

PROGRAM STUDI D3 MULTIMEDIA

SIKAP

- a. bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius
- b. menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika
- c. berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila
- d. berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa
- e. menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain
- f. bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan

lingkungan

- g. taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara
- h. menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik
- i. menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
- j. menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan
- k. etis dan estetis, komunikatif, adaptif, dan apresiatif
- l. Percaya diri dalam membuat karya-karya desain
- m. Menjunjung tinggi nilai profesionalisme

PENGUASAAN PENGETAHUAN

- a. Menguasai konsep teoretis secara umum terkait *visual literacy*, tipografi, multimedia yang diperlukan untuk analisis dan perancangan karya multimedia
- b. Menguasai konsep teoritis secara umum, prinsip, metode, dan teknik perancangan karya multimedia dan teknologi modern yang sesuai untuk menyelesaikan masalah desain

- c. Menguasai pengetahuan faktual tentang kode dan standaryang berlaku untuk penyelesaian masalah perancangan karya multimedia
- d. Menguasai prinsip dan isuterkini yang terkait dengan multimedia, seperti antarmuka, *video mapping*, serta grafis bergerak
- e. Menguasai prinsip dan teknik berkomunikasi lisan dan tulisan
- f. Menguasai pengetahuan faktual tentang perkembangan teknologi terbaru dan terkini terkait dengan bidang multimedia
- g. Menguasai prinsip dan pengetahuan prosedural studio dan kegiatan laboratorium, serta pelaksanaan keselamatan dan kesehatan kerja (K3)

KETERAMPILAN KHUSUS

- a. Mampu secara mandiri merancang dan menghasilkan karya multimedia seperti animasi, pembuatan video, penerbitan digital, pembuatan *website* dan antarmuka dengan memperhatikan faktor-faktor ekonomi, kesehatan, keselamatan publik, dan lingkungan,

mencakup kemampuan dalam:

- Mampu melakukan pengujian dan pengukuran obyek kerja berdasarkan prosedur dan standar, menganalisa, menginterpretasi, dan menerapkan sesuai peruntukan
 - Mengatur dokumen digital seperti kompresi, transmisi, penyimpanan dan pengorganisasian data multimedia
 - Memilih dan menggunakan *software editing* elemen-elemen dalam karya multimedia (teks, gambar, audio) secara efektif
- b. Mampu secara mandiri merealisasikan komponen atau bagian-bagian rancangan karya dengan menerapkan elemen-elemen multimedia (gambar, tipografi, warna, suara, waktu) yang dapat berkontribusi pada peningkatan citra (yang diharapkan berujung pada peningkatan pendapatan perusahaan) dengan memperhatikan faktor-faktor ekonomi, kesehatan, keselamatan publik, dan lingkungan
- c. Mampu berkontribusi dalam sebuah tim untuk menghasilkan rancangan dengan memperhatikan faktor-faktor ekonomi, kesehatan, keselamatan publik, dan lingkungan
- d. Mampu memodifikasi metode perancangan karya multimedia berdasarkan kebutuhan

pemangku kepentingan

- e. Mampu melakukan evaluasi terhadap rancangan dan karya multimedia mandiri yang dihasilkan berdasarkan prinsip-prinsip perancangan karya multimedia

KETERAMPILAN UMUM

- a. 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
- b. mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur
- c. mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan 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
- d. menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas

akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi

- e. mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data
- f. mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya
- g. mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya
- h. mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri
- i. mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi