Ramadhan, Arief. 2005. *Adobe Photoshop 7.0*.
4. Stevano, Bayu. 2005. *Buku Latihan Photoshop Cs Effects & Magics: Text And Texture*.
5. Madcoms. 2005. *Manipulasi Dan Memperbaiki Foto Digital Dengan Adobe Photoshop Cs*.
6. Abid Ts. 2005. *Panduan Belajar Desain Grafis Dengan Adobe Photoshop Cs*.

**Pendukung** :

1. Kusrianto, Adi. 2005. *Panduan Lengkap Memakai Adobe Photoshop Cs*.
2. Agung, Gregorius. 2005. *Special Pproject Kreasi 3d Dan Visual F/X Dengan Photoshop Cs*.
3. Agung, Gregorius. 2005. *Special Project 17 Kreasi Bingkai Foto Dengan Photoshop Cs*.
4. Widjaksono, Feby W. 2005. *Tips & Trik Menciptakan Desain Kreatif Dengan Adobe Photoshop Cs*.

<b>510163006</b>	<b>Animasi Sel I</b>	<b>4 SKS</b>
------------------	----------------------	--------------

**Tujuan** : Mahasiswa akan mampu menjelaskan konsep dan menerapkannya dalam bentuk karakter objek 2D secara manual/free hand, maupun secara stop motion.

**Materi** : Matakuliah ini akan mengajarkan tentang prinsip-prinsip animasi, timing for animation, proses modifikasi gambar, standar proporsi manusia dan hewan, karakteristik wajah/mimik wajah, outline gambar dekoratif, teknik pewarnaan, penokohan, character Mood, deformasi bentuk, inbetween, keying character, coloring, clay character.

**Prasyarat** : -

**Kepustakaan :**

**Wajib :**

1. Preston Blair. *Cartoon Animatons*. Walker Foster Publisher.
2. 1995, *Catalogue Video Broadcast System*. Japan: Sony Corporation.
3. Afrianto, Deni. 1999. *Belajar Sendiri Animasi Multimedia dengan Adobe Premiere 4.2 dan Asymetrix Digital Video*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
4. Wahana Komp. 1997. *Pengolahan Video dengan Adobe Premiere 4.0*. Yogyakarta: Andi Offset.
5. Adobe Creative Team. 2001. *Adobe After Effects 5.0 Classroom in a Book*. Adobe Corporation.
6. Taylor, Angie. 2001. *Creative After Effects 5.0, Animation, visual effects and motion graphics production for TV and video*, USA: Focal Press.

**Pendukung :**

1. Luehrsen, Thomas. 2003. *Creating Web Video With Adobe Premiere*. Berkeley, England.
2. Wijaya, Didik. 2003. *Premiere Magic: Digital Video Editing dengan Adobe Premiere 6.5*. Bogor, Indonesia.
3. Adjie, Bayu, Nurimansyah. 2003. *Buku Latihan Teknik Digital Video Editing Dengan Adobe Premiere 6.5*. Jakarta.
4. Lynda Weinman, Craig Newman. 2003. *After Effect 5.0/5.5, H-O-T HAND-ON Training*. Berkeley, England.
5. Kingsnorth, George J (Et.Al). 2002. *Revolutionary After Effects 5.5 : Enhancing Digital Video*. Birmingham, England.

510163007	Animasi Sel II	4 SKS
-----------	----------------	-------

**Tujuan** : Mahasiswa akan mampu menjelaskan konsep karakter objek 2D dan menerapkannya melalui media klip/film animasi 2D dengan proses digital.

**Materi** : Matakuliah ini mengajarkan tentang animasi 2D melalui komputer grafis, motion correction, alpha channel, chroma key, zooming,

transparency, motion, duration, transition, video effect, titles, 3d layer, lighting, camera.

**Software** : -

**Prasyarat** : Animasi Sel I

**Kepustakaan** :

**Wajib** :

1. Preston Blair. *Cartoon Animatons*. Walker Foster Publisher.
2. 1995, *Catalogue Video Broadcast System*. Japan: Sony Corporation.
3. Afrianto, Deni. 1999. *Belajar Sendiri Animasi Multimedia dengan Adobe Premiere 4.2 dan Asymetrix Digital Video*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
4. Wahana Komp. 1997. *Pengolahan Video dengan Adobe Premiere 4.0*. Yogyakarta: Andi Offset.
5. Adobe Creative Team. 2001. *Adobe After Effects 5.0 Classroom in a Book*. Adobe Corporation.
6. Taylor, Angie. 2001. *Creative After Effects 5.0, Animation, visual effects and motion graphics production for TV and video*, USA: Focal Press.

**Pendukung** :

1. Luehrsen, Thomas. 2003. *Creating Web Video With Adobe Premiere*. Berkeley, England.
2. Wijaya, Didik. 2003. *Premiere Magic: Digital Video Editing dengan Adobe Premiere 6.5*. Bogor, Indonesia.
3. Adjie, Bayu, Nurimansyah. 2003. *Buku Latihan Teknik Digital Video Editing Dengan Adobe Premiere 6.5*. Jakarta.
4. Lynda Weinman, Craig Newman. 2003. *After Effect 5.0/5.5, H-O-T HAND-ON Training*. Berkeley, England.
5. Kingsnorth, George J (Et.Al). 2002. *Revolutionary After Effects 5.5 : Enhancing Digital Video*. Birmingham, England.

<b>510163004</b>	<b>3D Modelling</b>	<b>4 SKS</b>
------------------	---------------------	--------------

**Tujuan** : Mahasiswa akan dapat menjelaskan konsep dasar pembuatan modeling 3D, tata cahaya, material dan rendering, serta menerapkannya melalui media komputer.

**Materi** : Matakuliah ini mengajarkan tentang prinsip dasar pemodelan objek, binatang, manusia dengan berbagai bentuk pencahayaan dan posisi kamera. Selain itu mahasiswa juga akan diajarkan tentang pematerialan pada objek serta konsep rendering.

**Prasyarat** : Animasi Sel II

**Kepustakaan :**

**Wajib :**

1. Handi Chandra. 2000. *Membuat Sendiri Animasi Profesional dengan 3D Studio MAX 3.1*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
2. Peterson, Todd. 1996. *3D Studio MAX Fundamentals*. Indianapolis USA: New Riders Publishing.
3. ACIS Ó. 1999. *Tutorial Guide: 3D Studio Max v3.0*. Autodesk Inc.
4. Ted Broadman & Jeremy Hubbell. 1999. *Inside 3D Studio MAX 3.0: Modeling, Materials and Rendering*. Indianapolis USA: New Riders.

**Pendukung :**

1. Ted Broadman & Jeremy Hubbell. 1999. *Inside 3D Studio MAX 3.0: Animations*. Indianapolis USA: New Riders.
2. Jhon, Bell, et al. 1994. *3D Studio Special Effect*. Indianapolis USA: New Riders Publishing.
3. Kennedy, Sanford. Maestri, George, et al. 1997. *Inside 3D Studio MAX: Volume III-Animation*. Indianapolis, USA: New Riders Publishing.

510163005	3D Animation & Special Effect	4 SKS
-----------	-------------------------------	-------

**Tujuan** : Mahasiswa akan dapat menjelaskan konsep animasi 3D dan menerapkannya, serta konsep dan penerapan spesial efek.

**Materi** : Matakuliah ini mengajarkan tentang konsep animasi, pengaturan waktu penganimasian objek, membangun karakter animasi 3D. Selain itu juga mengajarkan tentang konsep spesial efek dan aplikasinya.

**Software** : 3D Studio MAX

**Prasyarat** : 3D Modelling

**Kepustakaan :**

**Wajib :**

1. Handi Chandra. 2000. *Membuat Sendiri Animasi Profesional dengan 3D Studio MAX 3.1*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
2. Peterson, Todd. 1996. *3D Studio MAX Fundamentals*. Indianapolis USA: New Riders Publishing.
3. ACIS Ó. 1999. *Tutorial Guide: 3D Studio Max v3.0*. Autodesk Inc.
4. Ted Broadman & Jeremy Hubbell. 1999. *Inside 3D Studio MAX 3.0: Modeling, Materials and Rendering*. Indianapolis USA: New Riders.

**Pendukung :**

1. Ted Broadman & Jeremy Hubbell. 1999. *Inside 3D Studio MAX 3.0: Animations*. Indianapolis USA: New Riders.
2. Jhon, Bell, et al. 1994. *3D Studio Special Effect*. Indianapolis USA: New Riders Publishing.
3. Kennedy, Sanford. Maestri, George, et al. 1997. *Inside 3D Studio MAX: Volume III-Animation*. Indianapolis, USA: New Riders Publishing.

510163013	Digital Audio	2 SKS
<b>Tujuan</b>	: Mahasiswa dapat membuat ilustrasi lagu atau musik (soundtrack) yang bisa diterapkan pada produk; animasi 2 dan 3D, multimedia Interactive, desain web dll.	
<b>Materi</b>	: File streamed Aaudio (Mid,ra, Mp3), MIDI, MIDI dan aplikasinya, Tracking, Effect audio (chorus-reverb-delay dll),Editing sound, Recording sound, Sampling, Export-Import sound file (wav, aif, au, mid, mp3, mp4 dll), Audio converter dll.	
<b>Software</b>	: Cakewalk Pro Audio, Cakewalk Sonar dan cubase VST, Fruityloops	
<b>Prasyarat</b>	: -	
<b>Kepustakaan</b>	:	
<b>Wajib</b>	: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peter Feibleman. 2000. <i>Cakewalk — starring Elaine Stritch and Bruce Davison (Audio Theatre Series)</i>.</li> <li>2. Michael MacDonald. 2001. <i>Cakewalk Bible, Hungry Minds</i>. USA: Inc.</li> <li>3. Scott R. Garrigus. 2000. <i>Cakewalk Power!</i> USA: Muska &amp; Lipman Pub.</li> </ol>	
<b>Pendukung</b>	: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Agus FH Hardiman. 2000. <i>Belajar Sendiri Cakewalk Pro Audio Versi 8.0</i>. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.</li> </ol>	



<b>510163015</b>	<b>Videografi I</b>	<b>2 SKS</b>
------------------	---------------------	--------------

**Tujuan** : Mengenal dan memahami dasar-dasar video, teknologi video dan film, teknis penggunaan kamera dan video, penataan cahaya, pengambilan gambar (shooting). Pengetahuan olah video analog (linier editing)

**Materi** : Dasar-dasar video, penggunaan kamera, komposisi gambar, tata cahaya, pengambilan gambar, Editing video analog: audio dubbing, mixing, memotong gambar, membuat transisi, efek, chromakey, title dll.

**Prasyarat** : -

**Kepustakaan** :

**Wajib** :

1. 1995. *Catalogue Video Broadcast System*. Japan: Sony Corporation.
2. Brown, John. 1978. *Broadcasting TV*. New York.

**Pendukung** :

1. Gerald Millerson. 1989. *Video Production Handbook*. USA.
2. Mary Lucier. 1976. *Video Art and Anthology*. USA.

<b>510163016</b>	<b>Videografi II</b>	<b>2 SKS</b>
------------------	----------------------	--------------

**Tujuan** : Memahami dan dapat mengaplikasikan pengambilan gambar (video) untuk keperluan produksi video, memahami dan selalu mengikuti perkembangan teknologi video dan film, teknis penggunaan kamera dan video, penataan cahaya, konsep pengambilan gambar untuk beberapa keperluan produksi (live, reportase, film, klip musik, profile, dll), serta dapat melakukan penyuntingan secara langsung/live.

**Materi** : Penggunaan kamera, Tata kamera, komposisi gambar, Moving camera, still camera, camera crane, live shoot, tata cahaya, Live editing video analog: audio dubbing, mixing, membuat transisi, efek, chromakey, title dll.

**Prasyarat** : -

**Kepustakaan** :

**Wajib** :

1. 1995. *Catalogue Video Broadcast System*. Japan: Sony Corporation.
2. Brown, John. 1978. *Broadcasting TV*. New York.

- Pendukung :**
1. Gerald Millerson. 1989. *Video Production Handbook*. USA.
  2. Mary Lucier. 1976. *Video Art and Anthology*. USA.

<b>510163017</b>	<b>Penyuntingan Video digital</b>	<b>2 SKS</b>
------------------	-----------------------------------	--------------

**Tujuan :** Menanamkan pengetahuan tentang sistem editing video secara digital baik edit secara langsung, cut to cut, otomatisasi editing sampai dengan penggunaan special effect untuk sistem digital editing. Memahami cara penyelarasan antara gambar, tata cahaya, suara dan estimasi waktu tayang.

**Materi :** Sistem editing digital, Time Code, Duration, SMPTE, Transition, Transparency, Color Collection, Motion, Color Tone, Super Impose, Titling, Filter Effect, Chroma Key, Rendering, Compression video & audio, Conversion, Recording to SVHS VCR, Digital Video Portfolio

**Prasyarat :** -

**Kepustakaan :**

- Wajib :**
1. Afrianto, Deni. 1999. *Belajar Sendiri Animasi Multimedia dengan Adobe Premiere 4.2 dan Asymetrix Digital Video*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
  2. Wahana Komp. 1997. *Pengolahan Video dengan Adobe Premiere 4.0*. Yogyakarta: Andi Offset.
  3. Adobe Creative Team. 2001. *Adobe After Effects 5.0 Classroom in a Book*. Adobe Corporation.

- Pendukung :**
1. Taylor, Angie. 2001. *Creative After Effects 5.0, Animation, visual effects and motion graphics production for TV and video*. USA: Focal Press.

<b>510163022</b>	<b>Web Programming</b>	<b>2 SKS</b>
------------------	------------------------	--------------

**Tujuan :** Menanamkan pengetahuan tentang teknologi internet dan berbagai perangkat pendukungnya, merancang sebuah halaman web dengan menggunakan HTML dan dasar pemrograman database SQL.

**Materi :** Sejarah perkembangan internet, dasar jaringan komputer, host & terminal, layanan internet, Sumber Daya Internet (email, usenet, server internet, FTP, Telnet), TCP/IP, DNS, Mailing-List, Proxy, firewall, back of fice, intranet, anchor; Dasar HTML, bahasa

pemrograman HTML, aplikasi HTML dalam membangun web, dasar pemrograman database SQL, dll

**Prasyarat** : -

**Kepustakaan** :

**Wajib** :

1. Lani Sidharta. 1996. *Informasi Bebas Hambatan 1*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
2. Lani Sidharta. 1996. *Informasi Bebas Hambatan 2*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
3. Mark Brown & Tom Savola. 1996. *Special Edition Using HTML: Second Edition*. Que.
4. John December. 1996. *HTML & CGI Unleashed*. USA: Sams Publishing.

**Pendukung:**

1. Laura Lemay, 1995, *Teach Yourself Web Publishing with HTML in a Week*. USA: Sams Publishing.
2. Meloni, Julie C. *PHP Essential: a Better way to learn*.

510163023	Web Programming Lanjutan	2 SKS
-----------	--------------------------	-------

**Tujuan** : Menanamkan pengetahuan dan keterampilan dalam membuat aplikasi dan membangun web dengan menggunakan VBScripts dan dasar pemrograman ASP & PHP.

**Materi** : Dasar-dasar VBScripts, pemrograman VBScripts, Statement Logika, Looping; Dasar pemrograman ASP, pemrograman ASP, koneksi ke database Access atau SQL Server, Dasar pemrograman PHP, Personal Web Server (PWS), Internet Information Systems (IIS), dll

**Prasyarat** :

**Kepustakaan** :

**Wajib** :

1. Home, Alex. 1998. *Professional ASP Techniques for Web Masters*. Xerox.
2. Gregorius Agung. 2000. *Pemrograman ASP*, Jakarta: Batavia Perss.
3. Yahya Kurniawan. 2000. *VBScript*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
4. Yahya Kurniawan. 2001. *Aplikasi Web Database dengan ASP*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
5. Meloni, Julie C. *PHP Essential: a Better way to learn*.

**Pendukung** :

1. Andy Kurniawan. 2001. *Microsoft Active Server Pages*, Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
2. Kadir, Abdul. 2002. *Dasar Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

510163010	Desain Web	2 SKS
<b>Tujuan</b>	: Pemahaman terhadap konsep website dan bahasa HTML, dapat menerapkannya dalam sebuah interface web site yang interactive dan komunikatif serta dapat menerapkan unsur-unsur multimedia secara umum.	
<b>Materi</b>	: Root folder, define site, creating site map, creating and save document, Inserting Images, inserting text, modifying page properties, Creating links, Navigation meta tags, HTML source, Tracing Images, Layers, Tables, form, Cascading Style Sheet, Library, Frames, Rollovers, Automation, DHTML, behaviors, plug-ins dll.	
<b>Software</b>	: Macromedia Dreamweaver	
<b>Prasyarat</b>	: -	
<b>Kepustakaan</b>	:	
<b>Wajib</b>	: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Lynda Einman and Garo Green. <i>Dreamweaver 3 HOT: Hands On Training</i>. USA: Peachpit, CA.</li> <li>2. J. Scott Hamlin. 1999. <i>Effective Web Animation: Advanced Techniques for the Web</i>.</li> <li>3. Nolan Hester. 2001. <i>Macromedia Dreamweaver UltraDev 4: Training from the Source</i>. USA: McGraw-Hill.</li> </ol>	
<b>Pendukung:</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Betsy Bruce. 2000. <i>Sams Teach Yourself Macromedia Dreamweaver 4 in 24 Hours</i>. USA: Sams.</li> <li>2. Nolan Hester. 2001. <i>Macromedia Dreamweaver UltraDev 4: Training from the Source</i>. USA: Peachpit Press.</li> </ol>	

510163008	Multimedia Interaktif I	2 SKS
<b>Tujuan</b>	: Memahami prinsip-prinsip dan dasar teknik membuat multimedia interaktif, pengembangan rasa estetik dan artistik dalam dalam penerapannya pada karya multimedia interaktif sebagai media presentasi.	

**Materi** : Prinsip multimedia interaktif, teknik dasar multimedia interaktif, rancangan interface, behavior, marker, script dan penggabungan elemen multimedia (foto, teks, animasi, sound, video) menjadi satu kesatuan media presentasi.

**Software** :  
Macromedia Director

**Prasyarat** : -

**Kepustakaan** :

**Wajib** :

1. Rosenzweig, Gary. 2000. *Special Edition Using Macromedia 8*. USA: Que, Indianapolis.
2. Gross, Phil. 2000. *Macromedia Director 8 and Lingo Authorized*. Berkeley CA: Macromedia Press.

**Pendukung** :

1. Lindstrom, Robert L. 1994. *Multimedia Presentations*. New York: McGraw-Hill.
2. Morrison, Mike & Sandie, 1994, *The Magic of Interactive Entertainment*. Indianapolis: Sams publishing.

510163009	Multimedia Interaktif II	2 SKS
-----------	--------------------------	-------

**Tujuan** : Memahami prinsip-prinsip dan dasar teknik membuat multimedia interaktif, pengembangan rasa estetik dan artistik dalam dalam penerapannya pada karya multimedia interaktif sebagai media presentasi.

**Materi** : Prinsip multimedia interaktif, teknik dasar multimedia interaktif, rancangan interface, behavior, marker, script dan penggabungan elemen multimedia (foto, teks, animasi, sound, video) menjadi satu kesatuan media presentasi.

**Software** :  
Macromedia Director

**Prasyarat** : -

**Kepustakaan** :

**Wajib** :

1. Rosenzweig, Gary. 2000. *Special Edition Using Macromedia 8*. USA: Que, Indianapolis.
2. Gross, Phil. 2000. *Macromedia Director 8 and Lingo Authorized*. Berkeley CA: Macromedia Press.

**Pendukung :**

1. Lindstrom, Robert L. 1994. *Multimedia Presentations*. New York: McGraw-Hill.
2. Morrison, Mike & Sandie, 1994, *The Magic of Interactive Entertainment*. Indianapolis: Sams publishing.

<b>510163024</b>	<b>Multimedia Interaktif Lanjutan</b>	<b>2 SKS</b>
------------------	---------------------------------------	--------------

**Tujuan** : Mahasiswa dapat merancang media presentasi multimedia secara interaktif dan terintegrasi dalam fungsi database menggunakan bahasa pemrograman berbasis Action Script (Flash) dan Lingo (Director) dan dapat diaplikasikan untuk keperluan presentasi dalam bentuk CD presentasi atau website.

**Materi** : Rancangan interface, rollover, lingo, cursor, dan Action Script (penggabungan elemen multimedia) menjadi satu kesatuan media presentasi yang komunikatif dan terintegrasi.

**Software** :  
Macromedia Flash

**Prasyarat** :

**Kepustakaan :**

**Wajib** :

1. Rosenzweig, Gary. 2000. *Special Edition Using Macromedia 8*. USA: Que, Indianapolis.
2. Gross, Phil. 2000. *Macromedia Director 8 and Lingo Authorized*. Berkeley CA: Macromedia Press.

**Pendukung :**

1. Lindstrom, Robert L. 1994. *Multimedia Presentations*. New York: McGraw-Hill.
2. Morrison, Mike & Sandie, 1994, *The Magic of Interactive Entertainment*. Indianapolis: Sams publishing.

<b>510163011</b>	<b>Fotografi Digital</b>	<b>2 SKS</b>
------------------	--------------------------	--------------

**Tujuan** : Mahasiswa akan dapat mempelajari dasar-dasar fotografi digital yang akan diimplementasikan dalam disain karya grafis secara digital.

**Materi** : Pemahaman Dasar-Dasar Fotografi digital, Perangkat Pendukung (Komputer, PC Card, Printer, Photo CD Disc / Smart Media), Film Prosesing, Cetak Foto Hitam & Putih, Efek Kamar Gelap, Fotografi

Digital: Olah gambar, Retouch Gambar, koreksi foto, merubah foto, teknik foto digital, Aplikasi pemotretan untuk keperluan desain grafis dan multimedia

**Prasyarat** : Fotografi

**Kepustakaan :**

**Wajib :**

1. Schaub, George. 1990. *Using Your Camera : A Basic Guide to 35 mm Photography*. New York: Amphoto.
2. Grill, Tom & Sculon, Mark. 1990. *Photographic Composition*. New York: Amphoto.
3. Ray Hayward. 1992. *Ketrampilan Fotografi*. Semarang: Dahara Prize.
4. R.M. Soelarko. 1982. *Teknik Modern Fotografi*. Bandung: Karya Nusantara.

**Pendukung :**

1. Andreas Feininger. 1994. *Lambang Fotografi*. Semarang: Dahara Prize.
2. Langford, Michael. 1991. *Creative Photography*. London: Dorling Kindersley Ltd.

<b>510163012</b>	<b>Fotografi Disain</b>	<b>3 SKS</b>
------------------	-------------------------	--------------

**Tujuan** : Menanamkan pengetahuan dan keterampilan tentang penerapan pemotretan, melaksanakan pemotretan model manusia dan alam benda untuk mendukung perancangan desain multimedia melalui berbagai teknik fotografi.

**Materi** : Foto Indoor dan outdoor, tata cahaya, Teknik pemotretan Fotografi desain: Foto Model, Foto Human-Interest, Benda (Produk, Kemasan, Produk dll), Landscape, Still Life, Objek Malam, Advertensi, Special Effect (Filter); karakteristik foto pada berbagai media komunikasi, pengolahan foto secara kreatif untuk kepentingan Desain Multimedia.

**Prasyarat** : Fotografi Digital

**Kepustakaan :**

**Wajib :**

Langford, Michael. 1991. *Creative Photography*. London: Dorling Kindersley Ltd.  
 Grill, Tom & Sculon, Mark. 1990. *Photographic Composition*. New York: Amphoto.  
 Soelarko, R.M. Prof. Dr. 1978. *Fotografi untuk Salon dan Lomba Foto*. Bandung: P.T. Karya Nusantara.

R.M. Soelarko. 1982. *Teknik Modern Fotografi*. Bandung: Karya Nusantara.

**Pendukung:** The Time Life Books. 1976. *The Techniques of Photography*. Nederland: Time Life International.

510162005	Metodologi Penelitian	2 SKS
<b>Tujuan</b>	: Mempelajari landasan teoritis tentang desain serta bagaimana mencapai sasaran tersebut secara metodologis. Pengenalan cara dan urutan mendesain, membangun metode berfikir sesuai dengan permasalahan desain, yaitu metode pemecahan masalah. Pengembangan kemampuan menganalisa dan membaca gejala kritis setiap pergerakan desain yang terjadi disekiling.	
<b>Materi</b>	: Definisi dan metodologi penanganan desain, sistematika dan pendekatan masalah desain, proses desain yang sistematis.	
<b>Prasyarat</b>	: -	
<b>Kepustakaan</b>	:	
<b>Wajib</b>	:	
	1. Sachari, Agus. 1986. <i>Paradigma Desain Indonesia</i> . Jakarta: Rajawali.	
	2. Jones, Cristopher. 1979. <i>Design Method</i> . London: Wiley Interscience.	
<b>Pendukung</b>	:	
	1. McKim, Robert H. 1980. <i>Thinking Visually</i> . California: Lifetime Learning Publication.	

510164004	Manajemen Produksi	3 SKS
<b>Tujuan</b>	: Memahami dasar-dasar aktivitas perekonomian, dan variabel-variabel yang ada dalam perekonomian. Mempelajari perencanaan.	
<b>Materi</b>	: Membuat misi dan analisis SWOT, aspek sumber daya manusia. Mempelajari dasar pemasaran dan perencanaan dalam sebuah produksi, segmentasi, positioning, brainstorming, dan manajemen periklanan yang berkaitan erat dengan aplikasi Multimedia.	
<b>Prasyarat</b>	: -	
<b>Kepustakaan</b>	:	
<b>Wajib</b>	:	
	1. Rosjidi, Suherman. <i>Pengantar Ekonomi</i> . Surabaya: Bira Rupa.	



2. Shemerhorn. John R.. 1997. *Management*. John Willey & Sons Pte. Ltd.

**Pendukung:**

1. Kassali, Rhenald. 1992. *Manajemen Periklanan dan Konsep Aplikasinya di Indonesia*. Jakarta: PAU, UI.

Kewirausahaan	2 SKS
---------------	-------

**Tujuan** : Mahasiswa diharapkan bisa Memahami tentang dunia wirausaha dan segala macam problematikanya, mahasiswa diharapkan bisa mandiri dengan mengandalkan skill dan kompetensi yang ada pada diri mereka sendiri dengan melihat trend pasar serta prospek / peluang usaha yang sedang ada.

**Materi** : Pengertian wirausaha, tugas-tugasnya, sosok manusianya konteks dengan organisasi. Teori-teori kewirausahaan. Kewirausahaan dan kreativitas sebagai kualitas manusia, pengambilan keputusan dan kualitas yang dibutuhkan; kualitas wiraswasta yang berhasil. Kepiawaian manusia dan organisasi (human and organizational skill). Telaah tentang kaitan antara organisasi, strategi dan lingkungan.

**Prasyarat** :

**Kepustakaan :**

1. Peter F. Drucker. *innovation and entrepreneurship, Practice and Principles*.
2. Kao J. 1991. *The Entrepreneurial Organization*. New Jersey: Prentice Hall, Englewood Cliffs.
3. Peter P. Michael, Hisrich D. Robert. 1992. *Entrepreneurship Starting Developing and Managing a New Enterprise*. Boston: Irwin Inc.

**Pendukung :**

1. Kravitz W. Wallace, Vincent Brant, Reed J. Madolyn. 1980. *Consumer Related Mathematics*. New York: Holt Rinehart and Winston Publishers.
2. Stoner, James & R. Edward Freeman. 1992. *Management*. New York: Prentice Hall, Englewood Cliffs.

510165001	Etika Profesi	2 SKS
-----------	---------------	-------

**Tujuan** : Mahasiswa dapat menganalisis nilai-nilai, etika, dan hukum dalam bidang teknologi informasi.

**Materi** : Pengantar tentang nilai, Norma Hukum dan Etika, Perundang-undangan Nasional dan Internasional dibidang IT, Paten, Copyright, Rahasia Perdagangan, Kontrak Kerja, Lisensi Perangkat Lunak, Studi Kasus.

**Prasyarat** : -

**Kepustakaan** :

**Wajib** :

1. Baumer, D., Poindexter, J. C. 2002. *Cyberlaw and E-Commerce*. Corolina: Mc Graw Hill.
2. Laudon, K. C. dan Laudon, J.P.2002. *Manajemen Information System: Managing The Digital Firm, Seven Edition*. New Jersey: Prentice Hall.
3. Rainer, R.K. , Potter, R. E. 2001. *Introdustion to Information Technology Efrain Turban*. New York: John Wiley & Sons, Inc.

**Pendukung** :

1. Undang-undang No. 36 Tahun 1999. *Telekomunikasi*.
2. Undang-Undang No. 19 Tahun 2002. *Hak Cipta*.

<b>510164009</b>	<b>Kerja Praktek</b>	<b>2 SKS</b>
------------------	----------------------	--------------

**Tujuan** : Memahami permasalahan-permasalahan yang ada di industri/perusahaan atau pelaksanaan teknis di lapangan secara langsung dengan penghayatan masalah-masalah praktis yang ada dalam pelaksanaan di lapangan berkaitan dengan bidang studi yang diambil dengan memperhatikan aspek teknososio-ekonomi.

**Prasyarat** :  
Workshop Multimedia IV

<b>510164010</b>	<b>Tugas Akhir</b>	<b>6 SKS</b>
------------------	--------------------	--------------

**Tujuan** : Memberikan kemampuan kepada mahasiswa dalam menerapkan ilmu yang pernah didapatkan dalam mengemukakan konsep berfikir, pendekatan dan kaidah estetika, ilmu dan teknologi serta kemampuan memvisualisaikan konsep karyanya dalam bentuk pembuatan produk multimedia, yang menyangkut dari perencanaan, pelaksanaan, dan penyelesaian hasil akhir. Data dan hasil akhir adalah berupa karya nyata dari instansi, lembaga, atau perusahaan. Bisa juga individu untuk pembuatan video movie

**Materi** : Paket perancangan produk multimedia yang lengkap dan komprehensif dengan mengacu pada presentasi karya yang sesuai

dengan praktek profesi dalam bentuk hasil karya nyata dan laporan tertulis.

**Prasyarat** : Kerja Praktek

**Kepustakaan** :

**Wajib** :

1. STIKOM. 1995. *Pedoman Penulisan Laporan Tugas Akhir*. Surabaya: Pendidikan & Pengajaran STIKOM,
2. Ali Saukah, dkk. 1993. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah*. Malang: Universitas Negeri Malang.

**Pendukung** :

1. Kepustakaan yang mengacu pada topik pilihan.

<b>510164005</b>	<b>Workshop Multimedia I</b>	<b>3 SKS</b>
------------------	------------------------------	--------------

**Tujuan** : Memberikan kemampuan kepada mahasiswa dalam membuat karya dengan kekuatan konsep dan skill dalam gambar berbasis vector dengan memanfaatkan software berbasis vector.

**Prasyarat** : -

<b>510164006</b>	<b>Workshop Multimedia II</b>	<b>3 SKS</b>
------------------	-------------------------------	--------------

**Tujuan** : Memberikan kemampuan kepada mahasiswa dalam membuat karya dengan kekuatan konsep dan memanfaatkan software berbasis vector dan raster, Olah digital image, retouching image, distortion. Pembuatan proyek multimedia, yang menyangkut dari perencanaan, pelaksanaan, dan penyelesaian hasil akhir

**Prasyarat** : Workshop Multimedia I

<b>510164007</b>	<b>Workshop Multimedia III</b>	<b>3 SKS</b>
------------------	--------------------------------	--------------

**Tujuan** : Memberikan kemampuan kepada mahasiswa dalam membuat karya dengan kekuatan konsep memanfaatkan software berbasis vector teranimasi Pembuatan proyek multimedia, yang menyangkut dari perencanaan, pelaksanaan, dan penyelesaian hasil akhir

**Prasyarat** : Workshop Multimedia II

<b>510164008</b>	<b>Workshop Multimedia IV</b>	<b>3 SKS</b>
------------------	-------------------------------	--------------

**Tujuan** : Memberikan kemampuan kepada mahasiswa dalam membuat karya dengan kekuatan konsep memanfaatkan software berbasis 2 & 3D Animation. Pembuatan proyek multimedia, yang menyangkut dari perencanaan, pelaksanaan, dan penyelesaian hasil akhir. Data nyata dan hasil akhir adalah berupa karya fiktif dari instansi, lembaga, atau perusahaan

**Prasyarat** : Workshop Multimedia III