



UNIVERSITAS  
**Dinamika**  
STIKOM SURABAYA

# PEDOMAN ADMINISTRASI AKADEMIK DAN KURIKULUM

TAHUN **2025**  
AKADEMIK

**SI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

# KATA PENGANTAR

Buku Pedoman Administrasi Akademik dan Kurikulum Tahun Akademik 2025/2026 ini diterbitkan berdasarkan Surat Keputusan Rektor Nomor: 072/KPT-03C/VII/2025 tanggal 21 Agustus 2024 tentang Peraturan Akademik Universitas Dinamika.

Buku Pedoman Akademik ini dimaksudkan sebagai pedoman bagi Mahasiswa, Dosen, dan Unit Kerja terkait dalam melaksanakan kegiatan akademik sehingga terjalin interaksi yang baik antara Mahasiswa, Dosen, dan Unit Kerja terkait, serta proses pembelajaran dapat berjalan dengan tertib dan lancar. Oleh karena itu, buku pedoman ini wajib dimiliki dan ketentuan-ketentuannya wajib ditaati oleh sivitas akademika, agar terwujud apa yang kita cita-citakan bersama.

Kami menyadari, bahwa Buku Pedoman ini ditinjau dari sisi konten, konstruk, dan tampilan masih banyak kekurangannya. Oleh karena itu, masukan, saran, dan kritik yang bersifat membangun kami nantikan kehadirannya.

Saya atas nama pimpinan mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkenan membantu dalam penyusunan dan terbitnya Buku Pedoman ini.

Semoga Buku Pedoman ini bermanfaat bagi kita semua.

Surabaya, 7 Juli 2025  
Rektor



**Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd.**  
NIK. 110731

# DAFTAR ISI

Kata Pengantar .....	i
Daftar Isi .....	iii
Informasi Umum	
Sejarah Singkat.....	I-1
Visi, Misi dan Tujuan .....	I-3
Susunan Personalia .....	I-4
Surat Keputusan Rektor tentang Peraturan Akademik .....	II-1
Peraturan Akademik.....	II-3
Surat Keputusan Rektor tentang Cuti Akademik (Berhenti Studi Sementara).....	II-13
Surat Keputusan Rektor tentang Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) .....	II-16
Surat Keputusan Rektor tentang Kewajiban Pembayaran Biaya Pendidikan.....	II-20
Surat Keputusan Rektor tentang Program CUTTING .....	III-21
Program CUTTING.....	III-3
Surat Keputusan Rektor tentang Program CUTTING RPL.....	III-36
Program CUTTING RPL.....	III-37
Sistem Pendidikan .....	IV-38
Tata Tertib .....	V-43
Sarana Internet dan Dinamika <i>Wireless Connection</i> .....	VI-67
Kurikulum dan Silabus Matakuliah .....	VII-1

# INFORMASI UMUM

## 1. Sejarah Singkat

Di tengah kesibukan derap Pembangunan Nasional, kedudukan informasi semakin penting. Hasil suatu pembangunan sangat ditentukan oleh materi informasi yang dimiliki oleh suatu negara. Kemajuan yang dicitakan oleh suatu pembangunan akan lebih mudah dicapai dengan kelengkapan informasi. Cepat atau lambatnya laju pembangunan ditentukan pula oleh kecepatan memperoleh informasi dan kecepatan menginformasikan kembali kepada yang berwenang.

Kemajuan teknologi telah memberikan jawaban akan kebutuhan informasi, komputer yang semakin canggih memungkinkan untuk memperoleh informasi secara cepat, tepat dan akurat. Hasil informasi canggih ini telah mulai menyentuh kehidupan kita. Penggunaan dan pemanfaatan komputer secara optimal dapat memacu laju pembangunan. Kesadaran tentang hal inilah yang menuntut pengadaan tenaga-tenaga ahli yang terampil untuk mengelola informasi, dan pendidikan adalah salah satu cara yang harus ditempuh untuk memenuhi kebutuhan tenaga tersebut.

Atas dasar pemikiran inilah, maka untuk **pertama kalinya** di wilayah Jawa Timur dibuka Pendidikan Tinggi Komputer, Akademi Komputer & Informatika Surabaya (AKIS) pada tanggal **30 April 1983** oleh Yayasan Putra Bhakti berdasarkan SK Yayasan Putra Bhakti No. 01/KPT/PB/III/1983. Tokoh pendirinya pada saat itu adalah :

1. Laksda. TNI (Purn) Mardiono
2. Ir. Andrian A. T
3. Ir. Handoko Anindyo
4. Dra. Suzana Surojo
5. Dra. Rosy Merianti, Ak

Kemudian berdasarkan rapat BKLPTS tanggal 2-3 Maret 1984 kepanjangan AKIS dirubah menjadi Akademi Manajemen Informatika & Komputer Surabaya yang bertempat di jalan Ketintang Baru XIV/2. Tanggal 10 Maret 1984 memperoleh Ijin Operasional penyelenggaraan program Diploma III Manajemen Informatika dengan surat keputusan

nomor: 061/Q/1984 dari Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi (Dikti) melalui Koordinator Kopertis Wilayah VII. Kemudian pada tanggal 19 Juni 1984 AKIS memperoleh status TERDAFTAR berdasar surat keputusan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi (Dikti) nomor: 0274/O/1984 dan kepanjangan AKIS berubah lagi menjadi Akademi Manajemen Informatika & Teknik Komputer Surabaya. Berdasar SK Dirjen DIKTI nomor: 45/DIKTI/KEP/1992, status DIII Manajemen Informatika dapat ditingkatkan menjadi DIAKUI.

Waktu berlalu terus, kebutuhan akan informasi juga terus meningkat. Untuk menjawab kebutuhan tersebut AKIS ditingkatkan menjadi Sekolah Tinggi dengan membuka program studi Strata 1 dan Diploma III jurusan Manajemen Informatika. Dan pada tanggal 20 Maret 1986 nama AKIS berubah menjadi STIKOM SURABAYA singkatan dari Sekolah Tinggi Manajemen Informatika & Teknik Komputer Surabaya berdasarkan SK Yayasan Putra Bhakti nomor: 07/KPT/PB/03/86 yang selanjutnya memperoleh status terdaftar pada tanggal 25 Nopember 1986 berdasarkan Keputusan Mendikbud nomor: 0824/O/1986 dengan menyelenggarakan pendidikan S1 dan D III Manajemen Informatika. Di samping itu STIKOM SURABAYA juga melakukan pembangunan gedung Kampus baru di jalan Kutisari 66 yang saat ini menjadi Kampus II STIKOM SURABAYA. Peresmian gedung tersebut dilakukan pada tanggal 11 Desember 1987 oleh Bapak Wahono Gubernur Jawa Timur pada saat itu.

Berdasarkan Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No 378/E/O/2014 tanggal 4 September 2014 maka **STIKOM Surabaya** resmi berubah bentuk menjadi Institut dengan nama **Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya**.

Setelah sukses mengibarkan nama Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, kami tidak berhenti untuk melakukan perubahan menjadi lebih baik, akhirnya pada tanggal **29 Juli 2019** berdasarkan Keputusan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Nomor 655/KPT//2019 nama Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya berubah bentuk menjadi **Universitas Dinamika**.

Fakultas dan Program studi yang diselenggarakan oleh Universitas Dinamika adalah sebagai berikut:

**Fakultas Ekonomi dan Bisnis :**

- Program Studi S1 Manajemen
- Program Studi S1 Akuntansi

**Fakultas Teknologi dan Informatika :**

- Program Studi S1 Sistem Informasi
- Program Studi S1 Teknik Komputer
- Program Studi D3 Sistem Informasi

**Fakultas Desain Industri Kreatif :**

- Program Studi S1 Desain dan Komunikasi Visual
- Program Studi S1 Desain Produk
- Program Studi D4 Produksi Film dan Televisi

**2. Visi, Misi dan Tujuan****VISI**

Menjadi smart entrepreneurial university berskala global yang produktif dalam berinovasi.

**MISI**

1. Menyelenggarakan dan mengembangkan pendidikan berbasis teknologi informasi yang bermutu dan berdaya saing global.
2. Melaksanakan penelitian yang berfokus pada pengembangan inovasi untuk mewujudkan entrepreneurial university.
3. Melakukan pengabdian untuk menyebarkan ipteks dan hasil inovasi bagi kesejahteraan masyarakat.
4. Melaksanakan kemitraan berskala global.
5. Mengembangkan bisnis dan kewirausahaan secara otonom yang akuntabel dan transparan.

**TUJUAN**

1. Menyelenggarakan pendidikan yang berkualitas, inovatif, dan futuristik.
2. Menciptakan SDM berdaya saing global dan berjiwa entrepreneur.

3. Menghasilkan penelitian berkualitas dan berskala global.
4. Menghasilkan inovasi yang bernilai jual dan bermanfaat bagi masyarakat.
5. Melaksanakan diseminasi ipteks dan/atau hasil inovasi untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat.
6. Mewujudkan kemitraan berskala global.
7. Menjamin keberlanjutan Perguruan Tinggi.

### 3. SUSUNAN PERSONALIA :

Rektor	: Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd.
Wakil Rektor Bidang Akademik	: Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng.
Wakil Rektor Bidang Sumber Daya	: Prof. Dr. M.J. Dewiyani Sunarto
Wakil Rektor Bidang Kmhs & Alumni	: Prof. Dr. Bambang Hariadi, M.Pd.

Staf Ahli Rektorat	: Dr. I Gusti Made Sanjaya, M.Si.
--------------------	-----------------------------------

#### **Pusat Pengawasan dan Penjaminan Mutu**

Kepala	: Ir. Hardman Budiarjo, M.Med.Kom.
--------	------------------------------------

#### **Pusat Kerja Sama**

Kepala	: Ayouvi Poerna Wardhanie, S.M.B., M.M.
--------	---

#### **Pusat Pengembangan Bisnis**

Kepala	: Pantjawati Sudarmaningtyas, S.Kom., M.Eng.
--------	--

### **BIDANG AKADEMIK**

#### **Pusat Pengembangan Pendidikan dan Aktivitas Instruksional (P3AI)**

Kepala	: Dr. Muhamad Basyrul Muvid, M.Pd.
--------	------------------------------------

#### **Fakultas Teknologi dan Informatika**

Dekan	: Tan Amelia, S.Kom., M.MT.
Admin Fakultas	: Kharla Siska Dewi Gultom, S.Sos.

#### **Program Studi**

##### ***S1 Sistem Informasi***

Ketua	: Endra Rahmawati, M.Kom.
Sekretaris	: Pradita Maulidya Effendi, M.Kom.

##### ***S1 Teknik Komputer***

Ketua : Dr. Ira Puspasari, S.Si., M.T.

***DIII Sistem Informasi***

Ketua : Nunuk Wahyuningtyas, M.Kom., OCJA

**Fakultas Desain & Industri Kreatif**

Dekan : Dr. Muh. Bahruddin, S.Sos., M.Med.Kom.

Admin Fakultas : Titik Susilowati, A.Md.

**Program Studi**

***S1 Desain Komunikasi Visual***

Ketua : Dhika Yuan Yurisma, M.Ds.

Sekretaris : Setya Putri Erdiana, S.T., M.Ds.

***S1 Desain Produk***

Ketua : Yosef Richo Adrianto, S.T., M.SM.

***DIV Produksi Film & Televisi***

Ketua : Karsam, MA., Ph.D.

**Fakultas Ekonomi dan Bisnis**

Dekan : Arifin Puji Widodo, S.E., MSA

Admin Fakultas : Wahyu Priastoto, S.E.

**Program Studi**

***S1 Manajemen***

Ketua : Dr. Sri Suhandiah, S.S., M.M.

***S1 Akuntansi***

Ketua : Tony Soebijono, S.E., S.H., M.Ak.

***Bagian Laboratorium Komputer***

Koor. Lab. Teknologi dan Informatika : Teguh Sutanto, M.Kom.

Koor. Lab. Desain dan Industri Kreatif : Joshua Prasthieka, S.ST.

***Bagian Administrasi Akademik & Kemahasiswaan***

Kepala : Eva Pramita, S.Kom.

***Bagian Perpustakaan***

Kepala : Deasy Kumalawati, S.Pd., M.A.

***Bagian Pusat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat***

Kepala : Vivine Nurcahyawati, M.Kom

***Bagian Pengembangan dan Penerapan Teknologi Informasi***

Kepala : Erwin Sutomo, S.Kom., M.Eng.

**BIDANG SUMBER DAYA**

***Bagian Public Relation & Marketing***

Kepala : Sri Hariani Eko Wulandari, S.Kom., M.MT.

***Kepala Bagian Keuangan***

Kepala : Yesica Florensia, S.Ak

***Bagian Kepegawaian***

Kepala : Oktaviani, SE. M.M

***Bagian Administrasi Umum (AU)***

Kepala : Indra Gunawan, S.T.

**BIDANG KEMAHASISWAAN & ALUMNI**

***Bagian Pusat Layanan Karir & Alumni***

Kepala : Wigananda Firdaus Putra Aditya, S.Kom.

***Bagian Kemahasiswaan***

Kepala : M. Risa Fahmi, S.Kom.

**KEPUTUSAN REKTOR**  
**NOMOR: 072/KPT-03C/VII/2025**  
**tentang**  
**PERATURAN AKADEMIK UNIVERSITAS DINAMIKA**

---

---

**REKTOR UNIVERSITAS DINAMIKA**

- Menimbang : 1. Bahwa dalam rangka menjaga kesesuaian dan kepatuhan terhadap peraturan pemerintah yang berlaku; dan
2. Bahwa dalam rangka tertib administrasi dan untuk menjamin pelaksanaan seluruh kegiatan akademik di lingkungan Universitas Dinamika;
3. Bahwa untuk menjamin pelaksanaan butir 1 dan 2 perlu Surat Keputusan Rektor tentang peraturan akademik Universitas Dinamika
- Mengingat : 1. Undang-Undang RI No. 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi.
2. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia No. 53 Tahun 2023 tentang Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi.
3. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 41 Tahun 2021 Tentang Rekognisi Pembelajaran Lampau.
4. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset dan Teknologi nomor 91/E/KPT/2024, tentang Petunjuk Teknis Rekognisi Pembelajaran Lampau pada Perguruan Tinggi yang Menyelenggarakan Pendidikan Akademik.
5. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Vokasi nomor 18 tahun 2022 tentang Pedoman Penyelenggaraan Rekognisi Pembelajaran Lampau pada Pendidikan Tinggi Vokasi.
6. Statuta Universitas Dinamika.
7. Surat Keputusan Rektor 088/KPT-03C/VIII/2024 tentang Peraturan Akademik Universitas Dinamika

Memperhatikan : Hasil Rapat Senat Universitas Dinamika, tanggal 7 Juli 2025

### MEMUTUSKAN

Menetapkan :

- Pertama : Mencabut Surat Keputusan Rektor No. 088/KPT-03C/VIII/2024 tentang Peraturan Akademik Universitas Dinamika.
- Kedua : Mengesahkan dan Memberlakukan Surat Keputusan Rektor No. 072/KPT-03C/VII/2025 tentang Peraturan Akademik Universitas Dinamika.
- Ketiga : Menyatakan bahwa segala peraturan yang bertentangan dengan Surat Keputusan ini dinyatakan tidak berlaku lagi.
- Keempat : Lampiran Surat Keputusan Rektor No. 072/KPT-03C/VII/2025 tentang Peraturan Akademik Universitas Dinamika merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari surat keputusan ini.
- Kelima : Hal-hal teknis terkait keputusan tentang Peraturan Akademik Universitas Dinamika yang belum tercantum dalam surat keputusan ini akan diatur dalam surat keputusan tersendiri.
- Keenam : Surat keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dan akan dilakukan perbaikan sebagaimana mestinya, apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan dalam penetapannya.

Ditetapkan di : Surabaya  
Pada tanggal : 7 Juli 2025  
Rektor



**Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd.**  
NIK. 110731

## **PERATURAN AKADEMIK UNIVERSITAS DINAMIKA**

### **BAB I KETENTUAN UMUM**

#### **Pasal 1 Pengertian Umum**

1. Rektor adalah Pimpinan tertinggi di Universitas Dinamika.
2. Pimpinan adalah Rektor dan para Wakil Rektor Universitas Dinamika.
3. Dekan adalah Pimpinan tertinggi pada Fakultas yang ada di lingkungan Universitas Dinamika.
4. Kaprodi adalah Ketua Program Studi yang ada di lingkungan Universitas Dinamika.
5. Prodi adalah Program Studi yang ada di lingkungan Universitas Dinamika.
6. AAK adalah bagian Administrasi Akademik Kemahasiswaan Universitas Dinamika.
7. Mahasiswa Universitas Dinamika adalah peserta didik yang terdaftar dan belajar di Universitas Dinamika.
8. Perwalian adalah proses penetapan rencana studi mahasiswa dengan dosen wali sebagai penasihat akademik.
9. *Culture and Character Building (Cutting)* adalah program pengembangan kepribadian untuk membangun karakter mahasiswa Universitas Dinamika.

### **BAB II PROGRAM PENDIDIKAN**

#### **Pasal 2**

1. Universitas Dinamika menyelenggarakan program pendidikan akademik, dan program pendidikan vokasi dalam sejumlah bidang ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.
2. Universitas Dinamika juga menyelenggarakan berbagai bentuk program pendidikan berkelanjutan (*Continuing Education*) yang tata caranya diatur dalam peraturan tersendiri.

#### **Pasal 3**

1. Program pendidikan akademik adalah program pendidikan yang mengutamakan untuk menyiapkan lulusan agar mampu menguasai, mengembangkan, dan/atau menerapkan cabang ilmu pengetahuan dan teknologi.
2. Program pendidikan akademik dapat terdiri atas Program Sarjana, Magister, dan Doktor.
3. Program pendidikan vokasi adalah program pendidikan yang mempersiapkan lulusan agar mampu mengembangkan keterampilan dan penalaran melalui penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk melakukan pekerjaan dengan keahlian terapan tertentu.
4. Program vokasi terdiri atas Program Diploma, Sarjana Terapan, Magister Terapan, dan Doktor Terapan.

#### **Pasal 4**

1. Pelaksanaan proses pembelajaran pada semua program pendidikan dilaksanakan dengan sistem kredit semester (SKS).
2. Proses pembelajaran sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dilaksanakan dengan Masa Tempuh Kurikulum 2 (dua) semester untuk 1 (satu) tahun akademik.
3. Selain 2 (dua) semester sebagaimana dimaksud pada ayat (2), Universitas dapat menyelenggarakan 1 (satu) semester antara sesuai dengan kebutuhan
4. Beban belajar dalam proses pembelajaran sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dinyatakan dalam satuan kredit semester (sks).
5. Sks sebagaimana dimaksud pada ayat (4) merupakan takaran waktu kegiatan belajar yang dibebankan pada mahasiswa per minggu per semester dalam proses pembelajaran melalui berbagai bentuk pembelajaran dan besarnya pengakuan atas keberhasilan usaha mahasiswa dalam mengikuti kegiatan kurikuler di suatu program studi.
6. Beban belajar 1 (satu) sks setara dengan 45 (empat puluh lima) jam per semester.
7. Pemenuhan beban belajar sebagaimana dimaksud dalam ayat (6) dilakukan dalam bentuk kuliah, responsi, tutorial, seminar, praktikum, praktik, studio, penelitian, perancangan, pengembangan, tugas akhir, pelatihan bela negara, pertukaran pelajar, magang, wirausaha, pengabdian kepada masyarakat, dan/atau bentuk pembelajaran lain.
8. Bentuk pembelajaran sebagaimana dimaksud pada ayat (7) dilakukan melalui kegiatan:
  - a. belajar terbimbing;
  - b. penugasan terstruktur; dan/atau
  - c. mandiri.

#### **Pasal 5**

##### **Beban Belajar dan Masa Tempuh Kurikulum**

1. Beban belajar dan masa tempuh kurikulum program vokasi yaitu:
  - a. Program diploma satu, minimal 36 (tiga puluh enam) sks yang dirancang dengan Masa Tempuh Kurikulum 2 (dua) semester;
  - b. Program diploma dua, minimal 72 (tujuh puluh dua) sks yang dirancang dengan Masa Tempuh Kurikulum 4 (empat) semester;
  - c. Program diploma tiga, minimal 108 (seratus delapan) sks yang dirancang dengan Masa Tempuh Kurikulum 6 (enam) semester.
2. Beban belajar dan masa tempuh kurikulum pada program sarjana atau sarjana terapan paling sedikit 144 (seratus empat puluh empat) sks yang dirancang dengan masa tempuh kurikulum 8 (delapan) semester:
3. Beban belajar program magister/magister terapan, berada pada rentang 54 (lima puluh empat) sks sampai dengan 72 (tujuh puluh dua) sks yang dirancang dengan Masa Tempuh Kurikulum 3 (tiga) semester sampai dengan 4 (empat) semester.

4. Masa tempuh kurikulum program doktor/doktor terapan dirancang sepanjang 6 (enam) semester yang terdiri atas 2 (dua) semester pembelajaran yang mendukung penelitian dan 4 (empat) semester penelitian.
5. Masa studi mahasiswa untuk menyelesaikan seluruh beban belajar tidak melebihi 2 (dua) kali Masa Tempuh Kurikulum.
6. Distribusi beban belajar sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dan ayat (2) pada:
  - a. Semester satu dan semester dua paling banyak 20 (dua puluh) sks; dan
  - b. semester tiga dan seterusnya paling banyak 24 (dua puluh empat) sks.
7. Mahasiswa pada program diploma dan sarjana terapan wajib melaksanakan kegiatan magang di dunia usaha, dunia industri, dan dunia kerja yang relevan dengan ketentuan:
  - a. Durasi magang program diploma satu kurang dari 1 (satu) semester
  - b. Durasi magang program diploma dua, diploma tiga, dan sarjana terapan, paling singkat 1 (satu) semester atau setara dengan 20 (dua puluh) sks
8. Mahasiswa pada program sarjana dapat memenuhi sebagian beban belajar di luar program studi dengan ketentuan:
  - a. 1 (satu) semester atau setara dengan 20 (dua puluh) sks dalam program studi yang berbeda pada perguruan tinggi yang sama; dan
  - b. paling lama 2 (dua) semester atau setara dengan 40 (empat puluh) sks pada:
    - i. program studi yang sama atau program studi yang berbeda pada perguruan tinggi lain; dan
    - ii. pada lembaga di luar perguruan tinggi.
9. Selain kegiatan magang sebagaimana dimaksud pada ayat (7), mahasiswa pada program sarjana terapan dapat memenuhi beban belajar paling lama 2 (dua) semester atau setara dengan 40 (empat puluh) sks di luar perguruan tinggi pada program studi yang sama atau program studi yang berbeda pada perguruan tinggi lain; dan pada lembaga di luar perguruan tinggi.
10. Program studi pada program diploma tiga dapat diberikan tugas akhir yang dapat berbentuk skripsi, prototipe, proyek, atau bentuk tugas akhir lainnya yang sejenis baik secara individu maupun berkelompok.
11. Program studi pada program sarjana atau sarjana terapan memastikan ketercapaian kompetensi lulusan melalui pemberian tugas akhir yang dapat berbentuk skripsi, prototipe, proyek, atau bentuk tugas akhir lainnya yang sejenis baik secara individu maupun berkelompok.
12. Mahasiswa pada program magister/magister terapan wajib diberikan tugas akhir dalam bentuk tesis, prototipe, proyek, atau bentuk tugas akhir lainnya yang sejenis.
13. Mahasiswa pada program doktor/doktor terapan wajib diberikan tugas akhir dalam bentuk disertasi, prototipe, proyek, atau bentuk tugas akhir lainnya yang sejenis.
14. Ketentuan tentang tugas akhir dituangkan pada peraturan tersendiri

## **BAB III MAHASISWA BARU**

### **Pasal 6**

#### **Sistem Penerimaan Mahasiswa Baru dan Admisi**

1. Universitas Dinamika menerapkan sistem penerimaan mahasiswa baru dengan prinsip:
  - a. Adil, yaitu tidak membedakan agama, suku, ras, jenis kelamin, umur, kedudukan sosial, kondisi fisik, dan tingkat kemampuan ekonomi calon mahasiswa, dengan tetap memperhatikan potensi dan prestasi akademik calon mahasiswa dan kesesuaian dengan Program Studi yang dipilih;
  - b. Akuntabel, yaitu dilaksanakan sesuai dengan prosedur dan kriteria yang jelas;
  - c. Fleksibel, yaitu diselenggarakan beberapa kali dan setiap calon mahasiswa memiliki kesempatan untuk mengikuti ujian masuk beberapa kali;
  - d. Efisien, yaitu penyelenggaraan tes masuk mengoptimalkan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi, pelibatan sumber daya manusia, dan fleksibilitas waktu;
  - e. Transparan, yaitu pelaksanaan penerimaan mahasiswa baru dilakukan secara terbuka dan hasil pelaksanaan dapat diakses dengan mudah.
2. Calon mahasiswa yang telah dinyatakan diterima oleh Universitas Dinamika, wajib mendaftarkan diri/admisi ke bagian AAK sesuai dengan persyaratan yang ditentukan.
3. Penjelasan lebih lanjut tentang sistem penerimaan mahasiswa dan admisi dituangkan pada buku Pedoman Penerimaan Mahasiswa Baru.

## **BAB IV KEWAJIBAN KEUANGAN**

### **Pasal 7**

#### **Sumbangan Pengembangan**

1. Sumbangan Pengembangan (SP) dibebankan hanya sekali selama menjadi mahasiswa pada satu Prodi dan besarnya ditentukan berdasarkan surat penetapan penerimaan yang diterima masing-masing mahasiswa.
2. Sumbangan Pengembangan sebagaimana tercantum pada ayat (1) pasal ini akan dikembalikan kepada mahasiswa dalam bentuk fasilitas penyelenggaraan pendidikan serta pengembangannya.

### **Pasal 8**

#### **Sumbangan Pembinaan Pendidikan**

1. Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP) adalah biaya pendidikan setiap semester yang merupakan satu kesatuan dari biaya kuliah, registrasi, praktikum, dan ujian.
2. Nilai nominal SPP bersifat tetap selama masa tempuh kurikulum sebagaimana tercantum pada Pasal 5 ayat (1) sampai Pasal 5 ayat (4).

3. Setelah melewati masa tempuh kurikulum, maka nilai nominal SPP yang harus dibayarkan mahasiswa akan berubah mengikuti ketentuan SPP mahasiswa tahun akademik 1 (satu) tahun di bawahnya.
4. Bagi mahasiswa yang memiliki sisa beban belajar maksimal 6 (enam) sks, dibebani SPP sebesar 40% dari SPP satu semester mahasiswa yang bersangkutan.

### **Pasal 9**

#### **Biaya Kegiatan Kemahasiswaan**

1. Biaya kegiatan kemahasiswaan adalah biaya yang dipergunakan untuk kegiatan organisasi mahasiswa di dalam struktur Badan Eksekutif Mahasiswa (BEM) dan Dewan Perwakilan Mahasiswa (DPM).
2. Biaya kegiatan kemahasiswaan terdiri atas iuran BEM dan biaya kegiatan pembekalan mahasiswa baru.
3. Iuran BEM dipergunakan untuk membiayai segala aktivitas organisasi yang ada di bawah DPM dan aktivitas yang ada di bawah BEM.
4. Nilai nominal iuran BEM dibayarkan per tahun pada setiap Semester Gasal.
5. Biaya kegiatan pembekalan mahasiswa baru terdiri atas biaya Orientasi Kehidupan dan Kampus (OKK), iuran anggota Koperasi Mahasiswa (Kopma), jas almamater, dan asuransi yang dibayar pada saat mahasiswa melakukan admisi.

### **Pasal 10**

#### **Cara Pembayaran dan Sanksi Keterlambatan**

1. Pembayaran SP, SPP, dan/atau iuran BEM dilakukan melalui nomor rekening atau virtual account masing-masing mahasiswa di Bank yang ditunjuk oleh Universitas Dinamika sesuai jadwal pembayaran yang ditentukan.
2. Keterlambatan pembayaran SP dan/atau SPP akan dikenakan sanksi yang berlaku.
3. Penjelasan lebih lanjut tentang cara pembayaran dan sanksi keterlambatan dituangkan dalam peraturan tersendiri.

## **BAB V**

### **KEGIATAN KURIKULER**

#### **Pasal 11**

1. Semua kegiatan kurikuler didasarkan pada kalender akademik yang dikeluarkan oleh bagian AAK dan disetujui oleh Pimpinan, setiap awal tahun ajaran.
2. Setiap mahasiswa wajib mengikuti kegiatan kurikuler yang terdiri atas hardskill dan softskill.
3. Pelaksanaan kegiatan softskill diatur dalam Surat Keputusan Rektor tentang Cutting.

### **Pasal 12**

1. Untuk mengikuti kegiatan kurikuler, setiap mahasiswa wajib mendaftar ulang dan melakukan perwalian pada setiap awal semester sesuai dengan kalender akademik yang berlaku.
2. Mahasiswa dapat melakukan pendaftaran ulang setelah menyelesaikan kewajiban keuangan dan persyaratan administratif.
3. Mahasiswa yang tidak melakukan pendaftaran ulang sampai pada batas waktu yang telah ditetapkan, tidak diperkenankan mengikuti segala kegiatan kurikuler pada semester yang bersangkutan dan tetap dikenakan biaya sesuai ketentuan yang berlaku.
4. Mahasiswa yang tidak mendaftar ulang dua semester berturut-turut, secara otomatis dinyatakan mengundurkan diri.

### **Pasal 13**

#### **Dosen Wali**

1. Selama menjalani studi, setiap mahasiswa didampingi seorang tenaga pengajar tetap sebagai dosen wali untuk membantu mengembangkan kemampuan dan menyelesaikan pendidikannya dengan baik serta tepat waktu.
2. Mahasiswa dapat meminta bantuan dosen wali dalam mendapatkan informasi tentang program pendidikan di Universitas Dinamika, pengarahan dalam menyusun rencana studi untuk semester yang akan berlangsung, dan bantuan dalam memecahkan berbagai masalah khususnya yang berkaitan dengan masalah akademik.
3. **Setiap dosen wali wajib mengikuti perkembangan studi mahasiswa.**

### **Pasal 14**

#### **Kartu Rencana Studi**

1. Setiap awal semester mahasiswa harus menyusun rencana studinya bersama dosen wali, yang dicatatkan dalam Kartu Rencana Studi (KRS) dan dilakukan saat perwalian.
2. Beban belajar mahasiswa per semester diatur sebagai berikut:
  - a. Semester satu dan semester dua, mahasiswa wajib mengambil semua beban belajar semester satu dan semester dua sesuai kurikulum masing-masing prodi.
  - b. Semester tiga dan seterusnya, beban belajar per semester ditentukan oleh Indeks Prestasi Semester (IPS) yang dicapai pada semester aktif sebelumnya, dengan ketentuan sebagai berikut:

<b>IPS</b>	<b>Beban Belajar Maksimal (satuan kredit semester)</b>
$\geq 3,50$	24
3,00- 3,49	22
2,00- 2,99	20
$< 2,00$	18

3. Pengambilan setiap matakuliah harus memperhatikan matakuliah prasyaratnya (prerequisite); matakuliah dapat diambil apabila matakuliah prasyarat memenuhi ketentuan yang tercantum pada kurikulum masing- masing Prodi.
4. Pengambilan matakuliah Kerja Praktik/Magang, dan Tugas Akhir atau Proyek Akhir wajib memenuhi syarat tertentu yang diatur dalam peraturan tersendiri.
5. Mahasiswa dapat melakukan perubahan KRS pada minggu ke-1 perkuliahan dengan persetujuan dosen wali.
6. Pembatalan KRS dapat dilakukan mahasiswa pada minggu ke-4 dengan mendapat persetujuan dosen wali.

## **Pasal 15**

### **Proses Pembelajaran**

1. Pelaksanaan proses pembelajaran merupakan pelaksanaan kegiatan pembelajaran secara terstruktur sesuai dengan arahan dosen dan/atau tim dosen pengampu dengan bentuk, strategi, dan metode pembelajaran tertentu.
2. Pelaksanaan proses pembelajaran sebagaimana dimaksud pada ayat (1) mengacu pada perencanaan proses pembelajaran dengan memanfaatkan sumber pembelajaran yang tepat.
3. Perencanaan proses pembelajaran sebagaimana dimaksud pada ayat (2) merupakan kegiatan perumusan:
  - a. capaian pembelajaran yang menjadi tujuan belajar;
  - b. cara mencapai tujuan belajar melalui strategi dan metode pembelajaran; dan
  - c. cara menilai ketercapaian capaian pembelajaran.
4. Perencanaan proses pembelajaran sebagaimana dimaksud pada ayat (3) dilakukan oleh dosen dan/atau tim dosen pengampu dalam koordinasi unit pengelola program studi
5. Pelaksanaan proses pembelajaran pada ayat (1) dapat dilakukan secara tatap muka, jarak jauh termasuk daring, atau kombinasi tatap muka dengan jarak jauh;
6. Mahasiswa wajib mengikuti proses pembelajaran paling sedikit 75% dari jumlah yang dijadwalkan.
7. Khusus bagi mahasiswa yang bekerja dan telah menyerahkan surat keterangan kerja wajib mengikuti proses pembelajaran paling sedikit 60% dari jumlah yang dijadwalkan.
8. Mekanisme dan prosedur perizinan pada proses pembelajaran dituangkan pada peraturan tersendiri.
9. Proses pembelajaran wajib terselenggara minimal 80% dari yang dijadwalkan.

## **Pasal 16**

1. Proses pembelajaran diamati dan dinilai untuk mengukur capaian standar kompetensi lulusan.
2. Penilaian dilakukan berdasar perencanaan proses pembelajaran sebagaimana dimaksud pada Pasal 15 ayat (3).
3. Hasil penilaian dosen dan/atau tim dosen pengampu dapat dinyatakan dengan nilai angka.

4. Hasil penilaian mata kuliah yang ditempuh di luar PT dapat dinyatakan dengan keterangan lulus dan tidak lulus.
5. Nilai angka sebagaimana dimaksud pada ayat (3) akan diolah menjadi nilai akhir dan dikonversi menjadi nilai huruf dengan ketentuan sebagai berikut:

Nilai Akhir	Nilai Huruf	Nilai Bobot	Keterangan
80 - 100	A	4,0	Istimewa
75 - 79	B+	3,5	Memuaskan
65 - 74	B	3,0	Baik
60 - 64	C+	2,5	Sedang
55 - 59	C	2,0	Cukup
40 - 54	D	1,0	Kurang
0 - 39	E	0,0	Gagal

### Pasal 17

1. Ukuran keberhasilan kemajuan belajar dinyatakan dengan Indeks Prestasi (IP) yang dihitung sebagai berikut:

$$IP = \frac{\sum_{i=1}^n (K_i \times N_i)}{\sum_{i=1}^n K_i}$$

dengan :

N: Nilai bobot hasil evaluasi masing - masing mata kuliah;

K: Satuan kredit semester masing-masing mata kuliah;

n: Jumlah mata kuliah yang telah ditempuh.

2. Ukuran keberhasilan kemajuan belajar dalam 1 (satu) semester dinyatakan dengan indeks prestasi semester (IPS); IPS adalah IP yang dihitung dari semua mata kuliah yang ditempuh pada semester yang bersangkutan.
3. Penilaian lulus dan tidak lulus pada Pasal 16 ayat (4) tidak digunakan dalam perhitungan IP maupun IPS.
4. Mahasiswa wajib mengulang mata kuliah yang nilainya belum melampaui nilai minimal kelulusan saat mata kuliah yang bersangkutan ditawarkan.
5. Mahasiswa dapat mengulang mata kuliah yang mendapat nilai sama dengan nilai minimal kelulusan.
6. Perhitungan IP didasarkan nilai terbaik yang didapat.

## BAB VI

### EVALUASI KEBERHASILAN BELAJAR

#### Pasal 18

##### Kelulusan

Mahasiswa dinyatakan lulus dan berhak Yudisium, bila telah berhasil :

- a. Menyelesaikan seluruh beban belajar;
- b. Memiliki Indeks Prestasi (IP) > 2,0 dan tidak ada nilai E;

- c. Nilai TOEFL minimal 450 atau IELTS dengan nilai 4,5; Nilai TOEFL atau IELTS diterbitkan lembaga yang diakui oleh Universitas Dinamika;
- d. Dinyatakan lulus program Cutting;
- e. Tidak mempunyai tunggakan keuangan dan administrasi;

### **Pasal 19**

#### **Predikat Kelulusan**

1. Setiap lulusan mendapat predikat kelulusan yang terdiri atas 3 (tiga) tingkat yaitu:
  - a. Dengan Pujian (*Cum Laude*);
  - b. Sangat Memuaskan;
  - c. Memuaskan.
2. Predikat kelulusan pada ayat (1) didasarkan pada Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) dan masa studi dengan ketentuan sebagai berikut:

Predikat	IPK	Masa Studi
<i>Dengan Pujian (Cum Laude)</i>	3,51 – 4,00	≤ Masa tempuh kurikulum
Sangat Memuaskan	3.01 - 3,50	
Memuaskan	2,76 - 3.00	

3. Predikat Dengan Pujian (*Cum Laude*) diberikan kepada lulusan dengan:
  - a. Masa studi ≤ masa tempuh kurikulum
  - b. Tidak pernah cuti kuliah/berhenti studi sementara selama masa studi.
4. Masa tempuh kurikulum mengacu pada Pasal 5 ayat (1) atau ayat (2).

## **BAB VII**

### **ALIH PROGRAM STUDI**

#### **Pasal 20**

1. Mahasiswa pada dasarnya dimungkinkan untuk alih program studi pada jenjang yang sama.
2. Mahasiswa yang berkeinginan untuk alih program studi harus mengikuti prosedur yang telah ditentukan.
3. Ketentuan dan prosedur alih program studi dijelaskan dan dituangkan dalam peraturan tersendiri

## **BAB VIII**

### **BERHENTI STUDI SEMENTARA**

#### **Pasal 21**

1. Berhenti Studi Sementara (BSS) atau Cuti Studi merupakan pengunduran diri sementara mahasiswa dari kegiatan akademik.
2. Mahasiswa yang mengambil BSS sama sekali tidak diperbolehkan mengambil mata kuliah atau melakukan kegiatan akademik lain.

3. BSS dapat diberikan kepada mahasiswa yang telah mengikuti kuliah minimal 2 (dua) semester berturut- turut.
4. BSS dapat diberikan maksimal 2 (dua) semester.
5. Permohonan BSS harus diajukan ke bagian AAK pada saat daftar ulang dan paling lambat minggu ke-4 perkuliahan.
6. Permohonan BSS harus mendapat persetujuan dosen wali.
7. Permohonan BSS diluar aturan yang berlaku wajib mengajukan permohonan yang disetujui dekan, diketahui oleh dosen wali dan kaprodi serta dilengkapi dengan dokumen-dokumen penunjang.
8. Masa BSS tidak diperhitungkan sebagai masa tempuh kurikulum maupun masa studi.
9. Kewajiban keuangan untuk mahasiswa yang mengambil BSS diatur pada ketentuan tersendiri.

## **BAB IX REKOGNISI PEMBELAJARAN LAMPAU**

### **Pasal 22**

1. Universitas Dinamika pada dasarnya dapat menerima mahasiswa melalui jalur Rekognisi Pembelajaran Lampau (RPL)
2. RPL yang dimaksud pada ayat (1) adalah pengakuan atas capaian pembelajaran seseorang yang diperoleh dari pendidikan formal, nonformal, informal, dan/atau pengalaman kerja sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan formal dan untuk melakukan penyetaraan dengan kualifikasi tertentu.
3. Ketentuan tentang RPL dituangkan dalam peraturan tersendiri.

## **BAB X HAL-HAL LAIN**

### **Pasal 23**

1. Hal-hal yang belum diatur dalam Peraturan Akademik ini, akan diatur dalam ketentuan tersendiri.
2. Apabila terdapat kekeliruan dalam penetapan Peraturan Akademik ini, akan dilakukan perbaikan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Surabaya  
Pada tanggal : 7 Juli 2025  
Rektor,



**Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd.**  
NIK. 110731

**KEPUTUSAN REKTOR**  
**NOMOR: 066/KPT-03C/VIII/2019**

**tentang**

**KETENTUAN UMUM CUTI AKADEMIK (BERHENTI STUDI SEMENTARA)**  
**UNIVERSITAS DINAMIKA**

---

---

- MENIMBANG** : 1. Bahwa masa studi mahasiswa di Universitas Dinamika merupakan satu kesatuan waktu dan berkesinambungan.  
2. Bahwa mahasiswa dapat mengajukan cuti akademik, baik atas kemauannya sendiri maupun tidak atas kemauan sendiri.  
3. Bahwa untuk mengatur prosedur cuti akademik mahasiswa di Universitas Dinamika, perlu disusun dan ditetapkan melalui Surat Keputusan Rektor.
- MENGINGAT** : 1. Undang-Undang No. 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;  
2. Peraturan Pemerintah No. 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;  
3. Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi No. 44 Tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi;  
4. Statuta Universitas Dinamika.  
5. Keputusan Rektor Universitas Dinamika No: 010/KPT-03C/VII/2019 tentang peraturan Akademik.
- MEMPERHATIKAN** : Rapat Pimpinan Universitas Dinamika tanggal 16 Agustus 2019.
- MEMUTUSKAN**
- MENETAPKAN** :  
**PERTAMA** : Memberlakukan ketentuan umum Cuti Akademik (Berhenti Studi Sementara) Universitas Dinamika.
- KEDUA** : Lampiran surat keputusan ketentuan umum Cuti Akademik (Berhenti Studi Sementara) Universitas Dinamika merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari surat keputusan ini.
- KETIGA** : Surat keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dan akan dilakukan perbaikan sebagaimana mestinya, apabila di kemudian hari terdapat kekeliruan dalam penetapannya.

**KETENTUAN UMUM CUTI AKADEMIK  
UNIVERSITAS DINAMIKA**

**I. BERHENTI STUDI SEMENTARA (BSS):**

1. Cuti akademik adalah masa tidak mengikuti kegiatan akademik untuk waktu sekurang-kurangnya satu semester.
2. Cuti akademik hanya dapat diberikan kepada mahasiswa yang telah mengikuti kegiatan akademik sekurang-kurangnya 2 (dua) semester, kecuali untuk cuti akademik karena alasan khusus.
3. Cuti akademik diberikan sebanyak-banyaknya untuk jangka waktu 2 (dua) semester, baik berurutan maupun tidak.
4. Biaya Operasional Pendidikan (BOP) adalah biaya yang dibayarkan setiap semester oleh mahasiswa untuk keperluan penyelenggaraan proses pembelajaran.
5. Batas waktu pengajuan cuti akademik tidak diperkenankan melebihi pertemuan minggu ke-4 perkuliahan, apabila pengajuan cuti akademik melebihi batas pengajuan cuti yang tercantum pada kalender akademik, maka terdapat 2 ketentuan sebagai berikut:
  - A. Jika status mahasiswa Aktif
    - a. Aktif dengan jumlah sks pada KRS  $> 6$  sks, maka dikenakan kewajiban membayar sebesar BOP semester berjalan.
    - b. Aktif dengan jumlah sks pada KRS  $\leq 6$  sks, maka dikenakan kewajiban membayar sesuai ketentuan BOP mhs TA.
    - c. Aktif dengan 0 sks, maka dikenakan kewajiban membayar sebesar 15% dari BOP semester berjalan.
  - B. Jika status mahasiswa tidak her-registrasi (status S) maka tidak dikenakan kewajiban membayar BOP semester berjalan.

**II. STATUS "R"**

Status "R" diberikan pada mahasiswa yang telah mengajukan BSS  $> 2$  semester atau mahasiswa dengan kasus-kasus tertentu (sesuai arahan dari Dekan Fakultas), dan dikenakan kewajiban membayar sebesar 15% dari BOP semester berjalan.

Ditetapkan di : Surabaya  
Pada tanggal : 19 Agustus 2019

Rektor,



Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd.  
NIK. 110731

**KEPUTUSAN REKTOR**  
**NOMOR: 032/KPT-03E/III/2021**  
**tentang**  
**PROGRAM MERDEKA BELAJAR KAMPUS MERDEKA (MBKM)**  
**PADA UNIVERSITAS DINAMIKA**

---

---

**REKTOR UNIVERSITAS DINAMIKA**

- Menimbang : 1. Adanya Gerakan Kampus Merdeka oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
2. Adanya Program Kompetisi Kampus Merdeka yang diselenggarakan oleh Dirjen Dikti.
3. Untuk mempersiapkan mahasiswa dan lulusan Universitas Dinamika menghadapi perubahan sosial, budaya, dunia kerja dan kemajuan teknologi yang pesat, kompetensi mahasiswa harus disiapkan untuk lebih giat sesuai dengan kebutuhan zaman, *soft skills* maupun *hard skills*.
4. Untuk mempersiapkan mahasiswa dan lulusan Universitas Dinamika yang unggul dan berkepribadian.
5. Untuk memfasilitasi mahasiswa dalam penyelesaian studi melalui jalur yang fleksibel sesuai dengan minat dan bakat mahasiswa
- Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional.
2. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi.
3. Undang-Undang Nomor 6 Tahun 2014, tentang Desa.
4. Peraturan Pemerintah Nomor 04 Tahun 2014, tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi.
5. Peraturan Presiden nomor 8 tahun 2012, tentang KKNI.
6. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2020, tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi
7. Peraturan Menteri Desa, Pembangunan Daerah Tertinggal, dan Transmigrasi Nomor 11 Tahun 2019, tentang Prioritas
8. Penggunaan Dana Desa Tahun 2020

9. Peraturan Menteri Desa, Pembangunan Daerah Tertinggal, dan Transmigrasi Nomor 16 Tahun 2019, tentang Musyawarah Desa.
10. Peraturan Menteri Desa, Pembangunan Daerah Tertinggal, dan Transmigrasi Nomor 17 Tahun 2019, tentang Pedoman Umum Pembangunan dan Pemberdayaan Masyarakat Desa
11. Peraturan Menteri Desa, Pembangunan Daerah Tertinggal, dan Transmigrasi Nomor 18 Tahun 2019, tentang Pedoman Umum Pendampingan Masyarakat Desa.
12. Buku Panduan Merdeka Belajar - Kampus Merdeka Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Edisi 1 Tahun 2020.
13. Buku Saku Panduan Merdeka Belajar - Kampus Merdeka Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Edisi 1 Tahun 2020.
14. Surat Keputusan Rektor Universitas Dinamika Nomor 023/KPT-03C/VII/2020 tentang Peraturan Akademik Universitas Dinamika

Memperhatikan : Hasil rapat Pimpinan Universitas Dinamika pada tanggal 3 Maret 2021

### **MEMUTUSKAN**

- Menetapkan :
- Pertama : Mengesahkan dan memberlakukan Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) pada Universitas Dinamika
- Kedua : Lampiran Surat Keputusan Rektor No. 032/KPT-03E/III/2021 tentang Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) pada Universitas Dinamika merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari surat keputusan ini.
- Ketiga : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dan akan diubah sebagaimana mestinya apabila di kemudian hari terdapat kekeliruan dalam penetapannya.

Ditetapkan di : Surabaya  
Pada tanggal : 4 Maret 2021

Rektor,



**Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd.**

NIK. 110731

## UMUM

### **I. Program**

- 1) Belajar pada program studi lain di lingkungan Universitas Dinamika sebanyak satu (1) semester atau setara 20 sks.
- 2) Belajar di luar Universitas Dinamika paling lama dua (2) semester atau setara dengan 40 sks. Program belajar di luar Universitas Dinamika dapat berupa:
  - a. Pertukaran pelajar antar Perguruan Tinggi (PT) baik PT dalam Negeri maupun PT Luar Negeri.
  - b. Magang/praktik kerja di dunia usaha maupun dunia industri
  - c. Proyek di desa
  - d. Mengajar di sekolah
  - e. Penelitian/Riset
  - f. Kegiatan wirausaha
  - g. Studi/proyek independent
  - h. Proyek kemanusiaan

### **II. BIAYA**

- 1) Mahasiswa yang melaksanakan program MBKM tetap dibebani BOP sesuai dengan yang berlaku pada Prodi asal.
- 2) Biaya selain BOP yang timbul selama pelaksanaan MBKM dibebankan pada mahasiswa.
- 3) Universitas tidak menyediakan transportasi ataupun tempat tinggal bagi mahasiswa selama melaksanakan program MBKM.

### **III. PERSYARATAN**

- 1) Mahasiswa aktif pada jenjang pendidikan Sarjana atau Sarjana Terapan di Universitas Dinamika
- 2) IPK  $\geq 2.00$
- 3) Berada pada semester dan telah menempuh SKS kumulatif sesuai Tabel Syarat Minimal Semester dan SKS kumulatif

<b>Semester</b>	<b>Minimal SKS Kumulatif</b>
5	72
6	90
7	108

- 4) Lolos seleksi jika disyaratkan oleh mitra MBKM

#### IV. PROSEDUR

- 1) Prosedur program belajar pada program studi lain di lingkungan Universitas Dinamika terdapat pada Lampiran 2.
- 2) Prosedur program belajar di luar Universitas Dinamika terdapat pada Lampiran 3 dan Lampiran 4. Lampiran 3 berisi prosedur program 2.a. sedangkan prosedur untuk program 2.b sampai 2.h terdapat pada Lampiran 4.

#### V. PIHAK-PIHAK TERKAIT

No.	Pihak	Peran
1.	Fakultas	<ol style="list-style-type: none"><li>a) Menyiapkan daftar mata kuliah tingkat fakultas yang bisa diambil mahasiswa lintas prodi.</li><li>b) Menyiapkan dokumen kerja sama (MoU/SPK) dengan mitra yang relevan.</li><li>c) Membentuk Tim MBKM</li></ol>
2.	Program Studi	<ol style="list-style-type: none"><li>a) Menyusun atau menyesuaikan kurikulum dengan model implementasi kampus merdeka.</li><li>b) Memfasilitasi mahasiswa yang akan mengambil pembelajaran lintas prodi dalam Perguruan Tinggi maupun Luar Perguruan Tinggi</li><li>c) Menawarkan mata kuliah yang bisa diambil oleh mahasiswa di luar prodi dan luar Perguruan Tinggi beserta persyaratannya.</li><li>d) Menentukan Dosen Pembimbing sebagai pendamping mahasiswa selama pelaksanaan kegiatan MBKM.</li><li>e) Menyiapkan alternatif matakuliah daring, jika ada mata kuliah/SKS yang belum terpenuhi dari kegiatan pembelajaran luar prodi dan luar Perguruan Tinggi.</li><li>f) Menyetujui ekuivalensi mata kuliah dan nilai yang diterbitkan tim MBKM</li></ol>
3.	Mahasiswa	<ol style="list-style-type: none"><li>a) Merencanakan bersama Dosen Wali mengenai mata kuliah yang akan diambil di luar prodi atau merencanakan bersama Dosen Pembimbing tentang proposal kegiatan MBKM yang akan dilakukan</li><li>b) Mendaftar program MBKM.</li><li>c) Melengkapi persyaratan program MBKM, termasuk mengikuti seleksi bila ada.</li><li>a) Mengikuti program MBKM sesuai dengan ketentuan pedoman akademik yang ada.</li></ol>

4.	Tim MBKM	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Menyusun panduan atau rubrik penilaian proposal MBKM untuk menentukan kelayakannya.</li> <li>b) Menyusun pedoman penyetaraan atau ekuivalensi mata kuliah dan nilai dari program MBKM ke mata kuliah dan nilai Program Studi.</li> <li>c) Menilai dan menyetujui proposal MBKM yang diajukan oleh Mahasiswa.</li> <li>d) Melakukan ekuivalensi program MBKM kedalam mata kuliah Program Studi.</li> <li>e) Melakukan ekuivalensi nilai program MBKM ke nilai mata kuliah Program Studi</li> </ul>
5.	Dosen Wali	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Membimbing mahasiswa dala merencanakan mata kuliah/program yang akan diambil di luar prodi.</li> <li>b) Memberikan persetujuan pendaftaran MBKM</li> </ul>
6.	Dosen Pembimbing	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Membimbing mahasiswa dalam merencanakan proposal kegiatan MBKM yang akan dilakukan.</li> <li>b) Memberikan persetujuan proposal kegiatan MBKM</li> <li>c) Memantau perkembangan pelaksanaan kegiatan MBKM</li> <li>d) Memberikan penilaian kegiatan MBKM</li> </ul>
7.	Bagian Administrasi Akademik dan Kemahasiswaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>a) Menyediakan formulir atau sistem pendaftaran program MBKM.</li> <li>b) Mengentrykan hasil ekuivalensi mata kuliah dan nilai yang telah disetujui Kaprodi ke dalam sistem.</li> <li>c) Menerbitkan Kartu Hasil Studi untuk Mahasiswa</li> </ul>

Ditetapkan di : Surabaya  
 Pada tanggal : 4 Maret 2021

Rektor,  


**Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd.**  
 NIK. 110731

**KEPUTUSAN REKTOR**  
**NOMOR: 035/KPT-02B/VIII/2021**

tentang

**PROGRAM CULTURE AND CHARACTER BUILDING (Cutting)**  
**UNIVERSITAS DINAMIKA**

---

REKTOR UNIVERSITAS DINAMIKA

- Menimbang : 1. Bahwa untuk menjadikan mahasiswa sebagai insan yang berkepribadian sesuai dengan budaya, karakter, dan nilai-nilai di Universitas Dinamika, perlu ditetapkan surat keputusan Rektor.
2. Bahwa Surat Keputusan Rektor No. 046/KPT-02B/V/2019 tentang Program Culture and Character Building (Cutting) perlu direvisi, disesuaikan dengan tuntutan attitude dalam program Cutting.
- Mengingat : 1. Undang-Undang No. 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
2. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi;
3. Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia No. 62 Tahun 2016 tentang Sistem Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi;
4. Statuta Universitas Dinamika Tahun 2019.
- Memperhatikan : Rapat Pimpinan bersama Kabag. Kemahasiswaan Universitas Dinamika tanggal 10 Agustus 2021.

M E M U T U S K A N

- Menetapkan :  
Pertama : Mengesahkan dan memberlakukan Surat Keputusan Rektor Universitas Dinamika No. 035/KPT-02B/VIII/2021 tentang Program Culture and Character Building (Cutting) mahasiswa Universitas Dinamika.
- Kedua : Mencabut Surat Keputusan Rektor Universitas Dinamika No. 046/KPT-02B/V/2019 tentang Program Culture and Character Building (Cutting) dan dinyatakan tidak berlaku lagi.
- Ketiga : Ketentuan umum Program Cutting bagi mahasiswa Universitas Dinamika yang dimaksud pada diktum pertama, sebagaimana pada lampiran surat keputusan ini dan merupakan bagian yang tidak terpisahkan.

- Keempat : Hal-hal teknis terkait keputusan tentang program Cutting bagi mahasiswa Universitas Dinamika yang belum tercantum dalam surat keputusan ini akan diatur dalam surat keputusan tersendiri.
- Kelima : Surat keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dan akan dilakukan perbaikan sebagaimana mestinya, apabila di kemudian hari terdapat kekeliruan dalam penetapannya..

Ditetapkan di : Surabaya  
Pada tanggal : 16 Agustus 2021

Rektor,



**Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd.**

Tembusan disampaikan Kepada :

1. Ketua Dewan Pengurus Yayasan Putra Bhakti Sentosa.
2. Wakil Rektor Universitas Dinamika.
3. Dekan Fakultas di lingkungan Universitas Dinamika.
4. Kepala Unit Kerja di lingkungan Universitas Dinamika.
5. Badan Eksekutif Mahasiswa (BEM) di lingkungan Universitas Dinamika.
6. Dewan Perwakilan Mahasiswa (DPM) di lingkungan Universitas Dinamika.
7. Arsip.

**PROGRAM *CULTURE AND CHARACTER BUILDING (Cutting)*  
UNIVERSITAS DINAMIKA**

**BAB I  
KETENTUAN UMUM**

**Pasal 1  
Pengertian Umum**

1. Universitas Dinamika, selanjutnya disebut Universitas, adalah satuan pendidikan tinggi yang menyelenggarakan Tridharma Perguruan Tinggi.
2. Rektor adalah pemimpin tertinggi di Universitas Dinamika.
3. Pimpinan Universitas Dinamika, selanjutnya disebut Pimpinan, terdiri atas Rektor dan Wakil Rektor.
4. Dekan adalah pemimpin tertinggi pada unsur pelaksana akademik tingkat fakultas di Universitas Dinamika.
5. Kaprodi adalah pemimpin tertinggi pada unsur pelaksana akademik tingkat program studi di Universitas Dinamika.
6. Kemahasiswaan adalah unit pelaksana administrasi, pelayanan, dan pendukung yang mengelola administrasi dan kegiatan Non Akademik Universitas Dinamika.
7. AAK adalah unit pelaksana administrasi, pelayanan, dan pendukung yang mengelola administrasi dan kegiatan akademik mahasiswa Universitas Dinamika.
8. Mahasiswa adalah peserta didik yang terdaftar di Universitas.
9. Sivitas akademika adalah masyarakat akademis yang terdiri atas dosen dan mahasiswa Universitas.
10. *Culture and Character Building (Cutting)* adalah program pengembangan kepribadian untuk membangun budaya dan karakter mahasiswa Universitas Dinamika.
11. Softskill adalah kepribadian dan perilaku interpersonal yang mengembangkan dan memaksimalkan kinerja manusia.
12. Hardskill adalah kemampuan akademik yang ditempuh melalui program kurikuler dan kokurikuler.
13. Organisasi Kemahasiswaan, selanjutnya disebut Ormawa, adalah wahana dan sarana pengembangan diri mahasiswa ke arah perluasan wawasan dan peningkatan kecendekiawanan serta integritas kepribadian melalui kegiatan ekstra kurikuler yang meliputi penalaran keilmuan, minat, hobi dan kegemaran, upaya perbaikan kesejahteraan mahasiswa, kewirausahaan, dan kegiatan sosial.

## **BAB II**

### **VISI MISI PROGRAM CUTTING**

#### **Pasal 2**

##### **Visi**

*Visi Cutting :*

Menjadikan mahasiswa sebagai insan yang berprestasi dan berkepribadian sesuai dengan budaya, karakter, dan nilai-nilai di Universitas Dinamika.

#### **Pasal 3**

##### **Misi**

*Misi Cutting :*

1. Mendorong mahasiswa untuk proaktif terlibat dan berjejaring dalam kegiatan maupun kompetisi di dalam kampus maupun di luar kampus.
2. Mendorong mahasiswa untuk proaktif terlibat pada kegiatan ekstra kurikuler mahasiswa yang meliputi penalaran keilmuan, minat, hobi dan kegemaran, upaya perbaikan kesejahteraan mahasiswa, kewirausahaan, dan kegiatan sosial.
3. Memberikan pendidikan karakter kepada mahasiswa sebagai insan berkepribadian, dengan mengembangkan nilai-nilai budaya Universitas Dinamika.
4. Menciptakan komunitas/habitat yang kondusif yang mengembangkan karakter/kepribadian yang sesuai dengan nilai-nilai budaya Universitas Dinamika.

## **BAB III**

### **KONSEP PELAKSANAAN**

#### **Pasal 4**

##### **Konsep**

1. Program *Cutting* terdiri atas:
  - a. Program kegiatan Lomba Belmawa Kemensaintek adalah program kegiatan lomba yang diselenggarakan secara terstruktur oleh Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan Ristekdikti dan dapat diikuti oleh mahasiswa
  - b. Program kegiatan Lomba Non Belmawa Ristekdikti adalah program kegiatan lomba yang diselenggarakan selain Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan Ristekdikti dan dapat diikuti oleh mahasiswa
  - c. Program Non Lomba adalah program kegiatan bukan lomba yang dapat diikuti oleh mahasiswa. Program ini dapat berupa pengabdian kepada masyarakat dan program kewirausahaan
  - d. Program seminar dan pelatihan, adalah program kegiatan peningkatan wawasan dan keahlian yang dapat diikuti oleh mahasiswa. Dalam program ini dapat dipergunakan untuk mendukung mahasiswa dalam mengikuti kegiatan lomba Belmawa maupun Kegiatan Lomba Non Belmawa
  - e. Program Penghargaan Mahasiswa, adalah program penghargaan yang diberikan kepada mahasiswa atas prestasi dan kemampuan tertentu
  - f. Program Kegiatan Terstruktur, adalah program kegiatan secara formal (terjadwal) oleh bagian Kemahasiswaan yang diikuti oleh setiap mahasiswa.

- g. Program kegiatan Organisasi Kemahasiswaan, adalah program kegiatan yang diselenggarakan oleh organisasi kemahasiswaan dan melibatkan mahasiswa.
- h. Program kepanitiaan kegiatan, adalah program pembentukan kepanitiaan yang bertujuan untuk kelancaran suatu kegiatan yang dikelola oleh mahasiswa

## 2. Sifat Program

- a. Program kegiatan wajib  
Program kegiatan wajib merupakan program kegiatan yang wajib diikuti oleh mahasiswa sebagai syarat kelulusan program *Cutting*.
- b. Program kegiatan penunjang  
Program kegiatan penunjang merupakan program kegiatan yang dapat diikuti oleh mahasiswa untuk menunjang kelulusan program *Cutting*.

## **Pasal 5 Pengorganisasian**

Pengorganisasian *Cutting* dilakukan dalam 4 (*empat*) tingkat sebagai berikut :

1. Mahasiswa baru yang disebut sebagai Kolega Yuniior (KY) dibagi menjadi beberapa kelompok. Kolega Yuniior dapat disebut juga sebagai anak wali.
2. Setiap kelompok KY didampingi oleh satu Kolega Senior (KS).
3. Satu atau lebih KS didampingi oleh seorang Kolega Dosen (KD). KD dapat disebut juga dengan Dosen Wali.
4. Beberapa KD dikoordinir oleh seorang Kolega Dosen yang disebut dengan Koordinator *Batch* (Ko Batch)

## **Pasal 6 Tahapan**

Program kegiatan *Cutting* dimulai dari mahasiswa baru masuk dan diakhiri pada saat mahasiswa akan lulus dari Universitas Dinamika. Waktu Pelaksanaan *Cutting* diatur dengan empat tahap sebagai berikut:

1. Tahap Pengenalan (Orientasi) nilai, dilaksanakan pada awal semester I sampai semester II.
2. Tahap Pengembangan nilai, dilaksanakan antara semester II sampai semester III.
3. Tahap Penguatan nilai, dilaksanakan antara semester III sampai dengan semester V.
4. Tahap Pematangan nilai, dilaksanakan antara semester V sampai dengan semester VI.

## **BAB IV METODE PELAKSANAAN**

### **Pasal 7 Metode Pelaksanaan**

1. Program *Cutting* dilaksanakan dengan metode Pendampingan Mahasiswa Berhasil (PMB).
2. Metode PMB dilakukan dengan membagi mahasiswa baru (KY) menjadi kelompok-kelompok kecil yang terdiri atas 10-15 orang dengan satu orang KS dan satu orang KD.

3. *Cutting* dilakukan dengan empat tahap, yaitu :
- a. Tahap Pengenalan (Orientasi) nilai adalah tahap dimana mahasiswa dikenalkan dengan tata kelola perguruan tinggi, sistem pembelajaran dan kemahasiswaan (kurikuler, ko dan ekstrakurikuler). Selain itu, pada tahapan ini mahasiswa dikenalkan dengan budaya, karakter, dan nilai nilai yang dimiliki oleh Universitas Dinamika. Contoh kegiatan: OKK (Institut dan Prodi), Perisan, Anggota UKM, dll
  - b. Tahap Pengembangan nilai adalah tahap pengembangan diri mahasiswa terhadap potensi, bakat dan minat yang dimilikinya. Pada tahap ini mahasiswa mulai aktif mengikuti dan memantapkan diri terhadap suatu bidang yang ingin ditekuni/ditingkatkan, sehingga pada tahap ini mahasiswa diharapkan sudah tahu potensi yang ada pada diri. Contoh kegiatan: Seminar dan pelatihan, pengabdian kepada masyarakat, Reinforcement, dll
  - c. Tahap Penguatan nilai adalah tahap dimana mahasiswa mulai berani mengasah potensinya melalui keikutsertaan kegiatan lomba. Pada tahap ini bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk berprestasi dalam bidang tertentu guna meningkatkan prestasinya melalui kegiatan-kegiatan yang ada di dalam kampus maupun di luar kampus. Contoh kegiatan: Program lomba belmawa maupun non belmawa, program kewirausahaan, dll.
  - d. Tahap Pematangan nilai adalah proses pembinaan dan pendampingan secara berkelanjutan yang bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mendapatkan prestasi dan penghargaan sesuai dengan kemampuannya. Prestasi-prestasi yang diperoleh oleh mahasiswa akan dicatat sebagai nilai tambah dan kelengkapan resmi prestasi akademik mahasiswa saat lulus dari Universitas Dinamika

## **BAB V**

### **PERAN KS, KD, DAN COBATCH**

#### **Pasal 8**

##### **Peran KS, KD, dan Ko Batch**

1. KS memiliki peran pendampingan kepada KY selama tahap pengenalan (orientasi). KS tidak memiliki kewajiban mendampingi KY pada saat tahap pengembangan, penguatan, dan pematangan nilai, namun KS tetap diharapkan berkomunikasi dan saling mendukung kelulusan program *Cutting*.
2. KD memiliki peran pembinaan dan pendampingan kepada KY dari tahap orientasi sampai dengan lulus dari program *Cutting*. Selama proses pembinaan dan pendampingan, KD dapat berkoordinasi dengan Bagian Kemahasiswaan.
3. Ko Batch memiliki peran dalam mengkoordinir KD selama tahap orientasi, dan ikut serta sekaligus memastikan seluruh rangkaian tahapan orientasi dapat berjalan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya

## **BAB VI EVALUASI**

### **Pasal 9 Penilaian**

1. Penilaian program Cutting dilakukan dalam bentuk standar pengukuran yang disebut Standart Softskill Kegiatan Mahasiswa (SSKM).
2. Pemberian nilai poin SSKM mengacu pada lampiran SK Cutting yang berlaku.
3. Poin SSKM diberikan kepada mahasiswa dengan syarat menyerahkan bukti keikutsertaan kegiatan kepada bagian kemahasiswaan.

### **Pasal 10 Ketentuan Input Poin**

Ketentuan *Input* poin SSKM dapat dilakukan dengan prosedur sebagai berikut :

1. Pengajuan melalui Bagian Kemahasiswaan.
  - a. Mahasiswa mengajukan berkas permohonan SSKM dengan menyerahkan laporan kegiatan dan/atau presensi kegiatan yang telah dilaksanakan dan di tanda tangani oleh Kepala Bagian/Kaprodi terkait
  - b. Bagian Kemahasiswaan mengecek dan mengesahkan berkas permohonan yang disertakan di poin (a)
  - c. Setelah berkas permohonan mendapatkan pengesahan dari Bagian Kemahasiswaan, selanjutnya bagian Kemahasiswaan membuat kode bidang kegiatan dan memberikannya kepada mahasiswa.
  - d. Mahasiswa memasukkan data mahasiswa untuk kegiatan tersebut sesuai dengan bidang kegiatan yang telah ditetapkan
  - e. Jika seluruh data berhasil dimasukkan, maka selanjutnya bagian kemahasiswaan mengecek kesesuaian data dan memasukkan poin SSKM sesuai dengan ketentuan poin yang berlaku.
  - f. Setelah semua tahapan di atas berhasil dilakukan, maka selanjutnya mahasiswa dapat mengecek perubahan poin SSKM yang didapatkan.
2. Pengajuan melalui Aplikasi *online* SSKM berbasis *website*.
  - a. Mahasiswa mengakses aplikasi *online* SSKM berbasis *website*
  - b. Mahasiswa mengajukan permohonan poin SSKM dengan memasukkan data kegiatan, data mahasiswa, sekaligus bukti yang mendukung
  - c. Bagian kemahasiswaan mendapatkan notifikasi permohonan, selanjutnya melakukan verifikasi data kegiatan, data mahasiswa, dan berkas pendukung.
  - d. Bagian kemahasiswaan memberikan kode bidang kegiatan sesuai dengan kegiatan yang diajukan dan memberikan nilai poin pada kegiatan yang telah diajukan dan simpan.
  - e. Apabila proses penyimpanan selesai, maka selanjutnya mahasiswa menerima pemberitahuan bahwa poin SSKM berhasil ditambahkan untuk kegiatan yang diajukan.

**BAB VII  
KELULUSAN**

**Pasal 11  
Syarat Kelulusan**

1. Mahasiswa dinyatakan Lulus Program *Cutting* jika :
  - a. Telah mengumpulkan SSKM minimal 150 untuk program Diploma Tiga dan minimal 200 untuk program Sarjana atau Sarjana Terapan.
  - b. Lulus kegiatan OKK yang dibuktikan dengan sertifikat OKK.
  - c. Perhitungan poin SSKM dilakukan sebagaimana tercantum dalam Lampiran 2.

**Pasal 12  
Predikat Kelulusan**

Predikat kelulusan program *Cutting* diatur sebagai berikut:

- a. Lulus dengan predikat BAIK untuk Program Sarjana atau Sarjana Terapan dengan total poin SSKM 200-225 dan untuk program Diploma Tiga dengan total poin SSKM 150-175.
- b. Lulus dengan predikat SANGAT BAIK untuk Program Sarjana atau Sarjana Terapan dengan total poin SSKM 225-250, dan untuk program Diploma Tiga dengan total poin SSKM 175-200.
- c. Lulus dengan predikat ISTIMEWA untuk Program Sarjana atau Sarjana Terapan dengan total poin SSKM lebih besar dari 250, dan untuk program Diploma Tiga dengan total poin SSKM lebih besar dari 200.

**BAB VIII  
KETENTUAN**

**PASAL 13**

1. Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan sepenuhnya bagi mahasiswa baru angkatan 2019 dan akan dilakukan penyesuaian bagi mahasiswa angkatan sebelum tahun 2019
2. Semua ketentuan dalam surat keputusan terkait dengan program *Cutting* Universitas Dinamika yang telah diterbitkan sebelumnya dinyatakan masih berlaku untuk angkatan sebelum 2019.
3. Surat keputusan ini akan dilakukan perbaikan sebagaimana mestinya, apabila di kemudian hari terdapat kekeliruan dalam penetapannya.
4. Hal-hal yang belum diatur dalam keputusan ini akan diatur kemudian.

Ditetapkan di : Surabaya  
Pada tanggal : 19 Agustus 2019  
Rektor,



**Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd.**

**Tabel Poin SSKM**  
**Tabel 1. Rekap Prediksi Perolehan Poin SSKM**

No.	Jenis Kegiatan	Poin SSKM
1.	Lomba Pembelajaran Mahasiswa Kementerian Riset , Teknologi dan Perguruan Tinggi Indonesia (Belmawa Ristekdikti)	0 – 50
2.	Lomba Mandiri Non Belmawa Ristek Dikti	0 – 40
3.	Aktivitas Non lomba	0 – 20
4.	Seminar dan Pelatihan	0 – 20
5.	Penghargaan Mahasiswa	0 – 20
6.	Kegiatan Terstruktur Mahasiswa	0 – 20
7.	Kegiatan Organisasi Mahasiswa (Ormawa)	0 – 20
8.	Kepanitiaan Kegiatan	0 – 10
<b>Total Poin SSKM →</b>		<b>0 – 200</b>

**Tabel 2. Perhitungan poin SSKM dalam Lomba Pembelajaran Mahasiswa Kementerian Riset , Teknologi dan Perguruan Tinggi Indonesia (Belmawa Ristekdikti)**

No	Indikator Penilaian	Poin SSKM
1.	<b>Tingkat Perguruan Tinggi (*)</b>	
	Partisipasi/delegasi/peserta kejuaraan	5
	Juara Harapan	7
	Juara III	10
	Juara II	15
2.	Juara I	20
	<b>Tingkat Wilayah/Provinsi (*)</b>	
	Partisipasi/delegasi/peserta kejuaraan	10

No	Indikator Penilaian	Poin SSKM
	Juara Harapan	12
	Juara III	15
	Juara II	20
	Juara I	30
<b>3.</b>	<b>Tingkat Nasional (*)</b>	
	Partisipasi/delegasi/peserta kejuaraan (PKM, PHBD, NUDC, dll)	15
	Juara Harapan	17
	Juara III	20
	Juara II	30
	Juara I	40
	Lolos Proposal/Pendanaan (cth: PKM, PHBD, dll)	10
	Pelaksanaan Program (cth: PKM, PHBD, dll)	10
	Monitoring dan Evaluasi Program (cth: PKM, PHBD, dll)	10
<b>4.</b>	<b>Tingkat Internasional</b>	
	Partisipasi/delegasi/peserta kejuaraan	20
	Juara Harapan	25
	Juara 3	30
	Juara 2	40
	Juara 1	50
<b>Total poin SSKM</b>		<b>0 – 50</b>

Catatan:

1. Untuk program yang bersifat kompetisi (misalnya: NUDC, GEMASTIK, dll): bagi mahasiswa yang sudah mendapatkan poin SSKM sebagai Juara, maka Poin SSKM untuk kepesertaan tidak diakui.
2. Untuk program yang bersifat pendanaan (misalnya: PKM, PHBD, KBMI, dll): bagi mahasiswa yang dinyatakan lolos pendanaan sampai dengan monev, maka poin SSKM untuk kepesertaan tetap diakui.

**Tabel 3. Perhitungan poin SSKM dalam Lomba Mandiri (Non Belmawa)**

No	Indikator Penilaian	Poin SSKM
<b>1.</b>	<b>Tingkat Perguruan Tinggi</b>	
	Partisipasi/delegasi/peserta kejuaraan	2
	Juara Harapan	3
	Juara III	5

No	Indikator Penilaian	Poin SSKM
	Juara II	7
	Juara I	10
<b>2.</b>	<b>Tingkat Wilayah/Provinsi</b>	
	Partisipasi/delegasi/peserta kejuaraan	5
	Juara Harapan	7
	Juara III	10
	Juara II	15
	Juara I	20
<b>3.</b>	<b>Tingkat Nasional</b>	
	Partisipasi/delegasi/peserta kejuaraan	10
	Juara Harapan	12
	Juara III	15
	Juara II	20
	Juara I	30
<b>4.</b>	<b>Tingkat Internasional</b>	
	Partisipasi/delegasi/peserta kejuaraan	15
	Juara Harapan	17
	Juara 3	20
	Juara 2	30
	Juara 1	40
<b>Total poin SSKM</b>		<b>0 – 40</b>

Catatan: Apabila mahasiswa sudah mendapatkan poin SSKM sebagai Juara, maka Poin SSKM untuk kepesertaan tidak diakui.

**Tabel 4. Perhitungan poin SSKM Aktifitas Non Lomba  
(Pengabdian masyarakat & Kewirausahaan)**

No	Indikator	Poin SSKM
1.	<b>Pengabdian Masyarakat</b>	
	Aktivitas 1 - 8 Jam (1 Hari)	5
	Aktivitas 9 - 16 Jam (2 Hari)	6
	Aktivitas 17 - 32 Jam (4 Hari)	8
	Aktivitas 33 - 64 Jam ( 8 Hari)	12
	Aktivitas 65 - 128 Jam (16 Hari)	17
	Aktivitas > 128 Jam (lebih dari 16 hari)	20
2.	<b>Kegiatan kewirausahaan (dibuktikan dengan profil bisnis)</b>	
	Berwirausaha 1 - 6 Bulan	5
	Berwirausaha 7 - 12 Bulan	8
	Berwirausaha 13 - 18 Bulan	11
	Berwirausaha 19 - 24 Bulan	14
	Berwirausaha 25 - 36 Bulan	17
	Berwirausaha >36 Bulan	20
<b>Total poin SSKM</b>		<b>0 – 20</b>

**Tabel 5. Perhitungan poin SSKM Mengikuti Seminar dan atau Pelatihan Mahasiswa**

No	Indikator	Poin SSKM
1.	<b>Tingkat Perguruan Tinggi</b>	
	Peserta	1
	Penyaji/Pemakalah	5
2.	<b>Tingkat Regional/Provinsi</b>	
	Peserta	3
	Penyaji/Pemakalah	10
3.	<b>Tingkat Nasional</b>	
	Peserta	5
	Penyaji/Pemakalah	15
4.	<b>Tingkat Internasional</b>	
	Peserta	7
	Penyaji/Pemakalah	20
<b>Total poin SSKM</b>		<b>0 – 20</b>

**Tabel 6. Perhitungan poin SSKM Penghargaan Mahasiswa**

No	Indikator	Poin SSKM
1.	<b>Rekognisi</b>	
	Paten	20
	HKI	15 - 20
	Pameran (Penyelenggara Eksternal)	15
	Pentas Seni (Penyelenggara Eksternal)	15
	Duta pada bidang Tertentu	15
	Pelatih	15
	Wasit	15
	Rekognisi Lainnya	15
2.	<b>Penerima Beasiswa (dihitung tiap periode)</b>	
	Beasiswa APBN	2
	Beasiswa Non APBN	5
	Bidikmisi	0,25
3.	<b>Mahasiswa Bekerja (dinilai tiap semester)</b>	
	Sesuai Program Studi	5
	Tidak Sesuai Program Studi	2
<b>Total poin SSKM</b>		<b>1 – 20</b>

**Tabel 7. Perhitungan poin SSKM Kegiatan Terstruktur Mahasiswa**

No	Indikator	Poin SSKM
1.	<b>Kegiatan Orientasi Kehidupan Kampus (*)</b>	
	Peserta Kegiatan OKK Indoor (@hari = 2 poin)	10
	Peserta Kegiatan OKK Outdoor (@hari = 4 poin)	8
	Peserta Inagurasi OKK	2
2.	<b>PERISAN (*)</b>	
	Peserta Perisan tentang bela negara/kewiraan/wawasan nusantara	1
	Peserta Perisan tentang pengetahuan kewirausahaan	1
	Peserta Perisan tentang pendidikan atau gerakan anti korupsi	1
	Peserta Perisan tentang pendidikan atau gerakan anti penyalahgunaan NAPZA.	1
	Peserta Perisan tentang pendidikan atau gerakan anti radikalisme	1

No	Indikator	Poin SSKM
	Peserta Perisan tentang budaya menulis Artikel Ilmiah	1
	Peserta Perisan tentang Dunia Kerja dan Dunia Industri (Alumni Universitas Dinamika)	1
	Peserta Perisan tentang program pengabdian kepada masyarakat	1
	Peserta Perisan tentang topik lainnya	1
<b>3.</b>	<b>Latihan Keterampilan Manajemen Mahasiswa (LKMM)</b>	
	LKMM-TD	4
	LKMM-TM	6
	LKMM-TL	10
<b>4.</b>	<b>Reinforcement (*)</b>	
	Partisipasi/peserta	2
<b>5.</b>	<b>Upacara Hari Besar Nasional (*)</b>	
	Partisipasi/peserta	2
<b>Total poin SSKM</b>		<b>0 – 10</b>

**Tabel 8. Perhitungan poin SSKM Kegiatan Organisasi Mahasiswa**

No	Indikator	Poin SSKM
<b>1.</b>	<b>Pengurus Organisasi mahasiswa (dihitung pertahun)</b>	
	Ketua Dema / Sema	20
	Staff Dema / Sema	15
	Ketua UKM/Hima/Komunitas	10
	Staff UKM/Hima/Komunitas	8
<b>2.</b>	<b>Aktivitas Rutin Organisasi Mahasiswa (*)</b>	
	Latihan Rutin UKM/Komunitas (selama satu semester)	1 – 5
<b>3.</b>	<b>Peserta Kegiatan Ormawa tingkat :</b>	
	<b>a. Perguruan Tinggi</b>	
	Peserta	1
	<b>b. Regional/Provinsi/Lebih dari 3 Hari dan Kurang dari 1 Minggu</b>	
	Peserta	2
	<b>c. Nasional/ Lebih dari 1 Minggu</b>	
	Peserta	3
	<b>d. Internasional / Lebih dari 1 Bulan</b>	
	Peserta	5
<b>Total poin SSKM</b>		<b>0 – 20</b>

**\*) Program Kegiatan Wajib**

Ditetapkan di : Surabaya  
Pada tanggal : 16 Agustus 2021

Rektor,

A handwritten signature in black ink, consisting of stylized initials and a surname, positioned above the printed name.

**Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd.**

**Gambar 1. Pemetaan Program Cutting di Universitas Dinamika**

INPUT	PROSES (PROGRAM CUTTING)				OUTCOME
MAHASISWA BARU	TAHAP I	TAHAP II	TAHAP III	TAHAP IV	(1) GENERASI UNGGUL  (2) DUNIA USAHA DAN DUNIA INDUSTRI  (3) SIMKATMAWA (12%)  (4) ANUGRAH KAMPUS UNGGULAN
	MASA PENGENALAN NILAI (SEM1-SEM2)	MASA PENGEMBANGAN NILAI (SEM2-SEM3)	MASA PENGUATAN NILAI (SEM3-SEM5)	MASA PEMATANGAN NILAI (SEM5-SEM6)	
	ASSESSMENT, LKMM PRA TD	LKMM TD	LKMM TM	ASSESSMENT LKMM TL	
	OKK INSTITUT & OKK PRODI <small>PERISAN UPACARA HIBN</small>	REINFORCEMENT	PENGUATAN PROGRAM PRODI/KMHS	PEMBEKALAN KARIR	
	SEMINAR DAN PELATIHAN		LOMBA MANDIRI, LOMBA BELMAWA DIKTI, DAN REKOGNISI		
	AKTIVITAS NON LOMBA (PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT & KEGIATAN KEWIRAUSAHAAN)				
	KEGIATAN ORGANISASI KEMAHASISWAAN (SEMA, DEMA, UKM, KOMUNITAS) KEGIATAN HIMA DAN KOMUNITAS DEPARTEMEN				
	STANDART SOFT SKILL KEGIATAN MAHASISWA (SSKM)				
	REGULASI PEMBINAAN MAHASISWA				

Bab mengenai  
**Penegakan Norma**  
akan dijelaskan dalam bab tersendiri.

**KEPUTUSAN REKTOR  
NOMOR: 085/KPT-02B/VIII/2024**

**tentang  
PROGRAM CULTURE AND CHARACTER BUILDING (Cutting)  
UNIVERSITAS DINAMIKA**

---

REKTOR UNIVERSITAS DINAMIKA

- Menimbang : Bahwa untuk menjadikan mahasiswa sebagai insan yang berkepribadian sesuai dengan budaya, karakter, dan nilai-nilai di Universitas Dinamika, perlu ditetapkan surat keputusan rektor.
- Mengingat : 1. Undang-Undang No. 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;  
2. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 53 Tahun 2023 tentang Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi;  
3. Statuta Universitas Dinamika.
- Memperhatikan : Rapat Wakil Rektor III dan Kabag. Kemahasiswaan Universitas Dinamika tanggal 16 Juli 2024.

M E M U T U S K A N

- Menetapkan :  
Pertama : Memberlakukan ketentuan umum program Cutting bagi mahasiswa Rekognisi Pembelajaran Lampau (RPL) Universitas Dinamika.
- Kedua : Lampiran surat keputusan program Cutting bagi mahasiswa Rekognisi Pembelajaran Lampau (RPL) Universitas Dinamika merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari surat keputusan ini.
- Ketiga : Hal-hal teknis terkait keputusan tentang program Cutting bagi mahasiswa Rekognisi Pembelajaran Lampau (RPL) Universitas Dinamika yang belum tercantum dalam surat keputusan ini akan diatur dalam surat keputusan tersendiri.
- Keempat : Surat keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dan akan dilakukan perbaikan sebagaimana mestinya, apabila di kemudian hari terdapat kekeliruan dalam penetapannya.

Ditetapkan di : Surabaya  
Pada tanggal : 16 Agustus 2021  
Rektor,



**Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd.**

**PROGRAM CULTURE AND CHARACTER BUILDING (CUTTING)  
MAHASISWA REKOGNISI PEMBELAJARAN LAMPAU (RPL)  
UNIVERSITAS DINAMIKA**

**BAB I  
KETENTUAN UMUM**

**Pasal 1  
Pengertian Umum**

1. Universitas Dinamika, selanjutnya disebut Universitas, adalah satuan pendidikan tinggi yang menyelenggarakan Tridharma Perguruan Tinggi.
2. Rektor adalah pemimpin tertinggi di Universitas Dinamika.
3. Pimpinan Universitas Dinamika, selanjutnya disebut Pimpinan, terdiri atas Rektor dan Wakil Rektor.
4. Dekan adalah pemimpin tertinggi pada unsur pelaksana akademik tingkat fakultas di Universitas Dinamika.
5. Kaprodi adalah pemimpin tertinggi pada unsur pelaksana akademik tingkat program studi di Universitas Dinamika.
6. Kemahasiswaan adalah unit pelaksana administrasi, pelayanan, dan pendukung yang mengelola administrasi dan kegiatan Non Akademik Universitas Dinamika.
7. AAK adalah unit pelaksana administrasi, pelayanan, dan pendukung yang mengelola administrasi dan kegiatan akademik mahasiswa Universitas Dinamika.
8. Mahasiswa adalah peserta didik yang terdaftar di Universitas.
9. Sivitas akademika adalah masyarakat akademis yang terdiri atas dosen dan mahasiswa Universitas.
10. *Culture and Character Building (Cutting)* adalah program pengembangan kepribadian untuk membangun budaya dan karakter mahasiswa Universitas Dinamika.
11. Softskill adalah kepribadian dan perilaku interpersonal yang mengembangkan dan memaksimalkan kinerja manusia.
12. Hardskill adalah kemampuan akademik yang ditempuh melalui program kurikuler dan kokurikuler.
13. Organisasi Kemahasiswaan, selanjutnya disebut Ormawa, adalah wahana dan sarana pengembangan diri mahasiswa ke arah perluasan wawasan dan peningkatan kecendekiawanan serta integritas kepribadian melalui kegiatan ekstra kurikuler yang meliputi penalaran keilmuan, minat, hobi dan kegemaran, upaya perbaikan kesejahteraan mahasiswa, kewirausahaan, dan kegiatan sosial.
14. Rekognisi Pembelajaran Lampau, selanjutnya disebut RPL, adalah pengakuan atas Capaian Pembelajaran seseorang yang diperoleh dari pendidikan formal, nonformal, informal, dan/atau pengalaman kerja sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan formal dan untuk melakukan penyetaraan dengan kualifikasi tertentu

## **BAB II** **VISI MISI PROGRAM *CUTTING***

### **Pasal 2** **Visi**

*Visi Cutting* :

Menjadikan mahasiswa sebagai insan yang berprestasi dan berkepribadian sesuai dengan budaya, karakter, dan nilai-nilai di Universitas Dinamika.

### **Pasal 3** **Misi**

*Misi Cutting* :

1. Mendorong mahasiswa untuk proaktif terlibat dan berjejaring dalam kegiatan maupun kompetisi di dalam kampus maupun di luar kampus.
2. Mendorong mahasiswa untuk proaktif terlibat pada kegiatan ekstra kurikuler mahasiswa yang meliputi penalaran keilmuan, minat, hobi dan kegemaran, upaya perbaikan kesejahteraan mahasiswa, kewirausahaan, dan kegiatan sosial.
3. Memberikan pendidikan karakter kepada mahasiswa sebagai insan berkepribadian, dengan mengembangkan nilai-nilai budaya Universitas Dinamika.
4. Menciptakan komunitas/habitat yang kondusif yang mengembangkan karakter/kepribadian yang sesuai dengan nilai-nilai budaya Universitas Dinamika.

## **BAB III** **KONSEP PELAKSANAAN**

### **Pasal 4** **Konsep**

1. Program *Cutting* terdiri atas:
  - a. Program Non Lomba adalah program kegiatan bukan lomba yang dapat diikuti oleh mahasiswa. Program ini berupa aktifitas mahasiswa dilingkup pekerjaan yang dibidangi
  - b. Program seminar dan pelatihan, adalah program kegiatan peningkatan wawasan dan keahlian yang dapat diikuti oleh mahasiswa.
  - c. Program Penghargaan Mahasiswa, adalah program penghargaan yang diberikan kepada mahasiswa RPL atas mata kuliah yang telah ditempuh

## **BAB IV** **EVALUASI**

### **Pasal 5** **Penilaian**

1. Penilaian program *Cutting* mahasiswa RPL dilakukan dalam bentuk standar pengukuran yang disebut *Standart Softskill* Kegiatan Mahasiswa (SSKM).
2. Pemberian nilai poin SSKM mengacu pada lampiran SK *Cutting* Mahasiswa RPL yang berlaku.

3. Poin SSKM diberikan kepada mahasiswa dengan syarat menyerahkan bukti keikutsertaan kegiatan kepada bagian kemahasiswaan.

### **Pasal 6** **Ketentuan Input Poin**

Ketentuan *Input* poin SSKM dapat dilakukan dengan prosedur sebagai berikut :

1. Pengajuan melalui Bagian Kemahasiswaan.
  - a. Mahasiswa mengajukan berkas permohonan SSKM dengan menyerahkan laporan kegiatan dan/atau presensi kegiatan yang telah dilaksanakan dan di tanda tangani oleh Kepala Bagian/Kaprodi terkait
  - b. Bagian Kemahasiswaan mengecek dan mengesahkan berkas permohonan yang disertakan di poin (a)
  - c. Setelah berkas permohonan mendapatkan pengesahan dari Bagian Kemahasiswaan, selanjutnya bagian Kemahasiswaan membuat kode bidang kegiatan dan memberikannya kepada mahasiswa.
  - d. Bagian Kemahasiswaan memasukkan data mahasiswa untuk kegiatan tersebut sesuai dengan bidang kegiatan yang telah ditetapkan
  - e. Setelah semua tahapan di atas berhasil dilakukan, maka selanjutnya mahasiswa dapat mengecek perubahan poin SSKM yang didapatkan.

### **BAB V** **KELULUSAN**

#### **Pasal 7** **Syarat Kelulusan**

1. Mahasiswa dinyatakan Lulus Program *Cutting* Mahasiswa RPL jika :
  - a. Telah mengumpulkan SSKM minimal 150 untuk program Diploma Tiga dan minimal 200 untuk program Sarjana atau Sarjana Terapan.
2. Perhitungan poin SSKM dilakukan sebagaimana tercantum dalam Lampiran 2.

#### **Pasal 8** **Predikat Kelulusan**

Predikat kelulusan program *Cutting* diatur sebagai berikut:

1. Lulus dengan predikat BAIK untuk Program Sarjana atau Sarjana Terapan dengan total poin SSKM 200-225 dan untuk program Diploma Tiga dengan total poin SSKM 150-175.
2. Lulus dengan predikat SANGAT BAIK untuk Program Sarjana atau Sarjana Terapan dengan total poin SSKM 225-250, dan untuk program Diploma Tiga dengan total poin SSKM 175-200.

3. Lulus dengan predikat ISTIMEWA untuk Program Sarjana atau Sarjana Terapan dengan total poin SSKM lebih besar dari 250, dan untuk program Diploma Tiga dengan total poin SSKM lebih besar dari 200.

## **BAB VI KETENTUAN PENUTUP**

### **Pasal 9**

1. Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan sepenuhnya bagi mahasiswa RPL
2. Surat keputusan ini akan dilakukan perbaikan sebagaimana mestinya apabila di kemudian hari terdapat kekeliruan dalam penetapannya.
3. Hal-hal yang belum diatur dalam keputusan ini akan diatur kemudian.

Ditetapkan di : Surabaya  
Pada tanggal : 15 Agustus 2019  
Rektor,



**Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd.**

**Tabel Poin SSKM**  
**Tabel 1.1. Rekap Prediksi Perolehan Poin SSKM**

No	Jenis Kegiatan	Poin SSKM
1.	Aktivitas Non lomba	0 – 30
2.	Seminar dan Pelatihan	0 – 40
3.	Penghargaan Mahasiswa	0 – 144
<b>Total Poin SSKM →</b>		<b>0 – 214</b>

**Tabel 1.2. Perhitungan poin SSKM Aktifitas Non Lomba**  
**(Pengabdian masyarakat & Kewirausahaan)**

No	Indikator	Poin SSKM
1.	<b>Mahasiswa Bekerja (dinilai tiap semester)</b>	
	Sesuai Program Studi	30
	Tidak Sesuai Program Studi	20
<b>Total poin SSKM</b>		<b>0 – 30</b>

**Tabel 1.3. Perhitungan poin SSKM Mengikuti Seminar dan atau Pelatihan**  
**Mahasiswa**

No	Indikator	Poin SSKM
1.	<b>Tingkat Regional/Provinsi</b>	
	Peserta	10
	Penyaji/Pemakalah	20
2.	<b>Tingkat Nasional</b>	
	Peserta	15
	Penyaji/Pemakalah	30
3.	<b>Tingkat Internasional</b>	
	Peserta	20
	Penyaji/Pemakalah	40
<b>Total poin SSKM</b>		<b>0 – 40</b>

**Tabel 1.4. Perhitungan poin SSKM Penghargaan Mahasiswa**

No	Indikator	Poin SSKM
1.	<b>Mata Kuliah ditempuh</b>	
	Jalur Diploma (108 SKS x @1 Poin)	108
	Jalur Sarjana (144 SKS x @1 Poin)	144
	<b>Total poin SSKM</b>	<b>0 - 144</b>

Ditetapkan di : Surabaya  
Pada tanggal : 16 Agustus 2021  
Rektor,



**Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd.**

# SISTEM PENDIDIKAN

## 1. PROGRAM PENDIDIKAN

Universitas Dinamika menyelenggarakan 3 fakultas dengan 8 program studi, antara lain:

<b>Akreditasi Intsitusi SK No. 432/SK/BAN-PT/Ak/PT/VIII/2022</b>			
<b>Fakultas Teknologi Informasi</b>			
<b>PROGRAM STUDI</b>	<b>JENJANG</b>	<b>MASA STUDI</b>	<b>AKREDITASI</b>
Sistem Informasi	S1	8 semester	2270/SK/BAN-PT/AK-ISK/S/IV/2022
Teknik Komputer	S1	8 semester	5994/SK/BAN-PT/Ak-PPJ/S/VI/2021
Sistem Informasi	D3	6 semester	193/SK/LAM-INFOKOM/Ak/S/VIII/2025
<b>Fakultas Ekonomi dan Bisnis</b>			
Manajemen	S1	8 Semester	114/DE/A.5/AR.10/XII/2022
Akuntansi	S1	8 Semester	108/DE/A.5/AR.10/XII/2022
<b>Fakultas Desain dan Industri Kreatif</b>			
Desain Komunikasi Visual	S1	8 semester	7052/SK/BAN-PT/Ak/S1/VII/2025
Desain Produk	S1	8 semester	13468/SK/BAN-PT/AK-ISK/S/XII/2021
Produksi Film dan Televisi	D4	8 semester	3620/SK/BAN-PT/Ak/STr/IX/2023

## 2. CARA PENYELENGGARAAN PENDIDIKAN

Penyelenggaraan pendidikan menggunakan Sistem Kredit Semester (SKS), matakuliah diselenggarakan dengan bobot sks tertentu. Tujuan diterapkannya SKS adalah agar penyajian program pendidikan bisa lebih bervariasi dan fleksibel, serta memberikan kesempatan yang luas kepada para mahasiswa dalam memilih program peminatan untuk merancang rencana jenjang profesi tertentu.

Penyelenggaraan pendidikan di Universitas Dinamika dilaksanakan dengan cara pemberian kuliah teori, ceramah, diskusi, presentasi, dan praktikum. Beberapa matakuliah yang dipilih

dilaksanakan dalam bentuk pembelajaran inovatif atau memanfaatkan teknologi informasi dalam bentuk e-learning.

### **3. EVALUASI STUDI**

Untuk mengukur keberhasilan studi, apakah mahasiswa telah mencapai kompetensi yang disyaratkan dalam suatu matakuliah atau mata praktikum maka perlu dilakukan evaluasi. Evaluasi dilakukan dalam bentuk ujian tertulis, demo dan atau tugas.

Bentuk evaluasi keberhasilan studi yang diselenggarakan dapat meliputi:

#### **3.1 Ujian Semester**

Ujian semester diselenggarakan 2 kali, yaitu Ujian Tengah Semester (UTS) dan Ujian Akhir Semester (UAS), dengan jadwal sebagai berikut:

UTS diselenggarakan pada minggu ke-8.

UAS diselenggarakan pada minggu ke-16.

Jadwal ujian diselenggarakan dalam rentang waktu pukul 08.00-16.00 WIB untuk semua program studi. Adapun syarat dapat mengikuti ujian semester adalah:

- a. Telah memenuhi kewajiban keuangan sesuai dengan ketentuan yang berlaku.
- b. Membawa Kartu Tanda Mahasiswa (KTM)
- c. Untuk UAS terdapat persyaratan jumlah kehadiran kuliah minimal 75% dari jumlah perkuliahan terjadwal.

Khusus untuk matakuliah proyek, peraturan pelaksanaan ujian mengikuti ketentuan yang berlaku di program studi masing-masing.

Mengenai ketentuan, peraturan dan pelaksanaan ujian serta sanksi yang diberikan jika terjadi pelanggaran ujian dibahas dalam BAB Tata Tertib.

#### **3.2 Ujian Praktikum**

Ketentuan, peraturan dan pelaksanaan ujian praktikum dapat dilihat pada BAB Tata Tertib.

#### **3.3 Ujian Susulan**

Diperuntukan bagi mahasiswa yang tidak dapat mengikuti UAS karena hal-hal tertentu. Bagi mahasiswa yang tidak dapat mengikuti UTS, tidak diselenggarakan ujian susulan, tetapi nilai UTS tidak diperhitungkan pada nilai akhir (prosentase UTS dianggap 0%) dan dialihkan ke UAS. Ketentuan yang berlaku untuk kondisi diatas adalah sebagai berikut:

1. Mengajukan surat permohonan ke Kaprodi.
2. Melampirkan bukti-bukti pendukung.
3. Mendapat persetujuan Kaprodi

Waktu pengajuan maksimal 3 hari setelah UTS/UAS matakuliah tersebut berakhir.

Permohonan hanya dapat diproses jika mahasiswa:

- a. Sakit dan dibuktikan dengan surat dokter serta copy resep (hanya berlaku untuk UTS).
- b. Rawat inap yang dibuktikan dengan menyerahkan surat keterangan rawat inap dari RS.

- c. Mendapatkan tugas kampus yang dibuktikan dengan menyerahkan surat keterangan dari Wakil Rektor III
- d. Mendapatkan tugas negara yang dibuktikan dengan fotocopy surat tugas resmi (menunjukkan asli).
- e. Mendapat musibah, bencana (kecelakaan, bencana alam, dll).

Pelaksanaan ujian susulan akan dijadwalkan oleh bagian AAK, dan jika mahasiswa tidak hadir sesuai jadwal, maka dinyatakan gugur.

### 3.4 Kuis

Kuis merupakan evaluasi yang diberikan oleh seorang dosen pengajar dan dilakukan setiap tuntas kompetensi tertentu dengan jadwal yang telah ditentukan masing-masing dosen. Kuis ini bertujuan untuk mengetahui daya serap yang telah dicapai oleh peserta didik dalam matakuliah tersebut. Kuis dapat berupa tugas menyelesaikan soal atau ketrampilan tertentu. Pelaksanaan kuis didalam pertemuan atau tidak mengambil waktu tersendiri.

### 3.5 Tugas

Untuk mengetahui daya serap ataupun skill yang sudah dicapai oleh mahasiswa maka seorang dosen dapat memberikan tugas yang dapat berupa paper, tugas melakukan aktifitas tertentu, karya desain, kliping dan lain-lain yang harus diselesaikan dalam waktu tertentu.

### 3.6 Demo

Penilaian kemampuan mahasiswa dapat juga dilakukan dengan metode Demo, yaitu evaluasi dengan cara menunjukkan/mempresentasikan hasil proyek yang telah dikerjakan. Evaluasi dengan demo dapat dilakukan secara individu atau kelompok.

## 4. SERTIFIKASI

### A. SERTIFIKASI INTERNASIONAL

Sertifikasi Internasional merupakan pengakuan *skill* yang spesifik yang diakui secara global sehingga bisa kompetitif dalam dunia kerja. Sertifikat internasional diberikan oleh masing-masing vendor software kepada mahasiswa yang telah lulus ujian sertifikasi.

Penyelenggaraan matakuliah sertifikasi dilakukan oleh masing-masing program studi bekerjasama dengan Pusat Kerjasama Universitas Dinamika.

#### a. Track Sertifikasi Internasional

Track sertifikasi internasional adalah jenjang resmi dari pihak vendor penerbit sertifikasi untuk mencapai suatu tingkat sertifikasi tertentu sesuai dengan kemampuan dan keahlian yang dimiliki oleh setiap orang. Track sertifikasi yang diselenggarakan masing-masing program studi adalah:

1. S1 Sistem Informasi:

*Oracle Database Foundations (OCJA)*

2. S1 Sistem Komputer:  
*Cisco Certified Network Associate (CCNA)*  
*MikroTik Certified Network Associate (MTCNA)*
3. S1 Disan Komunikasi Visual:  
*Adobe Certified Association (ACA)*
4. S1 Desain Produk  
*Adobe Certified Association (ACA)*
5. D4 Produksi Film dan televisi  
*Adobe Certified Association (ACA)*
6. D3 Sistem Informasi  
*Android Certified Application Developer (ATC)*

**b. Persyaratan Ujian Sertifikasi**

Adapun persyaratan dan aturan mengikuti ujian sertifikasi adalah:

1. Dinyatakan lulus pada matakuliah yang termasuk dalam track sertifikasi tersebut.
2. Program Studi mengumumkan daftar mahasiswa yang memenuhi syarat pada poin(1)
3. Mahasiswa yang telah memenuhi syarat (2) dapat mendaftar sebagai calon peserta ujian sertifikasi.
4. Program Studi menyelenggarakan pelatihan sebagai persiapan untuk calon peserta ujian sertifikasi yang diakhiri dengan pelaksanaan ujian hasil pelatihan.
5. Bagi calon peserta ujian yang lulus ujian pelatihan dapat melanjutkan untuk mengikuti ujian sertifikasi yang dilaksanakan di Bagian Pusat Kerjasama
6. Setiap mahasiswa yang program studinya menyelenggarakan matakuliah sertifikasi, memiliki kesempatan 1 (satu) kali ujian tanpa membayar biaya ujian dan jika gagal, maka dapat mengikuti ujian ulang dengan membayar biaya ujian sesuai dengan ketentuan yang berlaku.
7. Hak mengikuti ujian sertifikasi berlaku sampai dengan 1 (satu) tahun setelah yang bersangkutan dinyatakan Lulus dari Matakuliah yang bersangkutan.

**B. SERTIFIKASI KEAHLIAN**

Sertifikasi keahlian adalah suatu pengakuan *skill* yang diberikan oleh vendor atau asosiasi sesuai dengan keahlian yang disyaratkan oleh program studi.

Penyelenggaraan matakuliah sertifikasi dilakukan oleh masing-masing program studi.

Adapun sertifikasi keahlian yang diberikan oleh program studi :

S1 Sistem Komputer

Sertifikasi yang diberikan oleh vendor perangkat elektronik digital FESTO, sertifikat keahlian perangkat *Programmable Logic Controller (PLC)*.

**5. KERJA PRAKTIK**

Kerja Praktik adalah matakuliah yang berupa kegiatan mandiri yang dilakukan oleh mahasiswa pada suatu perusahaan atau instansi. Dalam kerja praktik mahasiswa akan mendapatkan pengalaman tentang dunia kerja dan permasalahannya, dan dari

permasalahan tersebut mahasiswa diharapkan mampu memberikan solusi terbaik sesuai dengan bidang ilmunya. Selama kerja praktik mahasiswa terikat kepada hukum negara dan peraturan-peraturan perusahaan atau instansi terkait.

### **5.1 Syarat Menempuh Kerja Praktik:**

- a. IPk  $\geq$  2,00
- b. Jumlah sks yang telah ditempuh minimal 95 sks untuk program D4 dan S1 dan 72 sks untuk program D3.
- c. Telah menempuh matakuliah prasyarat kerja praktik sesuai ketentuan program studi.

### **5.2 Ketentuan Kerja Praktik:**

- a. Dilakukan secara perorangan dengan jangka waktu sesuai ketentuan.
- b. Dilakukan pada instansi atau perusahaan yang sesuai dengan kompetensi program studi.
- c. Prosedur, penilaian, laporan dan ketentuan lain secara lengkap tercantum pada Buku Panduan Kerja Praktik masing-masing program studi.

## **6. TUGAS AKHIR/PROYEK AKHIR**

Tugas Akhir/Proyek Akhir adalah matakuliah bertujuan untuk membekali mahasiswa dengan pengalaman mengaplikasikan ilmu pengetahuan dan ketrampilan yang diperoleh selama studi, melalui perencanaan, pelaksanaan dan penyelesaian hasil akhir, kemudian dituangkan dalam bentuk karya ilmiah.

### **Syarat menempuh Tugas Akhir/Proyek Akhir:**

- a. Mencantumkan matakuliah Tugas Akhir /Proyek Akhir di KRS.
- b. IPk > 2.00
- c. Telah/sedang menempuh Kerja Praktek
- d. Telah menempuh minimal 114 sks untuk program D4 dan S1 dan untuk program D3 telah menempuh minimal 95 SKS yang telah disyaratkan oleh masing-masing Prodi.
- e. Tugas Akhir/Proyek Akhir dapat berbentuk Proyek atau Karya Desain yang dipresentasikan dalam forum seminar dan ujian tertutup.
- f. Proyek merupakan kegiatan rancang bangun suatu sistem, unit atau komponen berupa perangkat lunak/perangkat keras.
- g. Karya Desain merupakan kegiatan perancangan suatu sistem, unit atau komponen berupa perangkat lunak/perangkat keras.
- h. Prosedur, penilaian, laporan dan ketentuan lain secara lengkap tercantum pada Buku Panduan Penyusunan Proposal dan Tugas Akhir/Proyek Akhir masing-masing program studi.

# TATA TERTIB

## 1. PERKULIAHAN

### 1.1 Dalam satu semester, perkuliahan terdiri atas :

- a. 16 minggu pertemuan kuliah
- b. 1 - 2 minggu UTS
- c. 1 - 2 minggu UAS (diawali dengan 1 – 5 hari persiapan ujian/Hari Tenang)

### 1.2 Tata Tertib Perkuliahan:

- a. Mahasiswa wajib mengikuti kuliah sesuai dengan jadwal yang ditentukan.
- b. Mahasiswa wajib hadir 10 menit sebelum kuliah dimulai, berlaku aturan **keterlambatan 0 (nol) menit**, dan **bagi yang terlambat tidak diijinkan masuk ruang / mengikuti perkuliahan.**
- c. Mahasiswa wajib menunggu kehadiran dosen di Ruang Kuliah.
- d. Setiap mengikuti perkuliahan mahasiswa wajib mengisi daftar hadir di berita acara perkuliahan dan/ atau **tapping pada mesin pembaca RFID.**
- e. Mahasiswa wajib hadir minimal 75% dari perkuliahan yang terjadwal sebagai syarat mengikuti ujian akhir. **Dan apabila kehadiran tidak memenuhi syarat tsb, selain tidak boleh mengikuti UAS,** maka nilai akhir/huruf akan diproses sesuai ketentuan pada Bab II.
- f. Persentase kehadiran kuliah akan dihitung sampai akhir minggu ke-14 perkuliahan, dan diumumkan pada awal hari tenang.

## 2. UJIAN

### 2.1 Syarat mengikuti ujian :

- a. Sudah melunasi pembayaran SPP sesuai ketentuan
- b. Kehadiran kuliah minimal 75 % dari perkuliahan yang terjadwal (khusus UAS).

### 2.2 Tata Tertib Ujian:

- a. Peserta ujian adalah mahasiswa yang telah mencantumkan mata kuliah di KRS.
- b. Hadir dan berada dalam ruang ujian 10 menit sebelum ujian berlangsung.
- c. Keterlambatan 0 menit, peserta ujian yang **terlambat tidak diperkenankan masuk mengikuti ujian.**
- d. Membawa KTM (Kartu Tanda Mahasiswa) . Bagi yang tidak membawa KTM berlaku:
  1. Jika dapat menunjukkan kartu identitas (KTP / SIM), maka harus mengisi form pelanggaran di Sekretariat AAK.
  2. Jika tidak dapat menunjukkan kartu identitas, maka harus mendapat ijin berupa **formulir ijin boleh** ujian dari AAK dan mengisi form pelanggaran serta tangan peserta akan **diberi tanda stempel.**

- e. Peserta harus menempati kursi di dalam ruang sesuai dengan denah yang telah ditetapkan.
- f. Pada saat ujian dimulai, pintu ruangan akan dikunci sementara dan soal ujian dibagikan. Mahasiswa yang terlambat harap menunggu di luar sampai pembagian soal selesai, mahasiswa yang terlambat dapat memasuki ruang ujian selama waktu ujian belum dimulai.
- g. Peserta harus membawa peralatan tulis sendiri. Buku dan catatan harus diletakkan di bagian depan ruang ujian. Kecuali ujian diselenggarakan dengan sifat buku terbuka.
- h. Demi ketertiban pelaksanaan ujian, pengawas berhak mengatur/memindahkan tempat duduk peserta baik sebelum atau pada saat ujian berlangsung.
- i. Peserta ujian yang telah menyelesaikan ujiannya, tidak diijinkan meninggalkan ruangan sebelum ujian berlangsung 30 menit.
- j. Selama ujian berlangsung **peserta tidak diijinkan meninggalkan ruang ujian** sampai ujian berakhir, apabila peserta meninggalkan ruang ujian sebelum ujian berakhir, maka peserta tersebut dianggap telah menyelesaikan ujiannya.
- k. Selama ujian **berlangsung Handphone/ alat komunikasi yang lain harus dimatikan.**
- l. Setelah ujian berakhir, peserta **wajib menyerahkan lembar jawaban, dan kertas buram** (jika ada) kepada pengawas yang bersangkutan.
- m. Peserta ujian harus memakai pakaian yang sopan (berkrah), rapi dan bersepatu sesuai ketentuan.
- n. Selama ujian berlangsung **peserta ujian dilarang** :
  - 1. Merokok, makan dan minum.
  - 2. Berbicara dengan sesama peserta ujian.
  - 3. Melihat / mengambil / memberikan kertas pekerjaan/buram dari/kepada sesama peserta ujian.
  - 4. Mengeluarkan / melihat buku-buku, catatan-catatan dalam bentuk apapun kecuali ujian diselenggarakan dengan sifat buku terbuka (open book).
  - 5. Pinjam-meminjam alat tulis. buku/catatan walaupun ujian dinyatakan buku terbuka.
  - 6. Melakukan perbuatan-perbuatan lain yang dapat mengganggu ketenangan / ketertiban pelaksanaan ujian.
- o. **Sanksi** / pelanggaran terhadap ketentuan di atas, dikenakan tindakan berupa :
  - 1. Peringatan lisan dari pengawas.
  - 2. Pengawas menghentikan ujian, dan mengambil berkas.
  - 3. Pengawas menghentikan ujian, mengambil berkas dan ujian tersebut dinyatakan **gugur / batal**
  - 4. Sanksi akademis sesuai ketentuan Rektor Universitas Dinamika

Jumlah pelanggaran dan sanksi, apabila mahasiswa tidak membawa KTM selama ujian berlangsung adalah sebagai berikut :

**Tabel 1. Jumlah pelanggaran ujian dan sanksinya.**

<b>Pelanggaran ke</b>	<b>Sanksi</b>
1	- Menandatangani surat pernyataan tidak mengulang pelanggaran. - <i>Briefing</i> oleh Bimbingan dan Konseling.
2	- Membayar denda pelanggaran sesuai ketentuan yang berlaku. - <i>Briefing</i> oleh Bimbingan dan Konseling.
3	- Membayar denda pelanggaran berlipat sesuai ketentuan yang berlaku. - <i>Briefing</i> oleh Bimbingan dan Konseling.
4, dst.	Bentuk sanksi ditentukan oleh pimpinan Universitas Dinamika, dapat berupa skors sampai dikeluarkan dari Universitas Dinamika.

Selama ujian semester berlangsung apabila seorang mahasiswa diketahui melakukan tindakan curang maka pada nilai ujian tersebut yang bersangkutan akan diberi nilai T (setara dengan nilai 0) yang artinya berkas ujian tidak akan diproses lebih lanjut. Dan kepada yang bersangkutan berlaku ketentuan sebagaimana diatur dalam Tabel 2.

**Tabel 2. Jumlah pelanggaran dan sanksi untuk tindakan curang saat ujian.**

<b>Pelanggaran ke</b>	<b>Sanksi</b>
1	Ujian matakuliah yang bersangkutan dinyatakan gugur. Mahasiswa menyerahkan lembar jawaban dan meninggalkan ruang ujian. Menandatangani surat pernyataan untuk tidak mengulang perbuatannya.
2, dst	Mahasiswa menyerahkan lembar jawaban dan meninggalkan ruang ujian. Seluruh ujian yang sudah maupun yang masih harus ditempuh dalam periode (semester) tersebut dinyatakan gugur.

### **3. LABORATORIUM**

#### **3.1. LABORATORIUM FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF**

Sebagai jantung pengembangan keterampilan praktis bagi mahasiswa S1 Desain Komunikasi Visual (S1 DKV) dan D4 Produksi Film dan Televisi (D4 PROFITI), Laboratorium Fakultas Desain dan Industri Kreatif (Lab FDIK) di Universitas Dinamika hadir sebagai ruang inkubasi ide dan realisasi karya. Lebih dari sekadar fasilitas, laboratorium ini adalah studio kreatif yang dinamis, dirancang untuk menjembatani teori dengan praktik industri yang sesungguhnya.

Bagi mahasiswa S1 DKV, laboratorium ini menyediakan platform untuk bereksperimen dengan beragam media dan teknik visual. Mulai dari perancangan grafis digital dengan perangkat lunak terkini, ilustrasi, tipografi, hingga pengembangan identitas visual dan branding. Laboratorium ini menjadi tempat yang ideal untuk mengasah kepekaan visual, pemahaman komposisi, dan penguasaan alat desain yang relevan dengan kebutuhan industri kreatif saat ini.

Sementara itu, bagi mahasiswa D4 PROFITI, laboratorium ini bertransformasi menjadi set produksi mini yang lengkap. Dilengkapi dengan peralatan kamera profesional, pencahayaan studio, sound recording, serta fasilitas editing dan pasca produksi, laboratorium ini memungkinkan mahasiswa untuk menerapkan ilmu sinematografi, penyutradaraan, tata kamera, tata suara, dan editing dalam lingkungan yang terkontrol. Mahasiswa dapat berkolaborasi dalam produksi film pendek, iklan, video dokumenter, hingga konten multimedia lainnya, mempersiapkan mereka untuk tantangan di dunia perfilman dan pertelevisian.

Lebih dari sekadar peralatan, laboratorium ini juga didukung oleh tenaga pengajar dan teknisi yang kompeten dan berpengalaman. Mereka hadir untuk memberikan pendampingan teknis, konsultasi kreatif, dan wawasan industri kepada mahasiswa. Suasana kolaboratif dan terbuka didorong untuk membangun komunitas kreatif di antara mahasiswa dari kedua program studi, memungkinkan terjadinya pertukaran ide dan potensi kolaborasi proyek di masa depan.

Dengan fasilitas yang terus diperbarui dan disesuaikan dengan perkembangan teknologi industri kreatif, Laboratorium Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Dinamika berkomitmen untuk mencetak lulusan yang tidak hanya memiliki pemahaman teoritis yang kuat, tetapi juga keterampilan praktis yang mumpuni dan siap berkontribusi secara signifikan dalam industri desain komunikasi visual dan produksi film dan televisi. Laboratorium ini adalah wadah bagi mahasiswa untuk berkreasi tanpa batas, mewujudkan visi artistik mereka, dan membangun portofolio karya yang kompetitif.

#### **A. Tujuan Laboratorium FDIK**

1. Mengembangkan Keterampilan Praktis: Menyediakan fasilitas dan lingkungan yang kondusif bagi mahasiswa S1 DKV dan D4 PROFITI untuk menerapkan teori yang dipelajari ke dalam praktik nyata, sehingga mengasah keterampilan teknis yang relevan dengan kebutuhan industri.

2. Memfasilitasi Eksplorasi Kreatif: Menjadi ruang aman dan inspiratif bagi mahasiswa untuk bereksperimen dengan berbagai media, teknik, dan teknologi dalam bidang desain visual dan produksi film, mendorong inovasi dan penemuan gaya personal.
3. Mendukung Proses Pembelajaran: Berfungsi sebagai penunjang utama kegiatan perkuliahan dan praktikum, memungkinkan mahasiswa untuk memvisualisasikan konsep, memproduksi prototipe, dan menguji ide-ide kreatif di bawah bimbingan dosen.
4. Menciptakan Pengalaman Belajar yang Relevan dengan Industri: Menghadirkan peralatan dan alur kerja yang mendekati standar industri, sehingga mahasiswa terbiasa dengan praktik profesional dan siap menghadapi tantangan di dunia kerja setelah lulus.
5. Membangun Kolaborasi dan Komunitas Kreatif: Mendorong interaksi dan kolaborasi antar mahasiswa dari berbagai program studi di FDIK, menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan memungkinkan pertukaran ide serta potensi proyek bersama.
6. Menghasilkan Portofolio Karya yang Kompetitif: Memungkinkan mahasiswa untuk menciptakan karya-karya berkualitas tinggi selama masa studi, yang dapat menjadi modal berharga dalam membangun portofolio profesional mereka saat mencari pekerjaan
7. Meningkatkan Daya Saing Lulusan: Membekali lulusan dengan keterampilan praktis, pengalaman produksi, dan pemahaman industri yang kuat, sehingga mereka memiliki keunggulan kompetitif di pasar kerja.
8. Mendukung Penelitian dan Pengembangan: Menyediakan fasilitas bagi dosen dan mahasiswa untuk melakukan penelitian terapan di bidang desain komunikasi visual dan produksi film, serta mengembangkan inovasi-inovasi baru dalam industri kreatif.

## B. FASILITAS LABORATORIUM FDIK

No	Nama Laboratorium	Inisial	RUANG	Jenis Peralatan Utama	Jumlah Unit	Kapasitas
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
1	DESIGN AND APPLICATION DEVELOPMENT STUDIO	DADS	Lantai 1 Biru	Komputer iMac M3 Chip	21 unit	21 orang

No	Nama Laboratorium	Inisial	RUANG	Jenis Peralatan Utama	Jumlah Unit	Kapasitas
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
2	AR/VR STUDIO	AR/VR	Lantai 1 Biru	Komputer PC Rakitan Intel Core i9-13900KF	3 unit	3 orang
				Meta Quest 3 VR HS	3 unit	
				Drawing Tablet Wacom Cintiq 16 inch	3 unit	
				Headphone Flat Monitoring ISK HP580	3 unit	
3	STUDIO GRAFIS 1	GRAF1	Lantai 5 Biru B50 1	Meja Gambar / Montase	35 set	35 orang
				Speaker Amplifier	1 set	
				Komputer Pengajar	1 set	
				LCD Projector	2 unit	
4	STUDIO	GRAF2	Lantai 5	Meja Gambar /	40 set	40 orang

No	Nama Laboratorium	Inisial	RUANG	Jenis Peralatan Utama	Jumlah Unit	Kapasitas
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
	GRAFIS 2		Biru B50 4	Montase		
				Speaker Amplifier	1 set	
				Komputer Pengajar	1 set	
				LCD Projector	2 unit	
5	STUDIO GRAFIS 3	GRAF3	Lantai 5 Biru B50 5	Meja Gambar / Montase	40 set	40 orang
				Speaker Amplifier	1 set	
				Komputer Pengajar	1 set	
				LCD Projector	2 unit	
6	STUDIO FOTOG RAFI	SFG	M603	Kamera DSLR	4 unit	20 orang
				Kamera Mirrorless	1 unit	
				Background Cyclorama	1 set	
				Ceiling Track System	1 set	

No	Nama Laboratorium	Inisial	RUANG	Jenis Peralatan Utama	Jumlah Unit	Kapasitas
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
				Flash Lighting	5 unit	
				Continuous Lighting	2 unit	
				LCD Projector	1 unit	
7	STUDIO VIDEOG RAFI	SVG	M604	Camcorder	4 unit	20 orang
				Tripod Video	4 unit	
				Switcher Video	1 set	
				Mixer Audio	1 unit	
				Ceiling Track System	1 set	
				Continuous Lighting	4 unit	
				Background	1 set	
				TV Monitor Preview	1 unit	
8	STUDIO NEWS & TELEVISI	SNT	M608	Camcorder	4 unit	20 orang
				Tripod Video	4 unit	

No	Nama Laboratorium	Inisial	RUANG	Jenis Peralatan Utama	Jumlah Unit	Kapasitas
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
				Teleprompter	1 unit	
				Switcher Video	1 set	
				Mixer Audio	1 unit	
				Ceiling Track System	1 set	
				Continuous Lighting	4 unit	
				Mixer Lighting	1 unit	
				Komputer Control Switcher Video	1 set	
				Komputer Control Mixing VMIX	1 set	
				Komputer Streaming	1 set	
				TV Monitor Preview	2 unit	
9	STUDIO	SAN	B804	Meja Montase	20 set	20 orang

No	Nama Laboratorium	Inisial	RUANG	Jenis Peralatan Utama	Jumlah Unit	Kapasitas
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
	ANIMASI			Motion Capture Kinect Xbox One S	1 set	
				Pen Tablet Wacom Bamboo 10"	14 unit	
10	STUDIO EDITING	SED	B805	Komputer PC Rakitan Intel Core i7	1 set	5 orang
				Panel Editing Blackmagic Davinci Resolve Micro	1 unit	
				Capture Card VMOX	1 unit	
11	STUDIO AUDIO DUBBING	SAD	B807	Audio Equalizer	1 unit	10 orang
				Audio Interface	1 unit	
				Bass Elektrik	1 unit	

No	Nama Laboratorium	Inisial	RUANG	Jenis Peralatan Utama	Jumlah Unit	Kapasitas
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
				Drum Elektrik	1 set	
				Gitar Elektrik	1 unit	
				Headphone Flat Monitoring	2 unit	
				Keyboard Midi Controller	4 unit	
				Komputer Mac Mini	1 set	
				Mic Condenser Recording Dubbing	3 unit	
				Mixer Audio	1 unit	
				Speaker Aktif	2 unit	
				Speaker Monitor	2 unit	
12	STUDIO TEKNOLOGI DESAIN DAN	TDK	B807	Komputer PC Rakitan Core i3	1 set	10 orang
				Bor Elektrik	1 set	

No	Nama Laboratorium	Inisial	RUANG	Jenis Peralatan Utama	Jumlah Unit	Kapasitas
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
	KRIYA			Gerinda Elektrik	1 set	
				Jigsaw Elektrik	1 set	
				Perkakas Pertukangan	1 set	
				Mesin CNC	1 unit	
				Mesin Grafir Laser	1 unit	
				Mesin Jahit Mini	3 unit	
				Printer 3D	2 unit	
13	STUDIO DIGITAL 1	SDIG1	B811	Komputer AiO Lenovo Core i7	45 unit	45 orang
14	STUDIO DIGITAL 2	SDIG2	B813	Komputer AiO Hewlett Packard Core i5	18 unit	18 orang

### C. Ketentuan dan Peraturan Peminjaman

#### C.1. Persyaratan Peminjaman

Peminjam yang diperbolehkan menggunakan fasilitas Laboratorium FDIK adalah:

1. Mahasiswa Aktif Universitas Dinamika.
2. Karyawan Universitas Dinamika (staff pengajar dan tenaga kependidikan).
3. Dosen Universitas Dinamika.

#### C. 2 . Tujuan Peminjaman

Peminjaman ruang dan peralatan Laboratorium FDIK hanya diperuntukkan untuk keperluan akademik, meliputi:

1. Kegiatan Pengajaran: Proses belajar mengajar, demo, dan kegiatan kurikuler lainnya yang terkait dengan mata kuliah di Fakultas Desain dan Industri Kreatif.
2. Praktikum: Pelaksanaan praktikum mahasiswa sesuai dengan kurikulum program studi.
3. Acara Lembaga/Organisasi Kemahasiswaan: Kegiatan resmi yang diselenggarakan oleh fakultas, program studi, atau organisasi kemahasiswaan (himpunan mahasiswa) di lingkungan Universitas Dinamika yang memiliki relevansi dengan bidang desain dan industri kreatif.
4. Pengerjaan Tugas Akademik: Pengerjaan tugas mata kuliah, proyek studi, atau skripsi mahasiswa.

Laboratorium FDIK tidak melayani peminjaman untuk kepentingan komersial atau kegiatan yang bersifat pekerjaan (job) di luar lingkup acara resmi Universitas Dinamika.

#### C. 3 . Prosedur Peminjaman

Setiap peminjaman ruang dan/atau peralatan Laboratorium FDIK wajib mengikuti prosedur sebagai berikut:

##### C.3.1. Pengisian Formulir Peminjaman:

1. Peminjam (pemohon) wajib mengisi Formulir Peminjaman Laboratorium FDIK yang telah disediakan oleh admin laboratorium. Formulir harus diisi dengan lengkap dan jelas, mencantumkan :
  - a. Nama Peminjam
  - b. Nomor Induk Mahasiswa (NIM) / Nomor Induk Pegawai (NIP)
  - c. Program Studi/Unit Kerja
  - d. Nomor kontak yang aktif
  - e. Tanggal dan waktu peminjaman
  - f. Ruang dan/atau daftar peralatan yang dipinjam
  - g. Tujuan penggunaan yang jelas dan spesifik sesuai dengan ketentuan poin II.
  - h. Tanda tangan peminjam

### C.3.2. Approval Peminjaman (Khusus Mahasiswa)

- a. Untuk Tugas Mata Kuliah: Formulir peminjaman wajib mendapatkan tanda tangan persetujuan (approval) dari Dosen Pengampu mata kuliah yang bersangkutan.
- b. Untuk Pengerjaan Skripsi: Formulir peminjaman wajib mendapatkan tanda tangan persetujuan (approval) dari Dosen Pembimbing skripsi.
- c. Untuk Kegiatan Kemahasiswaan/Himpunan: Formulir peminjaman wajib mendapatkan tanda tangan persetujuan (approval) dari Bagian Kemahasiswaan atau Pembina organisasi/himpunan mahasiswa yang bersangkutan, yang menyatakan bahwa kegiatan tersebut adalah kegiatan resmi lembaga

### C.3.3. Penyerahan Formulir dan Jaminan kepada Admin Lab FDIK

Setelah mendapatkan tanda tangan persetujuan (bagi mahasiswa), pemohon wajib menyerahkan Formulir Peminjaman yang telah diisi lengkap kepada Admin Laboratorium FDIK beserta jaminan berupa salah satu kartu identitas yang masih berlaku:

- a. Kartu Tanda Mahasiswa (KTM)
- b. Kartu Tanda Penduduk (KTP)
- c. Surat Ijin Mengemudi (SIM)

### C.3.4. Verifikasi dan Pencatatan Jaminan

- a. Admin Laboratorium FDIK akan melakukan verifikasi data pada formulir dan kartu identitas yang diserahkan.
- b. Admin akan mencatat jenis dan nomor identitas yang dijadikan jaminan pada formulir peminjaman.
- c. Jaminan akan dikembalikan kepada peminjam setelah peralatan/ruang dikembalikan dalam kondisi baik dan sesuai dengan ketentuan.

### C.3.5. Konfirmasi Peminjaman

- a. Admin Laboratorium FDIK akan memeriksa ketersediaan ruang dan/atau peralatan, kelengkapan formulir dan jaminan, serta kesesuaian tujuan peminjaman dengan ketentuan yang berlaku.
- b. Peminjam akan menerima konfirmasi peminjaman dari Admin Laboratorium FDIK, yang dapat berupa catatan pada formulir, pesan singkat, atau media komunikasi lainnya.

### C.4. Ketentuan

#### D. Ketentuan Peminjaman Ruang

- D.1. Peminjaman ruang harus dilakukan minimal 1 (satu) hari kerja sebelum tanggal penggunaan, tergantung pada ketersediaan.

- D.2. Peminjam bertanggung jawab atas kebersihan dan ketertiban ruang selama penggunaan.
- D.3. Setiap kerusakan atau kehilangan fasilitas ruang selama masa peminjaman menjadi tanggung jawab peminjam dan wajib dilaporkan kepada Admin Laboratorium FDIK.
- D.4. Penggunaan ruang harus sesuai dengan tujuan yang tercantum dalam formulir peminjaman dan ketentuan poin II.
- D.5. Peminjam wajib mengembalikan kunci ruang (jika ada) kepada Admin Laboratorium FDIK setelah selesai digunakan dan menerima kembali jaminan yang telah diserahkan.
- D.6. Universitas Dinamika berhak membatalkan peminjaman ruang apabila terdapat kebutuhan internal yang mendesak, jika peminjam melanggar ketentuan yang berlaku, atau jika tujuan penggunaan terindikasi tidak sesuai dengan ketentuan poin II.

#### **E. Ketentuan Peminjaman Peralatan**

- E.1. Peminjaman peralatan harus dilakukan minimal 1 (satu) hari kerja sebelum tanggal penggunaan, tergantung pada ketersediaan. Untuk peralatan dengan permintaan tinggi, peminjaman sebaiknya dilakukan lebih awal.
- E.2. Peminjam wajib memeriksa kondisi peralatan saat menerima dan melaporkan kepada Admin Laboratorium FDIK jika terdapat kerusakan atau kekurangan.
- E.3. Peminjam bertanggung jawab penuh atas keamanan dan kondisi peralatan selama masa peminjaman.
- E.4. Penggunaan peralatan harus sesuai dengan prosedur penggunaan yang benar dan tujuan yang tercantum dalam formulir peminjaman serta ketentuan poin II.
- E.5. Peminjam dilarang memindahtangankan atau meminjamkan kembali peralatan yang telah dipinjam kepada pihak lain tanpa izin dari Admin Laboratorium FDIK.
- E.6. Setiap kerusakan atau kehilangan peralatan selama masa peminjaman menjadi tanggung jawab peminjam dan wajib segera dilaporkan kepada Admin Laboratorium FDIK. Peminjam wajib mengganti atau menanggung biaya perbaikan sesuai dengan kebijakan yang berlaku.
- E.7. Peralatan harus dikembalikan tepat waktu sesuai dengan jadwal yang tertera pada formulir peminjaman dalam kondisi bersih dan berfungsi baik, dan jaminan akan dikembalikan setelah serah terima peralatan.
- E.8. Keterlambatan pengembalian peralatan dapat dikenakan sanksi sesuai dengan kebijakan laboratorium.
- E.9. Universitas Dinamika berhak menolak atau membatalkan peminjaman peralatan apabila terdapat alasan yang dianggap perlu (misalnya: peralatan sedang dalam perbaikan, dibutuhkan untuk kegiatan internal yang

mendesak, riwayat peminjaman peminjam yang kurang baik, atau jika tujuan penggunaan terindikasi tidak sesuai dengan ketentuan poin II).

#### **F. Sanksi Pelanggaran**

Pelanggaran terhadap ketentuan dan peraturan peminjaman ini dapat dikenakan sanksi, antara lain:

- F.1. Penangguhan hak peminjaman fasilitas laboratorium untuk sementara waktu.
- F.2. Penahanan jaminan hingga masalah kerusakan atau kehilangan diselesaikan.
- F.3. Penggantian atau biaya perbaikan atas kerusakan atau kehilangan peralatan/fasilitas.
- F.4. Pelaporan kepada pihak berwenang di universitas jika ditemukan penyalahgunaan fasilitas untuk kepentingan komersil di luar izin.
- F.5. Sanksi lain yang dianggap perlu sesuai dengan tingkat pelanggaran dan kebijakan Universitas Dinamika.

#### **G. Lain-lain**

- G.1. Formulir peminjaman dapat diperoleh di ruang Admin Laboratorium FDIK M602.
- G.2. Ketentuan dan peraturan ini dapat dievaluasi dan diperbaharui sewaktu-waktu sesuai dengan kebutuhan dan kebijakan Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Dinamika.
- G.3. Setiap peminjam dianggap telah membaca, memahami, dan menyetujui seluruh ketentuan dan peraturan yang berlaku.

---

### **3. PERPUSTAKAAN**

#### **A. Jam Buka Perpustakaan :**

- Perpustakaan buka pada hari kerja :  
Senin s/d Jumat : 07.00 - 18.00 WIB

Anggota dapat memanfaatkan pelayanan perpustakaan pada jam tersebut.

- Selama liburan perkuliahan, perpustakaan tetap buka seperti biasa. Perpustakaan hanya Tutup pada:
  - Hari Minggu dan Hari Libur Nasional
  - Kegiatan Stock Opname (**Tutup 6 Hari**)
  - Kegiatan tertentu yang akan diinformasikan sebelumnya

#### **B. Keanggotaan Perpustakaan**

Jenis keanggotaan Perpustakaan Universitas Dinamika Surabaya adalah sebagai berikut:

**1. Anggota Langsung**

Anggota Langsung adalah adalah sivitas akademika dan tenaga kependidikan yang terdaftar dan berstatus aktif pada Institut sehingga secara otomatis terdaftar menjadi anggota perpustakaan.

Anggota Langsung Perpustakaan Universitas Dinamika Surabaya terdiri dari:

- a. Mahasiswa Universitas Dinamika Surabaya yang berstatus aktif pada semester berjalan
- b. Dosen Tetap, Dosen *Home Based*, Dosen Luar Biasa dan Asisten Laboratorium yang aktif pada semester berjalan
- c. Pimpinan dan Karyawan Universitas Dinamika Surabaya
- d. Anggota Yayasan Putra Bhakti.

**2. Anggota Tidak Langsung**

Anggota Tidak Langsung adalah masyarakat umum selain sivitas akademika dan tenaga kependidikan di Universitas Dinamika Surabaya yang telah memenuhi persyaratan tertentu untuk menjadi anggota perpustakaan.

Anggota Tidak Langsung Perpustakaan Universitas Dinamika Surabaya terdiri dari:

- a. Tamu Yayasan ataupun tamu dari bagian lain di dalam lingkup Universitas Dinamika Surabaya yang memiliki kepentingan tertentu ataupun diundang untuk berkunjung ke perpustakaan
- b. Anggota Baca, yaitu pengunjung luar yang berasal dari Institusi/ Lembaga Pendidikan lain ataupun masyarakat umum yang mendaftarkan diri menjadi anggota Perpustakaan Universitas Dinamika Surabaya dengan prosedur dan persyaratan yang berlaku
- c. Alumni Universitas Dinamika Surabaya yang memiliki Kartu KASTI.

**C. Koleksi Perpustakaan**

Koleksi perpustakaan adalah koleksi karya tulis, karya cetak, dan/atau karya rekam dalam berbagai media yang terdiri atas fiksi dan nonfiksi. Perpustakaan menyediakan koleksi yang menunjang kurikulum dan pengembangan *soft skills*. Koleksi meliputi koleksi cetak dan non cetak. Koleksi cetak terdiri dari buku, terbitan berkala (majalah, tabloid, journal, koran, dll), Tugas Akhir/LKP dll, sedangkan koleksi non cetak terdiri dari CD, DVD, Kaset, Video, e-book dan jurnal online.

1. Total koleksi aktif perpustakaan berjumlah 47.655 eksemplar, yang terdiri dari:

- a. Koleksi Cetak:
  - Buku berjumlah 27.811 eksemplar
  - Terbitan berkala 6.337 eksemplar

- Karya Ilmiah / Tugas Akhir berjumlah 8.489 eksemplar
- b. Koleksi Non Cetak:
  - CD/DVD/Kaset/Video 8.644 pcs
  - E-Resorces 2.696 judul, (*e-journal, e-book, MP3, Video Tutorial*)  
(*data jumlah koleksi aktif berdasarkan data Desember 2024*)

## 2. Jenis Koleksi Perpustakaan

Koleksi Perpustakaan Universitas Dinamika Surabaya terdiri dari:

- a. **Koleksi Buku**, merupakan koleksi tercetak yang dalam pengelolaannya diklasifikasikan menjadi:
  - Buku Umum, merupakan koleksi buku tercetak yang dapat dimanfaatkan di dalam dan di luar area perpustakaan
  - Koleksi Khusus, merupakan koleksi buku tercetak yang dapat dimanfaatkan di dalam dan di luar area perpustakaan, memiliki identitas khusus dan pada umumnya adalah handbook penunjang mata kuliah (Koleksi ini memiliki JDDC: BM)
  - Buku Referensi, merupakan koleksi buku tercetak yang hanya dapat dimanfaatkan di dalam area perpustakaan (JDDC: R)
  - Koleksi Buku Kecil, merupakan koleksi buku tercetak yang dapat dimanfaatkan di dalam dan di luar area perpustakaan namun karena ukuran bukunya lebih kecil dari standar buku umum sehingga ditempatkan pada rak khusus (JDDC: KK)
- b. **Koleksi Terbitan Berkala**, merupakan koleksi tercetak yang dalam pengelolaannya diklasifikasikan menjadi:
  - Majalah Lepas, merupakan koleksi majalah tercetak yang dapat dimanfaatkan di dalam dan di luar area perpustakaan
  - Majalah Bendel, merupakan kumpulan majalah lepas yang dalam periode tertentu dikumpulkan menjadi satu kesatuan sehingga dapat dimanfaatkan oleh pemustaka baik di dalam dan di luar area perpustakaan
  - Jurnal, merupakan koleksi tercetak yang dapat dimanfaatkan di dalam dan di luar area perpustakaan (JDDC: JRN)
- c. **Koleksi CD**, merupakan koleksi elektronik yang dalam pengelolaannya diklasifikasikan menjadi:
  - CD Installer, merupakan CD aplikasi yang dapat dimanfaatkan di dalam dan di luar area perpustakaan (JDDC: CDR)
  - CD Buku, merupakan CD Tutorial yang diperoleh dari pembelian buku, dapat dimanfaatkan di dalam dan di luar area perpustakaan (JDDC: CDRT)
  - CD Education, merupakan CD pembelajaran yang dapat dimanfaatkan di dalam dan di luar area perpustakaan (JDDC: CDRE)
  - CD Majalah, merupakan CD yang diperoleh dari pembelian majalah, dapat dimanfaatkan di dalam dan di luar area perpustakaan (JDDC: CDRM)

- CD Installer Reference, merupakan CD aplikasi berlisensi sehingga hanya dapat dimanfaatkan oleh bagian tertentu dan untuk kebutuhan khusus (JDDC: CDRR)
- d. **Koleksi Karya Ilmiah**, merupakan koleksi karya ilmiah dari sivitas akademika Universitas Dinamika (Tugas Akhir, Laporan Kerja Praktek, dan Penelitian Dosen)
- e. **Koleksi Digital**, merupakan koleksi dalam bentuk elektronik berupa karya ilmiah sivitas, e-book, e-journal, e-magazines, audio dan video yang disimpan dalam <http://e-resources.dinamika.ac.id>, <http://digilib.dinamika.ac.id> dan <http://sir.stikom.edu>
- f. **Koran dan Tabloid**, merupakan koleksi yang dapat dibaca hanya di area perpustakaan

#### D. Layanan Perpustakaan

Perpustakaan Universitas Dinamika Surabaya memberikan layanan kepada anggotanya dengan ketentuan sebagai berikut:

1. **Layanan Sirkulasi** merupakan layanan yang diberikan oleh Perpustakaan Universitas Dinamika Surabaya bagi anggota langsung untuk melayani transaksi peminjaman, pengembalian, perpanjangan dan pemesanan koleksi bahan pustaka
2. **Layanan *Reminder* Peminjaman** merupakan layanan yang diberikan oleh Perpustakaan Universitas Dinamika Surabaya bagi anggota langsung berupa informasi melalui *email* dan SMS tentang koleksi yang sedang dipinjam dan mendekati batas akhir pengembalian (2 hari sebelum tanggal pengembalian) melalui *e-mail* dan SMS
3. **Layanan Referensi dan Informasi** merupakan layanan yang diberikan oleh Perpustakaan Universitas Dinamika Surabaya berupa penelusuran informasi tentang subyek tertentu baik berupa materi cetak maupun materi digital dan informasi lainnya terkait dengan pemanfaatan perpustakaan
4. **Layanan Bimbingan Pemustaka** merupakan layanan yang diberikan oleh Perpustakaan Universitas Dinamika Surabaya berupa bimbingan bagi anggota yang belum pernah memanfaatkan perpustakaan dan membutuhkan informasi ataupun bimbingan tentang tata cara pemanfaatan perpustakaan.

#### E. Fasilitas Perpustakaan

Perpustakaan Universitas Dinamika Surabaya memberikan fasilitas kepada anggotanya berupa:

##### 1. **Peminjaman Komputer ILT (Integrated Learning Terminal)**

Fasilitas peminjaman komputer untuk sistem belajar mandiri yang dinamakan Komputer ILT. Komputer ini telah terinstall beberapa software aplikasi yang digunakan saat

perkuliahan sehingga di waktu senggangnya pengguna dapat mempelajari sekaligus mempraktekkan ilmunya di satu terminal. Aplikasi yang dapat dijalankan pada komputer ILT antara lain Visual Studio, Microsoft Office, Java dll. ILT juga menyediakan layanan internet gratis (Ketentuan peminjaman ILT dijelaskan pada poin Tata Tertib Pengguna Perpustakaan).

## 2. Peminjaman Ruang

Perpustakaan Universitas Dinamika Surabaya menempati Gedung Pusat Universitas Dinamika Surabaya yang berada di Lantai 8, Lantai 9 dan Lantai 10 Gedung Merah dengan luas masing-masing adalah 906 m<sup>2</sup>. Ruang yang ada di perpustakaan dapat dipinjam untuk kegiatan pembelajaran dan pameran hasil karya mahasiswa (Ketentuan peminjaman ILT dijelaskan pada poin Tata Tertib Pengguna Perpustakaan).

## 3. Peminjaman Lemari Locker

Perpustakaan Universitas Dinamika Surabaya menyediakan peminjaman lemari locker khusus untuk pengunjung perpustakaan. Pengunjung perpustakaan dapat meminjam lemari untuk menyimpan barang pribadi yang tidak diperkenankan untuk dibawa masuk ke perpustakaan seperti tas, jaket, topi, dll. (Ketentuan peminjaman ILT dijelaskan pada poin Tata Tertib Pengguna Perpustakaan).

## F. Tata Tertib Penggunaan Perpustakaan

### 1. Aturan dan tata tertib pengunjung

Aturan dan tata tertib pengunjung Perpustakaan Universitas Dinamika Surabaya diatur dengan ketentuan sebagai berikut:

- a. Setiap anggota perpustakaan yang berkunjung ke perpustakaan wajib membawa dan atau kartu identitas diri yang masih berlaku, meliputi:
  - Kartu Tanda Mahasiswa (KTM) untuk mahasiswa Universitas Dinamika Surabaya
  - Kartu Identitas Karyawan/ Dosen untuk karyawan dan dosen Universitas Dinamika Surabaya
  - Kartu Keluarga Alumni Dinamika untuk alumni Universitas Dinamika Surabaya
  - Kartu Anggota Baca untuk anggota baca Perpustakaan Universitas Dinamika Surabaya
- b. Setiap tamu Yayasan ataupun tamu dari bagian lain di dalam lingkup Universitas Dinamika Surabaya yang memiliki kepentingan tertentu ataupun diundang untuk berkunjung ke perpustakaan wajib menghubungi petugas terlebih dahulu sebelum masuk ke perpustakaan
- c. Setiap anggota perpustakaan yang akan masuk perpustakaan wajib melalui pintu yang telah ditentukan dan melakukan *tapping* kartu identitasnya pada *RFID Reader* untuk membuka pintu masuk dan sekaligus mengisi daftar kunjungan

- d. Setiap anggota perpustakaan tidak diperkenankan meninggalkan barang berharga di dalam lemari penitipan (Perpustakaan menyediakan peminjaman tas transparan untuk memudahkan membawa barang masuk ke perpustakaan)
- e. Setiap anggota perpustakaan yang berkunjung ke perpustakaan tidak diperkenankan membawa makanan dan minuman masuk ke dalam perpustakaan
- f. Setiap anggota perpustakaan yang berkunjung ke perpustakaan tidak diperkenankan membawa teman di luar sivitas akademika Universitas Dinamikab Surabaya tanpa ijin dari petugas perpustakaan
- g. Setiap anggota perpustakaan yang masuk ke perpustakaan tidak diperkenankan membawa tas pribadinya (tas punggung, tas laptop, dll)
- h. Setiap anggota perpustakaan yang masuk ke perpustakaan tidak diperkenankan memakai jaket, kaos oblong, sandal, dan topi
- i. Setiap anggota perpustakaan yang berkunjung ke perpustakaan wajib mengenakan pakaian rapi (hem/ kaos berkerah dan sepatu)
- j. Setiap pengunjung perpustakaan wajib menjaga ketertiban, ketenangan dan kebersihan perpustakaan
- k. Setiap anggota perpustakaan yang akan melakukan transaksi peminjaman koleksi ataupun pemanfaatan fasilitas lainnya wajib menunjukkan kartu identitas/ kartu mahasiswa miliknya.
- l. Setiap pengunjung perpustakaan wajib menjaga sendiri barang bawaan dengan baik. Segala bentuk kehilangan di dalam area perpustakaan bukan menjadi tanggung jawab perpustakaan.
- m. Seluruh pengunjung perpustakaan wajib mematuhi aturan dan ketentuan yang berlaku dalam hal pemanfaatan koleksi, fasilitas dan layanan dan bersedia dikenakan sanksi apabila melakukan pelanggaran terhadap aturan dan ketentuan yang berlaku.

## **2. Aturan dan Tata Tertib Peminjaman ILT**

- a. Wajib melakukan pendaftaran kepada petugas perpustakaan untuk mendapatkan *user* dan *password*
- b. Wajib melakukan *login* dengan menggunakan *user* dan *password* setiap kali akan menggunakan komputer ILT
- c. Wajib berlaku sopan dan menjaga ketenangan di ruangan ILT sehingga tidak mengganggu ketenangan pengguna lain
- d. Batas waktu peminjaman adalah 1 jam dan bisa diperpanjang jika tidak ada pengguna lain yang memesan
- e. Menggunakan komputer ILT untuk keperluan pembelajaran
- f. Tidak diperkenankan membuka situs-situs pornografi ataupun pornoaksi, melakukan transaksi/ aktivitas ilegal, termasuk di dalamnya percobaan

- untuk mengakses jaringan internal institusi dan tindakan-tindakan lain yang bisa mengakibatkan terjadinya akses jaringan ilegal
- g. Pengguna hanya diperbolehkan menggunakan *software* yang sudah tersedia di komputer ILT dan tidak diperkenankan melakukan modifikasi baik *hardware*, *software* atau *network*.
  - h. Kerusakan terhadap sistem operasi/aplikasi yang dikarenakan tindakan tidak bertanggungjawab akan dikenakan sanksi.
  - i. Pengguna memiliki hak akses internet gratis dan belajar secara mandiri dengan *software* yang telah terinstall di komputer ILT seperti Visual Studio 2005, Professional Edition, Microsoft Office 2007, Java, dll
  - j. Pengguna memiliki hak untuk melakukan *download* artikel penunjang pembelajaran, materi dan tugas kuliah
  - k. Petugas Perpustakaan berhak memutus jaringan dan mengambil tindakan jika terbukti pengguna melakukan pelanggaran terhadap aturan yang telah ditentukan

### **3. Aturan dan Tata Tertib Peminjaman Ruang Perpustakaan**

- a. Peminjaman ruang dilakukan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran, kegiatan seminar, kegiatan perkuliahan berskala kecil, kegiatan rapat, pameran hasil karya mahasiswa dan kegiatan lain yang berhubungan dengan kegiatan institusi
- b. Setiap peminjam wajib mengisi formulir peminjaman minimal 2 hari sebelum pelaksanaan kegiatan
- c. Setiap peminjam wajib meninggalkan identitas diri yang masih berlaku kepada petugas perpustakaan pada saat pelaksanaan kegiatan
- d. Setiap peminjam wajib turut serta menjaga kebersihan ruangan
- e. Setiap peminjam ruang wajib memberikan sedikit gambaran/ deksripsi tentang kegiatan yang akan dilakukan

### **4. Aturan dan Tata Tertib Peminjaman Lemari Locker**

- a. *Locker* hanya boleh dipinjam oleh pengunjung perpustakaan
- b. Pengunjung yang akan menggunakan *locker* wajib meminjam kunci *locker* pada petugas perpustakaan dengan cara menitipkan kartu identitas diri (KTP/ SIM/ STNK) selain Kartu Tanda Mahasiswa (KTM)
- c. Tidak diperkenankan meletakkan barang di atas *locker* ataupun di dalam *locker* tanpa meminjam kunci *locker* (Segala bentuk kehilangan bukan menjadi tanggung jawab perpustakaan)
- d. Pengunjung yang meminjam *locker* wajib mengembalikan kunci *locker* jika akan meninggalkan ruang perpustakaan
- e. Peminjaman *locker* berlaku 1 hari selama jam buka perpustakaan
- f. Keterlambatan pengembalian kunci *locker* akan dikenakan denda sebesar Rp. 10.000/ hari dan berlaku kelipatan
- g. Setiap kehilangan/ kerusakan dikenakan biaya penggantian sebesar Rp. 25.000

- h. Pengunjung yang meminjam *locker* wajib menjaga kebersihan *locker*
- i. Pengunjung yang meminjam *locker* wajib lapor jika terjadi kerusakan pada lemari penitipan
- j. Pengunjung yang meminjam *locker* tidak diperkenankan meninggalkan barang berharga seperti HP, Laptop, Dompet, Perhiasan, Jam Tangan, dan barang lainnya

## 5. Ketentuan Peminjaman Koleksi

Setiap anggota langsung memiliki hak untuk meminjam koleksi perpustakaan yang diatur dengan ketentuan sebagai berikut:

**a. Peminjaman Pengembangan**, merupakan jenis peminjaman koleksi perpustakaan bagi Anggota Langsung perpustakaan dengan ketentuan:

- 8 judul buku, dengan masa pinjam 12 hari kerja
- 8 judul buku, dengan masa pinjam 30 hari kerja khusus untuk Mahasiswa Tugas Akhir
- 4 judul majalah lepas dan/atau majalah bendel dengan masa pinjam 6 hari kerja
- 4 judul CD, dengan masa pinjam 4 hari kerja

**b. Peminjaman Wajib**, merupakan jenis peminjaman koleksi perpustakaan bagi dosen yang mengajar pada semester berjalan dengan ketentuan 8 judul buku untuk 1 Mata Kuliah yang diampu dan masa pinjam 1 semester.

## 6. Ketentuan Perpanjangan Peminjaman

Anggota langsung dapat melakukan perpanjangan peminjaman koleksi dengan ketentuan:

- a. Koleksi yang dipinjam tidak sedang dipesan oleh pengguna lain
- b. Tanggal pengembalian minimal 1 hari sebelum masa peminjaman berakhir
- c. Koleksi yang akan diperpanjang wajib dibawa dan diserahkan kepada petugas sirkulasi untuk dilakukan proses perpanjangan peminjaman dan pembaharuan stempel tanggal kembali
- d. Batas maksimal perpanjangan adalah:
  - Mahasiswa : 2 kali perpanjangan
  - Mahasiswa TA : 1 kali perpanjangan
  - Karyawan atau Dosen : 1 kali perpanjangan
  - Asisten Dosen : 2 kali perpanjangan
  - Peminjaman Wajib : Tidak ada perpanjangan
- e. Anggota yang sudah mencapai batas maksimal perpanjangan koleksi tidak dapat melakukan perpanjangan lagi kecuali dengan kondisi melakukan peminjaman ulang minimal 2 hari setelah koleksi dikembalikan

## 7. Ketentuan Pemesanan Koleksi

Anggota Langsung perpustakaan dapat melakukan pemesanan koleksi yang sedang terpinjam jika dibutuhkan, dengan ketentuan:

- a. Pemesanan hanya dapat dilakukan jika semua eksemplar dari judul yang akan dipesan telah terpinjam
- b. Pemesanan dilakukan melalui komputer katalog dengan memasukkan Nomor Induk Mahasiswa (NIM) dan Nomor Induk Karyawan (NIK) pada kolom yang tersedia
- c. Batas waktu penyimpanan koleksi yang dipesan adalah 3 hari, selebihnya koleksi yang dipesan akan diberikan kepada pemesan berikutnya jika ada atau akan dikembalikan ke rak

## **8. Ketentuan Sanksi dan Denda**

### **a. Keterlambatan Pengembalian Koleksi**

Keterlambatan pengembalian peminjaman koleksi diberlakukan sanksi dan denda dengan ketentuan yang diatur sebagai berikut:

- (1) Keterlambatan pengembalian peminjaman koleksi berlaku denda sebagai berikut:
  - Koleksi Umum (Buku dan Majalah Lepas) berlaku denda Rp. 300 tiap hari untuk setiap eksemplar
  - Koleksi Khusus (Buku dengan tanda Bulat Merah) berlaku denda Rp. 1.000 tiap hari untuk setiap eksemplar
  - Koleksi Majalah Bendel berlaku denda Rp. 1.000 tiap hari untuk setiap eksemplar
  - Koleksi CD berlaku denda Rp. 1.000 tiap hari untuk setiap eksemplar
    - Koleksi Umum yang tercatat dalam Peminjaman Wajib dan Peminjaman Kontrak berlaku denda Rp. 1.000 tiap hari setiap eksemplar
- (2) Skorsing merupakan sanksi berupa pencabutan sementara hak pinjam yang diberlakukan pada anggota yang terlambat mengembalikan koleksi dengan ketentuan:
  - Terlambat 5 – 10 Hari dikenakan skorsing 5 hari
  - Terlambat 11 – 15 hari dikenakan skorsing 10 hari
  - Terlambat lebih dari 15 hari dikenakan skorsing 30 hari

### **b. Koleksi Rusak atau Hilang**

Anggota yang merusakkan atau menghilangkan koleksi yang sedang dipinjam wajib melapor kepada petugas perpustakaan dan mengganti dengan ketentuan:

- Judul koleksi harus sama dengan koleksi yang hilang/ rusak
- Jika koleksi yang hilang/ rusak sudah tidak terbit atau tidak terdapat di toko buku dapat diganti dengan terbitan baru dengan judul dan subyek yang sama
- Jika koleksi yang hilang/ rusak adalah Buku Ajar/ Modul atau koleksi yang sudah tidak terbit namun masih dibutuhkan oleh pengguna lain, dapat melakukan penggantian sesuai dengan aslinya

- Jangka waktu penggantian adalah 6 hari terhitung pada saat melakukan pelaporan koleksi hilang
- Peminjam yang merusakkan kotak CD wajib mengganti dengan kotak CD yang baru.

# **PROGRAM STUDI S1 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL**

## **1. Identitas Program Studi**

- a. Nama Program Studi : Desain Komunikasi Visual
- b. Jenjang : S1
- c. Nama Pendek Program Studi : DKV
- d. Fakultas : Fakultas Desain dan Industri Kreatif
- e. Universitas : Universitas Dinamika
- f. Alamat : Jl. Raya Kedung Baruk 98
- g. Kabupaten/Kota : Surabaya
- h. Kode Pos : 60298
- i. Nomor Telepon : 062-031-8721731
- j. Nomor Faximile : 062-031-8710218
- k. Alamat E-mail : [dkv@dinamika.ac.id](mailto:dkv@dinamika.ac.id)
- l. Alamat Website : <https://dinamika.ac.id/>
- m. Gelar yang diberikan : S.Ds.
- n. Bulan - Tahun Pendirian : Juli - 2019
- o. Akreditasi : Unggul
- p. SK Pendirian : No. 655/KPT/I/2019
- q. SK Akreditasi : No. 7052/SK/BAN-PT/Ak/S/VII2025

## **2. Evaluasi Kurikulum dan *Tracer Study***

Kurikulum Peninjauan kurikulum PS S1 DKV Universitas Dinamika mengacu pada SK Rektor Tentang kebijakan akademik nomor: 052/KPT-058/IX/2019 Universitas menjamin bahwa evaluasi, penyesuaian dan/atau pembaharuan kurikulum, serta

proses pembelajaran dilakukan secara berkala oleh program studi minimal setiap 2 (dua) tahun. Ruang lingkup peninjauan kurikulum meliputi evaluasi dari kurikulum lama dengan mempertimbangkan *Tracer Study*, *stakeholders*, dan kompetensi lulusan.

Penelusuran lulusan PS S1 DKV dilakukan terpusat oleh bagian Pusat Layanan Karir dan Alumni (PLKA). yang memiliki fungsi diantaranya sebagai bagian yang melakukan penelusuran dan pelacakan keberadaan dan kondisi alumni Universitas Dinamika. PLKA melakukan analisis hal-hal yang berkaitan dengan *hard skill* dan *soft skill* alumni. Hal-hal yang dianalisis meliputi etika/integritas, keahlian pada bidang ilmu, kemampuan bahasa asing, penggunaan teknologi informasi, kemampuan berkomunikasi, kerjasama dan pengembangan diri.

Penelusuran lulusan dilakukan secara daring terhadap lulusan melalui *google form* dan setelah melakukan penyebaran angket, bagian PLKA akan merekapitulasi dan mengolah hasil penelusuran lulusan untuk selanjutnya hasil dari penelusuran tersebut akan dilakukan diseminasi pada tingkat UPPS sampai PS. Hasil dari pengolahan penelusuran lulusan akan digunakan untuk evaluasi pengembangan kurikulum Program Studi. Berikut merupakan hasil *tracer study* yang telah dilakukan, yang meliputi waktu tunggu lulusan, kesesuaian bidang kerja, dan kepuasan pengguna:

Tabel 1. Waktu Tunggu Lulusan

Prodi	< 3 Bulan	3-≤ 6 Bulan	7-18 Bulan	≥ 18 Bulan	Rata-Rata (Bulan)	Persentase <3 Bulan
S1 Akuntansi	4	0	2	0	3.67	67%
S1 Manajemen	6	0	0	0	1.17	100%
D4 Produksi Film dan Televisi	2	2	1	0	4.20	40%
S1 Desain Produk	4	0	0	0	1.25	100%
S1 Desain Komunikasi Visual	12	3	5	0	4.10	60%
D3 Sistem informasi	5	1	0	0	1.83	83%
S1 Sistem Informasi	30	14	11	0	3.78	55%
S1 Teknik Komputer	4	7	1	0	3.42	33%

Tabel 2. Kesesuaian Bidang Kerja

Prodi	Sangat Erat	Erat	Cukup Erat	Kurang Erat	Tidak Sama Sekali
S1 Akuntansi	3	2	1	0	0
S1 Manajemen	3	2	1	0	0
D4 Produksi Film dan Televisi	1	2	1	0	1
S1 Desain Produk	0	2	2	0	0
S1 Desain Komunikasi Visual	10	3	5	0	2
D3 Sistem informasi	0	0	3	2	2
S1 Sistem Informasi	16	15	12	9	4
S1 Teknik Komputer	4	2	2	3	1
Total (Universitas)	37	28	27	14	10

Tabel 3. Kepuasan Pengguna

Pertanyaan	Sangat Baik	Baik	Kurang	Sangat kurang
Etika	73%	27%	0%	0%
Keahlian berdasarkan bidang ilmu	83%	17%	0%	0%
Kemampuan Berbahasa Asing	33%	50%	17%	0%
Penggunaan Teknologi Informasi	78%	22%	0%	0%
Kemampuan Berkomunikasi	78%	22%	0%	0%
Kerja Sama Tim	89%	11%	0%	0%
Pengembangan Diri	75%	25%	0%	0%
Kepribadian	47%	20%	13%	20%
Tuntutan Industri 4.0	42%	25%	8%	25%

### 3. Definisi Program Studi

Program studi yang mendidik mahasiswa Desain Komunikasi Visual yang menitikberatkan pada keilmuan dan keahlian dalam bidang *smart branding* dan *advertising* yang inovatif berbasis kearifan lokal yang diakui secara global.

### 4. Landasan Perancangan dan Pengembangan Kurikulum

#### a. University Value

Berpedoman pada semboyan Dynamic Movement Towards Excellence, Universitas Dinamika yang bertransformasi dari STIKOM Surabaya terus bergerak dinamis dan menjadi Perguruan Tinggi yang produktif dalam berinovasi. Tidak hanya berfokus menghasilkan lulusan dengan nilai terbaik, Universitas Dinamika juga mengutamakan kualitas para lulusan dengan mengembangkan *hard skill* serta *soft skill* melalui kegiatan-kegiatan akademis maupun non akademis selama menjalankan masa studi. Selain itu, Universitas Dinamika sebagai Perguruan

Tinggi berbasis teknologi juga menekankan nilai integritas yang diharapkan menjadi bekal untuk bersaing secara kompetitif di dunia pekerjaan.

#### **b. Landasan Filosofis**

Kurikulum yang baik adalah kurikulum yang dirancang dengan matang, relevan, dan memenuhi kebutuhan mahasiswa akan pengetahuan, ilmu dan keterampilan. Serta mempertimbangkan perubahan dalam masyarakat dan teknologi yang sesuai dengan budi pekerti luhur dalam menjaga nilai-nilai bangsa Indonesia, Bhineka Tunggal Ika, dan kepedulian terhadap sesama manusia dalam meningkatkan kesejahteraan sosial. Landasan filosofis dalam Program Studi Desain Komunikasi Visual adalah dasar-dasar pemikiran filosofis yang menjadi landasan utama dalam pengembangan kurikulum, metode pengajaran, dan tujuan. Berikut beberapa landasan filosofis yang menjadi dasar bagi Prodi Desain Komunikasi Visual:

1. Desainer memiliki kebebasan ekspresi dalam menciptakan pesan visual yang kuat dan efektif.
2. Desainer memahami budaya, nilai-nilai, dan konteks sosial di masyarakat
3. Desainer mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang berkaitan dengan bidang desain komunikasi visual.
4. Desainer dapat mempertimbangkan dampak sosial, budaya, dan lingkungan dari karya-karya yang diciptakan.
5. Desainer mampu bekerja secara kolaboratif dengan disiplin ilmu yang sama maupun antar-disiplin.
6. Desainer mampu beradaptasi dalam lingkungan yang semakin terhubung secara global.

#### **c. Landasan Sosiologis**

Pengembangan kurikulum dilakukan dengan tujuan untuk mewadahi dan menjembatani pelestarian warisan kebudayaan Indonesia terhadap perkembangan teknologi di era globalisasi. Dengan adanya globalisasi dimana terdapat peningkatan aktivitas hubungan internasional yang mengakibatkan adanya ketergantungan antara satu dengan lainnya, masing-masing negara masih mempertahankan identitasnya (Scholte, 2005). Kebudayaan Indonesia sebagai salah satu identitas bangsa merupakan topik yang serius di kalangan civitas

akademik di berbagai negara (Plafreyman, 2007). Hal ini yang sebaiknya diperhatikan oleh program studi untuk dapat menyediakan proses pembelajaran yang berorientasi kepada kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan unsur kearifan lokal agar dapat menghasilkan lulusan yang memahami keragaman budaya yang ada dan memiliki jiwa toleransi yang tinggi dalam bermasyarakat.

Berdasarkan hal tersebut, kurikulum Program Studi Desain Komunikasi Visual mampu memfasilitasi mahasiswa sebagai *agent of change, social control, moral force, iron stock, dan guardian of value* di masyarakat dengan beberapa aspek landasan sosiologis sebagai berikut:

1. Mahasiswa dapat melakukan studi budaya dan identitas untuk mempelajari bagaimana desain komunikasi visual dapat memengaruhi dan merefleksikan budaya lokal dan global.
2. Mahasiswa mampu untuk menciptakan pesan visual yang memperhatikan diversitas dan inklusi dalam desain dengan sensitif terhadap perbedaan budaya, gender, ras, dan latar belakang lainnya
3. Mahasiswa mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan penggunaan media sosial sebagai media yang digunakan untuk berinteraksi dengan masyarakat dalam penyampaian pesan komunikasi visual
4. Mahasiswa dapat mempelajari studi kasus kontemporer yang mencerminkan isu-isu sosial dan budaya yang relevan dalam desain komunikasi visual saat ini.
5. Mahasiswa mampu mengerjakan proyek kolaboratif yang mengintegrasikan ilmu desain dengan bidang lainnya dan mengevaluasi dampak sosialnya.

#### **b. Landasan Psikologis**

Pembuatan kurikulum untuk program studi Desain Komunikasi Visual (DKV) didasarkan pada prinsip-prinsip psikologis yang mengakomodasi kebutuhan belajar dan pengembangan mahasiswa dalam konteks desain dan komunikasi visual. Beberapa landasan psikologis yang relevan untuk pembuatan kurikulum program studi DKV meliputi:

1. Kecakapan Kognitif dan Kreativitas

Kurikulum dirancang untuk merangsang perkembangan kecakapan kognitif, seperti kemampuan berpikir kritis, analitis, dan kreatif serta aktivitas seperti pemecahan masalah, proyek desain, dan tantangan kreatif yang membantu mengasah kemampuan berpikir kreatif dan inovatif mahasiswa.

#### 2. Pengalaman Aktif dan Praktikum:

Pembelajaran praktis merupakan aspek kunci dalam kurikulum DKV. Mahasiswa harus diberikan kesempatan untuk terlibat dalam proyek nyata, magang, atau praktikum di dunia nyata. Hal ini membantu mereka mengaplikasikan pengetahuan teoritis ke dalam konteks praktis, mengembangkan keterampilan teknis, dan membangun kepercayaan diri.

#### 3. Motivasi Intrinsik:

Desain kurikulum harus dirancang untuk merangsang motivasi intrinsik mahasiswa. Pilihan materi yang menarik, tugas-tugas kreatif, dan tantangan desain yang menantang dapat membantu menjaga minat dan semangat mahasiswa dalam belajar. Pengakuan terhadap pencapaian mereka juga dapat meningkatkan rasa bangga dan motivasi.

#### 4. Kemampuan Beradaptasi:

Kurikulum DKV perlu fleksibel dan dapat beradaptasi dengan cepat terhadap perubahan tren desain dan teknologi. Kehadiran mata kuliah opsional atau modul tambahan yang dapat diambil mahasiswa sesuai minat dan perkembangan mereka membantu memastikan bahwa kurikulum tetap relevan dan up-to-date.

#### 5. Pembelajaran Berbasis Proyek:

Pendekatan pembelajaran berbasis proyek dapat memberikan pengalaman belajar yang berfokus pada aplikasi praktis. Melalui proyek-proyek desain yang kompleks, mahasiswa dapat mengembangkan keterampilan berkolaborasi, manajemen waktu, dan problem-solving.

#### 6. Keterlibatan dan Partisipasi Aktif:

Interaksi mahasiswa dengan sesama mahasiswa dan dosen dalam lingkungan belajar yang terbuka dan inklusif dapat meningkatkan motivasi belajar dan memfasilitasi diskusi yang merangsang pemikiran kritis.

#### 7. Penghargaan dan Umpan Balik:

Umpan balik konstruktif dari dosen dan rekan mahasiswa membantu mahasiswa untuk memahami kekuatan dan area yang perlu ditingkatkan dalam pekerjaan

desain mereka. Ini juga berkontribusi pada pembentukan self-efficacy yang lebih tinggi.

#### 8. Diversitas Kreatif:

Kurikulum harus mendorong eksplorasi dan pengembangan beragam gaya, ide, dan pendekatan dalam desain. Ini membantu menghormati keragaman pandangan dan memungkinkan setiap mahasiswa mengeksplorasi identitas kreatif mereka sendiri.

#### 9. Pengembangan Portofolio:

Pembelajaran dalam kurikulum DKV harus mengarah pada pengembangan portofolio yang kuat dan beragam. Portofolio ini akan membantu mahasiswa dalam mencari pekerjaan atau melanjutkan pendidikan, serta merefleksikan perkembangan kreativitas dan keterampilan mereka.

Dalam keseluruhan, pembuatan kurikulum program studi DKV harus mempertimbangkan aspek-aspek psikologis di atas untuk menciptakan lingkungan belajar yang merangsang, inspiratif, dan sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan mahasiswa dalam bidang desain komunikasi visual.

### **c. Landasan Historis**

Universitas Dinamika, yang sebelumnya bernama STIKOM Surabaya merupakan perguruan tinggi swasta yang sudah ada lebih dari 30 tahun yang lalu. Berkembang bersama tuntutan era, STIKOM Surabaya sempat berubah menjadi Institut Bisnis dan Informatika STIKOM Surabaya dan pada 29 Juli 2019 berganti nama dan status menjadi Universitas Dinamika dalam rangka melebarkan sayap demi meningkatkan kualitas pendidikan di berbagai ranah keilmuan lainnya. Saat ini Universitas Dinamika memiliki tiga fakultas unggulan, yaitu Fakultas Teknologi & Informatika, Fakultas Ekonomi & Bisnis, dan Fakultas Desain & Industri Kreatif. Khususnya di Fakultas Desain dan Industri Kreatif, terdapat beberapa pilihan program studi yakni S1 Desain Komunikasi Visual, S1 Desain Produk dan DIV Produksi Film dan Televisi. Pada awalnya, Ketiga program studi tersebut dikelola di bawah naungan Fakultas Teknologi & Informatika. Namun, pemahaman dasar, cakupan dan karakteristik ketiga program studi tersebut kurang sesuai dengan Fakultas Teknologi & Informatika. Terlebih lagi, industri kreatif di Indonesia saat ini semakin diminati dan berkembang pesat. Sebagai langkah untuk menjawab tantangan dan mengisi kesempatan tersebut, Universitas Dinamika mendirikan

Fakultas Desain & Industri Kreatif yang mencakup ketiga program studi tersebut di atas dengan pengharapan agar lebih fokus dan partisipatif dalam memajukan industri kreatif di Indonesia. Fakultas Desain & Industri Kreatif Universitas Dinamika terbentuk pada bulan Juni 2021.

Keberhasilan Prodi DKV Universitas Dinamika dalam meraih akreditasi “Unggul” pada Agustus 2025, menjadi bukti komitmen program studi untuk senantiasa menjaga mutu pendidikan, menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman, serta memastikan lulusan memiliki daya saing tinggi di tingkat nasional maupun internasional. Sebagai salah satu prodi paling muda di Universitas Dinamika yang lahir dari tahun 2008, Prodi S1 DKV harus memiliki kurikulum sebagai rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan ajar serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan Pendidikan Tinggi. Kurikulum sebagai arah dan tujuan pengembangan memiliki dinamika dalam upaya untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Hal tersebut sebagai konsekuensi dari perkembangan masyarakat yang harus mampu diakomodasi oleh Prodi. Masyarakat adalah sebuah lembaga yang dinamis. Kedinamisan itu terjadi akibat tuntutan perkembangan masyarakat yang tumbuh pesat dan kebutuhan atas kehidupan yang lebih baik. Oleh karenanya pengembangan kurikulum dituntut mampu mengakomodasi perkembangan zaman. Dalam rangka menyiapkan lulusan yang berkompentensi dan lebih masuk dengan kebutuhan jaman, pengembangan kurikulum program studi diarahkan untuk menjawab kebutuhan yang muncul dan tantangan yang akan dihadapi di masa datang. Cepatnya perubahan sosial, budaya, dunia kerja dan teknologi informasi dan digital merupakan sebagian tantangan yang akan dihadapi oleh lulusan. Oleh karenanya, dalam pengembangan kurikulum diperlukan link and match dengan dunia industri, dunia kerja dan masa depan yang cepat berubah. Selain link and match, proses pembelajaran yang inovatif juga diperlukan untuk memfasilitasi mahasiswa dalam mencapai capaian pembelajaran yang ditetapkan secara optimal dan relevan. Kurikulum Prodi Desain Komunikasi Visual tahun 2025 merupakan penyempurnaan kurikulum tahun 2023. Kurikulum tersebut memuat seperangkat rencana dan pengaturan tentang capaian pembelajaran lulusan, bahan kajian, proses, dan penilaian yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan pendidikan di Prodi DKV.

#### **d. Landasan Yuridis**

Landasan hukum menjadi rujukan pada tahapan pengembangan kurikulum program studi Desain Komunikasi Visual untuk menjamin pelaksanaan dan tercapainya tujuan kurikulum. Berikut beberapa landasan hukum yang diperlukan dalam pengembangan kurikulum Desain Komunikasi Visual 2023:

1. Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 BAB XIII Pasal 31 (1) Setiap warga negara berhak mendapat pendidikan.
2. Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab III Pasal 4
3. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2005 Nomor 157, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4586);
4. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2012 Nomor 158, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5336);
5. Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2012, Tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI);
6. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 73 Tahun 2013, Tentang Penerapan KKNI Bidang Perguruan Tinggi;
7. Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 44 Tahun 2015, Tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi; 12 KPT
8. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 81 Tahun 2014, Tentang Ijazah, Sertifikat Kompetensi, Dan Sertifikat Profesi Pendidikan Tinggi;
9. Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2016, Tentang Akreditasi Program Studi dan Perguruan Tinggi;
10. Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 62 Tahun 2016 Tentang Sistem Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi;

11. Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2015 Tentang Rencana Strategis Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Tahun 2015-2019.
12. Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 55 Tahun 2017 Tentang Pendidikan Standar Guru.
13. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2018 Tentang Penguatan Pendidikan Karakter Pada Satuan Pendidikan Formal pasal 1
14. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2020 Tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi Bab I Pasal 3.
15. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2020 Pasal 11 tentang standar proses pembelajaran

#### **5. Visi Program Studi**

Menjadi program studi di bidang Smart branding dan advertising yang inovatif berbasis kearifan lokal yang diakui secara global

#### **6. Misi Program Studi**

- a. Menyelenggarakan pendidikan yang memiliki kompetensi di bidang smart branding dan advertising berbasis kearifan lokal dengan lulusan yang adaptif terhadap fungsi sosial, berintegritas, inovatif, menguasai teknologi digital dan berjiwa entrepreneur yang mampu bersaing secara global
- b. Melaksanakan penelitian dan pengabdian di bidang smart branding dan advertising
- c. Berjejaring dengan stakeholders di bidang Industri Kreatif

#### **7. Program Educational Objective (PEO)**

- a. Menghasilkan sarjana desain yang memiliki kompetensi di bidang *graphic design, advertising, branding management* dan *inter media (new media development)*.
- b. Menghasilkan sarjana desain yang inovatif, adaptif, dan berdaya saing global
- c. Menghasilkan sarjana desain yang bermanfaat bagi masyarakat dan Industri kreatif

- d. Menghasilkan sarjana desain yang mampu berkolaborasi dengan berbagai disiplin ilmu secara kreatif, profesional, dan bertanggung jawab

## **8. Profil Lulusan Program Studi**

- a. Memiliki kompetensi di bidang *graphic design, advertising, branding management* dan *inter media (new media development)*
- b. Menjadi desainer yang inovatif, adaptif, dan berdaya saing global
- c. Menjadi desainer yang bermanfaat bagi masyarakat dan Industri kreatif
- d. Memiliki kemampuan untuk berkolaborasi dengan berbagai disiplin ilmu secara kreatif, profesional, dan bertanggung jawab

## **9. Kompetensi Lulusan Berdasarkan Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI)**

### **a. Sikap**

1. Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius.
2. Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika.
3. Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban berdasarkan Pancasila.
4. Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggung jawab pada negara dan bangsa.
5. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain.
6. Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan
7. Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara.
8. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik.
9. Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri.
10. Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan.
11. Adaptif terhadap perkembangan ilmu dan teknologi.

12. Menjalankan tugas dengan penuh tanggung jawab dalam menghasilkan kajian dan karya di bidang desain komunikasi visual.
13. Memiliki sikap tangguh dan ulet dalam menyelesaikan permasalahan

**b. Keterampilan Umum**

1. Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan/atau teknologi sesuai dengan bidang keahliannya.
2. Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur.
3. Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan, teknologi atau seni sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi.
4. Menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi.
5. Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data.
6. Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya.
7. Mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya.
8. Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada di bawah tanggungjawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri.
9. Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan, dan mencegah plagiasi.

**c. Pengetahuan**

1. Memiliki keahlian dasar dalam bidang ilmu Branding dan Advertising.

2. Menguasai prinsip-prinsip dasar seni rupa dan desain.
3. Menguasai pengetahuan sejarah seni visual dan desain Indonesia maupun dunia.
4. Menguasai teori media dan komunikasi yang relevan dengan desain komunikasi visual.
5. Menguasai prinsip manajemen proyek desain komunikasi visual.
6. Menguasai metode perancangan karya desain komunikasi visual sebagai solusi permasalahan.
7. Menguasai metode produksi karya desain komunikasi visual.
8. Menguasai metode riset yang relevan untuk memahami khalayak sasaran desain Komunikasi visual.
9. Menguasai pengetahuan perkembangan teknologi dan perkembangan media terkait Desain Komunikasi Visual.
10. Menguasai pengetahuan HKI terkait Desain Komunikasi Visual.
11. Menguasai etika keprofesian Desain Komunikasi Visual.

**d. Keterampilan Khusus**

1. Mampu merancang sebuah branding dan advertising serta penerapannya pada media.
2. Mampu menerapkan elemen dan prinsip desain pada media komunikasi visual.
3. Mampu mengolah gambar dengan menggunakan teknologi yang sesuai.
4. Mampu menerapkan tipografi pada media komunikasi visual menggunakan teknologi yang sesuai.
5. Mampu mengolah unsur audio visual pada perancangan karya komunikasi visual.
6. Mampu menggunakan perangkat dan teknologi yang relevan dalam proses perancangan karya komunikasi visual.
7. Mampu menyusun konsep dan narasi perancangan karya komunikasi visual berdasarkan riset dan analisis yang terstruktur.
8. Mampu merancang karya desain komunikasi visual dengan teknologi dan media yang relevan untuk pemecahan masalah secara kreatif.
9. Mampu menyusun strategi komunikasi visual sebagai pemecahan masalah.

10. Mampu memanfaatkan hasil riset terkait desain komunikasi visual sebagai dasar pemecahan masalah.
11. Mampu mengevaluasi secara kritis dan objektif karya komunikasi visual.
12. Mampu berkolaborasi dalam proses perancangan karya komunikasi visual untuk memecahkan masalah.
13. Mampu menerapkan manajemen proyek desain Komunikasi visual.
14. Mampu mempresentasikan karya komunikasi visual.

### 10. Program Learning Outcome (PLO) dan Pemetaannya dengan Kompetensi KKNI

<b>PLO</b>	Memecahkan masalah yang ada di masyarakat melalui pendekatan keilmuan DKV dengan didukung teknologi digital yang meliputi bidang smart branding, manajemen, advertising, desain grafis, dan new media	Mengembangkan jiwa kewirausahaan dengan menerapkan etika dan kompetensi profesi DKV secara mandiri dan teamwork	Memiliki kemampuan tata kelola konseptual dan penerapannya dengan dukungan teknologi digital untuk menciptakan inovasi yang berdaya saing global	Mampu berkolaborasi di bidang industri kreatif dengan kreatif, profesional, dan bertanggung jawab secara global	Mampu memahami metodologi, melaksanakan dan mempublikasikan hasil penelitian dalam sebuah artikel ilmiah	Mampu mengimplementasikan nilai keagamaan, berbudi pekerti luhur, berbangsa dan berbudaya dalam menjalankan pekerjaan di bidang desain komunikasi visual.	Mampu menerapkan kedisiplinan dalam hukum, kehidupan bermasyarakat dan bernegara
<b>KKNI</b>	<b>PLO-01</b>	<b>PLO-02</b>	<b>PLO-03</b>	<b>PLO-04</b>	<b>PLO-05</b>	<b>PLO-06</b>	<b>PLO-07</b>
<b>SIKAP (S)</b>							
Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius.	√	√	√	√	√	√	√
Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika.	√	√	√	√	√	√	√
Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban berdasarkan Pancasila.	√	√	√	√	√	√	√
Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggung jawab pada negara dan bangsa.							√
Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain.	√		√	√	√	√	√

Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan		√		√		√	√
Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara.		√		√		√	√
Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik.		√					
Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri		√		√			
Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan.		√	√				
Adaptif terhadap perkembangan ilmu dan teknologi.	√		√	√		√	
Menjalankan tugas dengan penuh tanggung jawab dalam menghasilkan kajian dan karya di bidang desain komunikasi visual.	√		√			√	
Memiliki sikap tangguh dan ulet dalam menyelesaikan permasalahan			√		√	√	√
<b>KETERAMPILAN UMUM (KU)</b>							
Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan/atau teknologi sesuai dengan bidang keahliannya.	√		√				

Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur.		√					
Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan, teknologi atau seni sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi.	√			√			
Menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi.			√		√	√	√
Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data.	√			√			
Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya.				√			

Mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya.		√					
Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada di bawah tanggungjawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri.		√					
Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan, dan mencegah plagiasi.			√				√
<b>PENGETAHUAN (P)</b>							
Memiliki keahlian dasar dalam bidang ilmu Branding dan Advertising.	√						
Menguasai prinsip-prinsip dasar seni rupa dan desain.	√						
Menguasai pengetahuan sejarah seni visual dan desain Indonesia maupun dunia.	√						
Menguasai teori media dan komunikasi yang relevan dengan desain komunikasi visual.	√						
Menguasai prinsip manajemen proyek desain komunikasi visual.	√		√		√		
Menguasai metode perancangan karya desain	√		√		√		

komunikasi visual sebagai solusi permasalahan.							
Menguasai metode produksi karya desain komunikasi visual.			√		√		
Menguasai metode riset yang relevan untuk memahami khalayak sasaran desain Komunikasi visual.	√				√		
Menguasai pengetahuan perkembangan teknologi dan perkembangan media terkait Desain Komunikasi Visual.			√				
Menguasai pengetahuan HKI terkait Desain Komunikasi Visual.							√
Menguasai etika keprofesian Desain Komunikasi Visual.		√				√	
<b>KETERAMPILAN KHUSUS (KK)</b>							
Mampu merancang sebuah branding dan advertising serta penerapannya pada media.	√		√				
Mampu menerapkan elemen dan prinsip desain pada media komunikasi visual.	√						
Mampu mengolah gambar dengan menggunakan teknologi yang sesuai.			√				
Mampu menerapkan tipografi pada media komunikasi visual menggunakan teknologi yang sesuai.			√				
Mampu mengolah unsur audio visual pada perancangan karya komunikasi visual.			√				
Mampu menggunakan perangkat dan teknologi yang relevan dalam proses			√				

perancangan karya komunikasi visual.							
Mampu menyusun konsep dan narasi perancangan karya komunikasi visual berdasarkan riset dan analisis yang terstruktur.	√				√		
Mampu merancang karya desain komunikasi visual dengan teknologi dan media yang relevan untuk pemecahan masalah secara kreatif.	√		√				
Mampu menyusun strategi komunikasi visual sebagai pemecahan masalah.			√		√		
Mampu memanfaatkan hasil riset terkait desain komunikasi visual sebagai dasar pemecahan masalah.	√				√		
Mampu mengevaluasi secara kritis dan objektif karya komunikasi visual.						√	
Mampu berkolaborasi dalam proses perancangan karya komunikasi visual untuk memecahkan masalah.	√	√		√			
Mampu menerapkan manajemen proyek desain Komunikasi visual.			√		√		
Mampu mempresentasikan karya komunikasi visual.					√		

## 11. Dukungan PLO terhadap PEO

Kode PLO	Deskripsi PLO	PEO-01	PEO-02	PEO-03	PEO-04
PLO-01	Memecahkan masalah yang ada di masyarakat melalui pendekatan keilmuan DKV dengan didukung teknologi digital yang meliputi bidang smart branding, manajemen, advertising, desain grafis, dan new media	√	√	√	√
PLO-02	Mengembangkan jiwa kewirausahaan dengan menerapkan etika dan kompetensi profesi DKV secara mandiri dan teamwork	√		√	
PLO-03	Memiliki kemampuan tata kelola konseptual dan penerapannya dengan dukungan teknologi digital untuk menciptakan inovasi yang berdaya saing global	√	√		
PLO-04	Mampu berkolaborasi di bidang industri kreatif dengan kreatif, profesional, dan bertanggung jawab secara global	√	√	√	√
PLO-05	Mampu memahami metodologi, melaksanakan dan mempublikasikan hasil penelitian dalam sebuah artikel ilmiah	√	√	√	
PLO-06	Mampu mengimplementasikan nilai keagamaan, berbudi pekerti luhur, berbangsa dan berbudaya dalam menjalankan pekerjaan di bidang desain komunikasi visual.	√	√	√	√
PLO-07	Mampu menerapkan kedisiplinan dalam hukum, kehidupan bermasyarakat dan bernegara	√		√	

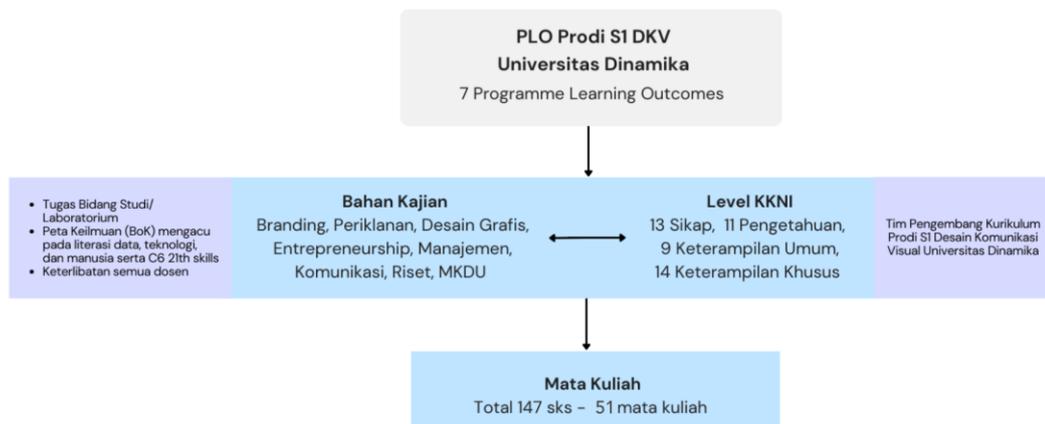
## 12. Distribusi Bahan Kajian terhadap PLO

Kode PLO [format kode = PLO-XX, XX = nomor urut]	Bahan Kajian [Bahan kajian dapat diambil (bersumber) dari bidang ilmu penyusun program studi]
PLO-01	Branding, Periklanan, Desain Grafis, Riset, Komunikasi, Manajemen, Entrepreneurship
PLO-02	Entrepreneurship, Manajemen, riset, komunikasi,
PLO-03	Komunikasi, Desain Grafis, Manajemen, Riset, Branding, Entrepreneurship, Periklanan
PLO-04	Komunikasi
PLO-05	Riset
PLO-06	MKDU
PLO-07	MKDU

### 13. Pembentukan Mata Kuliah (MK) dan Penentuan Bobot sks

Mata kuliah yang ada pada prodi S1 DKV Universitas Dinamika dibentuk berdasarkan 7 PLO prodi yang telah disesuaikan dengan standar kualifikasi KKNI dan SN-Dikti. PLO prodi S1 DKV mengacu pada PLO prodi DKV se-Indonesia yang disosialisasikan pada kegiatan Rakornas Asprodi 2023 dan Rakornas Asprodi 2024, dengan penambahan beberapa poin untuk memberi ciri lulusan prodi S1 DKV Universitas Dinamika. PLO Prodi S1 DKV disesuaikan dengan kemampuan yang diperlukan pada era industri 4.0, yakni kemampuan literasi data, teknologi, manusia, keterampilan abad 21 yang menumbuhkan HOTS (High Order Thinking Skills), pemahaman era industri 4.0 dan perkembangannya, pemahaman ilmu untuk diamalkan bagi kemaslahatan bersama secara lokal, nasional, dan global, serta kompetensi tambahan yang dapat dicapai di luar prodi melalui program MBKM.

PLO prodi S1 DKV Universitas Dinamika terdiri dari unsur 13 poin sikap, 11 poin pengetahuan, 9 poin keterampilan umum, dan 14 poin keterampilan khusus. Dalam pembentukan mata kuliah, beberapa poin PLO prodi S1 DKV dipilih yang sesuai sebagai dasar pembentukan mata kuliah yang kemudian dilakukan pemilahan bahan kajian yang tertera pada poin-poin PLO tersebut. Tiap bahan kajian memiliki cabang ilmu yang kemudian diuraikan secara lebih detail menjadi mata kuliah dengan jumlah sks yang disesuaikan dengan bobot masing-masing. Mekanisme pembentukan mata kuliah berdasarkan PLO dan bahan kajian serta penetapan bobot sksnya dapat dilihat pada gambar 13.1.



Gambar 13.1 Mekanisme pembentukan mata kuliah berdasarkan PLO dan bahan kajian serta penetapan bobot sksnya



	Bahan Kajian	Periklanan					Manajemen		Riset			Komunikasi				Entrepreneurship			MKDU			MKU		
	Mata Kuliah	Fotografi Periklanan	Teori Periklanan	Audio Visual Periklanan	Copywriting	Integrated Marketing Communication	Manajemen Periklanan	Manajemen Event	Statistik	Metodologi Penelitian Desain	Tugas Akhir	Proses Komunikasi	Bahasa Inggris Profesional	Sosiologi Komunikasi	Public Speaking	Etika Profesi	Creativepreneurship	Kerja Praktik	Pendidikan Agama	Pancasila	Kewarganegaraan	Bahasa Indonesia	Bahasa Inggris	Dasar teknologi dan Informasi
Kode PLO	Deskripsi PLO																							
PLO-01	Memecahkan masalah yang ada di masyarakat melalui pendekatan keilmuan DKV dengan didukung teknologi digital yang meliputi bidang smart branding, manajemen, advertising, desain grafis, dan new media	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v	v			v						v	v
PLO-02	Mengembangkan jiwa kewirausahaan dengan menerapkan etika dan kompetensi profesi DKV secara mandiri dan teamwork					v				v		v			v	v	v							v
PLO-03	Memiliki kemampuan tata kelola konseptual dan penerapannya dengan dukungan teknologi digital untuk menciptakan inovasi yang berdaya saing global	v		v	v	v		v			v	v		v			v					v	v	
PLO-04	Mampu berkolaborasi di bidang industri kreatif dengan kreatif, profesional, dan bertanggung jawab secara global	v		v	v	v		v			v	v	v			v	v					v		v
PLO-05	Mampu memahami metodologi, melaksanakan dan mempublikasikan hasil penelitian dalam sebuah artikel ilmiah							v	v	v						v	v							v
PLO-06	Mampu mengimplementasikan nilai keagamaan, berbudi pekerti luhur, berbangsa dan berbudaya dalam menjalankan pekerjaan di bidang desain komunikasi visual.			v	v	v					v	v		v	v		v	v	v	v	v			
PLO-07	Mampu menerapkan kedisiplinan dalam hukum, kehidupan bermasyarakat dan bernegara				v	v					v				v		v		v	v	v			

## 15. Course Learning Outcome (CLO)

MK	SKS	BAHAN KAJIAN	PLO-01	PLO-02	PLO-03	PLO-04	PLO-05	PLO-06	PLO-07	Capaian Pembelajaran MK (CLO)
Desain Logo dan Identitas Visual	5	<b>Branding</b>	√		√	√		√		Mahasiswa mampu memahami pengertian dasar logo dan identitas visual beserta implementasinya Mahasiswa mampu merumuskan konsep desain dan mengembangkan ide gagasan untuk perancangan desain logo dan identitas visual Mahasiswa mampu merancang desain logo dan identitas visual, serta mengimplementasikan dalam berbagai media yang terintegrasi Mahasiswa mampu mempresentasikan karya desain logo dan identitas visual dalam bentuk pameran
Riset Media dan Branding	5		√		√	√				Mahasiswa dapat memahami ilmu branding dengan baik Mahasiswa dapat memahami perancangan branding dengan baik Mahasiswa dapat menganalisa permasalahan dalam branding Mahasiswa dapat memahami media dan perancangan media periklanan dengan baik Mahasiswa mampu melakukan riset dan analisa pasar Mahasiswa mampu merancang branding dan mengaplikasikan dalam media periklanan.
<i>Destination Branding</i>	5		√		√	√				Mahasiswa dapat memahami Definisi, tujuan dan manfaat dan proses Destination branding Mahasiswa dapat menganalisa permasalahan dalam identitas sebuah tempat Mahasiswa mampu menganalisa permasalahan dalam destination branding Mahasiswa dapat merancang sebuah destination branding,
Kampanye Sosial	5		√		√	√				Mahasiswa dapat memahami Definisi, tujuan, manfaat dan proses Kampanye sosial Mahasiswa dapat mengklasifikasikan kampanye sosial, memahami komunikasi massa Mahasiswa mampu memahami media, Mahasiswa dapat menganalisis metode perancangan kampanye sosial Mahasiswa dapat merancang program kampanye sosial secara berkelompok sesuai dengan tenggat waktu yang telah ditentukan.
<i>Personal Branding</i>	3		√		√				√	Mahasiswa dapat menemukan ide tentang self-brand pada dirinya Mahasiswa dapat mengemas brand-nya sehingga memiliki diferensiasi dengan yang lain Mahasiswa mampu 'memasarkan' dirinya sesuai target audiens serta mampu membangun relasi pada stakeholder

MK	SKS	BAHAN KAJIAN	PLO-01	PLO-02	PLO-03	PLO-04	PLO-05	PLO-06	PLO-07	Capaian Pembelajaran MK (CLO)
Sejarah Desain	2	<b>Desain Grafis</b>	√					√		<p>Mahasiswa mampu menjabarkan konsep dan karakteristik gaya seni dan desain dari sisi budaya barat</p> <p>Mahasiswa mampu mengimplementasikan konsep dan karakteristik gaya seni dan desain dari sisi budaya timur</p> <p>Mahasiswa mampu menganalisa aspek berpengaruh, konsep dan karakteristik desain dari berbagai era perkembangan desain</p> <p>Mahasiswa mampu merancang konsep gaya desain masa depan berdasarkan karakteristik estetis, aspek berpengaruh dan elemen pendukung desain inovatif</p>
Nirmana Dwimatra	3		√					√		<p>Mahasiswa mampu melatih dan membuat karya dengan unsur desain (titik, garis, bidang, dan warna) dengan prinsip desain yang tepat</p> <p>Mahasiswa mampu membuat karya dengan menggabungkan unsur desain tematik dengan prinsip desain yang tepat</p> <p>Mahasiswa mampu membuat karya akhir dengan unsur desain dan prinsip desain yang tepat, dan mendemonstrasikan karya melalui pameran</p>
Nirmana Trimatra	3		√					√		<p>Mahasiswa dapat membuat karya tiga dimensi dengan prinsip dan Unsur/Elemen Seni menggunakan media datar/kertas</p> <p>Mahasiswa dapat membuat karya tiga dimensi dengan prinsip dan Unsur/Elemen Seni menggunakan mix media</p> <p>Mahasiswa mampu membuat dan mempresentasikan karya yang layak jual</p>
Pengantar Desain dan Kreativitas	2		√			√		√		<p>Mahasiswa mampu menguraikan metode dan merancang ide dalam pemecahan masalah Mahasiswa mampu membuat karya yang dapat memecahkan masalah melalui metode berkreaitivitas Mahasiswa mampu menunjukkan hasil karya dengan presentasi yang menarik</p>
Gambar Teknik	3		√					√		<p>Mahasiswa dapat mengaplikasikan dan membuat gambar dasar teknik yang rapi dan terstruktur</p> <p>Mahasiswa dapat menganalisis dan membuat gambar isometrik dan proyeksi</p> <p>Mahasiswa mampu menganalisis dan membuat gambar perspektif yang sesuai standar yang berlaku</p>

MK	SKS	BAHAN KAJIAN	PLO-01	PLO-02	PLO-03	PLO-04	PLO-05	PLO-06	PLO-07	Capaian Pembelajaran MK (CLO)
Gambar Bentuk	3	Desain Grafis	√					√		<p>Mahasiswa mampu menganalisis dan Menggunakan prinsip-prinsip dasar dalam olah gambar bentuk.</p> <p>Mahasiswa mampu mengaitkan dan merancang prinsip gambar bentuk dalam ragam rupa karya natural still life objects dengan presisi. Mahasiswa mampu mengkorelasikan dan mendemonstrasikan berbagai prinsip dan unsur penting gambar bentuk dalam wujud rupa karya non-natural still life objects dengan presisi.</p> <p>Mahasiswa mampu mengkombinasikan dan mengintegrasikan prinsip dan unsur penting gambar bentuk dengan terampil ke dalam suatu wujud rupa karya life objects (human anatomy)</p>
Tipografi	3		√					√		<p>Mahasiswa mampu menjabarkan pengetahuan dasar konseptual dalam bidang tipografi</p> <p>Mahasiswa mampu menerapkan dan berlatih variasi teknik dan prinsip penting tipografi dasar dalam berbagai karya desain dengan presisi</p> <p>Mahasiswa mampu mengkorelasikan dan mendemonstrasikan variasi teknik dasar dan prinsip penting tipografi eksperimental dalam berbagai karya desain dengan presisi</p> <p>Mahasiswa mampu mengkombinasikan dan mengintegrasikan berbagai variasi teknik lanjutan dan prinsip penting tipografi ilustratif dalam berbagai karya desain dengan terampil</p>
Ilustrasi Dasar	3		√						√	

MK	SKS	BAHAN KAJIAN	PLO-01	PLO-02	PLO-03	PLO-04	PLO-05	PLO-06	PLO-07	Capaian Pembelajaran MK (CLO)
Desain Vektor	2	<b>Desain Grafis</b>	√		√	√				<p>Mahasiswa dapat memahami bagian dan fungsi tools Adobe Illustrator</p> <p>Mahasiswa dapat menerapkan teori, konsep, dan teknik dalam pembuatan karya desain vektor</p> <p>Mahasiswa dapat memilih dan mendemonstrasikan penggunaan tools pada aplikasi Adobe Illustrator yang digunakan dalam pembuatan karya desain vektor</p> <p>Mahasiswa dapat merancang dan memproduksi karya vektor secara individu dan berkelompok</p>
Desain Komunikasi Visual	5		√		√	√				<p>Mahasiswa dapat menguraikan pengertian dasar desain komunikasi visual</p> <p>Mahasiswa dapat menerapkan konsep dasar dan penyederhanaan bentuk dalam merancang karya desain komunikasi visual</p> <p>Mahasiswa dapat mengidentifikasi bentuk dan memproduksi karya desain komunikasi visual secara individu dan berkelompok</p> <p>Mahasiswa dapat menampilkan karya desain komunikasi visual yang ditampilkan dalam sebuah pameran desain</p>
Desain dan Percetakan	2		√		√	√				<p>Mahasiswa dapat memahami teori dasar desain untuk percetakan</p> <p>Mahasiswa dapat menerapkan teori, metode, dan teknik dasar desain untuk percetakan dari pra cetak, cetak hingga pasca cetak</p> <p>Mahasiswa dapat merancang karya desain dalam bentuk cetak untuk mendukung branding</p>
Fotografi	3		√						√	<p>Mahasiswa mampu menjabarkan pengetahuan dasar dalam bidang fotografi dan kamera</p> <p>Mahasiswa mampu menerapkan dan berlatih menggunakan dan memanfaatkan jenis, fungsi dan cara penggunaan teknik fotografi dasar dalam berbagai konteks dan konsep</p> <p>Mahasiswa mampu mengkorelasikan dan mendemonstrasikan variasi teknik dasar dan prinsip perancangan komunikasi visual dalam fotografi dasar</p> <p>Mahasiswa mampu mengkombinasikan berbagai variasi teknik lanjutan dalam fotografi dasar dan mengintegrasikan ke dalam karya-karya komunikasi visual</p>

MK	SKS	BAHAN KAJIAN	PLO-01	PLO-02	PLO-03	PLO-04	PLO-05	PLO-06	PLO-07	Capaian Pembelajaran MK (CLO)
Ilustrasi Digital	2	<b>Desain Grafis</b>	√		√	√				Mahasiswa dapat memahami teori, konsep, dan teknik ilustrasi digital Mahasiswa dapat menerapkan teori, konsep, dan teknik dalam pembuatan karya ilustrasi digital Mahasiswa dapat memilih dan mendemonstrasikan aplikasi dan tools yang digunakan dalam pembuatan karya ilustrasi digital Mahasiswa dapat merancang karya ilustrasi digital secara individu dan berkelompok
Animasi 2D	3		√		√	√				Mahasiswa dapat memahami sejarah, teori, konsep, jenis, kaidah dan prinsip animasi 2D Mahasiswa dapat menerapkan teori dan teknik dalam menggambarkan desain karakter dan background animasi 2D Mahasiswa dapat menggambarkan ide cerita, karakter, background dan visualisasi adegan untuk film animasi 2D baik secara individu dan berkelompok Mahasiswa dapat memproduksi sebuah film animasi 2D menggunakan software Adobe Flash/ Animate sesuai dengan batas waktu yang ditentukan
<i>Image Design dan Desktop Publishing</i>	3		√		√	√				Mahasiswa dapat memahami dalam penggunaan aplikasi/software desain dengan baik Mahasiswa dapat merancang karya dengan software photoshop dan illustrator Mahasiswa dapat merancang karya dengan software adobe indesign Mahasiswa dapat merancang sebuah karya visual image design dan layout dengan menggunakan software Photoshop, illustrator dan indesign
Audio Visual Dasar	3		√		√	√				Mahasiswa dapat memahami dasar audio visual Mahasiswa dapat memahami proses produksi radio dan audio editing serta merancang karya audio Mahasiswa dapat memahami dan membuat konsep visual Mahasiswa dapat membuat karya audio visual kreatif
Animasi 3D	3		√		√	√				Mahasiswa mampu memahami dan menerapkan aplikasi blender dalam desain 2D dan 3D Mahasiswa mampu membuat sebuah bentukan dalam aplikasi Blender dan 3D Mahasiswa mampu membuat sebuah Gerakan atau animasi dari bentukan/ karakter dalam aplikasi Blender dan 3D

MK	SKS	BAHAN KAJIAN	PLO-01	PLO-02	PLO-03	PLO-04	PLO-05	PLO-06	PLO-07	Capaian Pembelajaran MK (CLO)
Kritik Desain	2	Desain Grafis	√		√	√		√	√	<p>Mahasiswa mampu menjelaskan dan menguraikan tujuan, manfaat Kritik Desain dan mengklasifikasi jenis-jenis teori yang berkaitan dengan Desain Komunikasi Visual</p> <p>Mahasiswa mampu menguraikan dan mengintegrasikan nilai karya desain melalui sejarah dan gaya desain dari berbagai waktu dan negara</p> <p>Mahasiswa mampu menafsirkan karya desain dalam yang dilihat langsung dengan melaksanakan field trip ke galeri, pameran, museum atau tempat yang berhubungan dengan karya desain</p> <p>Mahasiswa mampu mengevaluasi dan mendiskusikan dengan kelompok dalam merancang ulang sebuah karya desain</p>
Videografi	3		√					√		<p>Mahasiswa mampu menjabarkan pengetahuan dasar dalam bidang videografi dan karakteristik pembuatan media video</p> <p>Mahasiswa mampu menerapkan dan berlatih menggunakan dan memanfaatkan jenis, fungsi dan cara melakukan teknik videografi</p> <p>Mahasiswa mampu mengkorelasikan dan mendemonstrasikan variasi teknik dasar dan prinsip penting dalam videografi</p> <p>Mahasiswa mampu mengkombinasikan berbagai variasi teknik dalam videografi dan mengintegrasikan ke dalam karya videografi</p>
<i>Sustainable Design</i>	3		√		√	√		√	√	<p>Mahasiswa mampu menjelaskan dan menguraikan tujuan dan manfaat Sustainable design dalam kehidupan yang akan datang</p> <p>Mahasiswa mampu menganalisis daur hidup suatu material dan mengklasifikasinya sebagai organik ataupun material anorganik</p> <p>Mahasiswa mampu menggunakan dan merancang material organik dan material anorganik menjadi suatu karya desain baru</p> <p>Mahasiswa mampu menggunakan dan merancang material yang didaur ulang dan dapat diperbarui, dan membuat menjadi suatu karya desain yang menjual</p>
UI/UX	3		√		√	√				

MK	SKS	BAHAN KAJIAN	PLO-01	PLO-02	PLO-03	PLO-04	PLO-05	PLO-06	PLO-07	Capaian Pembelajaran MK (CLO)
Animasi Lanjutan	3		√		√	√				<p>Mahasiswa mampu memahami penggunaan aplikasi 3D dalam pembuatan karya komunikasi visual</p> <p>Mahasiswa mampu menerapkan pemahaman dan menggunakan aplikasi 3D dalam pembuatan karya komunikasi visual</p> <p>Mahasiswa mampu membuat dan menghasilkan karya komunikasi visual menggunakan aplikasi 3D baik secara individu maupun berkelompok</p> <p>Mahasiswa mampu menciptakan karya komunikasi visual yang dapat memecahkan permasalahan yang ada di masyarakat</p>
Game Design	3	Desain Grafis	√		√	√				<p>Mahasiswa dapat menguraikan pengertian desain game</p> <p>Mahasiswa dapat menerapkan metode perancangan desain game</p> <p>Mahasiswa dapat merancang karya desain game berupa prototype secara individu dan berkelompok</p> <p>Mahasiswa dapat mengevaluasi kelayakan rancangan desain game</p>
Environmental Graphic Design	3		√		√	√		√	√	<p>Mahasiswa mampu menemukan permasalahan suatu lingkungan publik dalam konteks desain grafis dan mampu menganalisis hasil observasi tempat publik secara berkesinambungan</p> <p>Mahasiswa mampu mengusulkan ide dan merencanakan karya menggunakan prinsip-prinsip dasar desain ke dalam sebuah rancangan desain grafis lingkungan (Environmental Graphic Design) yang baik, efektif dan estetis</p> <p>Mahasiswa mampu merancang desain grafis lingkungan (Environmental Graphic Design) yang terstruktur dan sistematis dan membuat laporan yang sistematis</p> <p>Mahasiswa mampu mewujudkan konsep visual ke dalam sebuah rancangan desain grafis lingkungan (Environmental Graphic Design) yang terintegrasi dan mendemonstrasikan konsep tersebut dalam bentuk maket</p>

MK	SKS	BAHAN KAJIAN	PLO-01	PLO-02	PLO-03	PLO-04	PLO-05	PLO-06	PLO-07	Capaian Pembelajaran MK (CLO)
Desain Kemasan	3	Desain Grafis	√		√			√		<p>Mahasiswa mampu menjabarkan pengetahuan dasar dalam bidang desain kemasan</p> <p>Mahasiswa mampu menerapkan dan mendemonstrasikan variasi pengembangan desain kemasan dari kategori produk sederhana dengan presisi</p> <p>Mahasiswa mampu mengkorelasikan dan mendemonstrasikan pengetahuan dasar, prinsip dan berbagai faktor pendukung dalam desain kemasan komersial</p> <p>Mahasiswa mampu mengkombinasikan dan menerapkan tahapan dan pemahaman profesional dalam ragam proses perencanaan desain kemasan komersial secara mahir</p>
<i>Print and Interactive Media</i>	3		√		√	√		√		<p>Mahasiswa dapat memahami teori dasar desain media cetak dan media interaktif</p> <p>Mahasiswa dapat menerapkan teori dasar pada perancangan media cetak dan media interaktif</p> <p>Mahasiswa dapat merancang karya desain media cetak dan media interaktif secara individu maupun berkelompok</p> <p>Mahasiswa dapat memproduksi prototype karya media cetak dan media interaktif</p>

MK	SKS	BAHAN KAJIAN	PLO-01	PLO-02	PLO-03	PLO-04	PLO-05	PLO-06	PLO-07	Capaian Pembelajaran MK (CLO)
Fotografi Periklanan	3	Periklanan	√		√	√				Mahasiswa dapat memahami dasar fotografi advertising Mahasiswa dapat memahami dan menggunakan studio foto Mahasiswa dapat membuat karya foto produk Mahasiswa dapat membuat karya foto model manusia
Teori Periklanan	3		√							Mahasiswa dapat memahami dan mengidentifikasi bentuk iklan dan periklanan serta ciri-ciri iklan Mahasiswa dapat memahami proses manajemen periklanan dan menjelaskan tujuan periklanan Mahasiswa dapat memahami fungsi periklanan dan menjelaskan jenis-jenis iklan Mahasiswa dapat memahami ILM ,TVC , Media Digital dan merancang konsep periklanan
Audio Visual Periklanan	3		√		√	√				Mahasiswa mampu memahami media-media dalam periklanan Mahasiswa mampu menerapkan pemahaman dan menggunakan aplikasi audio dan visual dalam pembuatan karya komunikasi visual Mahasiswa mampu membuat dan menghasilkan konsep karya audio visual baik secara individu maupun berkelompok Mahasiswa mampu menciptakan karya audio visual yang dapat memecahkan permasalahan yang ada di masyarakat
Copywriting	2		√		√	√		√	√	Mahasiswa mampu melakukan peran sebagai seorang copy writer dan mempraktekkan fungsi copy dalam kreatif iklan Mahasiswa mampu membuat dan mengaplikasikan BIG IDEA dan naskah iklan sebagai pemecahan masalah Mahasiswa mampu mengaplikasikan naskah iklan dalam berbagai bentuk media Mahasiswa mampu menunjukkan hasil naskah iklan dengan presentasi yang menarik
Integrated Marketing Communication	3		√		√	√		√	√	Mahasiswa mampu memahami bahasan Marketing dan Integrated Marketing Communication dalam penggunaannya pada promosi merek Mahasiswa dapat mengonsepan marketing communication melalui strategi yang tepat Mahasiswa dapat membuat dan mengevaluasi marketing communication menggunakan beberapa media Mahasiswa dapat membuat bauran marketing communication yang tepat sesuai untuk perusahaan kecil

MK	SKS	BAHAN KAJIAN	PLO-01	PLO-02	PLO-03	PLO-04	PLO-05	PLO-06	PLO-07	Capaian Pembelajaran MK (CLO)
Manajemen Periklanan	3	Manajemen	√			√				<p>Mahasiswa menguraikan konsep dasar manajemen periklanan</p> <p>Mahasiswa mampu menentukan biro dan media periklanan sesuai dengan kebutuhan bisnis</p> <p>Mahasiswa mampu menganalisis efektivitas model-model periklanan dan cara kerjanya</p> <p>Mahasiswa mampu menata kebutuhan anggaran pengelolaan periklanan</p> <p>Mahasiswa mampu membangun perencanaan strategis periklanan</p> <p>Mahasiswa mampu memadukan iklan salah satu brand di berbagai media (A4).</p>
Manajemen Bisnis				√						<p>Mahasiswa mampu memahami konsep dasar manajemen bisnis, lingkungan dan bentuk-bentuk perusahaan</p> <p>Mahasiswa mampu memahami konsep dasar organisasi</p> <p>Mahasiswa mampu memahami fungsi-fungsi dalam manajemen bisnis</p>
Manajemen Event	3		√		√	√				<p>Mahasiswa dapat memahami dasar-dasar manajemen event</p> <p>Mahasiswa dapat mengonseptkan event berupa eksibisi</p> <p>Mahasiswa dapat menyusun proposal ke klien dan sponsorship</p> <p>Mahasiswa dapat merencanakan event dengan bentuk-bentuk tertentu</p>

MK	SKS	BAHAN KAJIAN	PLO-01	PLO-02	PLO-03	PLO-04	PLO-05	PLO-06	PLO-07	Capaian Pembelajaran MK (CLO)
Statistik	3	Riset	√				√	√		Mahasiswa mampu menganalisis konsep dasar statistic deskriptif dan interpretasinya. Mahasiswa mampu mengevaluasi pengukuran data statistic dalam praktik sehari-hari
Metodologi Penelitian Desain	3		√				√	√		Mahasiswa mampu memahami konsep dasar penelitian desain yang terdiri dari karakteristik penelitian ilmiah, jenis penelitian dan publikasi ilmiah. Mampu menyusun proposal penelitian desain secara individu sesuai dengan waktu yang telah ditentukan. Mampu menyusun artikel ilmiah secara mandiri atau berkelompok.
Tugas Akhir	6		√	√	√	√	√	√	√	Mahasiswa mampu menyusun proposal Tugas Akhir (TA) dan melengkapi kebutuhan administrasi aktifitas TA. Mahasiswa mampu menganalisis permasalahan praktis yang ada di masyarakat dengan pendekatan teori yang telah diperoleh di perkuliahan. Mahasiswa mampu memecahkan permasalahan yang ada di masyarakat khususnya berkaitan dengan bidang branding, manajemen, advertising, desain grafis dan New media berdasarkan permasalahan yang ada di masyarakat dengan berdasarkan methodologi riset dengan methodologi penelitian. Mahasiswa mampu menyusun laporan berdasarkan Bahasa Indonesia yang baik dan benar dan kaidah penulisan ilmiah. Mahasiswa mampu menyusun Jurnal TA berdasarkan Bahasa Indonesia yang baik dan benar dan kaidah penulisan ilmiah.

MK	SKS	BAHAN KAJIAN	PLO-01	PLO-02	PLO-03	PLO-04	PLO-05	PLO-06	PLO-07	Capaian Pembelajaran MK (CLO)	
Proses Komunikasi	2	Komunikasi	√		√					<p>Mahasiswa mampu menjabarkan keilmuan dasar dalam komunikasi</p> <p>Mahasiswa mampu mengimplementasikan konsep dan unsur penting dalam ragam bentuk komunikasi</p> <p>Mahasiswa mampu menganalisa elemen dan unsur penting dalam proses komunikasi visual</p> <p>Mahasiswa mampu merancang suatu bentuk komunikasi visual berdasarkan hasil analisa aspek penting dalam komunikasi visual</p>	
Sosiologi Komunikasi	2				√				√	<p>Mahasiswa dapat menjelaskan konseptualisasi sosiologi komunikasi</p> <p>Mahasiswa dapat menganalisis persoalan sosial dengan teori-teori sosial dan komunikasi massa</p> <p>Mahasiswa dapat menerapkan melalui karya dan mengevaluasi perkembangan teknologi komunikasi massa</p>	
<i>Public Speaking</i>	2		√		√					√	<p>Mahasiswa mampu menelaah dan mencoba prinsip dasar dan mentalitas public speaking yang baik dengan keikutsertaan yang baik</p> <p>Mahasiswa mampu menguraikan langkah persiapan public speaking dan mendemonstrasikan ide/gagasan dalam suatu aktivitas public speaking secara kreatif</p> <p>Mahasiswa mampu mengevaluasi dan melakukan berbagai teknik dan prinsip penting dalam aktivitas presentasi dengan artikulatif</p> <p>Mahasiswa mampu memproduksi sebuah aktivitas public speaking dengan mengintegrasikan teknik dan prinsip penting persuasive public speaking secara terampil dan kreatif dalam berbagai pengelolaan setting event di ranah Desain Komunikasi Visual</p>
Bahasa Inggris Profesional	3		√	√			√				<p>Mahasiswa mampu memberikan jawaban dan respon dari soal reading dan listening dengan tepat untuk menempuh TOEFL iBT.</p> <p>Mahasiswa mampu berbahasa Inggris secara lisan dan tulisan untuk menempuh TOEFL iBT.</p> <p>Mahasiswa menampilkan kemampuan berkomunikasi dan bekerja sama dalam tim dengan mengaplikasikan empat ketrampilan Bahasa Inggris yang telah dipelajari.</p>

MK	SKS	BAHAN KAJIAN	PLO-01	PLO-02	PLO-03	PLO-04	PLO-05	PLO-06	PLO-07	Capaian Pembelajaran MK (CLO)
Etika Profesi	2	<b>Entrepreneurship</b>		√				√	√	<p>Mahasiswa mampu menguraikan konsep etika profesi di ranah Desain Komunikasi Visual</p> <p>Mahasiswa mampu menganut etika profesi di ranah Desain Komunikasi Visual</p> <p>Mahasiswa mampu Menganalisis kode etik pada pekerjaan desain</p> <p>Mahasiswa mampu memprakarsai kode etik pada pekerjaan desain</p> <p>Mahasiswa mampu menganalisis dan menimbang aspek-aspek hukum dan etika profesi desain</p> <p>Mahasiswa mampu menimbang aspek-aspek hukum dan etika profesi desain</p>
<i>Creativepreneurship</i>	2			√		√	√			<p>Mahasiswa mampu memahami konsep dasar Creativepreneur</p> <p>Mahasiswa mampu membangun model Berfikir kreatif</p> <p>Mahasiswa mampu menganalisis peluang usaha dibidang industry kreatif</p> <p>Mahasiswa mampu mempraktekkan&amp; mengelola usaha dibidang Industri kreatif</p>
Kerja Praktik	3		√	√	√	√	√	√	√	<p>Mahasiswa mampu menyusun proposal KP dan melengkapi kebutuhan administrasi aktifitas KP.</p> <p>Mahasiswa mampu menemukan permasalahan praktis yang ada di organisasi tempat KP yaitu organisasi masyarakat, organisasi publik, dan organisasi privat (bisnis) dan dapat mengaitkan dengan teori yang telah diperoleh di perkuliahan.</p> <p>Mahasiswa mampu berlatih secara profesional menyelesaikan permasalahan tersebut khususnya berkaitan dengan bidang branding, manajemen, advertising, desain grafis dan New media.</p> <p>Mahasiswa mampu menyusun laporan kegiatan KP sesuai dengan panduan penulisan laporan KP.</p>
Kewirausahaan	2			√		√	√			<p>Mahasiswa mampu memahami dan merinci konsep entrepreneurship dan inovasi</p>

MK	SKS	BAHAN KAJIAN	PLO-01	PLO-02	PLO-03	PLO-04	PLO-05	PLO-06	PLO-07	Capaian Pembelajaran MK (CLO)
Pendidikan Agama	2	MKDU						√		<p>Mahasiswa mampu memahami konsep beragama secara benar, moderat dan bijak</p> <p>Mahasiswa mampu merencanakan dan menjelaskan konsep ajaran dan perintah agama secara tepat</p> <p>Mahasiswa mampu menerapkan, mengembangkan dan mengkreasikan bentuk kegiatan ilmiah berbasis agama, toleransi, tanggungjawab sosial politik</p> <p>Mahasiswa mampu menemukan dan mengevaluasi berbagai kasus dan perilaku yang sesuai dengan ajaran agama Islam baik dari segi sosial, spiritual dan moral</p> <p>Mahasiswa mampu menyatakan pendapat dan berkerja sama dalam mengerjakan studi kasus tentang moderasi beragama</p>
Pancasila	2							√	√	<p>Mahasiswa mampu memahami konsep pendidikan pancasila secara benar, moderat dan bijak</p> <p>Mahasiswa mampu menganalisis dan menerapkan konsep Pancasila sebagai ideologi, falsafah, dasar dan pedoman negara secara tepat</p> <p>Mahasiswa mampu menerapan, mengembangkan dan mengkreasikan bentuk kegiatan ilmiah berbasis toleransi, keadilan, demokrasi, dan tanggungjawab sosial politik</p> <p>Mahasiswa mampu menemukan dan mengevaluasi berbagai kasus dan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila yang mencerminkan religiusitas, moralitas, humatistik dan keadilan.</p> <p>Mahasiswa mampu menyatakan pendapat dan bekerjasama dalam mengerjakan studi kasus tentang cinta tanah air dan persatuan</p>

MK	SKS	BAHAN KAJIAN	PLO-01	PLO-02	PLO-03	PLO-04	PLO-05	PLO-06	PLO-07	Capaian Pembelajaran MK (CLO)
Kewarganegaraan	2							√	√	<p>Mahasiswa mampu menganalisis masalah kontekstual PKn, mengembangkan sikap positif dan menampilkan perilaku yang mendukung semangat kebangsaan dan cinta tanah air yang meliputi: PKn sebagai MPK, identitas nasional, geopolitik dan geostrategi.</p> <p>Mahasiswa mampu menganalisis masalah kontekstual PKn, mengembangkan sikap positif dan menampilkan perilaku yang mendukung demokrasi berkeadaban yang meliputi: demokrasi Indonesia, negara hukum dan HAM.</p> <p>Mahasiswa mampu menganalisis masalah kontekstual PKn, mengembangkan sikap positif dan menampilkan perilaku yang mendukung kesadaran hukum dan keragaman yang meliputi: negara dan konstitusi, hak dan kewajiban warga negara, integrasi nasional.</p>
Bahasa Indonesia	2							√	√	<p>Mahasiswa dapat menelaah konsep dasar bahasa Indonesia dan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PEUBI), yang meliputi: pengertian, fungsi, ragam dan laras bahasa; pengertian dan sejarah ejaan; pokok-pokok PEUBI.</p> <p>Mahasiswa dapat memilih kalimat efektif dalam menyusun paragraf, yang meliputi: struktur kalimat; unsur-unsur dalam kalimat efektif; menyusun kalimat efektif sesuai PEUBI.</p> <p>Mahasiswa dapat menyusun beberapa paragraf dengan kalimat efektif yang meliputi: menunjukkan jenis-jenis paragraf; menemukan tipe paragraf; menyusun ide pokok kedalam suatu paragraf</p> <p>Mahasiswa dapat menyusun karya tulis ilmiah secara berkelompok yang meliputi: menganalisis karakteristik dan kriteria karya tulis ilmiah; menyusun karya tulis ilmiah sesuai gaya selingkung, membuat kutipan dan daftar pustaka</p> <p>Mahasiswa dapat menampilkan ide dalam karya tulis ilmiah menggunakan kaidah menulis bahasa Indonesia yang meliputi: menyiapkan bahan paparan; melakukan pemaparan dan mempertahankan ide</p>

MK	SKS	BAHAN KAJIAN	PLO-01	PLO-02	PLO-03	PLO-04	PLO-05	PLO-06	PLO-07	Capaian Pembelajaran MK (CLO)
Dasar Teknologi dan Informasi	2	MKU	√		√					<p>Mahasiswa mampu menyimpulkan konsep dasar Sistem dan Teknologi Informasi</p> <p>Mahasiswa mampu mengkreasikan penggunaan Teknologi Informasi</p> <p>Mahasiswa mampu merancang Inovasi dan Kewirausahaan berbasis TI</p>
Bahasa Inggris	2				√					<p>Mahasiswa mampu memberikan jawaban dan respon dari soal reading dan listening dengan tepat untuk menempuh TOEFL iBT</p> <p>Mahasiswa mampu berbahasa Inggris secara lisan dan tulisan untuk menempuh TOEFL iBT</p> <p>Mahasiswa mampu berkomunikasi dan bekerja sama dalam tim dengan mengaplikasikan empat keterampilan Bahasa Inggris yang telah dipelajari</p>

## 16. Sebaran Mata Kuliah Tiap Semester

### Semester 1 (Total: 20 sks)

KODE	NAMA MATA KULIAH	SKS	NILAI MIN	KATEGORI	PRASYARAT
37207	Nirmana Dwimatra	3	C	MKK	Tidak Ada
37202	Sejarah Desain	2	C	MKK	Tidak Ada
37206	Gambar Teknik	3	C	MKK	Tidak Ada
37205	Gambar Bentuk	3	C	MKK	Tidak Ada
37203	Public Speaking	2	C	MKK	Tidak Ada
37204	Proses Komunikasi	2	C	MKK	Tidak Ada
15501	Data Teknologi dan Informasi	2	C	MKU	Tidak Ada
37201	Teori Periklanan	3	C	MKK	Tidak Ada

### Semester 2 (Total: 20 sks)

KODE	NAMA MATA KULIAH	SKS	NILAI MIN	KATEGORI	PRASYARAT
37209	Nirmana Trimatra	3	C	MKK	Nirmana Dwimatra
37212	Pengantar Desain dan Kreativitas	2	C	MKK	Tidak Ada
37213	Tipografi	3	C	MKK	Tidak Ada
37208	Ilustrasi Dasar	3	C	MKK	Tidak Ada
37211	Desain Vektor	2	C	MKB	Tidak Ada
16501	Pancasila	2	C	MPK	Tidak Ada
37210	Statistik	3	C	MKK	Tidak Ada
16507	Kewirausahaan	2	C	MKU	Tidak Ada

### Semester 3 (Total: 19 sks)

KODE	NAMA MATA KULIAH	SKS	NILAI MIN	KATEGORI	PRASYARAT
37214	Desain Komunikasi Visual	5	C	MPB	Nirmana Trimatra
37216	Desain dan Percetakan	2	C	MKK	Tidak Ada
22002	Fotografi	3	C	MKK	Tidak Ada
37212	Ilustrasi Digital	2	C	MKK	Ilustrasi Dasar
37215	Animasi 2D	3	C	MKB	Tidak Ada
16508	Kewarganegaraan	2	C	MKDU	Tidak Ada
11503	Pendidikan Agama	2	C	MKDU	Tidak Ada

### Semester 4 (Total: 19 sks)

KODE	NAMA MATA KULIAH	SKS	NILAI MIN	KATEGORI	PRASYARAT
37218	Desain Logo dan Identitas Visual	5	C	MPB	Desain Komunikasi Visual
37222	<i>Image Design dan Desktop Publishing</i>	3	C	MKB	Tidak Ada
37221	Fotografi Periklanan	3	C	MKK	Fotografi Dasar
37220	Audio Visual Dasar	3	C	MKB	Tidak Ada
37219	Animasi 3D	3	C	MKB	Animasi Sel
12502	Bahasa Indonesia	2	C	MKDU	Tidak Ada

### Semester 5 (Total: 20 sks)

KODE	NAMA MATA KULIAH	SKS	NILAI MIN	KATEGORI	PRASYARAT
32223	Riset Media dan Branding	5	C	MPB	Desain Logo dan Identitas Visual
17503	Bahasa Inggris	2	C	MKU	Tidak Ada
37225	Manajemen Event	3	C	MPB	Tidak Ada
37227	Audio Visual Periklanan	3	C	MKB	Audio Visual Dasar
37224	Creativepreneurship	2	C	MBB	Tidak Ada
37226	Kritik Desain	2	C	MKK	Tidak Ada
37237	Videografi	3	C	MKB	Tidak Ada
37238	Animasi Lanjutan	3	C	MKB	Tidak Ada

### Semester 6 (Total: 20 sks)

KODE	NAMA MATA KULIAH	SKS	NILAI MIN	KATEGORI	Prasyarat
37232	<i>Destination Branding</i>	5	C	MPB	Riset Media dan Branding
37231	Sosiologi Komunikasi	2	C	MKK	Tidak Ada
37229	Copywriting	2	C	MKK	Teori Periklanan
37230	<i>Personal Branding</i>	3	C	MKB	Tidak Ada
37228	Metodologi Penelitian Desain	3	C	MKK	Tidak Ada
37239	Sustainable Design	3	C	MKB	
37240	UI/UX	3	C	MKB	
22001	Etika Profesi	2	C	MPK	Tidak Ada

### Semester 7 (Total: 20 sks)

KODE	NAMA MATA KULIAH	SKS	NILAI MIN	KATEGORI	Prasyarat
37236	Kampanye Sosial	5	C	MPB	<i>Destination Branding</i>
37233	Bahasa Inggris Profesional	3	C	MKK	Tidak Ada
37235	Manajemen Periklanan	3	C	MPB	Tidak Ada
37234	<i>Integrated Marketing Communication</i>	3	C	MPB	Tidak Ada
16503	Kerja Praktik	3	C	MPB	Tidak Ada
37242	<i>Game Design</i>	3	C	MPB	Tidak Ada
37241	<i>Environmental Graphic Design</i>	3	C	MKB	Tidak Ada

**Semester 8 (Total: 9 sks)**

KODE	NAMA MATA KULIAH	SKS	NILAI MIN	KATEGORI	Prasyarat
16504	Tugas Akhir	6	C	MPB	Kerja Praktik
37243	Desain Kemasan	3	C	MKB	Tidak Ada
37244	<i>Print and Interactive Media</i>	3	C	MKB	Tidak Ada

## 17. Silabus Mata Kuliah

No	Kode MK	Nama MK	S K S	Deskripsi	Materi	Prasyarat	Pustaka Wajib
1	37219	Animasi 3D	3	Mata kuliah ini membahas tentang penggunaan software 3D sebagai salah satu cara mengkomunikasikan desain dan memberikan bentukan visual pada software 3D	3d modeling, 3d maxs, Blender	Animasi Sel	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Hendi, 2020, The Magic of Blender 3D Modelling. Bandung : Penertbit Informatika</li> <li>2. Sukirman, 2018, Prinsip Dasar Pengembangan Animasi 2d Dan 3d, MUP</li> <li>3. Ali, 2016, Animasi Karakter dengan Blender 3D dan Unity, Jakarta : Elex Media Komputindo</li> </ol>
2	37238	Animasi Lanjutan	3	Mata kuliah animasi lanjutan memberikan pemahaman dan pengetahuan kepada mahasiswa dalam merancang karya animasi 3D menggunakan software Blender/3DsMax dalam mendukung perancangan di bidang Branding dan komunikasi visual	Perancangan animasi 3d menggunakan blender/3DsMax	Tidak Ada	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Murdock, Kelly L. 2020. Kelly L. Murdock's Autodesk 3ds Max 2021 Complete Reference Guide. SDC Publications.</li> <li>2. Blain, John M. 2022. The Complete Guide to Blender Graphics: Computer Modelling &amp; Animation. CRC Press.</li> <li>3. 2021. Beginner's Guide to Creating Characters in Blender. 3dtotal Publishing.</li> </ol>
3	37215	Animasi 2D	3	Mata kuliah Animasi Sel memberikan pengetahuan mengenai Sejarah dan Perkembangan Animasi 2D, Konsep, Prinsip dan Kaidah Animasi 2D, Tahapan Pembuatan Film Animasi 2D, Teori tentang Pembuatan Cerita Film Animasi, Proses Desain Karakter dan Lokasi Film Animasi, Teknik Animasi dan Gerak Karakter dengan Adobe Flash/Animate. Mahasiswa diharapkan mampu merancang karya desain Film Animasi dengan Adobe Flash/Animate baik secara individu maupun berkelompok.	Konsep dasar animasi, proses perancangan animasi, penggunaan adobe flash/animate	Tidak Ada	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. A.S., Ranang, Basnendar H. Dan Asmoro N.P. 2010. Animasi Kartun: Dari Analog Sampai Digital. Jakarta: PT. Indeks</li> <li>2. Ford, Noel, Pete Dredge dan Steve Chadburn. 2011. Menggambar Kartun. Penerjemah Saea C. Simanjuntak. Tangerang: Karisma Publishing Group.</li> <li>3. Webster, Chris. (2005). Animation: The Mechanics of Motion. Amsterdam: Focal Press.</li> <li>4. Whitaker, Harold &amp; Jhon Halas. 2006. Timing For Animation. Penerjemah Arif Subiyanto. Malang: Bayumedia Publishing.</li> <li>5. White, Tony. (2009). How to Make Animated Films. Amsterdam: Focal Press.</li> <li>6. Lutters, Elizabeth. (2004). Kunci Sukses Menulis Skenario. Jakarta: Grasindo.</li> <li>7. Tickoo, Sham. (2015). Adobe Flash Profesional CC 2015 A Tutorial Approach. Schererville: CADCIM Technologies.</li> </ol>

							<p>8. Chun, Russel. (2018). Adobe Animate CC Classroom in a Book. San Fransisco: Adobe Press.</p> <p>9. Jago, Maxim. (2020). Adobe Premiere Pro Classroom in a Book. San Fransisco: Adobe Press.</p>
4	37220	Audio Dasar	Visual	3	Mata kuliah ini membahas tentang produksi program acara audio visual secara kreatif dalam menyampaikan sebuah pesan.	Audio, Fruty loop, editing video	<p>Tidak Ada</p> <p><b>Wajib:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kelby, S. (2012). The Digital Photography Book. Jakarta: PT Serambi Ilmu Sentosa.</li> <li>2. Hoddinot, oss. 2013. Lenses for Digital SLRs. PT. Elex Media Komputindo : Jakarta.</li> <li>3. Dyah, Ilhum, Genrock. 2014. Fotografi Levitasi. Media Kita : Jakarta</li> <li>4. Triadi, Darwis. 2011. Secret Lighting. PT Elex Media Komputindo : Jakarta.</li> </ol> <p><b>Pendukung:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Fachruddin, Andi, (2012), Dasar-Dasar Produksi Televisi, Jakarta, Kencana Prenada Media Group</li> <li>2. Set, Sony (2008) Menjadi Perancang Program Televisi Profesional, Jakarta, Andi Yogyakarta</li> <li>3. Long, Ben, 2012, Complete Digital Photography, Boston, Course Technology</li> <li>4. Mascelli V, Joseph, 2010, The Five C's, Silman-James Press, Los Angeles</li> <li>5. Proferes, Nichols, 2008, Film Directing Direction, Elsevier, Oxford</li> <li>6. Millerson, Gerald, 2009, Television Production, Focal Press, Oxford</li> </ol>

5	37227	Audio Visual Periklanan	3	Mata kuliah Audio Visual Periklanan memberikan pemahaman dan pengetahuan kepada mahasiswa dalam merancang karya Audio dan Visual dalam periklanan guna mendukung perancangan di bidang Branding dan komunikasi visual.	Audio dan Visual dalam periklanan	Audio Visual Dasar	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Harjanto, Rudy., 2009, Prinsip-Prinsip Periklanan, Jakarta : Dewan Perguruan Periklanan Indonesia</li> <li>2. Kasali, Rhenald., 2007, Manajemen Periklanan : Konsep dan Aplikasinya di Indonesia, Jakarta : Pustaka Utama Grafiti.</li> <li>3. Setyobudi, Ciptono., 2013, Teknologi Broadcasting TV, Yogyakarta : Graha Ilmu</li> <li>4. Suyanto, 2005, Strategi Perancangan Iklan Televisi Perusahaan Top Dunia, Yogyakarta. Penerbit ANDI</li> <li>5. Palupi, D.h., Pambudi, T.S, 2006, Advertising That Sells Strategi Sukses Membawa Merek Anda Menjadi Pemimpin Pasar, Jakarta: Gramedia.</li> </ol>
6	12502	Bahasa Indonesia	3	Mata kuliah ini membahas tentang sejarah, kedudukan serta fungsi bahasa Indonesia. Mata kuliah ini menjelaskan ciri-ciri bahasa Indonesia baku, ragam ilmiah serta menerapkan kaidah Ejaan Bahasa Indonesia yang sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI). Penerapan PUEBI dimulai dengan mengenalkan kata-kata baku dan istilah dalam bahasa Indonesia. Selanjutnya dilatihkan menyusun kalimat efektif, mengembangkan ide dan gagasan dalam suatu paragraf serta mengembangkannya dalam bentuk karangan. Pada mata kuliah ini juga diuraikan macam-macam karangan berbahasa Indonesia berupa karya akademik (karya ilmiah). Dalam menyusun karya ilmiah, pada mata kuliah ini juga dilatihkan bagaimana mengutip dan membuat daftar Pustaka.	Ciri-ciri bahasa Indonesia baku, ragam ilmiah serta menerapkan kaidah Ejaan Bahasa Indonesia yang sesuai dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI)	Tidak Ada	<p><b>Wajib:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Akhadiah, Sabarti. Arsjad, Maidar G. Dan Ridwan, Sakura H. 2003. Pembinaan Kemampuan Menulis Bahasa Indonesia. Jakarta: Erlangga</li> <li>2. Finoza, L. 2009. Komposisi Bahasa Indonesia untuk Mahasiswa Nonjurusan Bahasa. Jakarta: Insan Mulia.</li> <li>3. Nasucha, Yakub. Rohmadi, Muhammad. dan Wahyudi, Agus Budi. 2010. Bahasa Indonesia untuk Penulisan Ilmiah. Yogyakarta: Yuma Pressindo.</li> <li>4. Nazar, Noerzisri A. 2006. Bahasa Indonesia dalam Karangan Ilmiah. Edisi revisi. Bandung: Humaniora</li> <li>5. Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. 2001. Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia dan Pedoman Umum</li> <li>6. Pembentukan Istilah. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.</li> <li>7. Soedjito. 1994. Kalimat Efektif. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.</li> <li>8. Soedjito dan Hasan, Mansur. 1991. Keterampilan Menulis Paradraf. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.</li> </ol> <p><b>Pendukung:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Rifai, M.A. 1995. Pegangan Gaya Penulisan, Penyuntingan dan Penerbitan Karya Ilmiah Indonesia. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.</li> </ol>

						2. Badudu, J.S. 1983. Inilah Bahasa Indonesia yang Benar. Jakarta:PT. Gramedia.
7	17503	Bahasa Inggris	3	Mata kuliah Bahasa Inggris membahas tentang empat keterampilan dasar Bahasa Inggris yaitu, Reading, Listening, Speaking, dan Writing.	Empat keterampilan dasar Bahasa Inggris yaitu, Reading, Listening, Speaking, dan Writing.	Tidak Ada <b>Wajib:</b> 1. Educational Testing Services, 2018. The Official Guide to the TOEFL Test Volume 2, 2nd Edition. McGraw-Hill Education; Singapore 2. Sharpe J., Pamela, 2007. Barron's TOEFL iBT Internet-Based Test 12th edition. Binarupa Aksara; Indonesia <b>Pendukung:</b> 1. Cullen, P., French, A. and Jakeman, V., 2014. The Official Cambridge Guide to IELTS Student's Book with Answers with DVD-ROM. Cambridge University Press
8	37233	Bahasa Inggris Profesional		Bahasa Inggris Profesional adalah mata kuliah yang berfokus pada komunikasi efektif saat menjelaskan karya desain kepada klien atau audiens internasional. Materi meliputi cara berkomunikasi dalam bahasa inggris dalam mendeskripsikan elemen visual, menjelaskan proses desain, serta mengidentifikasi target audiens dan tujuan. Mahasiswa juga berlatih komunikasi profesional dengan klien, seperti penggunaan ekspresi yang sopan, pemberian feedback, dan revisi. Dengan kompetensi ini, mahasiswa siap bersaing dalam dunia desain global.	Empat keterampilan dasar Bahasa Inggris yaitu, Reading, Listening, Speaking, dan Writing.	<b>Wajib:</b> 1. Educational Testing Services, 2018. The Official Guide to the TOEFL Test Volume 2, 2nd Edition. McGraw-Hill Education; Singapore 2. Sharpe J., Pamela, 2007. Barron's TOEFL iBT Internet-Based Test 12th edition. Binarupa Aksara; Indonesia <b>Pendukung:</b> 3. Cullen, P., French, A. and Jakeman, V., 2014. The Official Cambridge Guide to IELTS Student's Book with Answers with DVD-ROM. Cambridge University Press
9	37233	Copywriting	2	Memahami dasar-dasar dan teori/ konsep penulisan naskah iklan dalam perancangan iklan; Pengolahan ide menjadi sebuah gagasan, pengembangan pesan persuasif dalam membuat sebuah iklan, headline, tagline, body copy, membuat alur sinopsis (brain storming) , storyline, scriptwriting, dan storyboard untuk pembuatan sebuah iklan.		Tidak Ada 1. Gabay, Jonathan J. 2010. Improve your Copywriting. Teach Yourself : London. 2. Hakim, Budiman. 2015. Saya pengen jadi copywriter. Indonesia Cerdas: Yogyakarta. 3. Handley, Ann. 2014. Everybody Writes. John Wiley & Sons, Inc. : Hoboken, New Jersey. 4. Kasilo, Djito. 2008. Komunikasi Cinta. KPG : Jakarta. 5. Shaw, Mark. Copywriting, Successful writing for design, advertising and marketing. Laurence King Publishing : London.

10	36830	Creativepreneurship	2	Mata kuliah ini bertujuan untuk membekali mahasiswa tentang konsep dasar creativepreneur, menganalisis peluang usaha, mengelola usaha dan memiliki pengalaman praktik berwirausaha secara kreatif	konsep dasar Creativepreneur, Wira Usaha dan Bisnis pada Industri Kreatif,	Tidak Ada	<p><b>Wajib:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mulyana, Mumuh Sulistiono, 2017, The Creative Economi &amp; marketing practices</li> <li>2. Handayani Tyas, 2019, Menggapai mimpi melalui entrepreneurship</li> <li>3. Dede Jajang Suyaman, 2015, Kewirausahaan Dan industri Kreatif</li> <li>4. Bunga Aditi, Sopi Pentana, 2018, Kewirausahaan dan pengembangan UMKM</li> </ol> <p><b>Pendukung:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Buchari, Alma, 2007, Kewirusahaan, Edisi Revisi Bandung. Penerbit Alfabet</li> <li>2. Yves Pigneur, Alexander Osterwalder, Bisnis model Generations, Elek media komputindo</li> </ol>
11	15501	Dasar Teknologi dan Informasi	2	Mata kuliah Dasar Teknologi dan Informasi memberikan pemahaman awal mengenai konsep, komponen, dan penerapan teknologi informasi dalam mendukung aktivitas bisnis dan organisasi. Materi mencakup pengenalan perangkat lunak dasar seperti program Microsoft, konsep komputasi awan, komponen sistem informasi, serta pengelolaan data dan informasi. Selain itu, mahasiswa juga diperkenalkan pada sistem informasi bisnis, produk inovasi berbasis teknologi, serta penerapan pemasaran digital untuk menunjang kebutuhan era transformasi digital.			

12	37216	Desain dan Percetakan	2	Mata kuliah desain dan cetak memberikan pemahaman dan pengetahuan kepada mahasiswa mengenai proses menciptakan desain mulai dari pra cetak, cetak hingga pasca cetak untuk keperluan branding dan komunikasi visual.	Proses pra cetak, cetak, dan pasca cetak	Tidak Ada	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Budiwirman. 2010. Seni Cetak Mencetak. Padang: Sukabina Press.</li> <li>2. Rosner, Marianne Klimchuck. 2007. Desain Kemasan. Jakarta: Gloria Aksara</li> <li>3. Dameria, Anne. 2012. Designer Handbook dalam Produksi Cetak dan Digital Printing. Jakarta: Link Match Graphics</li> <li>4. Dameria, Anne. 2009. Digital Printing Handbook. Jakarta: Link Match Graphics.</li> <li>5. Dameria, Anne. 2008. Basic Printing. Jakarta: : Link Match Graphics.</li> </ol>
13	37243	Desain Kemasan	3	Mata kuliah ini membahas tentang berbagai pengetahuan dasar konseptual dan praktikal dalam berbagai konteks desain kemasan yang selanjutnya diaplikasikan dalam ragam proyek desain kemasan	Professional and commercial packaging design, Theoretical concept of packaging design, Implementation of creative and informative packaging design	Tidak Ada	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ellicott, C., &amp; Roncarelli, S. (2010). Packaging Essentials: 100 Design Principles of Creating Packages (1st ed.). Gloucester, Mass.: Rockport.</li> <li>2. Klimchuk, M., &amp; Krasovec, S. (2018). Packaging design. Johannesburg: MTM.</li> <li>3. Ambrose, G., &amp; Harris, P. (2018). Packaging the brand. Lausanne: AVA Publishing SA.</li> <li>4. Jackson, P. (2016). Structural packaging. London: Laurence King Publishing.</li> </ol>
14	37214	Desain Komunikasi Visual	5	Mata kuliah Desain Komunikasi Visual memberikan pengetahuan mengenai proses penyederhanaan bentuk dan pemahaman mengenai konsep visual sebuah tanda atau informasi. Mahasiswa diharapkan mampu merancang karya desain komunikasi visual dengan memahami ciri dan karakteristik visualnya, struktur bahasa gambar, serta proses dalam memenuhi kebutuhan sarana informasi yang efektif dan efisien baik berupa ikon, indeks, simbol, gestalt dan piktogram	Iconography, Index, Symbol, Gestalt, dan Pictogram	Nirmana Trimatra	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Barthes, Roland. (2012). Elemen-elemen Semiotika (Terjemahan). Yogyakarta: Jalasutra.</li> <li>2. Danesi, Marcel. (2012). Pesan, Tanda, dan Makna: Buku Teks Dasar Mengenai Semiotika dan Teori Komunikasi (Terjemahan). Yogyakarta: Jalasutra.</li> <li>3. Lupton, Ellen. (2011). Graphic Design Thinking: Beyond Brainstorming. New York: Princeton Architectural Press.</li> <li>4. Potts, E., Sockwell, F. (2017). Thinking in Icons: Designing and Creating Effective Visual Symbols. United States: Rockport Publishers.</li> <li>5. Tinarbuko, Sumbo. (2012). Semiotika Komunikasi Visual. Yogyakarta: Jalasutra</li> </ol>

15	37218	Desain Logo dan Identitas Visual	5	Mata kuliah Desain Logo dan Identitas Visual memberikan pengetahuan mengenai proses perancangan logo dan identitas visual mulai dari tahapan riset stakeholder, merancang logo, hingga mengimplementasikan ke beberapa identitas visual pada graphic standart manual (GSM). Mahasiswa diharapkan mampu merancang karya desain logo dan identitas visual dengan memahami pentingnya sebuah konsep identitas visual dalam branding, yakni menciptakan citra positif suatu perusahaan/ institusi/ merek dalam benak konsumen.	Perancangan Logo dan Identitas Visual	Desain Komunikasi Visual	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Wheeler, Alina. (2013). Designing Brand Identity: An Essential Guide For The Whole Branding Team. New Jersey: John Wiley &amp; Sons Inc.</li> <li>2. Lupton, Ellen. (2011). Graphic Design Thinking: Beyond Brainstorming. New York: Princeton Architectural Press.</li> <li>3. Potts, E., Sockwell, F. (2017). Thinking in Icons: Designing and Creating Effective Visual Symbols. United States: Rockport Publishers.</li> <li>4. Hodgson, Matthew. (2010). Recycling and Designing Logos: A Designer's Guide to Refreshing &amp; Rethinking Design. Massachusetts: Rockport Publishers.</li> <li>5. Krause, Jim. (2012). The Logo Brainstorm Book: A Comprehensive Guide for Exploring Design Directions. HOW Books.</li> </ol>
16	37211	Desain vektor	2	Mata kuliah Desain Vektor memberikan pemahaman dan pengetahuan kepada mahasiswa mengenai dasar penggunaan aplikasi Adobe Illustrator untuk pembuatan karya vektor, mulai dari membuat dan memodifikasi objek, tracing, coloring, pengaturan teks, hingga penggunaan fitur efek 2D dan 3D dalam karya vektor.	Perancangan karya flat design menggunakan Adobe Illustrator	Tidak Ada	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Hopper, Jodi Staniunas. 2021. Learning Vector Illustration With Adobe Illustrator Through Videos, Projects, and More. Bloomsbury Publishing. London</li> <li>2. Grant, Hector. 2021. Adobe Illustrator for Beginners: Learn Graphic Design With Illustrator. RS Publishing House. Canada</li> <li>3. Elmansy, Rafiq. 2013. Illustrator Foundations: The Arts of Vector Graphics and Design in Illustrator. Focal Press. Massachusetts.</li> <li>4. Kurniawan, Denny. 2010. Tricky Tricks Kompilasi Trik Jitu Menggunakan Photoshop dan Illustrator. Jakarta: Concept Media</li> <li>5. Total, 3D. 2010. Beginner's Guide to Digital Painting. Worchestershire: 3D Total Publishing Ltd.</li> <li>6. Yoga. 2005. Desain Packaging Dengan Adobe Illustrator Cs. Penerbit Elexmedia Computindo. Jakarta.</li> </ol>

17	37232	<i>Destination Branding</i>	5	<p>Dalam Matakuliah ini mahasiswa akan mempelajari pokok bahasan - pokok bahasan sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Definisi, tujuan dan manfaat Destination branding.</li> <li>2. Proses dan metode dalam merancang sebuah destination branding</li> <li>3. Definisi, tujuan dan manfaat Place branding dan city branding</li> <li>4. Proses dan metode dalam merancang sebuah place branding dan city branding</li> <li>5. Piramida branding, hexagon branding</li> <li>6. Brand identity</li> <li>7. Brand Image</li> <li>8. Branding Strategy</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Definisi, tujuan dan manfaat Destination branding.</li> <li>2. Proses dan metode dalam merancang sebuah destination branding</li> <li>3. Definisi, tujuan dan manfaat Place branding dan city branding</li> <li>4. Proses dan metode dalam merancang sebuah place branding dan city branding</li> <li>5. Piramida branding, hexagon branding</li> <li>6. Brand identity</li> <li>7. Brand Image</li> <li>8. Branding Strategy</li> </ol>	Riset Media dan Branding	<p><b>Wajib:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Morgan, Nigel &amp; Annette Pritchard. Destination Branding. Great Britain: Biddles Ltd., Kings Lynn. 2004.</li> <li>2. Dinnie, Keith. City branding theory &amp; cases. London :Palgrave Macmillan. 2011.</li> <li>3. Govers, Robert &amp; Frank, Go. Place Branding. London :Palgrave Macmillan. 2009.</li> <li>4. Anholt, Simon. Brand New justice. Great Britain:Linacre House Jordan Hill. 2003</li> </ol> <p><b>Pendukung:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Avraham, Eli &amp; Eran Ketter. Media Strategies for Marketing Places in Crisis. Great Britain: Elsevier Inc. 2008</li> <li>2. Moilanen, Teemu &amp; Seppo Rainisto. How to Brand Nations, Cities and Destinations A Planning Book for Place Branding. 2009</li> <li>3. Kolb, Bonita M. Tourism marketing for cities and towns. USA: Elsevier Inc. 2006.</li> </ol>
18	37241	<i>Environmental Graphic Design</i>	3	<p>Melalui proses pembelajaran Environmental Graphic Design ini diharapkan peserta ajar memiliki kemampuan, antara lain :</p> <p>Memahami sejarah dan perkembangan Environmental Graphic Design; Memahami konsep-konsep signage dan wayfinding.</p> <p>Memahami faktor manusia dan lingkungan dalam Environmental Graphic Design.</p> <p>Memahami konsep dan Implementasi Environmental Graphic Design dalam beberapa sektor penting dalam kehidupan manusia, antara lain : sektor transportasi, Kesehatan, Musuem, Komersial dan retail, dan tempat wisata.</p>	<p>Definisi, sejarah, pentingnya dan cakupan desain grafis lingkungan (EGD)</p>	Tidak Ada	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Calori, Chris. 2007. Signage and wayfinding design. A Complete Guide to Creating Environmental Graphic Design Systems. John Wiley &amp; Sons, Inc. Hoboken, New Jersey.</li> <li>2. Gibson, David. 2009. The Wayfinding Handbook. Information Design for Public Places. Princeton Architectural Press. New York</li> <li>3. McClure, Wendy &amp; Bartuska, Tom (2007) The built environment : a collaborative inquiry into design and planning, John Wiley &amp; Sons, New Jersey.</li> </ol>

19	22001	Etika Profesi	2	Mata kuliah ini bertujuan untuk membekali mahasiswa tentang konsep etika profesi, penerapan etika profesi, konsep profesi dan profesionalisme, aspek-aspek hukum dan etika profesi desain dalam kehidupan sehari-hari baik secara mandiri maupun berkelompok.	Etika dan moral dalam bekerja bidang desain	Tidak Ada	<p><b>Wajib:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. R.Rizal Isnanto, 2009, Etika Profesi , Universitas Diponegoro</li> <li>2. ADGI, ADPII, AIDIA, HDII, HDMI, IFC, 2020, Dasar Pengadaan &amp; Pengelolaan Jasa Desain di Indonesia, Menparekraf</li> <li>3. Indonesian Advertising council, 2020, Etika Pariwisata Indonesia, Dewan Periklanan Indonesia</li> </ol> <p><b>Pendukung:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kode etik desain grafis Indonesia</li> <li>2. Kode etik multimedia Indonesia</li> <li>3. Undang-Undang No. 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta</li> </ol>
20	22002	Fotografi	3	Mempelajari dan menerapkan dasar-dasar fotografi yang akan diimplementasikan secara artistik dan fotografis dalam menciptakan karya Desain Komunikasi Visual.	Latihan menggunakan dan memanfaatkan jenis, fungsi dan cara penggunaan teknik fotografi, mendemonstrasikan variasi teknik dasar dan prinsip perancangan komunikasi visual dalam fotografi dasar dan kombinasikan berbagai variasi teknik lanjutan dalam fotografi dasar dan mengintegrasikan ke dalam karya-karya komunikasi visual	Tidak Ada	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kelby, S. 2012. The Digital Photography Book. Jakarta: PT Serambi Ilmu Sentosa.</li> <li>2. Hoddinott, oss. 2013. Lenses for Digital SLRs. PT. Elex MediaKomputindo : Jakarta.</li> <li>3. Bishop, Sue.2010. Warna, Cahaya &amp; Komposisi. PT. Elex MediaKomputindo : Jakarta.</li> <li>4. Revell, Jeff. 2013. Exposure. PT. Elex Media Komputindo :Jakarta.</li> <li>5. Nightingale, David. 2010. Extreem Exposure. Amphoto Books :New York.</li> <li>6. Weston, Chris.2019. Mastering Filter for Photography.Amphoto Books : New York.</li> </ol>

21	37221	Fotografi Periklanan	3	Mata kuliah ini membahas tentang penerapan pemotretan produk dan model serta pengolahan foto secara kreatif untuk kepentingan perancangan desain media periklanan.	Commercial Product and Modelling Photography	Fotografi Dasar	<p><b>Wajib:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kelby, S. (2012). The Digital Photography Book. Jakarta: PT Serambi Ilmu Sentosa.</li> <li>2. Hoddinot, oss. 2013. Lenses for Digital SLRs. PT. Elex Media Komputindo : Jakarta.</li> <li>3. Dyah, Ilhum, Genrock. 2014. Fotografi Levitasi. Media Kita : Jakarta</li> <li>4. Triadi, Darwis. 2011. Secret Lighting. PT Elex Media Komputindo : Jakarta.</li> <li>5. Ambasari, Riana. 2012. Food photography For Everyone. PT. Elex Media Komputindo : Jakarta.</li> <li>6. Hudson, Thames. 2008. The Fashion photography Course. Eliot Siegel : United Kingdom.</li> <li>7. Adimo0del. 2012. Lighting With Available Light. PT. Elex Media Komputindo : Jakarta</li> <li>8. Kusuma, Yuliandi. 2011. Foto Produk Murah &amp; Wah. Grasindo : Jakarta</li> </ol> <p><b>Pendukung:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Athalla, Joel. 2010. Memotret Foto Produk untuk Toko Online. Grasindo : Jakarta</li> <li>2. Indratno, Albertus. 2014. Peta Omzet Bisnis Fotografi. Pustaka Ananda Srva : Yogyakarta</li> <li>3. Nugroho, Ardiyanto. 2012. Kiat Mencari Uang dari Bisnis Fotografi DSLR. PT. Elex Media Komputindo : Jakarta</li> <li>4. Triadi, Darwis. 2015. Express Yourself. PT. Elex Media Komputindo : Jakarta</li> <li>5. Triadi, Darwis. 2015. To be Different. PT. Elex Media Komputindo : Jakarta</li> <li>6. Nugroho, Ardiyanto. 2012. Photoshop Top Model. PT. Elex Media Komputind : Jakarta</li> </ol>
22	37205	Gambar Bentuk	3	Mata kuliah ini membahas tentang pengenalan keilmuan dasar teknik gambar berbagai bentuk dan rupa agar dapat menganalisa prinsip rupa dan bentuk sehingga memunculkan sebuah ide/inspirasi rupa yang kreatif dan memiliki kaidah yang benar	Basic Skillset in Drawing Shapes in the context of Still Life, Organic Beings and Human Object	Tidak Ada	<p><b>Wajib:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Marga, E.T. (2015). Mastering Pencil. Sidoarjo: Genta Grup Production</li> <li>2. Longhurst, T, &amp; O'Neill, A. (2004). I Can Draw. United Kingdom: Parragon</li> <li>3. Foster, W. (2005). The Art of Basic Drawing. California: Walter T. Foster Pub</li> </ol>

						<p>4. Parks, S. (2014). Drawing Secrets Revealed: Basics. Ohio: Northlight Books</p> <p>5. Cardaci, D., Powell, W.F., &amp; Stacey, N. (2016). Drawing Basic Textures in Pencil. California: Walter T. Foster Pub</p> <p><b>Pendukung:</b></p> <p>1. Foster, W. (1997). How to draw and paint flowers. California: Walter T. Foster Pub.</p> <p>2. Hart, C. (2012). Basic Drawing Made Amazingly Easy. New York: Watson-Guption Publications</p>	
23	37206	Gambar Teknik	3	<p>Mahasiswa dapat merancang portofolio berisi latihan menggambar teknik, dengan standarisasi internasional. Melatih kerapian mahasiswa terhadap karya yang dibuat dari titik, garis, bidang dan lain-lainnya.</p> <p>Mahasiswa akan dapat menggambar objek dan menggunakan teknik gambar dengan menggunakan standarisasi gambar teknik suatu objek. Selain itu Mahasiswa juga belajar menggunakan peralatan gambar teknik dan memvisualisasikan objek kedalam gambar dengan menggunakan teknik yang terstandarisasi.</p>	<p>Latihan membuat garis lurus, pola berjarak, isometrik, proyeksi dan perspektif 1,2 dan 3 titik hilang</p>	<p>Tidak Ada</p>	<p>1. Ching, Francis D.K., Juroszek, Steven P. 2014. Menggambar Desain. Edisi Kedua. New Jersey : Hoboken.</p> <p>2. Giesecke, Frederick E..et.all. 2009. Pearson International Edition, Thirteen edition Technical Drawing. New Jersey: Pearson Education Inc.</p> <p>3. Karsam. 2013. Buku Ajar Gambar Teknik: Satu Kajian Gambar Perspektif dan Proyeksi.Materi Kuliah DIV Komputer Multimedia. Surabaya: Sekolah Tinggi Informatika &amp; Teknik Komputer.</p>
24	37242	Game Design	3	<p>Mata kuliah ini mempelajari prinsip dasar, unsur dan teknik dalam merancang game yang bertujuan agar mahasiswa memahami tentang perancangan game dan penggunaan software yang berbasis grafis, animasi, multimedia.</p>	<p>Prinsip dasar, unsur dan teknik perancangan game</p>	<p>Tidak Ada</p>	<p><b>Wajib:</b></p> <p>1. Fox, Brent. 2005. Game Interface Design. Thomson Course Technology</p> <p>2. Clarke, R. J. 2018. Game Design: What Makes a Good Game? CreateSpace Independent Publishing Platform.</p> <p>3. Swink, Steve. 2008. Game Feel: A Game Designer's Guide to Virtual Sensation. CRC Press.</p> <p>4. Kapp, Karl M. 2013. The Gamification of Learning and Instruction Fieldbook: Ideas into Practice. Wiley Publisher.</p> <p>5. Rogers, Scott. 2014. Level Up! The Guide to Great Video Game Design. Wiley Publisher.</p> <p><b>Pendukung:</b></p>

						<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Galitz, Wilbert O. 2007. <i>The Essential Guide to User Interface Design: An Introduction to GUI Design Principles and Techniques, Third Edition</i>. Wiley. Canada.</li> <li>2. Garrett, Jesse James. 2011. <i>The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond, Second Edition</i>. New Riders. USA.</li> </ol>	
25	37208	Ilustrasi Dasar	3	Mata kuliah ini membahas tentang asah kemampuan mahasiswa dalam mengkreasikan ilustrasi manual yang didasarkan pada berbagai variasi teknik, konsep, gaya dan tema.	Basic Knowledge on How to Express A Content, Context and Stories through helps of Manual Illustrating Skill	Tidak Ada	<p><b>Wajib:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Stanyer, Peter. 2003. <i>The Complete Book of Drawing Techniques: A Professional Guide for The Artist</i>. London: Arcurus Publishing Ltd</li> <li>2. Harrison, Hazel. 2004. <i>Art School: How to Paint and Draw</i>. London: Hermes House</li> <li>3. Zeegen, Lawrence. 2005. <i>The Fundamentals of Illustration</i>. Switzerland: AVA Publishing SA</li> <li>4. Wong, Vivian. 2018. <i>Love Colored Pencils</i>. Beverly: Quarry Books</li> <li>5. Strother, Jane. 2008. <i>The Colored Pencil Artists's Drawing Bible</i>. New York: Chartwell Books Inc.</li> <li>6. Pitcher, Colette. 2008. <i>Watercolor Painting for Dummies</i>. Indiana: Wiley Publishing Inc.</li> <li>7. Stroud, Betsy Dillard. 2016. <i>Watercolor Masters and Legends: Secrets, Stories, and Techniques from 34 Visionary Artists</i>. Ohio: Northlight Books.</li> <li>8. Cozen, Chris. 2015. <i>Acrylic Color Explorations: Painting Techniques for Expressing Your Artistic Voice</i>. Ohio: Northlight Books</li> </ol> <p><b>Pendukung:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Wang, Thomas. 2002. <i>Pencil Sketching</i>. New York: John Wiley &amp; Sons, Inc.</li> <li>2. Averill, P., Hickmon, S., Yaun, K., 2011. <i>Colored Pencil Step By Step</i>. California: Walter Foster Publishing, Inc</li> </ol>
26	37217	Ilustrasi Digital	2	Mata kuliah Ilustrasi Digital memberikan pemahaman dan pengetahuan kepada mahasiswa mengenai dasar pembuatan Ilustrasi Digital menggunakan aplikasi Adobe Illustrator dan Adobe Photoshop yang dapat diimplementasikan ke dalam berbagai media	Advance Knowledge on How to Express A Content, Context and Stories through helps of Digital Illustrating Skill	Ilustrasi Dasar	<p><b>Wajib:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bloom, Susan R. 2009. <i>Digital Painting in Photoshop</i>. Oxford: Focal Press</li> <li>2. Chan, J., Hattersley, M., Bennet, N., 2012. <i>The Artist's Guide to Illustration: The Ultimate Tutorial Collection</i>. London: IDG Communication</li> </ol>

						<p>3. Covey, Sylvie. 2012. Photoshop for Artist: Complete Guide for Fine Artist, Photographers and Printmakers. New York: Watson-Guption Publication</p> <p>4. Lea, Derek. 2007. Creative Photoshop: Digital Illustration and Art Techniques. Oxford: Focal Press</p> <p>5. Tillbury, R., Winckler, B., Roeoesli, N., Loftis, S., Adohnis, Madden, S., 2010. Elements: Digital Painting Tutorial Series</p> <p>6. Total, 3D. 2015. Beginner's Guide to Digital Painting in Photoshop: Characters. Worcestershire: 3D Total Publishing Ltd</p> <p><b>Pendukung:</b></p> <p>1. Kurniawan, Denny. 2010. Tricky Tricks Kompilasi Trik Jitu Menggunakan Photoshop dan Illustrator. Jakarta: Concept Media</p> <p>2. Total, 3D. 2010. Beginner's Guide to Digital Painting. Worcestershire: 3D Total Publishing Ltd</p>
27	37222	<i>Image Design dan Desktop Publishing</i>	3	<p>Matakuliah ini akan membahas tentang penggunaan Adobe Photoshop dan Adobe Illustrator sebagai aplikasi untuk pembuatan Image design, digital vector, photo effect, text effect, background effect, karya digital painting, dan karya photo manipulation; penggunaan Adobe InDesign sebagai aplikasi Desktop Publishing khususnya dalam pembuatan layout desain.</p>	<p>Image design, digital vector, photo effect, text effect, background effect, karya digital painting, dan karya photo manipulation; penggunaan Adobe InDesign sebagai aplikasi Desktop Publishing khususnya dalam pembuatan layout desain.</p>	<p>1. Adobe Creative Team. 2012. "Adobe® Photoshop® CS6 Classroom in a Book". Adobe Press Book. USA</p> <p>2. Cruise, John dan Anton, Kelly Kordes. 2012. "Adobe® InDesign® CS6 Classroom in a Book". Adobe Press Book. USA.</p> <p>3. Jubilee Interprise. 2012. "200 Trik Pilihan Photoshop CS6". Elexmedia computindo publisher. Jakarta.</p> <p>4. Wahyuni, Putri dan Smitdev Community. 2007. "36 Jam Belajar Komputer: Adobe InDesign CS3". Elexmedia computindo publisher. Jakarta.</p>

28	37234	Integrated Marketing Communication	3	Mata kuliah ini berisi arahan pada Mahasiswa mampu menyepakati dan memilih berbagai bauran marketing communication, merumuskan dan mempresentasikan hasilnya untuk mempromosikan produk dari perusahaan atau UKM tertentu	Pengenalan komunikasi pemasaran terpadu (IMC), marketing plan, target market, marketing strategy, Branding, creative breafs, membuat konsep kreatif, copywrtng, proses kampanye IMC, bentuk-bentuk media promosi, penjualan langsung, PR, media alternative, pemasaran berbasis konten, efektifitas iklan dan etika dalam bauran IMC	Tidak ada	<p><b>Wajib:</b> Blakeman, Robyn. 2018. Integrated Marketing Communication Creative Strategy from Idea to Implementation. Rowman &amp; Littlefield.Knoxville.</p> <p><b>Pendukung:</b> 1. Belch, George E., dkk. 2020. Advertising : An interated Marketing Communication Perspective. McGraw Hill Education. Sydney. 2. Setiawan, Iwan &amp; Savitry, Yosanova. 2016. New Content Marketing, 3. Gaya Baru Pemasaran Era Digital. Gramedia Pustaka Utama. Jakarta. 4. Watono, A. Adji &amp; Waton, Maya C.. 2013. IMC (Integrated Marketing Communication That Sells. Gramedia Pustaka Utama. Jakarta</p>
29	37236	Kampanye Sosial	5	Dalam Matakuliah ini mahasiswa akan mempelajari pokok bahasan - pokok bahasan sebagai berikut:  Definisi, tujuan dan manfaat Social campaign. Proses dan metode dalam merancang sebuah Social campaign Analisa permasalahan dalam lingkup sosial Definisi, tujuan dan manfaat Komunikasi Massa Proses dan metode dalam merancang Media Kampanye Sosial Implementasi media	Definisi, tujuan dan manfaat Social campaign. Proses dan metode dalam merancang sebuah Social campaign Analisa permasalahan dalam lingkup sosial Definisi, tujuan dan manfaat Komunikasi Massa Proses dan metode dalam merancang Media Kampanye Sosial Implementasi media	Destination Branding	<p><b>Wajib:</b> Knoxville</p> <p><b>Pendukung:</b> 1. Clow and Baack. Integrated Advertising Promotion and Marketing Communication. Departemen Luar Negeri, Amerika Serikat, 2007. 2. Altstiel, Tom and Jean Grow. Advertising Creative. Sage Publication Inc: California, 2010. 3. Santosa, Sigit. Advertising Guide book. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2002 4. Moore, D.M. Visual Literacy : A Spectrum of Visual Learning. Englewood Cliffs, N.J.: Educational Technology Publication, Inc., 1994. 5. Watono, A. Adji &amp; Waton, Maya C.. 2013. IMC (Integrated Marketing Communication) That Sells. Gramedia Pustaka Utama. Jakarta</p>

30	16503	Kerja Praktik	3	Mata Kuliah (MK) Kerja Praktik (KP) adalah MK dalam bentuk kegiatan mandiri yang dilakukan oleh mahasiswa pada suatu perusahaan atau instansi. Dalam kerja praktik ini mahasiswa akan mendapatkan pengalaman akan dunia kerja dan permasalahannya, dan dari permasalahan tersebut diharapkan mampu memberikan solusi terbaik sesuai dengan bidang keilmuan yang di terima dalam perkuliahan. Mahasiswa mampu membuat laporan pelaksanaan pekerjaan proyek selama kerja praktik dan mempresentasikan hasilnya.	Penyusunan proposal kerja praktik, melaksanakan kegiatan praktik dilapangan, menyelesaikan tugas dengan penuh tanggungjawab, disiplin dan beretika, menyusun laporan kerja KP dan presentasi hasil KP.	Sudah menyelesaikan 95 sks	<p><b>Wajib:</b> Buku Pedoman KP Universitas Dinamika</p> <p><b>Pendukung:</b> 1. Buku Pedoman Akademik Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual. 2. Kalender Akademik</p>
31	37226	Kritik Desain	2	Mata kuliah ini berisi teori-teori yang berkaitan dengan istilah dan konsep desain, sehingga dapat melatih pemahaman mahasiswa sehingga nantinya mahasiswa dapat mengemukakan pendapat serta kritik dan menganalisis karya desain komunikasi visual dengan lebih mendalam.	Menganalisis banyak studi kasus mengenai desain komunikasi visual yang ada di lapangan dan mengemukakannya pada publik	Tidak ada	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tinarbuko, Sumbo. Semiotika Komunikasi Visual. Yogyakarta : Jelasutra. 2009</li> <li>2. Bangun, Sem C. Kritik Seni Rupa. Bandung : ITB. 2001</li> <li>3. Danesi, Marcel. Pengantar Memahami Semiotika Media. Yogyakarta : Jelasutra. 2002</li> <li>4. Adityawan, Arief Adityawan S. Tinjauan Desain Grafis. Jakarta : Tim Litbang Concept. 2010</li> <li>5. Sachari, Agus dkk. Sejarah dan Perkembangan desain dan dunia kesenirupaan di Indonesia. Bandung : ITB. 2002</li> <li>6. Andry Masri. Strategi Visual, bermain dengan formalistik dan semiotik untuk menghasilkan kualitas visual dalam desain. Yogyakarta. Jelasutra. 2010</li> <li>7. Bergerf, Arthur Asa. Pengantar Semiotika : Tanda-tanda dalam kebudayaan kontemporer. Tiara Wacana. 2010</li> </ol>
32	16507	Kewirausahaan	2	Mata Kuliah Universitas		Tidak Ada	<p><b>Wajib:</b> 1. Basu Swastha, DH, SE, MBA, 2007, Pengantar Bisnis Modern, Liberty, Yogyakarta. 2. Buchari Alma, DR. Prof. 2010, Pengantar Bisnis, Alfabeta, Bandung. 3. Manulang, Prof. Dr. M., 2013. Pengantar Bisnis, PT Indeks. Jakarta. 2. 4. Boone &amp; Kurtz. Buku 1. Edisi 11. 2006. Pengantar Bisnis Kontemporer. Salemba Empat. Jakarta. 5. Griffin and Elbert, 2006, Business , Prentice Hall: New York</p>

						<p>6. Robbins, Stephen P., Coulter, Mary, 2002, Management. Prentice Hall International Inc.</p> <p><b>Pendukung:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Panji Aroga, SE.MM., 2011, Pengantar Bisnis: Pengelolaan Bisnis dalam Era Globalisasi, Rineka Cipta.</li> <li>2. M. Fuad, Chrisine H, Nurlala, Sugiarto, Paulus YEF, 2001, Pengantar Bisnis, Gramedia, Jakarta</li> <li>3. Sweeney, Susan, 2001, THE E-BUSINESS FORMULA FOR SUCCESS. Jim Hoskins.</li> </ol>
33	37225	Manajemen Event	3	<p>Mata kuliah ini membahas tentang tahapan proses perencanaan dan pelaksanaan sebuah event, sehingga mahasiswa dapat membuat sebuah event secara baik dan terstruktur, dari proposal hingga pelaksanaannya secara konkrit.</p>	<p>Management of creative events in creative industry (Exhibition, etc.)</p>	<p>Tidak Ada</p> <p><b>Wajib:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Any Noor. 2013. Management Event. Penerbit Alfabeta, Bandung (U1)</li> <li>2. Sulyus Natoradjo. 2011. EVENT ORGANIZING; Dasar-Dasar Event Management, Penerbit PT Gramedia Pustaka Utama, Jakarta. (U2)</li> <li>3. McKenna-Cress, Polly dan Kamien, Janet A.. 2013. Creating Exhibitions Collaboration in the Planning, Development, and Design of Innovative Experiences. Penerbit John Wiley &amp; Sons, Inc, Canada.</li> </ol> <p><b>Pendukung:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Glenn. A.J. Bowdin, dkk. 2006. Second Edition. Events Management. Elsevier Ltd. (U3)</li> </ol>
34	37235	Manajemen Periklanan	3	<p>Mata kuliah ini bertujuan untuk membekali mahasiswa dalam mengelola dan memecahkan permasalahan bisnis dalam kehidupan sehari-hari baik mandiri maupun berkelompok.</p>	<p>Mengelola dan memecahkan permasalahan bisnis dalam kehidupan sehari-hari baik mandiri maupun berkelompok.</p>	<p>Tidak Ada</p> <p><b>Wajib:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Larry D Kelley, Fogarty Klein Monroe, "Advertising Management 1st Edition" Routledge; 1st edition (April 15, 2009)</li> <li>2. Kasali, Rheinal" manajemen Periklanan", Pustaka Utama Grafiti, Jakarta, 1995</li> <li>3. Sandra Moriarty, Nancy Mitchel, Willian Wells, "Advertising", Penerbit Kencana, Jakarta, 2011.</li> <li>4. Shimp, A. Terence, "Periklanan Promosi", Erlangga, Jakarta, 2003.</li> <li>5. Clow, Kenneth" Integrated Advertising, promotion, and Marketing communications", Person Prentice hall, Singapura, 2004</li> </ol> <p><b>Pendukung:</b></p> <p>Suyanto" Strategi perancangan iklan televisi perusahaan top dunia", Andi Offset, Yogyakarta, 2005</p>

35	37228	Metodologi Penelitian Desain	3	Mata kuliah Metodologi penelitian desain mempelajari konsep dasar penelitian desain, unsur-unsur penelitian ilmiah, mengevaluasi, menyusun proposal penelitian dan menyusun artikel ilmiah.	Konsep dasar penelitian Ilmiah, konsep berfikir ilmiah, tahapan berfikir ilmiah, menentukan rumusan masalah penelitian, mengutif landasan teori, metode penelitian desain, instrumen pengumpulan data, analisis data, STP, SWOT, USP, penyusunan proposal, penyusunan laporan penelitian dan jurnal penelitian.		<p><b>Wajib:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Eva, Y., (2020). Suatu pengantar Metode &amp; Riset Desain Komunikasi Visual. Deepublish .</li> <li>2. Jonathan, S., Hary, L (2007). Metode Riset Untuk Desain Komunikasi Visual. Andi Offset.</li> <li>3. Sudaryono. (2018). Metode penelitian . Ed. 1- Cet 2-Depok: Rajawali Pers.</li> <li>4. Bagong, S., Sutinah (2011). Metode penelitian sosial, berbagai alternatif pendekatan . Kencana Prenada media group</li> </ol> <p><b>Pendukung:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Juliansyah, N. (2011). Metodologi penelitian Skripsi, Tesis, Disertasi &amp; karya Ilmiah. Prenadamedia Group.</li> <li>2. FDIK (2022). Panduan penulisan buku tugas Akhir, Fakultas desain dan Industri Kreatif .</li> </ol>
36	37207	Nirmana Dwimatra	3	Mahasiswa dapat memahami konsep dasar tata Seni Rupa dan Desain dan Prinsip desain yang dipraktekkan menggunakan karya dua dimensi. Melatih kerapian mahasiswa terhadap karya yang dibuat dari titik, garis, bidang, warna dan lain-lain. Pada akhir perkuliahan mahasiswa dapat merancang portofolio karya Dwimatra, sesuai dengan tema dan kreatifitas masing-masing	Pemahaman prinsip desain, unsur desain, latihan membuat karya dua dimensi, dan asistensi pada pengajar	Tidak Ada	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sanyoto, Sadjiman Ebd. Nirmana. Elemen-elemen Seni dan Desain. Yogyakarta: Jelasutra. 2017.</li> <li>2. Wong, Wucius. Beberapa Asas Merancang Dwimatra. Bandung: ITB. 1989</li> </ol>
37	37209	Nirmana Trimatra	3	Mahasiswa dapat merancang portofolio berisi karya tiga dimensi yang sesuai tema dan kreatifitas yang mengikuti konsep dasar tata seni rupa dan desain. Melatih kepekaan mahasiswa terhadap unsur desain seperti warna, bentuk, bidang dan lain-lainnya selain juga mengikuti prinsip desain dimana sebuah desain harus memiliki komposisi	Pemahaman prinsip desain, unsur desain, latihan membuat karya tiga dimensi, dan asistensi pada pengajar	Tidak Ada	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sanyoto, Sadjiman Ebd. Nirmana. Elemen-elemen Seni dan Desain. Yogyakarta: Jelasutra. 2017.</li> <li>2. Wong, Wucius. Beberapa Asas Merancang Dwimatra. Bandung: ITB. 1989</li> </ol>

				yang baik, dari keseimbangan, kesatuan dan lain-lain.			
38	16501	Pancasila	2	Mata kuliah ini lebih mengarah pada pemahaman tentang pendidikan pancasila baik dari segi historis maupun normatif, memahami falsafah pancasila, dan menjadikan pancasila sebagai pedoman-landasan hidup dalam bidang kenegaraan dan kebangsaan, sehingga mampu mengaktualisasikan nilai-nilai pancasila secara sistematis ke dalam kehidupan pribadi maupun sosialnya dengan tetap menjadikan pancasila sebagai dasar dan acuan dalam kehidupan bernegara.	Pendidikan pancasila baik dari segi historis maupun normatif, memahami falsafah pancasila, dan menjadikan pancasila sebagai pedoman-landasan hidup dalam bidang kenegaraan dan kebangsaan	Tidak Ada	<p><b>Wajib:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Syam, Nur. 2020. Demi Nusa Bangsa. Jakarta: Kencana.</li> <li>2. Azra, Azyumardi. 2019. Transformasi Politik Islam. Jakarta: Kencana.</li> <li>3. TIM MKD IAIN Sunan Ampel. 2011. Pendidikan Pancasila. Surabaya: IAIN Press.</li> <li>4. Winarno, Budi. 2008. Sistem Politik Indonesia Era Reformasi. Yogyakarta: Media Pressindo.</li> <li>5. Sosrensen, Georg. 2014. Demokrasi dan Demokratisasi, ter. I Made Krisna. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.</li> <li>6. Kaelan. 2002. Pendidikan Pancasila. Yogyakarta: Paradigma.</li> <li>7. Putra, Zulfikar. 2018. Implementasi Pendidikan Pancasila sebagai Karakter Building. Jurnal Citizenship, Vol. 1, No. 1.</li> <li>8. Notonagoro. 1975. Pancasila secara Ilmiah Populer. Jakarta: Pantjuran.</li> <li>9. Kinichi Oh Mae, 1995. The end of Nation State. New York: The Free Press.</li> <li>10. Suaila, Agna &amp; Krisnan, Johny. 2019. Menggali kembali Peran Pancasila sebagai Ideologi Bangsa. Jurnal Law &amp; Justice, Vol. 4, No. 1 (April)</li> <li>11. Notosusanto, Nugroho. 1981. Proses Perumusan Pancasila Dasar Negara. Jakarta: PN. Balai Pustaka.</li> <li>12. Notonegoro. 1984. Pancasila Dasar Falsafah Negara. Jakarta: PT. Bina Aksara.</li> <li>13. Rahmatullah. 2008. Pendidikan Pancasila. Malang: Universitas Hasanuddin.</li> <li>14. Rukiyanti, et.al. 2008. Pendidikan Pancasila. Yogyakarta: UNY Press.</li> <li>15. Suhardi. 1998. Pendidikan Pancasila, Diktat Kuliah. Yogyakarta.</li> <li>16. Suwarno, Pj. 1993. Pancasila Budaya Bangsa Indonesia. Yogyakarta: Kanisius.</li> </ol>

					<p>17. Sanusi, A. R., &amp; Darmawan, C. (2016). Implementasi pendidikan politik dalam membentuk karakter kepemimpinan lintas budaya pada generasi muda demi mewujudkan budaya politik pancasila (Studi deskriptif terhadap organisasi kepemudaan Gerakan Pemuda Ansor Jawa Barat). <i>Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial</i>, 25(1), 24-40.</p> <p>18. Rohmawati, T. (2010). Pancasila Sebagai Paradigma Pembangunan Nasional.</p> <p>19. Haridison, A. (2013). Pembangunan Politik: Demokrasi, Governance dan Supremasi Hukum. <i>Jurnal Administrasi Publik, FISIP Universitas Palangka Raya</i>, ISSN, 2337-4985.</p> <p>20. Maftuh, B. (2008). Internalisasi nilai-nilai Pancasila dan nasionalisme melalui pendidikan kewarganegaraan. <i>Jurnal Educationist</i>, 2(2), 134-144.</p> <p>21. Lestari, E. Y. (2019). Menumbuhkan kesadaran nasionalisme generasi muda di era globalisasi melalui penerapan nilai-nilai Pancasila. <i>ADIL Indonesia Journal</i>, 1(1).</p> <p>22. Yudhanegara, H. F. (2015). Pancasila sebagai filter pengaruh globalisasi terhadap nilai-nilai nasionalisme. <i>Cendekia: Jurnal Ilmu Administrasi Negara</i>, 8.</p> <p><b>Pendukung:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Elly, M. Setiadi. 2005. <i>Panduan Kuliah Pendidikan Pancasila untuk Perguruan Tinggi</i>. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.</li> <li>2. Guilhot, N. (2005). <i>The democracy makers: Human rights and the politics of global order</i>. Columbia University Press.</li> <li>3. Pinasang, D. (2012). Falsafah Pancasila Sebagai Norma Dasar (Grundnorm) dalam Rangka Pengembangan Sistem Hukum Nasional. <i>Jurnal Hukum UNSRAT</i>, 20(3), 1-10.</li> <li>4. Maftuh, B. (2008). Internalisasi nilai-nilai Pancasila dan nasionalisme melalui pendidikan kewarganegaraan. <i>Jurnal Educationist</i>, 2(2), 134-144.</li> <li>5. Sulaiman, A. (2015). <i>Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan</i>. Bandung: CV Arfino.</li> <li>6. Rahayu, D. P. (2015). Aktualisasi pancasila sebagai landasan politik hukum Indonesia. <i>Yustisia Jurnal Hukum</i>, 4(1), 190-202.</li> </ol>
--	--	--	--	--	---

						<p>7. Eleanora, F. N., &amp; Sari, A. (2019). Relevansi Pendidikan Pancasila dan Potret Mahasiswa di Perguruan Tinggi. <i>Jurnal Civic Hukum</i>, 4(2), 122-129.</p> <p>8. Hadiwijono, A. (2016). Pendidikan Pancasila, eksistensinya bagi mahasiswa. <i>Jurnal Cakrawala Hukum</i>, 7(1), 82-97.</p> <p>9. Prasetyo, D. (2019). Analisis Pelaksanaan Mata Kuliah Pendidikan Pancasila di Perguruan Tinggi. <i>Jurnal Rontal Keilmuan Pancasila dan Kewarganegaraan</i>, 5(2).</p> <p>10. Septiyadi, R., Fitri, M., &amp; Nasution, N. A. (2019). Pancasila Sebagai Paradigma Kehidupan Dalam Masyarakat Berbangsa Dan Bernegara.</p>	
39	16508	Kewarganegaraan	2	<p>Mata kuliah ini membahas tentang semangat kebangsaan dan cinta tanah air yang meliputi: PKn sebagai MPK, identitas nasional, geopolitik dan geostrategi; demokrasi berkeadaban yang meliputi: demokrasi Indonesia, negara hukum dan HAM; dan kesadaran hukum dan keragaman yang meliputi: negara dan konstitusi, hak dan kewajiban warga negara, integrasi nasional. Semua bahasan di atas dikaitkan dengan masalah kontekstual dengan problem masyarakat dan bangsa Indonesia serta visi Indonesia ke depan yang lebih baik.</p>	<p>PKn sebagai MPK, identitas nasional, geopolitik dan geostrategi; demokrasi berkeadaban yang meliputi: demokrasi Indonesia, negara hukum dan HAM; dan kesadaran hukum dan keragaman yang meliputi: negara dan konstitusi, hak dan kewajiban warga negara, integrasi nasional</p>	<p>Tidak Ada</p>	<p><b>Wajib:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Abdullah. Rozali. 2002. Perkembangan HAM dan Keberadaan Peradilan di Indonesia. Jakarta: Ghalia Indonesia.</li> <li>2. Chamin, Asikuri, IBN, dkk. 2003. Pendidikan Kewarganegaraan Menuju Kehidupan yang Demokratis dan Berkeadaban. Yogyakarta. Edisi Revisi.</li> <li>3. Cipto Bambang, dkk. 2003. Pendidikan Kewarganegaraan Menuju Kehidupan Demokratis dan Berkeadaban. Yogyakarta: LP3 UltvtY-Asia Fondation. Edisi Revisi.</li> <li>4. Sumarsono, dkk. 2001. Pendidikan Kewarganegaraan. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.</li> <li>5. Kaelan, M.S.2008. Pendidikan Kewarganegaraan. Yogyakarta: Paradigma.</li> <li>6. Tim Nasional Dosen Pendidikan Kewarganegaraan, 2012, Pendidikan Kewarganegaraan: Paradigma Terbaru untuk Mahasiswa, Dit Belmawa Dirjen Dikti Kemendikbud, Jakarta.</li> </ol> <p><b>Pendukung:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Jimly Asshidiqie, 2010, Konstitusi dan Konstitusionalisme di Indonesia, Jakarta :Sinar Grafika.</li> <li>2. Lembaga Pertahanan Nasional. 1990. Kewiraan untuk Mahasiswa. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.</li> <li>3. Zamroni. 2011. Pendidikan Demokrasi pada Masyarakat Multikultural. Yogyakarta: Gavin Kalam Utama.</li> </ol>

40	11503	Pendidikan Agama	3 Mata kuliah ini lebih mengarah pada pemahaman ajaran agama yang menuntut untuk diterapkan dalam berkiprah sebagai warga negara yang religius dalam kondisi bangsa yang pluralistik yang bersifat universal. Dengan membahas tentang: Agama sebagai rahmat-kerukunan antar umat beragama, filosofi ketuhanan (iman dan takwa), hukum Tuhan-fungsi Rasul, masyarakat madani (beradab), HAM dan Demokrasi, sejarah terciptanya manusia beserta tugas-fungsinya, IPTEKS, agama sebagai sumber moral, etika, susila dan akhlak, budaya akademik, sifat etos kerja, jujur, dan adil, politik dalam Islam, etika politik dalam Islam, pendidikan multikultural, gender dan feminisme dalam agama.		Tidak Ada	<p><b>Wajib:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Shihab, M. Quraisy. (1995). Membumikan Al Qur'an. Bandung: Mizan.</li> <li>2. Nasution, Harun. (1978). Filsafat dan Mistisme dalam Islam. Jakarta: Bulan Bintang.</li> <li>3. Salim, Abd. Muin. (1994). Konsepsi Kekuasaan Politik dalam al Qur'an. Jakarta: Raja Grafindo Persada.</li> <li>4. Darajat, Zakiah, et.al. (1984). Dasar-dasar Agama Islam. Jakarta: Bumi Aksara.</li> <li>5. Tholchah, Moch. (2012). Agama Islam di Perguruan Tinggi Umum. Surabaya: ITATS Pres.</li> <li>6. Muvid, Muhamad Basyrul. (2020). Sinergitas Pendidikan Damai, Multikultural, Anti Korupsi dan Anti Radikalisme di Perguruan Tinggi. Sukabumi: Huara Utama.</li> <li>7. Azra, Azyumardi. (2019). Transformasi Politik Islam. Jakarta: Kencana.</li> <li>8. Tibi, Bassam. Et.al. (2014). Etika Politik Islam. Jakarta: ICIP.</li> <li>9. Mahfudz, Choirul. (2016). Politik Pendidikan Islam Masa Orde Baru. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.</li> <li>10. Nata, Abuddin. (2012). Akhlak Tasawuf. Jakarta: Rajawali Press.</li> <li>11. Ibrahim, Anwar. (1996). "Islam dan Masyarakat madani" dalam Aswab Mahasin (ed.) Ruh Islam dan Budaya Bangsa. Jakarta: Yayasan Festival Istiqlal.</li> <li>12. Rencana Pembelajaran Prodi Sistem Informasi – MKDU Agama Islam Universitas Dinamika 7</li> <li>13. Jainuri, Achmad. (2000). "Agama dan Masyarakat Madani; Rujukan Khusus Tentang Sikap Budaya, Agama dan Politik", dalam Jurnal Al-Afkar, Edisi III.</li> <li>14. Maswan, &amp; Khoirul Muslimun. (2017). Teknologi Pendidikan: Penerapan Pembelajaran yang Sistematis. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.</li> <li>15. Zainal Ilmi. (2012). "Islam Sebagai Landasan Perkembangan Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi," Jurnal Komunikasi dan Sosial Keagamaan, Vol. XV, No. 1.</li> <li>16. Dwi Nur Nikmah. (2015). "Implementasi Budaya Akademik Dan Sikap Ilmiah Mahasiswa", Manajemen Pendidikan, Volume 24, Nomor 6.</li> <li>17. Tasmara, Toto. 2002. Etos Kerja Islami. Jakarta: Gema Insani Press.</li> </ol>
----	-------	------------------	---	--	-----------	--

						<p>18.17. Hanafiy, Muh. Sain. (2015). "Pendidikan Multikultural dan Dinamika Ruang Kebangsaan," Diskursus Islam, Vol. 3, No. 1.</p> <p>19. Najmina, Nana. (2018). "Pendidikan Multikultural Dalam Membentuk Karakter Bangsa Indonesia," Jurnal Pendidikan Ilmu-ilmu Sosial, Vol.10, No. 1</p> <p>20. Dzuhayatin, Siti Ruhaini, dkk. (2002). Rekontruksi Metodologis Wacana Kesetaraan Gender dalam Islam. Yogyakarta: PSW IAIN Sunan Kalijaga.</p> <p>21. Hum, Maggie. (2002). Ensiklopedia Feminisme. Yogyakarta: Fajar Pustaka Baru.</p> <p>22. Moghssi, Haideh. (2000). Feminisme dan Fundamentalisme Islam. Yogyakarta: LKIS Yogyakarta.</p> <p><b>Pendukung:</b></p> <p>1. Muvid, Muhamad Basyrul, et.al. (2020). Filsafat Pendidikan Islam. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.</p> <p>2. Muvid, Muhamad Basyrul, et.al. (2019). Pendidikan Agama Islam. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.</p> <p>3. Muvid, Muhamad Basyrul. (2020). Studi Pemikiran Pendidikan Islam Kontemporer. Bandung: PT Remaja Roskadarya.</p> <p>4. Syam, Nur. 2020. Demi Nusa Bangsa. Jakarta: Kencana.</p> <p>5. Muvid, Muhamad Basyrul. (2020). Interkoneksi Filsafat Agama, Ilmu Kalam dan Tasawuf dalam Dunia Islam. Sukabumi: Haura Utama.</p> <p>6. Muvid, Muhamad Bayrul. (2020). Pendidikan Spiritual dan Moral Thomas Aquinas Sang Teolog Barat. Kuningan: Goresan Pena.</p> <p>7. Susan M. Shaw and Jannet Lee (t.t). Women's Voices, Feminist Visions. New York: The McGraw Hill Companies.</p>	
41	37212	Pengantar Desain dan Kreativitas	2	Mata kuliah ini berisi arahan pada mahasiswa agar dapat memahami bagaimana mengembangkan kreatifitas melalui pendekatan teoritis dan praktis. Secara prakteknya, mahasiswa diminta untuk mendorong dirinya sendiri untuk berpikir lebih cepat dan taktis, sehingga membuat mereka belajar untuk membuat karya dalam waktu cepat dan tertata.	Peningkatan kreativitas mahasiswa melalui pembuatan karya tiap minggunya	Tidak Ada	<p>1. Aditya, Wahyu. 2013. Sila ke 6 : Kreatif Sampai Mati. Bentang Pustaka : Yogyakarta</p> <p>2. Kleon, Austin. 2014. Steal Like an Artist. Noura Books : Jakarta</p> <p>3. Kleon, Austin. 2015. Show Your Work. Noura Books : Jakarta.</p> <p>4. Scalin, Noah. 2011. Unstuck. 52 ways to get and keep your creativity flowing at home, at work and in your studio. Voyageur Press : Minneapolis.</p>

42	37230	<i>Personal Branding</i>	3	<p>Dalam Matakuliah ini mahasiswa akan mempelajari pokok bahasan - pokok bahasan sebagai berikut:</p> <p>A. Brand strategy: Finding your self-brand idea</p> <p>B. Creative Development: “Packaging” brand you</p> <p>C. Marketing Brand You: Building visibility and connection with your target audiences</p>	Personal Branding Strategy in times of IOT and Digital Era	Tidak Ada	<p><b>Wajib:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Susan Chritton. 2014. Personal Branding for Dummies. New Jersey: John Wiley and Sons, Inc.</li> <li>2. Suriyanto Rustan. 2015. BisnisDesain. Jakarta: Batavia Imaji.</li> <li>3. Kaplan Mobray. 2009. The 10Ks of Personal Branding. Bloomington: iUniverse</li> </ol> <p><b>Pendukung:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Jacky Tai dan Wilson Chew. 2012. Brand Management. Jakarta: Indeks</li> <li>2. John Afifi. 2014. Tips dan Trik “Menjual Diri”. Yogyakarta: FlashBooks</li> <li>3. Hermawan Kertajaya, dkk. 2012. Branding with Character. Jakarta: Gramedia Pustaka.</li> </ol>
43	37244	<i>Print &amp; Interactive Media</i>	3	<p>Mata kuliah print &amp; interactive media memberikan pemahaman dan pengetahuan kepada mahasiswa dalam merancang layout media cetak dan media interaktif hingga proses produksinya untuk keperluan publikasi</p>	Perancangan media cetak dan media interaktif	Tidak Ada	<p><b>Wajib:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Philips, Trish and Montanaro, Ann. 2016. The Illustrated Step-by-Step Guide to Making Pop-Ups &amp; Novelty Cards: A Masterclass In The Art Of Paper Engineering. Southwater; Illustrated edition</li> <li>2. Finch, Keith. 2013. Paper Engineering for Designers: Pop-up Skills and Techniques. UK: Thames &amp; Hudson</li> <li>3. Caldwell, Cath dan Yolanda Zappaterra. 2014. Editorial Design: Digital and Print. Laurence King Publishing Ltd. London.</li> <li>4. Williams, Robin. 2012. The Non-Designer's InDesign Book: Essential Design Technique for Print Projects. Peachpit Press. California.</li> <li>5. Williams, Robin dan John Tollet. 2012. The Non-Designer's Photoshop Book: Essential Imaging Techniques for Design. Peachpit Press. California</li> </ol> <p><b>Pendukung:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Diaz, James and Silvan, Sergio Gomez. 2016. J.K. Rowling's Wizarding World: A Pop-up Gallery of Curiosities. Candlewick</li> <li>2. McCarthy, Courtney Watson. 2015. Star Trek Pop-Ups. Thames and Hudson</li> <li>3. Tondreau, Beth. 2019. Layout Essentials: 100 Design Principles for Using Grids. Quarto Publishing Group. Massachusetts.</li> </ol>

44	37204	Proses Komunikasi	2	Mata kuliah ini membahas tentang pengenalan keilmuan komunikasi dasar dan komunikasi visual untuk melandasi proses analisa dalam suatu perancangan dan juga meningkatkan pemahaman terhadap prinsip berkomunikasi secara luas.	Basic Communication Knowledge in general and in terms of Visual Communication Design	Tidak Ada	<p><b>Wajib:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mulyana, Deddy. 2007. Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.</li> <li>2. Paxton, Peyson. 2010. Mass Communications and Media Studies: An Introduction. New York: The Continuum International Publishing Group Inc.</li> <li>3. Josephson, Sheree. Kelly, James. Smith, Ken. 2020. Handbook of Visual Communications: Theory, Methods and Media. New York: Routledge</li> <li>4. Baldwin, Jonathan. Roberts, Lucien. 2006. Visual Communication: From Theory to Practice. London: Ava Publishing.</li> <li>5. Wong, May. 2019. Multimodal Communication: A Social Semiotic Approach to Text and Image in Digital and Print Media. Cham: Springer International Publishing</li> </ol> <p><b>Pendukung:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Effendy, Onong Ochjana. 2009. Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.</li> <li>2. Suprpto, Tommy. 2006. Pengantar Teori Komunikasi. Yogyakarta: Medi Pressindo.</li> </ol>
45	37203	Public Speaking	2	Mata kuliah ini membahas tentang bagaimana mempresentasikan suatu ide/gagasan dengan menerapkan prinsip dan teknik fundamental dalam kaidah public speaking yang baik, serta melakukan delivery konten public speaking yang kreatif dan inovatif dalam berbagai setting/event	Public Speaking Skillset as an important support for professional creative career	Tidak Ada	<p><b>Wajib:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Hargie, Owen. 2019. The Handbook of Communication Skills. New York: Routledge</li> <li>2. Rhodes, Mark. 2019. How to Present to Absolutely Anyone. West Sussex: Wiley-Capstone</li> <li>3. Gallo, Carmine. 2014. Talk Like TED. New York: St Martin Press</li> <li>4. Mandel, Steve. 2000. Effective Presentation Skills: A Practical Guide to Better Speaking. Boston: Course Technology</li> <li>5. Kleiman, Lisa. 2019. You Got This Everything You Need to Master Authentic Public Speaking. Austin: River Grove Books</li> <li>6. Turner, J.K., Osborn, R., Osborn, M., Osborn, S., 2018. Public Speaking: Finding Your Voice. Boston: Pearson Education</li> </ol> <p><b>Pendukung:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Karia, Akash. 2015. Public Speaking: Storytelling for Electrifying Presentation. California: CreateSpace Independent Publishing Platform</li> <li>2. Hale, J.R., 2010. The Art of Public Speaking: Lessons from The Great Speeches in History. Virginia: The Great Courses</li> </ol>

						3. Love, Roger. 1999. Set Your Voice Free. New York: Little Brown and Company
46	32223	Riset Media dan Branding	5	<p>Dalam Matakuliah ini mahasiswa akan mempelajari pokok bahasan - pokok bahasan sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Definisi, tujuan dan manfaat branding.</li> <li>2. Proses dan metode dalam merancang sebuah branding</li> <li>3. Riset dan analisa pasar</li> <li>4. Perencanaan media iklan beserta budgeting media</li> <li>5. Perancangan rebranding</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Definisi, tujuan dan manfaat branding.</li> <li>2. Proses dan metode dalam merancang sebuah branding</li> <li>3. Riset dan analisa pasar</li> <li>4. Perencanaan media iklan beserta budgeting media</li> <li>5. Perancangan rebranding</li> </ol>	<p>Desain Logo dan Identitas Visual</p> <p><b>Wajib:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Jefkins, Frank. 1994. Advertising. London: Pitman Publishing.</li> <li>2. Russel, J. Thomas &amp; Lane Ronald. 1990. Kleppner's Advertising Procedure. New Jersey: Prentice Hall Inc</li> <li>3. Jacky Tai dan Wilson Chew. 2012. Brand Management. Jakarta: Indeks</li> <li>4. Hermawan Kertajaya, dkk. 2012. Branding with Character. Jakarta: GramediaPustaka.</li> <li>5. Clifton, Rita, Simmons, John.2003.Brands and Branding.London: Economist</li> </ol> <p><b>Pendukung:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Avraham,Eli&amp;EranKetter. 2008. Media Strategies for Marketing Places in Crisis.Great Britain: Elsevier Inc.</li> <li>2. Carte, David E. 1981. Corporate Identity Manual. New York: Art Director Book Company,.</li> <li>3. Well, William. 2000. Avertising : Principles and Practice. New Jersey: International Edition, Prentice Hall Inc.</li> <li>4. Himpe, Tom.2008.Advertising:NEXT. San Fransisco: Chronicle Book</li> </ol>

47	37202	Sejarah Desain	2	Mata kuliah ini membahas tentang berbagai gaya desain secara menyeluruh dan menganalisa aspek berpengaruh dalam perkembangan gaya/aliran seni dan desain tersebut sebagai landasan fundamental untuk menentukan dan memperkirakan gaya-gaya desain di masa depan	Tidak Ada	<p><b>Wajib:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Yan, Sunarya. Sachari, Agus. 2002. Sejarah dan perkembangan desain dan dunia kesenirupaan di Indonesia. Bandung:Penerbit ITB</li> <li>2. Sunarto, Wagiono. 2013. Gaya desain: Tinjauan sejarah. Jakarta:Pascasarjana IKJ</li> <li>3. Walker, John. 1989. Design History and The History of Design. London:Pluto Press</li> <li>4. Hollis, Richard. 2001. Graphic Design: A Concise History. New York:Thames and Hudson</li> <li>5. Wilder, Jesse Bryant. 2007. Art History for Dummies. New Jersey: Wiley Publisher</li> <li>6. Charles, Victoria. 2007. Renaissance Art and Design. New York: Parkstone Press</li> <li>7. Kossak, Steven, M. Watts, Edith, M. 2001. The Art of South and Southeast Asia. New York: The Metropolitan Museum of Art</li> <li>8. Komaroff, Linda. 1992. Islamic Art: The Historical Context. New York: The Metropolitan Museum of Art</li> </ol> <p><b>Pendukung:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Hearn, Maxwell, K. 1987. Ancient China Art. New York: The Metropolitan Museum of Art</li> <li>2. Smith, Judith. Hammer, Elizabeth. 2001. The Arts of Korea: A Resource for Educators. New York: The Metropolitan Museum of Art</li> <li>3. Watanabe, Masako. 2011. Storytelling in Japanese Art. New York: The Metropolitan Museum of Art</li> <li>4. Norris, Michael. 2000. Greek Art: From Prehistoric to Classical. New York: The Metropolitan Museum of Art</li> <li>5. Weitzmann, Kurt. 1979. Age of Spirituality: Late Antique and Early Christian Art. New York: The Metropolitan Museum of Art</li> </ol>
48	37231	Sosiologi Komunikasi	2	Dalam Matakuliah ini mahasiswa akan mempelajari pokok bahasan-pokok bahasan sebagai berikut : Fungsi-fungsi sosial atau hubungan antar individu dengan kelompok masyarakat	Tidak Ada	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. M., Wayne Dolozler, 1976. The Marlentini Communication Process, Mc. Graw Hill.</li> <li>2. Larry Percy &amp; R. Rossiter. Advertising Strategy a Communication Theory Approach</li> <li>3. Richards Crutchfield &amp; Ogerton L. Ballachery. 1998. Individual and Society. Mc. Graw Hill</li> <li>4. Gerungan, WA. 1926. Psikologi Sosial. Bandung: PT. Eresco.</li> <li>5. Burhan Bungarin, Sosiologi Komunikasi, Jakarta, Prenada Media, 2009</li> <li>6. Dedy Mulyana, Pengantar Komunikasi, Bandung, Rosda Karya</li> </ol>

						<p>7. Curran &amp; Gurevitch (ed), MassMedia &amp; Society, Edward Arnold, NY, 1991</p> <p>8. Croteau &amp; Hoynes, Media/Society: Industries, Images &amp; Audiences, Pine Forges</p>	
49	37210	Statistik	3	<p>Mata kuliah ini membahas perihal konsep data, proses pengumpulan data, penyajian data dan interpretasi data. Materi statistika deskriptif ini diutamakan untuk penguasaan konsep analisis deskriptif data dan penggunaan software SPSS yang biasa digunakan untuk analisis statistika deskriptif. Pokok materi yang dipelajari meliputi : 1. Konsep data dan ukuran data statistic, 2. Pengukuran data, 3. penyajian data, 4. Index dan d ata times series.</p>	<p>1. Konsep data dan ukuran data statistic, 2. Pengukuran data, 3. Penyajian data, 4. Index dan d ata times series.</p>	Tidak Ada	<p>1. Agus, Riyanto. (2013). Statistik Deskriptif. Yogyakarta: Nuha Medika</p> <p>2. Siregar, Syofian, Statistika Deskriptif Untuk Penelitian Dilengkapi Perhitungan Manual dan Aplikasi SPSS Versi 17, Bandung: PT RajaGrafindo Persada, 2010</p> <p>3. Koyan, I Wayan. 2012. Statistik Teknik Analisis Data Kuantitatif. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha Press</p> <p>4. Walpole, R.E. &amp; Myers, R.H. 2014. Probability and Statistics for Engineers and Scientists. 9th Edition. McGraw-Hill Education</p>

50	37239	<i>Sustainable Design</i>	3	Mata kuliah ini berisi arahan pada Mahasiswa agar mampu membuat karya dan produk sederhana dengan konsep berkelanjutan.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tujuan dan manfaat Sustainable design dalam kehidupan yang akan datang.</li> <li>2. Analisis daur hidup suatu material dan klasifikasi material.</li> <li>3. Rancangan material organik dan material anorganik menjadi suatu karya desain.</li> <li>4. Penggunaan dan perancangan material yang didaur ulang dan dapat diperbarui, menjadi karya desain baru yang dapat dijual.</li> </ol>		
51	37201	Teori Periklanan	3	<p>Dalam Matakuliah ini mahasiswa akan mempelajari pokok bahasan - pokok bahasan sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Definisi iklan dan periklanan</li> <li>2. ciri-ciri iklan</li> <li>3. manajemen periklanan</li> <li>4. tujuan dan fungsi periklanan</li> <li>5. teori-teori periklanan</li> <li>6. jenis periklanan</li> <li>7. ILM dan TVC</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Definisi iklan dan periklanan</li> <li>2. ciri-ciri iklan</li> <li>3. manajemen periklanan</li> <li>4. tujuan dan fungsi periklanan</li> <li>5. teori-teori periklanan</li> <li>6. jenis periklanan</li> <li>7. ILM dan TVC</li> </ol>	Tidak Ada	<p><b>Wajib:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Davis, JJ. 2013. Penelitian Periklanan: Teori dan Praktik. Jakarta: Rajagrafindo Persada.</li> <li>2. Watono, A. A. dan Maya C. Watono. 2011. IMC That Sells. Jakarta: Gramedia Pustaka.</li> <li>3. Kanaidi. 2011. Dasar-dasar Periklanan. Jakarta: Politeknik Indonesia.</li> <li>4. Kassali, R. 1992. Manajemen Periklanan dan Konsep Aplikasinya di Indonesia. Jakarta: PAU, UI.</li> </ol> <p><b>Pendukung:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Clow and Baack. Integrated Advertising Promotion and Marketing Communication. Departemen Luar Negeri, Amerika Serikat, 2007.</li> <li>2. Altstiel, Tom and Jean Grow. Advertising Creative. Sage Publication Inc: California, 2010.</li> <li>3. Santosa, Sigit. Advertising Guide book. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama, 2002</li> </ol>

							4. Moore, D.M. Visual Literacy : A Spectrum of Visual Learning. Englewood Cliffs, N.J.: Educational Technology Publication, Inc., 1994.
52	37213	Tipografi	3	Mata kuliah ini membahas tentang keilmuan dasar dan teknik pembuatan karya teks huruf yang kreatif dan sesuai dengan kaidah yang berlaku dalam bidang desain komunikasi visual.	Basic and Advance Typograhay Creations in Manual	Tidak Ada	<p><b>Wajib:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sacks, D. (2010). Alphabets: A Miscellany of Letters (1st ed.). London: Black Dog.</li> <li>2. Kirkendall, G., &amp; Escalera, J. (2016). The joy of lettering (1st ed.). London: Walter Foster Publishing.</li> <li>3. Heller, S., &amp; Ilić, M. (2012). Stop, Think, Go, Do: How Typography and Graphic Design Influence Behavior (1st ed.). Beverly, Mass.: Rockport Publishers.</li> <li>4. Haley, A. (2012). Typography, Referenced: A Comprehensive Visual Guide to the Language, History, and Practice of Typography. Beverly: Rockport.</li> </ol> <p><b>Pendukung:</b></p> <p>Bosler, D. (2012). Mastering Type: The Essential Guide to Typography for Print and Web Design. Cincinnati: Adams Media Corporation.</p>
53	16504	Tugas Akhir	6	Mata kuliah (MK) Tugas Akhir (TA) merupakan MK dalam bentuk proyek dengan menekankan pada konsep berfikir, pendekatan kaidah estetika, ilmu dan teknologi serta memvisualisasikan dalam bentuk pembuatan produk Desain Komunikasi Visual yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, dan penyelesaian akhir. Data dan hasil akhir dalam bentuk karya nyata dari instansi, lembaga, perusahaan atau individu.	Pembuatan produk Desain Komunikasi Visual yang meliputi perencanaan, pelaksanaan, dan penyelesaian akhir	Metode Penelitian Desain dan Bahasa Indonesia	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Buku pedoman administrasi akademik dan kurikulum</li> <li>2. Buku Panduan penulisan laporan Tugas Akhir Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Dinamika</li> <li>3. Kalender akademik</li> </ol>
54	37240	UI/UX	3	Mata kuliah UI/UX memberikan pemahaman dan pengetahuan kepada mahasiswa dalam merancang merancang karya desain interface media digital baik berupa website maupun mobile application yang mengacu pada User Experience	Perancangan UI/UX pada mobile	Tidak Ada	<p><b>Wajib:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Garrett, Jesse James. 2011. The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond, Second Edition. New Riders. USA.</li> <li>2. Mardita, Rizki. The Design Thinker: Building an Innovative People Actually Need. Penggiat Desain. Indonesia.</li> <li>3. Marsh, Joel. 2016. UX for Beginners. O'Reilly Media. Canada.</li> </ol> <p><b>Pendukung:</b></p>

						<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Galitz, Wilbert O. 2007. The Essential Guide to User Interface Design: An Introduction to GUI Design Principles and Techniques, Third Edition. Wiley. Canada.</li> <li>2. Gothelf, Jeff. 2013. Lean UX. O'Reilly. USA.</li> <li>3. Krug, Steve. 2014. Don't Make Me Think, Revisited A Common Sense Approach to Web Usability. New Riders. USA.</li> </ol>	
55	36614	Videografi	3	Mahasiswa akan dapat mengetahui dan memahami tentang seluk beluk sistem dan teknik editing video dalam perancangan suatu karya video.	Sistem dan teknik editing video	Tidak Ada	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dancyger, K. (2019). The technique of film and video editing. London: Routledge.</li> <li>2. Jackson, W. (2016). Digital Video Editing Fundamentals (1st ed.). California: Apress.</li> <li>3. Owens, J. (2017). Video Production Handbook. Florence: Taylor and Francis.</li> </ol>



mencapai tujuan Pendidikan Tinggi. Mengacu pada definisi ini, manajemen dan mekanisme pelaksanaan kurikulum sebagai siklus kurikulum memiliki beberapa tahapan dimulai dari analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, pelaksanaan, evaluasi, dan tindak lanjut perbaikan yang dilakukan. Siklus kurikulum ini berjalan dengan tujuan menghasilkan lulusan yang sesuai dengan capaian pembelajaran lulusan yang telah ditetapkan.

Satuan Pengawas Mutu Internal (SPMI) Universitas Dinamika telah merumuskan standar-standar yang digunakan sebagai acuan Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual dalam proses manajemen dan mekanisme pelaksanaan kurikulum. Adapun penjelasan mengenai standar tersebut dijelaskan lebih detail pada dokumen SPMI Universitas Dinamika.