



**Kampus
Merdeka**
INDONESIA JAYA

BUKU PANDUAN STUDI



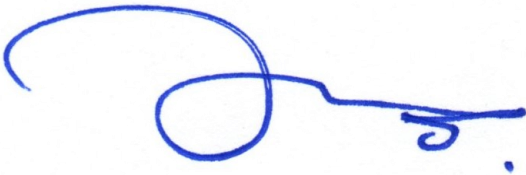

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN

INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR
TAHUN 2023



**PANDUAN STUDI
 PAROGRAM SARJANA DAN PROGRAM SARJANA TERAPAN
 FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN**

| | | |
|-------------------|---|--|
| Kode Dokumen | : | 01 |
| Revisi | : | 00 |
| Tanggal | : | 4 Oktober 2023 |
| Dikendalikan oleh | : | Unit Penjaminan Mutu Fakultas Seni Rupa dan Desain |
| Disahkan oleh | : | Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain |

| Proses | Penanggung Jawab |
|----------------|---|
| Ketua Penyusun | Wakil Dekan Bidang Akademik  Dr. I Made Pande Artadi, S.Sn., M. Sn |
| Persetujuan | Dekan  Dr. Anak Agung Bagus Udayana, S.Sn., M. Sn |
| Penetapan | Ketua Senat Fakultas  I Made Jodog, S.Sn., M.F.A |
| Pengendalian | Ketua Unit Penjaminan Mutu Fakultas  Dr. I Wayan Agus Eka Cahyadi, S.Sn., M. A |

Kata Pengantar

Puji Syukur dipanjatkan ke hadapan Ida Sang Hyang Widhi Wasa/Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat rahmat Beliau Panduan Akademik Program Sarjana dan Program Sarjana Terapan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Denpasar dapat diselesaikan dengan baik.

Panduan Akademik Program Sarjana dan Program Sarjana Terapan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Denpasar cetakan Tahun 2023 berisi informasi tentang Fakultas Seni Rupa dan Desain; Sistem Administrasi Akademik; Penyelenggaraan Pendidikan Dan Pengajaran; dan kurikulum pendidikan sarjana dan sarjana terapan. Buku ini merupakan panduan akademik yang telah disesuaikan dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2020, tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi; serta Peraturan Rektor Nomor 7 Tahun 2021, Tentang Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka untuk Program Studi Program Sarjana dan Sarjana Terapan di lingkungan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Denpasar yang mengacu pada Panduan Merdeka Belajar Kampus Merdeka Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2020.

Seluruh civitas akademika baik mahasiswa, pendidik maupun tenaga kependidikan Fakultas Seni Rupa dan Desain ISI Denpasar diharapkan dapat memahami dan melaksanakan aturan yang ada dalam buku ini agar proses pembelajaran dan pelayanan akademik dapat berjalan dengan lancar. Diucapkan terima kasih dan penghargaan kepada para pengurus fakultas, program studi, tim kurikulum, tim penyusun, pendidik dan tenaga kependidikan di lingkungan Fakultas Seni Rupa dan Desain yang telah memberikan pendapat, saran dan koreksi untuk buku ini, selanjutnya digunakan sebagai bahan dalam perbaikan buku panduan di masa mendatang.

Akhir kata, semoga buku panduan ini dapat digunakan dengan sebaik-baiknya

Denpasar, 4 Oktober 2023
Dekan

Dr. Anak Agung Bagus Udayana, S.Sn., M. Si

DAFTAR ISI

| | | |
|--------------------|--|-----|
| Cover | i | |
| Halaman Pengesahan | ii | |
| Kata Pengantar | iii | |
| Tim Penyusun | iv | |
| BAB I | PENDAHULUAN | |
| 1.1 | Dasar Hukum..... | 1 |
| 1.2 | Sejarah Singkat Fakultas Seni rupa dan Desain..... | 1 |
| 1.3 | Visi dan Misi..... | 4 |
| 1.4 | Tujuan..... | 5 |
| 1.5 | Sasaran..... | 5 |
| 1.6 | Strategi Pencapaian..... | 5 |
| 1.7 | Tujuan Pendidikan..... | 5 |
| 1.8 | Struktur Organisasi dan Tata Kerja Fakultas Seni Rupa dan Desain..... | 7 |
| BAB II | SISTEM ADMINISTRASI AKADEMIK | |
| 2.1 | Penerimaan Mahasiswa Baru..... | 12 |
| 2.2 | Registrasi Akademik..... | 13 |
| 2.3 | Sanksi Akademik..... | 14 |
| 2.4 | Cuti Kuliah, Pengunduran Diri, dan Pemberhentian Studi Mahasiswa..... | 14 |
| 2.5 | Mutasi Mahasiswa..... | 15 |
| 2.6 | Pembimbing Akademik (PA)..... | 16 |
| BAB III | PENYELENGGARAAN PENDIDIKAN DAN PENGAJARAN | |
| 3.1 | Tujuan Program Pendidikan ISI Denpasar..... | 18 |
| 3.2 | Standar Kompetensi Lulusan ISI Denpasar..... | 18 |
| 3.3 | Area/Okupasi..... | 18 |
| 3.4 | Struktur Program Kurikulum..... | 19 |
| 3.5 | Matrik Kurikulum Dan Sebaran Mata kuliah..... | 19 |
| 3.6 | Deskripsi Sajian..... | 20 |
| 3.7 | Pengertian Sistem Kredit Semester | 20 |
| 3.8 | Semester..... | 21 |
| 3.9 | Satuan Kredit Semester | 21 |
| 3.10 | Nilai Kredit..... | 21 |
| 3.11 | Beban dan Lama Studi..... | 21 |
| 3.12 | Sistem Pelaksanaan Pendidikan..... | 21 |
| 3.13 | Matakuliah Pilihan/MBKM..... | 22 |
| 3.14 | Pengakuan SKS dan konversi nilai kegiatan penelitian..... | 24 |
| 3.15 | Tata Tertib Perkuliahan/Pratikum..... | 25 |
| 3.16 | Penilaian Mata Kuliah Dan Predikat Kelulusan..... | 25 |
| BAB IV | KURIKULUM PROGRAM STUDI | |
| 4.1 | Program Studi Seni Murni..... | 28 |
| 4.2 | Program Studi Kriya..... | 47 |
| 4.3 | Program Studi Desain Interior..... | 66 |
| 4.4 | Program Studi Desain Komunikasi Visual..... | 81 |
| 4.5 | Program Studi Fotografi..... | 92 |
| 4.6 | Program Studi Desain Mode..... | 111 |
| 4.7 | Program Studi Produksi Film dan Televisi..... | 126 |

| | |
|--------------------------------------|-----|
| 4.8 Program Studi Desain Produk..... | 141 |
| 4.9 Program Studi Animasi..... | 161 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|-----|
| Tabel 1. Struktur Organisasi FSRD Periode 2021-2025 | 13 |
| Tabel 2. Kualifikasi Nilai | 33 |
| Tabel 3. Predikat Kelulusan Sarjana dan Sarjana Terapan | 33 |
| Tabel 4. Penjabaran Profil Lulusan ke Dalam Kompetensi Program Studi Seni Murni | 35 |
| Tabel 5. Penjabaran Kompetensi ke Dalam Capaian Pembelajaran Program Studi Seni Murni | 37 |
| Tabel 6. Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) Program Studi Seni Murni | 38 |
| Tabel 7. Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) Program Studi Seni Murni | 39 |
| Tabel 8. Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) Program Studi Seni Murni | 41 |
| Tabel 9. Penjabaran Profil Lulusan ke Dalam Kompetensi Program Studi Kriya | 57 |
| Tabel 10. Penjabaran Kompetensi ke Dalam Capaian Pembelajaran Program Studi Kriya | 60 |
| Tabel 11. Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) Program Studi Kriya | 61 |
| Tabel 12. Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) Program Studi Kriya | 62 |
| Tabel 13. Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) Program Studi Kriya | 64 |
| Tabel 14. Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) Program Studi Desain Interior | 79 |
| Tabel 15. Penjabaran Profil Lulusan ke Dalam Kompetensi Program Studi Fotografi | 107 |
| Tabel 16. Penjabaran Kompetensi ke Dalam Capaian Pembelajaran Program Studi Fotografi | 110 |
| Tabel 17. Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) Program Studi Fotografi | 111 |
| Tabel 18. Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) Program Studi Fotografi | 112 |
| Tabel 19. Capaian Pembelajaran mata Kuliah (CPMK) Program Studi Fotografi | 114 |
| Tabel 20. Capaian Pembelajaran Mata Kuliah CPMK Program Studi Desain Mode | 130 |
| Tabel 21. Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) Program Studi Produksi Film dan Televisi | 146 |
| Tabel 22. Penjabaran Profil Lulusan ke Dalam Kompetensi Program Studi Desain Produk | 163 |
| Tabel 23. Penjabaran Kompetensi ke Dalam Capaian Pembelajaran Program Studi Desain Produk | 164 |
| Tabel 24. Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) Program Studi Desain Produk | 166 |
| Tabel 25. Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) Desain Produk | 167 |
| Tabel 26. Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) Program Studi Desain Produk | 169 |
| Tabel 27. Profil Lulusan Program Studi Animasi | 185 |

| | |
|---|-----|
| Tabel 28. Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) Program Studi Desain Animasi..... | 188 |
|---|-----|

**TIM PENYUSUN BUKU PANDUAN AKADEMIK
PROGRAM SARJANA DAN PROGRAM SARJANA TERAPAN
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN INSTITUT
SENI INDONESIA DENPASAR**

| No | Nama | Jabatan dalam Tim |
|-----------|--|--------------------------|
| 1 | Dr. Anak Agung Bagus Udayana, S.Sn.,M.Si | Penasehat |
| 2 | Drs. I Nengah Sudika Negara, M. Erg | Pengarah |
| 3 | Kadek Dwiyani, S.S., M. Hum | Pengarah |
| 4 | Dr. I Made Pande Artadi, S.Sn., M. Sn | Ketua |
| 5 | I Putu Udiyana Wasista, S.Sn., M.Sn | Sekretaris I |
| 6 | Dr. I Wayan Sujana, S.Sn., M. Sn | Anggota |
| 7 | I Nyoman Laba, S.Sn., M. Sn | Anggota |
| 8 | I Made Jayadi Wainawa, S. Sn., M. Sn | Anggota |
| 9 | Agus Ngurah Arya Putraka, S. Sn., M. Sn | Anggota |
| 10 | Dr. I Made Bayu Premana, S.Sn., M. Sn | Anggota |
| 11 | Nyoman Dewi Pebriyani, ST., MA, Ph.D | Anggota |
| 12 | I Nyoman Payuyasa, S.Pd.,M.Pd | Anggota |
| 13 | Dr. I Nyoman Suardina, S.Sn., M. Sn | Anggota |
| 14 | I Putu Arya Janotama, S.Sn., M. Sn | Anggota |

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Dasar Hukum

Program pendidikan sarjana dan program pendidikan sarjana terapan Fakultas Seni Rupa dan Desain berdasarkan pada:

- a. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- b. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi.
- c. Peraturan Pemerintah Nomor 04 Tahun 2014, tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi.
- d. Peraturan Presiden nomor 8 tahun 2012, tentang KKN.
- e. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 3 Tahun 2020, tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi.
- f. Peraturan Menteri Desa, Pembangunan Daerah Tertinggal, dan Transmigrasi Nomor 18 Tahun 2019, tentang Pedoman Umum Pendampingan Masyarakat Desa.
- g. Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 74/P/2021 tentang Pengakuan Satuan Kredit Semester Pembelajaran Program Kampus Merdeka.
- h. Panduan Merdeka Belajar Kampus Merdeka Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Tahun 2020.
- i. Peraturan Rektor Institut Seni Indonesia Denpasar Nomor 7 Tahun 2021 Tentang Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka Program Studi Program Sarjana Dan Program Sarjana Terapan Di Lingkungan Fakultas Seni Rupa Dan Desain Institut Seni Indonesia Denpasar.
- j. Peraturan Rektor Institut Seni Indonesia Denpasar Nomor 4 Tahun 2022 Tentang Perubahan Atas Peraturan Rektor Nomor 7 Tahun 2021 Tentang Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka Program Studi Program Sarjana Dan Program Sarjana Terapan Di Lingkungan Fakultas Seni Rupa Dan Desain Institut Seni Indonesia Denpasar.
- k. Peraturan Rektor Institut Seni Indonesia Denpasar Nomor 16 Tahun 2022 Tentang Perubahan Ketiga Atas Peraturan Rektor Nomor 7 Tahun 2021 Tentang Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka Program Studi Program Sarjana Dan Program Sarjana Terapan Di Lingkungan Fakultas Seni Rupa Dan Desain Institut Seni Indonesia Denpasar.

1.2. Sejarah Singkat Fakultas Seni Rupa dan Desain

Fakultas Seni Rupa dan Desain merupakan salah satu fakultas di Institut Seni Indonesia Denpasar yang didirikan pada tanggal 26 Mei 2003 berdasarkan Keputusan Presiden Republik Indonesia Nomor 33 Tahun 2003. Institut Seni Indonesia Denpasar sebagai hasil dari integrasi Sekolah Tinggi Seni Indonesia (STSI) Denpasar dan Program Studi Seni Rupa dan Desain (PSSRD) Universitas Udayana (UNUD).

PSSRD pada awal berdirinya tanggal 1 Oktober 1965, sebelumnya dikenal dengan nama Jurusan Seni Rupa sebagai salah satu jurusan yang ada di Fakultas Teknik UNUD disamping Jurusan Arsitektur. Jurusan Seni Rupa dibentuk melalui surat Keputusan Menteri PTIP RI Nomor 240/Sek/PU/1965 tanggal 20 Oktober 1965. Jurusan Seni Rupa dan Jurusan Arsitektur merupakan prasyarat didirikannya Fakultas Teknik di Universitas Udayana. Pendirian Fakultas Teknik ini dilatarbelakangi oleh semangat pelestarian, pengembangan kebudayaan Bali dan Nasional, terutama dalam menghadapi pembangunan dan perkembangan pariwisata. Bidang seni rupa secara fisik sangat berkembang dan memiliki nilai tersendiri dalam kehidupan kebudayaan masyarakat Bali. Jurusan Seni Rupa dan Jurusan Arsitektur di Fakultas Teknik hadir untuk menampung minat tinggi masyarakat yang ingin melanjutkan pendidikan seni dan teknologi pada jenjang pendidikan tinggi.

Untuk kepentingan tersebut, sejumlah budayawan di Bali dan akademisi yang ada di lingkungan Universitas Udayana, ikut mendukung dan memprakarsai pendirian fakultas ini. Budayawan dan akademisi tergabung dalam Panitia Persiapan Fakultas Teknik Universitas Udayana dengan susunan kepanitiaan yang meliputi sebagai berikut. Prof. Dr. Ida Bagus Mantra, Rektor Universitas Udayana (sebagai Ketua merangkap anggota); Drs. Soedarminto, Dosen Fakultas Kedokteran Universitas Udayana (sebagai Sekretaris merangkap anggota); Ir. I Gusti Ngurah Jelantik sebagai anggota; dan dr. R. Moerdowo, Dosen Fakultas Kedokteran Universitas Udayana, sebagai anggota.

Panitia yang terbentuk berhasil mendirikan Fakultas Teknik Universitas Udayana dengan Dekan Prof. Dr. Ida Bagus Mantra dan Drs. Soedarminto sebagai Sekretaris Dekan. Pada tahun 1965, Fakultas Teknik merupakan fakultas kelima yang didirikan di lingkungan Universitas Udayana melalui Surat Keputusan Menteri PTIP Nomor 248 Tahun 1965 terhitung tanggal 1 Oktober 1965. Dalam perjalanannya Fakultas Teknik membuka jurusan baru yaitu Jurusan Teknik Sipil pada tahun 1968. Selanjutnya Fakultas Teknik Universitas Udayana resmi memiliki tiga jurusan yaitu Jurusan Arsitektur, Jurusan Seni Rupa dan Jurusan Teknik Sipil.

Pada periode berikutnya ditetapkan Prof. Drs. Anak Agung Gde Rai Kalam sebagai Dekan Fakultas Teknik melalui SK Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor: 22335/C/1/1980, Tanggal 16 April 1980. Beliau merupakan alumnus Seni Rupa ITB yang lulus pada tanggal 23 Maret 1968. Dalam Perkembangan berikutnya, Jurusan Seni Rupa dipisahkan dari Fakultas Teknik berdasarkan PP No.5 tahun 1980 dan Surat Keputusan Rektor Unud Nomor: 482/SK/PT.17/R/VIII/1983 tanggal 10 Mei 1983. Berdasarkan Surat Keputusan Dirjen Dikti Nomor: 55/DIKTI/Kep/1984 Jurusan Seni Rupa diubah statusnya menjadi Program Studi Seni Rupa dan Desain (PSSRD), sebagai program studi antar fakultas (program studi setingkat fakultas) di lingkungan

UNUD. Atas dasar itu maka PSSRD dipimpin oleh ketua yang bertanggungjawab langsung kepada Rektor, dengan 3 (tiga) jurusan sebagai berikut: (1) Jurusan Seni Murni, yang kemudian menjadi Jurusan Seni Rupa Murni dengan Program Studi Seni Rupa Murni (dengan minat utama Lukis dan Patung) (2) Jurusan Disain dengan Program Studi Disain Interior dan Program Studi Disain Komunikasi Visual (3) Jurusan Kriya, yang kemudian menjadi Jurusan Kriya Seni dengan Program Studi Kriya Seni (dengan minat utama Keramik dan Kayu).

Berikut ini dijabarkan nama pimpinan PSSRD pada setiap periode. Periode Pertama (1983 s.d 1989) dipimpin oleh Prof. Drs. Anak Agung Rai Kalam sebagai Ketua, dengan wakil ketua bidang akademik adalah Drs. I Wayan Tjidera. M.Si wakil ketua bidang keuangan adalah Drs. I Made Subrata, M.Si, dan wakil ketua bidang kemahasiswaan adalah Drs. I Made Susila Patra, M.Erg. Pada periode Kedua (1989 s.d 1995) dipimpin oleh Drs. I Made Subrata, dengan tiga wakilnya, yaitu: Drs. I Nyoman Nirma sebagai wakil ketua bidang akademik, Drs. I Gusti Ketut Kasimiarta sebagai wakil ketua bidang keuangan, dan Dr. Drs. I Gusti Ngurah Ardana, M.Erg sebagai wakil ketua bidang kemahasiswaan. Periode Ketiga (1995 s.d 1998) dipimpin oleh Drs. I Nyoman Sukaya, M.Erg sebagai ketua, Drs. I Nyoman Wiwana, M.Si sebagai wakil ketua bidang akademik, Dra. Ni Ketut Rinu, M.Si sebagai wakil ketua bidang keuangan, dan Drs. I Ketut Buda, M.Si sebagai wakil bidang kemahasiswaan. Periode Keempat (1998 s.d 2003) kepemimpinan PSSRD kembali dipimpin oleh Drs. Nyoman Sukaya, M.Erg sebagai Ketua, didampingi oleh ketiga wakilnya yaitu: Prof. Dr. Drs. I Gede Mugi Raharja, M.Sn sebagai wakil bidang akademik, Dra. Ni Made Rinu, M.Si sebagai wakil bidang keuangan, dan Prof. Dr. Drs. I Wayan Swandi, M.Si sebagai wakil bidang kemahasiswaan.

Program pemerintah melalui Dirjen Dikti Depdiknas yang mempertimbangkan konsentrasi pendidikan tinggi seni untuk mempertahankan budaya, maka dipersiapkan program integrasi dua lembaga pendidikan kesenian STSI Denpasar dan PSSRD UNUD menjadi satu perguruan tinggi seni dalam bentuk Institut Seni Indonesia Denpasar (ISI Denpasar). Program persiapan ini berlangsung sejak tahun 1993 hingga tahun 1999 yang didukung oleh Pemerintah Daerah Bali dan masyarakat Bali. ISI Denpasar diresmikan tanggal 28 Juli 2003 terdiri dari dua fakultas, salah satunya adalah Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD).

Berikut ini dijabarkan nama pimpinan FSRD pada setiap periode. Periode pertama dipimpin oleh Dr. Drs. I Wayan Karja, M.FA sebagai Dekan, Prof. Drs. I Gede Mugi Raharja, M.Sn sebagai wakil bidang akademik, Dra. Ni Made Rinu, M.Si sebagai wakil bidang keuangan, dan Prof. Drs. I Wayan Swandi, M.Si sebagai wakil bidang kemahasiswaan. Periode Kedua dipimpin oleh Dra. Ni Made Rinu, M.Si sebagai Dekan, Drs. Olih Solihat Karso, M.Sn sebagai wakil bidang akademik, Drs. I Made Bendi Yudha, M.Sn sebagai wakil bidang keuangan, dan Drs. A.A. Tirta Ray, M.Si sebagai wakil bidang kemahasiswaan. Periode Ketiga dipimpin oleh Dra. Ni Made Rinu, M.Si sebagai Dekan, Drs. Olih

Solihat Karso, M.Sn sebagai wakil bidang akademik, Drs. I Made Bendi Yudha, M.Sn sebagai wakil bidang keuangan, dan Dr. Anak Agung Bagus Udayana, S.Sn.,M.Si sebagai wakil bidang kemahasiswaan. Periode Keempat dipimpin oleh Dr. Anak Agung Bagus Udayana, S.Sn.,M.Si sebagai Dekan, Drs. I Nengah Sudika Negara, M.Erg sebagai wakil bidang akademik, Dra. Ni Kadek Purnami, M.Erg sebagai wakil bidang keuangan, dan Kadek Dwiyani, S.S.,M.Hum sebagai wakil bidang kemahasiswaan. Periode Kelima dipimpin oleh Dr. Anak Agung Bagus Udayana, S.Sn.,M.Si sebagai Dekan, Dr. I Made Pande Artadi, S.Sn., M.Sn. sebagai wakil bidang akademik, Drs. I Nengah Sudika Negara, M.Erg sebagai wakil bidang keuangan, dan Kadek Dwiyani, S.S.,M.Hum sebagai wakil bidang kemahasiswaan.

Fakultas Seni Rupa dan Desain dalam perkembangan berikutnya mengelola 9 (sembilan) program studi yang terdiri dari 6 (enam) program Sarjana dan 3 (tiga) program sarjana terapan dengan peringkat akreditasi terakhir sebagai berikut.

- a. Program Studi Sarjana Seni Murni (Program Sarjana) SK No.5248/D/T/K-N/2011,19 Januari 2011. Peringkat Akreditasi A, NO. Akreditasi : SK 184/SK/BAN-PT/Ak.Ppj/S/I/2023
- b. Program Studi Sarjana Kriya, SK No.2237/D/T/K-N/2010, 20 Mei 2010.Peringkat Akreditasi A, NO. Akreditasi : SK 182/SK/BAN-PT/Ak.Ppj/S/I/2023
- c. Program Studi Sarjana Desain Interior (Strata - 1) SK No.2238/D/T/K-N/2010, 20 Mei 2010 Peringkat Akreditasi A, NO. Akreditasi : SK 185/SK/BAN-PT/Ak.PPJ/S/I/2023
- d. Program Studi Sarjana Desain Komunikasi Visual (Strata - 1) SK No.2239/D/T/K-N/2010, 20 Mei 2010. Peringkat Akreditasi A, NO. Akreditasi : SK 186/SK/BAN-PT/Ak.Ppj/S/I/2023
- e. Program Studi Sarjana Fotografi (Strata - 1) SK No.2223/D/T/K-N/2010, 20 Mei 2010 Peringkat Akreditasi A, NO. Akreditasi : SK No. 3976/SK/BAN-PT/Ak.Ppj/S/X/2023
- f. Program Studi Sarjana Terapan Desain Mode, Kep. Mendikbud RI Nomor: 243/E/O/2012 Peringkat Akreditasi Unggul, No. Akreditasi : SK No.505/SK/BAN-PT/Ak-KP/STr/II/2024
- g. Program Studi Sarjana Terapan Produksi Film dan Televisi, Kep. Mendikbud RI Nomor: 146/E/O/2013. Peringkat Akreditasi B., No. Akreditasi: SK No. 10913/SK/BAN-PT/AK-PPJ/ST/IX/2021
- h. Program Studi Sarjana Desain Produk. Kep 155/E/O/2022, 11 Maret 2024
- i. Program Studi Sarjana Animasi. Kep 105/D/OT/2022, 11 Maret 2024

Fakultas Seni Rupa dan Desain ISI Denpasar sejak tahun 2021 telah menyelenggarakan Program Pembelajaran Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (MBKM) secara utuh. Kurikulum MKBM Fakultas Seni Rupa dan Desain ISI Denpasar diselenggarakan berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi dan Buku Panduan Merdeka Belajar-Kampus Merdeka Tahun 2020.

Penyelenggaraan MBKM ini diperkuat dengan diterbitkannya Peraturan Rektor Institut Seni Indonesia Denpasar Nomor 7 Tahun 2021 tentang Kurikulum Merdeka Kampus Merdeka Program Studi Program Sarjana dan Program Sarjana Terapan di Lingkungan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Denpasar. Berdasarkan peraturan tersebut kurikulum MBKM Fakultas Seni Rupa dan Desain ISI Denpasar diselenggarakan dengan berbasis Prodi yang diselenggarakan dengan kebutuhan lintas Prodi, dan gayut terhadap pencapaian profil lulusan, Indikator Kinerja Utama (IKU) ISI Denpasar yang merujuk kepada Indikator Kinerja Utama (IKU) Kementerian dan pencapaian visi-misi Fakultas Seni Rupa dan Desain yang merupakan turunan dari ISI Denpasar.

1.3. Visi dan Misi

A. Visi

Fakultas Seni Rupa dan Desain Menjadi pusat penciptaan, pengkajian, penyajian dan pembinaan seni rupa dan desain yang unggul berbasis kearifan lokal dalam membentuk karakter bangsa serta berperan dalam persaingan global.

B. Misi

- a. Menyelenggarakan pendidikan tinggi yang berkualitas dalam rangka memunculkan, mengembangkan, membina pluralitas, multi cultural dan budaya lokal, agar memiliki daya saing dalam percaturan global;
- b. Menghasilkan lulusan bermoral, kreatif, tangguh, unggul dan berjiwa kewirausahaan;
- c. Meningkatkan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat di bidang seni, ilmu pengetahuan, berbasis teknologi;
- d. Memantapkan organisasi fakultas untuk mencapai kinerja yang optimal dalam mengantisipasi perkembangan zaman.

1.4. Tujuan

Tujuan pendidikan di Fakultas Seni Rupa Dan Disain (FSRD) Institut Seni Indonesia Denpasar (ISI Denpasar) adalah untuk menghasilkan tenaga akademis dan profesional dan bidang seni rupa dan desain yang mampu menangani masalah-masalah secara mandiri dan secara rinci, sehingga lulusan FSRD ISI Denpasar mampu:

- a. Menciptakan dan mempresentasikan beragam gagasan ke dalam berbagai bentuk karya seni rupa dan desain, serta mampu bertanggungjawabkan secara akademik;
- b. Mengkaji dan menganalisis beragam fenomena seni rupa dan desain.
- c. Menyajikan karya seni rupa dan desain secara reservasi, revitalisasi, inovasi dan profesional
- d. Mengembangkan kewirausahaan dalam mengelola kegiatan seni rupa dan desain dengan mengedepankan karakter bangsa yang cerdas jujur, toleransi dan tangguh

1.5. Sasaran

- a. Terciptanya produktivitas pemikiran dan berkembangnya kebudayaan nasional;
- b. Terciptanya system (pemikiran dan karya) inovasi seni rupa dan desain untuk mendukung kebudayaan nasional;
- c. Optimalisasi kualitas layanan serta output dari Tri Dharma Perguruan Tinggi.
- d. Terciptanya sistem tata kelola perlindungan dan pengembangan aset kebudayaan nasional.

1.6. Strategi Pencapaian

- a. Mengembangkan dan meningkatkan kualifikasi sumber daya manusia (SDM) di bidang seni rupa dan desain melalui penyelenggaraan program pendidikan dan meningkatkan pengetahuan.
- b. Menyusun agenda penelitian di bidang seni rupa dan desain sesuai dengan road map penelitian Fakultas berbasis program studi dan kelompok keahliannya.
- c. Meningkatkan pelaksanaan Tri Dharma Perguruan Tinggi di bidang seni rupa dan desain dengan mengembangkan kerjasama berbagai pihak, baik dalam dan luar negeri.
- d. Perbaiki kualifikasi Akreditasi Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi (BAN-PT) menuju akreditasi Unggul.
- e. Menumbuh kembangkan Kerjasama antar instansi baik dalam dan luar negeri dalam kegiatan kampus yang terintegrasi untuk meningkatkan seni, ilmu pengetahuan dan teknologi
- f. Menjadikan Fakultas sebagai pusat Pembelajaran Seni, Pengetahuan Seni dan Teknologi Seni yang unggul berbasis kearifan lokal

1.7. Tujuan Pendidikan

A. Tujuan Pendidikan Tinggi

Tujuan pendidikan pada setiap program studi yang terdapat di Fakultas Seni Rupa Dan Desain dilandaskan pula pada dasar pasal 2 PP Nomor 30 tahun 1990. Menurut pasal tersebut, tujuan dari pendidikan tinggi adalah menyiapkan peserta didik menjadi anggota masyarakat yang memiliki kemampuan akademik dan/atau profesional yang dapat menerapkan, mengembangkan dan/atau menciptakan ilmu pengetahuan, teknologi dan/atau kesenian; serta mengembangkan dan menyebarkan ilmu pengetahuan, teknologi dan/atau kesenian serta mengupayakan penggunaannya untuk meningkatkan taraf kehidupan masyarakat dan memperkaya kebudayaan nasional.

B. Tujuan Pendidikan Program Sarjana

Pendidikan Program Sarjana di Fakultas Seni Rupa dan Desain Institute Seni Indonesia Denpasar bertujuan menghasilkan sarjana seni rupa dan desain yang memiliki kualifikasi sebagai berikut :

- a. Menghasilkan seorang sarjana yang memiliki sifat dan karakter :
 - 1) Berjiwa Pancasila;
 - 2) Berkepribadian;
 - 3) Mengenal etika sarjana, bersifat terbuka dan menghargai pendapat orang lain;
 - 4) Memahami dasar-dasar ilmu pengetahuan;
 - 5) Memahami dan menghayati permasalahan-permasalahan yang timbul dalam masyarakat;
 - 6) Mandiri dalam menganalisis dan memecahkan permasalahan seni rupa dan desain.

- b. Menghasilkan tenaga cakap dan terampil yang memiliki :
 - 1) Kemampuan berpikir logis dan kritis dalam membahas permasalahan seni rupa dan desain maupun dalam menyampaikan pendapat secara lisan dan tulisan;
 - 2) Penguasaan metodologi untuk melakukan penelitian;
 - 3) Kemampuan dalam mengelola sumber daya manajerial untuk merumuskan perencanaan, melakukan evaluasi dan mengambil keputusan.

- c. Mempersiapkan peserta didik menjadi anggota masyarakat berbudaya yang memiliki kemampuan akademik dan profesional yang dapat mengembangkan, menciptakan, dan menerapkan ilmu pengetahuan.

- d. Mengembangkan serta menyebarluaskan ilmu pengetahuan dan mengupayakan penggunaannya untuk meningkatkan taraf kehidupan masyarakat dan memperkaya kebudayaan nasional.

- e. Secara khusus menghasilkan sarjana seni rupa dan desain yang memiliki :
 - 1) Kemampuan penguasaan seni rupa dan desain;
 - 2) Kemampuan dalam menganalisis permasalahan seni rupa dan desain yang timbul di masyarakat;
 - 3) Kemampuan dalam mempergunakan seni rupa dan desain sebagai sarana untuk memecahkan masalah-masalah konkret secara bijaksana;
 - 4) Keterampilan dan kecakapan dalam penelitian, perencanaan, serta penerapan seni rupa dan desain sehingga dapat berperan dalam pembangunan nasional.

- f. Meningkatkan sinergi antara wacana akademik dan pengalaman praktis.

C. Tujuan Pendidikan Program Sarjana Terapan

Pendidikan Program Sarjana Terapan di Fakultas Seni Rupa Dan desain Institut Seni Indonesia Denpasar bertujuan menghasilkan Sarjana Terapan yang memiliki kualifikasi sebagai berikut :

- a. Menghasilkan seorang sarjana terapan yang memiliki sifat dan karakter.
 - 1) Berjiwa Pancasila;
 - 2) Berkepribadian;
 - 3) Mengenal etika sarjana terapan, bersifat terbuka dan menghargai pendapat orang lain;
 - 4) Memahami dasar-dasar ilmu pengetahuan;
 - 5) Memahami dan menghayati permasalahan-permasalahan yang timbul dalam masyarakat;
 - 6) Mandiri dalam menganalisis dan memecahkan permasalahan seni rupa dan desain terutama yang berkaitan dengan desain mode, produksi film dan televisi, serta animasi.
- b. Menghasilkan tenaga cakap dan terampil yang memiliki.
 - 1) Kemampuan berpikir logis dan kritis dalam membahas permasalahan terutama yang berkaitan dengan desain mode, produksi film dan televisi, serta animasi maupun dalam menyampaikan pendapat secara lisan dan tulisan;
 - 2) Penguasaan metodologi untuk melakukan penelitian;
 - 3) Kemampuan dalam mengelola sumber daya manajerial untuk merumuskan perencanaan, melakukan evaluasi, dan mengambil keputusan.
- c. Mempersiapkan peserta didik menjadi anggota masyarakat berbudaya yang memiliki kemampuan akademik dan profesional yang dapat mengembangkan, menciptakan, dan menerapkan ilmu pengetahuan.
- d. Mengembangkan serta menyebarluaskan ilmu pengetahuan dan mengupayakan penggunaannya untuk meningkatkan taraf kehidupan masyarakat dan memperkaya kebudayaan nasional.
- e. Secara khusus menghasilkan sarjana seni rupa dan desain yang memiliki :
 - 1) Kemampuan penguasaan yang berkaitan dengan desain mode, produksi film dan televisi, serta animasi;
 - 2) Kemampuan dalam menganalisis permasalahan terutama yang berkaitan dengan desain mode, produksi film dan televisi, serta animasi yang timbul di masyarakat;
 - 3) Kemampuan dalam mempergunakan terutama yang berkaitan dengan desain mode, produksi film dan televisi, serta animasi sebagai sarana untuk memecahkan masalah-masalah konkret secara bijaksana;
 - 4) Keterampilan dan kecakapan dalam penelitian, perencanaan, serta penerapan desain mode, produksi film dan televisi, serta animasi. sehingga dapat berperan dalam pembangunan nasional;
 - 5) Meningkatkan sinergi antara wacana akademik dan pengalaman praktis.

1.8. Struktur Organisasi dan Tata Kerja Fakultas Seni Rupa dan Desain

Organisasi fakultas Seni Rupa dan Desain terdiri atas Senat Fakultas, Unit Penjaminan Mutu Fakultas, Pimpinan Fakultas, Koordinator Program Studi, Ketua laboratorium Program Studi, Tenaga Pendidik dan Tenaga Kependidikan. Fakultas Seni Rupa dan Desain dipimpin oleh seorang Dekan, yang dibantu oleh 3 orang Wakil Dekan yaitu: Wakil Dekan Bidang Akademik, Wakil Dekan Bidang Umum dan Keuangan, serta Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni. Dalam melaksanakan tugas dan misi Tridarma Perguruan Tinggi, Fakultas Seni Rupa dan Desain mengkoordinasi unsur penyelenggara akademik yang terdiri atas Pelaksana Program Studi, Kelompok Pendidik dan Tenaga Kependidikan. Seluruh fungsi dan tanggung jawab masing-masing struktur dapat dijabarkan sebagai berikut.

A. Dekan

Dekan mempunyai tugas memimpin penyelenggaraan pendidikan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat, membina tenaga kependidikan, mahasiswa, tenaga administrasi, serta bertanggung jawab kepada Rektor.

B. Wakil Dekan Bidang Akademik

Wakil Dekan Bidang Akademik, bertugas membantu Dekan dalam pelaksanaan pendidikan dan pengajaran, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat, serta memiliki tugas menilai serta mengkoordinasikan kegiatan di lingkungan fakultas yang terdiri dari:

- a. Perencanaan, pelaksanaan dan pengembangan pendidikan dan pengajaran, penelitian, serta pengabdian kepada masyarakat;
- b. Pembinaan tenaga pengajar dan peneliti;
- c. Persiapan program pendidikan baru di berbagai tingkat maupun bidang;
- d. Menyusun program-program bagi usaha pengembangan daya penalaran mahasiswa;
- e. Pengolahan data yang berkaitan dengan bidang pendidikan pengajaran, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat sesuai dengan bidangnya masing-masing;
- f. Kerja sama dengan semua unsur pelaksanaan di lingkungan ISI Denpasar dalam setiap usaha di bidang pengabdian kepada masyarakat serta penunjangnya.

C. Wakil Dekan Umum dan Keuangan

Wakil Dekan Bidang Umum dan Keuangan, bertugas membantu Dekan dalam pelaksanaan kegiatan di bidang Administrasi Umum dan keuangan. Bertugas mengkoordinasi kegiatan yang terdiri dari:

- a. Pengelolaan keuangan;
- b. Pengurusan kepegawaian;
- c. Pengelolaan perlengkapan;

- d. Pengurusan kerumahtanggaan dan pemeliharaan ketertiban;
- e. Pengurusan ketatausahaan;
- f. Penyelenggaraan hubungan masyarakat; dan
- g. Pengolahan data yang bersifat administrasi umum.

D. Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni

Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni, bertugas membantu Dekan dalam memimpin pelaksanaan kegiatan di bidang yang bersifat co-kurikuler, serta berfungsi mengkoordinasikan kegiatan di lingkungan fakultas meliputi:

- a. Pelaksanaan pembinaan mahasiswa oleh seluruh staf pengajar dalam pengembangan sikap dan orientasi. serta kegiatan mahasiswa antarlain dalam bidang seni, budaya dan olah raga sebagai bagian lain dalam bidang seni, budaya dan olah raga sebagai bagian pembinaan tenaga kependidikan, mahasiswa, tenaga administrasi fakultas yang merupakan sebagian tugas pendidikan tinggi pada umumnya;
- b. Pelaksanaan usaha kesejahteraan mahasiswa serta usaha bimbingan dan penyuluhan kepada mahasiswa;
- c. Pelaksanaan usaha pengembangan daya penalaran mahasiswa yang telah diprogramkan oleh Wakil Dekan Bidang Akademik;
- d. Kerja sama dengan unsur pelaksana di lingkungan Institut Seni Indonesia Denpasar dalam setiap usaha di bidang kemahasiswaan;
- e. Penciptaan iklim pendidikan yang baik di lingkungan kampus, dalam rangka pelaksanaan program pembinaan pemeliharaan kesatuan dan persatuan bangsa berdasarkan Pancasila dan Undang-undang Dasar 1945;
- f. Pelaksanaan kegiatan di bidang pengabdian kepada masyarakat dalam rangka turut membantu memecahkan masalah yang dihadapi masyarakat dan pembangunan;
- g. Pengolahan daya yang berkaitan dengan bidang pendidikan yang bersifat kokurikuler.

E. Pelaksana Program Studi

Pelaksana Program Studi, bertugas melaksanakan pendidikan dan pengajaran penelitian dan pengabdian kepada masyarakat dalam cabang ilmu, teknologi atau seni tertentu yang sesuai dengan program pendidikan yang ada dalam peraturan perundangan yang berlaku. Pelaksana Program studi terdiri dari Koordinator Program Studi dan Kepala Laboratorium Program Studi. Koordinator Program Studi mempunyai tugas menyusun rencana dan mengevaluasi pelaksanaan pendidikan yang dilaksanakan oleh Dosen dilingkungan. Selurunya dapat dijabarkan sebagai berikut.

- a. Menjalankan kebijakan akademik dan standar mutu pendidikan yang ditetapkan fakultas;
- b. Menyusun rencana kegiatan atau program kerja program studi;

- c. Mengkoordinasikan kegiatan pendidikan, penelitian dan pengabdian pada masyarakat di program studi;
- d. Melaksanakan pengembangan program studi di bidang pendidikan, penelitian, dan pengabdian pada masyarakat;
- e. Mengembangkan hubungan baik dan kerjasama dengan pemangku kepentingan(stakeholder);
- f. Melakukan pemantauan dan evaluasi pelaksanaan proses belajar mengajar di tingkat program studi; dan
- g. Menyampaikan laporan kegiatan secara berkala kepada Dekan

Kepala Laboraturium bertugas mengkoordinir pelaksanaan kegiatan pendidikan, penelitian, dan pengabdian pada masyarakat dalam cabang ilmu tertentu sebagai penunjang pelaksanaan tugas program studi. Tugas dan tanggung jawab kepala laboraturium dapat diuraikan sebagai berikut.

- a. Merencanakan kegiatan pendidikan, penelitian, dan pengabdian pada masyarakat di laboratorium;
- b. Menyusun rencana operasional dan pengembangan laboratorium;
- c. Memberikan pelayanan bagi civitas akademika untuk melakukan pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi;
- d. Menyiapkan jadwal kegiatan akademik yang dilaksanakan dalam laboratorium;
- e. Mengkoordinasikan segala kegiatan akademik yang dilaksanakan dalam laboratorium;
- f. Melakukan pembinaan kepada anggota laboratorium;
- g. Menjalin kerjasama dengan pihak luar dalam rangka resource sharing dan pemberdayaan laboratorium;
- h. Melakukan pemantauan dan evaluasi atas ketersediaan sarana prasarana dan kegiatan dalam laboratorium/studio;
- i. Melaporkan kegiatan sekurang-kurangnya setiap semester kepada Ketua Jurusan;dan
- j. Melakukan koordinasi dengan kelompok dosen keahlian untuk pengembangan payung penelitian.

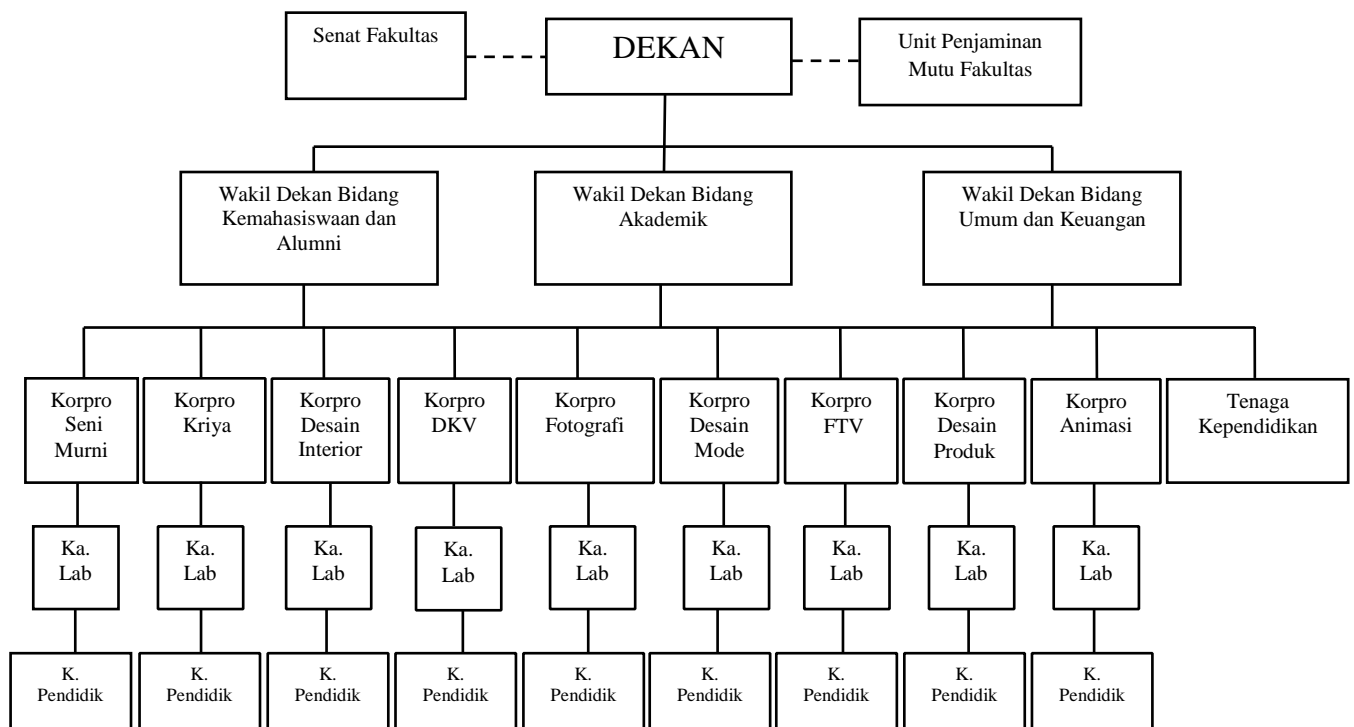
F. Kelompok Pendidik

Kelompok pendidik yang dalam hal ini adalah dosen bertugas merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, menilai hasil pembelajaran, melakukan pembimbingan dan pelatihan, serta melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat.

G. Tenaga Kependidikan

Tenaga kependidikan adalah pelaksana administrasi dan urusan Tata Usaha Rumah Tangga Fakultas Seni Rupa dan Desain. Tenaga Kependidikan berfungsi sebagai berikut.

- Melakukan urusan surat menyurat, rumah tangga, perlengkapan kepegawaian dan keuangan;
- Melakukan urusan administrasi akademik yang meliputi pendidikan, pengajaran, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat;
- Melakukan urusan administrasi pembinaan mahasiswa dan hubungan alumni.



Bagan 1.1. Bagan Struktur Organisasi Fakultas Seni Rupa dan Desain

Tabel 1. Struktur Organisasi FSRD Periode 2021-2025

| No | Nama | Jabatan |
|----|------|---------|
|----|------|---------|

| | | |
|----|--|--------------------------------------|
| 1 | Dr. AA Gde Bgs Udayana, S.Sn, M.Si | Dekan |
| 2 | Dr. I Made Pande Artadi, S.Sn., M.Sn | Wakil Dekan Bidang Akademik |
| 3 | Drs. I Nengah Sudika Negara, M.Erg | Wakil Dekan Bidang Umum dan Keuangan |
| 4 | Ni Kadek Dwiyani, S.S., M.Hum. | Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan |
| 5 | Dr. I Wayan Sujana, S.Sn, M.Sn | Koprodi Seni Rupa Murni |
| 6 | I Nyoman Laba, S.Sn., M. Sn | Koprodi Karya Seni |
| 7 | I Made Jayadi Waisnawa, S.Sn., M. Sn | Koprodi Desain Interior |
| 8 | Agus Ngurah Arya Putraka, S.Sn., M.Sn | Koprodi Desain Komunikasi Visual |
| 9 | Dr. I Made Bayu Pramana, S.Sn. M.Sn | Koprodi Fotografi |
| 10 | Nyoman Dewi Pebriyani, ST, MA, Ph.D. | Koprodi Desain Mode |
| 11 | I Nyoman Payuyasa, S.Pd., M.Pd. | Koprodi Produksi Televisi Film |
| 12 | Ni Luh Desi In Diana Sari, S.Sn., M.Sn | Koprodi Desain Produk |
| 13 | I Putu Arya Janottama, S.Sn., M.Sn | Koprodi Animasi |

BAB II SISTEM ADMINISTRASI AKADEMIK

2.1. Penerimaan Mahasiswa Baru

Kebijakan sistem rekrutmen dan seleksi calon mahasiswa Fakultas Seni Rupa dan Desain ISI Denpasar mengikuti Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia (Permendikbudristek) Nomor 48 Tahun 2022 dan perubahan terakhir Permendikbudristek Nomor 62 Tahun 2023. Kebijakan tersebut terkait pengembangan model dan proses seleksi yang berstandar nasional dan mengacu pada prinsip adil, transparan, fleksibel, efisien, akuntabel serta sesuai perkembangan teknologi informasi di era digital. Seleksi mencakup pertimbangan mutu prestasi dan reputasi akademik serta bakat pada jenjang pendidikan sebelumnya, equitas wilayah, kemampuan ekonomi dan gender.

Proses penerimaan mahasiswa baru Fakultas Seni Rupa dan Desain mengikuti program Seleksi Nasional Penerimaan Mahasiswa Baru (SNPMB) yang diagendakan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) Republik Indonesia. SNPMB diselenggarakan dalam tiga jalur yakni pertama, jalur Seleksi Nasional Berdasarkan Prestasi (SNBP); kedua, Seleksi Nasional Berdasarkan Tes (SNBT); ketiga, Seleksi Mandiri. Dua jalur penerimaan yakni SNBP dan SNBT merupakan jalur seleksi yang diselenggarakan oleh Kemendikbudristek melalui panitia Seleksi Nasional Penerimaan Mahasiswa Baru, sedangkan jalur Seleksi Mandiri sepenuhnya oleh Institut Seni Indonesia Denpasar.

Jalur SNBP merupakan jalur seleksi undangan masuk ke Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Denpasar yang seleksinya dilakukan tanpa tes namun didasarkan pada penelusuran prestasi akademik dengan menggunakan nilai rapor serta prestasi akademik dan non akademik. Peserta jalur ini adalah siswa SMA/SMK/Sederajat kelas terakhir pada tahun berjalan yang memiliki prestasi unggul. Kuota minimum jalur SNBP adalah 20%. Jalur Seleksi Nasional Berdasarkan Tes (SNBT) diikuti oleh peserta yang terlebih dahulu mendaftar dan mengikuti Ujian Tertulis Berbasis Komputer (UTBK). Kuota minimum jalur SNBT adalah 40 %.

Jalur Seleksi Mandiri adalah jalur seleksi penerimaan mahasiswa baru yang diselenggarakan langsung oleh ISI Denpasar dengan memberikan kesempatan bagi seluruh calon mahasiswa baru. Seleksi jalur Mandiri ditempuh melalui tes tulis, portofolio, dan rerata mata pelajaran seni budaya SMA/SMK/ sederajat semester I sampai dengan semester V. Pendaftaran penerimaan mahasiswa baru Fakultas Seni Rupa dan Desain melalui jalur mandiri dilakukan melalui online dan diatur berdasarkan Peraturan Rektor Institut Seni Indonesia Denpasar Nomor 8 Tahun 2023 Tentang Penerimaan Mahasiswa Baru Jalur Seleksi Secara Mandiri

Program Sarjana dan Sarjana Terapan di Lingkungan Institut Seni Indonesia Denpasar. Pendaftaran calon mahasiswa jalur seleksi mandiri dibuka secara online pada laman <https://pmb.isi-dps.ac.id>. Peserta seleksi dan komponen penilaian seleksi program mandiri dijabarkan sebagai berikut.

A. Peserta Seleksi

- a. Peserta seleksi terdiri atas:
 - 1) Lulusan SMA/SMK/ sederajat dalam negeri; dan
 - 2) Lulusan SMA/SMK/ sederajat luar negeri dengan memiliki ijazah yang sudah disetarakan oleh Kementerian.
- b. Peserta Seleksi dikenakan biaya sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan.
- c. Setiap peserta seleksi dapat memilih paling banyak 2 (dua) Prodi sebagai pilihan 1 (satu) dan pilihan 2 (dua) baik dalam satu Fakultas atau lintas Fakultas.
- d. Peserta Seleksi yang memilih Prodi lintas Fakultas harus melampirkan 2 (dua) portofolio sesuai kelompok.

B. Komponen Penilaian

Komponen dan bobot penilaian ditentukan sebagai berikut.

- a. Tes tulis sebesar 30% (tiga puluh persen)
- b. Portofolio sebesar 60% (enam puluh persen);
- c. Rerata mata pelajaran seni budaya SMA/SMK/ sederajat semester I sampai dengan semester V sebesar 10% (sepuluh persen).
- d. Masing-masing komponen penilaian memiliki rentang nilai 0 (nol) sampai dengan 100 (seratus)
- e. Tes tulis terdiri atas tes tulis Wawasan Seni Budaya dengan bobot 15% (lima belas persen) dan tes tulis Bahasa Indonesia dengan bobot 15% (lima belas persen). Seluruh jenis tes tulis disusun dalam bentuk soal pilihan ganda sebanyak 50 (lima puluh) soal.
- f. Kelompok portofolio terdiri dari foto/video karya; deskripsi karya; dan c. hasil scan surat pernyataan keaslian karya bermaterai Rp 10.000 (sepuluh ribu rupiah).

2.2. Registrasi Akademik

Setelah menyelesaikan administrasi di tingkat institut, mahasiswa FSRD ISI Denpasar wajib melakukan registrasi akademik sebelum perkuliahan dimulai di fakultas. Registrasi akademik mahasiswa di FSRD dilakukan untuk menghimpun data, agar dapat memberikan gambaran yang tepat dan benar tentang jumlah mahasiswa yang terdaftar dan yang berhak mengikuti program pendidikan di masing-masing program studi. Registrasi akademik yang dilakukan mahasiswa dalam bentuk pengisian Kartu Rencana Studi (KRS) yang memuat beban studi mahasiswa di semester tertentu. Setiap mahasiswa Fakultas Seni Rupa dan Desain

ISI Denpasar dalam proses pengisian KRS didampingi oleh Dosen Pembimbing Akademik (PA) yang ditunjuk oleh program studi masing-masing.

Mahasiswa mengisi KRS secara online melalui sistem informasi Nata Citta pada alamat URL <https://natacitta.isi-dps.ac.id/>. Nata Citta merupakan Sistem Informasi dalam bentuk sistem Single Sign On (SSO) yang digunakan oleh Institut Seni Indonesia Denpasar untuk mengelola kegiatan akademik yang meliputi pengelolaan rubrik mengajar matakuliah di masing-masing program studi. Melalui sistem ini seluruh mahasiswa melakukan pengajuan Rencana Studi kepada PA hingga disetujui. Jumlah Satuan Kredit Semester (SKS) yang dapat diambil oleh setiap mahasiswa disesuaikan dengan jumlah mata kuliah yang ditawarkan pada semester berjalan. Mahasiswa dapat mengambil Mata Kuliah maksimal 24 (dua puluh empat) SKS mulai semester III. Pada tahapan selanjutnya PA menyetujui dengan melakukan validasi KRS mahasiswa yang bersangkutan.

Perubahan Rencana Studi pasca validasi dapat dilakukan pada waktu yang telah ditetapkan dalam Kalender Akademik semester berjalan. Perubahan Rencana studi dilakukan untuk menambah atau mengurangi mata kuliah yang diambil pada semester yang sedang berjalan. Proses perubahan rencana studi wajib dikonsultasikan dan disetujui kembali oleh PA. Proses perubahan rencana studi dilakukan sampai PA melakukan validasi terhadap perubahan yang diinginkan.

2.3. Sanksi Akademik

- a. Mahasiswa yang terlambat melakukan registrasi agar melapor ke bagian Akademik Institut.
- b. Mahasiswa yang tidak melaksanakan registrasi akademik sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan tanpa alasan jelas, dianggap cuti kuliah dan diminta untuk mengajukan permohonan cuti kuliah.
- c. Registrasi akademik yang tidak memenuhi ketentuan yang telah ditetapkan, dianggap tidak sah.

2.4. Cuti Kuliah, Pengunduran Diri, dan Pemberhentian Studi/ Drop Out (DO)

Permohonan cuti kuliah, pengunduran diri, dan pemberhentian studi mahasiswa di lingkungan Fakultas Seni Rupa dan Desain dilaksanakan berdasarkan Peraturan Rektor Institut Seni Indonesia Denpasar Nomor 9 Tahun 2022. Ketiga komponen tersebut dapat diuraikan dengan ketentuan sebagai berikut.

A. Cuti Kuliah

Cuti kuliah mahasiswa Fakultas seni Rupa dan Desain diatur dengan ketentuan sebagai berikut.

- a. Setiap Mahasiswa dapat mengajukan cuti kuliah paling banyak 2 (dua) semester baik turut-turut maupun tidak berturut-turut;
- b. Masa cuti kuliah yang diambil Mahasiswa tidak mengurangi masa maksimal studi yakni 7 tahun akademik;

- c. Mahasiswa selama masa cuti kuliah dibebaskan dari pembayaran uang kuliah tunggal/sumbangan pembinaan pendidikan;
- d. Bagi Mahasiswa penerima beasiswa, selama masa cuti kuliah beasiswa dimaksud diusulkan untuk dihentikan sementara;
- e. Pengajuan cuti kuliah mahasiswa dengan harus diketahui orang tua/wali dalam bentuk surat keterangan;
- f. Mahasiswa mengajukan permohonan cuti kuliah dengan alasan yang jelas kepada koordinator Prodi yang diketahui oleh pembimbing akademik Mahasiswa bersangkutan;
- g. Permohonan cuti kuliah diajukan mahasiswa paling lambat 2 (dua) minggu sebelum masa pembayaran uang kuliah tunggal/sumbangan pembinaan pendidikan;
- h. Koordinator prodi dalam menyetujui cuti kuliah dengan sungguh-sungguh mempertimbangkan urgensi alasan mahasiswa;
- i. Permohonan cuti kuliah diajukan kepada rektor melalui dekan/unit pengelola program studi yang selanjutnya ditetapkan dengan Keputusan Rektor.

B. Pengunduran Diri

Mahasiswa dapat Fakultas Seni Rupa dan Desain dapat mengajukan permohonan pengunduran diri sebagai mahasiswa apabila yang bersangkutan dalam kondisi sakit berkepanjangan; pindah studi; alasan keluarga; dan hampir memasuki masa maksimal studi (telah memasuki tahun ke tujuh semester gasal dengan jumlah SKS yang lulus belum mencapai 120). Pengajuan pengunduran diri mengikuti tahapan sebagai berikut.

- a. Mahasiswa yang bersangkutan mengajukan permohonan pengunduran diri dengan alasan yang jelas kepada Dekan/unit pengelola program studi melalui koordinator Prodi, diketahui orang tua/wali dan Pembimbing Akademik (PA).
- b. Dekan/unit pengelola program studi dalam menyetujui pengunduran diri dengan sungguh-sungguh mempertimbangkan urgensi alasan mahasiswa.
- c. Persetujuan pengunduran diri diajukan oleh Dekan/unit pengelola program studi kepada Rektor.
- d. Pengunduran diri ditetapkan dengan Keputusan Rektor.

C. Pemberhentian Studi atau Drop Out (DO)

Pemberhentian studi dilakukan terhadap seorang mahasiswa, apabila: melampaui masa studi maksimal; menjalani hukuman pidana penjara; dan/atau diputus bersalah dengan sanksi administrasi berat sesuai ketentuan perundang-undangan. DO diputuskan melalui rapat rekomendasi senat Perguruan Tinggi yang ditetapkan dengan Keputusan Rektor dan disampaikan kepada orang tua/wali dan mahasiswa bersangkutan.

Koordinator Prodi bersama pembimbing akademik secara berkala melakukan pemantauan masa studi beserta perolehan SKS kumulatif lulus setiap Mahasiswa untukantisipasi DO karena melampaui masa studi maksimal. Koordinator Prodi dapat mengeluarkan surat peringatan kepada Mahasiswa yang dapat diduga kurang pencapaian SKS kumulatif lulus berdasarkan pertimbangan masa studi. Surat peringatan juga disampaikan dan diteruskan kepada orang tua/wali mahasiswa bersangkutan.

2.5 Mutasi Mahasiswa

Mutasi mahasiswa adalah perubahan status mahasiswa, meliputi status akademik, registrasi dan sebagainya. Mutasi mahasiswa bertujuan untuk memelihara ketertiban dan data akademik sehingga senantiasa sesuai dengan keadaan mahasiswa terdaftar sebenarnya. Mutasi mahasiswa meliputi:

A. Mutasi Antar Program Studi

Mahasiswa dapat mengajukan pindah jurusan atau program studi, apabila memenuhi persyaratan sebagai berikut.

- a. Telah mengikuti pendidikan terus-menerus pada program studi sekurang-kurangnya lulus 20 SKS dengan IP kumulatif sekurang-kurangnya 2,0;
- b. Tidak melanggar tata tertib pada jurusan/program studi;
- c. Bukan mahasiswa yang putus kuliah karena tidak memenuhi ketentuan akademik;
- d. Mengajukan surat permohonan secara tertulis kepada Koordinator Program Studi yang ditandatangani oleh mahasiswa yang bersangkutan dan disetujui oleh Orang Tua dan Pembimbing Akademik (PA);
- e. Kartu Hasil Studi (KHS) yang telah disyahkan oleh PA;
- f. Melampirkan surat persetujuan Koordinator Program Studi;
- g. Mahasiswa diperkenankan pindah jurusan apabila daya tampung program studi yang menerima masih memungkinkan;
- h. Telah mendapat persetujuan tertulis dari Ketua Program Studi yang akan menerima, setelah dilakukan tes wawancara atau tes bakat keterampilan;
- i. Seluruh dokumen persyaratan diajukan ke Fakultas direview kembali; dan
- j. Dokumen yang telah disetujui oleh Fakultas diajukan ke tingkat Institut untuk diterima atau ditolak.

B. Mutasi Antar Fakultas

Mahasiswa dapat mengajukan pindah antar fakultas, apabila memenuhi persyaratan sebagai berikut:

- a. Telah mengikuti pendidikan terus-menerus pada program studi sekurang-kurangnya lulus 20 SKS dengan IP kumulatif sekurang-kurangnya 2,0;
- b. Tidak melanggar tata tertib pada jurusan/program studi;
- c. Bukan mahasiswa yang putus kuliah karena tidak memenuhi ketentuan akademik;

- d. Mengajukan surat permohonan secara tertulis kepada Koordinator Program Studi yang ditandatangani oleh mahasiswa yang bersangkutan dan disetujui oleh Orang Tua dan Pembimbing Akademik (PA);
- e. Kartu Hasil Studi (KHS) yang telah disyahkan oleh PA;
- f. Melampirkan surat persetujuan Koordinator Program Studi;
- g. Seluruh dokumen persyaratan diajukan ke Fakultas direview kembali; dan
- h. Dokumen yang telah disetujui oleh Fakultas diajukan ke tingkat Institut untuk diterima atau ditolak.

C. Mutasi Antar Perguruan Tinggi

Mahasiswa pindahan dari Perguruan Tinggi Negeri dapat diterima berdasarkan pertimbangan Rektor dan Dekan fakultas, dengan mempertimbangkan SKS yang telah dikumpulkan, masa studi yang telah dijalani, sepanjang fasilitas memungkinkan dan memenuhi persyaratan administrasi fakultas.

2.6. Pembimbing Akademik (PA)

Setiap mahasiswa dibimbing oleh seorang PA untuk memberikan bimbingan dan konseling dalam menyusun rencana studi serta memberikan pengawasan secara terus menerus pada kemajuan studi mahasiswa. Pembimbing Akademik ditetapkan melalui Surat Keputusan Rektor yang diterbitkan setiap semester.

A. Tugas dan Kewajiban PA

- a. Memberikan penjelasan dan petunjuk pada mahasiswa tentang program studinya;
- b. Memberikan bimbingan dan konseling pada mahasiswa tentang cara-cara belajar yang baik dalam menyelesaikan studinya;
- c. Memberikan konseling kepada mahasiswa dalam pemilihan mata kuliah sesuai dengan program studinya;
- d. Membimbing mahasiswa menyusun rencana studi;
- e. Meneliti sebab-sebab dan memberikan persetujuan atas perubahan rencana studi mahasiswa;
- f. Membimbing menyusun dan menyimpan secara rahasia data mahasiswa yang dibimbingnya;
- g. Memberikan laporan dan rekomendasi tentang mahasiswa yang dibimbingnya jika diperlukan;
- h. Memberikan peringatan kepada mahasiswa yang prestasinya rendah;
- i. Menyediakan waktu yang cukup untuk berkonsultasi dengan mahasiswa;
- j. Mengikuti dan memperhatikan segala segi kepribadian mahasiswa;
- k. Menyampaikan laporan setiap semester tentang perkembangan mahasiswa kepada ketua program studi

B. Tugas dan Kewajiban Mahasiswa Terhadap PA

- a. Berkonsultasi dalam menyusun rencana studi

- b. Berkonsultasi minimal sekali dalam sebulan atau setiap saat bila perlu;
- c. Melaporkan kesulitan-kesulitan yang dialami dalam menyelesaikan studi

C. Kriteria PA dan Jumlah Bimbingan

- a. Seluruh PA diusulkan oleh Koordinator Program Studi ke Fakultas, selanjutnya oleh Fakultas diajukan ke Institut untuk ditetapkan dalam Surat Keputusan (SK) Rektor;
- b. PA merupakan Dosen tetap masing-masing Program Studi;
- c. Setiap PA membimbing mahasiswa sampai selesai melaksanakan studi, kecuali kalau dipandang perlu diadakan pergantian oleh Koordinator Program Studi;
- d. Setiap PA membimbing mahasiswa dengan jumlah bimbingan yang diatur oleh koordinator program studi menurut prinsip pemerataan dan berkeadilan.

BAB III

PENYELENGGARAAN PENDIDIKAN DAN PENGAJARAN

3.1. Tujuan Program Pendidikan ISI Denpasar

Berdasarkan Visi dan Misi ISI Denpasar, program pendidikan yang dikembangkan bertujuan untuk menghasilkan sarjana seni dan sarjana keguruan bidang seni yang peka dan tanggap terhadap masalah sosial budaya yang memiliki kompetensi sebagai berikut:

- a. Mampu menciptakan dan mempresentasikan beragam gagasan ke dalam berbagai bentuk karya seni, desain, dan dapat mempertanggungjawabkan secara akademik;
- b. Mampu mengkaji dan menganalisis beragam fenomena seni budaya, yang diwujudkan dalam bentuk karya ilmiah sebagai cendekiawan seni yang unggul;
- c. Mampu menyajikan karya seni secara kreatif, inovatif dan profesional;
- d. Mampu melahirkan profesi keguruan bidang seni budaya;
- e. Mampu mengembangkan kewirausahaan dalam mengelola kegiatan seni budaya.

3.2. Standar Kompetensi Lulusan ISI Denpasar

Kompetensi utama yang dimiliki oleh lulusan ISI Denpasar meliputi:

- a. Akademik, yang ditandai dengan kemampuan lulusan untuk menguasai ilmu pengetahuan bidang pendidikan, seni dan budaya secara teoritis;
- b. Profesional, menunjuk kepada kecakapan dan keahlian seorang lulusan dalam bentuk karya sesuai dasar ilmu dan keterampilan yang dikuasai;
- c. Sosial, tercermin atas kecakapan sosial yang dimiliki seorang lulusan untuk mengembangkan/mengomunikasikan keahliannya di masyarakat;
- d. Wirausaha, mampu bekerja mandiri, menciptakan lapangan kerja, baik bagi dirinya maupun bagi komunitasnya dalam berbagai skala, dan berani berkiprah di berbagai tingkatan wilayah (lokal, nasional, regional, internasional).

3.3. Area/Okupasi

Lulusan ISI Denpasar memiliki kompetensi dan kewenangan, sebagai berikut:

- a. Kompetensi Utama. Sebagai tenaga profesional dan ilmuwan bidang seni budaya, desain, dan pendidikan;
- b. Kompetensi Penunjang. Sebagai konsultan, desainer, kreator, kurator, aktor, ilustrator, animator, landscaper, fotografer, cinematographer, tenaga tata rias busana dan manajerial dalam bidang ilmu dan seni budaya;
- c. Kompetensi Lain :

- 1) Guru privat dan/atau Sanggar seni bidang Seni drama, Tari, musik dan Teater;
- 2) Wirausaha mandiri dalam bidang seni, desain dan industri pariwisata;
- 3) Tenaga pembina kesenian yang hidup dan berkembang di masyarakat.

3.4. Struktur Program Kurikulum

Struktur kurikulum Fakultas Seni Rupa dan Desain mengikuti pendekatan model serial, yaitu mata kuliah disusun dari yang paling dasar (berdasarkan logika keilmuan) sampai pada semester akhir adalah merupakan mata kuliah lanjutan (advanced). Langkah-langkah yang ditempuh dalam penyusunan mengikuti model K-Dikti pada Fakultas Seni Rupa Dan Desain dilakukan dengan hirarki sebagai berikut. (1) penetapan Profil (peran mahasiswa) berdasarkan visi dan misi fakultas setelah mereka lulus dan terjun di masyarakat, (2) penyusunan capaian pembelajaran yang diturunkan dari profil lulusan, (3) menetapkan bahan kajian untuk memenuhi ketercapaian dan capaian pembelajaran yang telah ditetapkan, (4) penetapan mata kuliah yang merupakan wadah sebagai konsekuensi adanya bahan kajian yang dibelajarkan kepada mahasiswa, (5) penetapan metode pembelajaran yang merupakan strategi efektif dan efisien dalam menyampaikan bahan kajian selama proses pembelajaran, (6) menentukan metode penilaian terhadap penguasaan bahan kajian oleh pembelajar melalui parameter dan variable ukur yang akuntabel, (7) Penetapan dosen, laboran, teknisi yang tepat dan kompeten pada bidangnya, sesuai dengan profil yang dituju, dan (8) sarana pembelajaran yang dapat membangun lingkungan dan suasana belajar yang berhasil guna.

3.5. Matrik Kurikulum dan Sebaran Mata Kuliah

Kurikulum ISI Denpasar mengacu pada Permen Dikti Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi. Masa belajar mahasiswa berlangsung paling lama tujuh tahun (empat belas semester) akademik untuk program sarjana dan sarjana terapan dengan beban belajar mahasiswa 144 sks. Kurikulum MBKM yang diterapkan secara utuh sejak tahun 2021 memungkinkan mahasiswa menempuh masa studi 3,5 tahun (tujuh semester).

Dalam Peraturan Rektor Nomor 7 tahun 2021 menguraikan bahwa penyelenggaraan pendidikan di perguruan tinggi secara umum menggunakan sistem kredit semester, yaitu program lengkap jenjang pendidikan (D4/S1, S2, dan S3) di bagi-bagi ke dalam program semesteran, dan setiap semester memiliki beban belajar tertentu. Program lengkap jenjang sarjana atau sarjana terapan yang ditetapkan oleh DIKTI sekurang-kurangnya 144 SKS dan sebanyak-banyaknya 160 SKS. Dalam penyelesaiannya dijadwalkan untuk 8 semester dan dapat

ditempuh dalam waktu kurang dari 8 semester, dan selama-lamanya 14 semester (Permen Riset, Teknologi Dan Pendidikan Tinggi No. 44 Tahun 2015).

Struktur matakuliah yang diterapkan meliputi a. Matakuliah Wajib Nasional; b. Matakuliah Program Studi; c. Matakuliah Pilihan; dan e. Tugas Akhir/Skripsi. Matakuliah Wajib Nasional adalah matakuliah wajib di tempuh oleh seluruh mahasiswa yang sudah ditetapkan oleh pemerintah melalui Keputusan Dirjen Dikti Kemendikbud. Matakuliah wajib Nasional mencakup a. Pendidikan Agama; b. Pendidikan Kewarganegaraan dan Anti Korupsi; c. Pendidikan Pancasila dan Wawasan Kebangsaan; d. Bahasa Indonesia; dan e. Bahasa Inggris. Matakuliah Program Studi adalah matakuliah kompetensi keahlian program studi. Matakuliah Pilihan merupakan matakuliah yang terdiri atas Mata Kuliah penyesuaian terstruktur program pembelajaran MBKM semester V, Semester VI (genap) dan semester VII atau VIII, kecuali tugas akhir/skripsi. Matakuliah Tugas Akhir adalah Mata Kuliah wajib Prodi yang menjadi bagian Mata Kuliah dalam penyesuaian terstruktur program pembelajaran MBKM semester VII atau VIII.

3.6. Deskripsi Sajian

Deskripsi sajian merupakan istilah lain dari deskripsi mata kuliah Program Studi, yang menggambarkan secara singkat tentang identitas (nama, kode, dan bobot), isi program yang disajikan, serta penyelenggaraan pendidikan di ISI Denpasar. Identitas mata kuliah seperti nama MK, kode dan bobot pada kurikulum ISI Denpasar dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Nama mata kuliah yang disunting mencerminkan isi pesan yang disampaikan mata kuliah bersangkutan, sehingga dapat dibedakan secara jelas dengan cabang bidang ilmu tertentu.
- b. Seluruh Kode mata kuliah diawali dengan kode prodi dan diikuti oleh nomor urut Matakuliah yang terdiri dari angka 3 digit nomor urut matakuliah yang ditawarkan pada masing-masing prodi. Kode prodi mencakup SNM untuk Prodi. Seni Murni; KRY untuk Prodi. Kriya; DIR untuk Prodi. Desain Interior; DKV untuk Prodi. Desain Komunikasi Visual; FTG untuk Prodi. Fotografi; DMD untuk Prodi. Desain Mode; FTV untuk Prodi. Produksi Film dan Televisi; DSP untuk Prodi Desain Produk; dan ANM untuk Prodi. Animasi. Contoh: Kode matakuliah DSP049 mengandung pengertian bahwa mata kuliah ini merupakan mata kuliah yang ditawarkan program Studi Desain Produk dengan nomor urut 049.
- c. Bobot mata kuliah ditentukan berdasarkan kebutuhan penguasaan kemampuan yang akan dicapai dengan mata kuliah itu. Satuan terkecil bobot mata kuliah teori adalah 2 SKS, sedangkan mata kuliah praktek sebagai bekal keahlian profesi dapat mencapai 3 SKS dan 4 SKS

Isi mata kuliah yang dirancang dalam kurikulum ISI Denpasar adalah uraian seperangkat pengalaman belajar dan pengalaman sosial yang berorientasi kepada

kejelasan hasil didik sebagai seorang tenaga praktisi (profesi) dan ilmuwan seni yang mampu:

- a. Menguasai berbagai metode penelitian dan kaidah keilmuan seni secara teoritis, maupun keterampilan profesi dalam kekaryaannya.
- b. Menguasai penerapan ilmu pengetahuan dan keterampilan dalam profesi keguruan, maupun dalam proses penciptaan seni dan rancangan desain.
- c. Menguasai sikap berkarya yang benar secara ilmu pengetahuan dan kepatutan etik serta norma-norma agama.
- d. Memahami norma-norma budaya yang berlaku di masyarakat.
- e. Memiliki kemampuan mengembangkan kepribadian dan profesionalisme keguruan dan kekaryaannya.
- f. Mampu memahami dinamika kehidupan sosial budaya, serta menyesuaikan diri dengan perubahan yang terjadi pada berbagai bidang kehidupan

3.7. Pengertian Sistem Kredit Semester

Sistem Kredit Semester adalah suatu sistem pendidikan dimana beban studi mahasiswa, beban kerja tenaga pengajar, dan beban penyelenggaraan program lembaga pendidikan dinyatakan dalam kredit.

3.8. Semester

Semester merupakan satuan waktu proses pembelajaran efektif selama paling sedikit 16 (enam belas) minggu, termasuk ujian tengah semester dan ujian akhir semester. Satu tahun akademik Fakultas Seni Rupa Dan desain ISI Denpasar terdiri atas 2 (dua) semester.

3.9. Satuan Kredit Semester

Satuan Kredit Semester (SKS) adalah takaran waktu kegiatan belajar yang dibebankan pada mahasiswa per minggu per semester dalam proses pembelajaran melalui berbagai bentuk Pembelajaran atau besarnya pengakuan atas keberhasilan usaha mahasiswa dalam mengikuti kegiatan kurikuler di suatu Program Studi.

3.10. Nilai Kredit

- a. Nilai 1 (satu) satuan kredit semester (SKS) masing-masing matakuliah ditentukan menurut bentuk pembelajaran mata kuliah yang meliputi mata kuliah dengan pembelajar berbentuk teori, seminar dan mata kuliah praktik studio.
- b. Nilai 1 (satu) SKS matakuliah dengan pembelajaran berbentuk teori terdiri atas: a. kegiatan proses belajar 50 (lima puluh) menit per minggu per semester; b. kegiatan penugasan terstruktur 60 (enam puluh) menit

- per minggu per semester; dan c. kegiatan mandiri 60 (enam puluh) menit per minggu per semester.
- c. Bentuk Pembelajaran 1 (satu) Satuan Kredit Semester pada proses Pembelajaran berupa seminar, terdiri atas: a. kegiatan proses belajar 100 (seratus) menit per minggu per semester; dan b. kegiatan mandiri 70 (tujuh puluh) menit per minggu per semester.
 - d. Bentuk Pembelajaran 1 (satu) Satuan Kredit Semester pada proses pembelajaran berupa praktik studio adalah 170 (seratus tujuh puluh) menit per minggu per semester.

3.11. Beban dan Lama Studi

- a. Beban studi mahasiswa dalam satu semester ditentukan atas dasar rata-rata waktu kerja sehari dan kemampuan individu. Beban studi dalam satu semester bagi mahasiswa yang mempunyai kemampuan rata-rata sekitar 20 SKS atau tidak lebih dari 24 SKS.
- b. Program pendidikan S1 dan Sarjana Terapan, dengan beban studi 144 SKS, ditetapkan lama studi yang bisa ditempuh 4 - 7 tahun.
- c. Apabila batas waktu studi terlampaui, mahasiswa akan diberi surat peringatan, sebelum diputuskan sebagai mahasiswa Drop Out.

3.12. Sistem Pelaksanaan Pendidikan

- a. Sistem pelaksanaan pendidikan di FSRD Institut Seni Indonesia Denpasar adalah menggunakan sistem kredit penuh yang berarti bahwa kepada mahasiswa dilakukan penawaran mata kuliah secara penuh tanpa menggunakan sistem semester ganjil dan semester genap.
- b. Pengambilan kredit didasarkan atas jumlah SKS yang ditawarkan pada semester berjalan dan maksimal berjumlah 24 SKS pada setiap semester sejak semester III.

3.13. Matakuliah Pilihan/MBKM

Mata Kuliah MBKM merupakan Mata Kuliah program pertukaran pelajar di luar Prodi di dalam Fakultas, matakuliah di luar Fakultas di dalam Institut, dan Mata Kuliah MBKM di luar Institut. Matakuliah MBKM di Fakultas Seni Rupa dan Desain ISI Denpasar diselenggarakan pada Semester V, VI dan Semester VII atau semester VIII. Mata kuliah di semester V merupakan program pertukaran pelajar di luar prodi di dalam fakultas dan di luar fakultas di dalam Institut, program kampus mengajar, dan program pertukaran pelajar di luar Institut pada Prodi yang sama dan/atau di luar Institut pada Prodi yang berbeda. Mata Kuliah program pertukaran pelajar di luar Institut dapat dilaksanakan di dalam atau di luar negeri.

Pengambilan Mata Kuliah program pertukaran pelajar MBKM semester V dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut.

- a. Program pertukaran pelajar MBKM dilaksanakan didalam institut dilakukan dengan memilih Mata Kuliah di luar Prodi di luar Fakultas dengan akumulasi bobot minimal 10 (sepuluh) SKS dan dapat mengambil maksimal 10 (sepuluh) SKS di luar Prodi di dalam Fakultas.
- b. Nama Mata Kuliah yang diambil pada program pertukaran pelajar di luar Institut sebagaimana dimaksud tidak boleh sama dengan Mata Kuliah yang telah diambil pada Prodi bersangkutan dan/atau program pertukaran pelajar di luar Prodi di luar Fakultas di dalam Institut.
- c. Pengambilan Mata Kuliah MBKM semester V dilakukan dengan program pertukaran pelajar/program kampus mengajar, atau program lain yang sejenis di luar Institut, maka pengakuan 20 (dua puluh) SKS dilakukan dengan mengonversi ke Mata Kuliah MBKM semester V di luar Prodi di luar Fakultas dan/atau di luar Prodi di dalam Fakultas sesuai pengambilan Mata Kuliah MBKM dimaksud pada saat registrasi.

Mata Kuliah MBKM di luar Institut yang diselenggarakan pada semester VI dan VII, terdiri atas program pilihan

- a. Pertukaran pelajar;
- b. Magang/Praktik Kerja;
- c. Kegiatan Kewirausahaan;
- d. Studi/Projek Independen;
- e. Penelitian/Riset;
- f. Projek Kemanusiaan;
- g. Asistensi Mengajar; dan
- h. Membangun Desa/KKN Tematik.

Masing-masing program pilihan tersebut diakui dalam bobot sebanyak 20 (dua puluh) SKS. Konversi angka kredit dilakukan melalui penyetaraan terstruktur dalam sebaran Mata Kuliah masing-masing Program Studi Prodi sesuai semester dimaksud.

Pengambilan Mata Kuliah MBKM semester VI dn VII dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut.

- a. Mahasiswa yang akan menempuh program pembelajaran MBKM pada semester VI sekurang-kurangnya telah menyelesaikan 100 (seratus) SKS.
- b. Mahasiswa yang akan menempuh program pembelajaran MBKM pada semester VII atau VIII sekurang-kurangnya telah menyelesaikan 120 (seratus dua puluh) SKS.
- c. Bagi mahasiswa yang telah menyelesaikan 120 (seratus dua puluh) SKS dan mengikuti program MBKM pada semester VII atau VIII secara bersamaan diharuskan mengambil 4 (empat) SKS Mata Kuliah tatap muka yang ditawarkan pada semester berkenaan.
- d. Mata Kuliah MBKM di luar Institut pada semester VI dapat diselenggarakan kembali pada semester VII, dan matakuliah MBKM

semester VII dapat diselenggarakan kembali pada semester VIII untuk mewadahi mahasiswa yang belum menuntaskan secara penuh 144 (seratus empat puluh empat) SKS.

- e. Waktu pelaksanaan Program Pembelajaran MBKM selama 18 (delapan belas) minggu atau 630 (enam ratus tiga puluh) jam

Program MBKM semester VI dan VII dapat dilakukan melalui sistem pembelajaran terpadu (Co-operative education dual system/link and match). Sistem pembelajaran terpadu merupakan pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa dengan memadukan proses pembelajaran melalui perkuliahan dan kerja secara profesional serta berkelanjutan atau magang industri/DUDI/ekosistem kreatif sebagai kesatuan utuh. Adapun untuk mekanisme pelaksanaan MBKM adalah sebagai berikut.

A. Institut

- a. Membuat kesepakatan dalam bentuk dokumen kerja sama (MoU) dengan Mitra/DUDI/Ekosistem Kreatif antara lain proses pembelajaran, pengakuan kredit semester dan penilaian.
- b. Pemantauan proses pelaksanaan MBKM semester VI dan VII yang dapat dilakukan melalui Pangkalan Data Pendidikan Tinggi.

B. Fakultas

- a. Fakultas bersama Prodi memantau dan mengawasi proses pelaksanaan MBKM semester VI dan VII dilakukan melalui Pangkalan Data Pendidikan Tinggi.
- b. Menugaskan dosen pembimbing untuk membimbing mahasiswa selama MBKM semester VI dan VII atas usulan Prodi/Fakultas.

C. Program Studi

- a. Membuat kesepakatan dalam bentuk Perjanjian Kerja Sama dengan Mitra/DUDI/Ekosistem Kreatif antara lain proses pembelajaran, ujian, pengakuan kredit semester dan penilaian.
- b. Menyusun program MBKM semester VI dan VII bersama mitra/DUDI/ekosistem kreatif, baik isi/konten dari program MBKM, kompetensi yang akan diperoleh mahasiswa, serta hak dan kewajiban ke dua belah pihak selama proses pelaksanaan MBKM semester VI dan VII.

D. Dosen Pembimbing

- a. Dosen pembimbing bersama Supervisor/Mentor memberi pembekalan bagi mahasiswa sebelum melaksanakan MBKM semester VI dan VII.
- b. Pembimbing melakukan proses pemantauan, pembimbingan, dan evaluasi terhadap kinerja mahasiswa dalam Program Pembelajaran mahasiswa untuk monitoring dan evaluasi.

- c. Dosen pembimbing bersama supervisor menyusun logbook dan melakukan penilaian capaian mahasiswa selama MBKM berlangsung.

E. Mitra MBKM

- a. Bersama ISI Denpasar, menyusun dan menyepakati kegiatan/aktivitas Program Pembelajaran MBKM semester VI dan VII yang akan ditawarkan kepada mahasiswa.
- b. Menjamin proses pelaksanaan MBKM semester VI dan VII yang berkualitas sesuai dokumen kerja sama (MoU/SPK).
- c. Menyediakan supervisor/mentor/coach yang mendampingi mahasiswa selama pelaksanaan program MBKM semester VI dan VII dan menilai kinerja mahasiswa bersama dosen pembimbing.

F. Mahasiswa

- a. Dengan persetujuan dosen pembimbing akademik mahasiswa mendaftar/melamar dan mengikuti seleksi magang/praktik kerja sesuai ketentuan tempat pelaksanaan program MBKM semester VI dan VII.
- b. Mendapatkan persetujuan Dosen Pembimbing Akademik (DPA) dan mendapatkan Dosen Pembimbing MBKM (DPM).
- c. Menyusun usulan proposal MBKM semester VI dan VII
- d. Melaksanakan kegiatan program MBKM semester VI dan VII sesuai arahan supervisor dan dosen pembimbing magang.
- e. Mengisi logbook sesuai dengan aktivitas yang dilakukan.
- f. Menyusun laporan kegiatan dan menyampaikan laporan kepada supervisor dan dosen pembimbing.

G. Supervisor/Mentor

- a. Memberikan pembekalan bagi mahasiswa setelah diterima dalam program MBKM semester VI atau VII.
- b. Memberikan arahan dan tugas-tugas bagi mahasiswa selama proses MBKM.
- c. Supervisor menjadi mentor dan membimbing mahasiswa selama proses MBKM semester VI atau VII.
- d. Supervisor/Mentor melakukan evaluasi dan penilaian atas hasil program MBKM semester VI atau VII.

3.14. Pengakuan SKS dan konversi nilai kegiatan penelitian

Seluruh mahasiswa yang terlibat dalam kegiatan penelitian dosen dalam skema tertentu diakui dalam Satuan Kredit Semester (SKS) yang termuat dalam Peraturan Rektor Institut Seni Indonesia Denpasar Nomor 16 Tahun 2022 tentang Perubahan Ketiga Atas Peraturan Rektor Nomor 7 Tahun 2021 Tentang Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka Program Studi Program Sarjana

Dan Program Sarjana Terapan Di Lingkungan Fakultas Seni Rupa Dan Desain Institut Seni Indonesia Denpasar.

Mahasiswa yang terlibat dan ditugaskan sebagai anggota tim peneliti dalam penelitian skema kompetisi yang didanai kementerian/lembaga, maka keterlibatan Mahasiswa bersangkutan diakui sebanyak 3 (tiga) SKS dan dikonversi dengan Mata Kuliah berbobot SKS sama pada MBKM di luar Prodi di luar Fakultas. Kegiatan penelitian ini dapat dikonversi dengan memenuhi ketentuan sebagai berikut.

- a. Nama mahasiswa tercantum dalam Surat Keputusan dari rektor/kepala unit penyelenggara kegiatan penelitian.
- b. Mahasiswa dapat menunjukkan nilai hasil kegiatan penelitian yang ditandatangani oleh ketua peneliti.
- c. Menunjukkan surat keterangan dari program studi penyelenggara matakuliah yang akan dikonversi.

3.15. Tata Tertib Perkuliahan/Pratikum

Dalam melaksanakan proses belajar mengajar, ditekankan pada pendekatan proses dan pembentukan sikap mandiri pada mahasiswa.

- a. Mahasiswa wajib mengikuti perkuliahan, praktikum, kegiatan lapangan dan kegiatan pendidikan lainnya sesuai dengan program semester secara tertib dan teratur menurut ketentuan yang berlaku.
- b. Dosen wajib mencatat kehadiran mahasiswa dan mendokumentasikan kegiatan pembelajaran pada setiap kegiatan perkuliahan/praktikum dalam sistem informasi Nata Citta di alamat URL <https://natacitta.isi-dps.ac.id/>.
- c. Mahasiswa wajib mengisi kehadiran dari setiap kegiatan perkuliahan/praktikum pada sistem informasi Nata Citta di alamat URL <https://natacitta.isi-dps.ac.id/>.
- d. Mahasiswa wajib menyampaikan pemberitahuan kepada dosen pengampu matakuliah jika tidak hadir pada satu perkuliahan/praktikum karena alasan sakit, ijin atau dispensasi lembaga,
- e. Mahasiswa wajib menyelesaikan semua tugas praktikum, pembuatan makalah, laporan, dan tugas yang sejenis, sebelum atau setelah semester berakhir, sesuai dengan kesepakatan antara mahasiswa dengan tim dosen. Apabila batas waktu pengumpulan tugas yang telah ditetapkan tidak dipenuhi, maka mahasiswa tidak diperkenankan mengikuti ujian atau ujiannya dianggap gagal, sesuai dengan keputusan tim dosen.
- f. Jika karena alasan-alasan tertentu, kuliah atau kegiatan lainnya tidak dapat dilaksanakan menurut jadwal, dosen wajib memberitahukan kepada mahasiswa dan kemudian mengadakan kuliah penggantinya. Mata kuliah yang materinya belum mencapai 75% tidak dibenarkan untuk diujikan.
- g. Mahasiswa yang karena halangan sakit, ijin atau dispensasi lembaga tidak dapat mengikuti ujian akhir semester, dengan seijin Tim Pengajar atau Koordinator Program studi, dan Wakil Dekan Bidang Akademik dapat

diberikan ujian susulan. Jadwal pelaksanaannya diatur oleh dosen pengampu mata kuliah dan tidak melampaui waktu dalam kalender akademik.

3.16. Penilaian Mata Kuliah Dan Predikat Kelulusan

Penilaian Mata Kuliah adalah penentuan nilai Mata Kuliah berdasarkan metode pembelajaran. Penilaian Mata Kuliah merupakan evaluasi yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kompetensi mahasiswa yang mengacu pada tujuan yang ingin dicapai dan mengetahui keberhasilan program pendidikan. Penilaian Mata kuliah di Fakultas Seni Rupa dan Desain mengacu pada Peraturan Rektor Institut Seni Indonesia Denpasar Nomor 14 Tahun 2022 Tentang Penilaian Mata Kuliah dan Predikat Kelulusan Di Lingkungan Institut Seni Indonesia Denpasar.

A. Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran dalam kurikulum Fakultas Seni Rupa dan Desain mencakup metode pemecahan kasus; metode pembelajaran berbasis proyek; dan metode pembelajaran kognisi. Pemecahan kasus merupakan metode pembelajaran yang menempatkan Mahasiswa untuk berperan dalam pemecahan kasus; melakukan analisis terhadap kasus untuk merekomendasi solusi; melakukan diskusi kelompok untuk menguji dan mengembangkan rancangan solusi; dan berdiskusi aktif.

Metode Pembelajaran Berbasis Proyek dilaksanakan dalam bentuk pembelajaran kelompok Mahasiswa yang terdiri atas lebih dari 1 (satu) Mahasiswa dengan mengerjakan tugas bersama selama jangka waktu yang ditentukan. Masing-masing kelompok diberikan masalah nyata yang terjadi di masyarakat atau pertanyaan kompleks dan diberikan ruang untuk membuat rencana kerja dan model kolaborasi. Setiap kelompok mempersiapkan presentasi/karya akhir yang ditampilkan di depan kelas, Dosen, dan /atau audiens. Dalam presentasi karya akhir seluruh Mahasiswa, Dosen, dan /atau audiens dapat memberikan umpan balik yang konstruktif. Dalam metode ini Dosen membina setiap kelompok selama periode pekerjaan proyek dan mendorong Mahasiswa untuk berpikir kritis dan kreatif dalam kolaborasi.

B. Kriteria Evaluasi

Kriteria evaluasi merupakan pembobotan komponen penilaian berbasis metode pembelajaran. Kriteria evaluasi Mata Kuliah berbasis metode pembelajaran pemecahan kasus dan /atau pembelajaran berbasis proyek diatur dengan ketentuan 50% (lima puluh persen) dari bobot nilai akhir harus berdasarkan kualitas partisipasi diskusi kelas dan/atau presentasi akhir pembelajaran kelompok berbasis proyek. Kualitas partisipasi diskusi kelas dan/atau presentasi akhir pembelajaran berbasis proyek diatur dengan perhitungan jumlah bobot seluruh komponen penilaian: kehadiran Mahasiswa 15% (lima belas persen), partisipasi aktif Mahasiswa 40% (empat puluh persen), dan presentasi akhir 45% (empat

puluh lima persen). Kriteria evaluasi pembelajaran kognisi terdiri atas: kehadiran Mahasiswa berbobot 10% (sepuluh persen), tugas berbobot 25% (dua puluh lima persen), ujian tengah semester berbobot 30% (tiga puluh persen), dan ujian akhir semester berbobot 35% (tiga puluh lima persen).

C. Kualifikasi Nilai

Kualifikasi nilai merupakan nilai rentangan angka dengan huruf yang dinyatakan dalam Tabel sebagai berikut.

Tabel 2. Kualifikasi Nilai

| Nilai Rentang Angka | Nilai | |
|---------------------|-------|-------|
| | Angka | Huruf |
| 85-100 | 4 | A |
| 70-84 | 3 | B |
| 55-69 | 2 | C |
| 40-54 | 1 | D |
| 0-39 | 0 | E |

Dalam hal rentangan angka mencapai nilai antara kurang dari 0,5 (nol koma lima) dibulatkan ke bawah, lebih atau sama dengan 0,5 (nol koma lima) dibulatkan ke atas. Nilai Mata Kuliah dengan huruf D atau E dinyatakan tidak lulus, dan Mahasiswa pemeroleh nilai Mata Kuliah dimaksud harus mengulang Mata Kuliah yang sama dan/atau menempuh Mata Kuliah lain yang memiliki bobot SKS yang sama. Mahasiswa harus mengulang Mata Kuliah yang sama untuk kelompok Mata Kuliah Wajib Nasional.

D. Indeks Prestasi Semester, Indeks Prestasi Kumulatif, dan Predikat Kelulusan

Indeks prestasi semester ditentukan dari hasil jumlah nilai angka dibagi jumlah SKS yang ditempuh pada semester berkenaan. Indeks prestasi kumulatif ditentukan dari hasil jumlah nilai angka dibagi keseluruhan jumlah SKS seluruh semester yang ditempuh. Predikat kelulusan ditentukan berdasarkan indeks prestasi kumulatif dan masa studi sesuai tingkatan pendidikan tinggi. Predikat kelulusan diatur dengan ketentuan sesuai Tabel berikut.

Tabel 3. Predikat Kelulusan Sarjana dan Sarjana Terapan

| Indeks Prestasi Kumulatif | Peringkat Kelulusan |
|---------------------------|---------------------|
| > 3,50 - 4,00 | pujian |
| 3,01 - 3,50 | sangat memuaskan |
| 2,76 - 3,00 | memuaskan |

Predikat kelulusan dengan pujian hanya diberikan kepada Mahasiswa yang berhasil lulus dengan masa studi ≤ 4 (empat) tahun. Bilamana masa studi

melampaui 4 (empat) tahun dengan perolehan indeks prestasi kumulatif lebih besar $>3,50 - 4,00$ dinyatakan dengan predikat sangat memuaskan. Perolehan indeks prestasi kumulatif $\geq 2,00 - 2,75$ dinyatakan lulus dengan tanpa predikat. Mahasiswa dapat dinyatakan lulus apabila yang bersangkutan telah lulus semua mata kuliah dan lulus ujian akhir program dengan IPK minimal 2,0.

3.17. Yudisium dan Wisuda

- a. Yudisium adalah pengumuman hasil ujian MBKM Skripsi/Tugas Akhir (TA) yang dilaksanakan oleh FSRD ISI Denpasar melalui Panitia Ujian Tingkat Fakultas, dihadiri oleh semua mahasiswa peserta ujian TA dan undangan lainnya.
- b. Peserta ujian MBKM Skripsi/Tugas Akhir (TA) yang tidak hadir pada yudisium tanpa alasan yang jelas, tidak akan diumumkan hasil ujiannya dan harus segera melapor ke Dekan atau Ketua Panitia Ujian Tugas Akhir, untuk mengetahui hasil yudisium.
- c. Peserta MBKM Skripsi/Tugas Akhir (TA) yang dinyatakan tidak lulus, harus mengulang dan mengikuti MBKM Skripsi/Tugas Akhir (TA) pada semester berikutnya.
- d. Wisuda merupakan pengukuhan dan pelepasan alumnus oleh almamater (ISI Denpasar)
- e. Peserta ujian TA FSRD yang telah dinyatakan lulus dalam yudisium, dapat mengikuti wisuda bilamana telah memenuhi semua persyaratan akademik dan administrasi yang ditetapkan oleh Fakultas dan ISI Denpasar.
- f. Ijazah dapat diambil setelah Wisuda dan telah ditandatangani oleh Rektor ISI Denpasar, serta Dekan FSRD

BAB IV KURIKULUM PROGRAM STUDI

4.1. Program Studi Seni Murni

A. Profil Lulusan

Kurikulum Program Studi Seni Murni FSRD ISI Denpasar disusun sebagai implementasi dari visi misi program studi yang tercermin dalam profil lulusan. Profil lulusan Program Studi Seni Murni berkompentensi (KKNI 6) sebagai Pengkaji, Pencipta, Pembina, dan Wirausaha Seni Rupa di masyarakat yang berbasis kearifan lokal, berwawasan universal. Selaku Pengkaji mampu berperan sebagai peneliti, kurator, dan kritikus. Sebagai Pencipta mampu berperan sebagai pelukis, pematung, perupa digital, perupa instalasi, perupa mural, perupa seni rupa pertunjukan, dan perupa media baru. Sebagai Pembina mampu berperan menjadi pengajar, instruktur, dan konsultan yang menguasai tutorial dalam rangka rekonstruksi dan pemajuan seni rupa. Sebagai Wirausaha berperan menjadi pengelola sanggar; pengusaha art shop, art space, dan galeri; manajer perupa; dealer seni; manajer even seni rupa; dan manajer museum. Profil lulusan dimaksud melekat pada lulusan program Studi Seni Murni dengan gelar S1 Sarjana Seni (S.Sn.).

B. Standar Kompetensi Lulusan

Berdasarkan penetapan profil lulusan tersebut dapat dirinci kompetensi yang dibutuhkan untuk menyandang profil lulusan tersebut. Tabulasi ini merupakan hasil dari diskusi dengan organisasi profesi, asosiasi program studi : seniman, pematung, stakeholders, masyarakat yang membutuhkan dan juga informasi dari alumni yang profesional.

Tabel 4. Penjabaran Profil Lulusan ke Dalam Kompetensi Program Studi Seni Murni

| No | Profil Lulusan | Kompetensi yang Dibutuhkan | Peluang Profesi |
|----|-----------------------|---|---|
| 1. | Sebagai Pengkaji Seni | 1) Penguasaan metode penelitian 2) Memiliki wawasan seni yang luas dan komprehensif 3) Mampu menghasilkan tulisan ilmiah (kritik seni) | 1) peneliti, 2) kurator 3) kritikus |
| 2. | Sebagai Pencipta Seni | 1) Penguasaan teori penciptaan seni, perspektif dan praktek penciptaan seni 2) Penguasaan alat, bahan dan multimedia 3) Observasi, eksplorasi dan | perupa (lukis, patung, dan multimedia) |

| | | | |
|----|----------------------|---|---|
| | | eksperimentasi 4) Menguasai teknik perwujudan karya | |
| 3. | Sebagai Wirausaha | 1) Kemampuan manajemen seni / tata kelola seni 2) Mampu membaca peluang pasar 3) Mampu menyusun konsep pemasaran 4) Mampu menguasai teknologi digital 5) Mampu menguasai hukum dagang (HAKI) | 1) manajer seni 2) pemasaran seni 3) pengelola sanggar 4) pengelola art shop 5) pengelola art space 6) pengelola galeri 7) pengelola museum |
| 4. | Sebagai Penyaji Seni | 1) Kemampuan menguasai manajemen / tata kelola seni 2) mampu menguasai tata cara pelaksanaan acara seni 3) mampu memetakan dan menata ruang pameran 4) kemampuan mengelola publikasi | 1) pengelola pameran 2) pengelola workshop |
| 5. | Sebagai Pembina | 1) mampu memberikan tutorial seni kepada masyarakat 2) mampu mengembangkan tutorial seni rupa 3) mampu memberikan konsultasi seni kepada klien 4) mampu memberdayakan masyarakat untuk pelestarian seni 5) mampu merekonstruksi / merestorasi karya seni rupa | 1) Konsultan seni 2) Tutor seni |

C. Penjabaran Standar Kompetensi Lulusan ke dalam Capaian Pembelajaran Lulusan

Pada tabel di atas dapat dirumuskan beberapa kompetensi yang dibutuhkan untuk membentuk profil lulusan mahasiswa program studi seni murni. Penjabaran kompetensi tersebut dielaborasi dengan arahan kebijakan kampus merdeka, sehingga dihasilkan rumusan capaian pembelajaran yang dibutuhkan

dalam pengembangan kurikulum MBKM. Kompetensi yang dibutuhkan dirangkum dan diringkas, agar dapat mengerucut menjadi capaian pembelajaran.

Tabel 5. Penjabaran Kompetensi ke Dalam Capaian Pembelajaran Program Studi Seni Murni

| No | Kompetensi Profil Lulusan | Rumusan Capaian Pembelajaran |
|----|---------------------------|--|
| 1. | Pengkaji | Mampu mengkaji, meneliti, mengkurasi, dan memberikan kritik terhadap karya seni murni |
| 2. | Pencipta | Mampu menciptakan karya seni murni secara kreatif, imajinatif dan orisinal yang relevan dengan perkembangan zaman |
| 3. | Wirausahawan Seni | Mampu menguasai manajemen/tata kelola seni, membaca peluang pasar, menyusun konsep pemasaran, menguasai teknologi digital, dan menguasai hukum dagang (HAKI) |
| 4 | Penyaji | mampu mengelola aktivitas pameran dan workshop dalam skala lokal, nasional dan internasional secara profesional |
| 5 | Pembina | mampu berperan selaku pembina, konsultan yang menguasai tutorial dalam rangka rekonstruksi, pengembangan, dan pelestarian seni. |

D. Capaian Pembelajaran Lulusan

1) Penetapan Kemampuan Lulusan

Dari penetapan profil lulusan tersebut dapat dirinci kemampuan lulusan yang dibutuhkan untuk merumuskan capaian pembelajaran lulusan (CPL). Tabulasi ini merupakan hasil dari diskusi dengan organisasi profesi, asosiasi program studi, stakeholders, pengusaha, wirausahawan, akademisi. Masyarakat yang membutuhkan, informasi dari alumni yang profesional dalam acara FGD yang telah dilakukan sebelumnya pada tanggal 10 Mei 2021. Penjabaran Kemampuan Lulusan dapat dicapai melalui proses pembelajaran dengan mengacu pada

Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) 84 SKS di dalam kampus dan 60 SKS di luar kampus melalui program pembelajaran Merdeka Belajar Kampus Merdeka.

Tabel 6. Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) Program Studi Seni Murni

| | |
|------|--|
| CP1 | Mampu menerapkan pengetahuan dasar tentang seni, pendidikan, penciptaan seni, sosial humaniora, rekayasa dan estetika dalam bidang seni murni |
| CP2 | Mampu merancang dan mengembangkan gagasan, sistem, atau proses yang diperlukan untuk mendukung kegiatan di bidang seni murni dengan memanfaatkan sumber daya lokal, nasional dan internasional |
| CP3 | Mampu merancang dan melaksanakan eksperimen, eksplorasi dengan metodologi yang benar, serta menganalisis, menginterpretasikan data-data objek dan subjek dengan tepat |
| CP4 | Mampu mengidentifikasi, merumuskan, menganalisis, serta menyelesaikan permasalahan di bidang seni murni |
| CP5 | Mampu menggunakan metode penciptaan, mengasah keterampilan teknis yang diperlukan dalam bidang seni murni. |
| CP6 | Mampu berkomunikasi yang efektif secara lisan dan tulisan, baik dalam lingkungan seni murni, maupun masyarakat umum. |
| CP7 | Memiliki pengetahuan tentang isu-isu terkini yang berkaitan dengan bidang seni rupa murni. |
| CP8 | Mampu bekerjasama dalam tim interdisiplin, multidisiplin maupun multikultur. |
| CP9 | Memiliki tanggungjawab dan etika profesional |
| CP10 | Mampu memahami kebutuhan akan pembelajaran sepanjang hayat dengan literasi data, literasi teknologi dan literasi manusia. |

2) Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)

Kurikulum institusi pendidikan, mengacu ke pencapaian kompetensi profil lulusan melalui capaian pembelajaran. Sesuai kedalaman materi yang diamanatkan oleh Dirjen DIKTI, dimana untuk strata 1 menggunakan taksonomi pembelajaran yang dikeluarkan oleh Bloom yang direvisi oleh (Anderson and Kratwohl 2001) yaitu cognitive domain level 6. Oleh karena acuan tersebut digunakan untuk menyusun tabel capaian pembelajaran lulusan sebagai berikut.

Tabel 7. Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) Program Studi Seni Murni

| UNSUR DESKRIPSI | KETERAMPILAN KHUSUS | | |
|--|--|---|---|
| | Deskripsi Generik Level 6 | Unsur Deskripsi Seni Murni | Deskripsi Keterampilan Khusus |
| Mampu melakukan kajian, dengan metode analisis, interpretasi, dan evaluasi terhadap beragam desain dalam bentuk karya tulis ilmiah | Mampu mengaplikasikan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni murni dalam penyelesaian tugas-tugas akademik | Mampu membuat proposal dan konsep penelitian dalam bidang seni untuk persiapan penyelesaian Tugas Akhir dalam bentuk Skripsi | Mampu menerapkan prosedur penelitian ilmiah untuk menghasilkan sebuah penelitian seni murni dengan analisis deskriptif (descriptif analysis) |
| Mampu menciptakan konsep penciptaan seni secara profesional, melalui ide, gagasan, eksistensi, eksplorasi ekspresi, intensi, dan inovasi, serta pengalaman estetis dalam menangkap fenomena yang sedang berkembang | Mampu mengaplikasikan berbagai teori cipta seni dan memanfaatkan IPTEKS mutakhir dalam proses perwujudan konsep penciptaan seni dan pengkajian seni yang terkait seni lukis dan seni patung. | Mampu merancang konsep penciptaan seni dengan menggunakan berbagai pendekatan: estetika, estetika visual, budaya, sosiologi, psikologi, antropologi, sejarah, semiotika, filsafat seni, dengan mengikuti tahapan-tahapan exploration, experimentation, lateral thinking, transformational thinking, forming, analisis, sintesis dan evaluasi. | Mampu melakukan proses perancangan karya seni murni dengan memanfaatkan bahan dan teknik berkarya secara profesional, untuk menunjukkan hasil dalam bentuk sketsa, konsep, model dan karya seni murni yang kreatif, dan inovatif sebagai sebuah solusi permasalahan |

| | | | |
|--|--|---|---|
| g, | | | dan adaptasi terhadap perkembangan lingkungan. |
| Mampu menyajikan setiap hasil karya cipta seni dan hasil kajian seni murni dalam bentuk pameran karya seni rupa murni dengan pendekatan manajemen seni (tata kelola) | Mampu mengaplikasikan bidang keahliannya dan memanfaatkan IPTEKS dalam kegiatan pameran, serta mampu beradaptasi dengan lingkungan | Mampu merancang tempat dan pola pameran sesuai kondisi lingkungan, tema dan objek karya seni murni yang akan dipamerkan baik di tingkat lokal, nasional dan internasional | Mampu merancang pameran dengan memanfaatkan ruang dan material untuk menampilkan karya seni murni yang inovatif dalam meningkatkan, kualitas karya seni murni, mengkritisi karya seni dan meningkatkan produktifitas penciptaan karya seni murni. |

Capaian pembelajaran Lulusan (CPL) tersebut yang masih bersifat umum, diturunkan kembali agar lebih aplikatif dan mudah dielaborasi ke dalam kurikulum. Capaian pembelajaran dibagi ke dalam empat aspek yaitu sikap dan tata nilai, pengetahuan, keterampilan khusus dan keterampilan umum. Masing-masing aspek ini ditentukan dari Standar Nasional Pendidikan Tinggi (SN DIKTI), Asosiasi Profesi Ikatan Pelukis Indonesia dikenal dengan (IPI), ISI (Ikatan Seniman Indonesia), SDI (Sanggar Dewata Indonesia) adalah komunitas seni kelompok-kelompok seniman yang mencerminkan rasa kebersamaan dalam komunitas seni, perkumpulan seni, yang terkait dengan pengembangan seni di Indonesia ikut berperan aktif sebagai mitra usaha dalam memajukan dunia pendidikan di Institusi Seni di Indonesia. Aspek dari capaian komunikasi lintas profesi antar seniman merupakan pembelajaran bagi setiap mahasiswa seni murni agar dapat berkolaborasi demi tercapai profil lulusan yang dibutuhkan oleh masyarakat.

3) Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)

Implementasi proses pembelajaran berbasis hasil (Outcome Based Learning disingkat OBL), capaian pembelajaran mata kuliah (CPMK) memiliki keselarasan

dengan CPL program studi. CPMK merupakan kemampuan yang jelas bagi mahasiswa, dapat dicapai dan didemontasikan pada akhir belajar dan dapat diukur atau diamati. CPMK memiliki keselarasan dengan kemampuan akhir (sub-CPMK), materi pembelajaran, bentuk pembelajaran, metode pembelajaran, bentuk penilaian dan evaluasi. CPMK memiliki ranah taksonomi berpikir tingkat tinggi (higher order thinking skill) sehingga mahasiswa memiliki peluang berkemampuan berpikir kritis dan kreatif. Perancangan dan proses pembelajaran mengimplementasi siklus yang teratur dan terstruktur terstruktur dalam menjabarkan aspek Sikap, Pengetahuan, Keterampilan Umum dan Khusus yang akan diaplikasikan ke dalam mata kuliah, dalam beberapa tingkat (level) sesuai dengan CPL. CPMK juga mengikuti SNI/IKTI dan rumusan nilai CP yang diputuskan oleh asosiasi prodi (APSDI) dan juga pencari perguruan tinggi. Pada era revolusi industri 4.0, CPMK disesuaikan dengan metode pembelajaran dengan hybrid learning dengan mensinergikan pada pemanfaatan teknologi informasi pada proses pembelajaran.

Tabel 8. Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) Program Studi Seni Murni

| Aspek | Level | Capaian Pembelajaran |
|-------|-------|---|
| Sikap | S1 | Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius |
| | S2 | Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika |
| | S3 | Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara dan peradaban berdasarkan Pancasila |
| | S4 | Berperan sebagai warga Negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada Negara dan Bangsa. |
| | S5 | Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan serta pendapat atau temuan orisinal orang lain. |
| | S6 | Bekerjasama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan |

| | | lingkungan. |
|-------------------|-------|---|
| | S7 | Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara |
| | S8 | Menginternalisasi nilai, norma dan etika akademik |
| | S9 | Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan dibidang keahliannya secara mandiri. |
| | S10 | Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan dan kewirausahaan |
| | S11 | Adaptif dan terbuka terhadap perubahan lingkungan, perkembangan masyarakat dan kemajuan teknologi. |
| | S12 | Bangga dan bertanggungjawab terhadap pelestarian nilai kearifan lokal dalam mengembangkan karya seni rupa maupun karya tulis secara ilmiah, cerdas, berkualitas dan bermutu tinggi. |
| Aspek | Level | Capaian Pembelajaran |
| Keterampilan Umum | KU1 | Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan atau teknologi, sesuai dengan bidang keahliannya; |
| | KU2 | Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu dan terukur terstruktur |
| | KU3 | 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, ide, gagasan dan kritik |

| | | |
|---------------------|--------------|---|
| | | seni. |
| | KU4 | Menyusun deskripsi hasil kajian dan penciptaan seni di atas dalam bentuk skripsi atau laporan Tugas Akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi, |
| | KU5 | Mampu mengambil putusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah dibidang keahliannya seni rupa,(lukis dan patung) berdasarkan hasil analisis informasi dan data; |
| | KU6 | Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun diluar negeri; |
| | KU7 | Mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggung jawabnya; |
| | KU8 | Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada di bawah tanggungjawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri; |
| | KU9 | Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin nilai originalitas pada karya seni lukis yang diciptakan. |
| Aspek | Level | Capaian Pembelajaran |
| Keterampilan Khusus | KK1 | Memiliki keterampilan dan kepekaan mengolah unsur rupa/ desain dengan mempertimbangkan prinsip seni rupa |

| | | |
|--|------|--|
| | | murni |
| | KK2 | Memiliki keterampilan menggambar secara manual maupun digital. |
| | KK3 | Memiliki keterampilan mengolah karya seni murni baik secara manual maupun digital. |
| | KK4 | Mampu mengoperasikan perangkat teknologi digital untuk mendukung aplikasi karya seni lukis dan seni patung |
| | KK5 | Mampu mengimplementasikan keterampilan teknik penggunaan bahan dalam olah visual secara manual melalui pendekatan estetika dan artistik; |
| | KK6 | Mampu menghasilkan karya seni secara kreatif disertai kemampuan mendeskripsikan dan menyusun tulisan ilmiah; |
| | KK7 | Mampu merumuskan proses penciptaan seni lukis dan patung baik konsep maupun gambar kerja secara ilmiah; |
| | KK8 | Mampu mengkaji dan mengkritisi sumber kajian penciptaan seni lukis melalui pendekatan ilmu seni, sosial, budaya dan teknologi; |
| | KK9 | Mampu merancang dan menyajikan karya seni lukis dan seni patung dalam pameran secara mandiri atau berkelompok. |
| | KK10 | Mampu mengkurasi pameran seni rupa, baik dalam konsep pameran tunggal atau kelompok; |
| | KK11 | Mensinergikan nilai-nilai filosofi dan makna seni lukis dan seni patung yang telah diciptakan oleh para seniman di berbagai daerah, lokal, nasional dan internasional, |

| | | |
|-------------|-----------|--|
| | KK12 | Mengaplikasikan teknologi modern dan manual dalam mengelola kinerja dalam pengembangan seni murni. |
| Aspek | Kedalaman | Capaian Pembelajaran |
| Pengetahuan | P1 | Menguasai teori dasar (seni lukis dan seni patung, estetika) dan konsep penciptaan sehingga mampu menerapkan dan menganalisis karya seni rupa secara utuh; |
| | P2 | Menguasai pengetahuan dan keterampilan teknik penciptaan seni secara luas dan mampu mengimplementasikan ke dalam wujud karya seni murni; |
| | P3 | Menguasai pengetahuan bahan dan teknologi digital dalam olah seni; |
| | P4 | Menguasai pengetahuan penunjang seni murni sehingga mampu mewujudkan dan menganalisis karya seni lukis dan seni patung dalam berbagai dimensi. |
| | P5 | Menguasai ilmu sejarah seni rupa serta perkembangannya, sehingga mampu menganalisis berbagai karya seni rupa; |
| | P6 | Menguasai konsep seni rupa Timur dan Barat untuk memperluas wawasan dalam analisis karya seni lukis dan seni patung; |
| | P7 | Menguasai konsep seni dan metoda penciptaan seni.; |
| | P8 | Memiliki pikiran kritis dan logis dalam menganalisis berbagai bentuk karya seni |
| | P9 | Memiliki kepekaan pengamatan terhadap alam dalam proses perwujudan sehingga dapat memvisualisasikan berbagai bentuk dalam karya seni rupa. |

E. Sebaran Mata Kuliah

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|---------|---|-----|------|
| 1 | SNM041 | Pendidikan Kewarganegaraan dan Anti Korupsi | 2 | I |
| 2 | SNM042 | Nirmana Dwimatra | 2 | I |
| 3 | SNM043 | Menggambar Garis | 2 | I |
| 4 | SNM001 | Sejarah Seni Rupa Barat | 2 | I |
| 5 | SNM002 | Ornamen Bali | 2 | I |
| 6 | SNM003 | Estetika Sastra Bali | 2 | I |
| 7 | SNM004 | Seni Patung Anatomis | 3 | I |
| 8 | SNM005 | Seni Lukis Pemandangan | 3 | I |
| 9 | SNM006 | Sketsa Pemandangan dan Anatomi | 2 | I |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|---------|-----------------------------|-----|------|
| 1 | SNM044 | Pendidikan Agama | 2 | II |
| 2 | SNM045 | Nirmana Trimatra | 2 | II |
| 3 | SNM046 | Menggambar Perspektif | 2 | II |
| 4 | SNM007 | Estetika Seni Rupa | 2 | II |
| 5 | SNM008 | Sejarah Seni Rupa Indonesia | 2 | II |
| 6 | SNM009 | Sketsa Aktivitas Kehidupan | 2 | II |
| 7 | SNM010 | Seni Lukis Alam Benda | 3 | II |
| 8 | SNM011 | Seni Patung Realis | 3 | II |
| 9 | SNM012 | Sejarah Seni Rupa Timur | 2 | II |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|---------|---------|-----|------|
|----|---------|---------|-----|------|

| | | | | |
|---|--------|---|----|-----|
| 1 | SNM047 | Bahasa Indonesia | 2 | III |
| 2 | SNM048 | Bahasa Inggris | 2 | III |
| 3 | SNM013 | Filsafat Seni | 2 | III |
| 4 | SNM014 | Metodologi Pengkajian dan Penciptaan Seni Murni | 2 | III |
| 5 | SNM015 | Seni Lukis Klasik Bali | 3 | III |
| 6 | SNM016 | Menggambar Model | 3 | III |
| 7 | SNM017 | Eksplorasi Media | 3 | III |
| 8 | SNM018 | Seni Lukis Modern | 3 | III |
| 9 | SNM019 | Semiotika Seni | 2 | III |
| | | | 22 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|---------|---|-----|------|
| 1 | SNM049 | Pendidikan Pancasila dan Wawasan Kebangsaan | 2 | IV |
| 2 | SNM050 | Ornamen Nusantara | 3 | IV |
| 3 | SNM020 | Seni Lukis Tradisional Bali | 3 | IV |
| 4 | SNM021 | Reproduksi Logam | 3 | IV |
| 5 | SNM022 | Seni Patung Multimedia | 3 | IV |
| 6 | SNM023 | Seni Rupa Digital | 2 | IV |
| 7 | SNM024 | Seni Lukis Kontemporer | 3 | IV |
| 8 | SNM025 | Seni Instalasi | 3 | IV |
| | | | 22 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|---------|-------------------|-----|------|
| 1 | SNM 026 | Seni Lukis Wayang | 3 | V |
| 2 | SNM 027 | Baligrafi | 3 | V |

| | | | | |
|---|---------|-----------------------------------|----|---|
| 3 | SNM 028 | Modul Nusantara Maestro Seni Rupa | 2 | V |
| 4 | SNM 029 | Seni Lukis Tubuh | 3 | V |
| 5 | SNM 030 | Seni Mural | 3 | V |
| 6 | SNM 031 | Gambar Anatomi | 3 | V |
| 7 | SNM 032 | Seni Lukis Batik | 3 | V |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|----------------------------|-------------------------------|-----|------|
| | MBKM: Magang/Praktik Kerja | | | |
| 1 | SNM051 | Studi Kasus | 3 | VI |
| 2 | SNM052 | Promosi dan Pemasaran Digital | 3 | VI |
| 3 | SNM053 | Workshop | 3 | VI |
| 4 | SNM054 | Seminar | 3 | VI |
| 5 | SNM033 | Literasi Seni Murni | 2 | VI |
| 6 | SNM034 | Produksi Seni Murni | 6 | VI |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|----------------------------|-----------------------------|-----|------|
| | MBKM: Magang/Praktik Kerja | | | |
| 1 | SNM055 | Riset Dasar | 3 | VII |
| 2 | SNM056 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VII |
| 3 | SNM057 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VII |
| 4 | SNM058 | Diseminasi | 6 | VII |
| 5 | SNM035 | Literasi Digital Seni Murni | 2 | VII |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|----------------------------|-----------------------------|-----|------|
| | MBKM: Magang/Praktik Kerja | | | |
| 1 | SNM055 | Riset Dasar | 3 | VIII |
| 2 | SNM056 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VIII |
| 3 | SNM057 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VIII |
| 4 | SNM058 | Diseminasi | 6 | VIII |
| 5 | SNM035 | Literasi Digital Seni Murni | 2 | VIII |
| | | | 20 | |

*MBKM Semester VIII bagi mahasiswa yang tidak mengambil MBKM semester sebelumnya secara penuh

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|--------------------------|-------------------------------|-----|------|
| | MBKM: Kegiatan Wirausaha | | | |
| 1 | SNM051 | Studi Kasus | 3 | VI |
| 2 | SNM052 | Promosi dan Pemasaran Digital | 3 | VI |
| 3 | SNM053 | Workshop | 3 | VI |
| 4 | SNM054 | Seminar | 3 | VI |
| 5 | SNM033 | Literasi Seni Murni | 2 | VI |
| 6 | SNM036 | Ekonomi Kreatif Seni Murni | 6 | VI |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|--------------------------|-----------------------|-----|------|
| | MBKM: Kegiatan Wirausaha | | | |
| 1 | SNM055 | Riset Dasar | 3 | VII |
| 2 | SNM056 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VII |
| 3 | SNM057 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VII |
| 4 | SNM058 | Diseminasi | 6 | VII |

| | | | | |
|---|--------|-----------------------------|----|-----|
| 5 | SNM035 | Literasi Digital Seni Murni | 2 | VII |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|--------------------------|-----------------------------|-----|------|
| | MBKM: Kegiatan Wirausaha | | | |
| 1 | SNM055 | Riset Dasar | 3 | VIII |
| 2 | SNM056 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VIII |
| 3 | SNM057 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VIII |
| 4 | SNM058 | Diseminasi | 6 | VIII |
| 5 | SNM035 | Literasi Digital Seni Murni | 2 | VIII |
| | | | 20 | |

*MBKM Semester VIII bagi mahasiswa yang tidak mengambil MBKM semester sebelumnya secara penuh

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|-------------------------------|-------------------------------|-----|------|
| | MBKM: Studi/Projek Independen | | | |
| 1 | SNM051 | Studi Kasus | 3 | VI |
| 2 | SNM052 | Workshop | 3 | VI |
| 3 | SNM053 | Promosi dan Pemasaran Digital | 3 | VI |
| 4 | SNM054 | Seminar | 3 | VI |
| 5 | SNM033 | Literasi Seni Murni | 2 | VI |
| 6 | SNM034 | Produksi Seni Murni | 6 | VI |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|---------|---------|-----|------|
|----|---------|---------|-----|------|

| MBKM: Studi/Projek Independen | | | | |
|-------------------------------|--------|-----------------------------|----|-----|
| 1 | SNM055 | Riset Dasar | 3 | VII |
| 2 | SNM056 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VII |
| 3 | SNM057 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VII |
| 4 | SNM058 | Diseminasi | 6 | VII |
| 5 | SNM035 | Literasi Digital Seni Murni | 2 | VII |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|-------------------------------|---------|-----------------------------|-----|------|
| MBKM: Studi/Projek Independen | | | | |
| 1 | SNM055 | Riset Dasar | 3 | VIII |
| 2 | SNM056 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VIII |
| 3 | SNM057 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VIII |
| 4 | SNM058 | Diseminasi | 6 | VIII |
| 5 | SNM035 | Literasi Digital Seni Murni | 2 | VIII |
| | | | 20 | |

*MBKM Semester VIII bagi mahasiswa yang tidak mengambil MBKM semester sebelumnya secara penuh

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|------------------------|---------|-------------------------------|-----|------|
| MBKM: Penelitian/Riset | | | | |
| 1 | SNM051 | Studi Kasus | 3 | VI |
| 2 | SNM052 | Promosi dan Pemasaran Digital | 3 | VI |
| 3 | SNM053 | Workshop | 3 | VI |

| | | | | |
|---|--------|-----------------------|----|----|
| 4 | SNM054 | Seminar | 3 | VI |
| 5 | SNM033 | Literasi Seni Murni | 2 | VI |
| 6 | SNM037 | Pengkajian Seni Murni | 6 | VI |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|------------------------|-----------------------------|-----|------|
| | MBKM: Penelitian/Riset | | | |
| 1 | SNM055 | Riset Dasar | 3 | VII |
| 2 | SNM056 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VII |
| 3 | SNM057 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VII |
| 4 | SNM058 | Diseminasi | 6 | VII |
| 5 | SNM035 | Literasi Digital Seni Murni | 2 | VII |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|------------------------|-----------------------------|-----|------|
| | MBKM: Penelitian/Riset | | | |
| 1 | SNM055 | Riset Dasar | 3 | VIII |
| 2 | SNM056 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VIII |
| 3 | SNM057 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VIII |
| 4 | SNM058 | Diseminasi | 6 | VIII |
| 5 | SNM035 | Literasi Digital Seni Murni | 2 | VIII |
| | | | 20 | |

*MBKM Semester VIII bagi mahasiswa yang tidak mengambil MBKM semester sebelumnya secara penuh

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|--------------------------|-------------------------------|-----|------|
| | MBKM: Projek Kemanusiaan | | | |
| 1 | SNM051 | Studi Kasus | 3 | VI |
| 2 | SNM052 | Promosi dan Pemasaran Digital | 3 | VI |
| 3 | SNM053 | Workshop | 3 | VI |
| 4 | SNM054 | Seminar | 3 | VI |
| 5 | SNM033 | Literasi Seni Murni | 2 | VI |
| 6 | SNM038 | Seni Murni Penyadaran | 6 | VI |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|--------------------------|-----------------------------|-----|------|
| | MBKM: Projek Kemanusiaan | | | |
| 1 | SNM055 | Riset Dasar | 3 | VII |
| 2 | SNM056 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VII |
| 3 | SNM057 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VII |
| 4 | SNM058 | Diseminasi | 6 | VII |
| 5 | SNM035 | Literasi Digital Seni Murni | 2 | VII |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|--------------------------|-----------------------|-----|------|
| | MBKM: Projek Kemanusiaan | | | |
| 1 | SNM055 | Riset Dasar | 3 | VIII |
| 2 | SNM056 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VIII |
| 3 | SNM057 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VIII |

| | | | | |
|---|--------|-----------------------------|----|------|
| 4 | SNM058 | Diseminasi | 6 | VIII |
| 5 | SNM035 | Literasi Digital Seni Murni | 2 | VIII |
| | | | 20 | |

*MBKM Semester VIII bagi mahasiswa yang tidak mengambil MBKM semester sebelumnya secara penuh

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|--------------------------|-------------------------------|-----|------|
| | MBKM: Asistensi Mengajar | | | |
| 1 | SNM051 | Studi Kasus | 3 | VI |
| 2 | SNM052 | Promosi dan Pemasaran Digital | 3 | VI |
| 3 | SNM053 | Workshop | 3 | VI |
| 4 | SNM054 | Seminar | 3 | VI |
| 5 | SNM033 | Literasi Seni Murni | 2 | VI |
| 6 | SNM039 | Mengajar Seni Murni | 6 | VI |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|--------------------------|-----------------------------|-----|------|
| | MBKM: Asistensi Mengajar | | | |
| 1 | SNM055 | Riset Dasar | 3 | VII |
| 2 | SNM056 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VII |
| 3 | SNM057 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VII |
| 4 | SNM058 | Diseminasi | 6 | VII |
| 5 | SNM035 | Literasi Digital Seni Murni | 2 | VII |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|--------------------------|-----------------------------|-----|------|
| | MBKM: Asistensi Mengajar | | | |
| 1 | SNM055 | Riset Dasar | 3 | VIII |
| 2 | SNM056 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VIII |
| 3 | SNM057 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VIII |
| 4 | SNM058 | Diseminasi | 6 | VIII |
| 5 | SNM035 | Literasi Digital Seni Murni | 2 | VIII |
| | | | 20 | |

*MBKM Semester VIII bagi mahasiswa yang tidak mengambil MBKM semester sebelumnya secara penuh

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|----------------------------------|-------------------------------|-----|------|
| | MBKM: Membangun Desa/KKN Tematik | | | |
| 1 | SNM051 | Studi Kasus | 3 | VI |
| 2 | SNM052 | Promosi dan Pemasaran Digital | 3 | VI |
| 3 | SNM053 | Workshop | 3 | VI |
| 4 | SNM054 | Seminar | 3 | VI |
| 5 | SNM033 | Literasi Seni Murni | 2 | VI |
| 6 | SNM040 | Seni Murni Mengabdikan | 6 | VI |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|----------------------------------|-----------------------|-----|------|
| | MBKM: Membangun Desa/KKN Tematik | | | |
| 1 | SNM055 | Riset Dasar | 3 | VII |
| 2 | SNM056 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VII |

| | | | | |
|---|--------|-----------------------------|----|-----|
| 3 | SNM057 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VII |
| 4 | SNM058 | Diseminasi | 6 | VII |
| 5 | SNM035 | Literasi Digital Seni Murni | 2 | VII |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|----------------------------------|-----------------------------|-----|------|
| | MBKM: Membangun Desa/KKN Tematik | | | |
| 1 | SNM055 | Riset Dasar | 3 | VIII |
| 2 | SNM056 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VIII |
| 3 | SNM057 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VIII |
| 4 | SNM058 | Diseminasi | 6 | VIII |
| 5 | SNM035 | Literasi Digital Seni Murni | 2 | VIII |
| | | | 20 | |

*MBKM Semester VIII bagi mahasiswa yang tidak mengambil MBKM semester sebelumnya secara penuh

4.2. Program Studi Kriya

A. Profil Lulusan

Kurikulum Program Studi Kriya FSRD ISI Denpasar disusun sebagai implementasi dari visi misi program studi yang tercermin dalam profil lulusan. Profil lulusan Program Studi Kriya, mampu menggagas, mendesain, mencipta, mengkaji, dan mempresentasikan produk kriya yang kreatif dan inovatif berbasis kearifan lokal berwawasan universal. Lulusan Program Studi Kriya mampu menggunakan sketsa tangan (handdrawing) dan perangkat lunak desain baik 2D maupun 3D untuk mewujudkan desain kriya. Mampu mengimplementasikan desain menjadi karya cipta prototype, dan memproduksi berbagai produk kriya yang mempertimbangkan segmen pasar, serta menyelesaikan masalah-masalah teknis lapangan terkait kebutuhan masyarakat di bidang Kriya.

Profil lulusan Program Studi Kriya FSRD ISI Denpasar, memiliki kompetensi analis sebagai Pencipta, Pengkaji, Penyaji, Pembina, dan Wirausaha sesuai KKNI

6. Pencipta, mampu memformulasikan ilmu desain dengan praktik kriya tradisi, modern, kontemporer yang kreatif dan inovatif, antara lain: peralatan rumah tangga, kantor, dan ruang publik. Pengkaji, mampu sebagai peneliti, penulis, konseptor, kurator, dan kritikus kriya. Penyaji, mampu mempresentasikan, mengelola pameran, dan pengembangan kriya melalui sosialisasi, publikasi, dan diseminasi. Pembina, mampu sebagai pendidik, pengajar, dan pelatih bidang kriya. Wirausaha, mampu mengelola usaha/bisnis baik produksi, distribusi, maupun perdagangan bidang kriya. Profil lulusan tersebut melekat pada lulusan Program Studi Kriya dengan gelar Strata 1 Sarjana Seni (S.Sn.).

B. Standar Kompetensi Lulusan

Berdasarkan penetapan profil lulusan tersebut dapat dirinci kompetensi yang dibutuhkan untuk menyandang profil lulusan tersebut. Tabulasi ini merupakan hasil dari diskusi dengan organisasi profesi, asosiasi program studi, stakeholders, masyarakat yang membutuhkan dan juga informasi dari alumni yang profesional.

Tabel 9. Penjabaran Profil Lulusan ke Dalam Kompetensi Program Studi Kriya

| No | Profil Lulusan | Kompetensi yang dibutuhkan | Peluang Profesi |
|----|------------------|--|---|
| 1 | Sebagai Pencipta | <ul style="list-style-type: none"> ● Penguasaan teori, konsep kriya, prinsip dan teknis mendesain kriya ● Memahami faktor kebutuhan manusia dalam desain kriya ● Memiliki wawasan seni, desain dan budaya lokal, nasional dan internasional ● Memiliki leadership dan kemampuan decision maker ● Mampu menghasilkan karya kriya ● Berpikir Kreatif dan Inovatif ● Kemampuan Kolaborasi lintas disiplin ● Mempunyai keahlian di bidang artistik dan estetik yang menunjang proses desain kriya ● Menguasai standard produksi yang berlaku ● Menguasai pengetahuan material ● Menguasai Computer Aided Design (CAD) dan 3D ● Memahami studi lingkungan | <ul style="list-style-type: none"> ● Desainer kriya ● Konsultan Ahli Kriya ● Maneger produksi kriya ● Artisan |

| | | | |
|---|------------------|--|---|
| | | <p>sebagai penunjang pada proses desain kriya</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Menguasai kemampuan manajerial ● Memiliki intuisi estetik dan pemahaman aplikasi estetika visual pada desain kriya ● Memahami etika profesi dan profesionalisme ● Menguasai konsep dan filosofi budaya tradisional Bali ● Mampu menyusun konsep desain kriya ● Mampu menyusun cost estimate dan spesifikasi teknis desain kriya ● Memiliki kepekaan terhadap permasalahan di masyarakat. | |
| 2 | Sebagai Pengkaji | <ul style="list-style-type: none"> ● Penguasaan Metode Penelitian ● Memiliki kepekaan terhadap masalah yang dialami masyarakat terkait desain Kriya ● Memahami pola pikir ilmiah ● Memiliki wawasan seni, desain dan budaya lokal, nasional serta internasional ● Mampu melakukan kritik kriya dan desain ● Mampu menghasilkan tulisan ilmiah yang valid ● Mampu menyusun konsep penelitian Kriya yang ilmiah | <ul style="list-style-type: none"> ● Peneliti ● Kritikus ● Guru/pengajar ● Kurator ● Wartawan ● Penulis buku ● Konseptor |
| 3 | Sebagai Penyaji | <ul style="list-style-type: none"> ● Kemampuan manajerial tentang produk kriya ● Kemampuan manajerial dalam mengorganisir event kriya ● Profesionalisme dalam menangani segala kegiatan ● Mampu menyusun konsep penyajian Kriya ● Menguasai Teknik presentasi kriya dengan pasih | <ul style="list-style-type: none"> ● Pengelola Pameran ● Set Decorator ● Bisnis produk, ekspor ● Event Organizer |

| | | | |
|---|-------------------|---|--|
| | | <ul style="list-style-type: none"> ● Memiliki wawasan seni, kriya, desain, budaya lokal, nasional dan internasional ● Memiliki intuisi estetik dan pemahaman aplikasi estetika visual Kriya secara holistik | |
| 4 | Sebagai Pembina | <ul style="list-style-type: none"> ● Memiliki kemampuan mendidik yang tepat dan benar ● Mampu memberi bimbingan yang baik dalam pembinaan pengembangan kriya ● Mampu mendidik dan membina kriya secara metodologis ● Memiliki jiwa dedikasi yang kuat dalam pembinaan dan pendidikan kriya ● Memiliki wawasan kriya yang luas dan kritis membaca situasi kriya ke depan ● Mampu memotivator kriyawan untuk lebih kreatif dan inovatif dalam berkarya ● Mampu mendekonstruksi karya kriya yang hampir punah untuk bangkit kembali | <ul style="list-style-type: none"> ● Konsultan ● Guru ● Penyuluh ● Pembina ● Motivator |
| 5 | Sebagai Wirausaha | <ul style="list-style-type: none"> ● Memiliki kemampuan manajemen yang kuat bidang seni ● Mampu membuka usaha berbagai bidang kriya. ● Mampu membuka segmen pasar yang luas tentang kriya ● Mampu membuka jaringan yang luas secara nasional maupun internasional ● Mampu membaca selera konsumen yang selalu berkembang ● Memiliki jiwa leadership dalam mengatur perusahaan ● Mampu tanggap dan kritis pada trend produk kriya yang sedang | <ul style="list-style-type: none"> ● Manager ● Pengusaha kriya ● Pengembangan produk kriya ● Marketing Kriya |

| | | | |
|--|--|-------------------|--|
| | | diminati konsumen | |
|--|--|-------------------|--|

C. Penjabaran Standar Kompetensi Lulusan ke dalam Capaian Pembelajaran Lulusan

Beberapa kompetensi yang dibutuhkan untuk membentuk profil lulusan program studi. pada tabel di atas dapat dirumuskan. Penjabaran kompetensi tersebut dielaborasi dengan arahan kebijakan kampus merdeka, sehingga dihasilkan rumusan capaian pembelajaran yang dibutuhkan dalam pengembangan kurikulum MBKM. Kompetensi yang dibutuhkan dirangkum dan diringkas, agar dapat mengerucut menjadi capaian pembelajaran.

Tabel 10. Penjabaran Kompetensi ke Dalam Capaian Pembelajaran Program Studi Kriya

| No | Kompetensi Profil Lulusan | Rumusan Capaian Pembelajaran |
|----|---------------------------|---|
| 1 | Pencipta | Mampu memformulasikan ilmu desain dengan praktik kriya tradisi, modern, kontemporer yang kreatif dan inovatif, antara lain: peralatan rumah tangga, kantor, dan ruang publik. |
| 2 | Pengkaji | Mampu sebagai peneliti, penulis, konseptor, kurator, dan kritikus kriya. |
| 3 | Penyaji | Mampu mempresentasikan, mengelola pameran, dan pengembangan kriya melalui sosialisasi, publikasi, dan diseminasi. |
| 4 | Pembina | Mampu menjadi pendidik, pengajar, dan pelatih bidang kriya |
| 5 | Wirausaha | Mampu mengelola usaha/bisnis baik produksi, distribusi, maupun perdagangan di bidang kriya. |

Konteks profesional pada industri kriya, seorang lulusan kriya dapat menjadi konseptor dan pekerja kriya yang secara garis besar mempunyai kesamaan dalam konteks pendidikannya. Sedangkan dalam konteks jenjang karir seorang lulusan dapat menjadi seorang ahli (*expert*), kriyawan profesional di bidang wirausaha. Program Studi Kriya memproyeksikan lulusannya untuk mencapai level wirausaha profesional, yang memiliki keberanian dalam mengambil keputusan serta risiko, mempunyai daya kreasi serta inovasi tinggi, dapat berfikir jangka panjang untuk masa depan, memiliki jiwa kepemimpinan, memiliki semangat serta kemauan yang keras, dapat menganalisis dengan tepat, memiliki sifat cermat dan tidak konsumtif.

Ciri khas prodi yang sesuai dengan Visi Misi adalah pengetahuan budaya dalam kriya (*culture based on craft*) dengan kemampuan yang lentur dalam mengolah sumber budaya dalam Kriya modern.

D. Capaian Pembelajaran

1) Penetapan Kemampuan Lulusan

Dalam penyelenggaraan pendidikan semua program studi harus menetapkan profil lulusan sebagai sasaran kemampuan kopotensi lulusan yang ingin dicapai. Dari penetapan profil lulusan tersebut dapat dirinci kemampuan lulusan dengan merumuskan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL). Kategorisasi CPL ini dirumuskan berlandaskan Visi dan Misi Program Studi yang telah ditetapkan dan dijabarkan dalam bentuk kurikulum. Selain itu CPL ini merupakan hasil dari diskusi dengan berbagai pihak seperti; organisasi profesi, asosiasi program studi, stakeholders, dan masyarakat pengguna, serta informasi dari alumni profesional yang diselenggarakan dalam acara FGD dan telah dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 11 Mei 2021. Penjabaran kemampuan lulusan dapat dicapai melalui proses pembelajaran dengan mengacu pada sebaran Sistem Kredit Semester (SKS) yang terdiri dari 2 (dua) skema yaitu; 1). 104 SKS di dalam kampus dan 40 SKS di luar kampus; 2). 84 SKS di dalam kampus dan 60 SKS di luar kampus melalui program Merdeka Belajar Kampus Merdeka.

Tabel 11. Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) Program Studi Kriya

| | |
|-----|---|
| CP1 | Mampu memahami pengetahuan ilmu dasar seni dan kekriyaan seperti ilmu bahan kriya, literasi kriya, dan estetika. |
| CP2 | Memiliki ketrampilan yang kuat dalam penciptaan karya kriya dengan menggunakan berbagai material yang ada baik dalam bentuk karya seni kriya murni maupun seni kriya terapan. |
| CP3 | Mampu menciptakan karya kriya yang inovatif dan sesuai dengan selera dan kebutuhan konsumen yang selalu berkembang |
| CP4 | Mampu merancang dan mengembangkan gagasan, sistem, atau proses yang diperlukan untuk mendukung rekayasa di bidang kriya dengan memanfaatkan sumber daya lokal dan nasional |
| CP5 | Mampu melaksanakan berbagai eksperimen penciptaan produk kriya dengan metodologi yang benar, baik berkaitan dengan material baru, teknik pengerjaan, maupun finishing. |
| CP6 | Mampu menggunakan metode, keterampilan, dan perangkat teknologi yang diperlukan dalam bidang kriya |
| CP7 | Mampu, merumuskan, menganalisis, serta menyelesaikan permasalahan di bidang kriya, baik di bidang produk maupun manajemen. |
| CP8 | Memiliki pengetahuan tentang isu-isu terkini yang berkaitan dengan bidang kriya |

| | |
|------|--|
| CP9 | Mampu berkomunikasi bidang kriya secara lisan maupun tulisan, baik dalam masyarakat akademis, maupun masyarakat umum. |
| CP10 | Mampu bekerjasama dengan berbagai pihak dalam usaha pengembangan produk kriya ke depan. |
| CP11 | Memiliki kepekaan dan pemikiran kritis dalam merespon kebutuhan masyarakat yang selalu berubah sesuai dengan perkembangan jaman. |
| CP12 | Memiliki tanggung jawab yang tinggi pada profesi yang digelutinya |

2) Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)

Sebagai sebuah institusi pendidikan, maka sudah barang tentu kurikulumnya mengacu ke pencapaian kompetensi profil lulusan melalui capaian pembelajaran. Sesuai kedalaman materi yang diamanatkan oleh Dirjen DIKTI, dimana untuk strata 1 dan diploma empat menggunakan taksonomi pembelajaran yang dikeluarkan oleh Bloom yang direvisi oleh (Anderson and Kratwohl 2001) yaitu cognitive domain level 6. Oleh karena acuan tersebut digunakan untuk menyusun tabel capaian pembelajaran lulusan sebagai berikut.

Tabel 12. Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) Program Studi Kriya

| UNSUR DESKRIPSI | KETERAMPILAN KHUSUS | | |
|---|--|---|--|
| | Deskripsi Generik Level 6 | Unsur Deskripsi Kriya | Deskripsi Keterampilan Khusus |
| Mampu menciptakan karya kriya secara profesional, melalui ide, gagasan, ekspresi, intensi, dan inovasi, serta pengalaman estetis dalam menangkap fenomena yang sedang berkembang. | Mampu mengaplikasikan berbagai teori dan memanfaatkan IPTEKS mutakhir dalam proses perwujudan karya kriya. | Mampu merancang karya kriya dengan menggunakan berbagai pendekatan: estetika, etnosains, budaya, ergonomi, sosiologi, antropologi, sejarah, semiotika, filsafat, dan desain, dengan mengikuti tahapan-tahapan exploration, experimentation, | Mampu melakukan proses perancangan karya kriya dengan memanfaatkan bahan dan teknik berkarya secara profesional, untuk menunjukkan hasil dalam bentuk konsep, sketsa, prototype dan karya kriya yang kreatif, dan virtuous, sebagai sebuah solusi permasalahan |

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | forming, analisis, sintesis dan evaluasi. | dan adaptasi terhadap perkembangan lingkungan. |
| Mampu melakukan kajian, dengan metode analisis, interpretasi, dan evaluasi terhadap beragam karya kriya dalam bentuk karya tulis ilmiah | Mampu mengaplikasikan ilmu pengetahuan, teknologi dan ilmu kriya dalam penyelesaian tugas-tugas akademik | Mampu membuat proposal dan konsep penelitian dalam bidang kriya untuk persiapan penyelesaian Tugas Akhir dalam bentuk Skripsi | Mampu menerapkan prosedur penelitian ilmiah untuk menghasilkan sebuah penelitian dengan analisis deskriptif (descriptif analysis) |
| Mampu menyajikan setiap hasil karya cipta dan hasil kajian kriya dalam bentuk diseminasi baik seminar, lokakarya dan pameran. | Mampu mengaplikasikan bidang keahliannya dan memanfaatkan IPTEKS dalam kegiatan seminar, lokakarya dan pameran, serta mampu beradaptasi dengan lingkungan | Mampu merancang tempat dan pola diseminasi seperti seminar, lokakarya ataupun pameran sesuai kondisi lingkungan dan tema kegiatan | Mampu melakukan kegiatan diseminasi baik seminar, lokakarya dan pameran dengan memanfaatkan ruang, menampilkan karya dengan material terbaik untuk menunjang penampilan dan kualitas karya. |

Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) tersebut yang masih bersifat umum, diturunkan kembali agar lebih aplikatif dan mudah dielaborasi ke dalam kurikulum. Capaian pembelajaran dibagi ke dalam empat aspek yaitu sikap dan tata nilai, pengetahuan, keterampilan umum dan keterampilan khusus. Masing-masing aspek ini ditentukan dari Standar Nasional Pendidikan Tinggi (SN-DIKTI), stakeholder dan masyarakat pengguna. Aspek dari capaian pembelajaran ini tetap mengacu pada profil lulusan yang telah ditetapkan sebelumnya.

3) Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) Program Studi Kriya

Implementasi proses pembelajaran berbasis hasil (Outcome Based Learning disingkat OBL), capaian pembelajaran mata kuliah (CPMK) memiliki keselarasan

dengan CPL Program Studi. CPMK merupakan kemampuan yang jelas bagi mahasiswa yang dapat dicapai dan didemonstrasikan pada akhir belajar, dapat diukur dan diamati secara ilmiah. CPMK memiliki keselarasan dengan kemampuan akhir (Sub-CPMK), materi pembelajaran, bentuk pembelajaran, metode pembelajaran, bentuk penilaian dan evaluasi. CPMK memiliki ranah taksonomi berpikir tingkat tinggi (Heiger Order Thinking Skill) sehingga mahasiswa memiliki peluang berkemampuan berpikir kritis dan kreatif. CPMK menjabarkan aspek sikap, pengetahuan, ketrampilan umum dan keterampilan khusus yang akan diaplikasikan ke dalam mata kuliah dalam beberapa tingkat (level) sesuai dengan CPL. CPMK juga mengikuti SN-DIKTI dan rumusan nilai CP yang diputuskan oleh Dosen Prodi Kriya berdasarkan hasil FGD dengan stakeholder dan masyarakat pengguna sebagai penciri perguruan tinggi. Pada era revolusi industri 4.0, CPMK disesuaikan dengan metode pembelajaran hybrid learning dengan mensinergikan pada pemanfaatan teknologi informasi pada proses pembelajaran.

Tabel 13. Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) Program Studi Kriya

| Aspek | Level | Capaian Pembelajaran Mata Kuliah |
|-------|-------|--|
| Sikap | S1 | Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius. |
| | S2 | Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika. |
| | S3 | Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara dan peradaban berdasarkan Pancasila. |
| | S4 | Berperan sebagai warga Negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggung jawab pada Negara dan Bangsa. |
| | S5 | Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan serta pendapat atau temuan orisinal orang lain. |
| | S6 | Bekerjasama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan. |
| | S7 | Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara. |
| | S8 | Menginternalisasi nilai, norma dan etika akademik. |
| | S9 | Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri. |
| | S10 | Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan dan kewirausahaan. |

| | | |
|-------------------|--------------|--|
| | S11 | Adaptif dan terbuka terhadap perubahan lingkungan, perkembangan masyarakat dan kemajuan teknologi. |
| | S12 | Bangga dan bertanggungjawab terhadap pelestarian nilai kearifan lokal dalam mengembangkan karya desai maupun karya tulis secara ilmiah, etik,moral dan akademis. |
| Aspek | Level | Capaian Pembelajaran Mata Kuliah |
| Keterampilan Umum | KU1 | Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis,sistematis dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan atau teknologi, sesuai dengan bidang keahliannya. |
| | KU2 | Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu dan terukur. |
| | KU3 | Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan, teknologi dan seni sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan, solusi, gagasan, desain atau kritik seni. |
| | KU4 | Menyusun deskripsi seintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi. |
| | KU5 | Mampu mengambil putusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data. |
| | KU6 | Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan dengan pembimbing, kolega, sejawat, baik di dalam maupun diluar negeri. |
| | KU7 | Mampu bertanggung jawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya. |
| | KU8 | Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada di bawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri. |
| | KU9 | Mampu mendokumentasikan,menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi. |

| Aspek | Level | Capaian Pembelajaran Mata Kuliah |
|---------------------|-----------|--|
| Keterampilan Khusus | KK1 | Memiliki ketrampilan dan kepekaan mengolah unsur seni rupa dan desain dengan mempertimbangkan prinsip kekriyaan. |
| | KK2 | Memiliki ketrampilan menggambar dan mendesain baik secara manual maupun digital. |
| | KK3 | Mampu mewujudkan gagasan estetik ke dalam karya kriya dwi matra atau tri matra. |
| | KK4 | Mampu mengoperasikan perangkat teknologi digital untuk mendukung penciptaan karya kriya. |
| | KK5 | Mampu mengimplementasikan keterampilan teknik kriya dalam olah visual secara manual dan digital melalui pendekatan sosial dan estetik. |
| | KK6 | Mampu menghasilkan karya-karya kriya secara kreatif disertai kemampuan mendeskripsikan dan menyusun dalam tulisan ilmiah dan mengkomunikasikan pada masyarakat. |
| | KK7 | Mampu merumuskan proses kerja penciptaan kriya baik konsep maupun gambar kerja secara ilmiah. |
| | KK8 | Mampu mengkritisi hasil karya kriya dan sumber kajian seni kriya melalui pendekatan ilmu seni, sosial dan budaya, dan atau teknologi. |
| | KK9 | Mampu merancang dan menyajikan karya kriya dalam pameran secara mandiri. |
| | KK10 | Mampu mengkurasi pameran kriya, secara baik dalam konsep pameran tunggal atau kelompok. |
| | KK11 | Mensinergikan nilai nilai filosofi dan makna seni dan desain yang dimiliki setiap etnis/daerah/nusantara. |
| | KK12 | Mengaplikasikan teknologi modern dan manual dalam mengelola kinerja dalam pengembangan karya kriya. |
| Aspek | Kedalaman | Capaian Pembelajaran Mata Kuliah |
| Pengetahuan | P1 | Menguasai teori dasar (estetika, sastra tradisi bali, metode penelitian, kewirausahaan) dan konsep seni rupa kriya sehingga mampu menerapkan dan menganalisis karya kriya. |
| | P2 | Menguasai pengetahuan dan keterampilan seni rupa secara luas dan mampu |

| | | |
|--|----|---|
| | | mengimplementasikan ke dalam wujud karya kriya. |
| | P3 | Menguasai ilmu pengetahuan bahan kriya dan teknologi kriya. |
| | P4 | Menguasai pengetahuan penunjang sehingga mampu mewujudkan dan menganalisis karya kriya |
| | P5 | Menguasai ilmu sejarah seni dan desain, sehingga mampu menganalisis berbagai karya kriya. |
| | P6 | Menguasai kritik seni rupa dan disain untuk memperluas wawasan dalam analisis karya kriya |
| | P7 | Menguasai konsep dan metodologi penciptaan produk kriya |
| | P8 | Memiliki pikiran logis dan kritis dalam menganalisis berbagai model produk kriya |
| | P9 | Menguasai ilmu-ilmu penciptaan seni dan penyajian seni sehingga mampu mewujudkan dan menganalisis karya kriya |

E. Sebaran Mata Kuliah

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|---------|---|-----|------|
| 1 | KRY043 | Pendidikan Kewarganegaraan dan Anti Korupsi | 2 | I |
| 2 | KRY044 | Nirmana Dwimatra | 2 | I |
| 3 | KRY045 | Menggambar Garis | 2 | I |
| 4 | KRY001 | Ornamen Tradisi Bali | 2 | I |
| 5 | KRY002 | Sastra Tradisi Bali | 2 | I |
| 6 | KRY003 | Pengetahuan Bahan Kriya | 2 | I |
| 7 | KRY004 | Teknik Ukir Tradisional | 3 | I |
| 8 | KRY005 | Sketsa Kriya | 3 | I |
| 9 | KRY006 | Sejarah Kriya dan Desain | 2 | I |
| | | TOTAL SKS | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|---------|-----------------------------|-----|------|
| 1 | KRY046 | Pendidikan Agama | 2 | II |
| 2 | KRY047 | Nirmana Trimatra | 2 | II |
| 3 | KRY048 | Ornamen Nusantara | 3 | II |
| 4 | KRY049 | Estetika Visual | 2 | II |
| 5 | KRY 007 | Teknologi Kriya | 2 | II |
| 6 | KRY 008 | Keramik Dasar | 3 | II |
| 7 | KRY 009 | Komputer Desain Kriya 2D | 2 | II |
| 8 | KRY 010 | Batik | 2 | II |
| 9 | KRY 011 | Metodologi Pengkajian Kriya | 2 | II |
| | | TOTAL SKS 20 | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|---------|---------------------------------|-----|------|
| 1 | KRY050 | Bahasa Indonesia | 2 | III |
| 2 | KRY051 | Bahasa Inggris | 2 | III |
| 3 | KRY012 | Topeng Tradisi | 2 | III |
| 4 | KRY013 | Menggambar Wayang | 2 | III |
| 5 | KRY014 | Metode Penciptaan dan Penyajian | 2 | III |
| 6 | KRY015 | Keramik Tableware | 3 | III |
| 7 | KRY016 | Komputer Desain Kriya 3D | 2 | III |
| 8 | KRY017 | Tatah Kulit | 2 | III |
| 9 | KRY018 | Tapestri | 2 | III |
| 10 | KRY 019 | Ukir dan Grafir Logam | 3 | III |
| | | | 22 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|---------|---------|-----|------|
|----|---------|---------|-----|------|

| | | | | |
|---|--------|---|----|----|
| 1 | KRY052 | Pendidikan Pancasila dan Wawasan Kebangsaan | 2 | IV |
| 2 | KRY020 | Mekanika Dasar | 2 | IV |
| 3 | KRY021 | Topeng Eksperimental | 2 | IV |
| 4 | KRY022 | Cor Logam | 3 | IV |
| 5 | KRY023 | Desain Cinderamata | 3 | IV |
| 6 | KRY024 | Penjenamaan Produk | 3 | IV |
| 7 | KRY025 | Teknik Reproduksi | 2 | IV |
| 8 | KRY026 | Produk Kulit Inovatif | 3 | IV |
| 9 | KRY027 | Kritik Seni dan Desain | 2 | IV |
| | | | 22 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|---------|---------------------------|-----|------|
| 1 | KRY 028 | Modul Nusantara Mpu Kriya | 2 | V |
| 2 | KRY 029 | Bengkel Produksi | 3 | V |
| 3 | KRY 030 | Topeng Bali | 3 | V |
| 4 | KRY 031 | Cinderamata Tradisi | 3 | V |
| 5 | KRY 032 | Teknik Ukir Modern | 3 | V |
| 6 | KRY 033 | Produk Busana Pertunjukan | 3 | V |
| 7 | KRY 034 | Eco Batik | 3 | V |
| | | TOTAL SKS | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|---------|----------------------------|-----|------|
| | | MBKM: Magang/Praktik Kerja | | |
| 1 | KRY053 | Studi Kasus | 3 | VI |

| | | | | |
|---|--------|-------------------------------|----|----|
| 2 | KRY054 | Promosi dan Pemasaran Digital | 3 | VI |
| 3 | KRY055 | Workshop | 3 | VI |
| 4 | KRY056 | Seminar | 3 | VI |
| 5 | KRY035 | Literasi Kriya | 2 | VI |
| 6 | KRY036 | Produksi Kriya | 6 | VI |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|----------------------------|------------------------|-----|------|
| | MBKM: Magang/Praktik Kerja | | | |
| 1 | KRY057 | Riset Dasar | 3 | VII |
| 2 | KRY058 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VII |
| 3 | KRY059 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VII |
| 4 | KRY060 | Diseminasi | 6 | VII |
| 5 | KRY037 | Literasi Digital Kriya | 2 | VII |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|----------------------------|------------------------|-----|------|
| | MBKM: Magang/Praktik Kerja | | | |
| 1 | KRY057 | Riset Dasar | 3 | VIII |
| 2 | KRY058 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VIII |
| 3 | KRY059 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VIII |
| 4 | KRY060 | Diseminasi | 6 | VIII |
| 5 | KRY037 | Literasi Digital Kriya | 2 | VIII |
| | | | 20 | |

*MBKM Semester VIII bagi mahasiswa yang tidak mengambil MBKM semester sebelumnya secara penuh

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|--------------------------|-------------------------------|-----|------|
| | MBKM: Kegiatan Wirausaha | | | |
| 1 | KRY053 | Studi Kasus | 3 | VI |
| 2 | KRY054 | Promosi dan Pemasaran Digital | 3 | VI |
| 3 | KRY055 | Workshop | 3 | VI |
| 4 | KRY056 | Seminar | 3 | VI |
| 5 | KRY035 | Literasi Kriya | 2 | VI |
| 6 | KRY038 | Ekonomi Kreatif Kriya | 6 | VI |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|--------------------------|------------------------|-----|------|
| | MBKM: Kegiatan Wirausaha | | | |
| 1 | KRY057 | Riset Dasar | 3 | VII |
| 2 | KRY058 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VII |
| 3 | KRY059 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VII |
| 4 | KRY060 | Diseminasi | 6 | VII |
| 5 | KRY037 | Literasi Digital Kriya | 2 | VII |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|--------------------------|---------|-----|------|
| | MBKM: Kegiatan Wirausaha | | | |

| | | | | |
|---|--------|------------------------|----|------|
| 1 | KRY057 | Riset Dasar | 3 | VIII |
| 2 | KRY058 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VIII |
| 3 | KRY059 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VIII |
| 4 | KRY060 | Diseminasi | 6 | VIII |
| 5 | KRY037 | Literasi Digital Kriya | 2 | VIII |
| | | | 20 | |

*MBKM Semester VIII bagi mahasiswa yang tidak mengambil MBKM semester sebelumnya secara penuh

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|-------------------------------|-------------------------------|-----|------|
| | MBKM: Studi/Projek Independen | | | |
| 1 | KRY053 | Studi Kasus | 3 | VI |
| 2 | KRY054 | Promosi dan Pemasaran Digital | 3 | VI |
| 3 | KRY055 | Workshop | 3 | VI |
| 4 | KRY056 | Seminar | 3 | VI |
| 5 | KRY035 | Literasi Kriya | 2 | VI |
| 6 | KRY036 | Produksi Kriya | 6 | VI |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|-------------------------------|-----------------------|-----|------|
| | MBKM: Studi/Projek Independen | | | |
| 1 | KRY057 | Riset Dasar | 3 | VII |
| 2 | KRY058 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VII |
| 3 | KRY059 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VII |
| 4 | KRY060 | Diseminasi | 6 | VII |

| | | | | |
|---|--------|------------------------|----|-----|
| 5 | KRY037 | Literasi Digital Kriya | 2 | VII |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|-------------------------------|------------------------|-----|------|
| | MBKM: Studi/Projek Independen | | | |
| 1 | KRY057 | Riset Dasar | 3 | VIII |
| 2 | KRY058 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VIII |
| 3 | KRY059 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VIII |
| 4 | KRY060 | Diseminasi | 6 | VIII |
| 5 | KRY037 | Literasi Digital Kriya | 2 | VIII |
| | | | 20 | |

*MBKM Semester VIII bagi mahasiswa yang tidak mengambil MBKM semester sebelumnya secara penuh.

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|------------------------|-------------------------------|-----|------|
| | MBKM: Penelitian/Riset | | | |
| 1 | KRY053 | Studi Kasus | 3 | VI |
| 2 | KRY054 | Promosi dan Pemasaran Digital | 3 | VI |
| 3 | KRY055 | Workshop | 3 | VI |
| 4 | KRY056 | Seminar | 3 | VI |
| 5 | KRY035 | Literasi Kriya | 2 | VI |
| 6 | KRY039 | Pengkajian Kriya | 6 | VI |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|---------|---------|-----|------|
|----|---------|---------|-----|------|

| MBKM: Penelitian/Riset | | | | |
|------------------------|--------|------------------------|----|-----|
| 1 | KRY057 | Riset Dasar | 3 | VII |
| 2 | KRY058 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VII |
| 3 | KRY059 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VII |
| 4 | KRY060 | Diseminasi | 6 | VII |
| 5 | KRY037 | Literasi Digital Kriya | 2 | VII |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|------------------------|---------|------------------------|-----|------|
| MBKM: Penelitian/Riset | | | | |
| 1 | KRY057 | Riset Dasar | 3 | VIII |
| 2 | KRY058 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VIII |
| 3 | KRY059 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VIII |
| 4 | KRY060 | Diseminasi | 6 | VIII |
| 5 | KRY037 | Literasi Digital Kriya | 2 | VIII |
| | | | 20 | |

*MBKM Semester VIII bagi mahasiswa yang tidak mengambil MBKM semester sebelumnya secara penuh

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|--------------------------|---------|-------------------------------|-----|------|
| MBKM: Projek Kemanusiaan | | | | |
| 1 | KRY053 | Studi Kasus | 3 | VI |
| 2 | KRY054 | Promosi dan Pemasaran Digital | 3 | VI |
| 3 | KRY055 | Workshop | 3 | VI |
| 4 | KRY056 | Seminar | 3 | VI |

| | | | | |
|---|--------|------------------|----|----|
| 5 | KRY035 | Literasi Kriya | 2 | VI |
| 6 | KRY040 | Kriya Penyadaran | 6 | VI |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|--------------------------|------------------------|-----|------|
| | MBKM: Projek Kemanusiaan | | | |
| 1 | KRY057 | Riset Dasar | 3 | VII |
| 2 | KRY058 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VII |
| 3 | KRY059 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VII |
| 4 | KRY060 | Diseminasi | 6 | VII |
| 5 | KRY037 | Literasi Digital Kriya | 2 | VII |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|--------------------------|------------------------|-----|------|
| | MBKM: Projek Kemanusiaan | | | |
| 1 | KRY057 | Riset Dasar | 3 | VIII |
| 2 | KRY058 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VIII |
| 3 | KRY059 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VIII |
| 4 | KRY060 | Diseminasi | 6 | VIII |
| 5 | KRY037 | Literasi Digital Kriya | 2 | VIII |
| | | | 20 | |

*MBKM Semester VIII bagi mahasiswa yang tidak mengambil MBKM semester sebelumnya secara penuh

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|---------|---------|-----|------|
|----|---------|---------|-----|------|

| MBKM: Asistensi Mengajar | | | | |
|--------------------------|--------|-------------------------------|----|----|
| 1 | KRY053 | Studi Kasus | 3 | VI |
| 2 | KRY054 | Promosi dan Pemasaran Digital | 3 | VI |
| 3 | KRY055 | Workshop | 3 | VI |
| 4 | KRY056 | Seminar | 3 | VI |
| 5 | KRY035 | Literasi Kriya | 2 | VI |
| 6 | KRY041 | Mengajar Kriya | 6 | VI |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|--------------------------|---------|------------------------|-----|------|
| MBKM: Asistensi Mengajar | | | | |
| 1 | KRY057 | Riset Dasar | 3 | VII |
| 2 | KRY058 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VII |
| 3 | KRY059 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VII |
| 4 | KRY060 | Diseminasi | 6 | VII |
| 5 | KRY037 | Literasi Digital Kriya | 2 | VII |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|--------------------------|---------|-----------------------|-----|------|
| MBKM: Asistensi Mengajar | | | | |
| 1 | KRY057 | Riset Dasar | 3 | VIII |
| 2 | KRY058 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VIII |
| 3 | KRY059 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VIII |
| 4 | KRY060 | Diseminasi | 6 | VIII |

| | | | | |
|---|--------|------------------------|----|------|
| 5 | KRY037 | Literasi Digital Kriya | 2 | VIII |
| | | | 20 | |

*MBKM Semester VIII bagi mahasiswa yang tidak mengambil MBKM semester sebelumnya secara penuh

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|----------------------------------|-------------------------------|-----|------|
| | MBKM: Membangun Desa/KKN Tematik | | | |
| 1 | KRY053 | Studi Kasus | 3 | VI |
| 2 | KRY054 | Promosi dan Pemasaran Digital | 3 | VI |
| 3 | KRY055 | Workshop | 3 | VI |
| 4 | KRY056 | Seminar | 3 | VI |
| 5 | KRY035 | Literasi Kriya | 2 | VI |
| 6 | KRY042 | Kriya Mengabdikan | 6 | VI |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|----------------------------------|------------------------|-----|------|
| | MBKM: Membangun Desa/KKN Tematik | | | |
| 1 | KRY057 | Riset Dasar | 3 | VII |
| 2 | KRY058 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VII |
| 3 | KRY059 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VII |
| 4 | KRY060 | Diseminasi | 6 | VII |
| 5 | KRY037 | Literasi Digital Kriya | 2 | VII |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|---------|---------|-----|------|
|----|---------|---------|-----|------|

| MBKM: Membangun Desa/KKN Tematik | | | | |
|----------------------------------|--------|------------------------|----|------|
| 1 | KRY057 | Riset Dasar | 3 | VIII |
| 2 | KRY058 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VIII |
| 3 | KRY059 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VIII |
| 4 | KRY060 | Diseminasi | 6 | VIII |
| 5 | KRY037 | Literasi Digital Kriya | 2 | VIII |
| | | | 20 | |

*MBKM Semester VIII bagi mahasiswa yang tidak mengambil MBKM semester sebelumnya secara penuh

4.3 Program Studi Desain Interior

A. Profil Lulusan

Kurikulum Program Studi Desain Interior FSRD ISI Denpasar disusun sebagai implementasi dari visi misi program studi yang tercermin dalam profil lulusan. Profil lulusan yang diharapkan dari kurikulum ini adalah: Lulusan Program Studi Desain Interior mampu menggagas, mendesain, mempresentasikan dan mewujudkan desain interior yang kreatif dan inovatif berbasis budaya lokal berwawasan universal. Lulusan Program Studi Desain Interior mampu menggunakan kemampuan sketsa tangan (handrawing) dan perangkat lunak grafis baik 2D maupun 3D untuk mendesain dan menyelesaikan masalah-masalah teknis di lapangan serta untuk memenuhi kebutuhan masyarakat di bidang desain interior.

Profil lulusan mahasiswa Program Studi Desain Interior FSRD ISI Denpasar, sesuai dengan visi dan misi Program Studi memiliki peran sebagai Pengkaji, Pencipta, Penyaji, Wirausaha, dan Pembina Desain Interior berbasis kearifan lokal (indigenous), berwawasan universal, sesuai KKNI 6. Pengkaji dan Pembina menunjuk kompetensi analisis, diproyeksikan sebagai konsultan, dapat berperan dalam jenis pekerjaan peneliti, penulis, pendidik (akademisi), konseptor dan perancang. Pencipta menunjuk kompetensi analisis, diproyeksikan sebagai desainer, dapat berperan dalam memformulasi ilmu desain dengan praktik desain interior, desain furnitur, desain lanskap dan dekor interior. Penyaji dan Wirausaha menunjuk kompetensi analisis, yang diproyeksikan sebagai kontraktor, mampu mengelola aktivitas pameran, visual merchandiser, event organizer (EO) dan wirausahawan dalam bidang desain interior, skala lokal, nasional dan internasional secara kreatif dan profesional. Keempat profil lulusan tersebut

melekat pada lulusan program studi Desain Interior dengan gelar S1 Sarjana Desain (S.Ds).

B. Capaian Pembelajaran

Dalam mengimplementasikan pembelajaran berbasis hasil (*Outcome Based Learning* disingkat OBL), Capaian Pembelajaran Lulusan memiliki keselarasan antara DIRJEN DIKTI melalui SINDIKTI, organisasi program studi dalam Asosiasi Program Studi Desain Interior (APSDI), organisasi profesi nasional Himpunan Desainer Interior Indonesia (HDII), organisasi profesi internasional melalui *Interior Design's Profesional Body of Knowledge*, Kualifikasi Kerja Nasional Indonesia (KKNI) dan juga penciri Program Studi. CPL merupakan kemampuan yang jelas bagi mahasiswa, dapat dicapai dan didemontasikan pada akhir belajar dan dapat diukur atau diamati. CPL memiliki ranah taksonomi berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skill*) sehingga mahasiswa memiliki peluang berkemampuan berpikir kritis dan kreatif. Desain dan proses pembelajaran mengimplementasi siklus *Plan-Do-Check-Out* (PDCA) yang bersifat *forward & backward*. CPMK menjabarkan aspek Sikap, Pengetahuan, Keterampilan Umum dan Khusus yang akan diaplikasikan ke dalam mata kuliah, dalam beberapa tingkat (level) sesuai dengan CPL. Pada era revolusi industri 4.0, CPL disesuaikan dengan metode pembelajaran dengan *hybrid/blended learning* dengan mensinergikan pada pemanfaatan teknologi informasi pada proses pembelajaran.

Tabel 14. Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)
Program Studi Desain Interior

| Aspek | Level | Capaian Pembelajaran Mata Kuliah |
|-------|-------|---|
| Sikap | S1 | Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius |
| | S2 | Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika |
| | S3 | Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara dan peradaban berdasarkan Pancasila |
| | S4 | Berperan sebagai warga Negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada Negara dan Bangsa. |
| | S5 | Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan serta |

| | | |
|-------------------|--------------|--|
| | | pendapat atau temuan orisinal orang lain. |
| | S6 | Bekerjasama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan. |
| | S7 | Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara |
| | S8 | Menginternalisasi nilai, norma dan etika akademik |
| | S9 | Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan dibidang keahliannya secara mandiri. |
| | S10 | Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan dan kewirausahaan |
| | S11 | Adaptif dan terbuka terhadap perubahan lingkungan, perkembangan masyarakat dan kemajuan teknologi. |
| | S12 | Bangga dan bertanggungjawab terhadap pelestarian nilai kearifan lokal dalam mengembangkan karya desain maupun karya tulis secara ilmiah, etik, moral dan akademis. |
| Aspek | Level | Capaian Pembelajaran Mata Kuliah |
| Keterampilan Umum | KU1 | Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan atau teknologi, sesuai dengan bidang keahliannya; |
| | KU2 | Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu dan terukur; |
| | KU3 | 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 desain; |
| | KU4 | Menyusun deskripsi seintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan Tugas Akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi; |
| | KU5 | Mampu mengambil putusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah dibidang keahliannya (desain interior), berdasarkan hasil analisis informasi dan data; |
| | KU6 | Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun diluar negeri; |
| | KU7 | Mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan suvervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggung jawabnya; |
| | KU8 | Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada di bawah tanggungjawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri; |
| | KU9 | Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi; |
| Aspek | Level | Capaian Pembelajaran Mata Kuliah |
| Keterampilan Khusus | KK1 | Memiliki keterampilan dan kepekaan mengolah unsur rupa/desain dengan mempertimbangkan prinsip desain interior. |
| | KK2 | Memiliki keterampilan menggambar secara manual maupun digital. |

| | | |
|-------------|-------|--|
| | KK3 | Memiliki keterampilan mengolah ruang baik secara manual maupun digital. |
| | KK4 | Mampu mengoperasikan perangkat teknologi digital untuk mendukung aplikasi karya desain interior. |
| | KK5 | Mampu mengimplementasikan keterampilan teknik desain interior dalam olah visual secara manual melalui pendekatan estetik dan artistik; |
| | KK6 | Mampu menghasilkan desain interior secara kreatif disertai kemampuan mendeskripsikan dan menyusun tulisan ilmiah; |
| | KK7 | Mampu merumuskan proses kerja desain interior baik konsep maupun gambar kerja secara ilmiah; |
| | KK8 | Mampu mengkaji dan mengkritisi sumber kajian desain interior melalui pendekatan ilmu seni, sosial, budaya dan teknologi; |
| | KK9 | Mampu merancang dan menyajikan karya desain interior dalam pameran secara mandiri; |
| | KK10 | Mampu mengkurasi pameran desain, baik dalam konsep pameran tunggal atau kelompok; |
| | KK11 | Mensinergikan nilai-nilai filosofi dan makna seni dan desain yang dimiliki setiap etnis/daerah/nusantara. |
| | KK12 | Mengaplikasikan teknologi modern dan manual dalam mengelola kinerja dalam pengembangan desain interior. |
| Aspek | Level | Capaian Pembelajaran Mata Kuliah |
| Pengetahuan | P1 | Menguasai teori dasar (desain interior, estetika, utilitas) dan konsep desain interior sehingga mampu menerapkan dan |

| | |
|----|---|
| | menganalisis karya desain interior; |
| P2 | Menguasai pengetahuan dan keterampilan desain secara luas dan mampu mengimplementasikan ke dalam wujud karya desain interior; |
| P3 | Menguasai pengetahuan bahan dan teknologi dalam desain interior; |
| P4 | Menguasai pengetahuan penunjang desain interior sehingga mampu mewujudkan dan menganalisis karya desain interior. |
| P5 | Menguasai ilmu sejarah sosial desain serta perkembangannya, sehingga mampu menganalisis berbagai karya desain interior; |
| P6 | Menguasai konsep seni rupa Timur dan Barat untuk memperluas wawasan dalam analisis desain interior; |
| P7 | Menguasai konsep desain interior dan metodologi desain; |
| P8 | Memiliki pikiran kritis dan logis dalam menganalisis berbagai model desain interior |
| P9 | Memiliki kepekaan penghayatan ruang dalam desain interior sehingga dapat memperbaiki berbagai permasalahan ruangan dalam (interior) dalam berbagai kasus perencanaan dan perancangan. |

C. Sebaran Mata Kuliah

Sebaran Mata kuliah didapat melalui hasil kegiatan *Focus Group Discussion* (FGD) dalam rangka penyusunan kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka dilaksanakan guna meninjau, mengevaluasi dan merumuskan kembali kurikulum program studi agar sejalan dengan perkembangan industri. Kegiatan tersebut melibatkan narasumber yang nantinya melakukan tinjauan, evaluasi dan perumusan kurikulum yang sesuai dengan zaman dan kebutuhan industri. Acara tersebut dilaksanakan pada hari Senin, 17 Mei 2021, bertempat di ruang sidang rektorat ISI Denpasar.

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|---------|---|-----|------|
| 1 | DIR043 | Pendidikan Kewarganegaraan dan Anti Korupsi | 2 | I |
| 2 | DIR044 | Nirmana Dwimatra | 2 | I |
| 3 | DIR045 | Menggambar Garis | 2 | I |
| 4 | DIR001 | Psikologi Desain Interior | 2 | I |
| 5 | DIR002 | Elemen Estetik Bali | 2 | I |
| 6 | DIR003 | Gambar Teknik | 3 | I |
| 7 | DIR004 | Material Interior | 3 | I |
| 8 | DIR005 | Teori Desain Interior | 2 | I |
| 9 | DIR006 | Eco Desain | 2 | I |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|---------|-----------------------------|-----|------|
| 1 | DIR046 | Pendidikan Agama | 2 | II |
| 2 | DIR047 | Nirmana Trimatra | 2 | II |
| 3 | DIR007 | Konsep Desain Interior | 2 | II |
| 4 | DIR008 | Desain Interior Bali Modern | 3 | II |
| 5 | DIR009 | Desain Interior Residensial | 4 | II |
| 6 | DIR010 | Studi Lingkungan Interior | 3 | II |
| 7 | DIR011 | Konstruksi Interior | 2 | II |
| 8 | DIR012 | Komputer Desain Interior 2D | 2 | II |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|---------|------------------|-----|------|
| 1 | DIR048 | Bahasa Indonesia | 2 | III |

| | | | | |
|---|--------|--------------------------------------|----|-----|
| 2 | DIR049 | Bahasa Inggris | 2 | III |
| 3 | DIR013 | Utilitas Interior | 2 | III |
| 4 | DIR014 | Desain Interior Komersial | 4 | III |
| 5 | DIR015 | Desain Furnitur Dasar | 3 | III |
| 6 | DIR016 | Interior Arsitektur Tradisional Bali | 3 | III |
| 7 | DIR017 | Komputer Desain Interior 3D | 2 | III |
| 8 | DIR018 | Sketsa Interior | 2 | III |
| 9 | DIR019 | Estetika Ruang | 2 | III |
| | | | 22 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|---------|---|-----|------|
| 1 | DIR050 | Pendidikan Pancasila dan Wawasan Kebangsaan | 2 | IV |
| 2 | DIR020 | Desain Lansekap | 3 | IV |
| 3 | DIR021 | Desain Interior Eksplorasi | 4 | IV |
| 4 | DIR022 | Sketsa Interior Arsitektur Tradisional Bali | 3 | IV |
| 5 | DIR023 | Desain Furnitur Eksplorasi | 3 | IV |
| 6 | DIR024 | Metode Presentasi Desain | 2 | IV |
| 7 | DIR025 | Filsafat Desain | 2 | IV |
| 8 | DIR026 | Ashta Bhumi Kosali | 3 | IV |
| | | | 22 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|---------|----------------------------|-----|------|
| 1 | DIR027 | Interior Arsitektur Pusaka | 3 | V |
| 2 | DIR028 | Komputer Permodelan 3D | 3 | V |

| | | | | |
|---|--------|-----------------------------------|----|---|
| 3 | DIR029 | Modul Nusantara Desainer Interior | 2 | V |
| 4 | DIR030 | Eksperimen Warna Interior | 3 | V |
| 5 | DIR031 | Dekorasi Interior | 3 | V |
| 6 | DIR032 | Akustik Interior | 3 | V |
| 7 | DIR033 | Desain Panggung | 3 | V |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|----------------------------|-------------------------------|-----|------|
| | MBKM: Magang/Praktik Kerja | | | |
| 1 | DIR051 | Studi Kasus | 3 | VI |
| 2 | DIR052 | Promosi dan Pemasaran Digital | 3 | VI |
| 3 | DIR053 | Workshop | 3 | VI |
| 4 | DIR054 | Seminar | 3 | VI |
| 5 | DIR034 | Literasi Desain Interior | 2 | VI |
| 6 | DIR036 | Produksi Desain Interior | 6 | VI |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|----------------------------|----------------------------------|-----|------|
| | MBKM: Magang/Praktik Kerja | | | |
| 1 | DIR055 | Riset Dasar | 3 | VII |
| 2 | DIR056 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VII |
| 3 | DIR057 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VII |
| 4 | DIR058 | Diseminasi | 6 | VII |
| 5 | DIR037 | Literasi Digital Desain Interior | 2 | VII |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|----------------------------|----------------------------------|-----|------|
| | MBKM: Magang/Praktik Kerja | | | |
| 1 | DIR055 | Riset Dasar | 3 | VIII |
| 2 | DIR056 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VIII |
| 3 | DIR057 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VIII |
| 4 | DIR058 | Diseminasi | 6 | VIII |
| 5 | DIR037 | Literasi Digital Desain Interior | 2 | VIII |
| | | | 20 | |

*MBKM Semester VIII bagi mahasiswa yang tidak mengambil MBKM semester sebelumnya secara penuh

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|--------------------------|---------------------------------|-----|------|
| | MBKM: Kegiatan Wirausaha | | | |
| 1 | DIR051 | Studi Kasus | 3 | VI |
| 2 | DIR052 | Promosi dan Pemasaran Digital | 3 | VI |
| 3 | DIR053 | Workshop | 3 | VI |
| 4 | DIR054 | Seminar | 3 | VI |
| 5 | DIR035 | Literasi Desain Interior | 2 | VI |
| 6 | DIR038 | Ekonomi Kreatif Desain Interior | 6 | VI |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|--------------------------|-------------|-----|------|
| | MBKM: Kegiatan Wirausaha | | | |
| 1 | DIR055 | Riset Dasar | 3 | VII |

| | | | | |
|---|--------|----------------------------------|----|-----|
| 2 | DIR056 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VII |
| 3 | DIR057 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VII |
| 4 | DIR058 | Diseminasi | 6 | VII |
| 5 | DIR037 | Literasi Digital Desain Interior | 2 | VII |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|--------------------------|----------------------------------|-----|------|
| | MBKM: Kegiatan Wirausaha | | | |
| 1 | DIR055 | Riset Dasar | 3 | VIII |
| 2 | DIR056 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VIII |
| 3 | DIR057 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VIII |
| 4 | DIR058 | Diseminasi | 6 | VIII |
| 5 | DIR037 | Literasi Digital Desain Interior | 2 | VIII |
| | | | 20 | |

*MBKM Semester VIII bagi mahasiswa yang tidak mengambil MBKM semester sebelumnya secara penuh

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|-------------------------------|-------------------------------|-----|------|
| | MBKM: Studi/Projek Independen | | | |
| 1 | DIR051 | Studi Kasus | 3 | VI |
| 2 | DIR052 | Promosi dan Pemasaran Digital | 3 | VI |
| 3 | DIR053 | Workshop | 3 | VI |
| 4 | DIR054 | Seminar | 3 | VI |
| 5 | DIR035 | Literasi Desain Interior | 2 | VI |
| 6 | DIR036 | Produksi Desain Interior | 6 | VI |

| | | | | |
|--|--|--|----|--|
| | | | 20 | |
|--|--|--|----|--|

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|-------------------------------|----------------------------------|-----|------|
| | MBKM: Studi/Projek Independen | | | |
| 1 | DIR055 | Riset Dasar | 3 | VII |
| 2 | DIR056 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VII |
| 3 | DIR057 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VII |
| 4 | DIR058 | Diseminasi | 6 | VII |
| 5 | DIR037 | Literasi Digital Desain Interior | 2 | VII |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|-------------------------------|----------------------------------|-----|------|
| | MBKM: Studi/Projek Independen | | | |
| 1 | DIR055 | Riset Dasar | 3 | VII |
| 2 | DIR056 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VII |
| 3 | DIR057 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VII |
| 4 | DIR058 | Diseminasi | 6 | VII |
| 5 | DIR037 | Literasi Digital Desain Interior | 2 | VII |
| | | | 20 | |

*MBKM Semester VIII bagi mahasiswa yang tidak mengambil MBKM semester sebelumnya secara penuh

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|------------------------|-------------|-----|------|
| | MBKM: Penelitian/Riset | | | |
| 1 | DIR051 | Studi Kasus | 3 | VI |

| | | | | |
|---|--------|-------------------------------|----|----|
| 2 | DIR052 | Promosi dan Pemasaran Digital | 3 | VI |
| 3 | DIR053 | Workshop | 3 | VI |
| 4 | DIR054 | Seminar | 3 | VI |
| 5 | DIR035 | Literasi Desain Interior | 2 | VI |
| 6 | DIR039 | Pengkajian Desain Interior | 6 | VI |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|------------------------|----------------------------------|-----|------|
| | MBKM: Penelitian/Riset | | | |
| 1 | DIR055 | Riset Dasar | 3 | VII |
| 2 | DIR056 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VII |
| 3 | DIR057 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VII |
| 4 | DIR058 | Diseminasi | 6 | VII |
| 5 | DIR038 | Literasi Digital Desain Interior | 2 | VII |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|------------------------|----------------------------------|-----|------|
| | MBKM: Penelitian/Riset | | | |
| 1 | DIR055 | Riset Dasar | 3 | VIII |
| 2 | DIR056 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VIII |
| 3 | DIR057 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VIII |
| 4 | DIR058 | Diseminasi | 6 | VIII |
| 5 | DIR037 | Literasi Digital Desain Interior | 2 | VIII |
| | | | 20 | |

*MBKM Semester VIII bagi mahasiswa yang tidak mengambil MBKM semester sebelumnya secara penuh

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|--------------------------|-------------------------------|-----|------|
| | MBKM: Projek Kemanusiaan | | | |
| 1 | DIR051 | Studi Kasus | 3 | VI |
| 2 | DIR052 | Promosi dan Pemasaran Digital | 3 | VI |
| 3 | DIR053 | Workshop | 3 | VI |
| 4 | DIR054 | Seminar | 3 | VI |
| 5 | DIR035 | Literasi Desain Interior | 2 | VI |
| 6 | DIR040 | Desain Interior Penyadaran | 6 | VI |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|--------------------------|----------------------------------|-----|------|
| | MBKM: Projek Kemanusiaan | | | |
| 1 | DIR055 | Riset Dasar | 3 | VII |
| 2 | DIR056 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VII |
| 3 | DIR057 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VII |
| 4 | DIR058 | Diseminasi | 6 | VII |
| 5 | DIR037 | Literasi Digital Desain Interior | 2 | VII |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|--------------------------|-------------|-----|------|
| | MBKM: Projek Kemanusiaan | | | |
| 1 | DIR055 | Riset Dasar | 3 | VIII |

| | | | | |
|---|--------|----------------------------------|----|------|
| 2 | DIR056 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VIII |
| 3 | DIR057 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VIII |
| 4 | DIR058 | Diseminasi | 6 | VIII |
| 5 | DIR037 | Literasi Digital Desain Interior | 2 | VIII |
| | | | 20 | |

*MBKM Semester VIII bagi mahasiswa yang tidak mengambil MBKM semester sebelumnya secara penuh

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|--------------------------|-------------------------------|-----|------|
| | MBKM: Asistensi Mengajar | | | |
| 1 | DIR051 | Studi Kasus | 3 | VI |
| 2 | DIR052 | Promosi dan Pemasaran Digital | 3 | VI |
| 3 | DIR053 | Workshop | 3 | VI |
| 4 | DIR054 | Seminar | 3 | VI |
| 5 | DIR035 | Literasi Desain Interior | 2 | VI |
| 6 | DIR041 | Mengajar Desain Interior | 6 | VI |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|--------------------------|----------------------------------|-----|------|
| | MBKM: Asistensi Mengajar | | | |
| 1 | DIR055 | Riset Dasar | 3 | VII |
| 2 | DIR056 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VII |
| 3 | DIR057 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VII |
| 4 | DIR058 | Diseminasi | 6 | VII |
| 5 | DIR037 | Literasi Digital Desain Interior | 2 | VII |

| | | | | |
|--|--|--|----|--|
| | | | 20 | |
|--|--|--|----|--|

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|--------------------------|----------------------------------|-----|------|
| | MBKM: Asistensi Mengajar | | | |
| 1 | DIR055 | Riset Dasar | 3 | VIII |
| 2 | DIR056 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VIII |
| 3 | DIR057 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VIII |
| 4 | DIR058 | Diseminasi | 6 | VIII |
| 5 | DIR037 | Literasi Digital Desain Interior | 2 | VIII |
| | | | 20 | |

*MBKM Semester VIII bagi mahasiswa yang tidak mengambil MBKM semester sebelumnya secara penuh

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|----------------------------------|-------------------------------|-----|------|
| | MBKM: Membangun Desa/KKN Tematik | | | |
| 1 | DIR051 | Studi Kasus | 3 | VI |
| 2 | DIR052 | Promosi dan Pemasaran Digital | 3 | VI |
| 3 | DIR053 | Workshop | 3 | VI |
| 4 | DIR054 | Seminar | 3 | VI |
| 5 | DIR035 | Literasi Desain Interior | 2 | VI |
| 6 | DIR042 | Desain Interior Mengabdikan | 6 | VI |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|----------------------------------|---------|-----|------|
| | MBKM: Membangun Desa/KKN Tematik | | | |

| | | | | |
|---|--------|----------------------------------|----|-----|
| 1 | DIR055 | Riset Dasar | 3 | VII |
| 2 | DIR056 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VII |
| 3 | DIR057 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VII |
| 4 | DIR058 | Diseminasi | 6 | VII |
| 5 | DIR037 | Literasi Digital Desain Interior | 2 | VII |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|----------------------------------|----------------------------------|-----|------|
| | MBKM: Membangun Desa/KKN Tematik | | | |
| 1 | DIR055 | Riset Dasar | 3 | VIII |
| 2 | DIR056 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VIII |
| 3 | DIR057 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VIII |
| 4 | DIR058 | Diseminasi | 6 | VIII |
| 5 | DIR037 | Literasi Digital Desain Interior | 2 | VIII |
| | | | 20 | |

*MBKM Semester VIII bagi mahasiswa yang tidak mengambil MBKM semester sebelumnya secara penuh

4.4. Program Studi Desain Komunikasi Visual

A. Profil Lulusan

Kurikulum Program Studi Desain Komunikasi Visual FSRD ISI Denpasar disusun sebagai implementasi dari visi dan misi program studi yang tercermin dalam profil lulusan. Profil lulusan kurikulum ini adalah: Lulusan Program Studi Desain Komunikasi Visual mampu menggagas, merancang/mendesain, mewujudkan dan mempresentasikan Desain Komunikasi Visual yang kreatif, inovatif, dan berdaya saing berbasis kearifan lokal berwawasan universal. Lulusan Program Studi Desain Komunikasi Visual memiliki kompetensi dalam merancang komunikasi visual untuk menyelesaikan permasalahan masyarakat yang terkait dengan bidang Desain Komunikasi Visual.

Profil lulusan mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual FSRD ISI Denpasar, sesuai visi, misi, tujuan dan sasaran Program Studi, memiliki peran sebagai Pengkaji, Pencipta, Pembina, dan Wirausaha dalam bidang Desain Komunikasi Visual yang berbasis kearifan lokal, berwawasan universal, sesuai KKNI 6.

Pengkaji dan Pembina menunjuk kompetensi analisis, diproyeksikan sebagai konsultan, dapat berperan dalam jenis pekerjaan sebagai peneliti, penulis, pendidik (akademisi) dan konseptor. Pencipta menunjuk kompetensi analisis, diproyeksikan sebagai Desainer Komunikasi Visual, dapat berperan dalam memformulasi ilmu desain dengan praktik penciptaan Desain Komunikasi Visual, sebagai ilustrator, animator, komikus, jurnalis, kartunis, fontmaker, fotografer, *copywriter*, *Youtuber*, desainer mural, desainer web, desainer game, animator, serta *content creator*. Wirausaha menunjuk kompetensi analisis yang diproyeksikan sebagai interpreneur, *visual merchandiser*, *event organizer* (EO), *advertiser*, *creativepreneur*, dan *art director*. Lingkup kompetensi ini memiliki pasar kerja, di antaranya: perusahaan periklanan, media massa, perusahaan penerbitan dan percetakan, rumah produksi (*production house*), distro, dan studio baik skala lokal, nasional, maupun internasional. Profil lulusan tersebut melekat pada lulusan program studi Desain Komunikasi Visual dengan gelar S1 Sarjana Desain (S. Ds).

B. Capaian Pembelajaran

Standar kompetensi lulusan (SKL) merupakan kriteria minimal tentang kualifikasi kemampuan lulusan yang mencakup sikap, pengetahuan, dan ketrampilan yang dinyatakan dalam rumusan capaian pembelajaran (CPL). Capaian pembelajaran lulusan Prodi Desain Komunikasi Visual Dalam mengimplementasikan pembelajaran berbasis hasil (*Outcome Based Learning* disingkat OBL), Capaian Pembelajaran Lulusan memiliki keselarasan antara Permendikbud No. 3 Tahun 2020 tentang SNDIKTI, serta rumusan dari Asosiasi Program Studi Desain Komunikasi Visual Indonesia (ASPRODI DKV), Kualifikasi Kerja Nasional Indonesia (KKNI) dan juga penciri program studi.

C. Sebaran Mata Kuliah

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smt r |
|----|---------|---|-----|----------|
| 1 | DKV040 | Pendidikan Kewarganegaraan dan Anti Korupsi | 2 | I |

| | | | | |
|---|--------|-----------------------------------|----|---|
| 2 | DKV041 | Nirmana Dwimatra | 2 | I |
| 3 | DKV042 | Menggambar Garis | 2 | I |
| 4 | DKV001 | Fotografi Dasar | 2 | I |
| 5 | DKV002 | Patra Bali | 2 | I |
| 6 | DKV003 | Filsafat Desain Komunikasi Visual | 2 | I |
| 7 | DKV004 | Ilustrasi | 2 | I |
| 8 | DKV005 | Desain Komunikasi Visual Dasar | 4 | I |
| 9 | DKV006 | Tipografi | 2 | I |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|---------|------------------------------------|-----|------|
| 1 | DKV043 | Pendidikan Agama | 2 | II |
| 2 | DKV044 | Nirmana Trimatra | 2 | II |
| 3 | DKV045 | Ornamen Nusantara | 3 | II |
| 4 | DKV 007 | Desain Komunikasi Visual Media | 4 | II |
| 5 | DKV 008 | Fotografi Desain | 2 | II |
| 6 | DKV 009 | Komputer Desain | 3 | II |
| 7 | DKV 010 | Psikologi Desain Komunikasi Visual | 2 | II |
| 8 | DKV 011 | Semiotika Desain Komunikasi Visual | 2 | II |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|---------|------------------|-----|------|
| 1 | DKV046 | Bahasa Indonesia | 2 | III |
| 2 | DKV047 | Bahasa Inggris | 2 | III |

| | | | | |
|---|---------|---|----|-----|
| 3 | DKV 012 | Estetika Desain Komunikasi Visual | 2 | III |
| 4 | DKV 013 | Animasi | 3 | III |
| 5 | DKV 014 | Ilustrasi Bali | 3 | III |
| 6 | DKV 015 | Sosiologi Desain | 2 | III |
| 7 | DKV 016 | Desain Komunikasi Visual Persuasif | 4 | III |
| 8 | DKV 017 | Presentasi Desain | 2 | III |
| 9 | DKV 018 | Metodologi Pengkajian dan Penciptaan Desain Komunikasi Visual | 2 | III |
| | | | 22 | III |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|---------|---|-----|------|
| 1 | DKV048 | Pendidikan Pancasila dan Wawasan Kebangsaan | 2 | IV |
| 2 | DKV049 | Menggambar Perspektif | 2 | IV |
| 3 | DKV 019 | Desain Laman | 3 | IV |
| 4 | DKV 020 | Desain Lingkungan | 3 | IV |
| 5 | DKV 021 | Reka Amarasi | 3 | IV |
| 6 | DKV 022 | Nyastra Rupa | 3 | IV |
| 7 | DKV 023 | Cetak Inovatif | 3 | IV |
| 8 | DKV 024 | Desain Penjenamaan Bali | 3 | IV |
| | | | 22 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|---------|--|-----|------|
| 1 | DKV 025 | Modul Nusantara Desainer Komunikasi Visual | 2 | V |

| | | | | |
|---|---------|-------------------------|----|---|
| 2 | DKV 026 | Media Publikasi Digital | 3 | V |
| 3 | DKV 027 | Grafis Cukil Kayu | 3 | V |
| 4 | DKV 028 | Desain Digital | 3 | V |
| 5 | DKV 029 | Audio Visual | 3 | V |
| 6 | DKV 030 | Typografi Dasar | 3 | V |
| 7 | DKV 031 | Komik Tradisi Bali | 3 | V |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|----------------------------|-----------------------------------|-----|------|
| | MBKM: Magang/Praktik Kerja | | | |
| 1 | DKV050 | Studi Kasus | 3 | VI |
| 2 | DKV051 | Promosi dan Pemasaran Digital | 3 | VI |
| 3 | DKV052 | Workshop | 3 | VI |
| 4 | DKV053 | Seminar | 3 | VI |
| 5 | DKV032 | Literasi Desain Komunikasi Visual | 2 | VI |
| 6 | DKV033 | Produksi Desain Komunikasi Visual | 6 | VI |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|----------------------------|---|-----|------|
| | MBKM: Magang/Praktik Kerja | | | |
| 1 | DKV054 | Riset Dasar | 3 | VII |
| 2 | DKV055 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VII |
| 3 | DKV056 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VII |
| 4 | DKV057 | Diseminasi | 6 | VII |
| 5 | DKV034 | Literasi Digital Desain Komunikasi Visual | 2 | VII |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|----------------------------|---|-----|------|
| | MBKM: Magang/Praktik Kerja | | | |
| 1 | DKV054 | Riset Dasar | 3 | VIII |
| 2 | DKV055 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VIII |
| 3 | DKV056 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VIII |
| 4 | DKV057 | Diseminasi | 6 | VIII |
| 5 | DKV034 | Literasi Digital Desain Komunikasi Visual | 2 | VIII |
| | | | 20 | |

*MBKM Semester VIII bagi mahasiswa yang tidak mengambil MBKM semester sebelumnya secara penuh

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|--------------------------|--|-----|------|
| | MBKM: Kegiatan Wirausaha | | | |
| 1 | DKV050 | Studi Kasus | 3 | VI |
| 2 | DKV051 | Promosi dan Pemasaran Digital | 3 | VI |
| 3 | DKV052 | Workshop | 3 | VI |
| 4 | DKV053 | Seminar | 3 | VI |
| 5 | DKV032 | Literasi Desain Komunikasi Visual | 2 | VI |
| 6 | DKV035 | Ekonomi Kreatif Desain Komunikasi Visual | 6 | VI |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|--------------------------|-----------------------|-----|------|
| | MBKM: Kegiatan Wirausaha | | | |
| 1 | DKV054 | Riset Dasar | 3 | VII |
| 2 | DKV055 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VII |

| | | | | |
|---|--------|---|----|-----|
| 3 | DKV056 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VII |
| 4 | DKV057 | Diseminasi | 6 | VII |
| 5 | DKV032 | Literasi Digital Desain Komunikasi Visual | 2 | VII |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|--------------------------|---|-----|------|
| | MBKM: Kegiatan Wirausaha | | | |
| 1 | DKV054 | Riset Dasar | 3 | VIII |
| 2 | DKV055 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VIII |
| 3 | DKV056 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VIII |
| 4 | DKV057 | Diseminasi | 6 | VIII |
| 5 | DKV032 | Literasi Digital Desain Komunikasi Visual | 2 | VIII |
| | | | 20 | |

*MBKM Semester VIII bagi mahasiswa yang tidak mengambil MBKM semester sebelumnya secara penuh

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|-------------------------------|-----------------------------------|-----|------|
| | MBKM: Studi/Projek Independen | | | |
| 1 | DKV050 | Studi Kasus | 3 | VI |
| 2 | DKV051 | Promosi dan Pemasaran Digital | 3 | VI |
| 3 | DKV052 | Workshop | 3 | VI |
| 4 | DKV053 | Seminar | 3 | VI |
| 5 | DKV032 | Literasi Desain Komunikasi Visual | 2 | VI |
| 6 | DKV033 | Produksi Desain Komunikasi Visual | 6 | VI |

| | | | | |
|--|--|--|----|--|
| | | | 20 | |
|--|--|--|----|--|

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|-------------------------------|---|-----|------|
| | MBKM: Studi/Projek Independen | | | |
| 1 | DKV054 | Riset Dasar | 3 | VII |
| 2 | DKV055 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VII |
| 3 | DKV056 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VII |
| 4 | DKV057 | Diseminasi | 6 | VII |
| 5 | DKV034 | Literasi Digital Desain Komunikasi Visual | 2 | VII |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|-------------------------------|---|-----|------|
| | MBKM: Studi/Projek Independen | | | |
| 1 | DKV054 | Riset Dasar | 3 | VIII |
| 2 | DKV055 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VIII |
| 3 | DKV056 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VIII |
| 4 | DKV057 | Diseminasi | 6 | VIII |
| 5 | DKV034 | Literasi Digital Desain Komunikasi Visual | 2 | VIII |
| | | | 20 | |

*MBKM Semester VIII bagi mahasiswa yang tidak mengambil MBKM semester sebelumnya secara penuh

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|------------------------|-------------|-----|------|
| | MBKM: Penelitian/Riset | | | |
| 1 | DKV050 | Studi Kasus | 3 | VI |

| | | | | |
|---|--------|-------------------------------------|----|----|
| 2 | DKV051 | Promosi dan Pemasaran Digital | 3 | VI |
| 3 | DKV052 | Workshop | 3 | VI |
| 4 | DKV053 | Seminar | 3 | VI |
| 5 | DKV032 | Literasi Desain Komunikasi Visual | 2 | VI |
| 6 | DKV036 | Pengkajian Desain Komunikasi Visual | 6 | VI |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|------------------------|---|-----|------|
| | MBKM: Penelitian/Riset | | | |
| 1 | DKV054 | Riset Dasar | 3 | VII |
| 2 | DKV055 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VII |
| 3 | DKV056 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VII |
| 4 | DKV057 | Diseminasi | 6 | VII |
| 5 | DKV034 | Literasi Digital Desain Komunikasi Visual | 2 | VII |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|------------------------|---|-----|------|
| | MBKM: Penelitian/Riset | | | |
| 1 | DKV054 | Riset Dasar | 3 | VIII |
| 2 | DKV055 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VIII |
| 3 | DKV056 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VIII |
| 4 | DKV057 | Diseminasi | 6 | VIII |
| 5 | DKV034 | Literasi Digital Desain Komunikasi Visual | 2 | VIII |
| | | | 20 | |

*MBKM Semester VIII bagi mahasiswa yang tidak mengambil MBKM semester sebelumnya secara penuh.

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|--------------------------|--|-----|------|
| | MBKM: Projek Kemanusiaan | | | |
| 1 | DKV050 | Studi Kasus | 3 | VI |
| 2 | DKV051 | Promosi dan Pemasaran Digital | 3 | VI |
| 3 | DKV052 | Workshop | 3 | VI |
| 4 | DKV053 | Seminar | 3 | VI |
| 5 | DKV032 | Literasi Desain Komunikasi Visual | 2 | VI |
| 6 | DKV037 | Desain Komunikasi Visual Penyadaran | 6 | VI |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|--------------------------|--|-----|------|
| | MBKM: Projek Kemanusiaan | | | |
| 1 | DKV054 | Riset Dasar | 3 | VII |
| 2 | DKV055 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VII |
| 3 | DKV056 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VII |
| 4 | DKV057 | Diseminasi | 6 | VII |
| 5 | DKV034 | Literasi Digital Desain Komunikasi Visual | 2 | VII |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|---------|---------|-----|------|
|----|---------|---------|-----|------|

| | | | | |
|---|--------------------------|---|----|------|
| | MBKM: Projek Kemanusiaan | | | |
| 1 | DKV054 | Riset Dasar | 3 | VIII |
| 2 | DKV055 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VIII |
| 3 | DKV056 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VIII |
| 4 | DKV057 | Diseminasi | 6 | VIII |
| 5 | DKV034 | Literasi Digital Desain Komunikasi Visual | 2 | VIII |
| | | | 20 | |

*MBKM Semester VIII bagi mahasiswa yang tidak mengambil MBKM semester sebelumnya secara penuh.

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|--------------------------|-----------------------------------|-----|------|
| | MBKM: Asistensi Mengajar | | | |
| 1 | DKV050 | Studi Kasus | 3 | VI |
| 2 | DKV051 | Promosi dan Pemasaran Digital | 3 | VI |
| 3 | DKV052 | Workshop | 3 | VI |
| 4 | DKV053 | Seminar | 3 | VI |
| 5 | DKV032 | Literasi Desain Komunikasi Visual | 2 | VI |
| 6 | DKV038 | Mengajar Desain Komunikasi Visual | 6 | VI |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|--------------------------|------------------------------------|-----|------|
| | MBKM: Asistensi Mengajar | | | |
| 1 | DKV054 | Riset Dasar | 3 | VII |
| 2 | DKV055 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VII |
| 3 | DKV056 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VII |
| 4 | DKV057 | Diseminasi | 6 | VII |
| 5 | DKV034 | Literasi Digital Desain Komunikasi | 2 | VII |

| | | | | |
|--|--|--------|----|--|
| | | Visual | | |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|--------------------------|---|-----|------|
| | MBKM: Asistensi Mengajar | | | |
| 1 | DKV054 | Riset Dasar | 3 | VIII |
| 2 | DKV055 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VIII |
| 3 | DKV056 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VIII |
| 4 | DKV057 | Diseminasi | 6 | VIII |
| 5 | DKV034 | Literasi Digital Desain Komunikasi Visual | 2 | VIII |
| | | | 20 | |

*MBKM Semester VIII bagi mahasiswa yang tidak mengambil MBKM semester sebelumnya secara penuh.

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|----------------------------------|--------------------------------------|-----|------|
| | MBKM: Membangun Desa/KKN Tematik | | | |
| 1 | DKV050 | Studi Kasus | 3 | VI |
| 2 | DKV051 | Promosi dan Pemasaran Digital | 3 | VI |
| 3 | DKV052 | Workshop | 3 | VI |
| 4 | DKV053 | Seminar | 3 | VI |
| 5 | DKV032 | Literasi Desain Komunikasi Visual | 2 | VI |
| 6 | DKV039 | Desain Komunikasi Visual Mengabdikan | 6 | VI |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|---------|---------|-----|------|
|----|---------|---------|-----|------|

| MBKM: Membangun Desa/KKN Tematik | | | | |
|----------------------------------|--------|---|----|-----|
| 1 | DKV054 | Riset Dasar | 3 | VII |
| 2 | DKV055 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VII |
| 3 | DKV056 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VII |
| 4 | DKV057 | Diseminasi | 6 | VII |
| 5 | DKV034 | Literasi Digital Desain Komunikasi Visual | 2 | VII |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----------------------------------|---------|---|-----|------|
| MBKM: Membangun Desa/KKN Tematik | | | | |
| 1 | DKV054 | Riset Dasar | 3 | VIII |
| 2 | DKV055 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VIII |
| 3 | DKV056 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VIII |
| 4 | DKV057 | Diseminasi | 6 | VIII |
| 5 | DKV034 | Literasi Digital Desain Komunikasi Visual | 2 | VIII |
| | | | 20 | |

*MBKM Semester VIII bagi mahasiswa yang tidak mengambil MBKM semester sebelumnya secara penuh

4.5. Program Studi Fotografi

A. Profil Lulusan

Kurikulum Program Studi Fotografi FSRD ISI Denpasar disusun sebagai implementasi dari visi misi program studi yang tercermin dalam profil lulusan. Profil lulusan yang diharapkan dari kurikulum ini adalah lulusan Program Studi Fotografi memiliki kompetensi dalam menggagas, berkarya, mewujudkan, dan mempresentasikan karya seni fotografi yang kreatif dan inovatif berbasis kearifan lokal berwawasan universal. Lulusan Program Studi Fotografi mampu

mendayagunakan kemampuannya dalam mengatasi permasalahan terkait kreativitas dan inovasi di bidang fotografi yang dibutuhkan masyarakat.

Profil lulusan Program Studi Fotografi FSRD ISI Denpasar, sesuai dengan visi dan misi Program Studi memiliki kompetensi sebagai Pengkaji, Pencipta, Pembina dan Pelaku Wirausaha bidang Fotografi berbasis kearifan lokal (indigenous), berwawasan universal, sesuai KKNI 6.

- Pengkaji, menunjuk kompetensi analisis, diproyeksikan sebagai peneliti, penulis, kritikus, konsultan, dan kurator fotografi.
- Pencipta, menunjuk kompetensi sebagai fotografer: komersial, jurnalistik dan seni, serta kreator konten sosial media.
- Pembina, menunjuk kompetensi analisis diproyeksikan sebagai pendidik, instruktur, narasumber, penyuluh, pamong budaya, dan tutor fotografi
- Pelaku Wirausaha, menunjuk kompetensi sebagai penyaji, pengusaha: studio foto, printing, dan rental peralatan fotografi; even organisir pameran fotografi; pengelola galeri/museum fotografi yang melayani penyediaan stok foto untuk media dan publikasi umum lainnya. Pelaku wirausaha menjalankan proses bisnis secara kreatif, inovatif, dan profesional, dalam menjawab kompetisi bidang fotografi baik skala lokal, nasional, maupun internasional. Keempat profil lulusan tersebut melekat pada lulusan program studi Fotografi dengan gelar S1 Sarjana Seni (S.Sn).

B. Standar Kompetensi Lulusan

Dari penetapan profil lulusan tersebut dapat dirinci kompetensi yang dibutuhkan untuk menyandang profil lulusan tersebut. Tabulasi ini merupakan hasil dari diskusi dengan organisasi profesi, asosiasi program studi, stakeholders, masyarakat yang membutuhkan dan juga informasi dari alumni yang profesional.

Tabel 15. Penjabaran Profil Lulusan ke Dalam Kompetensi Program Studi Fotografi

| No | Profil Lulusan | Kompetensi yang dibutuhkan | Peluang Profesi |
|----|----------------------|--|--|
| 1 | Fotografer Komersial | <ul style="list-style-type: none"> ● Penguasaan teori, konsep, ide prinsip fotografi komersial ● Menguasai komunikasi dan presentasi yang baik ● Pengetahuan eksposur ● Pengetahuan genre fotografi ● Pengetahuan teknik pengambilan gambar ● Pengetahuan sudut pengambilan gambar | <ul style="list-style-type: none"> ● Fotografer profesional ● <i>Digital Content Creator</i> ● Konseptor ● Konsultan ● DOP (<i>director of photography</i>) ● Editor foto ● Pemilik studio foto |

| | | | |
|---|--------------------------------------|---|---|
| | | <ul style="list-style-type: none"> • Keterampilan menyusun komposisi • Pengetahuan seputar lensa • Keterampilan editing | |
| 2 | Fotografer Jurnalistik | <ul style="list-style-type: none"> • Penguasaan teori, berpikir kritis melalui harmonisasi keilmuan, keterampilan teknis, dan estetika yang berlandaskan pada Kode Etik Jurnalistik. • Memiliki kepekaan fenomena sosial. | <ul style="list-style-type: none"> • Jurnalis berbagai platform media: • Jurnalis/pewartanya • Analis data • Infografer • Kreator konten jurnalistik • Peneliti kajian media dan jurnalistik • Pengajar jurnalistik • Konsultan media • Humas instansi |
| 3 | Fotografer Seni (fine art fotografi) | <ul style="list-style-type: none"> • Penguasaan teori estetika, konsep, ide, prinsip dan teknis fotografi • wawasan seni fotografi dan budaya lokal serta global • Mampu menyusun konsep fotografi • Memiliki intuisi estetik dan pemahaman aplikasi estetika visual fotografi • Berpikir Kreatif dan Inovatif | <ul style="list-style-type: none"> • Seniman fotografi • Kritikus foto • Kurator • Gallery fotografi • EO (Event Organiser) |
| 4 | Pendidik / Pengelola pendidikan | <ul style="list-style-type: none"> • Pengetahuan tentang ilmu fotografi yang luas • Memiliki kemampuan pedagogik • Kompetensi Kepribadian (kepribadian yang mantap, berahlak mulia, arif dan berwibawa serta menjadi teladan) • Bernalar pikir ilmiah | <ul style="list-style-type: none"> • Instruktur • Pengajar • Pemilik kursus fotografi |
| 5 | Peneliti | <ul style="list-style-type: none"> • Memiliki wawasan yang luas dan mendalam tentang | <ul style="list-style-type: none"> • Penulis photobook • Kurator |

| | | | |
|---|-----------|--|--|
| | | <p>bidang fotografi yang akan diteliti.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Mampu membangun hubungan yang akrab dengan situasi sosial yang diteliti. ● Memiliki kepekaan untuk melihat setiap gejala yang ada pada situasi sosial. ● Mampu menggali sumber data dengan observasi partisipan, wawancara mendalam secara triangulasi, serta sumber-sumber lain. ● Mampu menganalisis data kualitatif secara induktif berkesinambungan. ● Mampu menguji kredibilitas, dependabilitas, confirmabilitas, dan transferabilitas hasil penelitian. ● Mampu menghasilkan temuan pengetahuan, mengkonstruksi fenomena, dan ilmu baru. ● Mampu membuat laporan secara sistematis. ● Mampu membuat abstraksi hasil penelitian. ● Mampu mengkomunikasikan hasil penelitian kepada orang banyak. | <ul style="list-style-type: none"> ● Penulis fotografi |
| 6 | Wirausaha | <ul style="list-style-type: none"> ● Kemampuan setrategi manajerial ● Kemampuan pemasaran. ● Kemampuan interpersonal. ● Kemampuan dasar | <ul style="list-style-type: none"> ● Studio foto ● Printing ● Rental peralatan fotografi ● Stock foto ● Konten creator social |

| | | | |
|--|--|---|----------------------|
| | | manajemen. • Kemampuan leadership dan kemampuan decision maker | media • Konseptor |
|--|--|---|----------------------|

C. Penjabaran Standar Kompetensi Lulusan ke dalam Capaian Pembelajaran Lulusan

Pada tabel di atas dapat dirumuskan beberapa kompetensi yang dibutuhkan untuk membentuk profil lulusan program studi. Penjabaran kompetensi tersebut dielaborasi dengan arahan kebijakan kampus merdeka, sehingga dihasilkan rumusan capaian pembelajaran yang dibutuhkan dalam pengembangan kurikulum MBKM. Kompetensi yang dibutuhkan dirangkum dan diringkas, agar dapat mengerucut menjadi capaian pembelajaran.

Tabel 16. Penjabaran Kompetensi ke Dalam Capaian Pembelajaran Program Studi Fotografi

| No | Kompetensi Profil Lulusan | Rumusan Capaian Pembelajaran |
|----|---------------------------|--|
| 1. | Fotografer Komersial | Mampu mengerjakan project foto komersial secara kreativitas dan inovasi dalam wujud pelayanan jasa fotografi secara profesional di dunia kerja, baik secara mandiri maupun di dalam tim. |
| 2. | Fotografer Jurnalistik | Mampu mengabadikan bentuk-bentuk peristiwa yang menitikberatkan kreativitas dan inovasi di bidang foto jurnalistik yang profesional, beretika, dan menjunjung tinggi profesi. |
| 3. | Fotografer Seni | Mampu membuat karya fotografi yang menekankan aspek seni, kreativitas, dan inovasi yang berorientasi pada ekspresi pribadi penciptanya. Mampu menyajikan setiap hasil karya cipta dan hasil kajian fotografi dalam bentuk pameran karya fotografi dengan pendekatan manajemen fotografi (tata kelola). |
| 4 | Peneliti | Mampu melakukan aktivitas menggunakan sistem tertentu dalam memperoleh |

| | | |
|---|-----------|---|
| | | pengetahuan atau individu yang melakukan sejumlah praktik-praktik di mana secara tradisional dapat dikaitkan dengan kegiatan pendidikan, pemikiran, atau filosofis. Menggunakan metode ilmiah. |
| 5 | Pendidik | Mampu mendidik dengan baik (kemampuan dalam mengelola interaksi pembelajaran, yang meliputi: pemahaman dan pengembangan potensi peserta didik, perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran dan sistem evaluasi pembelajaran). |
| 6 | Wirausaha | Mampu mengidentifikasi, mengembangkan, dan membawa visi ke dalam kehidupan. Visi tersebut bisa berupa ide inovatif, peluang, cara yang lebih baik dalam menjalankan sesuatu. Hasil akhir dari proses tersebut adalah penciptaan usaha baru yang dibentuk pada kondisi risiko atau ketidakpastian. |

Dalam konteks profesional pada masyarakat, seorang lulusan fotografi dapat menjadi fotografer komersial, fotografer jurnalistik, fotografer seni, peneliti, pendidik, wirausaha. Ciri khas prodi yang sesuai dengan Visi-Misi adalah pengetahuan budaya dalam fotografi (*culture based photography*) dengan kemampuan yang lentur dalam mengolah sumber budaya dalam fotografi.

D. Capaian Pembelajaran

1) Penetapan Kemampuan Lulusan

Dari penetapan profil lulusan tersebut dapat dirinci kemampuan lulusan yang dibutuhkan untuk merumuskan capaian pembelajaran lulusan (CPL). Tabulasi ini merupakan hasil dari diskusi dengan organisasi profesi, asosiasi program studi, stakeholders, masyarakat yang membutuhkan, informasi dari alumni yang profesional dalam acara FGD yang telah dilakukan sebelumnya pada tanggal 20 Mei 2021. Penjabaran Kemampuan Lulusan dapat dicapai melalui proses pembelajaran dengan mengacu pada Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) 84 SKS di dalam kampus dan 60 SKS di luar kampus melalui program pembelajaran Merdeka Belajar Kampus Merdeka.

Tabel 17. Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) Program Studi Fotografi

| | |
|-----|---|
| CP1 | Mampu menerapkan pengetahuan sains dasar, sosial humaniora, |
|-----|---|

| | |
|------|---|
| | rekayasa dan estetika dalam bidang fotografi |
| CP2 | Mampu merancang dan mengembangkan gagasan, sistem, atau proses yang diperlukan untuk mendukung kegiatan rekayasa di bidang fotografi dengan memanfaatkan sumber daya lokal dan nasional |
| CP3 | Mampu merancang dan melaksanakan eksperimen fotografi dengan metodologi yang benar, serta menganalisis dan menginterpretasikan data dengan tepat |
| CP4 | Mampu mengidentifikasi, merumuskan, menganalisis, serta menyelesaikan permasalahan di bidang fotografi |
| CP5 | Mampu menggunakan metode, keterampilan, dan perangkat moderen yang diperlukan dalam bidang fotografi |
| CP6 | Mampu berkomunikasi yang efektif secara lisan dan tulisan, baik dalam lingkungan fotografi, maupun masyarakat umum. |
| CP7 | Memiliki pengetahuan tentang isu-isu terkini yang berkaitan dengan bidang fotografi |
| CP8 | Mampu bekerjasama dalam tim interdisiplin, multidisiplin maupun multikultur. |
| CP9 | Memiliki tanggungjawab dan etika profesional |
| CP10 | Mampu memahami kebutuhan akan pembelajaran sepanjang hayat dengan literasi data, literasi teknologi dan literasi manusia. |

2) Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)

Sebagai sebuah institusi pendidikan, maka sudah barang tentu kurikulumnya mengacu ke pencapaian kompetensi profil lulusan melalui capaian pembelajaran. Sesuai kedalaman materi yang diamanatkan oleh Dirjen DIKTI, dimana untuk strata 1 dan diploma empat menggunakan taksonomi pembelajaran yang dikeluarkan oleh Bloom yang direvisi oleh Anderson dan Kratwohl (2001) yaitu *cognitive domain level 6*. Oleh karena acuan tersebut digunakan untuk menyusun tabel capaian pembelajaran lulusan sebagai berikut.

Tabel 18. Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) Program Studi Fotografi

| UNSUR DESKRIPSI | KETERAMPILAN KHUSUS | | |
|--|--|---|---|
| | Deskripsi Generik Level 6 | Unsur Deskripsi Fotografi | Deskripsi Keterampilan Khusus |
| Mampu melakukan kajian, dengan metode analisis, interpretasi, dan evaluasi | Mampu mengaplikasikan ilmu pengetahuan, teknologi dan ilmu fotografi dalam | Mampu membuat proposal dan konsep penelitian dalam bidang fotografi untuk persiapan | Mampu menerapkan prosedur penelitian ilmiah untuk menghasilkan sebuah penelitian fotografi dengan analisis deskriptif (descriptif |

| | | | |
|--|--|---|---|
| terhadap beragam fotografi dalam bentuk karya tulis ilmiah. | penyelesaian tugas-tugas akademik | penyelesaian Tugas Akhir dalam bentuk Skripsi | analysis) |
| Mampu menciptakan konsep fotografi secara profesional, melalui ide, gagasan, ekspresi, intensi, dan inovasi, serta pengalaman estetis dalam menangkap fenomena yang sedang berkembang. | Mampu mengaplikasikan berbagai teori fotografi dan memanfaatkan IPTEKS mutakhir dalam proses perwujudan konsep fotografi. | Mampu membuat konsep fotografi dengan menggunakan berbagai pendekatan: estetika, etnosains, budaya, ergonomi, sosiologi, antropologi, sejarah, semiotika, filsafat, dan fotografi, dengan mengikuti tahapan-tahapan exploration, experimentation, forming, analisis, sintesis dan evaluasi. | Mampu melakukan proses pembuatan konsep karya fotografi dengan memanfaatkan bahan dan teknik berkarya secara professional, untuk menunjukkan hasil dalam bentuk sketsa manual maupun digital, konsep, model dan karya fotografi yang kreatif, sebagai sebuah solusi permasalahan dan adaptasi terhadap perkembangan lingkungan. |
| Mampu menyajikan setiap hasil karya cipta dan hasil kajian fotografi dalam bentuk pameran karya fotografi dengan pendekatan manajemen fotografi (tata kelola) | Mampu mengaplikasikan bidang keahliannya dan memanfaatkan IPTEKS dalam kegiatan pameran, serta mampu beradaptasi dengan lingkungan | Mampu merancang tempat dan pola pameran sesuai kondisi lingkungan, tema dan objek karya fotografi yang akan dipamerkan | Mampu merancang pameran dengan memanfaatkan ruang dan material untuk menampilkan karya fotografi yang inovatif dalam meningkatkan, kualitas karya fotografi, mengkritisi karya fotografi dan meningkatkan fotografi masyarakat yang berbudaya. |

Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) tersebut yang masih bersifat umum, diturunkan kembali agar lebih aplikatif dan mudah dielaborasikan ke dalam kurikulum. Capaian pembelajaran dibagi ke dalam empat aspek yaitu sikap dan tata nilai, pengetahuan, keterampilan khusus dan keterampilan umum. Masing-masing aspek ini ditentukan dari Standar Nasional Pendidikan Tinggi (SN DIKTI), Asosiasi Profesi yang dalam Pendidikan fotografi Indonesia dikenal dengan Asosiasi Program Studi Fotografi Indonesia (SOFIA) dan Ciri Khas Perguruan Tinggi. Aspek dari capaian pembelajaran ini tetap mengacu pada profil lulusan yang telah ditetapkan sebelumnya.

3) Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)

Tabel 19. Capaian Pembelajaran mata Kuliah (CPMK) Program Studi Fotografi

| Aspek | Level | Capaian Pembelajaran |
|-------|-------|---|
| Sikap | S1 | Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius |
| | S2 | Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika |
| | S3 | Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara dan peradaban berdasarkan Pancasila |
| | S4 | Berperan sebagai warga Negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada Negara dan Bangsa. |
| | S5 | Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan serta pendapat atau temuan orisinal orang lain. |
| | S6 | Bekerjasama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan. |
| | S7 | Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara |
| | S8 | Menginternalisasi nilai, norma dan etika akademik |

| | | |
|-------------------|-------|--|
| | S9 | Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan dibidang keahliannya secara mandiri. |
| | S10 | Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan dan kewirausahaan |
| | S11 | Adaptif dan terbuka terhadap perubahan lingkungan, perkembangan masyarakat dan kemajuan teknologi. |
| | S12 | Bangga dan bertanggungjawab terhadap pelestarian nilai kearifan lokal dalam mengembangkan karya fotografi maupun karya tulis secara ilmiah, etik, moral dan akademis. |
| Aspek | Level | Capaian Pembelajaran |
| Keterampilan Umum | KU1 | Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan atau teknologi, sesuai dengan bidang keahliannya; |
| | KU2 | Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu dan terukur; |
| | KU3 | 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 fotografi atau kritik fotografi; |
| | KU4 | Menyusun deskripsi seintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan Tugas Akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi; |
| | KU5 | Mampu mengambil putusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah dibidang keahliannya (fotografi), berdasarkan hasil analisis informasi dan data; |
| | KU6 | Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun diluar negeri; |

| | | |
|---------------------|-------|---|
| | KU7 | Mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggung jawabnya; |
| | KU8 | Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada di bawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri; |
| | KU9 | Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi; |
| Aspek | Level | Capaian Pembelajaran |
| Keterampilan Khusus | KK1 | Memiliki keterampilan dan kepekaan mengolah unsur rupa/fotografi dengan mempertimbangkan prinsip fotografi. |
| | KK2 | Memiliki keterampilan memotret secara konvensional/manual maupun digital. |
| | KK3 | Memiliki keterampilan mengolah foto baik secara konvensional/ manual maupun digital. |
| | KK4 | Mampu mengoperasikan perangkat teknologi digital untuk mendukung aplikasi karya fotografi. |
| | KK5 | Mampu mengimplementasikan keterampilan teknik fotografi dalam olah visual secara manual melalui pendekatan estetik dan artistik; |
| | KK6 | Mampu menghasilkan fotografi secara kreatif disertai kemampuan mendeskripsikan dan menyusun tulisan ilmiah; |
| | KK7 | Mampu merumuskan proses kerja fotografi baik konsep maupun gambar kerja secara ilmiah; |
| | KK8 | Mampu mengkaji dan mengkritisi sumber kajian fotografi melalui pendekatan ilmu seni, sosial, budaya dan teknologi; |
| | KK9 | Mampu merancang konsep dan menyajikan |

| | | |
|-------------|-----------|--|
| | | karya fotografi dalam pameran secara mandiri; |
| | KK10 | Mampu mengkurasi pameran fotografi, baik dalam konsep pameran tunggal atau kelompok; |
| | KK11 | Mensinergikan nilai-nilai filosofi dan makna seni dan fotografi yang dimiliki setiap etnis/daerah/nusantara. |
| | KK12 | Mengaplikasikan teknologi moderen dan manual dalam mengelola kinerja dalam pengembangan fotografi. |
| Aspek | Kedalaman | Capaian Pembelajaran |
| Pengetahuan | P1 | Menguasai teori dasar (fotografi, estetika, utilitas) dan konsep fotografi sehingga mampu menerapkan dan menganalisis karya fotografi; |
| | P2 | Menguasai pengetahuan dan keterampilan fotografi secara luas dan mampu mengimplementasikan ke dalam wujud karya fotografi; |
| | P3 | Menguasai pengetahuan bahan dan teknologi dalam fotografi; |
| | P4 | Menguasai pengetahuan penunjang fotografi sehingga mampu mewujudkan dan menganalisis karya fotografi. |
| | P5 | Menguasai ilmu sejarah fotografi serta perkembangannya, sehingga mampu menganalisis berbagai karya fotografi; |
| | P6 | Menguasai kemampuan mengkonsep dan teknis untuk memperluas wawasan dalam analisis fotografi; |
| | P7 | Menguasai konsep fotografi dan metodologi fotografi; |
| | P8 | Memiliki pikiran kritis dan logis dalam menganalisis berbagai karya fotografi |
| | P9 | Memiliki kepekaan penghayatan dan pembacaan visual fotografi sehingga dapat mencari solusi berbagai permasalahan dalam berbagai kasus |

| | | |
|--|--|-----------------------------------|
| | | dan wacana dalam dunia fotografi. |
|--|--|-----------------------------------|

E. Sebaran Mata Kuliah Prodi Fotografi

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|---------|---|-----|------|
| 1 | FTG046 | Pendidikan Kewarganegaraan dan Anti Korupsi | 2 | I |
| 2 | FTG001 | Nirmana | 2 | I |
| 3 | FTG002 | Teknik Fotografi Dasar | 4 | I |
| 4 | FTG003 | Komposisi Foto | 2 | I |
| 5 | FTG004 | Tata Cahaya | 2 | I |
| 6 | FTG005 | Aplikasi Komputer Editing | 2 | I |
| 7 | FTG006 | Teori Komunikasi | 2 | I |
| 8 | FTG007 | Filsafat Fotografi | 2 | I |
| 9 | FTG008 | Menggambar | 2 | I |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|---------|------------------------------------|-----|------|
| 1 | FTG047 | Pendidikan Agama | 2 | II |
| 2 | FTG009 | Teknik Fotografi Pengembangan | 4 | II |
| 3 | FTG010 | Foto Studio Pencahayaan Dasar | 2 | II |
| 4 | FTG011 | Metode Penciptaan Seni Fotografi | 2 | II |
| 5 | FTG012 | Foto Model | 2 | II |
| 6 | FTG013 | Cetak Konvensional dan Kamar Gelap | 2 | II |
| 7 | FTG014 | Kritik Fotografi | 2 | II |

| | | | | |
|---|--------|--------------------------|----|----|
| 8 | FTG015 | Aplikasi Komputer Desain | 2 | II |
| 9 | FTG016 | Sejarah Fotografi | 2 | II |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|---------|---------------------------------|-----|------|
| 1 | FTG048 | Bahasa Indonesia | 2 | III |
| 2 | FTG049 | Bahasa Inggris | 2 | III |
| 3 | FTG017 | Fotografi Alam Benda | 4 | III |
| 4 | FTG018 | Foto Studio Mahir | 3 | III |
| 5 | FTG019 | Foto Pra Nikah | 2 | III |
| 6 | FTG020 | Etnofotografi | 3 | III |
| 7 | FTG021 | Metodologi Pengkajian Fotografi | 2 | III |
| 8 | FTG022 | Foto Ilustrasi | 2 | III |
| 9 | FTG023 | Videografi | 2 | III |
| | | | 22 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|---------|---|-----|------|
| 1 | FTG050 | Pendidikan Pancasila dan Wawasan Kebangsaan | 2 | IV |
| 2 | FTG051 | Estetika Visual | 2 | IV |
| 3 | FTG024 | Fotografi Alam | 3 | IV |
| 4 | FTG025 | Foto Jurnalistik | 3 | IV |
| 5 | FTG026 | Fotografi Konsep | 3 | IV |
| 6 | FTG027 | Instalasi Fotografi | 2 | IV |
| 7 | FTG028 | Fotografi Ekspresi | 3 | IV |

| | | | | |
|---|--------|------------------------------|----|----|
| 8 | FTG029 | Fotografi Mode | 2 | IV |
| 9 | FTG030 | Metode Presentasi Multimedia | 2 | IV |
| | | | 22 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|---------|-----------------------------------|-----|------|
| 1 | FTG031 | Modul Nusantara Maestro Fotografi | 2 | V |
| 2 | FTG032 | Fotografi Produk | 3 | V |
| 3 | FTG033 | Fotografi Aplikatif | 3 | V |
| 4 | FTG034 | Fotografi Ekspedisi | 3 | V |
| 5 | FTG035 | Teknik Fotografi Panggung | 3 | V |
| 6 | FTG036 | Narasi Visual | 3 | V |
| 7 | FTG037 | Fotografi Pertunjukan | 3 | V |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|----------------------------|-------------------------------|-----|------|
| | MBKM: Magang/Praktik Kerja | | | |
| 1 | FTG052 | Studi Kasus | 3 | VI |
| 2 | FTG053 | Promosi dan Pemasaran Digital | 3 | VI |
| 3 | FTG054 | Workshop | 3 | VI |
| 4 | FTG055 | Seminar | 3 | VI |
| 5 | FTG038 | Literasi Fotografi | 2 | VI |
| 6 | FTG039 | Produksi Fotografi | 6 | VI |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|----------------------------|----------------------------|-----|------|
| | MBKM: Magang/Praktik Kerja | | | |
| 1 | FTG056 | Riset Dasar | 3 | VII |
| 2 | FTG057 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VII |
| 3 | FTG058 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VII |
| 4 | FTG059 | Diseminasi | 6 | VII |
| 5 | FTG040 | Literasi Digital Fotografi | 2 | VII |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|----------------------------|----------------------------|-----|------|
| | MBKM: Magang/Praktik Kerja | | | |
| 1 | FTG060 | Riset Dasar | 3 | VIII |
| 2 | FTG061 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VIII |
| 3 | FTG062 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VIII |
| 4 | FTG063 | Diseminasi | 6 | VIII |
| 5 | FTG040 | Literasi Digital Fotografi | 2 | VIII |
| | | | 20 | |

*MBKM Semester VIII bagi mahasiswa yang tidak mengambil MBKM semester sebelumnya secara penuh.

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|--------------------------|-------------------------------|-----|------|
| | MBKM: Kegiatan Wirausaha | | | |
| 1 | FTG052 | Studi Kasus | 3 | VI |
| 2 | FTG053 | Promosi dan Pemasaran Digital | 3 | VI |
| 3 | FTG054 | Workshop | 3 | VI |
| 4 | FTG055 | Seminar | 3 | VI |
| 5 | FTG038 | Literasi Fotografi | 2 | VI |

| | | | | |
|---|--------|---------------------------|----|----|
| 6 | FTG041 | Ekonomi Kreatif Fotografi | 6 | VI |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|--------------------------|----------------------------|-----|------|
| | MBKM: Kegiatan Wirausaha | | | |
| 1 | FTG060 | Riset Dasar | 3 | VII |
| 2 | FTG061 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VII |
| 3 | FTG062 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VII |
| 4 | FTG063 | Diseminasi | 6 | VII |
| 5 | FTG040 | Literasi Digital Fotografi | 2 | VII |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|--------------------------|----------------------------|-----|------|
| | MBKM: Kegiatan Wirausaha | | | |
| 1 | FTG060 | Riset Dasar | 3 | VIII |
| 2 | FTG061 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VIII |
| 3 | FTG062 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VIII |
| 4 | FTG063 | Diseminasi | 6 | VIII |
| 5 | FTG040 | Literasi Digital Fotografi | 2 | VIII |
| | | | 20 | |

*MBKM Semester VIII bagi mahasiswa yang tidak mengambil MBKM semester sebelumnya secara penuh.

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|-------------------------------|---------|-----|------|
| | MBKM: Studi/Projek Independen | | | |

| | | | | |
|---|--------|-------------------------------|----|----|
| 1 | FTG052 | Studi Kasus | 3 | VI |
| 2 | FTG053 | Workshop | 3 | VI |
| 3 | FTG054 | Promosi dan Pemasaran Digital | 3 | VI |
| 4 | FTG055 | Seminar | 3 | VI |
| 5 | FTG038 | Literasi Fotografi | 2 | VI |
| 6 | FTG039 | Produksi Fotografi | 6 | VI |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|-------------------------------|----------------------------|-----|------|
| | MBKM: Studi/Projek Independen | | | |
| 1 | FTG060 | Riset Dasar | 3 | VII |
| 2 | FTG061 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VII |
| 3 | FTG062 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VII |
| 4 | FTG063 | Diseminasi | 6 | VII |
| 5 | FTG040 | Literasi Digital Fotografi | 2 | VII |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|-------------------------------|----------------------------|-----|------|
| | MBKM: Studi/Projek Independen | | | |
| 1 | FTG060 | Riset Dasar | 3 | VIII |
| 2 | FTG061 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VIII |
| 3 | FTG062 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VIII |
| 4 | FTG063 | Diseminasi | 6 | VIII |
| 5 | FTG040 | Literasi Digital Fotografi | 2 | VIII |
| | | | 20 | |

*MBKM Semester VIII bagi mahasiswa yang tidak mengambil MBKM semester sebelumnya secara penuh

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|------------------------|-------------------------------|-----|------|
| | MBKM: Penelitian/Riset | | | |
| 1 | FTG052 | Studi Kasus | 3 | VI |
| 2 | FTG053 | Promosi dan Pemasaran Digital | 3 | VI |
| 3 | FTG054 | Workshop | 3 | VI |
| 4 | FTG055 | Seminar | 3 | VI |
| 5 | FTG038 | Literasi Fotografi | 2 | VI |
| 6 | FTG042 | Pengkajian Fotografi | 6 | VI |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|------------------------|----------------------------|-----|------|
| | MBKM: Penelitian/Riset | | | |
| 1 | FTG060 | Riset Dasar | 3 | VII |
| 2 | FTG061 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VII |
| 3 | FTG062 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VII |
| 4 | FTG063 | Diseminasi | 6 | VII |
| 5 | FTG040 | Literasi Digital Fotografi | 2 | VII |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr. |
|----|------------------------|-----------------------|-----|-------|
| | MBKM: Penelitian/Riset | | | |
| 1 | FTG060 | Riset Dasar | 3 | VIII |
| 2 | FTG061 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VIII |
| 3 | FTG062 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VIII |

| | | | | |
|---|--------|----------------------------|----|------|
| 4 | FTG063 | Diseminasi | 6 | VIII |
| 5 | FTG040 | Literasi Digital Fotografi | 2 | VIII |
| | | | 20 | |

*MBKM Semester VIII bagi mahasiswa yang tidak mengambil MBKM semester sebelumnya secara penuh.

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|--------------------------|-------------------------------|-----|------|
| | MBKM: Projek Kemanusiaan | | | |
| 1 | FTG052 | Studi Kasus | 3 | VI |
| 2 | FTG053 | Promosi dan Pemasaran Digital | 3 | VI |
| 3 | FTG054 | Workshop | 3 | VI |
| 4 | FTG055 | Seminar | 3 | VI |
| 5 | FTG038 | Literasi Fotografi | 2 | VI |
| 6 | FTG043 | Fotografi Penyadaran | 6 | VI |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|--------------------------|----------------------------|-----|------|
| | MBKM: Projek Kemanusiaan | | | |
| 1 | FTG060 | Riset Dasar | 3 | VII |
| 2 | FTG061 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VII |
| 3 | FTG062 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VII |
| 4 | FTG063 | Diseminasi | 6 | VII |
| 5 | FTG040 | Literasi Digital Fotografi | 2 | VII |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|--------------------------|----------------------------|-----|------|
| | MBKM: Projek Kemanusiaan | | | |
| 1 | FTG060 | Riset Dasar | 3 | VIII |
| 2 | FTG061 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VIII |
| 3 | FTG062 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VIII |
| 4 | FTG063 | Diseminasi | 6 | VIII |
| 5 | FTG040 | Literasi Digital Fotografi | 2 | VIII |
| | | | 20 | |

*MBKM Semester VIII bagi mahasiswa yang tidak mengambil MBKM semester sebelumnya secara penuh.

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|--------------------------|-------------------------------|-----|------|
| | MBKM: Asistensi Mengajar | | | |
| 1 | FTG052 | Studi Kasus | 3 | VI |
| 2 | FTG053 | Promosi dan Pemasaran Digital | 3 | VI |
| 3 | FTG054 | Workshop | 3 | VI |
| 4 | FTG055 | Seminar | 3 | VI |
| 5 | FTG038 | Literasi Fotografi | 2 | VI |
| 6 | FTG044 | Mengajar Fotografi | 6 | VI |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|--------------------------|-----------------------|-----|------|
| | MBKM: Asistensi Mengajar | | | |
| 1 | FTG060 | Riset Dasar | 3 | VII |
| 2 | FTG061 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VII |
| 3 | FTG062 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VII |

| | | | | |
|---|--------|----------------------------|----|-----|
| 4 | FTG063 | Diseminasi | 6 | VII |
| 5 | FTG040 | Literasi Digital Fotografi | 2 | VII |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|--------------------------|----------------------------|-----|------|
| | MBKM: Asistensi Mengajar | | | |
| 1 | FTG060 | Riset Dasar | 3 | VIII |
| 2 | FTG061 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VIII |
| 3 | FTG062 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VIII |
| 4 | FTG063 | Diseminasi | 6 | VIII |
| 5 | FTG040 | Literasi Digital Fotografi | 2 | VIII |
| | | | 20 | |

*MBKM Semester VIII bagi mahasiswa yang tidak mengambil MBKM semester sebelumnya secara penuh.

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|----------------------------------|-------------------------------|-----|------|
| | MBKM: Membangun Desa/KKN Tematik | | | |
| 1 | FTG052 | Studi Kasus | 3 | VI |
| 2 | FTG053 | Promosi dan Pemasaran Digital | 3 | VI |
| 3 | FTG054 | Workshop | 3 | VI |
| 4 | FTG055 | Seminar | 3 | VI |
| 5 | FTG038 | Literasi Fotografi | 2 | VI |
| 6 | FTG045 | Fotografi Mengabdikan | 6 | VI |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|----------------------------------|---------|-----|------|
| | MBKM: Membangun Desa/KKN Tematik | | | |

| | | | | |
|---|--------|----------------------------|----|-----|
| 1 | FTG060 | Riset Dasar | 3 | VII |
| 2 | FTG061 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VII |
| 3 | FTG062 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VII |
| 4 | FTG063 | Diseminasi | 6 | VII |
| 5 | FTG038 | Literasi Digital Fotografi | 2 | VII |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|----------------------------------|----------------------------|-----|------|
| | MBKM: Membangun Desa/KKN Tematik | | | |
| 1 | FTG060 | Riset Dasar | 3 | VIII |
| 2 | FTG061 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VIII |
| 3 | FTG062 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VIII |
| 4 | FTG063 | Diseminasi | 6 | VIII |
| 5 | FTG038 | Literasi Digital Fotografi | 2 | VIII |
| | | | 20 | |

*MBKM Semester VIII bagi mahasiswa yang tidak mengambil MBKM semester sebelumnya secara penuh

4.6 Program Studi Desain Mode

A. Profil Lulusan

Profil lulusan Program Studi Desain Mode FSRD ISI Denpasar memiliki peran sangat signifikan dan strategis dalam upaya memberikan pelayanan kepada masyarakat sebagai upaya mencerdaskan kehidupan bangsa di bidang pendidikan seni budaya, khususnya bidang desain mode. Melalui Program Studi Desain Mode, Fakultas Seni Rupa dan Desain dapat meningkatkan perannya dalam mengelola serta mengembangkan SDM berwawasan luas dan terbuka terhadap perkembangan desain, seni, ilmu pengetahuan dan teknologi. Wujud keterbukaan itu dapat diimplementasikan melalui kemampuan lulusan dalam menciptakan karya desain mode yang unggul sesuai tuntutan masyarakat dan mampu mengkaji sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan paradigma desain mode yang saat ini sedang berkembang.

Profil lulusan Program Studi Desain Mode memiliki karakter spesifik jika dibandingkan dengan program studi sejenis pada perguruan tinggi lain. Fokus utama yang menjadi basis pembelajaran adalah keragaman identitas budaya Bangsa Indonesia (*diversity of Indonesia*) serta keunggulan seni budaya lokal yang telah mendapat pengakuan dunia. Budaya nusantara dan perkembangan seni budaya dunia sebagai unsur tambahan pengembangan wawasan. Think Locally, Act Globally (berpikir lokal dan bertindak global) adalah slogan pemicu mindset dan cara pandang Program Studi Desain Mode, FSRD, ISI Denpasar.

Profil lulusan Program studi Desain Mode, menitikberatkan pada penggabungan antara teori dan praktik kreatif berbasis keragaman budaya lokal Bali dan Indonesia yang dibutuhkan dalam dunia industri mode. Program ini dirancang untuk mencetak pemimpin-pemimpin masa depan di industri kreatif yang turut mengisi perbendaharaan produk unggulan Indonesia di bidang mode. Kualifikasi dari Program Studi Desain Mode adalah Sarjana Sains Terapan Desain (S.Tr.Ds) yang memiliki kompetensi untuk memahami, menganalisis, mengeksplor serta mengimplementasikan desain mode dalam singularitas (keunikan) produk, berbasis keragaman budaya lokal Bali dan Indonesia, serta mampu menjadi jembatan budaya Bangsa Indonesia dalam dunia global, sesuai dengan kebutuhan industri mode demi memperkaya nilai-nilai kemanusiaan yang sejalan dengan perkembangan zaman.

Merujuk pada visi Program Studi Desain Mode, maka dirumuskan 7 bentuk profil lulusan Program Studi Desain Mode, yaitu:

1. Desainer Mode (*Fashion Designer*), mampu bekerja sebagai desainer mode profesional, baik pada perusahaan maupun usaha milik pribadi.
2. Desainer Tekstil (*Textile Designer*), mampu bekerja sebagai desainer tekstil dengan kemampuan penciptaan secara tradisional dan digital sesuai dengan kebutuhan industri mode.
3. Pembuat Pola (*patternmaker*), mampu bekerja sebagai pembuat pola busana pria; wanita; dan anak, baik secara manual maupun digital sesuai dengan kebutuhan industri mode.
4. Panata Gaya/Mode (*Fashion Stylist*), mampu bekerja sebagai penata gaya/mode, termasuk di dalamnya tata rias dan rambut gaya tradisional;modern; dan kontemporer.
5. Ilustrator Mode (*Fashion Illustrator*), mampu bekerja sebagai ilustrator mode melalui penciptaan baik dengan teknik manual maupun digital.
6. Konsultan Mode (*Fashion Consultant*), mampu bekerja sebagai konsultan mode yang memahami aspek budaya, sejarah, tren, bisnis, dan teknik produksi dalam industri mode.
7. Jurnalis Mode (*Fashion Journalist*), mampu bekerja baik sebagai jurnalis, kritikus, maupun kurator yang memiliki wawasan dan ilmu pengetahuan tentang industri mode.

B. Capaian Pembelajaran

Mengacu pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi, dipadukan dengan kebutuhan industri desain mode berdasarkan data yang didapatkan melalui *Focus Group Discussion* (FGD) yang dilaksanakan pada Oktober 2020 dan Mei 2021 bersama dengan pemerintah melalui Ketua Dinas Perindustrian dan Perdagangan Kota Denpasar; Kepala Dinas Kebudayaan Provinsi Bali, akademisi melalui Dr. Adrianus Laurens Gerung Waworuntu, S.S., M.A. (Dekan Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Indonesia); Prof. Dr. I Nyoman Darma Putra, M.Litt (Guru Besar Ilmu Sastra, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Udayana), asosiasi desain mode di Indonesia Asosiasi Pengusaha dan Perancang Mode Indonesia (APPMI); dan Indonesia Fashion Chamber (IFC), pelaku industri mode dan UMKM, maka dirumuskan bahwa lulusan Program Studi Desain Mode wajib memiliki keterampilan sebagai berikut.

Tabel 20. Capaian Pembelajaran Mata Kuliah CPMK Program Studi Desain Mode

| Aspek | Level | Capaian Pembelajaran Lulusan |
|-------|-------|---|
| SIKAP | S1 | Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius |
| | S2 | Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika |
| | S3 | Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara dan peradaban berdasarkan Pancasila |
| | S4 | Berperan sebagai warga Negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada Negara dan Bangsa. |
| | S5 | Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan serta pendapat atau temuan orisinal orang lain. |
| | S6 | Bekerjasama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan. |
| | S7 | Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara |
| | S8 | Menginternalisasi nilai, norma dan etika |

| | | |
|-------------------|-------|---|
| | | akademik |
| | S9 | Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan dibidang keahliannya secara mandiri. |
| | S10 | Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan dan kewirausahaan |
| | S11 | Adaptif dan terbuka terhadap perubahan lingkungan, perkembangan masyarakat dan kemajuan teknologi. |
| | S12 | Bangga dan bertanggungjawab terhadap pelestarian nilai kearifan lokal dalam mengembangkan karya desain maupun karya tulis secara ilmiah, etik, moral dan akademis. |
| Aspek | Level | Capaian Pembelajaran Lulusan |
| KETERAMPILAN UMUM | KU1 | Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, inovatif, bermutu, dan terukur dalam melakukan pekerjaan yang spesifik di bidang desain mode sesuai dengan standar kompetensi kerja bidang desain mode; |
| | KU2 | Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu dan terukur; |
| | KU3 | Mampu mengkaji kasus penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan bidang desain mode dalam rangka menghasilkan prototype, prosedur baku, desain atau karya seni, menyusun hasil kajiannya dalam bentuk kertas kerja, spesifikasi desain, atau esai seni dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi; |
| | KU4 | Mampu menyusun hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk kertas kerja, spesifikasi desain, esai seni, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi; |

| | | |
|---------------------|-------|--|
| | KU5 | Mampu mengambil keputusan secara tepat berdasarkan prosedur baku, spesifikasi desain, persyaratan keselamatan dan keamanan kerja dalam melakukan supervise dan evaluasi pada pekerjaannya; |
| | KU6 | Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja sama dan hasil kerja sama di dalam maupun di luar lembaganya; |
| | KU7 | Mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervise dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya; |
| | KU8 | Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada di bawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri; dan |
| | KU9 | Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi; |
| Aspek | Level | Capaian Pembelajaran Lulusan |
| KETERAMPILAN KHUSUS | KK1 | Memiliki keterampilan dan kepekaan untuk merumuskan konsep desain mode ke dalam gambar kerja. |
| | KK2 | Memiliki keterampilan membuat ilustrasi mode baik secara manual maupun digital. |
| | KK3 | Memiliki keterampilan membuat pola busana baik secara manual maupun digital. |
| | KK4 | Mampu mengoperasikan mesin jahit, neci dan obras dalam menciptakan busana. |
| | KK5 | Mampu mengimplementasikan teknik drapping dan tailoring dalam penciptaan busana. |

| | | |
|-------------|-------|--|
| | KK6 | Mampu membuat busana pria, wanita dan anak |
| | KK7 | Mampu merancang desain tekstil Nusantara sekaligus mewujudkannya. |
| | KK8 | Mampu memadukan berbagai teknik penciptaan busana dan menghadirkan identitas art fashion dalam karya couture. |
| | KK9 | Mampu merancang dan menyajikan karya desain mode dalam fashion show baik secara mandiri maupun kelompok. |
| | KK10 | Mampu menyajikan berita dalam baik bentuk informasi maupun kritik mengenai industri desain mode dan gaya hidup. |
| | KK11 | Mensinergikan nilai-nilai filosofi dan makna seni dan desain yang dimiliki setiap etnis/daerah/nusantara. |
| | KK12 | Mengaplikasikan teknologi modern dan manual dalam mengelola kinerja dalam pengembangan mode. |
| Aspek | Level | Capaian Pembelajaran Lulusan |
| PENGETAHUAN | P1 | Menguasai teori dasar desain mode dan konsep desain mode sehingga mampu menciptakan karya desain mode. |
| | P2 | Menguasai pengetahuan dan keterampilan desain mode secara luas dan mampu mengimplementasikan ke dalam wujud karya desain mode. |
| | P3 | Menguasai pengetahuan bahan dan teknologi dalam desain mode; |
| | P4 | Menguasai pengetahuan penunjang desain mode sehingga mampu mewujudkan karya desain mode. |
| | P5 | Menguasai pengetahuan dan teknik penciptaan tekstil Nusantara. |
| | P6 | Menguasai teori dan keterampilan dalam membuat desain, gambar kerja, pola, jahit, |

| | | |
|--|----|--|
| | | hingga menjadi busana. |
| | P7 | Menguasai pengetahuan dan keterampilan dalam membangun identitas art fashion pada karya. |
| | P8 | Memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam mengoperasikan berbagai mesin sesuai dengan kebutuhan industri mode. |
| | P9 | Memiliki kepekaan dalam membaca fenomena desain mode sehingga dapat memenuhi kebutuhan industri desain mode. |

C. Sebaran Mata Kuliah

Sebaran Mata kuliah didapat melalui hasil kegiatan *Focus group discussion* (FGD) dalam rangka penyusunan kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka dilaksanakan guna meninjau, mengevaluasi dan merumuskan kembali kurikulum program studi agar sejalan dengan perkembangan industri. Kegiatan tersebut melibatkan narasumber yang nantinya melakukan tinjauan, evaluasi dan perumusan kurikulum yang sesuai dengan zaman dan kebutuhan industri. Adapun sebaran mata kuliah yang dimaksud sebagai berikut.

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|---------|---|-----|------|
| 1 | DMD040 | Pendidikan Kewarganegaraan dan Anti Korupsi | 2 | I |
| 2 | DMD041 | Nirmana Dwimatra | 2 | I |
| 3 | DMD042 | Estetika Visual | 2 | I |
| 4 | DMD001 | Psikologi Desain Mode | 2 | I |
| 5 | DMD002 | Teknik Menjahit | 3 | I |
| 6 | DMD003 | Anatomi Mode | 3 | I |
| 7 | DMD004 | Sejarah Mode | 2 | I |
| 8 | DMD005 | Tren Mode | 2 | I |
| 9 | DMD006 | Jurnalis Mode | 2 | I |

| | | | | |
|--|--|--|----|--|
| | | | 20 | |
|--|--|--|----|--|

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|---------|------------------------|-----|------|
| 1 | DMD043 | Pendidikan Agama | 2 | II |
| 2 | DMD044 | Nirmana Trimatra | 2 | II |
| 3 | DMD045 | Ornamen Nusantara | 3 | II |
| 4 | DMD007 | Pola Busana | 3 | II |
| 5 | DMD008 | Ilustrasi Mode | 3 | II |
| 6 | DMD009 | Kritik Mode | 2 | II |
| 7 | DMD010 | Metodologi Desain Mode | 2 | II |
| 8 | DMD011 | Busana Wanita dan Anak | 3 | II |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|---------|---------------------|-----|------|
| 1 | DMD046 | Bahasa Indonesia | 2 | III |
| 2 | DMD047 | Bahasa Inggris | 2 | III |
| 3 | DMD012 | Make Up and Hair Do | 3 | III |
| 4 | DMD013 | Busana Pria | 3 | III |
| 5 | DMD014 | Desain Aksesoris | 3 | III |
| 6 | DMD015 | Rekacipta Tekstil | 3 | III |
| 7 | DMD016 | Konsep Desain Mode | 3 | III |
| 8 | DMD017 | Eco Fashion | 3 | III |
| | | | 22 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|---------|---|-----|------|
| 1 | DMD048 | Pendidikan Pancasila dan Wawasan Kebangsaan | 2 | IV |
| 2 | DMD018 | Wastra Beali | 3 | IV |
| 3 | DMD019 | Draping | 3 | IV |
| 4 | DMD020 | Tailoring | 3 | IV |
| 5 | DMD021 | Art Fashion | 3 | IV |
| 6 | DMD022 | Digital Pattern | 3 | IV |
| 7 | DMD023 | Peragaan Busana | 3 | IV |
| 8 | DMD024 | Fashion Styling | 2 | IV |
| | | | 22 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|---------|------------------------------|-----|------|
| 1 | DMD025 | Lukis Tekstil | 3 | V |
| 2 | DMD026 | Rias Pergelaran | 3 | V |
| 3 | DMD027 | Tekstil Kreatif | 3 | V |
| 4 | DMD028 | Make Up Karakter | 3 | V |
| 5 | DMD029 | Kostum Pergelaran | 3 | V |
| 6 | DMD030 | Wastra Nusantara | 3 | V |
| 7 | DMD031 | Modul Nusantara Maestro Mode | 2 | V |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|---------|----------------------------|-----|------|
| | | MBKM: Magang/Praktik Kerja | | |

| | | | | |
|---|--------|-------------------------------|----|----|
| 1 | DMD049 | Studi Kasus | 3 | VI |
| 2 | DMD050 | Promosi dan Pemasaran Digital | 3 | VI |
| 3 | DMD051 | Workshop | 3 | VI |
| 4 | DMD052 | Seminar | 3 | VI |
| 5 | DMD032 | Literasi Desain Mode | 2 | VI |
| 6 | DMD033 | Produksi Desain Mode | 6 | VI |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|----------------------------|------------------------------|-----|------|
| | MBKM: Magang/Praktik Kerja | | | |
| 1 | DMD053 | Riset Dasar | 3 | VII |
| 2 | DMD054 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VII |
| 3 | DMD055 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VII |
| 4 | DMD056 | Diseminasi | 6 | VII |
| 5 | DMD034 | Literasi Digital Desain Mode | 2 | VII |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|----------------------------|------------------------------|-----|------|
| | MBKM: Magang/Praktik Kerja | | | |
| 1 | DMD053 | Riset Dasar | 3 | VIII |
| 2 | DMD054 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VIII |
| 3 | DMD055 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VIII |
| 4 | DMD056 | Diseminasi | 6 | VIII |
| 5 | DMD034 | Literasi Digital Desain Mode | 2 | VIII |

| | | | | |
|--|--|--|----|--|
| | | | 20 | |
|--|--|--|----|--|

*MBKM Semester VIII bagi mahasiswa yang tidak mengambil MBKM semester sebelumnya secara penuh.

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|--------------------------|-------------------------------|-----|------|
| | MBKM: Kegiatan Wirausaha | | | |
| 1 | DMD049 | Studi Kasus | 3 | VI |
| 2 | DMD050 | Promosi dan Pemasaran Digital | 3 | VI |
| 3 | DMD051 | Workshop | 3 | VI |
| 4 | DMD052 | Seminar | 3 | VI |
| 5 | DMD032 | Literasi Desain Mode | 2 | VI |
| 6 | DMD 035 | Ekonomi Kreatif Desain Mode | 6 | VI |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|--------------------------|------------------------------|-----|------|
| | MBKM: Kegiatan Wirausaha | | | |
| 1 | DMD053 | Riset Dasar | 3 | VII |
| 2 | DMD054 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VII |
| 3 | DMD055 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VII |
| 4 | DMD056 | Diseminasi | 6 | VII |
| 5 | DMD 034 | Literasi Digital Desain Mode | 2 | VII |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|--------------------------|---------|-----|------|
| | MBKM: Kegiatan Wirausaha | | | |

| | | | | |
|---|---------|------------------------------|----|------|
| 1 | DMD053 | Riset Dasar | 3 | VIII |
| 2 | DMD054 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VIII |
| 3 | DMD055 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VIII |
| 4 | DMD056 | Diseminasi | 6 | VIII |
| 5 | DMD 034 | Literasi Digital Desain Mode | 2 | VIII |
| | | | 20 | |

*MBKM Semester VIII bagi mahasiswa yang tidak mengambil MBKM semester sebelumnya secara penuh.

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|-------------------------------|-------------------------------|-----|------|
| | MBKM: Studi/Projek Independen | | | |
| 1 | DMD049 | Studi Kasus | 3 | VI |
| 2 | DMD050 | Promosi dan Pemasaran Digital | 3 | VI |
| 3 | DMD051 | Workshop | 3 | VI |
| 4 | DMD052 | Seminar | 3 | VI |
| 5 | DMD 032 | Literasi Desain Mode | 2 | VI |
| 6 | DMD 033 | Produksi Desain Mode | 6 | VI |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|-------------------------------|-----------------------|-----|------|
| | MBKM: Studi/Projek Independen | | | |
| 1 | DMD053 | Riset Dasar | 3 | VII |
| 2 | DMD054 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VII |
| 3 | DMD055 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VII |
| 4 | DMD056 | Diseminasi | 6 | VII |

| | | | | |
|---|---------|------------------------------|----|-----|
| 5 | DMD 034 | Literasi Digital Desain Mode | 2 | VII |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|-------------------------------|------------------------------|-----|------|
| | MBKM: Studi/Projek Independen | | | |
| 1 | DMD053 | Riset Dasar | 3 | VIII |
| 2 | DMD054 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VIII |
| 3 | DMD055 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VIII |
| 4 | DMD056 | Diseminasi | 6 | VIII |
| 5 | DMD 034 | Literasi Digital Desain Mode | 2 | VIII |
| | | | 20 | |

*MBKM Semester VIII bagi mahasiswa yang tidak mengambil MBKM semester sebelumnya secara penuh.

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|------------------------|-------------------------------|-----|------|
| | MBKM: Penelitian/Riset | | | |
| 1 | DMD049 | Studi Kasus | 3 | VI |
| 2 | DMD050 | Promosi dan Pemasaran Digital | 3 | VI |
| 3 | DMD051 | Workshop | 3 | VI |
| 4 | DMD052 | Seminar | 3 | VI |
| 5 | DMD 032 | Literasi Desain Mode | 2 | VI |
| 6 | DMD036 | Pengkajian Desain Mode | 6 | VI |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|---------|---------|-----|------|
|----|---------|---------|-----|------|

| MBKM: Penelitian/Riset | | | | |
|------------------------|--------|------------------------------|----|-----|
| 1 | DMD053 | Riset Dasar | 3 | VII |
| 2 | DMD054 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VII |
| 3 | DMD055 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VII |
| 4 | DMD056 | Diseminasi | 6 | VII |
| 5 | DMD034 | Literasi Digital Desain Mode | 2 | VII |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|------------------------|---------|------------------------------|-----|------|
| MBKM: Penelitian/Riset | | | | |
| 1 | DMD053 | Riset Dasar | 3 | VIII |
| 2 | DMD054 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VIII |
| 3 | DMD055 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VIII |
| 4 | DMD056 | Diseminasi | 6 | VIII |
| 5 | DMD034 | Literasi Digital Desain Mode | 2 | VIII |
| | | | 20 | |

*MBKM Semester VIII bagi mahasiswa yang tidak mengambil MBKM semester sebelumnya secara penuh.

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|--------------------------|---------|-------------------------------|-----|------|
| MBKM: Proyek Kemanusiaan | | | | |
| 1 | DMD049 | Studi Kasus | 3 | VI |
| 2 | DMD050 | Promosi dan Pemasaran Digital | 3 | VI |
| 3 | DMD051 | Workshop | 3 | VI |
| 4 | DMD052 | Seminar | 3 | VI |

| | | | | |
|---|--------|------------------------|----|----|
| 5 | DMD032 | Literasi Desain Mode | 2 | VI |
| 6 | DMD037 | Desain Mode Penyadaran | 6 | VI |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|--------------------------|------------------------------|-----|------|
| | MBKM: Projek Kemanusiaan | | | |
| 1 | DMD053 | Riset Dasar | 3 | VII |
| 2 | DMD054 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VII |
| 3 | DMD055 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VII |
| 4 | DMD056 | Diseminasi | 6 | VII |
| 5 | DMD034 | Literasi Digital Desain Mode | 2 | VII |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|--------------------------|------------------------------|-----|------|
| | MBKM: Projek Kemanusiaan | | | |
| 1 | DMD053 | Riset Dasar | 3 | VIII |
| 2 | DMD054 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VIII |
| 3 | DMD055 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VIII |
| 4 | DMD056 | Diseminasi | 6 | VIII |
| 5 | DMD034 | Literasi Digital Desain Mode | 2 | VIII |
| | | | 20 | |

*MBKM Semester VIII bagi mahasiswa yang tidak mengambil MBKM semester sebelumnya secara penuh

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|--------------------------|-------------------------------|-----|------|
| | MBKM: Asistensi Mengajar | | | |
| 1 | DMD049 | Studi Kasus | 3 | VI |
| 2 | DMD050 | Promosi dan Pemasaran Digital | 3 | VI |
| 3 | DMD051 | Workshop | 3 | VI |
| 4 | DMD052 | Seminar | 3 | VI |
| 5 | DMD032 | Literasi Desain Mode | 2 | VI |
| 6 | DMD038 | Mengajar Desain Mode | 6 | VI |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|--------------------------|------------------------------|-----|------|
| | MBKM: Asistensi Mengajar | | | |
| 1 | DMD053 | Riset Dasar | 3 | VII |
| 2 | DMD054 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VII |
| 3 | DMD055 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VII |
| 4 | DMD056 | Diseminasi | 6 | VII |
| 5 | DMD034 | Literasi Digital Desain Mode | 2 | VII |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|--------------------------|-----------------------|-----|------|
| | MBKM: Asistensi Mengajar | | | |
| 1 | DMD053 | Riset Dasar | 3 | VIII |
| 2 | DMD054 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VIII |
| 3 | DMD055 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VIII |

| | | | | |
|---|--------|------------------------------|----|------|
| 4 | DMD056 | Diseminasi | 6 | VIII |
| 5 | DMD034 | Literasi Digital Desain Mode | 2 | VIII |
| | | | 20 | |

*MBKM Semester VIII bagi mahasiswa yang tidak mengambil MBKM semester sebelumnya secara penuh.

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|----------------------------------|-------------------------------|-----|------|
| | MBKM: Membangun Desa/KKN Tematik | | | |
| 1 | DMD049 | Studi Kasus | 3 | VI |
| 2 | DMD050 | Promosi dan Pemasaran Digital | 3 | VI |
| 3 | DMD051 | Workshop | 3 | VI |
| 4 | DMD052 | Seminar | 3 | VI |
| 5 | DMD032 | Literasi Desain Mode | 2 | VI |
| 6 | DMD 039 | Desain Mode Mengabdikan | 6 | VI |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|----------------------------------|------------------------------|-----|------|
| | MBKM: Membangun Desa/KKN Tematik | | | |
| 1 | DMD053 | Riset Dasar | 3 | VII |
| 2 | DMD054 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VII |
| 3 | DMD055 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VII |
| 4 | DMD056 | Diseminasi | 6 | VII |
| 5 | DMD 034 | Literasi Digital Desain Mode | 2 | VII |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|----------------------------------|------------------------------|-----|------|
| | MBKM: Membangun Desa/KKN Tematik | | | |
| 1 | DMD053 | Riset Dasar | 3 | VIII |
| 2 | DMD054 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VIII |
| 3 | DMD055 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VIII |
| 4 | DMD056 | Diseminasi | 6 | VIII |
| 5 | DMD 034 | Literasi Digital Desain Mode | 2 | VIII |
| | | | 20 | |

*MBKM Semester VIII bagi mahasiswa yang tidak mengambil MBKM semester sebelumnya secara penuh

4.7. Program Studi Produksi Film Dan Televisi

A. Profil Lulusan

Kurikulum Program Studi Produksi Film dan Televisi FSRD ISI Denpasar disusun sebagai implementasi dari visi dan misi program studi yang tercermin dalam profil lulusan. Profil lulusan Program Studi Produksi Film dan Televisi memiliki kompetensi dalam mencipta, membina, dan membangun kewirausahaan bidang film dan televisi berbasis kearifan lokal berwawasan universal. Karya cipta, daya bina, dan profesionalisme kewirausahaan dijunjung dengan pengetahuan berkarakter, keterampilan mengglobal, serta memiliki sikap kreatif, inovatif, relevan, autentik, dan memberikan dampak pada industri kreatif Bali-Indonesia dalam persaingan global. Profil lulusan Program Studi Produksi Film dan Televisi FSRD ISI Denpasar berkompentensi sebagai Pencipta, Pembina, dan Pelaku Wirausaha dalam bidang Film dan Televisi sesuai KKNI 6.

Pencipta menunjuk kompetensi Sineas sebagai: Sutradara, Scrip Writer, Sinematografer, Creator Animasi, Penata Artistik, Penata Suara dan Penyunting Gambar (Editor); Broadcaster sebagai: Program Director, Art Director, Jurnalis, Announcer, Creative Director, Editor Program, Programmer Televisi, Kamera Person, Penata Suara, dan Penyunting Gambar.

Pembina menunjuk kompetensi pengajar, tutor, pelatih, instruktur, penyuluh budaya, dosen pendidik (akademisi) dan konseptor.

Pelaku Wirausaha menunjuk kompetensi sebagai produser, interpreneur, *creativepreneur*, dan *art director*.

Lingkup ketiga profil lulusan ini memiliki pasar kerja, di antaranya: perusahaan periklanan, stasiun TV, rumah produksi (*production house*), Studio Audio Visual, serta Animasi baik skala lokal, nasional, maupun internasional. Lulusan Program Studi Produksi Film dan Televisi disematkan gelar: Sarjana Terapan Seni (S.Tr. Sn).

B. Capaian Pembelajaran Lulusan

Dalam mengimplementasikan pembelajaran berbasis hasil (*Outcome Based Learning* disingkat OBL), Capaian Pembelajaran Lulusan memiliki keselarasan antara DIRJEN DIKTI melalui SINDIKTI, Organisasi Program Studi dalam Asosiasi Program Studi Produksi Film dan Televisi (PROSFISI), Kualifikasi Kerja Nasional Indonesia (KKNI) dan juga pencari Program Studi. CPL merupakan kemampuan yang jelas bagi mahasiswa, dapat dicapai dan didemonstrasikan pada akhir belajar serta dapat diukur atau diamati. CPL memiliki ranah taksonomi berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skill*) sehingga mahasiswa memiliki peluang berkemampuan berpikir kritis dan kreatif. CPMK menjabarkan aspek Sikap, Pengetahuan, Keterampilan Umum dan Khusus yang akan diaplikasikan ke dalam mata kuliah, dalam beberapa tingkat (*level*) sesuai dengan CPL. Pada era revolusi industri 4.0, CPL disesuaikan dengan metode pembelajaran dengan *hybrid/blended learning* dengan mensinergikan pada pemanfaatan teknologi informasi pada proses pembelajaran.

Tabel 21. Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)
Program Studi Produksi Film dan Televisi

| Aspek | Level | Capaian Pembelajaran Lulusan |
|-------|-------|--|
| SIKAP | S1 | Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius |
| | S2 | Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika |
| | S3 | Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara dan peradaban berdasarkan Pancasila |
| | S4 | Berperan sebagai warga Negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab |

| | | |
|-------------------|-------|--|
| | | pada Negara dan Bangsa. |
| | S5 | Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan serta pendapat atau temuan orisinal orang lain. |
| | S6 | Bekerjasama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan. |
| | S7 | Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara |
| | S8 | Menginternalisasi nilai, norma dan etika akademik |
| | S9 | Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan dibidang keahliannya secara mandiri. |
| | S10 | Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan dan kewirausahaan |
| | S11 | Adaptif dan terbuka terhadap perubahan lingkungan, perkembangan masyarakat dan kemajuan teknologi. |
| | S12 | Bangga dan bertanggungjawab terhadap pelestarian nilai kearifan lokal dalam mengembangkan karya desain maupun karya tulis secara ilmiah, etik, moral dan akademis. |
| Aspek | Level | Capaian Pembelajaran Lulusan |
| KETERAMPILAN UMUM | KU1 | Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan |

| | | |
|--|-----|---|
| | | atau teknologi, sesuai dengan bidang keahliannya; |
| | KU2 | Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu dan terukur; |
| | KU3 | 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, film dan televisi atau kritik film dan televisi; |
| | KU4 | Menyusun deskripsi seintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan Tugas Akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi; |
| | KU5 | Mampu mengambil putusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah dibidang keahliannya (film dan televisi), berdasarkan hasil analisis informasi dan data; |
| | KU6 | Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun diluar negeri; |
| | KU7 | Mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggung jawabnya; |
| | KU8 | Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada di bawah tanggungjawabnya, dan |

| | | |
|---------------------|-------|--|
| | | mampu mengelola pembelajaran secara mandiri; |
| | KU9 | Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi; |
| Aspek | Level | Capaian Pembelajaran Lulusan |
| KETERAMPILAN KHUSUS | KK1 | Memiliki keterampilan dan kepekaan mengolah unsur film dan televisi dengan mempertimbangkan prinsip film dan televisi. |
| | KK2 | Mampu mengoperasikan perangkat teknologi digital untuk mendukung aplikasi karya film dan televisi. |
| | KK3 | Mampu mengimplementasikan keterampilan teknik film dan televisi dalam olah visual melalui pendekatan estetik dan artistik; |
| | KK4 | Mampu menghasilkan karya film dan televisi secara kreatif disertai kemampuan mendeskripsikan dan menyusun tulisan ilmiah; |
| | KK5 | Mampu merumuskan proses kerja produksi film dan televisi, baik konsep maupun gambar kerja secara ilmiah; |
| | KK6 | Mampu melakukan riset dan eksplorasi ide untuk menetapkan tujuan dan sasaran film dan televisi dengan mempertimbangkan aspek etika, seni budaya, dan konsekuensi sosial; |
| | KK7 | Mampu merancang dan menyajikan karya film dan televisi; |

| | | |
|-------------|-------|--|
| | KK8 | Mensinergikan nilai-nilai filosofi dan makna seni dan budaya yang dimiliki setiap etnis/daerah/nusantara. |
| | KK9 | Mengaplikasikan teknologi modern dalam mengelola kinerja dalam pengembangan film dan televisi |
| | KK10 | Memiliki etos wirausaha berbasis proyek dan kinerja |
| Aspek | Level | Capaian Pembelajaran Lulusan |
| PENGETAHUAN | P1 | Menguasai teori dasar dan konsep film dan televisi sehingga mampu menerapkan dan menganalisis karya film dan televisi; |
| | P2 | Menguasai pengetahuan dan keterampilan film dan televisi secara luas dan mampu mengimplementasikan ke dalam visualisasi karya film dan televisi; |
| | P3 | Menguasai pengetahuan bahan dan teknologi dalam produksi film dan televisi; |
| | P4 | Menguasai pengetahuan penunjang film dan televisi sehingga mampu mewujudkan dan menganalisis karya film dan televisi. |
| | P5 | Menguasai ilmu sejarah film dan televisi serta perkembangannya, sehingga mampu menganalisis berbagai karya film dan televisi; |
| | P6 | Menguasai konsep dan desain produksi film dan televisi |
| | P7 | Memiliki pikiran kritis dan logis dalam |

| | | |
|--|----|--|
| | | memproduksi film dan televisi |
| | P8 | Memiliki kepekaan penghayatan dalam produksi film dan televisi sehingga dapat memperbaiki berbagai permasalahan dalam produksi film dan televisi |

C. Sebaran Mata Kuliah

Sebaran Mata kuliah didapat melalui hasil kegiatan *Focus group discussion* (FGD) dalam rangka penyusunan kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka dilaksanakan guna meninjau, mengevaluasi dan merumuskan kembali kurikulum program studi agar sejalan dengan perkembangan industri. Kegiatan tersebut melibatkan narasumber yang nantinya melakukan tinjauan, evaluasi dan perumusan kurikulum yang sesuai dengan zaman dan kebutuhan industri. Acara tersebut dilaksanakan pada hari Rabu, 19 Mei 2021, bertempat di ruang sidang rektorat ISI Denpasar.

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|---------|---|-----|------|
| 1 | FTV045 | Pendidikan Kewarganegaraan dan Anti Korupsi | 2 | I |
| 2 | FTV 001 | Teknologi Audio Visual | 3 | I |
| 3 | FTV 002 | Desain Elementer | 2 | I |
| 4 | FTV 003 | Sejarah Film dan Televisi | 2 | I |
| 5 | FTV 004 | Sastra Bali | 2 | I |
| 6 | FTV 005 | Etika Profesi dan Sensor Film | 2 | I |
| 7 | FTV 006 | Jurnalistik Televisi | 3 | I |
| 8 | FTV 007 | Teknik Fotografi | 2 | I |
| 9 | FTV 008 | Sosiologi Film dan Televisi | 2 | I |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|---------|---------|-----|------|
|----|---------|---------|-----|------|

| | | | | |
|---|---------|---------------------------|----|----|
| 1 | FTV046 | Pendidikan Agama | 2 | II |
| 2 | FTV 009 | Periklanan Televisi | 3 | II |
| 3 | FTV 010 | Estetika Film | 2 | II |
| 4 | FTV 011 | Penciptaan Berbasis Riset | 3 | II |
| 5 | FTV 012 | Dokumenter | 3 | II |
| 6 | FTV 013 | Ide Inovatif | 2 | II |
| 7 | FTV 014 | Skrip Fiksi | 2 | II |
| 8 | FTV 015 | Dramaturgi | 3 | II |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|---------|------------------------------|-----|------|
| 1 | FTV047 | Bahasa Indonesia | 2 | III |
| 2 | FTV048 | Bahasa Inggris | 2 | III |
| 3 | FTV 016 | Animasi 2D | 2 | III |
| 4 | FTV 017 | Skrip Non Fiksi | 2 | III |
| 5 | FTV 018 | Produksi Program Televisi | 3 | III |
| 6 | FTV 019 | Tata Artisktik Non Fiksi | 2 | III |
| 7 | FTV 020 | Editing Non Fiksi | 3 | III |
| 8 | FTV 021 | Tata Kamera | 3 | III |
| 9 | FTV 022 | Penyutradaraan Film Televisi | 3 | III |
| | | | 22 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|---------|----------------------------------|-----|------|
| 1 | FTV049 | Pendidikan Pancasila dan Wawasan | 2 | IV |

| | | | | |
|---|---------|------------------------------|----|----|
| | | Kebangsaan | | |
| 2 | FTV 023 | Tata Artistik Fiksi | 3 | IV |
| 3 | FTV 024 | Tata Suara Film dan Televisi | 3 | IV |
| 4 | FTV 025 | Editing Fiksi | 3 | IV |
| 5 | FTV 026 | Penyutradaraan Fiksi | 3 | IV |
| 6 | FTV 027 | Sinematografi | 3 | IV |
| 7 | FTV 028 | Musik Ilustrasi dan Scoring | 2 | IV |
| 8 | FTV 029 | Animasi 3D | 3 | IV |
| | | | 22 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|---------|------------------------------|-----|------|
| 1 | FTV 030 | Film Kisah | 3 | V |
| 2 | FTV 031 | Modul Nusantara Sineas | 2 | V |
| 3 | FTV 032 | Produksi Video Pembelajaran | 3 | V |
| 4 | FTV 033 | Produksi Video Profil | 3 | V |
| 5 | FTV 034 | Video Pergelaran | 3 | V |
| 6 | FTV 035 | Produksi Konten Media Sosial | 3 | V |
| 7 | FTV 036 | Video Eksperimental | 3 | V |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|----------------------------|-------------------------------|-----|------|
| | MBKM: Magang/Praktik Kerja | | | |
| 1 | FTV050 | Studi Kasus | 3 | VI |
| 2 | FTV051 | Promosi dan Pemasaran Digital | 3 | VI |

| | | | | |
|---|--------|-------------------------------------|----|----|
| 3 | FTV052 | Workshop | 3 | VI |
| 4 | FTV053 | Seminar | 3 | VI |
| 5 | FTV037 | Literasi Produksi Film dan Televisi | 2 | VI |
| 6 | FTV038 | Produksi Produksi Film dan Televisi | 6 | VI |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|----------------------------|---|-----|------|
| | MBKM: Magang/Praktik Kerja | | | |
| 1 | FTV054 | Riset Dasar | 3 | VII |
| 2 | FTV055 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VII |
| 3 | FTV056 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VII |
| 4 | FTV057 | Diseminasi | 6 | VII |
| 5 | FTV039 | Literasi Digital Produksi Film dan Televisi | 2 | VII |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|----------------------------|---|-----|------|
| | MBKM: Magang/Praktik Kerja | | | |
| 1 | FTV054 | Riset Dasar | 3 | VIII |
| 2 | FTV055 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VIII |
| 3 | FTV056 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VIII |
| 4 | FTV057 | Diseminasi | 6 | VIII |
| 5 | FTV039 | Literasi Digital Produksi Film dan Televisi | 2 | VIII |

| | | | | |
|--|--|--|----|--|
| | | | 20 | |
|--|--|--|----|--|

*MBKM Semester VIII bagi mahasiswa yang tidak mengambil MBKM semester sebelumnya secara penuh

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|--------------------------|--|-----|------|
| | MBKM: Kegiatan Wirausaha | | | |
| 1 | FTV050 | Studi Kasus | 3 | VI |
| 2 | FTV051 | Promosi dan Pemasaran Digital | 3 | VI |
| 3 | FTV052 | Workshop | 3 | VI |
| 4 | FTV053 | Seminar | 3 | VI |
| 5 | FTV037 | Literasi Produksi Film dan Televisi | 2 | VI |
| 6 | FTV040 | Ekonomi Kreatif Produksi Film dan Televisi | 6 | VI |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|--------------------------|---|-----|------|
| | MBKM: Kegiatan Wirausaha | | | |
| 1 | FTV054 | Riset Dasar | 3 | VII |
| 2 | FTV055 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VII |
| 3 | FTV056 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VII |
| 4 | FTV057 | Diseminasi | 6 | VII |
| 5 | FTV039 | Literasi Digital Produksi Film dan Televisi | 2 | VII |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|--------------------------|---|-----|------|
| | MBKM: Kegiatan Wirausaha | | | |
| 1 | FTV054 | Riset Dasar | 3 | VIII |
| 2 | FTV055 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VIII |
| 3 | FTV056 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VIII |
| 4 | FTV057 | Diseminasi | 6 | VIII |
| 5 | FTV039 | Literasi Digital Produksi Film dan Televisi | 2 | VIII |
| | | | 20 | |

*MBKM Semester VIII bagi mahasiswa yang tidak mengambil MBKM semester sebelumnya secara penuh.

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|-------------------------------|-------------------------------------|-----|------|
| | MBKM: Studi/Projek Independen | | | |
| 1 | FTV050 | Studi Kasus | 3 | VI |
| 2 | FTV051 | Promosi dan Pemasaran Digital | 3 | VI |
| 3 | FTV052 | Workshop | 3 | VI |
| 4 | FTV053 | Seminar | 3 | VI |
| 5 | FTV037 | Literasi Produksi Film dan Televisi | 2 | VI |
| 6 | FTV038 | Produksi Produksi Film dan Televisi | 6 | VI |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|-------------------------------|-----------------------|-----|------|
| | MBKM: Studi/Projek Independen | | | |
| 1 | FTV054 | Riset Dasar | 3 | VII |
| 2 | FTV055 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VII |

| | | | | |
|---|--------|---|----|-----|
| 3 | FTV056 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VII |
| 4 | FTV057 | Diseminasi | 6 | VII |
| 5 | FTV039 | Literasi Digital Produksi Film dan Televisi | 2 | VII |
| | | | 20 | |

*MBKM Semester VIII bagi mahasiswa yang tidak mengambil MBKM semester sebelumnya secara penuh

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|------------------------|---------------------------------------|-----|------|
| | MBKM: Penelitian/Riset | | | |
| 1 | FTV050 | Studi Kasus | 3 | VI |
| 2 | FTV051 | Promosi dan Pemasaran Digital | 3 | VI |
| 3 | FTV052 | Workshop | 3 | VI |
| 4 | FTV053 | Seminar | 3 | VI |
| 5 | FTV037 | Literasi Produksi Film dan Televisi | 2 | VI |
| 6 | FTV041 | Pengkajian Produksi Film dan Televisi | 6 | VI |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|------------------------|------------------------------------|-----|------|
| | MBKM: Penelitian/Riset | | | |
| 1 | FTV054 | Riset Dasar | 3 | VII |
| 2 | FTV055 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VII |
| 3 | FTV056 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VII |
| 4 | FTV057 | Diseminasi | 6 | VII |
| 5 | FTV039 | Literasi Digital Produksi Film dan | 2 | VII |

| | | | |
|--|--|----------|----|
| | | Televisi | |
| | | | 20 |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|------------------------|---|-----|------|
| | MBKM: Penelitian/Riset | | | |
| 1 | FTV054 | Riset Dasar | 3 | VIII |
| 2 | FTV055 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VIII |
| 3 | FTV056 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VIII |
| 4 | FTV057 | Diseminasi | 6 | VIII |
| 5 | FTV039 | Literasi Digital Produksi Film dan Televisi | 2 | VIII |
| | | | 20 | |

*MBKM Semester VIII bagi mahasiswa yang tidak mengambil MBKM semester sebelumnya secara penuh.

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|--------------------------|--|-----|------|
| | MBKM: Proyek Kemanusiaan | | | |
| 1 | FTV050 | Studi Kasus | 3 | VI |
| 2 | FTV051 | Promosi dan Pemasaran Digital | 3 | VI |
| 3 | FTV052 | Workshop | 3 | VI |
| 4 | FTV053 | Seminar | 3 | VI |
| 5 | FTG037 | Literasi Fotografi | 2 | VI |
| 6 | FTV042 | Produksi Film dan Televisi Penyadaran | 6 | VI |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|--------------------------|---|-----|------|
| | MBKM: Projek Kemanusiaan | | | |
| 1 | FTV054 | Riset Dasar | 3 | VII |
| 2 | FTV055 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VII |
| 3 | FTV056 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VII |
| 4 | FTV057 | Diseminasi | 6 | VII |
| 5 | FTV039 | Literasi Digital Produksi Film dan Televisi | 2 | VII |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|--------------------------|---|-----|------|
| | MBKM: Projek Kemanusiaan | | | |
| 1 | FTV054 | Riset Dasar | 3 | VIII |
| 2 | FTV055 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VIII |
| 3 | FTV056 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VIII |
| 4 | FTV057 | Diseminasi | 6 | VIII |
| 5 | FTV039 | Literasi Digital Produksi Film dan Televisi | 2 | VIII |
| | | | 20 | |

*MBKM Semester VIII bagi mahasiswa yang tidak mengambil MBKM semester sebelumnya secara penuh.

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|--------------------------|-------------|-----|------|
| | MBKM: Asistensi Mengajar | | | |
| 1 | FTV050 | Studi Kasus | 3 | VI |

| | | | | |
|---|--------|-------------------------------------|----|----|
| 2 | FTV051 | Promosi dan Pemasaran Digital | 3 | VI |
| 3 | FTV052 | Workshop | 3 | VI |
| 4 | FTV053 | Seminar | 3 | VI |
| 5 | FTV037 | Literasi Produksi Film dan Televisi | 2 | VI |
| 6 | FTV043 | Mengajar Produksi Film dan Televisi | 6 | VI |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|--------------------------|---|-----|------|
| | MBKM: Asistensi Mengajar | | | |
| 1 | FTV054 | Riset Dasar | 3 | VII |
| 2 | FTV055 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VII |
| 3 | FTV056 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VII |
| 4 | FTV057 | Diseminasi | 6 | VII |
| 5 | FTV039 | Literasi Digital Produksi Film dan Televisi | 2 | VII |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|--------------------------|---|-----|------|
| | MBKM: Asistensi Mengajar | | | |
| 1 | FTV054 | Riset Dasar | 3 | VIII |
| 2 | FTV055 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VIII |
| 3 | FTV056 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VIII |
| 4 | FTV057 | Diseminasi | 6 | VIII |
| 5 | FTV039 | Literasi Digital Produksi Film dan Televisi | 2 | VIII |

| | | | | |
|--|--|--|----|--|
| | | | 20 | |
|--|--|--|----|--|

*MBKM Semester VIII bagi mahasiswa yang tidak mengambil MBKM semester sebelumnya secara penuh.

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|----------------------------------|--|-----|------|
| | MBKM: Membangun Desa/KKN Tematik | | | |
| 1 | FTV050 | Studi Kasus | 3 | VI |
| 2 | FTV051 | Promosi dan Pemasaran Digital | 3 | VI |
| 3 | FTV052 | Workshop | 3 | VI |
| 4 | FTV053 | Seminar | 3 | VI |
| 5 | FTV037 | Literasi Produksi Film dan Televisi | 2 | VI |
| 6 | FTV044 | Produksi Film dan Televisi Mengabdikan | 6 | VI |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|----------------------------------|---|-----|------|
| | MBKM: Membangun Desa/KKN Tematik | | | |
| 1 | FTV054 | Riset Dasar | 3 | VII |
| 2 | FTV055 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VII |
| 3 | FTV056 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VII |
| 4 | FTV057 | Diseminasi | 6 | VII |
| 5 | FTV039 | Literasi Digital Produksi Film dan Televisi | 2 | VII |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|----------------------------------|-------------|-----|------|
| | MBKM: Membangun Desa/KKN Tematik | | | |
| 1 | FTV054 | Riset Dasar | 3 | VIII |

| | | | | |
|---|--------|---|----|------|
| 2 | FTV055 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VIII |
| 3 | FTV056 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VIII |
| 4 | FTV057 | Diseminasi | 6 | VIII |
| 5 | FTV039 | Literasi Digital Produksi Film dan Televisi | 2 | VIII |
| | | | 20 | |

*MBKM Semester VIII bagi mahasiswa yang tidak mengambil MBKM semester sebelumnya secara penuh

4.8 Program Studi Desain Produk

A. Profil Lulusan

Profil Program Studi Desain Produk FSRD ISI Denpasar disusun sebagai implementasi dari visi misi program studi yang tercermin dalam profil lulusan. Profil lulusan Program Studi Desain Produk, mampu menggagas, mendesain, mencipta, mengkaji, dan mempresentasikan produk yang kreatif dan inovatif berbasis industri dalam memenuhi kebutuhan pasar, dengan mengeksplorasi dan mengolah potensi kearifan lokal Bali. Lulusan Program Studi Desain Produk mampu memproyeksikan kebutuhan pasar, dari pengembangan studi kasus, merumuskan gagasan/ide desain kreatif dan inovatif, mewujudkan produk dengan menggunakan sketsa tangan (*hand drawing*), perangkat lunak desain baik 2D maupun 3D. Mampu mengimplementasikan desain menjadi karya cipta prototype, dan memproduksi berbagai produk Desain Produk yang mempertimbangkan segmen pasar, serta menyelesaikan masalah-masalah teknis lapangan terkait kebutuhan masyarakat di bidang Desain Produk. Profil ini juga dihasilkan melalui FGD studi kelayakan prodi baru yakni prodi desain produk program sarjana yg dibiayai oleh Dirjen Dikti melalui program Matching Fund (MF) dengan nomor kontrak: 0463/E/TU.00.01/2021.

Profil lulusan Program Studi Desain Produk FSRD ISI Denpasar, memiliki kompetensi analis sebagai Pencipta (desainer), Pengkaji (Peneliti/Kritikus), Penyaji (kurator), Pembina (pendidik), dan Wirausaha (interpreneur) sesuai KKNI 6. Pencipta/desainer, mampu memformulasikan ilmu desain dalam praktik Desain Produk baik tradisi, modern, maupun kontemporer yang kreatif dan inovatif, antara lain: produk cenderamata, peralatan rumah tangga, peralatan kantor, dan ruang publik. Pengkaji/peneliti, mampu sebagai peneliti, penulis, dan konseptor Desain Produk. Penyaji/kurator, mampu mempresentasikan, mengelola pameran, kritikus dan pengembangan Desain Produk melalui sosialisasi, publikasi, dan diseminasi. Pembina/pendidik, mampu sebagai pendidik, pengajar, dan pelatih bidang Desain Produk. Wirausaha, mampu mengelola usaha/bisnis baik produksi, distribusi, maupun perdagangan bidang

Desain Produk. Profil lulusan tersebut melekat pada lulusan Program Studi Desain Produk dengan gelar Strata Satu Sarjana Desain (S.Ds.).

B. Standar Kompetensi Lulusan Program Studi Desain Produk

Berdasarkan penetapan profil lulusan tersebut dapat dirinci kompetensi yang dibutuhkan untuk menyandang profil lulusan tersebut. Tabulasi ini merupakan hasil dari diskusi dengan organisasi profesi, asosiasi program studi : seniman, pematung, stakeholders, masyarakat yang membutuhkan dan juga informasi dari alumni yang profesional.

Tabel 22. Penjabaran Profil Lulusan ke Dalam Kompetensi Program Studi Desain Produk

| No | Profil Lulusan | Kompetensi yang dibutuhkan | Peluang Profesi |
|----|--------------------------------|--|---|
| 1. | Sebagai Pengkaji Desain Produk | <ol style="list-style-type: none"> 1) Penguasaan metode penelitian 2) Memiliki wawasan desain yang luas dan komprehensif 3) Mampu menghasilkan tulisan ilmiah (kritik desain) | <ol style="list-style-type: none"> 1) peneliti, 2) kurator 3) kritikus |
| 2. | Sebagai Pencipta Desain Produk | <ol style="list-style-type: none"> 1) Penguasaan teori penciptaan desain produk, perspektif dan praktek penciptaan desain produk 2) Penguasaan alat, bahan dan multimedia 3) Observasi, eksplorasi dan eksperimentasi 4) Menguasai teknik perwujudan karya desain produk | <ol style="list-style-type: none"> 1) desainer desain produk |
| 3. | Sebagai Wirausaha | <ol style="list-style-type: none"> 1) Kemampuan manajemen / tata kelola desain produk 2) Mampu membaca peluang pasar 3) Mampu menyusun konsep pemasaran 4) Mampu menguasai teknologi digital 5) Mampu menguasai | <ol style="list-style-type: none"> 1) manajer desain produk 2) pemasaran desain produk 3) pengelola studio desain produk 4) pengelola <i>art shop</i> |

| | | | |
|----|----------------------|---|---|
| | | hukum dagang (HAKI) | |
| 4. | Sebagai Penyaji Seni | <ol style="list-style-type: none"> 1) Kemampuan menguasai manajemen / tata kelola desain produk 2) mampu menguasai tata cara pelaksanaan acara desain produk 3) mampu memetakan dan menata ruang pameran desain produk 4) kemampuan mengelola publikasi desain produk | <ol style="list-style-type: none"> 1) pengelola pameran desain produk 2) pengelola workshop desain produk |
| 5. | Sebagai Pembina | <ol style="list-style-type: none"> 1) mampu memberikan tutorial desain produk kepada masyarakat 2) mampu mengembangkan tutorial desain produk 3) mampu memberikan konsultasi desain produk kepada klien 4) mampu memberdayakan masyarakat untuk pelestarian seni budaya sebagai objek kajian desain produk 5) mampu merekonstruksi / merestorasi karya desain produk | <ol style="list-style-type: none"> 1) Konsultan desain produk 2) Tutor desain produk |

C. Penjabaran Standar Kompetensi Lulusan ke dalam Capaian Pembelajaran Lulusan Program

Pada tabel di atas dapat dirumuskan beberapa kompetensi yang dibutuhkan untuk membentuk profil lulusan mahasiswa program studi desain produk. Penjabaran kompetensi tersebut dielaborasi dengan arahan kebijakan kampus merdeka, sehingga dihasilkan rumusan capaian pembelajaran yang dibutuhkan dalam pengembangan kurikulum MBKM. Kompetensi yang dibutuhkan dirangkum dan diringkas, agar dapat mengerucut menjadi capaian pembelajaran.

Tabel 23. Penjabaran Kompetensi ke Dalam Capaian Pembelajaran Program Studi Desain Produk

| No | Kompetensi Profil | Rumusan Capaian Pembelajaran |
|----|-------------------|------------------------------|
|----|-------------------|------------------------------|

| | Lulusan | |
|----|-------------------|---|
| 1. | Pengkaji | Mampu mengkaji, meneliti, mengkurasi, dan memberikan kritik terhadap karya desain produk |
| 2. | Pencipta | Mampu menciptakan karya desain produk secara kreatif, imajinatif dan orisinal yang relevan dengan perkembangan zaman |
| 3. | Wirausahawan Seni | Mampu menguasai manajemen/tata kelola desain produk, membaca peluang pasar, menyusun konsep pemasaran, menguasai teknologi digital, dan menguasai hukum dagang (HAKI) |
| 4 | Penyaji | Mampu mengelola aktivitas pameran dan workshop desain produk dalam skala lokal, nasional dan internasional secara profesional |
| 5 | Pembina | mampu berperan selaku pembina, konsultan yang menguasai tutorial desain produk dalam rangka rekonstruksi, dan pengembangan desain produk |

D. Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi Desain Produk

1) Penetapan Kemampuan Lulusan

Dari penetapan profil lulusan tersebut dapat dirinci kemampuan lulusan yang dibutuhkan untuk merumuskan capaian pembelajaran lulusan (CPL). Tabulasi ini merupakan hasil dari diskusi dengan organisasi profesi, asosiasi program studi, stakeholders, pengusaha, wirausahawan, akademisi. Masyarakat yang membutuhkan, informasi dari alumni yang profesional dalam acara FGD yang telah dilakukan sebelumnya pada tanggal 10 Mei 2021. Penjabaran Kemampuan Lulusan dapat dicapai melalui proses pembelajaran dengan mengacu pada Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) 84 SKS di dalam kampus dan 60 SKS di luar kampus melalui program pembelajaran Merdeka Belajar Kampus Merdeka.

Kurikulum Merdeka Belajar-Kampus Merdeka (MBKM) telah diselenggarakan secara penuh mulai Semester Ganjil Tahun 2021. Program Pembelajaran MBKM di Institut Seni Indonesia Denpasar diselenggarakan berdasarkan Peraturan Rektor No. 7 Tahun 2021 Tentang Kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka Program Studi Program Sarjana dan Program Sarjana Terapan di Lingkungan

Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Denpasar; Buku Panduan Penyelenggaraan Kurikulum MBKM Nomor 905/IT5.4/KR/2021 tanggal 27 Agustus 2021; Keputusan Rektor No 948/IT5.4/KR/2021 tentang Pedoman Penulisan Skripsi/Tugas Akhir Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka tanggal 10 September 2021. Dalam peraturan dan Buku Panduan tersebut memuat poin-poin sebagai berikut:

- a. Menyediakan dosen pembimbing akademik, terhadap mahasiswa yang mengambil mata kuliah pada program studi yang berbeda pada program studi sendiri atau perguruan tinggi lain. Selanjutnya seluruh dosen pembimbing akademik menjadi dosen penggerak pada Program Studi Desain Produk.
- b. Rancangan kurikulum yang sudah disusun memberikan hak bagi mahasiswa untuk mengambil 3 semester di luar prodi dengan uraian 1 semester (20 SKS) di luar program studi di dalam perguruan tinggi, 2 semester atau maksimal 40 SKS di luar program studi di luar perguruan tinggi. Adapun mata kuliah di luar program studi sesuai dengan ketentuan kebijakan MBKM yang diberlakukan di ISI Denpasar. Contoh: Mahasiswa Semester V diwajibkan mengambil mata kuliah Semester V yang berada di luar program studi dan fakultas di lingkungan Institut Seni Indonesia Denpasar. Semester VI dan VII mahasiswa dapat mengambil salah satu dari 8 (delapan) program pilihan MBKM yang meliputi Program Magang, Wirausaha, Proyek Independen, Penelitian/Riset, Proyek Kemanusiaan, Membangun Desa/Kuliah Kerja Nyata Tematik, Program Asistensi Mengajar, dan Pertukaran Pelajar.

Terkait dengan program pilihan MBKM maka Program Desain Produk perlu menjalin kerjasama (kemitraan) dengan Dunia Usaha Dunia Industri (DUDI).

Tabel 24. Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) Program Studi Desain Produk

| | |
|-----|---|
| CP1 | Mampu menerapkan pengetahuan dasar tentang desain, pendidikan, penciptaan desain produk, sosial humaniora, rekayasa dan estetika dalam bidang desain produk |
| CP2 | Mampu merancang dan mengembangkan gagasan, sistem, atau proses yang diperlukan untuk mendukung kegiatan di bidang desain produk dengan memanfaatkan sumber daya lokal, nasional dan internasional |
| CP3 | Mampu merancang dan melaksanakan eksperimen, eksplorasi dengan metodologi yang benar, serta menganalisis, menginterpretasikan data-data objek dan subjek dengan tepat |
| CP4 | Mampu mengidentifikasi, merumuskan, menganalisis, serta menyelesaikan permasalahan di bidang desain produk |

| | |
|------|---|
| CP5 | Mampu menggunakan metode penciptaan, mengasah keterampilan teknis yang diperlukan dalam bidang desain produk |
| CP6 | Mampu berkomunikasi yang efektif secara lisan dan tulisan, baik dalam lingkungan desain produk, maupun masyarakat umum. |
| CP7 | Memiliki pengetahuan tentang isu-isu terkini yang berkaitan dengan bidang desain produk. |
| CP8 | Mampu bekerjasama dalam tim interdisiplin, multidisiplin maupun multikultur. |
| CP9 | Memiliki tanggungjawab dan etika profesional |
| CP10 | Mampu memahami kebutuhan akan pembelajaran sepanjang hayat dengan literasi data, literasi teknologi dan literasi manusia. |

2) Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)

Kurikulum institusi pendidikan, mengacu ke pencapaian kompetensi profil lulusan melalui capaian pembelajaran. Sesuai kedalaman materi yang diamanatkan oleh Dirjen DIKTI, dimana untuk strata 1 menggunakan taksonomi pembelajaran yang dikeluarkan oleh Bloom yang direvisi oleh Anderson dan Kratwohl (2001) yaitu cognitive domain level 6. Oleh karena acuan tersebut digunakan untuk menyusun tabel capaian pembelajaran lulusan sebagai berikut.

Tabel 25. Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) Desain Produk

| UNSUR DESKRIPSI | KETERAMPILAN KHUSUS | | |
|--|---|---|---|
| | Deskripsi Generik Level 6 | Unsur Deskripsi Desain Produk | Deskripsi Keterampilan Khusus |
| Mampu melakukan kajian, dengan metode analisis, interpretasi, dan evaluasi terhadap beragam desain | Mampu mengaplikasikan ilmu pengetahuan, teknologi dan desain produk dalam penyelesaian tugas-tugas akademik | Mampu membuat proposal dan konsep penelitian dalam bidang desain produk untuk persiapan penyelesaian Tugas Akhir dalam bentuk Skripsi | Mampu menerapkan prosedur penelitian ilmiah untuk menghasilkan sebuah penelitian desain produk dengan analisis deskriptif (descriptif |

| | | | |
|--|---|--|--|
| dalam bentuk karya tulis ilmiah | | | analysis) |
| Mampu menciptakan konsep penciptaan desain produk secara profesional, melalui ide, gagasan, eksistensi, eksplorasi ekspresi, intensi, dan inovasi, serta pengalaman estetis dalam menangkap fenomena yang sedang berkembang, | Mampu mengaplikasikan berbagai teori cipta desain produk dan memanfaatkan IPTEKS mutakhir dalam proses perwujudan konsep penciptaan dan pengkajian desain produk dengan disiplin ilmu terkait | Mampu merancang konsep penciptaan desain produk dengan menggunakan berbagai pendekatan: estetika, estetika visual, budaya, sosiologi, psikologi, antropologi, sejarah, semiotika, filsafat desain, dengan mengikuti tahapan-tahapan exploration, experimentation, lateral thinking, transformational thinking, forming, analisis, sintesis dan evaluasi. | Mampu melakukan proses perancangan karya desain produk dengan memanfaatkan bahan dan teknik berkarya secara profesional, untuk menunjukkan hasil dalam bentuk sketsa, konsep, model dan karya desain produk yang kreatif, dan inovatif sebagai sebuah solusi permasalahan dan adaptasi terhadap perkembangan lingkungan. |
| Mampu menyajikan setiap hasil karya cipta desain produk dan hasil kajian desain produk dalam bentuk pameran karya desain produk | Mampu mengaplikasikan bidang keahliannya dan memanfaatkan IPTEKS dalam kegiatan pameran, serta mampu beradaptasi dengan lingkungan | Mampu merancang tempat dan pola pameran sesuai kondisi lingkungan, tema dan objek karya desain produk yang akan dipamerkan baik di tingkat lokal, nasional dan internasional | Mampu merancang pameran dengan memanfaatkan ruang dan material untuk menampilkan karya desain produk yang inovatif dalam meningkatkan, kualitas karya desain produk mengkritisi karya dan |

| | | | |
|---|--|--|--|
| dengan pendekatan manajemen desain produk (tata kelola desain produk) | | | meningkatkan produktifitas penciptaan karya desain produk. |
|---|--|--|--|

Capaian pembelajaran Lulusan (CPL) tersebut yang masih bersifat umum, diturunkan kembali agar lebih aplikatif dan mudah dielaborasi ke dalam kurikulum. Capaian pembelajaran dibagi ke dalam empat aspek yaitu sikap dan tata nilai, pengetahuan, keterampilan khusus dan keterampilan umum. Masing-masing aspek ini ditentukan dari Standar Nasional Pendidikan Tinggi (SN DIKTI), Aspek dari capaian komunikasi lintas profesi antar desainer merupakan pembelajaran bagi setiap mahasiswa desain produk agar dapat berkolaborasi demi tercapai profil lulusan yang dibutuhkan oleh masyarakat.

3) Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)

Implementasi proses pembelajaran berbasis hasil (*Outcome Based Learning* disingkat OBL), capaian pembelajaran mata kuliah (CPMK) memiliki keselarasan dengan CPL program studi. CPMK merupakan kemampuan yang jelas bagi mahasiswa, dapat dicapai dan didemonstrasikan pada akhir belajar dan dapat diukur atau diamati. CPMK memiliki keselarasan dengan kemampuan akhir (sub-CPMK), materi pembelajaran, bentuk pembelajaran, metode pembelajaran, bentuk penilaian dan evaluasi. CPMK memiliki ranah taksonomi berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skill*) sehingga mahasiswa memiliki peluang berkemampuan berpikir kritis dan kreatif. Perancangan dan proses pembelajaran mengimplementasi siklus yang teratur dan terstruktur terstruktur dalam menjabarkan aspek Sikap, Pengetahuan, Keterampilan Umum dan Khusus yang akan diaplikasikan ke dalam mata kuliah, dalam beberapa tingkat (level) sesuai dengan CPL. CPMK juga mengikuti SINDIKTI dalam rumusan nilai CP. Pada era revolusi industri 4.0, CPMK disesuaikan dengan metode pembelajaran dengan hybrid learning dengan mensinergikan pada pemanfaatan teknologi informasi pada proses pembelajaran.

Tabel 26. Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)
Program Studi Desain Produk

| Aspek | Level | Capaian Pembelajaran |
|-------|-------|--|
| Sikap | S1 | Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius |

| | | |
|-------|-------|---|
| | S2 | Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika |
| | S3 | Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara dan peradaban berdasarkan Pancasila |
| | S4 | Berperan sebagai warga Negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada Negara dan Bangsa. |
| | S5 | Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan serta pendapat atau temuan orisinal orang lain. |
| | S6 | Bekerjasama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan. |
| | S7 | Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara |
| | S8 | Menginternalisasi nilai, norma dan etika akademik |
| | S9 | Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan dibidang keahliannya secara mandiri. |
| | S10 | Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan dan kewirausahaan |
| | S11 | Adaptif dan terbuka terhadap perubahan lingkungan, perkembangan masyarakat dan kemajuan teknologi. |
| | S12 | Bangga dan bertanggungjawab terhadap pelestarian nilai kearifan lokal dalam mengembangkan karya desain produk maupun karya tulis secara ilmiah, cerdas, berkualitas dan bermutu tinggi. |
| Aspek | Level | Capaian Pembelajaran |

| | | |
|-------------------|-----|---|
| Keterampilan Umum | KU1 | Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan atau teknologi, sesuai dengan bidang keahliannya; |
| | KU2 | Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu dan terukur terstruktur |
| | KU3 | Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan, teknologi atau desain produk sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan, solusi, ide, gagasan dan kritik desain produk. |
| | KU4 | Menyusun deskripsi hasil kajian dan penciptaan desain produk di atas dalam bentuk skripsi atau laporan Tugas Akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi; |
| | KU5 | Mampu mengambil putusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah dibidang keahlian desain produk berdasarkan hasil analisis informasi dan data; |
| | KU6 | Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun diluar negeri; |
| | KU7 | Mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggung jawabnya; |
| | KU8 | Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada di bawah tanggungjawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri; |
| | KU9 | Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin nilai originalitas pada |

| | | |
|---------------------|-------|--|
| | | karya desain produk yang diciptakan. |
| Aspek | Level | Capaian Pembelajaran |
| Keterampilan Khusus | KK1 | Memiliki keterampilan dan kepekaan mengolah unsur rupa/desain dengan mempertimbangkan prinsip desain produk |
| | KK2 | Memiliki keterampilan menggambar secara manual maupun digital. |
| | KK3 | Memiliki keterampilan mengolah karya desain produk baik secara manual maupun digital. |
| | KK4 | Mampu mengoperasikan perangkat teknologi digital untuk mendukung aplikasi karya desain produk; |
| | KK5 | Mampu mengimplementasikan keterampilan teknik penggunaan bahan dalam olah visual secara manual melalui pendekatan estetika dan artistik; |
| | KK6 | Mampu menghasilkan karya desain produk secara kreatif disertai kemampuan mendeskripsikan dan menyusun tulisan ilmiah; |
| | KK7 | Mampu merumuskan proses penciptaan desain produk baik konsep maupun gambar kerja secara ilmiah; |
| | KK8 | Mampu mengkaji dan mengkritisi sumber kajian penciptaan desain produk melalui pendekatan ilmu desain, sosial, budaya dan teknologi; |
| | KK9 | Mampu merancang dan menyajikan desain produk dalam pameran secara mandiri atau berkelompok. |
| | KK10 | Mampu mengkurasi pameran desain produk, baik dalam konsep pameran tunggal atau kelompok; |
| | KK11 | Mensinergikan nilai-nilai filosofi dan makna desain produk yang telah diciptakan oleh para seniman di berbagai daerah, lokal, |

| | | |
|-------------|-----------|--|
| | | nasional dan internasional, |
| | KK12 | Mengaplikasikan teknologi modern dan manual dalam mengelola kinerja dalam pengembangan desain produk. |
| Aspek | Kedalaman | Capaian Pembelajaran |
| Pengetahuan | P1 | Menguasai teori dasar desain produk dan konsep penciptaan sehingga mampu menerapkan dan menganalisis karya desain produk secara utuh; |
| | P2 | Menguasai pengetahuan dan keterampilan teknik penciptaan desain produk secara luas dan mampu mengimplementasikan ke dalam wujud purwarupa; |
| | P3 | Menguasai pengetahuan bahan dan teknologi digital dalam olah desain produk; |
| | P4 | Menguasai pengetahuan penunjang desain produk sehingga mampu mewujudkan dan menganalisis karya desain produk dalam berbagai dimensi. |
| | P5 | Menguasai ilmu sejarah desain produk serta perkembangannya, sehingga mampu menganalisis berbagai karya desain produk; |
| | P6 | Menguasai konsep desain produk Timur dan Barat untuk memperluas wawasan dalam analisis karya desain produk; |
| | P7 | Menguasai konsep desain dan metoda penciptaan desain produk; |
| | P8 | Memiliki pikiran kritis dan logis dalam menganalisis berbagai bentuk karya desain produk |
| | P9 | Memiliki kepekaan pengamatan terhadap alam dalam proses perwujudan sehingga dapat memvisualisasikan berbagai bentuk dalam karya desain produk. |

E. Sebaran Mata Kuliah

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|---------|---|-----|------|
| 1 | DSP001 | Pendidikan Kewarganegaraan dan Anti Korupsi | 2 | I |
| 2 | DSP002 | Kreatif Lateral | 2 | I |
| 3 | DSP003 | Elemen Estetik Bali | 2 | I |
| 4 | DSP004 | Sejarah Desain Produk | 2 | I |
| 5 | DSP005 | Nirmana Trimatra | 2 | I |
| 6 | DSP006 | Sketsa Dasar | 2 | I |
| 7 | DSP007 | Desain Produk Dasar | 3 | I |
| 8 | DSP008 | Teknik Ungkap Nusantara | 2 | I |
| 9 | DSP009 | Komputer Desain 2D | 3 | I |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|---------|--------------------------|-----|------|
| 1 | DSP010 | Pendidikan Agama | 2 | II |
| 2 | DSP011 | Sketsa Kreatif | 2 | II |
| 3 | DSP012 | Teknologi Produksi | 2 | II |
| 4 | DSP013 | Estetika Visual | 2 | II |
| 5 | DSP014 | Sastra Bali Pulina | 2 | II |
| 6 | DSP015 | Purwarupa | 2 | II |
| 7 | DSP016 | Ergonomi Produk | 2 | II |
| 8 | DSP017 | Desain Produk Lingkungan | 3 | II |
| 9 | DSP018 | Komputer Desain 3D | 3 | II |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|---------|---------------------------------|-----|------|
| 1 | DSP019 | Bahasa Indonesia | 2 | III |
| 2 | DSP020 | Bahasa Inggris | 2 | III |
| 3 | DSP021 | Metode Desain | 2 | III |
| 4 | DSP022 | Kritik Desain | 2 | III |
| 5 | DSP023 | Teknik Konstruksi dan Perakitan | 2 | III |
| 6 | DSP024 | Eksplorasi Material | 3 | III |
| 7 | DSP025 | Sketsa Digital | 2 | III |
| 8 | DSP026 | Desain Produk Gaya Hidup | 3 | III |
| 9 | DSP027 | Branding Produk | 2 | III |
| 10 | DSP028 | Semantika Produk | 2 | III |
| | | | 22 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|---------|---|-----|------|
| 1 | DSP029 | Pendidikan Pancasila dan Wawasan Kebangsaan | 2 | IV |
| 2 | DSP030 | Teknologi Cetak | 3 | IV |
| 3 | DSP031 | Desain Produk Inovatif | 3 | IV |
| 4 | DSP032 | Teknik Kinetik | 2 | IV |
| 5 | DSP033 | Embellishment Design | 2 | IV |
| 6 | DSP034 | Pemodelan Digital | 3 | IV |
| 7 | DSP035 | Bisnis Desain | 2 | IV |
| 8 | DSP036 | Desain Produk Cenderamata | 3 | IV |
| 9 | DSP037 | Sosiologi Desain | 2 | IV |

| | | | | |
|--|--|--|----|--|
| | | | 22 | |
|--|--|--|----|--|

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|---------|---------------------------------------|-----|------|
| 1 | DSP038 | Modul Nusantara Desain Produk | 2 | V |
| 2 | DSP039 | Desain Purwarupa | 3 | V |
| 3 | DSP040 | Desain Busana Pertunjukan | 3 | V |
| 4 | DSP041 | Produk Souvenir | 3 | V |
| 5 | DSP042 | Desain Panggung | 3 | V |
| 6 | DSP043 | Desain Media Pembelajaran | 3 | V |
| 7 | DSP044 | Desain Produk Properti Pertunjukan | 3 | V |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|----------------------------|-------------------------------|-----|------|
| | MBKM: Magang/Praktik Kerja | | | |
| 1 | DSP045 | Studi Kasus | 3 | VI |
| 2 | DSP046 | Promosi dan Pemasaran Digital | 3 | VI |
| 3 | DSP047 | Workshop | 3 | VI |
| 4 | DSP048 | Seminar | 3 | VI |
| 5 | DSP049 | Literasi Desain Produk | 2 | VI |
| 6 | DSP050 | Produksi Desain Produk | 6 | VI |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|----------------------------|---------|-----|------|
| | MBKM: Magang/Praktik Kerja | | | |

| | | | | |
|---|--------|--------------------------------|----|-----|
| 1 | DSP051 | Riset Dasar | 3 | VII |
| 2 | DSP052 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VII |
| 3 | DSP053 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VII |
| 4 | DSP054 | Diseminasi | 6 | VII |
| 5 | DSP055 | Literasi Digital Desain Produk | 2 | VII |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|----------------------------|--------------------------------|-----|------|
| | MBKM: Magang/Praktik Kerja | | | |
| 1 | DSP051 | Riset Dasar | 3 | VIII |
| 2 | DSP052 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VIII |
| 3 | DSP053 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VIII |
| 4 | DSP054 | Diseminasi | 6 | VIII |
| 5 | DSP055 | Literasi Digital Desain Produk | 2 | VIII |
| | | | 20 | |

*MBKM Semester VIII bagi mahasiswa yang tidak mengambil MBKM semester sebelumnya secara penuh.

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|--------------------------|-------------------------------|-----|------|
| | MBKM: Kegiatan Wirausaha | | | |
| 1 | DSP045 | Studi Kasus | 3 | VI |
| 2 | DSP046 | Promosi dan Pemasaran Digital | 3 | VI |
| 3 | DSP047 | Workshop | 3 | VI |
| 4 | DSP048 | Seminar | 3 | VI |
| 5 | DSP049 | Literasi Desain Produk | 2 | VI |

| | | | | |
|---|--------|-------------------------------|----|----|
| 6 | DSP051 | Ekonomi Kreatif Desain Produk | 6 | VI |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|--------------------------|--------------------------------|-----|------|
| | MBKM: Kegiatan Wirausaha | | | |
| 1 | DSP055 | Riset Dasar | 3 | VII |
| 2 | DSP056 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VII |
| 3 | DSP057 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VII |
| 4 | DSP058 | Diseminasi | 6 | VII |
| 5 | DSP059 | Literasi Digital Desain Produk | 2 | VII |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|--------------------------|--------------------------------|-----|------|
| | MBKM: Kegiatan Wirausaha | | | |
| 1 | DSP055 | Riset Dasar | 3 | VIII |
| 2 | DSP056 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VIII |
| 3 | DSP057 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VIII |
| 4 | DSP058 | Diseminasi | 6 | VIII |
| 5 | DSP059 | Literasi Digital Desain Produk | 2 | VIII |
| | | | 20 | |

*MBKM Semester VIII bagi mahasiswa yang tidak mengambil MBKM semester sebelumnya secara penuh

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|-------------------------------|---------|-----|------|
| | MBKM: Studi/Projek Independen | | | |

| | | | | |
|---|--------|-------------------------------|----|----|
| 1 | DSP045 | Studi Kasus | 3 | VI |
| 2 | DSP046 | Promosi dan Pemasaran Digital | 3 | VI |
| 3 | DSP047 | Workshop | 3 | VI |
| 4 | DSP048 | Seminar | 3 | VI |
| 5 | DSP049 | Literasi Desain Produk | 2 | VI |
| 6 | DSP050 | Produksi Desain Produk | 6 | VI |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|-------------------------------|--------------------------------|-----|------|
| | MBKM: Studi/Projek Independen | | | |
| 1 | DSP051 | Riset Dasar | 3 | VII |
| 2 | DSP052 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VII |
| 3 | DSP053 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VII |
| 4 | DSP054 | Diseminasi | 6 | VII |
| 5 | DSP055 | Literasi Digital Desain Produk | 2 | VII |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|-------------------------------|--------------------------------|-----|------|
| | MBKM: Studi/Projek Independen | | | |
| 1 | DSP051 | Riset Dasar | 3 | VIII |
| 2 | DSP052 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VIII |
| 3 | DSP053 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VIII |
| 4 | DSP054 | Diseminasi | 6 | VIII |
| 5 | DSP055 | Literasi Digital Desain Produk | 2 | VIII |

| | | | | |
|--|--|--|----|--|
| | | | 20 | |
|--|--|--|----|--|

*MBKM Semester VIII bagi mahasiswa yang tidak mengambil MBKM semester sebelumnya secara penuh.

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|------------------------|-------------------------------|-----|------|
| | MBKM: Penelitian/Riset | | | |
| 1 | DSP045 | Studi Kasus | 3 | VI |
| 2 | DSP046 | Promosi dan Pemasaran Digital | 3 | VI |
| 3 | DSP047 | Workshop | 3 | VI |
| 4 | DSP048 | Seminar | 3 | VI |
| 5 | DSP049 | Literasi Desain Produk | 2 | VI |
| 6 | DSP052 | Pengkajian Desain Produk | 6 | VI |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|------------------------|--------------------------------|-----|------|
| | MBKM: Penelitian/Riset | | | |
| 1 | DSP051 | Riset Dasar | 3 | VII |
| 2 | DSP052 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VII |
| 3 | DSP053 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VII |
| 4 | DSP054 | Diseminasi | 6 | VII |
| 5 | DSP055 | Literasi Digital Desain Produk | 2 | VII |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|------------------------|---------|-----|------|
| | MBKM: Penelitian/Riset | | | |

| | | | | |
|---|--------|--------------------------------|----|------|
| 1 | DSP051 | Riset Dasar | 3 | VIII |
| 2 | DSP052 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VIII |
| 3 | DSP053 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VIII |
| 4 | DSP054 | Diseminasi | 6 | VIII |
| 5 | DSP055 | Literasi Digital Desain Produk | 2 | VIII |
| | | | 20 | |

*MBKM Semester VIII bagi mahasiswa yang tidak mengambil MBKM semester sebelumnya secara penuh.

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|--------------------------|-------------------------------|-----|------|
| | MBKM: Projek Kemanusiaan | | | |
| 1 | DSP045 | Studi Kasus | 3 | VI |
| 2 | DSP046 | Promosi dan Pemasaran Digital | 3 | VI |
| 3 | DSP047 | Workshop | 3 | VI |
| 4 | DSP048 | Seminar | 3 | VI |
| 5 | DSP049 | Literasi Desain Produk | 2 | VI |
| 6 | DSP053 | Desain Produk Penyadaran | 6 | VI |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|--------------------------|-----------------------|-----|------|
| | MBKM: Projek Kemanusiaan | | | |
| 1 | DSP051 | Riset Dasar | 3 | VII |
| 2 | DSP052 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VII |
| 3 | DSP053 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VII |

| | | | | |
|---|--------|--------------------------------|----|-----|
| 4 | DSP054 | Diseminasi | 6 | VII |
| 5 | DSP055 | Literasi Digital Desain Produk | 2 | VII |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|--------------------------|--------------------------------|-----|------|
| | MBKM: Projek Kemanusiaan | | | |
| 1 | DSP051 | Riset Dasar | 3 | VIII |
| 2 | DSP052 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VIII |
| 3 | DSP053 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VIII |
| 4 | DSP054 | Diseminasi | 6 | VIII |
| 5 | DSP055 | Literasi Digital Desain Produk | 2 | VIII |
| | | | 20 | |

*MBKM Semester VIII bagi mahasiswa yang tidak mengambil MBKM semester sebelumnya secara penuh

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|--------------------------|-------------------------------|-----|------|
| | MBKM: Asistensi Mengajar | | | |
| 1 | DSP045 | Studi Kasus | 3 | VI |
| 2 | DSP046 | Promosi dan Pemasaran Digital | 3 | VI |
| 3 | DSP047 | Workshop | 3 | VI |
| 4 | DSP048 | Seminar | 3 | VI |
| 5 | DSP049 | Literasi Desain Produk | 2 | VI |
| 6 | DSP054 | Projek Desain Produk Mengajar | 6 | VI |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|--------------------------|--------------------------------|-----|------|
| | MBKM: Asistensi Mengajar | | | |
| 1 | DSP051 | Riset Dasar | 3 | VII |
| 2 | DSP052 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VII |
| 3 | DSP053 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VII |
| 4 | DSP054 | Diseminasi | 6 | VII |
| 5 | DSP055 | Literasi Digital Desain Produk | 2 | VII |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|--------------------------|--------------------------------|-----|------|
| | MBKM: Asistensi Mengajar | | | |
| 1 | DSP051 | Riset Dasar | 3 | VIII |
| 2 | DSP052 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VIII |
| 3 | DSP053 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VIII |
| 4 | DSP054 | Diseminasi | 6 | VIII |
| 5 | DSP055 | Literasi Digital Desain Produk | 2 | VIII |
| | | | 20 | |

*MBKM Semester VIII bagi mahasiswa yang tidak mengambil MBKM semester sebelumnya secara penuh

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|----------------------------------|-------------------------------|-----|------|
| | MBKM: Membangun Desa/KKN Tematik | | | |
| 1 | DSP045 | Studi Kasus | 3 | VI |
| 2 | DSP046 | Promosi dan Pemasaran Digital | 3 | VI |
| 3 | DSP047 | Workshop | 3 | VI |

| | | | | |
|---|--------|------------------------|----|----|
| 4 | DSP048 | Seminar | 3 | VI |
| 5 | DSP049 | Literasi Desain Produk | 2 | VI |
| 6 | DSP060 | Desain Produk Mengabdi | 6 | VI |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|----------------------------------|--------------------------------|-----|------|
| | MBKM: Membangun Desa/KKN Tematik | | | |
| 1 | DSP051 | Riset Dasar | 3 | VII |
| 2 | DSP052 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VII |
| 3 | DSP053 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VII |
| 4 | DSP054 | Diseminasi | 6 | VII |
| 5 | DSP055 | Literasi Digital Desain Produk | 2 | VII |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|----------------------------------|--------------------------------|-----|------|
| | MBKM: Membangun Desa/KKN Tematik | | | |
| 1 | DSP051 | Riset Dasar | 3 | VIII |
| 2 | DSP052 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VIII |
| 3 | DSP053 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VIII |
| 4 | DSP054 | Diseminasi | 6 | VIII |
| 5 | DSP055 | Literasi Digital Desain Produk | 2 | VIII |
| | | | 20 | |

*MBKM Semester VIII bagi mahasiswa yang tidak mengambil MBKM semester sebelumnya secara penuh

4.9. Program Studi Animasi

A. Profil Lulusan

Kurikulum Program Studi (Prodi) Animasi Program Sarjana Terapan, Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD), Institut Seni Indonesia (ISI) Denpasar disusun sebagai implementasi dari visi dan misi program studi yang tercermin dalam profil lulusan. Profil lulusan Prodi Animasi Program Sarjana Terapan memiliki kompetensi dalam mencipta, membina, dan membangun kewirausahaan bidang animasi yang berbasis kearifan lokal berwawasan universal. Karya cipta, daya bina, dan profesionalisme kewirausahaan dijunjung dengan pengetahuan berkarakter, keterampilan mengglobal, serta memiliki sikap kreatif, inovatif, relevan, autentik, dan memberikan dampak pada industri kreatif di wilayah Bali serta Indonesia dalam upaya menuju persaingan global. Profil lulusan Prodi Animasi Program Sarjana Terapan FSRD ISI Denpasar berkompentensi sebagai pencipta, pembina, dan pelaku wirausaha dalam bidang animasi. Pencipta merujuk pada kompetensi sebagai : Animator 2D & 3D, sutradara, *storywriter*, *scriptwriter*, *inbetweener*, *storyboard artist*, *digital illustrator*, *character designer*, perancang modeling 3D (*3D modeler*), *3D rigger*, *layout artist*, *lighting artist*, *compositor*, *art director*, *creative director*, penata suara, penyunting gambar (*video editor*), *visual effects 2D & 3D artist*, *concept artist*, dan supervisor animasi. Pembina merujuk kompetensi sebagai: pengajar (akademisi), tutor, pelatih, instruktur, penyuluh budaya, dan konseptor. Pelaku wirausaha merujuk pada kompetensi sebagai produser, *interpreneur*, *creativepreneur*, dan art director. Lingkup ketiga profil lulusan ini memiliki pasar kerja diantaranya : perusahaan animasi, studio animasi, rumah produksi, dan studio audio visual pada skala lokal, nasional maupun internasional. Penentuan terkait profil lulusan juga dihasilkan berdasarkan *Focus group discussion* (FGD) pada tanggal 12 dan 13 Nopember 2021 yang melibatkan Asosiasi Industri Animasi Indonesia (AINAKI), praktisi profesional, akademisi dan dosen tetap pada prodi Animasi.

Tabel 27. Profil Lulusan Program Studi Animasi

| Profil Lulusan | Deskripsi Profil |
|------------------|--|
| Animator 2D & 3D | Lulusan memiliki kemampuan untuk menciptakan berbagai ragam gambar yang akan membentuk ilusi seolah-olah bergerak pada saat ditayangkan (animasi) yang diciptakan dengan tujuan tertentu baik dalam bentuk 2 dimensi maupun 3 dimensi. |
| Sutradara | Lulusan memiliki kemampuan yang berperan besar dalam suatu produksi animasi dan menguasai semua konten yang tertulis pada naskah serta menjadikannya sebuah audio visual (animasi). |

| | |
|------------------------------------|--|
| <i>Storywriter</i> | Lulusan memiliki kemampuan untuk menjadi penulis cerita |
| <i>Scriptwriter</i> | Lulusan memiliki kemampuan untuk menjadi penulis naskah yang akan dijadikan panduan oleh <i>storyboard artist</i> dalam membuat visualisasi. |
| <i>Inbetweener</i> | Lulusan memiliki kemampuan membuat gambar antara (gambar <i>inbetween</i>) dari gambar kunci animasi (<i>key animation</i>). |
| <i>Storyboard Artist</i> | Lulusan memiliki kemampuan untuk menerjemahkan beragam ide atau gagasan dari <i>scriptwriter</i> ke dalam sebuah gambar visual |
| <i>Digital Illustrator</i> | Lulusan memiliki kemampuan untuk membuat gambar ilustrasi dari goresan alat gambar dan digital, umumnya untuk keperluan konten (penyedia gambar) demi memperjelas dan membuat terlihat menarik tampilan gambar atau background animasi. |
| <i>Charakter Designer</i> | Lulusan memiliki kemampuan untuk memvisualisasikan dan menciptakan tampilan karakter sesuai naskah dan seni konsep untuk mendesain karakter. Juga mampu mengomunikasikan kepribadian karakter melalui karya seni ekspresi wajah dan pose fisik serta melakukan penelitian tentang anatomi karakter dan gaya busana yang relevan. |
| Perancang Modeling 3D (3D Modeler) | Lulusan memiliki kemampuan untuk menciptakan berbagai macam asset dalam objek visualisasi 3D yang nantinya akan digunakan seterusnya dalam proyek animasi |
| <i>3D Rigger</i> | Lulusan memiliki kemampuan bertanggung jawab untuk memberikan rigging (tulang), pemberian facial (ekspresi wajah), memberikan control system untuk model-model 3D karakter yang akan digunakan dalam film animasi, sehingga model-model 3D karakter tersebut bisa lebih mudah diberikan gerakan animasinya. |
| Layout Artist | Lulusan memiliki kemampuan menjadi bagian dari tim produksi yang bertugas untuk mendesain <i>shoframe</i> , <i>angle</i> dan alur gerak kamera, <i>depth</i> , perspektif, serta pencahayaan untuk rangkaian animasi. |

| | |
|----------------------------------|---|
| Lighting Artist | Lulusan memiliki kemampuan untuk menambahkan kedalaman pada set dan karakter dengan bayangan, serta memberikan pencahayaan yang tepat untuk menonjolkan emosi pemandangan dan di beberapa studio, untuk menambahkan kualitas permukaan pada objek animasi. |
| Compositor | Lulusan memiliki kemampuan untuk menggabungkan elemen-elemen render film animasi yang biasanya diberikan secara terpisah seperti karakter dan background, untuk kemudian digabungkan menjadi satu keutuhan scene dan sekaligus di berikan perbaikan warna secara keseluruhan untuk menjaga kesatuan warna pada satu film animasi. |
| Art Director | Lulusan memiliki kemampuan untuk bertanggung jawab atas tampilan visual secara keseluruhan pada animasi |
| Creative Director | Lulusan memiliki kemampuan untuk menjadi pemimpin dari suatu tim kreatif dan bertanggung jawab pada image besar dari suatu produksi animasi dengan cara-cara kreatif, serta wajib menjembatani tim kreatif dengan pihak-pihak lain di tim produksi animasi yang kurang memahami seni atau dunia kreatif. |
| Penata Suara | Lulusan memiliki kemampuan untuk menciptakan suara yang berkualitas baik sesuai dengan konsep kreatif dan pengalaman yang dimilikinya untuk produksi animasi. |
| Penyunting Gambar (Video Editor) | Lulusan memiliki kemampuan untuk mengolah beberapa materi video yang tersedia menjadi satu video yang siap publish serta menjadi posisi kunci dalam proses pascaproduksi yang akan menentukan kualitas dari produk animasi yang dibuat. |
| Visual Effects 2d & 3d Artist | Lulusan memiliki kemampuan untuk menciptakan sebuah tayangan animasi 2D & 3D agar lebih hidup dan makin menarik dengan efek-efek buatan. |
| Concept Artist | Lulusan memiliki kemampuan untuk memvisualisasikan dan menciptakan concept art seperti model karakter, kendaraan, lingkungan, dan aset kreatif lainnya dalam animasi |
| Supervisor Animasi | Lulusan memiliki kemampuan untuk mengkomunikasikan informasi dari atasan ke bawahan secara langsung atau sebaliknya dalam produksi animasi |

Profil lulusan yang ditargetkan tersebut menjadi acuan dalam capaian pembelajaran yang ditetapkan dalam Standar Nasional Pendidikan Tinggi (Permendikbud Nomor 3 Tahun 2020) dan level 6 KKNI (Perpres Nomor 8 Tahun 2012), sehingga mampu menjadi sarjana terapan yang kompetensi lulusan unggul dalam bidang animasi, sehingga Prodi Animasi Program Sarjana Terapan ISI Denpasar memiliki keunggulan :

- 1) Karakter berintegritas dan profesional dalam berkarya;
- 2) Daya cipta dalam menciptakan karya yang memenuhi standar industri animasi dalam tingkat nasional dan internasional;
- 3) Daya cipta dalam menciptakan karya original dengan mengutamakan penghargaan terhadap karya milik orang lain;
- 4) Kemampuan analisis untuk mencari solusi dalam menciptakan karya animasi;
- 5) Kemahiran dalam penguasaan teknologi untuk mendukung proses penciptaan karya animasi;
- 6) Kemampuan menciptakan peluang dan lapangan kerja dalam industri animasi; dan
- 7) Daya saing dalam kompetisi tingkat global.

B. Capaian Pembelajaran

Capaian pembelajaran program studi mengacu pada profil lulusan, yakni Animator 2D & 3D, sutradara, *storywriter*, *scriptwriter*, *inbetweener*, *storyboard artist*, *digital illustrator*, *character designer*, *perancang modeling 3D (3D modeler)*, *3D rigger*, *layout artist*, *lighting artist*, *compositor*, *art director*, *creative director*, penata suara, penyunting gambar (video editor), *visual effects 2D & 3D artist*, *concept artist*, dan supervisor animasi. Capaian pembelajaran merujuk pada SN-Dikti dan level 6 (enam) KKNI dan relevansinya dengan keunikan atau keunggulan program studi Animasi, maka tabel berikut menguraikan terkait capaian pembelajaran.

Tabel 28. Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) Program Studi Desain Animasi

| Aspek | Level | Capaian Pembelajaran Mata Kuliah |
|-------|-------|---|
| SIKAP | S1 | Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius; |
| | S2 | Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika; |
| | S3 | Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara dan |

| | | |
|-------------------|-------|---|
| | | peradaban berdasarkan Pancasila; |
| | S4 | Berperan sebagai warga Negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada Negara dan Bangsa; |
| | S5 | Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan serta pendapat atau temuan orisinal orang lain; |
| | S6 | Bekerjasama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan; |
| | S7 | Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara; |
| | S8 | Menginternalisasi nilai, norma dan etika akademik; |
| | S9 | Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan dibidang keahliannya secara mandiri; dan |
| | S10 | Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan dan kewirausahaan. |
| Aspek | Level | Capaian Pembelajaran Mata Kuliah |
| KETERAMPILAN UMUM | KU1 | Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, inovatif, bermutu, dan terukur dalam melakukan pekerjaan yang spesifik di bidang animasi sesuai dengan standar kompetensi kerja yang bersangkutan; |
| | KU2 | Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu dan terukur; |
| | KU3 | Mampu mengkaji kasus penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan bidang animasi dalam rangka menghasilkan prototype, prosedur baku, desain atau karya seni, menyusun hasil kajiannya dalam bentuk kertas kerja, sepsifikasi desain, atau esai seni dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi; |
| | KU4 | Mampu menyusun hasil kajian tersebut di atas |

| | | |
|---------------------|-------|--|
| | | dalam bentuk kertas kerja, spesifikasi desain, esai seni, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi; |
| | KU5 | Mampu mengambil keputusan secara tepat berdasarkan prosedur baku, spesifikasi desain, persyaratan keselamatan dan keamanan kerja dalam melakukan supervisi dan evaluasi pada pekerjaannya; |
| | KU6 | Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja sama dan hasil kerja sama di dalam maupun di luar lembaganya; |
| | KU7 | Mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya; |
| | KU8 | Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada di bawah tanggungjawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri; dan |
| | KU9 | Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi; |
| Aspek | Level | Capaian Pembelajaran Lulusan |
| KETERAMPILAN KHUSUS | KK1 | Memiliki keterampilan dan kepekaan kepekaan mengolah unsur-unsur pembentuk animasi dengan mempertimbangkan prinsip animasi; |
| | KK2 | Mampu mengoperasikan perangkat teknologi digital untuk mendukung aplikasi karya animasi; |
| | KK3 | Mampu mengimplementasikan keterampilan teknik animasi dalam olah visual melalui pendekatan estetik dan artistik; |
| | KK4 | Mampu merumuskan proses kerja produksi animasi, baik konsep maupun gambar kerja secara ilmiah; |

| | | |
|-------------|-------|--|
| | KK5 | Mampu melakukan riset dan eksplorasi ide untuk menetapkan tujuan dan sasaran karya animasi dengan mempertimbangkan aspek etika, seni budaya, dan konsekuensi sosial; |
| | KK6 | Mampu merancang dan menyajikan karya animasi; |
| | KK7 | Mensinergikan nilai-nilai filosofi dan makna seni dan budaya yang dimiliki setiap etnis/daerah/nusantara; |
| | KK8 | Mengaplikasikan teknologi modern dalam mengelola kinerja dalam pengembangan animasi; |
| | KK9 | Memiliki etos wirausaha berbasis proyek dan kinerja; |
| Aspek | Level | Capaian Pembelajaran Lulusan |
| PENGETAHUAN | P1 | Menguasai teori dasar dan konsep animasi sehingga mampu menerapkan dan menganalisis karya-karya; |
| | P2 | Menguasai pengetahuan dan keterampilan animasi secara luas dan mampu mengimplementasikan ke dalam visualisasi karya animasi; |
| | P3 | Menguasai pengetahuan, bahan, dan teknologi dalam produksi animasi; |
| | P4 | Menguasai pengetahuan penunjang animasi sehingga mampu mewujudkan dan menganalisis karya animasi; |
| | P5 | Menguasai ilmu sejarah animasi serta perkembangannya, sehingga mampu menganalisis berbagai karya animasi; |
| | P6 | Menguasai konsep dan desain produksi animasi; |
| | P7 | Memiliki pikiran kritis dan logis dalam memproduksi animasi; |
| | P8 | Memiliki kepekaan penghayatan dalam produksi animasi sehingga dapat memperbaiki berbagai permasalahan dalam produksi animasi; |

C. Sebaran Mata Kuliah

Untuk Mendukung Profil Lulusan Prodi Animasi Program Sarjana Terapan yang relevan dengan keunikan atau keunggulan prodi, yakni berbasis budaya lokal dengan mengutamakan narasi cerita rakyat (*classic story telling*), sehingga dirancang struktur kurikulum melalui sebaran mata kuliah setiap semesternya berikut ini.

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|---------|---|-----|------|
| 1 | ANM001 | Pendidikan Kewarganegaraan dan Anti Korupsi | 2 | I |
| 2 | ANM002 | Sinematografi | 2 | I |
| 3 | ANM003 | Gambar Anatomi | 3 | I |
| 4 | ANM004 | Wawasan Animasi | 2 | I |
| 5 | ANM005 | Estetika Animasi | 2 | I |
| 6 | ANM006 | Menggambar Bentuk | 2 | I |
| 7 | ANM007 | Ilustrasi Digital | 3 | I |
| 8 | ANM008 | Fotografi | 2 | I |
| 9 | ANM009 | Menggambar Perspektif | 2 | I |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|---------|------------------|-----|------|
| 1 | ANM010 | Pendidikan Agama | 2 | II |
| 2 | ANM011 | Studi Gerak | 3 | II |
| 3 | ANM012 | Telaah Cerita | 2 | II |
| 4 | ANM013 | Penulisan Naskah | 2 | II |
| 5 | ANM014 | Storyboard | 3 | II |

| | | | | |
|---|--------|-------------------------|----|----|
| 6 | ANM015 | Editting Animatic | 3 | II |
| 7 | ANM016 | Penyutradaraan Animasi | 2 | II |
| 8 | ANM017 | Desain Karakter Animasi | 3 | II |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|---------|--------------------------|-----|------|
| 1 | ANM018 | Bahasa Indonesia | 2 | III |
| 2 | ANM019 | Bahasa Inggris | 2 | III |
| 3 | ANM020 | 2D Kompositing | 2 | III |
| 4 | ANM021 | Latar Belakang 2D | 2 | III |
| 5 | ANM022 | Manajemen Produksi | 3 | III |
| 6 | ANM023 | Permodelan 2D Asset | 3 | III |
| 7 | ANM024 | Animasi Efek 2D | 2 | III |
| 8 | ANM025 | Produksi Film Animasi 2D | 3 | III |
| 9 | ANM026 | Menggambar Bentuk | 3 | III |
| | | | 22 | III |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|---------|---|-----|------|
| 1 | ANM027 | Pendidikan Pancasila dan Wawasan Kebangsaan | 2 | IV |
| 2 | ANM028 | Modeling 3D Asset | 3 | IV |
| 3 | ANM029 | Rigging dan Skinning | 3 | IV |
| 4 | ANM030 | Teksturing | 3 | IV |
| 5 | ANM031 | Lighting | 3 | IV |

| | | | | |
|---|--------|--------------------------|----|----|
| 6 | ANM032 | Animation Motion | 3 | IV |
| 7 | ANM033 | Animasi Efek 3D | 2 | IV |
| 8 | ANM034 | Produksi Film Animasi 3D | 3 | IV |
| | | | 22 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|---------|-----------------------------------|-----|------|
| 1 | ANM035 | Animasi Cerita Rakyat | 3 | V |
| 2 | ANM036 | Modul Nusantara Animator | 2 | V |
| 3 | ANM037 | Animasi Pembelajaran | 3 | V |
| 4 | ANM038 | Produksi Video Profil Animasi | 3 | V |
| 5 | ANM039 | Produksi Animasi Video Klip Musik | 3 | V |
| 6 | ANM040 | Animasi Konten Media Sosial | 3 | V |
| 7 | ANM041 | Animasi Iklan | 3 | V |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|----------------------------|-------------------------------|-----|------|
| | MBKM: Magang/Praktik Kerja | | | |
| 1 | ANM042 | Studi Kasus | 3 | VI |
| 2 | ANM043 | Promosi dan Pemasaran Digital | 3 | VI |
| 3 | ANM044 | Workshop | 3 | VI |
| 4 | ANM045 | Seminar | 3 | VI |
| 5 | ANM046 | Literasi Animasi | 2 | VI |
| 6 | ANM047 | Produksi Animasi | 6 | VI |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|----------------------------|--------------------------|-----|------|
| | MBKM: Magang/Praktik Kerja | | | |
| 1 | ANM048 | Riset Dasar | 3 | VII |
| 2 | ANM049 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VII |
| 3 | ANM050 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VII |
| 4 | ANM051 | Diseminasi | 6 | VII |
| 5 | ANM052 | Literasi Digital Animasi | 2 | VII |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|----------------------------|--------------------------|-----|------|
| | MBKM: Magang/Praktik Kerja | | | |
| 1 | ANM048 | Riset Dasar | 3 | VIII |
| 2 | ANM049 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VIII |
| 3 | ANM050 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VIII |
| 4 | ANM051 | Diseminasi | 6 | VIII |
| 5 | ANM052 | Literasi Digital Animasi | 2 | VIII |
| | | | 20 | |

*MBKM Semester VIII bagi mahasiswa yang tidak mengambil MBKM semester sebelumnya secara penuh

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|--------------------------|-------------------------------|-----|------|
| | MBKM: Kegiatan Wirausaha | | | |
| 1 | ANM042 | Studi Kasus | 3 | VI |
| 2 | ANM043 | Promosi dan Pemasaran Digital | 3 | VI |
| 3 | ANM044 | Workshop | 3 | VI |

| | | | | |
|---|--------|-------------------------|----|----|
| 4 | ANM045 | Seminar | 3 | VI |
| 5 | ANM046 | Literasi Animasi | 2 | VI |
| 6 | ANM053 | Ekonomi Kreatif Animasi | 6 | VI |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|--------------------------|--------------------------|-----|------|
| | MBKM: Kegiatan Wirausaha | | | |
| 1 | ANM048 | Riset Dasar | 3 | VII |
| 2 | ANM049 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VII |
| 3 | ANM050 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VII |
| 4 | ANM051 | Diseminasi | 6 | VII |
| 5 | ANM052 | Literasi Digital Animasi | 2 | VII |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|--------------------------|--------------------------|-----|------|
| | MBKM: Kegiatan Wirausaha | | | |
| 1 | ANM048 | Riset Dasar | 3 | VIII |
| 2 | ANM049 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VIII |
| 3 | ANM050 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VIII |
| 4 | ANM051 | Diseminasi | 6 | VIII |
| 5 | ANM052 | Literasi Digital Animasi | 2 | VIII |
| | | | 20 | |

*MBKM Semester VIII bagi mahasiswa yang tidak mengambil MBKM semester sebelumnya secara penuh

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|-------------------------------|-------------------------------|-----|------|
| | MBKM: Studi/Projek Independen | | | |
| 1 | ANM042 | Studi Kasus | 3 | VI |
| 2 | ANM043 | Promosi dan Pemasaran Digital | 3 | VI |
| 3 | ANM044 | Workshop | 3 | VI |
| 4 | ANM045 | Seminar | 3 | VI |
| 5 | ANM046 | Literasi Animasi | 2 | VI |
| 6 | ANM047 | Produksi Animasi | 6 | VI |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|-------------------------------|--------------------------|-----|------|
| | MBKM: Studi/Projek Independen | | | |
| 1 | ANM048 | Riset Dasar | 3 | VII |
| 2 | ANM049 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VII |
| 3 | ANM050 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VII |
| 4 | ANM051 | Diseminasi | 6 | VII |
| 5 | ANM052 | Literasi Digital Animasi | 2 | VII |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|-------------------------------|-----------------------|-----|------|
| | MBKM: Studi/Projek Independen | | | |
| 1 | ANM048 | Riset Dasar | 3 | VIII |
| 2 | ANM049 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VIII |
| 3 | ANM050 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VIII |

| | | | | |
|---|--------|--------------------------|----|------|
| 4 | ANM051 | Diseminasi | 6 | VIII |
| 5 | ANM052 | Literasi Digital Animasi | 2 | VIII |
| | | | 20 | |

*MBKM Semester VIII bagi mahasiswa yang tidak mengambil MBKM semester sebelumnya secara penuh

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|------------------------|-------------------------------|-----|------|
| | MBKM: Penelitian/Riset | | | |
| 1 | ANM042 | Studi Kasus | 3 | VI |
| 2 | ANM043 | Promosi dan Pemasaran Digital | 3 | VI |
| 3 | ANM044 | Workshop | 3 | VI |
| 4 | ANM045 | Seminar | 3 | VI |
| 5 | ANM046 | Literasi Animasi | 2 | VI |
| 6 | ANM054 | Pengkajian Animasi | 6 | VI |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|------------------------|--------------------------|-----|------|
| | MBKM: Penelitian/Riset | | | |
| 1 | ANM048 | Riset Dasar | 3 | VII |
| 2 | ANM049 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VII |
| 3 | ANM050 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VII |
| 4 | ANM051 | Diseminasi | 6 | VII |
| 5 | ANM052 | Literasi Digital Animasi | 2 | VII |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|------------------------|--------------------------|-----|------|
| | MBKM: Penelitian/Riset | | | |
| 1 | ANM048 | Riset Dasar | 3 | VIII |
| 2 | ANM049 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VIII |
| 3 | ANM050 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VIII |
| 4 | ANM051 | Diseminasi | 6 | VIII |
| 5 | ANM052 | Literasi Digital Animasi | 2 | VIII |
| | | | 20 | |

*MBKM Semester VIII bagi mahasiswa yang tidak mengambil MBKM semester sebelumnya secara penuh

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|--------------------------|-------------------------------|-----|------|
| | MBKM: Projek Kemanusiaan | | | |
| 1 | ANM042 | Studi Kasus | 3 | VI |
| 2 | ANM043 | Promosi dan Pemasaran Digital | 3 | VI |
| 3 | ANM044 | Workshop | 3 | VI |
| 4 | ANM045 | Seminar | 3 | VI |
| 5 | ANM046 | Literasi Animasi | 2 | VI |
| 6 | ANM055 | Animasi Penyadaran | 6 | VI |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|--------------------------|-----------------------|-----|------|
| | MBKM: Projek Kemanusiaan | | | |
| 1 | ANM048 | Riset Dasar | 3 | VII |
| 2 | ANM049 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VII |

| | | | | |
|---|--------|--------------------------|----|-----|
| 3 | ANM050 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VII |
| 4 | ANM051 | Diseminasi | 6 | VII |
| 5 | ANM052 | Literasi Digital Animasi | 2 | VII |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|--------------------------|--------------------------|-----|------|
| | MBKM: Projek Kemanusiaan | | | |
| 1 | ANM048 | Riset Dasar | 3 | VIII |
| 2 | ANM049 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VIII |
| 3 | ANM050 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VIII |
| 4 | ANM051 | Diseminasi | 6 | VIII |
| 5 | ANM052 | Literasi Digital Animasi | 2 | VIII |
| | | | 20 | |

*MBKM Semester VIII bagi mahasiswa yang tidak mengambil MBKM semester sebelumnya secara penuh

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|--------------------------|-------------------------------|-----|------|
| | MBKM: Asistensi Mengajar | | | |
| 1 | ANM042 | Studi Kasus | 3 | VI |
| 2 | ANM043 | Promosi dan Pemasaran Digital | 3 | VI |
| 3 | ANM044 | Workshop | 3 | VI |
| 4 | ANM045 | Seminar | 3 | VI |
| 5 | ANM046 | Literasi Animasi | 2 | VI |
| 6 | ANM056 | Mengajar Animasi | 6 | VI |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|--------------------------|--------------------------|-----|------|
| | MBKM: Asistensi Mengajar | | | |
| 1 | ANM048 | Riset Dasar | 3 | VII |
| 2 | ANM049 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VII |
| 3 | ANM050 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VII |
| 4 | ANM051 | Diseminasi | 6 | VII |
| 5 | ANM052 | Literasi Digital Animasi | 2 | VII |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|--------------------------|--------------------------|-----|------|
| | MBKM: Asistensi Mengajar | | | |
| 1 | ANM048 | Riset Dasar | 3 | VIII |
| 2 | ANM049 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VIII |
| 3 | ANM050 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VIII |
| 4 | ANM051 | Diseminasi | 6 | VIII |
| 5 | ANM052 | Literasi Digital Animasi | 2 | VIII |
| | | | 20 | |

*MBKM Semester VIII bagi mahasiswa yang tidak mengambil MBKM semester sebelumnya secara penuh

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|----------------------------------|-------------------------------|-----|------|
| | MBKM: Membangun Desa/KKN Tematik | | | |
| 1 | ANM042 | Studi Kasus | 3 | VI |
| 2 | ANM043 | Promosi dan Pemasaran Digital | 3 | VI |
| 3 | ANM044 | Workshop | 3 | VI |

| | | | | |
|---|--------|---------------------|----|----|
| 4 | ANM045 | Seminar | 3 | VI |
| 5 | ANM046 | Literasi Animasi | 2 | VI |
| 6 | ANM057 | Animasi Mengabdikan | 6 | VI |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|----------------------------------|--------------------------|-----|------|
| | MBKM: Membangun Desa/KKN Tematik | | | |
| 1 | ANM048 | Riset Dasar | 3 | VII |
| 2 | ANM049 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VII |
| 3 | ANM050 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VII |
| 4 | ANM051 | Diseminasi | 6 | VII |
| 5 | ANM052 | Literasi Digital Animasi | 2 | VII |
| | | | 20 | |

| No | Kode-MK | Nama MK | SKS | Smtr |
|----|----------------------------------|--------------------------|-----|------|
| | MBKM: Membangun Desa/KKN Tematik | | | |
| 1 | ANM048 | Riset Dasar | 3 | VIII |
| 2 | ANM049 | Tata Kelola Ekosistem | 3 | VIII |
| 3 | ANM050 | Tugas Akhir/Skripsi | 6 | VIII |
| 4 | ANM051 | Diseminasi | 6 | VIII |
| 5 | ANM052 | Literasi Digital Animasi | 2 | VIII |
| | | | 20 | |

*MBKM Semester VIII bagi mahasiswa yang tidak mengambil MBKM semester sebelumnya secara penuh

