

SURAT KEPUTUSAN

Nomor : 01/218/B-Ske/VII/2023

tentang

KURIKULUM OPERASIONAL TAHUN 2023 - 2028 PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF JENJANG PENDIDIKAN PROGRAM SARJANA DI LINGKUNGAN UNIVERSITAS MERCU BUANA

---o0o---

REKTOR UNIVERSITAS MERCU BUANA

Menimbang :

1. Bahwa Universitas Mercu Buana sebagai lembaga pendidikan tinggi sesuai visi yang ditetapkan mengemban tugas untuk menghasilkan tenaga professional yang dapat memenuhi kebutuhan industri dan masyarakat dalam persaingan global;
2. Bahwa untuk memenuhi butir 1 diatas diperlukan penyesuaian kurikulum operasional secara berkala;
3. Bahwa mengacu pada butir 1 dan 2 diatas, program studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Desain dan Seni Kreatif melakukan pembaruan terhadap Kurikulum Operasional 2021 – 2025;
4. Bahwa sehubungan dengan butir 1, 2 dan 3 diatas, pembaruan kurikulum perlu ditetapkan melalui Surat Keputusan Rektor Universitas Mercu Buana.

Mengingat :

1. Undang Undang Republik Indonesia:
 - a. Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
 - b. Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
2. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014, tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
3. Peraturan Presiden Nomor 8 Tahun 2012 tentang KKNI;
4. Peraturan Menteri Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi:
 - a. Nomor 62 Tahun 2016 tentang Sistem Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi;
 - b. Nomor 59 tahun 2018, tentang Ijazah, Sertifikat Kompetensi, Sertifikat Profesi, Gelar dan Tata Cara Penulisan Gelar di Perguruan Tinggi;

- c. Nomor 123 Tahun 2019 tentang Magang dan Pengakuan Satuan Kredit Semester Magang Industri untuk Program Sarjana dan Sarjana Terapan.
5. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan:
 - a. Nomor 73 Tahun 2013 tentang Penerapan Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia Bidang Pendidikan Tinggi;
 - b. Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi;
 - c. Nomor 5 Tahun 2020 tentang Akreditasi Program Studi dan Perguruan Tinggi;
 - d. Nomor 7 Tahun 2020 tentang Pendirian, Perubahan, Pembubaran Perguruan Tinggi Negeri, dan Pendirian, Perubahan, Pencabutan Izin Perguruan Tinggi Swasta;
 - e. Nomor 22 tahun 2020, tentang Rencana Strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
6. Surat Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi Nomor: 4081/SK/BAN-PT/Akred/S/X/2017, tentang Hasil dan Peringkat Akreditasi Program Studi untuk Program di Perguruan Tinggi;
7. Statuta Universitas Mercu Buana Tahun 2019;
8. Rencana Strategis Universitas Mercu Buana Tahun 2020 – 2025;
9. Surat Keputusan Yayasan Menara Bhakti Nomor 03/SKEP/KET/YMB/VI/1985 tentang Pendirian Perguruan Tinggi di Lingkungan Menara Bhakti;
10. Surat Keputusan Ketua Yayasan Menara Bhakti Nomor 01/SK/YMB/X/2019 tentang Susunan Organisasi dan Tata Kerja di Lingkungan Universitas Mercu Buana;
11. Surat Keputusan Ketua Pembina Yayasan Menara Bhakti Nomor 10/SK/YMB/XI/2018 tentang Pengangkatan Rektor Universitas Mercu Buana Masa Bakti 2018 – 2022.

Memperhatikan:

Bahwa pimpinan, dosen, mahasiswa dan unit penunjang pembelajaran memerlukan pedoman dalam melaksanakan proses pembelajaran.

MEMUTUSKAN**Menetapkan:**

Pertama : Kurikulum Operasional sebagaimana tersebut pada lampiran surat keputusan ini bagi program studi:

Nama Program Studi	: Desain Komunikasi Visual
Fakultas	: Desain dan Seni Kreatif
Perguruan Tinggi	: Universitas Mercu Buana Jakarta
Peringkat Akreditasi	: B
Jenjang Pendidikan	: Program Sarjana
Gelar Lulusan	: M.Ds

BAB I KETENTUAN UMUM

Pasal 1

Dalam Peraturan Rektor ini yang dimaksud dengan:

1. **Universitas** adalah Universitas Mercu Buana;
2. **Yayasan**, adalah Yayasan Menara Bhakti;
3. **Yayasan Menara Bhakti**, yang selanjutnya disebut Yayasan adalah Badan Penyelenggara Universitas Mercu Buana;
4. **Organ Yayasan** adalah organ yang bertanggung jawab terhadap kegiatan usaha Yayasan yang terdiri dari Pembina, Pengurus dan Pengawas;
5. **Rektor** adalah perangkat pengambil keputusan tertinggi di UMB dalam bidang Tridharma Perguruan Tinggi, yaitu pembelajaran, penelitian dan pengabdian kepada masyarakat dan melaksanakan tata kelola institusi;
6. **Pendidikan Tinggi** adalah jenjang pendidikan setelah pendidikan menengah yang mencakup program diploma, program sarjana, program magister, program doktor, dan program profesi, serta program spesialis, yang diselenggarakan oleh perguruan tinggi berdasarkan kebudayaan bangsa Indonesia.
7. **Mahasiswa** adalah anggota sivitas akademika yang diposisikan sebagai insan dewasa yang memiliki kesadaran sendiri dalam mengembangkan potensi diri untuk menjadi intelektual, ilmuwan, praktisi, dan/atau profesional dan menyelesaikan program pendidikan sesuai dengan kecepatan belajar masing-masing dan tidak melebihi ketentuan batas waktu yang ditetapkan oleh Universitas Mercu Buana dan memenuhi peraturan akademik/kemahasiswaan/peraturan lain yang ditetapkan oleh unit Rektorat/Direktorat/Fakultas/Program Studi;
8. **Dosen** adalah pendidik profesional dan ilmuwan dengan tugas utama mentransformasikan, mengembangkan, dan menyebarkan ilmu pengetahuan, teknologi melalui pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat.
9. **Pendidikan akademik** adalah pendidikan tinggi pada Program Sarjana dan Magister yang diarahkan terutama pada penguasaan disiplin ilmu pengetahuan tertentu;
10. **Pendidikan vokasi** merupakan pendidikan tinggi Program Diploma yang menyiapkan mahasiswa untuk pekerjaan dengan keahlian terapan tertentu.
11. **Program Studi** Program Studi adalah kesatuan kegiatan pendidikan dan pembelajaran yang memiliki kurikulum dan metode pembelajaran tertentu dalam satu jenis pendidikan akademik, pendidikan profesi, dan/atau pendidikan vokasi.
12. **Pembelajaran** adalah proses interaksi mahasiswa dengan dosen dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.
13. **Kurikulum** Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan

kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan Pendidikan Tinggi (Permendikbud No. 3 tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi).

14. **Kurikulum Pendidikan Tinggi** untuk **program sarjana** dan **program diploma** (Undang-undang No. 12 tahun 2012: Pasal 35 ayat 5) wajib memuat mata kuliah (Undang-undang No.12 tahun 2012: Pasal 35 ayat 3: a. Agama; b. Pancasila; c. Kewarganegaraan; dan d. Bahasa Indonesia).
15. **Profil Lulusan** adalah penciri atau peran yang dapat dilakukan oleh lulusan di bidang keahlian atau bidang kerja tertentu setelah menyelesaikan studinya.
16. **Program Educational Objective** (PEO) merupakan pernyataan umum yang menggambarkan apa yang diharapkan akan dicapai lulusan dalam beberapa tahun setelah lulus. PEO didasarkan pada kebutuhan dan prediksi kemampuan masa depan.
17. **Capaian Pembelajaran** adalah kemampuan yang diperoleh melalui internalisasi pengetahuan, sikap, keterampilan, kompetensi, dan akumulasi pengalaman kerja (Perpres No. 8 tahun 2012 tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia).
18. **Standar Kompetensi Lulusan** (SKL) merupakan kriteria minimal tentang kualifikasi kemampuan lulusan yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dinyatakan dalam rumusan Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) (Permendikbud No. 3 tahun 2020: Pasal 5 (1)).
19. **Bahan Kajian** (*subject matters*) berisi pengetahuan dari disiplin ilmu tertentu atau pengetahuan yang dipelajari oleh mahasiswa dan dapat didemonstrasikan oleh mahasiswa (Anderson & Krathwohl, 2001:12-13).
20. **Materi Pembelajaran** adalah berupa pengetahuan (fakta, konsep, prinsip-prinsip, teori, dan definisi), keterampilan, dan proses (membaca, menulis berhitung, menari, berpikir kritis, berkomunikasi, dan lainlain), dan nilai-nilai (Hyman, 1973:4).
21. **Mata Kuliah** adalah satuan pelajaran yang diajarkan (dan dipelajari oleh mahasiswa) di tingkat perguruan tinggi (sumber: KBBI) yang disusun berdasarkan CPL yang dibebankan padanya, berisi materi pembelajaran, bentuk dan metoda pembelajaran, dan penilaian, serta memiliki bobot minimal satu satuan kredit semester (sks).
22. **Rencana Pembelajaran Semester (RPS)** suatu mata kuliah adalah rencana proses pembelajaran yang disusun untuk kegiatan pembelajaran selama satu semester guna memenuhi capaian pembelajaran lulusan yang dibebankan pada mata kuliah. Rencana pembelajaran semester atau istilah lain, ditetapkan dan dikembangkan oleh dosen secara mandiri atau bersama dalam kelompok keahlian suatu bidang ilmu pengetahuan dan/atau teknologi dalam program studi.
23. **Pengalaman Belajar** (*learning experience*) adalah aktivitas belajar mahasiswa melalui interaksi dengan kondisi eksternal di lingkungan pembelajarannya (Tyler, 1949:63). Aktivitas belajar yang mentransformasi materi pembelajaran menjadi pengetahuan

bermakna yang dapat digunakan untuk melakukan hal-hal baru (Ornstein & Hunkins, 2004:216) dan memberikan kemaslahatan.

24. **Bentuk Pembelajaran** adalah aktivitas pembelajaran dapat berupa kuliah; responsi dan tutorial; seminar; dan praktikum, praktik studio, praktik bengkel, praktik lapangan; praktik kerja, penelitian, perancangan, atau pengembangan; pelatihan militer, pertukaran pelajar, magang, wirausaha, dan/atau bentuk lain pengabdian kepada masyarakat (Permendikbud No. 3 tahun 2020: Pasal 14 Ayat 5).
25. **Metoda Pembelajaran** adalah cara-cara yang digunakan untuk merealisasikan strategi pembelajaran dengan menggunakan seoptimal mungkin sumber-sumber daya pembelajaran termasuk media pembelajaran (*a way in achieving something*, Joyce & Weil, 1980).
26. **Penilaian** adalah satu atau lebih proses mengidentifikasi, mengumpulkan, dan mempersiapkan data untuk mengevaluasi tercapainya capaian pembelajaran lulusan (CPL), dan tujuan kurikulum (ABET, 2016). Penilaian wajib mengandung muatan motivasi, menumbuhkan rasa percaya diri untuk berkontribusi dengan pilihan jalan hidup sebagai pembelajar sepanjang hayat. Lalu menggunakan keahlian khusus untuk bekerja dalam superteam yang dipilihnya.
27. **Evaluasi Pembelajaran** adalah satu atau lebih proses menginterpretasi data dan bukti-buktinya yang terakumulasi selama proses penilaian (ABET, 2016).
28. **Evaluasi Program Kurikulum** sebagai sebuah proses atau serangkaian proses pengumpulan data dan informasi, kemudian dianalisis dan hasilnya digunakan sebagai dasar untuk perbaikan kinerja kurikulum yang lebih optimal dan efektif (evaluasi formatif), atau digunakan sebagai dasar untuk menyimpulkan dan pengambilan keputusan (evaluasi sumatif) (Ornstein & Hunkins, Curriculum: Foundations, Principles, and Issues, 2004).
29. **Kriteria Penilaian** (*assessment criteria*) adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau acuan ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kriteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kriteria penilaian dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif (Brookhart & Nitko, 2015).
30. **Sikap** merupakan perilaku benar dan berbudaya sebagai hasil dari internalisasi dan aktualisasi nilai dan norma yang tercermin dalam kehidupan spiritual dan sosial melalui proses pembelajaran, pengalaman kerja mahasiswa, penelitian dan/atau pengabdian kepada masyarakat yang terkait pembelajaran.
31. **Indikator Penilaian** adalah pernyataan spesifik dan terukur yang
32. **Literasi Data** adalah pemahaman untuk membaca, menganalisis, menggunakan data dan Informasi (big data) di dunia digital.

33. **Literasi Teknologi** adalah pemahaman cara kerja mesin, dan aplikasi teknologi (*coding, artificial intelligence, dan engineering principle*).
34. **Literasi Manusia** adalah pemahaman tentang humanities, komunikasi, dan desain.
35. **Bentuk Kegiatan Pembelajaran MBKM** adalah kegiatan pembelajaran di luar program studi yang dapat diikuti oleh mahasiswa selama maksimal tiga semester baik di dalam maupun di luar perguruan tingginya yang terdiri dari 8 (delapan) bentuk, di antaranya pertukaran mahasiswa, magang/praktik kerja, asistensi mengajar di satuan pendidikan, penelitian/riset, proyek kemanusiaan, kegiatan wirausaha, studi/proyek independen, membangun desa/kuliah kerja nyata tematik (Buku Panduan Merdeka Belajar - Kampus Merdeka, 2020).
36. **Sistem Pengelolaan Pembelajaran** (*Learning Management System/LMS*) merupakan sebuah sistem yang digunakan untuk melakukan proses pembelajaran dengan memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dan merupakan hasil integrasi secara sistematis atas komponen-komponen pembelajaran dengan memperhatikan mutu, sumber belajar, dan berciri khas adanya interaksi pembelajaran (*engagement*) lintas waktu dan ruang. Tujuan penting dari LMS tersebut adalah memberikan akses dan fasilitas kepada peserta didik untuk membangun pengetahuannya secara mandiri dan terarah, serta memberikan peran penting dosen sebagai perancang, pemantik, fasilitator, dan motivator pembelajaran.
37. **Pembelajaran Bauran** adalah pendekatan pembelajaran yang memadukan secara harmonis, Terstruktur dan sistematis antara keunggulan pembelajaran tatap muka (*face to face*) dan daring (*online*).
38. **Pengetahuan** merupakan penguasaan konsep, teori, metode, dan/atau falsafah bidang ilmu tertentu secara sistematis yang diperoleh melalui penalaran dalam proses pembelajaran, pengalaman kerja mahasiswa, penelitian dan/atau pengabdian kepada masyarakat yang terkait pembelajaran.
39. **Kategori mata kuliah** adalah pengelompokan mata kuliah yang terdiri dari Mata Kuliah Ciri Universitas (MKCU), Mata Kuliah Ciri Fakultas (MKCF), Mata Kuliah Wajib Prodi (MKWP), Mata Kuliah Pilihan Prodi (MKPP), Program Kuliah Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM).
40. **Keterampilan** merupakan kemampuan melakukan unjuk kerja dengan menggunakan konsep, teori, metode, bahan, dan/atau instrumen, yang diperoleh melalui pembelajaran, pengalaman kerja mahasiswa, penelitian dan/atau pengabdian kepada masyarakat yang terkait pembelajaran.
41. **Keterampilan umum** sebagai kemampuan kerja umum yang wajib dimiliki oleh setiap lulusan dalam rangka menjamin kesetaraan kemampuan lulusan sesuai tingkat program dan jenis Pendidikan Tinggi;
42. **Keterampilan khusus** sebagai kemampuan kerja khusus yang wajib dimiliki oleh setiap lulusan sesuai dengan bidang keilmuan program studi.

43. **Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI)**, adalah kerangka penjenjangan kualifikasi kompetensi yang dapat menyandingkan, menyetarakan, dan mengintegrasikan antara bidang pendidikan dan bidang pelatihan kerja serta pengalaman kerja dalam rangka pemberian pengakuan kompetensi kerja sesuai dengan struktur pekerjaan di berbagai sektor. KKNI terdiri atas 9 (sembilan) jenjang kualifikasi, dimulai dari jenjang 1 (satu) sebagai jenjang terendah sampai dengan jenjang 9 (sembilan) sebagai jenjang tertinggi.
44. **Semester** merupakan satuan waktu proses pembelajaran efektif selama paling sedikit 16 (enam belas) minggu, termasuk ujian tengah semester dan ujian akhir semester;
45. **Satuan kredit semester (sks)** merupakan takaran waktu kegiatan belajar yang di bebankan 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;
46. **Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI)** adalah rumusan kemampuan kerja yang mencakup aspek pengetahuan, keterampilan dan/atau keahlian serta sikap kerja yang relevan dengan pelaksanaan tugas dan syarat jabatan yang ditetapkan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.
47. **Mata Kuliah Utama** merupakan mata kuliah inti program studi yang mempunyai persyaratan nilai tertentu, sesuai ketentuan masing-masing program studi;
48. **Beban Belajar** adalah jumlah sks dalam satu masa proses pendidikan yang harus diselesaikan oleh mahasiswa pada program studinya;
49. **Masa Belajar** adalah jumlah semester yang harus ditempuh oleh mahasiswa untuk suatu jenjang program studinya yang ditetapkan oleh Universitas Mercu Buana;
50. **Ujian Akhir Semester** adalah proses evaluasi atas kegiatan belajar yang wajib diikuti oleh mahasiswa dengan tujuan memberikan penilaian terhadap kemampuan mahasiswa dalam menerima, memahami, dan menguasai bahan studi yang disajikan sesuai dengan kurikulum dan rancangan pembelajaran semester;

BAB II

VISI, MISI, TUJUAN DAN BUDAYA

Pasal 2

Visi, Misi, Tujuan, Budaya Universitas Mercu Buana

(1) Visi

Menjadi Universitas Unggul dan Terkemuka di Indonesia untuk Menghasilkan Tenaga Profesional yang Memenuhi Kebutuhan Industri dan Masyarakat dalam Persaingan Global pada tahun 2024;

(2) Misi

1. Menyelenggarakan Pendidikan, Penelitian dan Pengabdian kepada masyarakat, dan mencapai keunggulan akademik untuk menghasilkan tenaga profesional dan lulusan yang memenuhi standar kualitas kerja yang disyaratkan.
2. Menerapkan manajemen pendidikan tinggi yang efektif dan efisien, dan mengembangkan jaringan dan kerjasama internasional dengan industri dan kemitraan yang berkelanjutan.
3. Mengembangkan kompetensi dan menumbuhkan kembangkan jiwa kewirausahaan dan etika profesional kepada para mahasiswa dan staf yang memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan kualitas hidup.

(3) Tujuan

1. Menjadi pusat pendidikan tinggi yang menghasilkan tenaga profesional berjiwa wirausaha yang menguasai teknologi informasi, mampu berkomunikasi internasional dan beretika.
2. Menjadi salah satu aktor dalam ikut serta membangun pendidikan tinggi di Indonesia khususnya dalam mewujudkan sistem pendidikan tinggi nasional.
3. Menjadi agen pembangunan dan transformasi budaya yang produktif dan etikal dalam menghadapi arus perubahan berdimensi global.
4. Menyelenggarakan pendidikan dan pengajaran jenjang Vokasi, Strata-1, Strata-2, dan Strata-3 yang bermutu dalam prosesnya melalui pengembangan kurikulum yang andal, tenaga pengajar dan staf profesional serta infrastruktur yang memenuhi standar mutu pendidikan.
5. Menyelenggarakan penelitian dalam rangka pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bermanfaat bagi masyarakat.
6. Menyelenggarakan pengabdian kepada masyarakat dalam rangka memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam upaya memberikan sumbangan untuk kemajuan masyarakat.

7. Menyelenggarakan pembinaan dalam membentuk karakter mahasiswa dengan mengendalikan dan mengembangkan program unggulan bidang kemahasiswaan.
8. Menyelenggarakan hubungan dengan pelanggan dan lingkungan untuk meningkatkan kepuasan pelanggan, dan
9. Menyelenggarakan pelayanan administrasi dan pelayanan pendidikan tinggi yang taat azas dengan menggunakan sistem manajemen mutu.

(4) Budaya

1. Jujur yaitu keselarasan antara perkataan dan tindakan sesuai ketentuan yang berlaku. Bagi dosen tidak melakukan plagiarisme serta bagi mahasiswa tidak mencontek saat ujian.
2. Disiplin yaitu kepatuhan untuk menghormati dan melaksanakan ketetapan yang berlaku. Bagi dosen dan mahasiswa berupa tidak terlambat melaksanakan perkuliahan.
3. Tanggungjawab berupa kesadaran dan kemauan untuk melakukan dan menanggung resiko dari pekerjaan. Bagi dosen melaksanakan tridharma terkait dengan kinerja dosen dan bagi mahasiswa mengumpulkan tugas tepat waktu.
4. Kreatif yaitu keyakinan dan kemauan terus menerus untuk meningkatkan kinerja. Bagi dosen dan mahasiswa selalu berupaya menemukan cara baru.
5. Kearifan lokal yaitu memasukkan budaya lokal di dalam menyelesaikan tugas, tanggungjawab, dan berkomunikasi. Bagi dosen dan mahasiswa berpakaian batik sesuai waktu ditentukan dan melakukan penelitian sesuai keunggulan lokalitas.
6. Ramah lingkungan yaitu kesadaran dan peran serta menjaga lingkungan, meningkatkan efisiensi dan efektifitas dari penggunaan energi. Bagi dosen dan mahasiswa berupa tertib membuang sampah, kampus hijau dan hemat listrik, serta alat tulis kantor.

Pasal 3

Visi, Misi, Tujuan Fakultas

(1) Visi

Menjadi Fakultas Unggul dan Terkemuka di Indonesia dan menghasilkan Sumber Daya Manusia dengan kemampuan desain dan seni yang inovatif dan sadar nilai lokal dengan memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi yang memenuhi kebutuhan industri dan masyarakat dalam persaingan global Tahun 2024.

(2) Misi

1. Melaksanakan Tridharma Perguruan Tinggi.
2. Meluluskan tenaga profesional yang di dalam berkarya selalu berwawasan lingkungan serta mengedepankan kearifan lokal
3. Meningkatkan kualitas tenaga pengajar, tenaga kependidikan sesuai dengan perkembangan IPTEK.
4. Menyiapkan sarana dan prasarana untuk melaksanakan Tridharma Perguruan Tinggi.

5. Membangun kerjasama dengan perguruan tinggi, Instansi Pemerintah maupun kalangan dunia usaha

(3) Tujuan

1. Mengembangkan proses belajar dengan iklim akademik yang dinamis yang mendukung tumbuhnya pemikiran-pemikiran yang kritis, kreativitas, etika, pemecahan masalah, inovatif dan profesional dengan menjunjung tinggi etika profesi dan bertanggung jawab;
2. Menghasilkan lulusan yang memiliki kompetensi dibidang Desain dan seni yang siap bersaing secara global di Industry;
3. Menghasilkan lulusan yang mengikuti perkembangan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang dapat menghasilkan karya desain yang berguna bagi masyarakat.
4. Menumbuh kembangkan program-program penelitian dan pengabdian pada masyarakat yang aplikatif dan tepat sasaran, yang menunjang suasana akademik, serta sejalan dengan kebutuhan masyarakat dan dunia profesi.
5. Menumbuh kembangkan kemampuan untuk bekerjasama dengan berbagai pihak terkait dan stakeholders dengan memberikan kontribusi yang berharga mengenai keilmuan Desain.
6. Memberikan pengalaman langsung untuk memastikan bahwa mahasiswa dapat memecahkan masalah dan menerapkan pengetahuan yang mereka dapatkan selama belajar

Pasal 4

Visi, Misi, dan *Program Educational Objective* Program Studi

(1) Visi Keilmuan

Menjadi program studi yang menghasilkan lulusan unggul, profesional, beretika, dalam bidang desain Grafis, ilustrasi dan digital media di tingkat Nasional, berwawasan global pada tahun 2025

(2) Misi

1. Melaksanakan Tridharma Perguruan Tinggi.
2. Memperkenalkan dunia industri desain komunikasi visual sejak dini kepada mahasiswa.
3. Mengoperasionalkan kurikulum yang sesuai dengan kompetensi dunia industri desain komunikasi visual.
4. Menerapkan strategi pembelajaran dalam bentuk simulasi dunia industri desain komunikasi visual.
5. Mengoprasionalkan kurikulum ciri universitas yang bertujuan membangun karakter manusia seutuhnya.
6. Melahirkan lulusan maupun tenaga profesional yang memiliki wawasan lingkungan serta mengedepankan kearifan lokal.
7. Membangun kerjasama melalui berbagai pihak baik di dalam maupun di luar negeri dengan perguruan tinggi dan industri desain komunikasi visual.

(3) *Program Educational Objective*

1. Menghasilkan Lulusan yang Memiliki kemampuan bekerjasama, kecakapan komunikasi dan interaksi, disiplin, beretika serta profesional kerja dalam bidang Desain Komunikasi Visual.
2. Menghasilkan Lulusan yang memiliki pengetahuan dan keterampilan desain dalam bidang komunikasi visual khususnya grafis dan multimedia baik teoritik maupun teknis.
3. Menghasilkan lulusan yang mampu mengembangkan gagasan berdasarkan kepekaan local Wisdom (kearifan lokal), perkembangan trend (spesifik) serta kebutuhan pasar Desain Komunikasi Visual.
4. Menghasilkan lulusan yang Memiliki kemampuan mengelola proyek Desain dan mampu menggali dan menganalisis ide dan gagasan sebagai solusi dalam Desain komunikasi Visual yang diwujudkan dalam riset Desain dan perancangan desain komunikasi visual.

BAB III

LANDASAN PERANCANGAN DAN PENGEMBANGAN KURIKULUM

Landasan penyusunan kurikulum pada program studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Desain dan Seni Kreatif meliputi landasan filosofis, sosiologis, psikologis, hiostoris dan yuridis.

(1) Landasan filosofis

Penyusunan kurikulum dilaksanakan melalui proses kajian mandalam untuk setiap tahapan perancangan, pelaksanaan, dan peningkatan kualitas pendidikan (Ornstein & Hunkins, 2014), bagaimana pengetahuan dikaji dan dipelajari agar mahasiswa memahami hakikat hidup dan memiliki kemampuan yang mampu meningkatkan kualitas hidupnya baik secara individu, maupun di masyarakat (Zais, 1976).

(2) Landasan Sosiologis

Kurikulum yang dirancang pada program studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Desain dan Seni Kreatif memiliki tujuan, materi, kegiatan belajar dan lingkungan belajar yang positif bagi perolehan pengalaman pembelajar mahasiswa serta dirancang relevan dengan perkembangan personal dan sosial pembelajar.

- a) mampu perlu mengenali aspek kebudayaan lokal dan mewariskan kebudayaan dari satu generasi ke generasi berikutnya di tengah terpaan pengaruh globalisasi yang terus mengikis eksistensi kebudayaan lokal.
- b) menghasilkan capaian pembelajaran dengan kemampuan memahami keragaman budaya di tengah masyarakat, sehingga menghasilkan jiwa toleransi serta saling pengertian terhadap hadirnya suatu keragaman.
- c) mampu melepaskan pembelajar dari kungkungan tembok pembatas budayanya sendiri (capsulation) yang kaku, dan tidak menyadari kelemahan budayanya sendiri.

- d) mampu memiliki kelincahan budaya (cultural agility) dengan penguasaan minimal tiga kompetensi yaitu, minimisasi budaya (cultural minimization, yaitu kemampuan kontrol diri dan menyesuaikan dengan standar, dalam kondisi bekerja pada tataran internasional) adaptasi budaya (cultural adaptation), serta integrasi budaya (cultural integration) (Caliguri, 2012).

(3) Landasan Psikologis

Kurikulum yang dirancang pada program studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Desain dan Seni Kreatif mampu:

- a) mendorong secara terus-menerus keingintahuan mahasiswa dan dapat memotivasi belajar sepanjang hayat;
- b) memfasilitasi mahasiswa belajar sehingga mampu menyadari peran dan fungsinya dalam lingkungannya;
- c) mendorong mahasiswa berpikir kritis, dan berpikir tingkat tinggi dan melakukan penalaran tingkat tinggi (*higher order thinking*);
- d) mengoptimalkan pengembangan potensi mahasiswa menjadi manusia yang diinginkan (Zais, 1976, p. 200);
- e) memfasilitasi mahasiswa belajar menjadi manusia yang paripurna, yakni manusia yang bebas, bertanggung jawab, percaya diri, bermoral atau berakhlak mulia, mampu berkolaborasi, toleran, dan menjadi manusia yang terdidik penuh determinasi kontribusi untuk tercapainya cita-cita dalam pembukaan UUD 1945.

(4) Landasan Historis

Kurikulum pada program studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Desain dan Seni Kreatif dirancang mampu:

- a) memfasilitasi mahasiswa belajar sesuai dengan zamannya;
- b) mewariskan nilai budaya dan sejarah keemasan bangsa-bangsa masa lalu, dan mentransformasikan dalam era di mana dia sedang belajar;
- c) mempersiapkan mahasiswa agar dapat hidup lebih baik di abad 21, memiliki peran aktif di era industri 4.0, serta mampu membaca tanda-tanda perkembangannya.

(5) Landasan Yuridis

Dalam merancang kurikulum, program studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Desain dan Seni Kreatif menggunakan landasan hukum yang menjadi dasar atau rujukan pada tahapan perancangan, pengembangan, pelaksanaan, dan evaluasi, serta sistem penjaminan mutu yang akan menjamin pelaksanaan kurikulum dan tercapainya tujuan kurikulum, yaitu:

- a) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2005 Nomor 157, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4586);

- b) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2012 Nomor 158, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5336);
- c) Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2012, tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI);
- d) Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 73 Tahun 2013, tentang Penerapan KKNI Bidang Perguruan Tinggi;
- e) Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 62 Tahun 2016 tentang Sistem Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi;
- f) Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Nomor 59 tahun 2018, tentang Ijazah, Sertifikat Kompetensi, Sertifikat Profesi, Gelar dan Tata Cara Penulisan Gelar di Perguruan Tinggi;
- g) Keputusan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi No. 123 Tahun 2019 tentang Magang dan Pengakuan Satuan Kredit Semester Magang Industri untuk Program Sarjana dan Sarjana Terapan.
- h) Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 3 tahun 2020, tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi;
- i) Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 5 tahun 2020, tentang Akreditasi Program Studi dan Perguruan Tinggi
- j) Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 7 Tahun 2020 tentang Pendirian Perubahan, Pembubaran Perguruan Tinggi Negeri, dan Pendirian, Perubahan, Pencabutan Izin Perguruan Tinggi Swasta.
- k) Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 22 tahun 2020, tentang Rencana Strategis Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

BAB IV

PROFIL DAN CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN

Pasal 5

Profil Lulusan

Program studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Desain dan Seni Kreatif menetapkan profil lulusan, sebagai berikut:

- (1) Desainer Grafis dan DKV
- (2) Desainer Ilustrasi
- (3) Desainer Digital Media

Pasal 6

Capaian Pembelajaran Lulusan

Untuk mendukung terpenuhinya profil lulusan, maka capaian pembelajaran lulusan yang ditetapkan oleh program studi program studi Desain Komunikasi Visual telah merujuk kepada jenjang kualifikasi KKNI, SN-Dikti, dan SKKNI / Asosiasi Profesi/, yang mencakup aspek sikap, pengetahuan, keterampilan umum dan keterampilan khusus, sebagai berikut:

(1) Sikap

1. (S1) Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religious.
2. (S2) Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika.
3. (S3) Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik.
4. (S4) Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa.
5. (S5) Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain.
6. (S6) Berkontribusi dalam meningkatkan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan pancasila.
7. (S7) Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara.
8. (S8) Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan.
9. (S9) Memiliki kemampuan apresiasi terhadap desain, seni dan budaya.
10. (S10) Memiliki sikap adaptif dan terbuka terhadap perubahan lingkungan, perkembangan masyarakat, dan kemajuan teknologi.

(2) Pengetahuan

1. Pengetahuan dasar tentang berbagai bidang desain komunikasi visual yang mencakup sejarah desain, prinsip dasar seni dan desain, elemen desain, prinsip dasar komunikasi, teori dasar warna, konsep desain, project brief, design brief, proses kreatif, user interface, tipografi, layout, manipulasi gambar, photography, videography, ilustrasi, desktop publishing, motion graphic, web design, animasi, metode produksi dan teknologi produksi.
2. Pengetahuan dan pemahaman kritis dalam bidang desain komunikasi visual mencakup strategi desain, konsep desain, design thinking, design making dan satuan ukuran standar sesuai proyek.
3. Pengetahuan metodologi penelitian dan perancangan untuk desain komunikasi visual.
4. Pengetahuan metodologi penelitian dan perancangan untuk desain komunikasi visual.
5. Pengetahuan tentang teknologi informasi, alat-alat produksi dan perangkat lunak produksi.
6. Kemampuan mengembangkan budaya dan local wisdom, sehingga prosesnya subur akan gagasan potensi solusi.

(3) Keterampilan Umum

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

(4) Keterampilan Khusus

1. Memiliki keterampilan membuat sketsa manual, kepekaan pada unsur gambar (garis, bidang, warna dst.) dan kepekaan estetika desain
2. Keterampilan menghubungkan dan mengaplikasikan pengetahuan dasar, pengetahuan pendukung dan pengetahuan teori bidang desain komunikasi visual dengan aplikasinya dalam pemilihan, pembuatan dan evaluasi karya desain komunikasi visual.
3. Keterampilan memanfaatkan teknologi berupa perangkat lunak desain grafis, perangkat keras dan perangkat keras penunjang serta cepat tanggap terhadap perkembangannya guna mendukung dalam membuat karya desain komunikasi visual.
4. Keterampilan menerjemahkan desain menjadi materi siap produksi/tayang.
5. Keterampilan dalam membaca, meneliti, menggali dan mengolah data/informasi dari project brief dan merumuskan menjadi design brief.
6. Mampu melakukan riset untuk mendukung bahan liputan sesuai arahan dalam wishlist
7. Kemampuan dalam menetapkan solusi yang berguna untuk pihak sumber proyek dan kebermanfaatannya untuk publik serta peningkatan kualitas kehidupan dan lingkungan.
8. Ketelitian dalam menilai, mengecek proses kerja, mempertimbangkan hal-hal terkait proses dan kesempurnaan tampilan.
9. Keterampilan dalam menangkap isu-isu local wisdom (kearifan lokal) dan perkembangannya trend Desain sebagai ide dan gagasan serta solusi dalam Desain Komunikasi Visual .

BAB V KURIKULUM OPERASIONAL

Pasal 7

(1) Kurikulum Operasional berdasarkan kategori mata kuliah, sebagai berikut:

Nomor Kategori Mata Kuliah	Kategori Mata Kuliah	Nomor Mata Kuliah	Mata Kuliah	Beban sks
I	MKCU	1.	Pendidikan Agama	2
		2.	Pancasila	2
		3.	Kewarganegaraan	2
		4.	Bahasa Indonesia	2
		5.	Pendidikan Anti Korupsi dan Etik UMB	2
		6.	Kewirausahaan 1	2
		7.	Kewirausahaan 2	3
		8.	Kewirausahaan 3 (wajib pilihan)	3
		9.	Bahasa Inggris 1	2
		10.	Bahasa Inggris 2	2
		11.	Bahasa Inggris 3 (wajib pilihan)	3
		12.	Bahasa Inggris 4 (wajib pilihan)	3
			Jumlah Sks	22/30
II	MKCF	1.	Teknik Presentasi	2
		2.	HAKI	2
		3.	Portfolio	2
		4.	Nirmana	3
		5.	English For Design I	3
			Jumlah Sks	12/30
III	MKWP	1.	Gambar Bentuk DKV	3
		2.	Tipografi I	3
		3.	Proses Kreatif	3
		4.	Apresiasi Bentuk & Ruang	3
		5.	Sejarah Desain DKV	3
		6.	Photography I	3
		7.	Studio 1 Design Visualization	3
		8.	Tipografi Aplikatif	3
		9.	Nirmana Digital	3
		10.	Komunikasi Visual	3
		11.	Ilustrasi	3
		12.	Multimedia Interface Desain	3
		13.	Studio 2 Visual Presentation	5
		14.	Metodologi Desain	3
		15.	Desktop Publishing (Digital Publishing)	3
		16.	Digital Graphic (Digital Art Bitmap)	3

Nomor Kategori Mata Kuliah	Kategori Mata Kuliah	Nomor Mata Kuliah	Mata Kuliah	Beban sks
		17.	Studio 3 Visual Branding & Media Promotion	5
		18.	Komputer 3D Modeling (Web Design)	3
		19.	Pre Press	3
		20.	Komputer 3D Animation	3
		21.	Studio 4 Designing Media Campaign	5
		22.	Metode Penelitian DKV	3
		23.	Manajemen Studio Desain	3
		24.	Studio 5 Designing Exploration	5
		25.	Penulisan Kreatif	2
		26.	Kerja Profesi DKV	3
		27.	Riset Desain DKV	3
		28.	Tugas Akhir	6
		29.	Visual Karakter	3
		30.	Adertishing	3
		31	Behavioral Design	3
			Jumlah Sks	106
IV	MKPP	1.	Mata Kuliah Pilihan 1	3
		2.	Mata Kuliah Pilihan 2	3
		3.	Mata Kuliah Pilihan 3	3
			Jumlah Sks	9
V	MBKM	1	Magang/ Praktik Kerja	20
		2	Pertukaran Pelajar	20
		3	Studi/ Proyek Independen	20
			Jumlah Sks	60 / 120
			Total Sks	144 /213

Keterangan kategori mata kuliah :

- a. : Mata Kuliah Ciri Universitas (MKCU)
- b. : Mata Kuliah Ciri Fakultas (MKCF)
- c. : Mata Kuliah Wajib Prodi (MKWP)
- d. : Mata Kuliah Pilihan Prodi (MKPP)
- e. : Program Kuliah Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM)

Jumlah Sks

I. : Mata Kuliah Ciri Universitas (MKCU)	: 13/30	Sks
II. : Mata Kuliah Ciri Fakultas (MKCF)	: 12	Sks
III. : Mata Kuliah Wajib Prodi (MKWP)	: 106	Sks
IV. : Mata Kuliah Pilihan Prodi (MKPP)	: 9/30	Sks
V. : Mata Kuliah Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM)	: 60/60	Sks
Total	: 144/213	Sks

Pasal 8

(1) Kurikulum Operasional berdasarkan distribusi setiap semester, sebagai berikut:

No	Kode Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah	Sks	Nilai Minimal Kelulusan	Kategori Mata Kuliah	Konsentrasi (Khusus untuk Kategori MK Pilihan)	Prasyarat
SEMESTER I							
1	U001700001 (ISLAM) U001700002 (KATOLIK) U001700003 (PROTESTAN) U001700004 (BUDHA) U001700005 (HINDU)	Pendidikan Agama	2	B	MKCU		Angk. 2021
2	U001700013	Bahasa Inggris I	2	C	MKCU		Angk. 2021
3	U001700006	Pancasila	2	B	MKCU		Angk. 2021
4	W231700010	Gambar Bentuk DKV	3	C	MKCP		
5	F011700008	Nirmana	3	C	MKCF		
6	W231700020	Proses Kreatif	3	C	MKCP		
7	W231700001	Studio 1 Design Visualization	3	C	MKCP		
8	W231700023	Tipografi I	3	C	MKCP		
		Jumlah	21				
SEMESTER II							
1	U001700014	Bahasa Inggris II	2	B	MKCU		Angk. 2021
2	U001700010	Kewirausahaan I	2	B	MKCU		Angk. 2021
3	W231700022	Sejarah Desain DKV	3	C	MKCP		
4	W231700002	Studio 2 Visual Presentation	5	C	MKCP		
5	W231700009	Nirmana Digital	3	C	MKCP		
6	W231700011	Ilustrasi	3	C	MKCP		
5	W231700024	Tipografi Aplikatif	3	C	MKCP		
		Jumlah	21				
SEMESTER III							
1	F011700003	English For Design I	3	C	MKCF		
3	W231700018	Photography I	3	C	MKCP		
4	W231700003	Studio 3 Visual Branding & Media Promotion	5	C	MKCP		
5	W231700008	Digital Graphic	3	C	MKCP		
6		Penulisan Kreatif	3	C	MKCP		
7		Visual Karakter	3	C	MKCP		
		Jumlah	23				

No	Kode Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah	Sks	Nilai Minimal Kelulusan	Kategori Mata Kuliah	Konsentrasi (Khusus untuk Kategori MK Pilihan)	Prasyarat
SEMESTER IV							
1		Behavioral Design	3	C	MKCP		
2	U001700007	Kewarganegaraan	2	B	MKCU		Angk. 2021
3	W231700004	Studio 4 Designing Media Campaign	5	C	MKCP		
4	U001700009	Etik UMB	2	B	MKCU		Angk. 2021
5	U001700008	Bahasa Indonesia	2	B	MKCU		Angk. 2021
6		Komputer 3D Modeling	3				
7		Advertising	3				
		Jumlah	20				
SEMESTER V							
1	W231700013	Komunikasi Visual	3	C	MKCP		
2	W231700017	Pengetahuan HAKI	2	C	MKCP		
3	P231700008	Komputer 3D Animation	3	C	MKCP		
4	F0117000005	Metodologi Desain	3	C	MKCP		
5	W231700006	Apresiasi Bentuk & Ruang	3	C	MKCP		
6		Mata Kuliah Pilihan 1:	3	C	MKCP		
	P231700008	Motion Graphics				Pilihan	
	P231700003	Desain Kemasan				Pilihan	
	P231700007	Interaktif Media Design				Pilihan	
	P231700004	Digital Film Production				Pilihan	
	P231700009	Photography II				Pilihan	
	P231700006	Fashion Illustration				Pilihan	
7		Mata Kuliah Pilihan 2	3	C	MKCP		
8		Mata Kuliah Pilihan 3	3	C	MKCP		
	P231700002	Desain Buku Komik			MKCP	Pilihan	
	P231700005	Digital Marketing				Pilihan	
	P231700012	Visual Effects dan Editing				Pilihan	
	P231700010	Visual Story				Pilihan	
	P231700001	Batik Pattern Desain				Pilihan	
	P231700011	Audio Visual				Pilihan	
		Jumlah	23				
SEMESTER VI							
1	F011700006	Teknik Presentasi	2	C	MKCF		
2	W231700005	Studio 5 Design Exploration	5	C	MKCP		
3	W231700016	Multimedia Interface Desain	3	C	MKCP		
4	W231700014	Metode Penelitian DKV	3	C	MKCP		
5	W231700007	Digital Publishing	3	C	MKCP		
6	U001700011	Kewirausahaan II	3	C+	MKCU		Angk. 2021
7	F011700007	Manajemen Studio Desain	3	C	MKCP		
		Jumlah	22				
SEMESTER VII							

No	Kode Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah	Sks	Nilai Minimal Kelulusan	Kategori Mata Kuliah	Konsentrasi (Khusus untuk Kategori MK Pilihan)	Prasyarat
1		Portofolio	2	C	MKCF		
2	W231700012	Kerja Profesi DKV	3	C	MKCP		
3	W231700021	Riset Desain DKV	3	C	MKCP		
4	W231700019	Pre Press	3	C	MKCP		
		Jumlah	11				
SEMESTER VIII							
1	W231700021	Tugas Akhir DKV	6	C	MKCP		
		Jumlah	144				

Pasal 9

(1) Kurikulum Operasional berdasarkan distribusi setiap semester **Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka**, sebagai berikut:

No	Kode Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah	Sks	Nilai Minimal Kelulusan	Kategori Mata Kuliah	Konsentrasi (Khusus untuk Kategori MK Pilihan)	Prasyarat
SEMESTER I							
1	U001700001 (ISLAM) U001700002 (KATOLIK) U001700003 (PROTESTAN) U001700004 (BUDHA) U001700005 (HINDU)	Pendidikan Agama	2	B	MKCU		Angk. 2021
2	U001700013	Bahasa Inggris I	2	C	MKCU		Angk. 2021
4	W231700010	Gambar Bentuk DKV	3	C	MKCP		
5	F011700008	Nirmana	3	C	MKCF		
6	W231700020	Proses Kreatif	3	C	MKCP		
7	W231700001	Studio 1 Design Visualization	3	C	MKCP		
8	W231700023	Tipografi I	3	C	MKCP		
		Jumlah	19				
SEMESTER II							
1	U001700014	Bahasa Inggris II	2	B	MKCU		Angk. 2021
3	W231700022	Sejarah Desain DKV	3	C	MKCP		
4	W231700002	Studio 2 Visual	5	C	MKCP		

No	Kode Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah	Sks	Nilai Minimal Kelulusan	Kategori Mata Kuliah	Konsentrasi (Khusus untuk Kategori MK Pilihan)	Prasyarat
		Presentation					
5	W231700009	Nirmana Digital	3	C	MKCP		
6	W231700011	Ilustrasi	3	C	MKCP		
7	W231700024	Tipografi Aplikatif	3	C	MKCP		
		Jumlah	21				
SEMESTER III							
1	F011700003	English For Design I	3	C	MKCF		
3	W231700018	Photography I	3	C	MKCP		
4	W231700003	Studio 3 Visual Branding & Media Promotion	5	C	MKCP		
5	W231700008	Digital Graphic	3	C	MKCP		
6		Penulisan Kreatif	3	C	MKCP		
7		Visual Karakter	3	C	MKCP		
		Jumlah	20				
SEMESTER IV							
1		Behavioral Design	3	C	MKCP		
2	U001700007	Kewarganegaraan	2	B	MKCU		Angk. 2021
3	W231700004	Studio 4 Designing Media Campaign	5	C	MKCP		
4	U001700009	Etik UMB	2	B	MKCU		
5	U001700008	Bahasa Indonesia	2	B	MKCU		Angk. 2021
		Komputer 3D Modeling	3				
		Advertising	3				
		Jumlah	20				
SEMESTER V							
MBKM Perteukaran Pelajar							
1	W231700013	Komunikasi Visual	3	C	MKCP		
2	W231700017	Pengetahuan HAKI	2	C	MKCP		
3	F0117000005	Metodologi Desain	3	C	MKCP		
4	W231700006	Apresiasi Bentuk & Ruang	3	C	MKCP		
		Mata Kuliah Pilihan 1:	3	C	MKCP		
5	P231700008	Motion Graphics				Pilihan	
	P231700003	Desain Kemasan				Pilihan	
	P231700007	Interaktif Media Design				Pilihan	
	P231700004	Digital Film Production				Pilihan	
	P231700009	Photography II				Pilihan	
	P231700006	Fashion Illustration				Pilihan	
6		Mata Kuliah Pilihan 2	3	C	MKCP		
		Mata Kuliah Pilihan 3	3	C	MKCP		
7	P231700002	Desain Buku Komik			MKCP	Pilihan	
	P231700005	Digital Marketing				Pilihan	
	P231700012	Visual Effects dan Editing				Pilihan	
	P231700010	Visual Story				Pilihan	
	P231700001	Batik Pattern Desain				Pilihan	
	P231700011	Audio Visual				Pilihan	

No	Kode Mata Kuliah	Nama Mata Kuliah	Sks	Nilai Minimal Kelulusan	Kategori Mata Kuliah	Konsentrasi (Khusus untuk Kategori MK Pilihan)	Prasyarat
		Jumlah	20				
SEMESTER VI		MBKM Magang Mandiri/Penelitian/PPM					
1	W231700005	Studio 5 Design Exploration	5	C	MKCP		
2	W231700016	Multimedia Interface Desain	3	C	MKCP		
3	W231700014	Metode Penelitian DKV	3	C	MKCP		
4	W231700007	Digital Publishing	3	C	MKCP		
5	U001700011	Kewirausahaan I	3	B	MKCU		Angk. 2021
6	F011700007	Manajemen Studio Desain	3	C	MKCP		
		Jumlah	20				
SEMESTER VII		MBKM Magang Full					
1	U001700006	Pancasila	2	B	MKCU		Angk. 2021
2	U001700010	Kewirausahaan II	2	C+	MKCU		Angk. 2021
3		Portofolio	2	C	MKCF		
4	F011700006	Teknik Presentasi	2	C	MKCF		
5	W231700012	Kerja Profesi DKV	3	C	MKCP		
6	W231700021	Riset Desain DKV	3	C	MKCP		
7	W231700019	Pre Press	3	C	MKCP		
8	P231700008	Komputer 3D Animation	3	C	MKCP		
		Jumlah	20				
SEMESTER VIII							
1	W231700021	Tugas Akhir DKV	6	C	MKCP		
		Jumlah	144				

BAB VI PENUTUP

Pasal 10

- (1) Kurikulum operasional ini diberlakukan selama empat tahun terhitung mulai tanggal ditetapkan;
- (2) Komponen proses penyusunan kurikulum, silabus, format rencana pembelajaran semester/ format rencana kegiatan Merdeka Belajar, rencana tugas mahasiswa, rubrik penilaian yang disusun secara khusus merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari Surat Keputusan ini;
- (3) Hal-hal yang belum diatur dalam kurikulum ini dapat ditetapkan sesuai dengan kebutuhan;
- (4) Apabila dikemudian hari ternyata terdapat kekeliruan atau kekurangan dalam keputusan ini, akan diadakan perbaikan/ perubahan/ penambahan sebagaimana mestinya.

Surat Keputusan ini disampaikan kepada Yth.:

1. Kepala LLDikti Wilayah III;

2. Ketua Pembina Yayasan Menara Bhakti;
3. Ketua Pengawas Yayasan Menara Bhakti;
4. Ketua Pengurus Yayasan Menara Bhakti;
5. Wakil Rektor Pembelajaran, Ristek dan Kemahasiswaan;
6. Wakil Rektor Sumber Daya dan Pemasaran;
7. Direktur;
8. Dekan/Direktur Pascasarjana;
9. Wakil Dekan/Wakil Direktur Program Pascasarjana;
10. Kepala Biro/Kepala Pusat;
11. Ketua Program Studi.

Ditetapkan di : J a k a r t a
Pada tanggal : 5 Juni 2023

R e k t o r,

Prof. Dr. Andi Ardiyansah, M.Eng