INSTITUT SENI INDONESIA
SURAKARTA

PANDUAN AKADEMIK

PROGRAM SARJANA, SARJANA TERAPAN, MAGISTER DAN DOKTOR
INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA
TAHUN AKADEMIK 2025/2026

Jl. Ki Hadjar Dewantara No.19, Jebres, Kota Surakarta, Jawa Tengah 57126 | **isi-ska.ac.id**

PANDUAN AKADEMIK

PROGRAM SARJANA, SARJANA TERAPAN,
MAGISTER, DAN DOKTOR
INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA
TAHUN AKADEMIK 2025/2026

KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI

INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA

Kampus I: Jl. Ki Hadjar Dewantara No. 19, Kentingan, Jebres, Surakarta 57126
Kampus II: Jl. Ringroad Mojosongo, Surakarta 57127
Telp. (0271) 647456, E-Mail: direct@isi-ska.ac.id
Website: www.isi-ska.ac.id

PANDUAN AKADEMIK
PROGRAM SARJANA, SARJANA TERAPAN,
MAGISTER, DAN DOKTOR
TAHUN AKADEMIK 2025/2026

Edisi
Agustus 2025
vi + 212 halaman; ukuran 17,5 x 25,3 cm

Penanggung Jawab
Prof. Dr. Bambang Sunarto, S.Sen., M.Sn.
(Wakil Rektor Bidang Akademik)

Ketua
Wiwik Setiyowati, S.Si., M.M.
(Kepala Biro Biro Akademik, Kemahasiswaan, dan Kerja Sama)

Penyedia Data
Fakultas Seni Pertunjukan
Fakultas Seni Rupa dan Desain
Pascasarjana
Lembaga Penjaminan Mutu dan Pengembangan Pembelajaran

Pengolah Data
Nikmatuz Zuhra Ainy, S.Sos
Ika Yudy Hartanti, S.E.

Lay Out & Desain Sampul
Esha Karwinarno, S.Sn., M.M.

Penerbit
Biro Akademik, Kemahasiswaan, dan Kerja Sama
Institut Seni Indonesia Surakarta
Jl. Ki Hadjar Dewantara No. 19 Kentingan, Jebres, Surakarta 57126

(diterbitkan untuk kalangan terbatas)

KATA PENGANTAR

Puji syukur senantiasa dipanjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa berkat karunia-Nya sehingga penyusunan kembali buku Panduan Akademik Program Sarjana, Sarjana Terapan, Magister, dan Doktor Institut Seni Indonesia Surakarta Tahun Akademik 2025/2026 dapat diselesaikan. Buku ini disusun dengan maksud untuk memberikan informasi dan gambaran yang lengkap tentang kegiatan akademik di Institut Seni Indonesia Surakarta Tahun Akademik 2025/2026 kepada sivitas akademika dan pihak lain yang memerlukannya.

Buku Panduan Akademik Institut Seni Indonesia Surakarta ini berisi informasi lengkap mengenai bidang akademik di Institut Seni Indonesia Surakarta, yang terdiri atas sejarah Institut Seni Indonesia Surakarta, mars, lambang, visi dan misi institut, penyelenggaraan pendidikan dan pengajaran, administrasi akademik, visi dan misi fakultas, dan sebaran mata kuliah masing-masing program studi.

Buku Panduan akademik Institut Seni Indonesia Surakarta ini merupakan penjabaran teknis dari beberapa Peraturan dan Keputusan Rektor dibidang akademik Institut Seni Indonesia Surakarta diantaranya tentang Kebijakan Akademik, Peraturan Akademik, dan Penetapan Rekontruksi Kurikulum OBE MBKM di Institut Seni Indonesia Surakarta.

Disadari bahwa buku ini masih belum sempurna seperti yang kita harapkan, untuk itu saran dan masukan tetap kami harapkan.

Terakhir pada kesempatan ini disampaikan ucapan terima kasih kepada tim penyusun, semoga jerih payahnya mendapat imbalan yang setimpal dari Tuhan Yang Maha Esa. Amin.

Surakarta, Agustus 2025
Wakil Rektor Bidang Akademik,

Prof. Dr. Bambang Sunarto, S.Sen., M.Sn.
NIP. 196203261991031001

DAFTAR ISI

	Hal
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Sejarah ISI Surakarta	1
B. Hymne ISI Surakarta	4
C. Mars ISI Surakarta	5
D. Lambang ISI Surakarta	6
E. Bendera ISI Surakarta	7
F. Duaja ISI Surakarta	8
G. Visi, Misi, Tujuan, dan Sasaran ISI Surakarta	9
BAB II PENYELENGGARAAN PENDIDIKAN DAN PENGAJARAN	11
A. Penyelenggaraan Pendidikan	11
B. Penyelenggaraan Pengajaran	15
C. Tugas Akhir	25
D. Penomoran Ijazah Nasional, Kelulusan, Predikat dan Gelar Kelulusan	25
E. Wisuda	28
BAB III ADMINISTRASI AKADEMIK PROGRAM SARJANA DAN SARJANA TERAPAN	30
A. Registrasi dan Herregistrasi	30
B. Cuti Akademik	31
C. Tidak Aktif (Mangkir)	32
D. Pindah Program Studi di Lingkungan ISI Surakarta	32
E. Pindah Kuliah Antar Perguruan Tinggi	34
F. Undur Diri	36
G. Evaluasi Hasil Belajar dan Putus Studi/*Drop Out*	36

H. Surat Keterangan Masih Kuliah, Surat Keterangan Lulus, dan Surat Keterangan Pendamping Ijazah 39

BAB IV FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN 40

A. Visi, Misi, dan Tujuan 40

B. Diskripsi dan Profil Program Studi 41

Program Studi Seni Karawitan 41

Program Studi Seni Seni Pedalangan 43

Program Studi Tari 45

Program Studi Etnomusikologi 46

Program Studi Teater 48

Program Studi Koreografi Inkuiri 50

Program Studi Tata Kelola Seni 51

SEBARAN MATA KULIAH FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN 55

Program Studi Seni Karawitan 55

Program Studi Seni Pedalangan 61

Program Studi Tari 65

Program Studi Etnomusikologi 69

Program Studi Teater 73

Program Studi Koreografi Inkuiri 77

Program Studi Tata Kelola Seni 80

BAB V FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN 84

A. Visi, Misi, Tujuan, dan Sasaran 84

B. Diskripsi dan Profil Program Studi 86

Program Studi Kriya 86

Program Studi Seni Murni 90

Program Studi Desain Interior 92

Program Studi Desain Komunikasi Visual 94

Program Studi Film dan Televisi 95

Program Studi Fotografi 97

Program Studi Seni Intermedia 98

Program Studi Desain Produk Industri 101

Program Studi Arsitektur 104

Program Studi Senjata Tradisional Keris 106

Program Studi Desain Mode Batik 108

Program Studi Animasi 110
Program Studi Destinasi Pariwisata 113

SEBARAN MATA KULIAH FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN 119
Program Studi Kriya 119
Program Studi Seni Murni 123
Program Studi Desain Interior 128
Program Studi Desain Komunikasi Visual 131
Program Studi Film dan Televisi 136
Program Studi Fotografi 139
Program Studi Seni Intermedia 142
Program Studi Desain Produk Industri 145
Program Studi Arsitektur 148
Program Studi Senjata Tradisional Keris 151
Program Studi Desain Mode Batik 154
Program Studi Animasi 157
Program Studi Destinasi Pariwisata 160

BAB VI PASCASARJANA INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA 163
Program Studi Seni Program Magister 165
Pendidikan dan Pengajaran 168
Sebaran Mata Kuliah Program Studi Seni Program Magister 181
Program Studi Seni Program Doktor 184
Pendidikan dan Pengajaran 188
Sebaran Mata Kuliah Program Studi Seni Program Doktor 204

LAMPIRAN
Keputusan Rektor Institut Seni Indonesia Surakarta Nomor 186/IT6.1/PK.00/2025 tentang Kalender Akademik Institut Seni Indonesia Surakarta Tahun Akademik 2025/2026. 207

BAB I
PENDAHULUAN

A. Sejarah ISI Surakarta

Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta adalah salah satu Perguruan Tinggi Seni Negeri di bawah pembinaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan tinggi, Sains, dan Teknologi. Institut Seni Indonesia Surakarta pada mulanya adalah sebuah perguruan tinggi setingkat akademi dengan nama Akademi Seni Karawitan Indonesia (ASKI) Surakarta, yang didirikan sebagai salah satu wadah untuk melestarikan (melindungi, mengembangkan, dan memanfaatkan) perkembangan seni tradisional.

Lembaga pendidikan tinggi seni dapat hidup subur jika didirikan di tengah-tengah lingkungan yang mendukungnya, yang secara wajar dapat memberikan umpan balik. Pertumbuhan dan laju pengembangan seni itu dapat terwujud dengan adanya inovator/tenaga kreatif seperti pendidik, seniman, kritikus, dan penghayat seni yang memiliki kemampuan serta sikap terbuka.

Melihat sumber serta potensi seni tradisional yang ada, Surakarta sebagai kota budaya memenuhi syarat menjadi tempat untuk berdirinya suatu lembaga pendidikan tinggi seni tradisional. Surakarta memiliki kedudukan yang kuat serta wilayah pendukung budaya yang cukup luas.

Berdasarkan pertimbangan-pertimbangan tersebut, sekelompok seniman muda dengan mendapat dukungan serta restu dari para ahli budaya serta empu, melalui lembaga-lembaga resmi di pusat dan daerah, berupaya agar di Surakarta didirikan lembaga pendidikan tinggi kesenian. Dari hasil upaya itu, maka terbitlah Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor: 068/1964 tertanggal 15 Juli 1964, yang membuka Akademi Seni Karawitan Indonesia di Surakarta di bawah naungan Direktorat Jenderal Kebudayaan Departemen Pendidikan Dasar dan Kebudayaan.

Selanjutnya pada tanggal 19 Mei 1973 terbit Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 039/O/1973 tentang

Pedoman mengenai Status, Kurikulum, Staf Pengajar, dan Perlengkapan Material di Akademi Seni Karawitan Indonesia di Surakarta, di antaranya berisi tentang:

1. Lulusan ASKI berhak mempergunakan sebutan Sarjana Muda Karawitan bagi yang lulus ujian negara Sarjana Muda ASKI, dan Seniman Karawitan (S.Kar), bagi yang lulus ujian negara tingkat Seniman ASKI (Bab II, Pasal 3, Ayat a.b.).
2. Ijazah Seniman Karawitan dinilai setingkat Ijazah Sarjana (Bab V, Pasal 15, Ayat 1-2).

Berdasarkan Keputusan Presiden Republik Indonesia Nomor 160/M/1974 dan Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 02/O/1975 tanggal 20 Maret 1976 dilaksanakan pemindahan pengelolaan ASKI Surakarta dari Direktorat Jenderal Kebudayaan kepada Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Sejak berdiri ASKI Surakarta menggunakan fasilitas milik Konservatori Karawitan Indonesia (sekarang SMK Negeri 8 Surakarta). Mulai tahun 1972 Proyek Pengembangan Kesenian Jawa Tengah (PKJT) di Surakarta menempati bangunan milik Keraton Surakarta, pihak Keraton Surakarta memberikan tempat untuk kegiatan ASKI Surakarta berupa bangunan di Pagelaran, Sitihinggil, dan Sasonomulyo. Mulai tahun 1985 kegiatan akademik dan administrasi perguruan tinggi ini menempati kampus baru di Kentingan, Jebres, Surakarta.

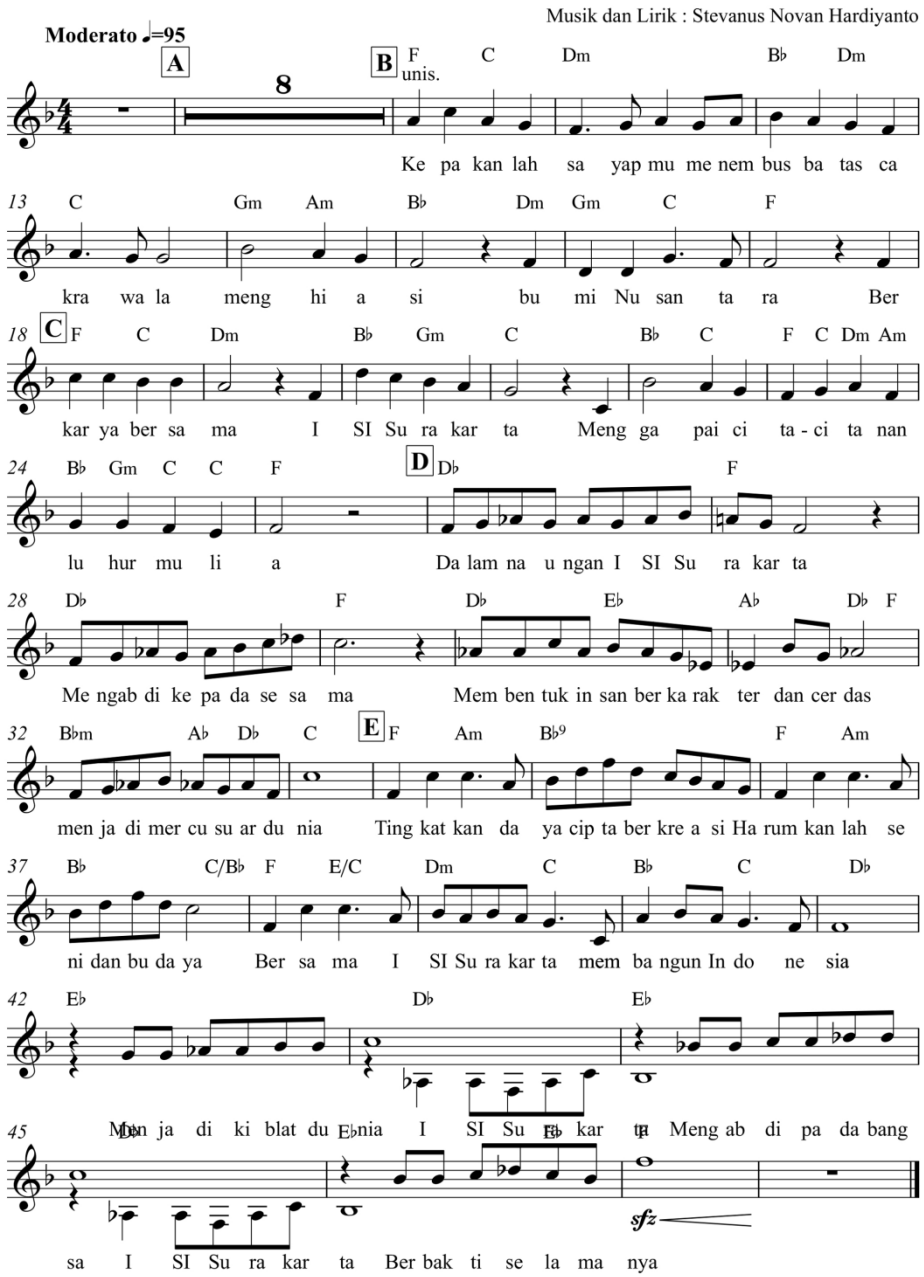
Perubahan peningkatan status Akademi Seni Karawitan Indonesia Surakarta menjadi Sekolah Tinggi Seni Indonesia Surakarta ditandai dengan terbitnya Surat Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 0446/O/1988 tanggal 12 September 1988 tentang Peningkatan Status ASKI Surakarta menjadi STSI Surakarta. Pada tahun 2006 Sekolah Tinggi Seni Indonesia Surakarta berubah status menjadi Institut Seni Indonesia Surakarta, ditandai dengan terbitnya Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 77 Tahun 2006 tanggal 20 Juli 2006, dan diresmikan oleh Menteri Pendidikan Nasional, Prof. Dr. Bambang Sudibyo pada tanggal 11 September 2006.

Institut Seni Indonesia Surakarta memiliki dua kampus, yaitu Kampus I di Kentingan untuk Fakultas Seni Pertunjukan dan Program Pascasarjana; dan Kampus II di Mojosongo untuk Fakultas Seni Rupa dan Desain serta untuk pengembangan ke depannya direncanakan adanya Fakultas Seni Media Rekam.

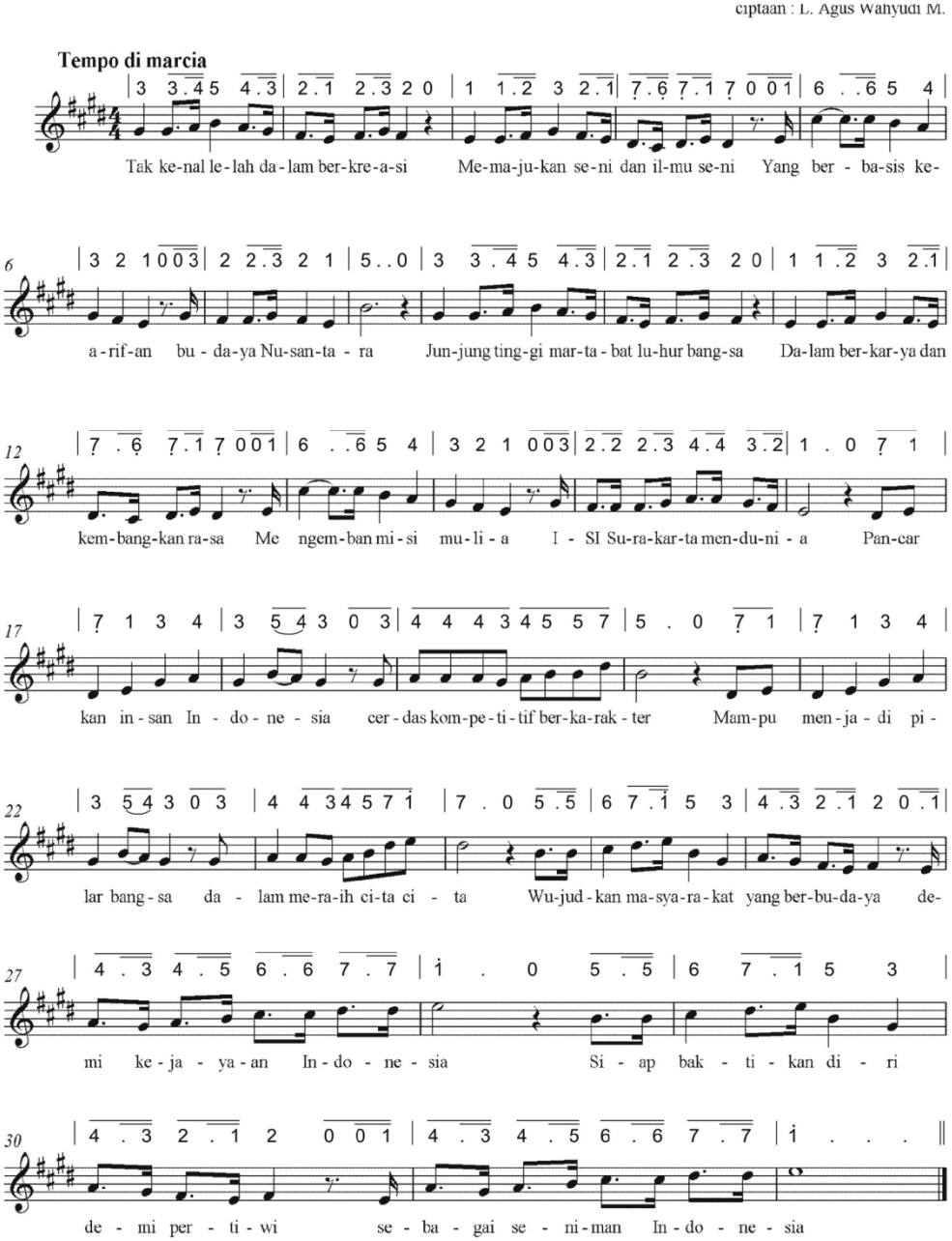
Bertitik tolak dari sejarah singkat ISI Surakarta, Upacara Dies Natalis ISI Surakarta ditetapkan setiap tanggal 15 Juli. Hal ini bertepatan dengan terbitnya Surat Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 068/1964 tertanggal 15 Juli 1964 tentang Pembukaan Akademi Seni Karawitan Indonesia Surakarta yang merupakan "*cikal bakal*" ISI Surakarta.

Organisasi dan Tata Kerja (OTK) ISI Surakarta terbaru telah mendapat pengesahan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia dengan terbitnya Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 15 Tahun 2024 tanggal 4 April 2024.

B. Hymne Institut Seni Indonesia Surakarta



C. Mars Institut Seni Indonesia Surakarta



D. Lambang Institut Seni Indonesia Surakarta

Institut Seni Indonesia Surakarta memiliki lambang berupa angsa mengepakkan sayap terbang menjelajah dunia yang memiliki mata *urna* di tengah dahi, telinga *patra,* bersirip dan berekor lumba-lumba, dan berkaki elang yang membawa manggis, serta daun dan kelopak bunga cempaka. Lambang Institut Seni Indonesia Surakarta dimaksud memiliki makna:

a. Angsa bermakna penjelajah;
b. mata *urna* bermakna tajam melihat*;*
c. telinga *patra* bermakna bijak mendengar*;*
d. bersirip dan berekor lumba-lumba bermakna pengendali arah;
e. berkaki elang bermakna kokoh memegang prinsip;
f. manggis bermakna kejujuran; dan
g. daun dan kelopak bunga cempaka bermakna menebar keutamaan dan berguna bagi sesama.

Lambang Institut Seni Indonesia Surakarta secara keseluruhan bermakna semangat meraih cita-cita tinggi, menjelajah dunia melalui cipta, rasa dan karsa, pengendali jalan menuju kemuliaan berbekal kecerdasan, intelektual, spiritual, dan emosional untuk menyejahterakan dan mengharumkan bangsa, demi kematangan keluhuran dan kebenaran hakiki.

Warna pada lambang Institut Seni Indonesia Surakarta berwarna hitam dengan kode warna C: 100, M: 100, Y: 100, K: 100.

E. Bendera Institut Seni Indonesia Surakarta

Bendera Institut Seni Indonesia Surakarta berbentuk 4 (empat) persegi panjang, dengan panjang berbanding lebar 3:2 (tiga berbanding dua) berwarna merah marun dengan kode warna C: 10, M: 100, Y: 100, K: 30 dan di tengahnya terdapat lambang Institut Seni Indonesia Surakarta serta di bawah lambang terdapat tulisan INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA berwarna hitam dengan kode warna C: 100, M: 100, Y: 100, K: 100, dengan jenis huruf *Castle Bold*.

F. Duaja Institut Seni Indonesia Surakarta

Duaja ISI Surakarta sebagaimana dimaksud pada ayat (1) berbentuk perisai dengan perbandingan ukuran tinggi berbanding lebar 4:3 (empat berbanding tiga) berwarna merah marun dengan kode warna C: 10, M: 100, Y: 100, K: 30 yang pada tepinya diberi rumbai berwarna kuning emas, dan di tengahnya terdapat lambang ISI Surakarta serta di bawah lambang terdapat tulisan INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA berwarna hitam dengan kode warna C: 100, M: 100, Y: 100, K: 100, dengan jenis huruf *Castle Bold*.

G. Visi, Misi, dan Tujuan Institut Seni Indonesia Surakarta

Visi, Misi, Tujuan, dan Sasaran merupakan elemen kunci dalam perencanaan dan pengelolaan perguruan tinggi. Serangkaian elemen tersebut memberikan arah, fokus, dan tujuan yang jelas untuk perbaikan berkelanjutan bagi universitas sebagai penyelenggara pendidikan tinggi. Adapun Visi, Misi dan Tujuan dari ISI Surakarta dijelaskan sebagai berikut.

Visi

Visi ISI Surakarta, yaitu menjadi perguruan tinggi seni berbasis kearifan budaya nusantara yang berkelas dunia dalam sistem tata kelola yang akuntabel dan transparan.

Misi

Misi ISI Surakarta, yaitu melaksanakan pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat dalam rangka pelestarian dan pengembangan seni dan ilmu seni berbasis budaya nusantara yang unggul dan bermanfaat bagi masyarakat.

Tujuan

Untuk mewujudkan visi dan menjalankan misi, Institut Seni Indonesia Surakarta mempunyai tujuan :

1. Menyiapkan mahasiswa menjadi anggota masyarakat yang mempunyai kemampuan akademik dan/atau profesional di bidang seni agar dapat berperan dalam melestarikan, mengembangkan, menerapkan dan/atau memperkaya khazanah seni dan ilmu seni serta budaya nusantara sebagai akar budaya bangsa;
2. Memajukan seni dan ilmu seni untuk menunjang tumbuh kembangnya seni dan budaya nusantara sebagai akar budaya bangsa melalui kegiatan penelitian, pengkajian, aktivitas seni yang kreatif dan inovatif, publikasi karya ilmiah dan karya seni demi kejayaan bangsa;

3. Mengembangkan dan menyebarluaskan seni dan ilmu seni serta budaya nusantara untuk meningkatkan ketahanan budaya bangsa;
4. Meningkatkan kualitas tata kelola yang baik (*good governance*), sehingga mampu mengantisipasi perubahan; dan
5. Meningkatkan jaringan kerjasama yang produktif dan berkelanjutan dengan lembaga pemerintah dan swasta di tingkat daerah, nasional, dan internasional.

BAB II
PENYELENGGARAAN PENDIDIKAN DAN PENGAJARAN

A. Penyelenggaraan Pendidikan

ISI Surakarta mempunyai tugas menyelenggarakan Pendidikan akademik dan dapat menyelenggarakan pendidikan vokasi dan pendidikan profesi dalam sejumlah rumpun ilmu pengetahuan dan/atau teknologi tertentu sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan. Pada bagian ini penyelenggaraan pendidikan dijabarkan dalam Fakultas, Program Studi, Kurikulum, dan Satuan Kredit Semester.

1. Fakultas dan Program Studi

Institut Seni Indonesia Surakarta saat ini terdiri dari Fakultas Seni Pertunjukan, Fakultas Seni Rupa dan Desain, dan Pascasarjana.

a. Fakultas Seni Pertunjukan memiliki 7 (Tujuh) program studi, yaitu:
   1) Program Studi Seni Karawitan Program Sarjana
   2) Program Studi Seni Pedalangan Program Sarjana
   3) Program Studi Tari Program Sarjana
   4) Program Studi Etnomusikologi Program Sarjana
   5) Program Studi Teater Program Sarjana
   6) Program Studi Koreografi Inkuiri Program Sarjana
   7) Program Studi Tata Kelola Seni Program Sarjana Terapan.

b. Fakultas Seni Rupa dan Desain memiliki 13 (tiga belas) program studi, yaitu:
   1) Program Studi Kriya Program Sarjana
   2) Program Studi Seni Murni Program Sarjana
   3) Program Studi Desain Interior Program Sarjana
   4) Program Studi Desain Komunikasi Visual Program Sarjana
   5) Program Studi Film dan Televisi Program Sarjana
   6) Program Studi Fotografi Program Sarjana
   7) Program Studi Seni Intermedia Program Sarjana

8) Program Studi Desain Produk Industri Program Sarjana
9) Program Studi Arsitektur Program Sarjana
10) Program Studi Senjata Tradisional Keris Program Sarjana Terapan
11) Program Studi Desain Mode Batik Program Sarjana Terapan
12) Program Studi Animasi Program Sarjana Terapan
13) Program Studi Destinasi Pariwisata Program Sarjana Terapan.

c. Pascasarjana memiliki Program Studi Seni Program Magister dan Program Studi Seni Program Doktor. Setiap Program Studi terdapat Jalur Studi terdiri atas Jalur Studi Penciptaan Seni dan Jalur Studi Pengkajian Seni, dan setiap jalur terbuka berbagai Minat Studi.
   1) Jalur Studi Penciptaan Seni:
      a) Minat Seni Musik
      b) Minat Seni Tari
      c) Minat Seni Teater
      d) Minat Seni Rupa
      e) Minat Desain Interior
      f) Minat Desain Komunikasi Visual
      g) Minat Seni Film,
   2) Jalur Studi Pengkajian Seni:
      a) Minat Seni Musik
      b) Minat Seni Tari
      c) Minat Seni Teater
      d) Minat Seni Rupa
      e) Minat Desain Interior
      f) Minat Desain Komunikasi Visual
      g) Minat Seni Media dan Film.

2. Kurikulum

Kurikulum pendidikan tinggi adalah perangkat pengaturan tentang satu kesatuan materi pembelajaran yang diberlakukan pada suatu program studi dalam kurun waktu tertentu di lingkungan perguruan tinggi.

Mengacu pada Peraturan Rektor Nomor 2 tahun 2023 kurikulum program sarjana (S1) dan sarjana terapan (D4) dirancang untuk mencetak lulusan dengan kompetensi yang sesuai dengan Standar Nasional Pendidikan Tinggi (SN-Dikti) dan KKNI.

Kurikulum program sarjana (S1) dan sarjana terapan (D4) dilaksanakan berbasis *Outcome Based Education* (OBE) dan adaptif MBKM, yaitu kurikulum pembelajaran berorientasi luaran yang sudah terimplementasi dengan kegiatan MBKM dengan capaian pembelajaran lulusan yang memuat rumusan sikap, pengetahuan, serta keterampilan umum dan khusus yang bisa dirumuskan secara terintegrasi dan setara dengan jenjang-jenjang kualifikasi pada KKNI.

Penyelenggaraan proses pembelajaran diutamakan dengan pendekatan *Student Centered Learning (SCL).*

a. Small Group Discussion
b. Simulation and Demontration
c. Case Study
d. Discovery Learning (DL)
e. Self Directed Learning (SDL)
f. Cooperative Learning (CL)
g. Collaborative Learning (CbL)
h. Contextual Instruction (CI)
i. Project Based Learning (PjBL)
j. Team Based Project
k. Problem Based Learning and inquiry

Karakteristik proses pembelajaran pada kurikulum sesuai dengan SN-Dikti, yang bersifat:

a. Interaktif;
b. Holistik;
c. Integratif;
d. Saintifik;
e. Kontekstual;
f. Tematik;
g. Efektif;
h. Kolaboratif; dan
i. Berpusat pada mahasiswa.

Kurikulum dievaluasi secara teratur dalam kurun waktu tiga hingga lima tahun oleh Wakil Rektor Bidang Akademik. Kurikulum ditetapkan dalam Keputusan Rektor ISI Surakarta setelah mendapatkan persetujuan Senat Institut.

3. Satuan Kredit Semester

Mengacu pada Surat Edaran Dirjendiktiristek Nomor 3 tahun 2024 tentang penyesuaian Standar Nasional Pendidikan Tinggi berdasarkan Permendikbudristek Nomor 53 Tahun 2023 tentang Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi dan Peraturan Rektor no 2 tahun 2023 tentang Peraturan Akademik Insitut Seni Indonesia Surakarta bahwa beban belajar mahasiswa menggunakan satuan kredit semester.

Satuan Kredit Semester yang selanjutnya disebut 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 Prodi.

Pemenuhan beban belajar dilakukan dalam bentuk kuliah, responsi, atau tutorial, seminar, praktikum, praktik, studio, penelitian, perancangan, pengembangan, tugas akhir, pelatihan bela negara, pertukaran pelajar, magang, wirausaha, pengabdian kepada masyarakat, dan/atau bentuk pembelajaran lain.

(1) 1 (satu) SKS pada proses pembelajaran berupa kuliah, responsi, atau tutorial, bentuk pembelajarannya dilakukan melalui kegiatan:
   a. kegiatan belajar terbimbing 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.

(2) 1 (satu) SKS pada proses pembelajaran berupa seminar atau bentuk lain yang sejenis, terdiri atas:
   a. kegiatan tatap muka 100 (seratus) menit per minggu

per semester; dan

b. kegiatan mandiri 70 (tujuh puluh) menit per minggu per semester.

(3) Perhitungan beban belajar dalam sistem blok, modul, atau bentuk lain ditetapkan sesuai dengan kebutuhan dalam memenuhi capaian pembelajaran.

(4) 1 (satu) SKS pada proses pembelajaran berupa praktikum, praktik studio, praktik bengkel, praktik kerja, praktik lapangan, penelitian, pengabdian kepada masyarakat, dan/atau bentuk pembelajaran lain yang sejenis, 170 (seratus tujuh puluh) menit per minggu per semester.

Tujuan penerapan sistem ini agar mahasiswa dapat merencanakan studinya sesuai dengan minat dan prioritas dalam rangka mencapai kompetensi yang diharapkan.

B. Penyelenggaraan Pengajaran

Penyelenggaraan pengajaran mengacu pada seluruh proses yang terlibat dalam mengatur, mengelola, dan menyampaikan pendidikan atau pengajaran di berbagai institusi atau lingkungan pendidikan. Proses ini melibatkan perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan evaluasi kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan yang ditetapkan.

1. Ketentuan Umum

Mahasiswa diwajibkan mengikuti perkuliahan sesuai dengan rencana studi secara tertib dan teratur menurut ketentuan yang berlaku. Perkuliahan diselenggarakan dengan sistem kredit semester untuk program Sarjana (S1) dan Sarjana Terapan (D4) adalah 144–160 SKS dijadwalkan untuk 8 semester, dapat ditempuh dalam waktu kurang dari 8 semester dan selama-lamanya 14 semester. Evaluasi keberhasilan studi dilaksanakan dalam rentang dua tahun selama masa studi. Dua tahun pertama mahasiswa minimal telah menempuh 40 SKS dan dua tahun kedua mahasiswa telah menempuh minimal 70 SKS dan IPK minimal 2. Perkuliahan dilaksanakan pada semester gasal dan semester genap, yang terdiri atas 14

sampai 16 kali tatap muka atau kegiatan terjadwal lainnya termasuk ujian tengah semester dan ujian akhir semester.

2. Persiapan Perkuliahan

a. Pelaksanaan pemrograman rencana studi secara *online*.
b. Pencetakan Kartu Rencana Studi (KRS) yang disetujui dan ditandatangani oleh pembimbing akademik (PA).
c. Perubahan rencana studi dapat dilakukan pada waktu yang telah ditentukan dengan mengunduh form perubahan KRS di SIAMA maksimal minggu ke-2 perkuliahan.

3. Kegiatan Perkuliahan

a. Kegiatan perkuliahan adalah proses belajar mengajar (PBM) yang meliputi; tatap muka perkuliahan, ujian tengah semester, dan ujian akhir semester sesuai dengan kalender akademik.
b. Kegiatan perkuliahan dapat dibedakan menjadi perkuliahan teori, praktik, dan kerja lapangan.
c. Perkuliahan teori adalah perkuliahan yang sifatnya mengkaji, menguasai dan memahami teori, konsep, dan prinsip suatu bidang studi seni.
d. Perkuliahan praktik adalah perkuliahan yang sifatnya mengaplikasikan teori, konsep, dan keterampilan dalam karya seni.
e. Kuliah Kerja Lapangan adalah perkuliahan yang sifatnya mengaplikasikan teori dalam bentuk praktik kerja lapangan.
f. Perkuliahan terdiri dari kegiatan tatap muka, kegiatan terstruktur, dan kegiatan mandiri.
g. Kegiatan tatap muka adalah kegiatan perkuliahan terjadwal, dosen dan mahasiswa saling berkomunikasi secara langsung berupa ceramah, diskusi, tanya jawab, seminar, atau kegiatan akademik yang lain.
h. Kegiatan terstruktur adalah kegiatan belajar di luar jam terjadwal, mahasiswa melaksanakan tugas dari dan dalam

pengawasan dosen yang berupa tugas-tugas pekerjaan rumah, penulisan laporan, penulisan makalah, penelitian, atau kegiatan lain yang sejenis.

i. Kegiatan mandiri adalah kegiatan belajar yang diatur oleh mahasiswa sendiri untuk memperkaya pengetahuannya dalam rangka menunjang kegiatan terstruktur yang berupa belajar di perpustakaan, wawancara dengan narasumber, atau kegiatan lainnya yang sejenis.

4. Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM)

ISI Surakarta berkewajiban menyiapkan mahasiswa menghadapi perubahan sosial, budaya, dunia kerja dan kemajuan teknologi kompetensi mahasiswa harus ditingkatkan. Aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan mahasiswa harus relevan dengan kebutuhan. Peningkatan kompetensi mahasiswa ini dilaksanakan di perguruan tinggi dalam bentuk proses pembelajaran yang inovatif.

Kebijakan Merdeka Belajar - Kampus Merdeka (MBKM) diharapkan dapat menjadi jawaban atas tuntutan tersebut. Salah satu program MBKM adalah hak mengambil mata kuliah di luar program studi. Program tersebut merupakan wujud pembelajaran di perguruan tinggi yang otonom dan fleksibel sehingga tercipta kultur belajar inovatif, memberi kebebasan, dan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa.

ISI Surakarta membuka sembilan program yaitu magang/praktik kerja, proyek membangun desa/KKN Tematik, mengajar di satuan pendidikan, pertukaran mahasiswa, penelitian, proyek kewirausahaan, studi/ proyek independen, proyek kemanusiaan, dan bela negara. Program ini diharapkan dapat memberikan pengalaman kontekstual yang akan meningkatkan kompetensi mahasiswa secara utuh, siap kerja, atau menciptakan lapangan kerja baru.

Mahasiswa bersama pembimbing akademik harus menyusun rencana studi selama menempuh perkuliahan di ISI Surakarta termasuk memilih mata kuliah atau magang. Semua program MBKM harus dilaksanakan dengan bimbingan dosen.

Mahasiswa boleh memilih atau tidak memilih salah satu program MBKM.

Implementasi kebijakan Merdeka Belajar – Kampus Merdeka di lingkungan Institut Seni Indonesia Surakarta diatur dalam panduan tersendiri.

5. Waktu Perkuliahan

Pembagian Sesi Perkuliahan

Jam	Waktu	Jam	Waktu
I	07.30 - 08.20	VI	12.00 - 12.50
II	08.20 - 09.10	VII	13.30 - 14.20
III	09.20 - 10.10	VIII	14.20 - 15.10
IV	10.10 - 11.00	IX	15.20 - 16.10
V	11.10 - 12.00	X	16.10 - 17.00

6. Tata Tertib Perkuliahan

a. Mahasiswa wajib mengikuti perkuliahan teori, praktik, dan kegiatan akademik lain yang diselenggarakan oleh fakultas sesuai dengan kalender akademik.
b. Mahasiswa yang tidak hadir pada suatu kegiatan akademik atau perkuliahan wajib menyampaikan surat pemberitahuan tentang alasan ketidakhadirannya.
c. Mahasiswa wajib mengikuti kegiatan tatap muka perkuliahan paling sedikit 75% (tujuh puluh lima persen) dari total tatap muka.
d. Dosen wajib mengajar kegiatan tatap muka perkuliahan paling sedikit 80% (delapan puluh persen) dari jumlah tatap muka terjadual.
e. Jika kegiatan perkuliahan tidak dapat dilaksanakan sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan, dosen wajib memberitahu mahasiswa dan mengusahakan waktu lain sebagai pengganti.

f. Jika mahasiswa tidak dapat memenuhi batas minimal kegiatan tatap muka perkuliahan sebagaimana pada huruf c, maka tidak diperbolehkan mengikuti ujian semester.
g. Jika dosen tidak dapat memenuhi batas minimal tatap muka perkuliahan sebagaimana tersebut dalam huruf d, maka tidak diperbolehkan untuk menguji.
h. Setiap mengikuti kegiatan akademik mahasiswa diwajibkan membawa kartu rencana studi (KRS).
i. Mahasiswa wajib berpenampilan dan berperilaku sopan selama berada di lingkungan kampus.

7. Ujian Semester

Ujian semester sebagai bagian dari evaluasi pembelajaran. Untuk mata kuliah teori, selama satu semester minimal terselenggara dua kali ujian yaitu ujian tengah semester (UTS) dan ujian akhir semester (UAS). Untuk mata kuliah praktik diselenggarakan satu kali ujian yaitu ujian akhir semester (UAS). UAS terjadwal oleh institusi dan dilaksanakan sesuai dengan jenis mata kuliah dan tingkat kompetensi dalam kurikulum, pada setiap semester dilakukan penilaian terhadap mahasiswa dengan sistem sebagai berikut.

a. Penilaian berdasarkan kehadiran mahasiswa dalam mengikuti proses belajar mengajar (PBM) yang terjadwal dengan minimal kehadiran ditetapkan 75% dari total tatap muka terjadwal untuk satu mata kuliah sebagai syarat mengikuti ujian akhir semester. Hasil kegiatan terstruktur sebagai nilai harian, hasil ujian tengah semester sebagai nilai UTS, dan hasil ujian akhir semester sebagai nilai UAS.

b. Ketentuan penilaian sebagai berikut.

No.	Skor Nilai	Nilai	
		Angka	Huruf
1.	85 - 100	4,00	A
2.	80 - 84	3,75	A-
3.	75 - 79	3,50	A/B
4.	70 - 74	3,25	B+
5.	65 - 69	3,00	B
6.	60 - 64	2,75	B-
7.	55 - 59	2,50	B/C
8.	50 - 54	2,25	C+
9.	45 - 49	2,00	C
10.	40 - 44	1,75	C-
11.	35 - 39	1,50	C/D
12.	30 - 34	1,25	D+
13.	25 - 29	1,00	D
14.	20 - 24	0,75	D-
15.	15 - 19	0,50	D/E
16.	10 - 14	0,25	E+
17.	0 - 9	0	E

c. Ketentuan komposisi penilaian akhir sebagai berikut.

Mata Kuliah	Nilai		
	Harian	UTS	UAS
Teori	20%	30%	50%
Praktik	40%	0%	60%

d. Batas akhir pengisian nilai di SIPADU adalah satu hari sebelum yudisium termasuk nilai konversi program MBKM dan Konversi Prestasi Mahasiswa.
e. Jika sampai batas waktu tersebut nilai belum dimasukan dalam SIPADU, maka nilai akan otomatis menjadi 3 (B).

f. Apabila masih ada nilai T mahasiswa diberi kesempatan 2 minggu untuk memperbaiki nilainya menjadi nilai yang sebenarnya dari dosen.

8. Konversi Prestasi Mahasiswa

1) Penghargaan akademik mahasiswa berprestasi di bidang kemahasiswaan yang merupakan prestasi/kejuaraan atau dengan sebutan lain yang sejenis baik tingkat institut, regional, nasional maupun internasional yang meliputi:
   a) Prestasi bidang penalaran, olahraga dan/atau seni yang meliputi PIMNAS, GEMASTIK, LIDM, SATRIA DATA, POMNAS, PEKSIMINAS, dan ASMI.
   b) Prestasi mahasiswa di bidang kemahasiswaan yang mendapat pendanaan dari Direktorat Jenderai Pendidikan Tinggi seperti PKM, PPK Ormawa, dan KMI.
   c) Prestasi mahasiswa di bidang kemahasiswaan yang mendapat pendanaan dari institut seperti Mahasiswa peserta PKM Internal dan Mahasiswa Peserta PMW.
   d) Prestasi Mahasiswa di Bidang Kemahasiswaan lainnya.
2) Penghargaan Akademik Mahasiswa berprestasi di bidang kemahasiswaan diberikan kepada mahasiswa dengan perolehan prestasi juara 1, juara 2 atau juara 3, baik yang diperoleh secara individu maupun kelompok.
3) Penghargaan Akademik Mahasiswa berprestasi di bidang kemahasiswaan dalam kejuaraan tingkat nasional disetarakan dengan mata kuliah maksimum 4 sks.
4). Penghargaan Akademik Mahasiswa berprestasi di bidang kemahasiswaan dalam kejuaraan tingkat internasional disetarakan dengan mata kuliah maksimum 6 sks.

Terkait dengan penyetaraan prestasi mahasiswa bidang kemahasiswaan diatur dalam pedoman tersendiri.

9. Evaluasi Keberhasilan Studi Akhir Semester

Evaluasi keberhasilan studi tiap semester dilakukan pada akhir semester terhadap mata kuliah yang direncanakan mahasiswa pada awal semester. Hasil evaluasi ini terutama digunakan untuk menentukan perencanaan beban studi pada semester berikutnya. Ketentuan perencanaan beban studi berdasarkan capaian Indeks Prestasi Semester (IPS) sebelumnya sebagai berikut.

IP Semester sebelumnya	Beban studi semester berikutnya
>3,01	22 - 24 SKS
2,51 – 3,00	19 - 21 SKS
2,01 - 2,50	16 - 18 SKS
1,51 – 2,00	12 - 15 SKS
< 1,50	<12 SKS

10. Kuliah Kerja Nyata

Kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) merupakan mata kuliah wajib bagi mahasiswa program sarjana dan sarjana terapan yang bertujuan untuk mendorong empati dan memberikan sumbangan bagi penyelesaian persoalan yang ada di masyarakat. Masyarakat akan belajar dari mahasiswa dan begitu pula sebaliknya mahasiswa akan banyak memperoleh pengetahuan dari masyarakat. Interaksi yang bermanfaat bagi mahasiswa, institusi, dan masyarakat sebagai *stakeholder*. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berbasis riset mendapatkan bentuknya yang nyata dalam kegiatan KKN. Program ini juga merupakan wujud kemitraan institusi dengan pemerintah daerah maupun industri dalam membantu menyelesaikan persoalan-persoalan masyarakat.

Kegiatan Kuliah Kerja Nyata mewujudkan konstribusi nyata Institut Seni Indonesia Surakarta bagi masyarakat, industri, pemerintah daerah, dan kelompok masyarakat yang ingin mandiri secara ekonomi maupun sosial. Kegiatan KKN mensyaratkan dosen pembimbing lapangan (DPL) dan

mahasiswa berperan aktif dalam mengetahui permasalahan yang ada, serta mampu bersinergi dengan masyarakat dalam mensolusikan permasalahan tersebut.

Mahasiswa program sarjana dan sarjana terapan wajib mengikuti kegiatan KKN. Peserta KKN adalah mahasiswa yang telah dinyatakan lulus mata kuliah dan mengumpulkan SKS kumulatif paling sedikit 100 (seratus) SKS.

Syarat, ketentuan, dan pelaksanaan KKN diatur tersendiri di bawah kewenangan Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM).

11. Semester Antara

Semester antara merupakan program akademik untuk memanfaatkan waktu libur diantara dua semester. Kegiatan semester antara didasarkan pada prinsip membantu mahasiswa untuk menyelesaikan studinya tepat waktu.

Kegiatan semester antara diselenggarakan setelah berakhirnya ujian semester genap. Penyelenggaraan semester antara tidak merupakan kewajiban setiap fakultas/program studi. Penyelenggaraan semester antara dilaksanakan untuk mahasiswa program sarjana dan sarjana terapan. Waktu pelaksanaan semester antara diatur dalam kalender akademik Institut Seni Indonesia Surakarta.

a. Tujuan dan Manfaat

Tujuan dan manfaat penyelenggaraan perkuliahan pada semester antara adalah:

1) Memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk dapat memanfaatkan waktu libur antar semester dengan program kegiatan akademik.
2) Memberi peluang dan kesempatan yang lebih luas kepada mahasiswa untuk dapat memperbaiki kinerja studinya.
3) Agar masa studi mahasiswa tepat waktu, 4 (empat) tahun untuk jenjang sarjana dan sarjana terapan.

b. Beban Studi

Beban studi dan mata kuliah pada semester antara diatur dengan ketentuan sebagai berikut.

1. Beban satuan kredit semester maksimum yang dapat diambil mahasiswa pada semester antara adalah 9 SKS.
2. Jenis dan nama mata kuliah yang dapat diambil mahasiswa dan pelaksanaannya diatur oleh fakultas dan berkoordinasi program studi.
3. Mata kuliah yang dapat diambil mahasiswa adalah mata kuliah yang sudah pernah ditempuh, maupun mata kuliah yang belum pernah ditempuh pada semester reguler.

c. Persyaratan

1. Semester antara tidak wajib diikuti oleh setiap mahasiswa.
2. Mata kuliah pada semester antara dapat dibuka jika jumlah peserta mata kuliah tersebut minimal 15 orang.
3. Dekan dapat memutuskan jumlah peserta mata kuliah kurang dari 15 orang pada saat dibutuhkan.

Mahasiswa yang dapat mengikuti kegiatan semester antara harus memenuhi persyaratan sebagai berikut.

a. Terdaftar sebagai mahasiswa aktif pada semester genap tahun akademik berjalan.
b. Mendaftarkan diri untuk mengikuti semester antara di program studi melalui Pembimbing Akademik masing-masing.
c. Mengisi Kartu Rencana Studi (KRS).
d. Batas maksimal mata kuliah yang dapat diambil adalah 9 SKS.

d. Biaya

1. Biaya semester antara ditentukan berdasarkan biaya operasional yang dikeluarkan untuk penyelenggaraan semester antara.
2. Biaya semester antara disepakati oleh pimpinan institut dan pimpinan fakultas.

3. Biaya yang harus ditanggung mahasiswa untuk mengikuti perkuliahan pada semester antara tidak dimasukkan dalam komponen Uang Kuliah Tunggal (UKT).
4. Besaran biaya semester antara diatur tersendiri dalam Surat Keputusan Rektor.

e. Pelaksanaan

1. Semester antara adalah satuan waktu kegiatan perkuliahan paling sedikit 8 minggu yang ekivalen dengan 16 kali tatap muka atau kegiatan terjadwal lainnya, termasuk 1 - 2 minggu kegiatan penilaian (ujian tengah semester dan ujian akhir semester) dan evaluasi pembelajaran.
2. Standar isi, proses dan penilaian pembelajaran pada semester antara sama dengan standar isi, proses dan penilaian pada semester gasal atau semester genap.
3. Dosen pengampu mata kuliah wajib menggunakan Silabus dan Rencana Pembelajaran Semester (RPS) mata kuliah yang telah disusun dan digunakan pada semester gasal atau genap.
4. Semester antara tidak wajib diselenggarakan oleh perguruan tinggi/fakultas/prodi.

C. Tugas Akhir

Tugas akhir adalah karya tulis akhir formal dalam bentuk skripsi atau kekaryaan seni yang merupakan hasil dari sebuah penelitian atau kekaryaan ilmiah oleh mahasiswa yang ditempuh dengan tata cara dan prosedur sesuai panduan tugas akhir yang ditentukan oleh masing-masing fakultas.

D. Penomoran Ijazah Nasional, Kelulusan, Predikat dan Gelar Kelulusan

1. Penomoran Ijazah Nasional

Semua lulusan perguruan tinggi wajib memiliki Nomor Ijazah Nasional. Nomor ini diterbitkan menggunakan PIN

(*Personal Identification Number*) yang terintegrasi dengan Pangkalan Data Pendidikan Tinggi (PDDIKTI), sebagaimana yang diamanatkan dalam Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 6 Tahun 2022.

Syarat utama untuk memperoleh PIN mahasiswa harus *eligible* di pelaporan PDDIKTI perguruan tinggi masing-masing. Untuk itu mahasiswa yang sudah menempuh 120 SKS harus memastikan datanya *eligible*. Jika *uneligible* maka mahasiswa dapat melaporkan diri ke bagian akademik fakultas.

Persyaratan status *eligible* di PDDIKTI agar layak memperoleh PIN:

1) Dalam 1 semester yang ditempuh tidak lebih dari 24 SKS.
2) Menempuh sekurang-kurangnya
   a) D4/S1 minimal 144 SKS
   b) S2 minimal 36 SKS
   c) S3 minimal 42 SKS
3) Masa studi tidak melebihi batas yang ditentukan termasuk cuti akademik dan mangkir
   a) D4/S1 maksimal 7 tahun sejak masuk menjadi mahasiswa
   b) S2 maksimal 4 tahun sejak masuk menjadi mahasiswa S2
   c) S3 maksimal 7 tahun sejak masuk menjadi mehasiswa S3
4) Mempunyai IPK sekurang-kurangnya
   a) D4/S1 minimal 2.0 skala 4
   b) S2/S3 minimal 3.0 skala 4
5) Data pokok sesuai dengan Nomor Induk Kependudukan (NIK)
6) NISN sesuai dengan ijazah pada jenjang sebelumnya

Mahasiswa yang tidak *eligible* dan tidak bisa memperoleh PIN tidak boleh diluluskan dan tidak boleh diwisuda.

2. Kelulusan dan Predikat Kelulusan

Mahasiswa program Sarjana dan Sarjana Terapan dinyatakan lulus apabila telah menempuh seluruh beban belajar yang ditetapkan dan memiliki capaian pembelajaran lulusan yang ditargetkan oleh program studi dengan Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) lebih besar atau sama dengan 2,00 (dua koma nol nol).

Kelulusan mahasiswa dari program Sarjana dan Sarjana Terapan dapat diberikan predikat memuaskan, sangat memuaskan, atau dengan pujian (*cumlaude*) dengan kriteria:

1. mahasiswa dinyatakan lulus dengan predikat memuaskan apabila mencapai IPK 2,76 (dua koma tujuh enam) sampai dengan 3,00 (tiga koma nol nol) dengan masa studi tidak lebih dari 9 semester;
2. mahasiswa dinyatakan lulus dengan predikat sangat memuaskan apabila mencapai IPK 3,01 (tiga koma nol satu) sampai dengan 3,50 (tiga koma lima nol) dengan masa studi tidak lebih dari 9 semester;
3. mahasiswa dinyatakan lulus dengan predikat dengan pujian *(cumlaude)* apabila mencapai IPK lebih dari 3,50 (tiga koma lima nol) dengan masa studi tidak lebih dari 9 semester.

3. Gelar Kelulusan

Gelar akademik diatur sesuai ketentuan perundang-undangan yang berlaku. Ijazah, gelar, dan sebutan diberikan kepada mahasiswa yang telah menyelesaikan studi dan dinyatakan lulus. Pemberian gelar dan sebutan bagi mahasiswa yang telah lulus didasarkan atas Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 6 Tahun 2022, tentang Ijazah, Sertifikat Kompetensi, Sertifikat Profesi, Gelar, dan Kesetaraan Ijazah Perguruan Tinggi Negara Lain sebagai berikut.

PROGRAM	NO	PROGRAM STUDI	GELAR
Sarjana	1	Seni Karawitan	Sarjana Seni (S.Sn.)
	2	Seni Pedalangan	Sarjana Seni (S.Sn.)
	3	Tari	Sarjana Seni (S.Sn.)
	4	Koreografi Inkuiri	Sarjana Seni (S.Sn)
	5	Etnomusikologi	Sarjana Seni (S.Sn.)
	6	Teater	Sarjana Seni (S.Sn.)
	7	Kriya	Sarjana Seni (S.Sn.)
	8	Film dan Televisi	Sarjana Seni (S.Sn.)
	9	Fotografi	Sarjana Seni (S.Sn.)
	10	Seni Murni	Sarjana Seni (S.Sn.)
	11	Seni Intermedia	Sarjana Seni (S.Sn.)
	12	Desain Interior	Sarjana Desain (S.Ds.)
	13	Desain Komunikasi Visual	Sarjana Desain (S.Ds.)
	14	Desain Produk Industri	Sarjana Desain (S.Ds.)
	15	Arsitektur	Sarjana Arsitektur (S.Ars.)
Sarjana Terapan	16	Desain Mode Batik	Sarjana Terapan Seni (S.Tr.Sn.)
	17	Senjata Tradisional Keris	Sarjana Terapan Seni (S.Tr.Sn.)
	18	Animasi	Sarjana Terapan Animasi (S.Tr.Anim.)
	19	Destinasi Pariwisata	Sarjana Terapan Pariwisata (S.Tr.Par.)
	20	Tata Kelola Seni	Sarjana Terapan Seni (S.Tr.Sn.)
Magister	20	Seni	Magister Seni (M.Sn.)
Doktor	21	Seni	Doktor (Dr.)

E. Wisuda

Wisuda adalah upacara seremonial setelah mahasiswa menyelesaikan studi dan memenuhi semua persyaratan yang telah

ditentukan. Wisuda dilaksanakan minimal 2 (dua) kali dalam setahun sebagaimana tercantum dalam kalender akademik.

Syarat Mengikuti Wisuda

1. Mahasiswa sudah distatuskan lulus pada laman SIAMA dan *eligible* PIN oleh Fakultas.
2. Cetak biodata Wisudawan/Wisudawati dari SIAMA.
3. Telah menyelesaikan seluruh kewajiban administrasi dan akademik yang dibuktikan dengan pernyataan administrasi akademik fakultas yang menyatakan bahwa calon wisudawan/wisudawati telah:
   a. Mengunggah Laporan Tugas Akhir yang telah disahkan dan artikel jurnal di laman SIAMA dalam format pdf.
   b. Menyerahkan *hard copy* Laporan Tugas Akhir yang telah disahkan sebanyak 1 eksemplar ke Perpustakaan.
   c. Menyerahkan bukti bebas pinjam dari Perpustakaan ISI Surakarta.
   d. Menyerahkan bukti bebas pinjam peralatan Laboratorium ISI Surakarta.
   e. Menyerahkan 4 lembar pasfoto studio (3x4) berwarna sesuai ketentuan.
   f. Menyerahkan fotokopi ijazah terakhir.

4. Mendaftar di Bagian Akademik, Biro Akademik, Kemahasiswaan, dan Kerja Sama bagi S1/D4 dan Subbagian Umum Program Pascasarjana bagi S2 dan S3.

BAB III
ADMINISTRASI AKADEMIK
PROGRAM SARJANA DAN SARJANA TERAPAN

Pelaksanaan administrasi akademik diatur secara terpadu melalui sistem *On-line* agar pelaksanaan perkuliahan dengan sistem kredit dapat berjalan lancar. Oleh sebab itu, diperlukan pemahaman dan kerja sama yang baik dari segenap komponen perguruan tinggi yang terlibat di dalamnya; terutama antara para dosen, pembimbing akademik, mahasiswa, serta staf kependidikan terutama unit pelayanan bidang akademik.

A. Registrasi dan Herregistrasi

Mahasiswa harus melakukan registrasi/herregistrasi administratif dan akademik untuk mengikuti kegiatan akademik pada suatu semester. Registrasi adalah proses pendaftaran calon mahasiswa yang telah dinyatakan diterima sebagai mahasiswa baru. Herregistrasi adalah proses pendaftaran kembali mahasiswa yang akan aktif pada setiap semester. Adapun prosedur registrasi dan herregistrasi adalah sebagai berikut:

a. Membayar biaya uang kuliah tunggal (UKT) melalui Bank yang telah ditentukan sesuai jadwal.
b. Mengisi dan mencetak kartu rencana studi (KRS) melalui Siama secara *On-line* sesuai dengan kurikulum yang berlaku untuk mahasiswa yang bersangkutan dan konsultasi serta divalidasi oleh pembimbing akademik, dengan urutan sebagai berikut.
    1) Mahasiswa mengakses SIAMA pada alamat *URL:* http://sipadu.isi-ska.ac.id/mhsw dan *login* dengan nama dan sandi.
    3) Mahasiswa dapat mengisikan mata kuliah yang direncanakan.
    4) Mahasiswa meminta validasi kepada dosen pembimbing akademik dan mencetak KRS.
    5) mahasiswa meminta tanda tangan dosen pembimbing akademik dan disahkan oleh Fakultas.

Mahasiswa wajib membayar uang kuliah tunggal (UKT) setiap semester sesuai dengan kalender akademik yang ditentukan. Bagi mahasiswa yang terlambat dan/atau tidak melakukan herregistrasi mendapatkan sanksi:

a) Tidak diperbolehkan mengikuti seluruh kegiatan akademik dan menggunakan fasilitas lembaga.
b) Masa studi tetap diperhitungkan.

B. Cuti Akademik

Cuti akademik mengacu pada masa ketika seorang mahasiswa secara resmi mengajukan izin tidak aktif dari studi atau kegiatan akademis di perguruan tinggi atau universitas. Pemberian cuti akademik memungkinkan mahasiswa untuk mengambil istirahat sementara dari tuntutan akademis mereka dengan alasan tertentu, seperti masalah kesehatan, urusan pribadi, atau alasan lain yang sah. Berdasarkan Peraturan Rektor Nomor 2 Tahun 2023 pasal 23, disebutkan bahwa:

a. Cuti akademik adalah masa tidak mengikuti kegiatan akademik untuk waktu sekurang-kurangnya 1 (satu) semester dan sebanyak-banyaknya 2 (dua) semester, baik berurutan maupun tidak.
b. Cuti akademik hanya dapat diberikan kepada mahasiswa yang telah mengikuti kegiatan akademik sekurang-kurangnya 2 (dua) semester, kecuali untuk cuti akademik karena alasan khusus.
c. Cuti akademik karena alasan khusus adalah cuti akademik yang diberikan karena mahasiswa mengalami halangan yang tidak dapat dihindari, antara lain karena melahirkan, melaksanakan tugas negara, tugas institut atau menjalani pengobatan yang tidak memungkinkan untuk mengikuti kegiatan akademik.
d. Izin cuti akademik tidak dibenarkan untuk semester yang telah lalu (tidak berlaku surut),
e. Mahasiswa yang berstatus cuti dibebaskan dari kewajiban membayar biaya pendidikan.
f. Syarat dan prosedur terkait cuti akademik sebagai berikut :
   a) Permohonan cuti akademik diajukan oleh mahasiswa

bersangkutan kepada Dekan/Direktur sebelum pelaksanaan registrasi administratif, dengan mengunduh formulir yang tersedia di laman SIAMA.

b) Berdasarkan formulir permohonan cuti akademik yang telah disetujui, operator sistem akademik wajib memutakhirkan status mahasiswa menjadi cuti akademik sebelum masa registrasi administratif berakhir.
c) Mahasiswa yang memperoleh izin cuti akademik tidak diperkenankan melakukan kegiatan akademik.
d) Mahasiswa yang sedang menjalani hukuman penjara/hukuman skorsing tidak dapat mengajukan cuti akademik.

C. Tidak Aktif (Mangkir)

Berdasarkan Peraturan Rektor No. 2 Tahun 2023 pasal 46 dinyatakan bahwa Mahasiswa yang tidak melaksanakan registrasi administratif dan/atau registrasi akademik akan memperoleh status akademik tidak aktif (mangkir) pada semester berjalan dan masa studi tetap diperhitungkan.

Mahasiswa yang berstatus tidak aktif (mangkir) tetap diwajibkan membayar biaya pendidikan selama semester mangkir. Mahasiswa yang berstatus tidak aktif (mangkir) selama 3 (tiga) semester berturut-turut dinyatakan kehilangan statusnya sebagai mahasiswa.

D. Pindah Program Studi di Lingkungan ISI Surakarta

Pindah program studi adalah proses perpindahan dari satu program studi ke program studi yang lain dalam jenjang yang sama maupun alih jenjang, namun dilarang memiliki status ganda atau merangkap pada program studi yang berada di lingkungan ISI Surakarta. Permohonan pindah diajukan paling lambat empat minggu sebelum hari pertama herregistrasi. Permohonan pindah tidak dipertimbangkan apabila melebihi batas waktu yang telah ditentukan. Mahasiswa dapat mengajukan permohonan pindah kuliah antar program studi di lingkungan ISI Surakarta dengan prosedur sebagai berikut :

a. Syarat Pindah Program Studi

1. Terdaftar sebagai mahasiswa aktif.
2. Telah aktif mengikuti perkuliahan selama 2 (dua) semester berturut-turut.
3. Tidak karena melanggar tata tertib kehidupan kampus atau sebab lain yang sejenis.
4. lulus placement test dan tidak buta warna serta tidak cacat fisik bagi fakultas/jurusan/Prodi yang mempersyaratkan
5. Mendapatkan persetujuan dari prodi yang dituju dengan memperhatikan kemampuan daya tampung.
6. Prodi yang dituju dapat melakukan *assessment* sebagai bahan pertimbangan.
7. Alih kredit hanya diberikan pada mata kuliah yang memenuhi persyaratan.
8. Masa penerimaan mahasiswa pindahan dilakukan setiap menjelang semester gasal sesuai kalender akademik.

b. Mekanisme Pengajuan

1. Mahasiswa membuat surat permohonan mutasi secara tertulis ditujukan ke Dekan tempat program studi baru yang dituju dengan diketahui oleh kaprodi lama dan pembimbing akademik. Surat permohonan dilampiri traskrip nilai terakhir yang disahkan oleh kaprodi lama.
2. Dekan mendisposisikan surat permohonan beserta lampirannya kepada kaprodi yang dituju.
3. Program studi yang dituju memberikan pertimbangan penolakan atau persetujuan atas permohonan pindah serta melaksanakan proses konversi transkrip nilai mahasiswa yang bersangkutan dan hasilnya dikirimkan ke dekan.
4. Berdasarkan jawaban dari Kaprodi baru apabila permohonan disetujui, Dekan mengajukan surat rekomendasi ke Rektor perihal perpindahan prodi tersebut. Tembusan kepada Kaprodi lama, program studi baru dan mahasiswa yang bersangkutan.
5. Rektor mendisposisikan ke Biro AKK dan menerbitkan SK mahasiswa pindah prodi. Biro AKK mengeluarkan nomor

induk mahasiswa baru, menstatuskan pindah pada laman PDDIKTI, dan kartu mahasiswa baru.

6. Berdasarkan status mahasiswa baru tersebut, akademik pusat Biro AKK menginformasikan ke akademik fakultas, untuk selanjutnya akademik dan kemahasiswaan fakultas meng*entry* nilai hasil konversi transkrip ke dalam SIPADU.
7. Apabila ajuan pindah program studi ditolak oleh Program Studi yang dituju, maka Dekan membuat surat balasan kepada ybs dan tembusan kepada Program Studi lama.

E. Pindah Kuliah Antar Perguruan Tinggi

a. Dari Perguruan Tinggi Negeri ke ISI Surakarta

Perpindahan mahasiswa dari perguruan tinggi negeri lain ke ISI Surakarta dilakukan dengan ketentuan sebagai berikut.

1. Program Studi dari Perguruan Tinggi asal harus sejenis dan sejalur dengan Program Studi yang dituju di lingkungan ISI Surakarta dan dengan peringkat akreditasi dari Badan Akreditasi Nasional-Perguruan Tinggi (BAN-PT)/Lembaga Akreditasi Mandiri Perguruan Tinggi (LAM-PT) yang setingkat atau lebih tinggi.
2. Tidak pernah melakukan pelanggaran tata tertib kehidupan kampus universitas atau fakultas atau sebab lain yang sejenis, yang dinyatakan dengan surat keterangan dari institusi asal.
3. Bukan mahasiswa putus studi karena tidak dapat memenuhi ketentuan akademik yang dinyatakan dengan surat keterangan dari institusi asal.
4. Daya tampung program studi penerima masih tersedia.
5. Terdaftar di PDDIKTI.
6. Menyerahkan transkrip yang pernah ditempuh.
7. Lama studi yang diperoleh di PTN asal, paling sedikit 2 (dua) semester dan/atau paling banyak 6 (enam) semester dengan ketentuan sebagai berikut.
   a. Jumlah SKS 2 (dua) semester 36 SKS dengan IPK ≥ 3,00;
   b. Jumlah SKS 4 (empat) semester 72 SKS dengan IPK ≥ 3,00;
   c. Jumlah SKS 6 (enam) semester 108 SKS dengan IPK ≥ 3,00;

Mahasiswa dari perguruan tinggi lain dapat mengajukan permohonan pindah kuliah ke Institut Seni Indonesia Surakarta melalui prosedur sebagai berikut.

1. Mahasiswa yang akan pindah membuat surat permohonan mutasi secara tertulis ditujukan kepada Rektor selambat-lambatnya dua minggu sebelum jadwal seleksi mahasiswa baru dan melampirkan dokumen sebagai berikut.
   a. fotokopi transkrip nilai terakhir;
   b. fotokopi kartu mahasiswa.
   c. masih terdaftar dalam PDDIKTI semester akhir dari perguruan tinggi asal dibuktikan dengan tangkapan layar laman PDDIKTI.
2. Rektor mendisposisikan kepada Biro AKK ISI Surakarta.
3. Biro AKK menyerahkan surat permohonan beserta lampirannya kepada kaprodi yang dituju dengan tembusan kepada dekan.
4. Program studi yang dituju dapat menyelenggarakan ujian khusus guna memberikan pertimbangan penolakan atau persetujuan atas permohonan pindah tersebut serta melaksanakan proses konversi transkip nilai mahasiswa yang bersangkutan dan hasilnya dikirimkan kepada Biro AKK dan ditembuskan kepada akademik dan kemahasiswaan fakultas.
5. Jawaban Rektor terhadap permohonan pindah atas pertimbangan dari kaprodi yang dituju, disampaikan oleh Kepala Biro AKK kepada mahasiswa yang bersangkutan.
6. Mahasiswa yang diterima melakukan registrasi sebagai mahasiswa baru.
7. Biro AKK mengeluarkan Nomor Induk Mahasiswa (NIM) dan disampaikan kepada akademik fakultas, selanjutnya akademik fakultas mengentri nilai hasil konversi transkrip ke dalam SIPADU.

b. Dari ISI Surakarta ke perguruan tinggi lain

Mahasiswa mengajukan permohonan pindah kuliah ke perguruan tinggi lain melalui prosedur sebagai berikut.

1. Mahasiswa yang akan pindah membuat surat permohonan mutasi secara tertulis ditujukan kepada Dekan diketahui oleh

Pembimbing Akademik dan Kaprodi dilampiri dokumen sebagai berikut.

a. fotokopi transkrip nilai terakhir;
b. fotokopi kartu mahasiswa.
c. Surat keterangan bebas pinjam peralatan laboratorium/ perpustakaan
d. Bukti bebas administrasi (UKT dan/atau IPI)
e. Surat pernyataan diterima di perguruan tinggi lain

2. Dekan bersurat kepada Rektor untuk menerbitkan SK undur diri/mutasi ke Perguruan Tinggi lain.
3. Rektor mendisposisikan ke akademik Biro AKK untuk menerbitkan SK pengunduran diri, menstatuskan keluar di SIPADU dan PDDIKTI
4. Biro AKK menginformasikan SK undur diri ke Fakultas

F. Undur diri

Undur diri adalah hak setiap mahasiswa untuk melepaskan statusnya sebagai mahasiswa ISI Surakarta yang ditetapkan dengan Keputusan Rektor ISI Surakarta setelah yang bersangkutan mengajukan permohonan**.**

Prosedur pengajuan undur diri:

1. Mengajukan surat permohonan undur diri yang disetujui orang tua, diketahui pembimbing akademik dan Kaprodi ditujukan kepada Dekan/Direktur;
2. Dekan/Direktur mengajukan surat permohonan kepada Rektor untuk diterbitkan Keputusan Rektor ISI Surakarta tentang undur diri;
3. Rektor berdasarkan usulan dari Dekan/Direktur menerbitkan Keputusan Rektor tentang undur diri melalui Biro AKK;
4. Biro AKK menstatuskan undur diri pada SIPADU dan PDDIKTI, serta menginformasikan penerbitan Keputusan Rektor tersebut ke Dekan/Direktur.

G. Evaluasi Hasil Belajar dan Putus Studi/*Drop Out (DO)*

Evaluasi hasil belajar adalah proses penilaian dan pengukuran kemajuan akademis mahasiswa selama masa studi mereka. Tujuan dari evaluasi ini adalah untuk menilai pemahaman, pengetahuan,

dan keterampilan mahasiswa terhadap materi pembelajaran yang telah diajarkan.

1. Evaluasi Hasil Belajar

Pada program sarjana evaluasi hasil belajar di atur dalam Peraturan Rektor no 2 tahun 2023 pada pasal 39, sebagai berikut.

a. Evaluasi Hasil Belajar adalah kriteria penilaian yang dilakukan secara bertahap terhadap pencapaian IPK untuk menentukan kemampuan mahasiswa dalam melanjutkan studi.
b. Evaluasi hasil belajar mahasiswa untuk suatu mata kuliah dilakukan oleh seorang dosen atau tim dosen untuk memantau proses dan perkembangan hasil belajar mahasiswa;
c. Evaluasi dapat dilakukan dengan cara observasi, pemberian tugas, ujian tertulis dan/atau ujian lisan.
d. Ujian dapat diselenggarakan melalui tugas harian, ujian tengah semester, ujian akhir semester, dan ujian tugas akhir.
e. Evaluasi hasil belajar mahasiswa program sarjana/sarjana terapan dilakukan dalam dua tahap:
    1) tahap pertama dilakukan pada 2 (dua) tahun pertama dan telah menempuh 40 SKS.
    2) tahap kedua dilakukan pada 2 (dua) tahun kedua dan telah menempuh 80 SKS.
    3) Perolehan IPK minimal 2,00.
f. Mahasiswa yang tidak dapat memenuhi ketentuan evaluasi dianggap tidak mampu mengikuti kegiatan akademik.
g. Mahasiswa sebagaimana dimaksud pada poin f di atas, disarankan untuk mengajukan surat permohonan undur diri kepada Rektor melalui Dekan.
h. Institut akan menerbitkan Keputusan Rektor ISI Surakarta tentang pengunduran diri mahasiswa dari salah satu Prodi.

i. Apabila mahasiswa tidak mengajukan permohonan undur diri, Rektor ISI Surakarta akan menerbitkan Surat Keputusan tentang pemutusan hubungan studi.

2. Putus Studi/*Drop Out (DO)*

Putus Studi bagi mahasiswa program sarjana dan sarjana terapan di atur dalam Peraturan Rektor no 2 tahun 2023 pasal 47 sebagai berikut.

a. Mahasiswa program sarjana dinyatakan putus studi apabila:
   1) tidak dapat memenuhi ketentuan evaluasi hasil belajar sebagaimana tersebut pada bab evaluasi belajar.
   2) dinyatakan tidak laik lanjut studi atas dasar pertimbangan tes kesehatan (baik kesehatan fisik maupun mental) dari tim dokter yang ditunjuk oleh ISI Surakarta;
   3) mendapat sanksi atas pelanggaran akademik berat;
   4) mendapat keputusan pengadilan yang telah mempunyai kekuatan hukum tetap dengan hukuman sekurang-kurangnya 2 (dua) semester.

b. Mahasiswa program sarjana dan sarjana terapan yang putus studi melaksanakan prosedur sebagai berikut.
   1) mengajukan surat permohonan undur diri yang disetujui orang tua, diketahui pembimbing akademik/Koordinator Prodi ditujukan kepada Dekan;
   2) Dekan mengajukan surat permohonan kepada Rektor untuk diterbitkan Keputusan Rektor ISI Surakarta tentang undur diri;
   3) Rektor berdasarkan usulan dari Dekan menerbitkan Keputusan Rektor tentang undur diri melalui Biro AKK;
   4) apabila dalam waktu paling lambat 2 (dua) bulan sejak dinyatakan tidak laik lanjut studi, mahasiswa yang bersangkutan tidak mengajukan undur diri, maka Rektor ISI Surakarta menerbitkan Keputusan Rektor tentang pemutusan hubungan studi.

H. Surat Keterangan Masih Kuliah, Surat Keterangan Lulus, dan Surat Keterangan Pendamping Ijazah (SKPI)

Surat keterangan masih aktif kuliah, surat keterangan lulus, dan surat keterangan pendamping ijazah merupakan kelengkapan administratif bagi mahasiswa dalam rangka memperoleh hak dan kewajiban. Mahasiswa dapat mengajukan permohonan melalui prosedur sebagai berikut.

1. Surat Keterangan Masih Aktif Kuliah

a. Mahasiswa dapat mengajukan permohonan surat keterangan masih aktif kuliah kepada Dekan/Direktur melalui akademik dan kemahasiswaan Fakultas/Pascasarjana.
b. Surat keterangan masih aktif kuliah diterbitkan oleh Dekan/Direktur.

2. Surat Keterangan Lulus (SKL)

a. Mahasiwa mengajukan Surat Keterangan Lulus (SKL) kepada Dekan/Direktur yang diketahui oleh Kaprodi masing-masing.
b. Syarat untuk memperoleh Surat Keterangan Lulus (SKL) diatur oleh Dekan/Direktur.
c. Surat Keterangan Lulus ditandatangani oleh Dekan/Direktur dengan tembusan Rektor dan Wakil Rektor I sebagai laporan.

3. Surat Keterangan Pendamping Ijazah yang selanjutnya disingkat SKPI

SKPI adalah dokumen yang memuat informasi tentang pencapaian akademik atau kualifikasi dari lulusan pendidikan tinggi bergelar. SKPI berisikan capaian pembelajaran lulusan sesuai kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia secara naratif dan informasi tambahan aktivitas prestasi dan penghargaan yang dimiliki mahasiswa selama mengikuti perkuliahan di ISI Surakarta. SKPI diterbitkan oleh Fakultas/Pascasarjana.

BAB IV
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN

A. Visi, Misi, dan Tujuan

Visi

Menjadi pusat pengembangan keilmuan dan kreativitas seni pertunjukan berbasis kearifan budaya nusantara yang berkelas dunia dalam sistem tata kelola yang akuntabel dan transparan.

Misi

Melaksanakan pendidikan, penelitian dan/atau kekaryaan seni pertunjukan, dan pengabdian kepada masyarakat yang berbasis kearifan budaya nusantara dalam rangka pengembangan ilmu, seni, dan pemajuan kebudayaan.

Tujuan

Berdasarkan visi dan misi tersebut, Fakultas Seni Pertunjukan ISI Surakarta bertujuan:

1. Menyiapkan mahasiswa menjadi anggota masyarakat yang mempunyai kemampuan akademik dan/atau profesional di bidang seni pertunjukan untuk berperan dalam melestarikan, menerapkan, serta mengembangkan praksis dan keilmuan seni yang berbasis budaya nusantara.
2. Memajukan praksis dan keilmuan seni pertunjukan melalui kegiatan penelitian dan publikasi karya ilmiah/seni serta aktivitas seni pertunjukan yang kreatif dan inovatif, untuk menunjang pemajuan kebudayaan.
3. Mengembangkan dan mendinamisasikan praksis dan keilmuan seni pertunjukan yang berbasis budaya nusantara guna mewujudkan masyarakat Indonesia yang berdaulat secara politik, berdikari secara ekonomi, dan berkepribadian dalam kebudayaan.

4. Meningkatkan kualitas tata kelola yang baik (*good governance*) serta jaringan kerja sama yang produktif dan berkelanjutan dengan lembaga pemerintah dan swasta di tingkat daerah, nasional, dan internasional.

B. Deskripsi dan Profil Program Studi

Program Studi Seni Karawitan

Deskripsi Program Studi

Program Studi Karawitan Program Sarjana (S1) Institut Seni Indonesia Surakarta berdiri sejak tahun 1964, Program studi ini dikembangkan berdasarkan pada tradisi nusantara, baik dalam bentuk konsep ataupun praktik, yang dijabarkan dalam rumusan pembelajaran. Untuk mewujudkan kerangka dasar tersebut, Program Studi Karawitan selalu berpijak pada riset, baik dalam konservasi, kreativitas kekaryaan dan keilmuan, ataupun kajian karya karawitan.

Profil Lulusan

Sarjana Seni Karawitan dapat berperan sebagai:

1. **Penyaji Karawitan**, yang mampu merancang dan mengembangkan penyajian karawitan berbasis nilai Kenusantaraan sebagai upaya pelestarian serta pengembangan karawitan tradisi.
2. **Pengkaji Karawitan**, yang mampu memecahkan permasalahan bidang karawitan melalui kajian dan publikasi ilmiah yang berdaya saing dengan pendekatan inter, multi, dan transdisipliner sebagai upaya pengembangan riset inovatif dan kolaboratif berbasis kearifan budaya nusantara.
3. **Komponis Gamelan**, yang mampu menganalisis, menghasilkan dan menampilkan komposisi gamelan melalui pendekatan kreatif, inovatif dan kolaboratif sebagai upaya pengembangan musik tradisi Nusantara.
4. **Pengajar Karawitan**, yang mampu merumuskan dan mengembangkan pembelajaran karawitan melalui pendekatan

inovatif, kreatif, komunikatif dan kolaboratif yang dapat beradaptasi dengan perkembangan IPTEKS

Capaian Pembelajaran

Pembelajaran dirancang untuk mencapai kemampuan, antara lain:

1. Menunjukkan sikap bertakwa dengan menjunjung tinggi nilai kemanusiaan, moral, dan etika untuk peningkatan mutu kehidupan berbangsa dan bernegara yang berlandaskan Pancasila, serta menunjukkan nasionalisme, sikap kepedulian sosial, kemampuan kolaboratif dan sikap kemandirian yang bertanggung jawab, taat hukum, dan menjunjung tinggi etika akademik;
2. Mampu menerapkan pemikiran logis secara mandiri melalui pengkajian ilmu pengetahuan, seni dan teknologi untuk menghasilkan karya ilmiah atau karya seni yang sahih dan orisinal beserta publikasinya serta mampu mengambil keputusan secara tepat, mengembangkan jaringan kerja sama dan mengevaluasinya secara mandiri;
3. Mampu menguraikan konsep-konsep estetika karawitan serta menganalisis bentuk penggarapan dan penyajian karawitan;
4. Mampu menguraikan teori, konsep dan metode penelitian serta menghubungkan literasi data untuk menganalisis permasalahan dalam bidang karawitan;
5. Mampu memahami perkembangan musik nusantara dan dunia, serta menguraikan konsep analisis dan metode penyusunan komposisi gamelan;
6. Mampu menerapkan teori, konsep dan metode pedagogik dalam merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi pembelajaran karawitan;
7. Mampu mempraktekkan serta mengembangkan teknik, bentuk, dan konsep-konsep penyajian karawitan;
8. Mampu merancang dan melaksanakan penelitian melalui metodologi penelitian yang benar sebagai upaya mengembangkan penelitian bidang keilmuan karawitan;

9. Mampu merumuskan konsep karya, merancang produksi karya, menggunakan perangkat teknologi terkait, serta menganalisis dan menghasilkan karya komposisi gamelan;
10. Mampu mengintegrasikan teori, konsep dan metode pedagogik dalam merancang, melaksanakan dan mengevaluasi pembelajaran karawitan.

Program Studi Seni Pedalangan

Deskripsi Program Studi

Program Studi Seni Pedalangan Program Sarjana (S1) Institut Seni Indonesia Surakarta adalah program pendidikan jenjang S-1 (Sarjana). Program studi ini berperan sebagai pusat kreativitas kekaryaan dan keilmuan seni pedalangan yang berkarakter dan kompetitif.

Profil Lulusan

Sarjana Seni Pedalangan dapat berperan sebagai berikut.

1. **Pencipta**, dapat menjadi dalang, penyusun naskah pedalangan, dan penyusun karya pedalangan kontemporer;
2. **Pengkaji Pedalangan**, diharapkan menjadi peneliti pedalangan, kritikus pedalangan, budayawan.

Capaian Pembelajaran

Pembelajaran dirancang untuk mencapai kemampuan, antara lain:

1. Mampu menunjukkan sikap dan karakter yang mencerminkan: ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, etika dan integritas, berbudi pekerti luhur, peka dan peduli terhadap masalah sosial dan lingkungan, menghargai perbedaan budaya dan kemajemukan, menjunjung tinggi penegakan hukum, mendahulukan kepentingan bangsa dan masyarakat luas, melalui kreatifitas dan inovasi, ekselensi, kepemimpinan yang kuat, sinergi, dan potensi lain yang dimiliki untuk mencapai hasil yang maksimal;
2. Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur serta menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan

teknologi dengan menerapkan nilai humaniora sesuai bidang Seni Pedalangan;

3. Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi dengan menerapkan nilai humaniora sesuai ilmu Seni Pedalangan berdasarkan kaidah, tata cara, dan etika ilmiah (menjamin kesahihan/mencegah plagiasi) dalam menghasilkan solusi, gagasan atau kritik Seni Pedalangan, serta menyusunya ke dalam deskripsi saintifik berbentuk skripsi atau laporan tugas akhir;
4. Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, dan sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya;
5. Mampu mengimplementasikan konsep-konsep dasar seni pedalangan dalam hasil penelitian maupun karya seni pedalangan;
6. Mampu mengimplementasikan konsep, teori, dan metodologi dalam penelitian di bidang seni pedalangan guna menghasilkan karya ilmiah yang sesuai dengan kaidah-kaidah akademis;
7. Mampu menerapkan kaidah-kaidah bahasa sastra pedalangan yang sesuai dengan kaidah, nilai, dan etika yang berlaku dalam dunia pedalangan guna menghasilkan karya maupun penelitian seni pedalangan;
8. Mampu mengidentifikasi simbol-simbol dalam seni pedalangan dan mengimplementasikannya dalam penelitian maupun karya seni pedalangan;
9. Mampu mengkritisi dan mengimplementasikan teori budaya sebagai dasar pengembangan kajian wayang;
10. Mampu mengimplementasikan kaidah-kaidah managerial dalam proses berkesenian pedalangan;
11. Mampu menerapkan teknik dasar unsur garap pakeliran;
12. Mampu menyajikan pakeliran sesuai dengan kaidah-kaidah ilmu pedalangan;
13. Mampu menyusun naskah lakon wayang sesuai dengan kaidah-kaidah ilmu pedalangan;

14. Mampu mengidentifikasi lakon wayang, sumber-sumber pedalangan dan mempresentasikan dalam bentuk karya pedalangan dan/atau penelitian berdasarkan kaidah-kaidah akademis;
15. Mampu mengembangkan karya-karya maupun penelitian pedalangan dalam merespon isu-isu aktual dan strategis.

.

Program Studi Tari

Deskripsi Program Studi

Program Studi Tari Program Sarjana (S1) Institut Seni Indonesia Surakarta, merupakan program pendidikan jenjang S-1 dengan gelar Sarjana Seni (S.Sn), ditetapkan 11 Juli 1996 melalui Surat Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor: 253/DIKTI/Kep/1996. Program Studi S-1 Tari sebagai pengembangan dari Jurusan Tari yang didirikan pada tahun 1977, bertujuan memberikan kesempatan belajar kepada masyarakat untuk memperoleh kemampuan keilmuan tari melalui riset artistik dan menjadi *Creativepreneur* yang menguasai kearifan budaya Nusantara.

Profil Lulusan

Secara komprehensif 3 profil lulusan Prodi Tari ditetapkan dan diuraikan sebagai berikut.

1. **Peneliti Tari**, Menghasilkan lulusan yang mampu mengkaji, menganalisis berbagai isu fenomena budaya tari Surakarta (Nusantara);
2. **Penari**, Menghasilkan lulusan yang mampu menginterpretasi berbagai karakter dalam menghasilkan karya kepenarian budaya tari Surakarta (Nusantara); dan
3. **Pencipta Tari**, Menghasilkan lulusan yang mampu menghasilkan karya tari yang bernafaskan budaya tari Surakarta (Nusantara).

Capaian Pembelajaran

Pembelajaran dirancang untuk mencapai kemampuan, antara lain:

1. Menunjukkan sikap bertakwa dengan menjunjung tinggi nilai kemanusiaan, dan menghargai keanekaragaman budaya serta kebebasan berpendapat;
2. Menunjukkan sikap meningkatkan kehidupan bermasyarakat, memiliki nasionalisme, bekerjasama dan taat hukum;
3. Menunjukkan sikap profesional dalam bidang keahliannya secara mandiri maupun kolaboratif dan mengutamakan orisinalitas gagasan;
4. Menunjukkan pemahaman terhadap konsep, teori, dan metode analisis tari yang berwawasan Multikultural;
5. Menunjukkan kecakapan literasi teknologi sebagai sarana pengembangan tari;
6. Menguasai pengetahuan manajerial pertunjukan tari;
7. Mampu menerapkan pemikiran inovatif dalam mengembangkan pengetahuan secara saintifik;
8. Mampu menerapkan sikap kepemimpinan dalam rangka penyelesaian masalah, memelihara jaringan kerja dan mengembangkan secara mandiri, bermutu dan terukur;
9. Mampu memanfaatkan berbagai sumber data tari untuk mengkaji dan mencipta karya tari/kepenarian dalam berbagai karakter yang berakar budaya tradisi nusantara, serta dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah;
10. Mampu berfikir kritis, analitis, dan metodologis untuk menelaah keragaman tari serta mengkomunikasikan hasilnya secara deskriptif dan diskursif.

Program Studi Etnomusikologi

Deskripsi Program Studi

Program Studi Etnomusikologi Program Sarjana (S1) Institut Seni Indonesia Surakarta menyelenggarakan pendidikan dengan jenjang S-1 (Sarjana).Program Studi Etnomusikologi berdiri sejak 11 Juli 1996. Program Studi ini dikembangkan berbasis pada tradisi musik etnik nusantara, baik dalam bentuk konsep maupun praktik, yang dijabarkan dalam rumusan pembelajaran. Untuk mewujudkan kerangka dasar tersebut, Program Studi Etnomusikologi mengeksplorasi, mengomunikasikan karya musik etnik nusantara

secara etik, estetik, dan akademik melalui kajian karya musik etnik nusantara dengan berpijak pada kaidah metodologi penelitian.

Profil Lulusan

Lulusan Sarjana Program Studi Etnomusikologi memiliki kemampuan dan keterampilan untuk menjadi pengkaji musik, pengelola musik, dan/atau pamong budaya.

1. Lulusan yang memiliki kemampuan mengkaji musik Nusantara. Lulusan dapat berperan sebagai: Peneliti Muda, Jurnalis Musik, Kritikus Musik, Pembuat Film Dokumenter Musik, Penulis (pengetahuan musik & konten kreatif), dan Analis Musik;
2. Lulusan yang memiliki kemampuan mengelola musik Nusantara. Lulusan dapat berperan sebagai: Manajer pertunjukan musik, Manajer lembaga pendidikan musik (formal & non-formal), Manajer artis, sanggar, dan kelompok/komunitas musik, Kurator musik, Redaktur media diseminasi musik (jurnal, majalah, website, media sosial), Konseptor karya dan pertunjukan musik, Produser musik, dan Promotor musik;
3. Lulusan yang memiliki kemampuan mengembangkan masyarakat-budaya melalui musik Nusantara. Lulusan dapat berperan sebagai: Pamong budaya, Aktivis musik (pengajar musik, pelatih musik, pencipta musik), Diplomat budaya, Penata suara, dan Pembuat serta Perawat Alat Musik.

Capaian Pembelajaran

1. Mampu menunjukkan sikap dan karakter yang mencerminkan: ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, etika dan integritas, berbudi pekerti luhur, peka dan peduli terhadap masalah sosial dan lingkungan, menghargai perbedaan budaya dan kemajemukan, menjunjung tinggi penegakan hukum, mendahulukan kepentingan bangsa dan masyarakat luas, melalui kreatifitas dan inovasi, ekselensi, kepemimpinan yang kuat, sinergi, dan potensi lain yang dimiliki untuk mencapai hasil yang maksimal;
2. Mampu mengkaji dan memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam rangka mengaplikasikannya pada bidang Etnomusikologi, serta mampu mengambil Keputusan secara tepat dari hasil kerja sendiri maupun kerja kelompok dalam bentuk

laporan tugas akhir atau bentuk kegiatan pembelajaran lain yang luarannya setara dengan tugas akhir melalui pemikiran logis, kritis, sistematis dan inovatif;
3. Mampu bertanggungjawab atas pencapaian kerja mandiri maupun kelompok, melakukan supervisi dan evaluasi, serta mendokumentasikan dan mengarsipkan data secara pasif (dikoleksi) dan aktif (dimanfaatkan);
4. Menguasai konsep, teori, dan metode praktik musik untuk menyajikan ragam music tradisi, populer, dan media baru Nusantara;
5. Menguasai konsep, teori, dan metode pengkajian teks dan konteks musik sebagai budaya (music as culture) dan musik dalam budaya (music in culture);
6. Menguasai konsep, teori, dan metode tata kelola seni untuk merancang, memproduksi musik dari hulu ke hilir;
7. Menguasai konsep, teori, dan metode pengembangan masyarakat dan kebudayaan melalui program aktivisme, advokasi, dan edukasi dengan media musik;
8. Mengkomunikasikan pemikiran dan hasil kajian secara ilmiah dalam bentuk skripsi, makalah, artikel, portofolio karya, karya dokumentasi audio, visual, audio-visual, dan karya organologi hasil penelitian.

Program Studi Teater

Deskripsi Program Studi

Program Studi Teater Program Sarjana (S1) Institut Seni Indonesia Surakarta menyelenggarakan pendidikan dengan jenjang S-1 (Sarjana). Program studi ini berdiri sejak tahun 2011, dikembangkan berdasar pada tradisi nusantara, baik dalam bentuk konsep ataupun praktik, yang dijabarkan dalam rumusan pembelajaran. Untuk mewujudkan kerangka dasar tersebut, Program Studi Teater selalu berpijak pada *research,* baik dalam proses penciptaan ataupun kajian karya seni teater.

Profil Lulusan

Sarjana Seni Teater dapat berperan sebagai:

1. **Konten Kreator**, Menghasilkan konten kreator yang mamiliki keahlian untuk menuliskan ide/gagasan serta mewujudkannya dalam sebuah karya pertunjukan dan media lainnya.;
2. **Pengkaji Pertunjukan**, Menghasilkan pengkaji pertunjukan yang mampu menganalisis secara ilmiah seni pertunjukan teater dan media lainnya;
3. **Sutradara**, Menghasilkan sutradara yang memiliki kemampuan konseptual dan teknis untuk menghasilkan sebuah pertunjukan dan pergelaran seni lainnya; dan
4. **Aktor Profesional**, Menghasilkan aktor yang memiliki pengetahuan dan ketrampilan untuk memerankan karakter tokoh dalam teater, film, televisi dan media lainnya.

Capaian Pembelajaran

Pembelajaran dirancang untuk mencapai kemampuan, antara lain:

1. Mampu menunjukkan sikap dan karakter yang mencerminkan: ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, etika dan integritas, berbudi pekerti luhur, peka dan peduli terhadap masalah sosial dan lingkungan, menghargai perbedaan budaya dan kemajemukan, menjunjung tinggi penegakan hukum, mendahulukan kepentingan bangsa dan masyarakat luas, melalui kreatifitas dan inovasi, ekselensi, kepemimpinan yang kuat, sinergi, dan potensi lain yang dimiliki untuk mencapai hasil yang maksimal;
2. Mampu mengkaji dan memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam rangka mengaplikasikannya pada bidang, serta mampu mengambil keputusan secara tepat dari hasil kerja sendiri maupun kerja kelompok dalam bentuk laporan tugas akhir atau bentuk kegiatan pembelajaran lain yang luarannya setara dengan tugas akhir melalui pemikiran logis, kritis, sistematis dan inovatif;
3. Mampu mengkomunikasikan dan bertanggung jawab dalam menerapkan teknologi informasi untuk mendokumentasikan, menyimpan, dan mengamankan data yang disusun untuk pemecahan masalah bidang keahlian;
4. Mampu memahami dan menganalisis kearifan budaya nusantara untuk pertunjukan seni teater dan pergelaran seni lainnya baik tradisional maupun modern secara mendalam;

5. Mampu menguasai konsep, teori, dan metode kajian seni pertunjukan teater dan media lainnya, serta penguasaan literasi digital dengan pendekatan dramaturgi;
6. Mampu menguasai konsep-konsep dramaturgi sebagai landasan penciptaan karya pertunjukan teater, film, dan media lainnya;
7. Mampu merencanakan, menyusun dan menyajikan sebuah pertunjukan teater dan pergelaran seni lainnya berdasarkan nilai-nilai budaya nusantara berbasis Teknologi Digital;
8. Mampu merencanakan, menyusun dan mengembangkan kajian pertunjukan teater dan media lainnya secara ilmiah dengan pendekatan dramaturgi;
9. Mampu merencanakan, menyusun dan menerapkan ide/gagasan dalam sebuah karya pertunjukan teater dan media lainya berbasis IPTEKS;
10. Mampu mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan untuk memerankan karakter tokoh dalam teater, film, televisi dan media lainnya.

Program Studi Koreografi Inkuiri

Deskripsi Program Studi

Program Studi S-1 Koreografi Inkuiri merupakan Program Studi Baru pada Jurusan Tari Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Surakarta dan menjadi satu-satunya program studi koreografi di Indonesia. Program Studi S-1 Koreografi Inkuiri ISI Surakarta secara spesifik adalah studi tentang tari yang mendasarkan pada pengetahuan, riset, dan isu dalam wacana lokal maupun global.

Program Studi S-1 Koreografi Inkuiri menghasilkan lulusan yang memiliki keunggulan dan keunikan kompetensi dalam penciptaan seni, melalui proses riset artistik. Lulusan Program Studi S-1 Koreografi Inkuiri memiliki kepekaan dan kemampuan untuk membaca nilai-nilai kehidupan melalui kecerdasan tubuh, kultur masyarakat, lingkungan alam (bioestetik), system ekologi global (*biosphere*), dan teknologi-informasi (*cybersphere*). Keunggulan kompetensi lulusan program studi terletak pada kedalaman konsep penciptaan karyanya, baik dalam konteks keilmuan (diskursif) dan kekaryaan (presentasional).

Profil Lulusan

Program studi Koreografi Inkuiri menghasilkan lulusan dalam bidang;

1. **Dramaturg**: Mampu mengaplikasikan metode riset artistik tari (practice based research, practice lead research, practice by research) untuk mengartikulasikan konsep dan hilirisasi penciptaan tari yang diinvestigasi secara deskriptif, analitis, kritis, dan komunikatif.
2. **Konseptor**: Mampu mengonsepsi penciptaan karya tari secara kreatif, inovatif, adaptif, peka, tanggap terhadap berbagai perubahan dan gejala budaya (empowering the culture).
3. **Skenografer**: Mampu menciptakan desain pemanggungan (knowledge creation) secara deskriptif, kreatif, inovatif, dan adaptif.

Capaian Pembelajaran

1. Mengkaji/menganalisis berbagai isu/fenomena kehidupan tari;
2. Mampu mendayagunakan tubuh sebagai alat dan sumber ekspresi dalam berbagai teknik dan gaya tari;
3. Mampu menguasai teori dan konsep-konsep tari dan kepenarian;
4. Mampu mengaplikasikan ketrampilan kualitatif dalam analisis tari;
5. Mampu menguasai dan peka terhadap berbagai isu, perkembangan, dan karakteristik tari;
6. Mampu mengaplikasikan ketrampilan kualitatif dalam analisis tari;
7. Mampu mengaplikasikan hasil karyanya, baik karya ilmiah ataupun karya seni, kepada stakeholders;
8. Mampu memahami dasar-dasar dan berbagai paradigma budaya tari;
9. Memiliki kemampuan manajerial dan leadership; dan
10. Mampu mengembangkan kerjasama dan enterpreneurship.

Program Studi Tata Kelola Seni

Deskripsi Program Studi

Program Studi Tata Kelola Seni merupakan program studi bidang seni yang sangat berhubungan erat dengan bidang manajemen dan bisnis. Manajemen seni pertunjukan sangat dibutuhkan di era industry menjelang 5.0. Dinamika dunia industri yang serba cepat, cerdas, dan

kompetitif harus dibarengi dengan keahlian pengelolaan seni pertunjukan yang kreatif, inovatif, dan berdaya saing. Seni tradisi yang dipandang kurang berdaya saing, dengan adanya pengelolaan yang kreatif inovatif, maka diharapkan mampu bersaing dengan manajemen seni modern. Keberadaan Program Studi Tata Kelola Seni, diharapkan mampu mendorong seni tradisi menjadi semakin berperan dalam kancah nasional maupun internasional.

Pada Prodi Tata Kelola Seni mahasiswa akan diajarkan proses tata kelola (manajemen) dari perencanaan, perancangan, produksi, dan evaluasi bidang seni. Di samping itu, mahasiswa diberikan pemahaman tentang cara apresiasi gelaran seni, pelestarian, penerjemahan, pengarsipan, dan kurasi suatu karya seni. Program studi Tata Kelola Seni bertujuan untuk menghasilkan lulusan yang berkompeten unggul dalam hal kecendekiaan, keprofesionalan, dan dapat memenuhi kebutuhan fungsi-fungsi infrastruktur seni, budaya dan pariwisata, di lingkup nasional maupun Internasional. Kedepannya, mereka bisa menjadi seorang Manajer, Produser Seni, Kurator Seni, Pengarsip Seni, dan Pamong Budaya dalam bidang seni.

Profil Lulusan

1. **Produser Seni Pertunjukan,** Tenaga professional yang memiliki keahlian dalam bidang pengelolaan, produksi, dan pengarsip karya seni.
2. **Pengelola Seni Pertunjukan**, Tenaga professional yang memiliki keahlian dalam bidang pengelolaan pagelaran/ pameran karya seni serta menafsirkan, menilai, dan mengkomunikasikan karya seni dari pengkarya kepada pengelola seni dan publik.
3. **Art Entertaiment-Event Organizer,** Tenaga professional yang bertanggung jawab merencanakan dan mengatur setiap aspek dalam sebuah event atau acara serta melakukan pendampingan pemajuan kebudayaan dan pelestarian nilai-nilai tradisi di masyarakat.

Capaian Pembelajaran

1. Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius;

2. Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika;
3. Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara dan kemajuan peradapan berdasarkan Pancasila;
4. Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa;
5. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama dan kepercayaan serta pendapat atau temuan orisinal orang lain;
6. Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian sosiall serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;
7. Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara;
8. Menginternalisasi nilai, norma dan etika akdemik;
9. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya;
10. Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan dan kewirausahaan.
11. Mampu menguasai konsep dan teori manajemen seni.
12. Mampu menguasai metode pemasaran produk dan jasa seni.
13. Mampu menguasai konsep dan teori perancangan.
14. Mampu melaksanakan perancangan program seni.
15. Mampu mengevaluasi manajemen pelaksanaan program seni.
16. Mampu menguasai konsep dan teori interpretasi kualitas karya seni.
17. Mempunyai kemampuan konseptual dan teoritik mengenai pengarsipan seni.
18. Mampu mengorganisasi dan mengarahkan kegiataan kebudayaan.
19. Mampu menerapkan pemikian logis, kritis, inovatif, bermutu, dan terukur dalam melakukan pekerjaan yang spesifik di bidang keahliannya serta sesuai dengan standar kompetensi kerja bidang yang bersangkutan.
20. Mampu menunjukan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur.
21. Mampu mengkaji kasus penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai

humaniora sesuai dengan bidang keahliannya 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.

22. Mampu menyusun hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk kertas kerja, spesifikasi desain/esai seni, dan mengunggahnya dalam laman Perguruan Tinggi.
23. Mampu mengambil keputusan secara tepat berdasarkan prosedur baku, spesifikasi desain, persyaratan keselamatan dan keamanan kerja dalam melakukan supervisi dan evaluasi pada pekerjaannya.
24. Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerjasama dan hasil kerjasama di dalam maupun di luar lembaganya.
25. Mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya.
26. Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada di bawah tanggungjawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri.
27. Mampu mendokumentaskan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi.
28. Mampu mengelola sebuah sajian pagelaran/pameran digunakan karya seni.
29. Mampu mempromosikan dan memasarkan produk dan jasa seni.
30. Mampu merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi program seni.
31. Mampu menilai, menginterpretasi, dan mengesahkan kualitas karya seni.
32. Mampu memberi indeks kualitas karya seni.
33. Mampu mengidentifikasi, mengumpulkan, mengkodefikasi, dan mengelola arsip seni.
34. Mampu menginventarisasi, memfasilitasi, dan mengelola kegiataan kebudayaan.

SEBARAN MATA KULIAH
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN

PROGRAM STUDI SENI KARAWITAN

SEMESTER I

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241110201101	Bahasa Inggris	3	T
2	241110101101	Agama	2	T
3	241110101102	Pancasila	2	T
4	241110401101	Sejarah Karawitan	3	T
5	241110401102	Sosiologi Seni	3	T
6	241110402101	Pengantar Praktik Karawitan	2	P
7	241110402102	Pengantar Miji Ricikan Garap	2	P
8	241110401103	Etika Profesi Seni	3	T
	JUMLAH SKS		**20**	

SEMESTER II

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241110101104	Bahasa Indonesia	2	T
2	241110101103	Kewarganegaraan	2	T
3	241110301101	Seni Pertunjukan Indonesia	3	T
4	241110201103	Wawasan Budaya Nusantara	3	T
5	241110401104	Filsafat Ilmu	2	T
6	241110402103	Karawitan Surakarta Dasar	4	P
7	241110402104	Tembang Waosan	2	P
8	241110402105	Teknologi Komputer	2	P
	JUMLAH SKS		**20**	

SEMESTER III

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241110202101	Kewirausahaan	3	P
2	241110201102	Estetika Nusantara	3	T
3	241110401105	Apresiasi Musik Nusantara	3	T
4	241110401106	Teknik Penulisan Ilmiah	2	T
5	241110401107	Teori Karawitan	3	T
6	241110401108	Karawitan Surakarta Alit	4	T
7	241110402106	Sindhenan Dasar	2	P
8	241110402107	Karawitan Pakurmatan	2	P
9	241110402108	Manajemen Seni Pertunjukan	2	P
	JUMLAH SKS		**24**	

SEMESTER IV

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241110401109	Teori Musik Dasar	2	T
2	241110401110	Antropologi Seni	3	T
3	241110401111	Kritik Karawitan	3	T
4	241110401112	Metodologi Penelitian Ilmiah	2	T
5	241110401113	Metodologi Penelitian Artistik	2	T
6	241110401114	Apresiasi Musik Dunia	2	T
7	241110402109	Karawitan Surakarta Tengahan	4	P
8	241110402110	Sindhenan Madya	2	P
9	241110402111	Pergelaran Karawitan	4	P
	JUMLAH SKS		**24**	

SEMESTER V

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
MINAT PENYAJI				
1	241110401115	Analisis Bentuk Musik	2	T
2	241110402112	Karawitan Lintas Etnik Nusantara	2	P
3	241110402113	Karawitan Surakarta Ageng	6	P
4	241110402114	Miji Ricikan Garap Ngajeng	4	P
5	241110402115	Miji Ricikan Garap Wingking	4	P
6	241110402116	Rancangan Penyajian Karawitan	2	P
7	241110402117	Praktik Karawitan Populer	2	P
8	241110502101	Literasi Digital (pilihan)	2	P
	JUMLAH SKS		**24**	
MINAT PENGKAJI				
1	241110401115	Analisis Bentuk Musik	2	T
2	241110402112	Karawitan Lintas Etnik Nusantara	2	P
3	241110402124	Publikasi Ilmiah	4	P
4	241110401116	Strategi Penelitian	4	T
5	241110401117	Metodologi Penelitian Seni	6	T
6	241110402125	Kajian Literatur	4	P
7	241110502101	Literasi Digital (pilihan)	2	P
	JUMLAH SKS		**24**	
MINAT KOMPONIS				
1	241110401115	Analisis Bentuk Musik	2	T
2	241110402112	Karawitan Lintas Etnik Nusantara	2	P
3	241110402118	Komposisi Tradisi	4	P
4	241110402119	Analisis Komposisi Gamelan	3	P
5	241110402120	Organologi Gamelan	3	P
6	241110402121	Manajemen Produksi Karya	2	P

7	241110402122	Metode Penyusunan Komposisi	2	P
8	241110402123	Komposisi Terapan	4	P
9	241110502101	Literasi Digital (pilihan)	2	P
	JUMLAH SKS		**24**	
MINAT PENGAJAR				
1	241110401115	Analisis Bentuk Musik	2	T
2	241110402112	Karawitan Lintas Etnik Nusantara	2	P
3	241110401118	Metodologi Penelitian Pendidikan	4	T
4	241110402126	Praktik Mengajar	4	P
5	241110401119	Psikologi Pendidikan	2	T
6	241110401120	Pendidikan Kreatif	4	T
7	241110402127	Administrasi Pendidikan	2	P
8	241110402128	Pengelolaan Kelas	2	P
9	241110502101	Literasi Digital (pilihan)	2	P
	JUMLAH SKS		**24**	

SEMESTER VI

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
MINAT PENYAJI				
1	241110401121	Sastra Karawitan	2	T
2	241110402129	Karawitan Lintas Etnik Jawa	2	P
3	241110402130	Seminar Proposal	4	P
4	241110402131	Karawitan Surakarta Mrabot	6	P
5	241110402132	Praktik Karawitan Klasik	2	P
6	241110501101	Hak Kekayaan Intelektual	2	T
7	241110502102	Teknologi Audio Visual	2	P
	JUMLAH SKS		**20**	

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
MINAT PENGKAJI				
1	241110401121	Sastra Karawitan	2	T
2	241110402129	Karawitan Lintas Etnik Jawa	2	P
3	241110402130	Seminar Proposal	4	P
4	241110402136	Studi Lapangan	4	P
5	241110402137	Teknik Analisis	4	P
6	241110501101	Hak Kekayaan Intelektual	2	T
7	241110502102	Teknologi Audio Visual	2	P
	JUMLAH SKS		**20**	
MINAT KOMPONIS				
1	241110401121	Sastra Karawitan	2	T
2	241110402129	Karawitan Lintas Etnik Jawa	2	P
3	241110402130	Seminar Proposal	4	P
4	241110402133	Komposisi Reinterpretasi	4	P
5	241110402134	Komposisi Musik Digital	2	P
6	241110402135	Komposisi Eksperimental	2	P
7	241110501101	Hak Kekayaan Intelektual	2	T
8	241110502102	Teknologi Audio Visual	2	P
	JUMLAH SKS		**20**	
MINAT PENGAJAR				
1	241110401121	Sastra Karawitan	2	T
2	241110402129	Karawitan Lintas Etnik Jawa	2	P
3	241110402130	Seminar Proposal	4	P
4	241110401122	Evaluasi Pembelajaran	2	T
5	241110401123	Metode Pedagogik (pilihan)	2	T
6	241110402138	Microteaching (pilihan)	4	P
7	241110501101	Hak Kekayaan Intelektual	2	T
8	241110502102	Teknologi Audio Visual	2	P
	JUMLAH SKS		**20**	

SEMESTER VII

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
MINAT PENYAJI				
1	241110202102	Kuliah Kerja Nyata	4	P
2	241110402139	Seminar Kelayakan	4	P
3	241110402140	Bimbingan Penyajian Karawitan	4	P
	JUMLAH SKS		**12**	
MINAT PENGKAJI				
1	241110202102	Kuliah Kerja Nyata	4	P
2	241110402139	Seminar Kelayakan	4	P
3	241110402142	Bimbingan Penulisan	4	P
	JUMLAH SKS		**12**	
MINAT KOMPONIS				
1	241110202102	Kuliah Kerja Nyata	4	P
2	241110402139	Seminar Kelayakan	4	P
3	241110402141	Bimbingan Karya	4	P
	JUMLAH SKS		**12**	
MINAT PENGAJAR				
1	241110202102	Kuliah Kerja Nyata	4	P
2	241110402139	Seminar Kelayakan	4	P
3	241110402143	Bimbingan Pengajaran	4	P
	JUMLAH SKS		**12**	

SEMESTER VIII

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241110402999	Tugas Akhir	6	P
JUMLAH SKS			**6**	

* T = Teori
  P = Praktek

PROGRAM STUDI SENI PEDALANGAN

SEMESTER I

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241230401101	Teori Pedalangan	2	T
2	241230401102	Teori Lakon	2	T
3	241230402101	Catur Konvensional	2	P
4	241230402102	Tembang Pakeliran	2	P
5	241230402103	Elementer Pakeliran	4	P
6	241230402104	Karawitan Pakeliran	2	P
7	241230402105	Sulukan, Dhodhogan dan Keprakan Konvensional	2	P
8	241230501101	Filsafat Ilmu (pilihan)	2	T
9	241230501102	Pengetahuan HKI (pilihan)	2	T
	JUMLAH SKS		**20**	

SEMESTER II

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241230401103	Pengetahuan Wayang	2	T
2	241230402106	Pakeliran Konvensional Kraton	4	P
3	241230401104	Sejarah Seni Pertunjukan Indonesia	2	T
4	241230402107	Garap Karawitan Pakeliran	2	P
5	241230402108	Pengayaan Catur Konvensional	2	P
6	241230402109	Pengayaan Sulukan, Dhodhogan dan Keprakan	2	P
7	241230401105	Dramatika Lakon Wayang	2	T
8	241230401106	Antropologi Pedalangan	2	T
9	241230401107	Bahasa Jawa	2	T
	JUMLAH SKS		**20**	

SEMESTER III

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241230202101	Kewirausahaan	3	P
2	241230402110	Penyusunan Catur Konvensional	2	P
3	241230402111	Pakeliran Ringkas	4	P
4	241230402112	Tembang Pakeliran Konvensional	2	P
5	241230401108	Filsafat Wayang	2	T
6	241230401109	Penulisan Lakon	3	T
7	241230402113	Pakeliran Jawa Timuran	2	P
8	241230501103	Kebudayaan Jawa (pilihan)	2	T
9	241230401110	Sastra Pedalangan	2	T
	JUMLAH SKS		**22**	

SEMESTER IV

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241230402114	Garap Penulisan Lakon	2	P
2	241230401111	Desain Penelitian	2	T
3	241230401112	Konsep Garap Pakeliran	3	T
4	241230401113	Literatur Pedalangan	2	T
5	241230401114	Estetika Pedalangan	2	T
6	241230401115	Kritik Pedalangan	2	T
7	241230402115	Pakeliran Padat	4	P
8	241230402116	Pagelaran Pedalangan	4	P
	JUMLAH SKS		**21**	

SEMESTER V

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241230401116	Metodologi Penelitian	2	T
2	241230402117	Pakeliran Konvensional Kerakyatan	4	P
3	241230402118	Pakeliran Wayang Golek	2	P
4	241230402119	Garap Pakeliran	2	P
5	241230201103	Wawasan Budaya Nusantara	3	T
6	241230201102	Estetika Nusantara	3	T
7	241230101104	Bahasa Indonesia	2	T
8	241230101102	Pancasila	2	T
	JUMLAH SKS		**20**	

SEMESTER VI

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241230101101	Agama	2	T
2	241230501104	Sosiologi Seni (pilihan)	2	T
3	241230402120	Fragmen Pakeliran	4	P
4	241230402121	Penerapan Garap Pakeliran	2	P
5	241230101103	Kewarganegaraan	2	T
6	241230301101	Seni Pertunjukan Indonesia	3	T
7	241230401117	Manajemen Seni Pertunjukan	2	T
8	241230201101	Bahasa Inggris	3	T
9	241230402122	Pakeliran Yogyakarta	2	P
	JUMLAH SKS		**22**	

SEMESTER VII

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241230202102	Kuliah Kerja Nyata	4	P
2	241230401118	Seminar Pedalangan	3	T
3	241230402123	Studi Lapangan	2	P
4	241230402124	Garap Komposisi Pakeliran	2	P
5	241230401119	Penulisan Ilmiah	2	T
6	241230501105	Teori Teater (pilihan)	2	T
	JUMLAH SKS		**15**	

SEMESTER VIII

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241230402999	Tugas Akhir	6	P
	JUMLAH SKS		**6**	

PROGRAM STUDI TARI

SEMESTER I

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241340402101	Rias dan Busana Dasar	2	P
2	241340401101	Pengetahuan Musik Tari	2	T
3	241340401102	Sejarah Tari Nusantara	3	T
4	241340401103	Pengetahuan Tari	3	T
5	241340101101	Agama	2	T
6	241340402102	Tari Klasik Surakarta Putri Dasar Keprajuritan	2	P
7	241340402103	Tari Klasik Surakarta Putra Alus Dasar Keprajuritan	2	P
8	241340402104	Tari Klasik Surakarta Putra Gagah Dasar Keprajuritan	2	P
9	241340401104	Pengetahuan Koreografi	2	T
	JUMLAH SKS		**20**	

SEMESTER II

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241340402105	Koreografi Inisiasi Tubuh	2	P
2	241340101104	Bahasa Indonesia	2	T
3	241340402106	Teknik Tari Dasar Ketubuhan	3	P
4	241340401105	Filsafat Ilmu	2	T
5	241340402107	Tari Klasik Surakarta Putri Kebaran	2	P
6	241340402108	Tari Klasik Surakarta Putra Alus Kiprahan	2	P
7	241340402109	Tari Klasik Surakarta Putra Gagah Kiprahan	2	P
8	241340401106	Notasi Tari	3	T
9	241340101102	Pancasila	2	T
	JUMLAH SKS		**20**	

SEMESTER III

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241340402110	Teknik Tari Bentuk dan Bidang	2	P
2	241340402111	Vokal Dasar	2	P
3	241340402112	Rias dan Busana Karakter	3	P
4	241340402113	Tari Gaya Lain Wilayah Barat	3	P
5	241340401107	Metodologi Penelitian Ilmiah	3	T
6	241340101103	Kewarganegaraan	2	T
7	241340402114	Tari Klasik Surakarta Kelompok	3	P
8	241340402115	Koreografi Properti	2	P
9	241340502101	Dasar-dasar Kepelatihan *	3	P
10	241340501101	Dramaturgi Tari *		T
	JUMLAH SKS		**23**	

** Mahasiswa dapat memilih salah satu (1) mata kuliah yang disediakan*

SEMESTER IV

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241340401108	Analisis Tari	3	T
2	241340402116	Tari Gaya Lain Wilayah Timur	3	P
3	241340402117	Tari Klasik Surakarta Karakter Khusus	3	P
4	241340401109	Skenografi	2	T
5	241340402118	Koreografi Musik dan Ruang	3	P
6	241340401110	Sosiologi Seni	3	T
7	241340401111	Etnokoreologi	3	T
8	241340502102	Editasi Musik Tari *	3	P
9	241340502103	Vokal Karakter *		P
	JUMLAH SKS		**23**	

** Mahasiswa dapat memilih salah satu (1) mata kuliah yang disediakan*

SEMESTER V

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241340202101	Kewirausahaan	3	P
2	241340401112	Kritik Tari	3	T
3	241340402119	Pergelaran Tari	4	P
4	241340402120	Koreografi Tradisi	3	P
5	241340401113	Seminar	3	T
6	241340201102	Estetika Nusantara	3	T
7	241340301101	Seni Pertunjukan Indonesia	3	T
8	241340502104	Tari Gaya Lain Wilayah Barat Kelompok *	2	P
9	241340502105	Tari Gaya Lain Wilayah Timur Kelompok *		P
	JUMLAH SKS		**24**	

** Mahasiswa dapat memilih salah satu (1) mata kuliah yang disediakan*

SEMESTER VI

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241340201103	Wawasan Budaya Nusantara	3	T
2	241340201101	Bahasa Inggris	3	T
3	241340401114	Managemen Seni Pertunjukan	3	T
4	241340401115	Metodologi Penelitian Artistik	3	T
5	241340401116	Estetika Tari	3	T
6	241340401117	Pengetahuan HKI	2	T
7	241340502106	Tari Gaya Lain Wilayah Barat Karakter Khusus *	2	P
8	241340502107	Tari Gaya Lain Wilayah Timur Karakter Khusus *		P
	JUMLAH SKS		**19**	

** Mahasiswa dapat memilih salah satu (1) mata kuliah yang disediakan*

SEMESTER VII

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241340202102	Kuliah Kerja Nyata	4	P
2	241340402121	Bimbingan Karya	4	P
3	241340401118	Seminar Karya	4	T
	JUMLAH SKS		**12**	

SEMESTER VIII

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1.	241340402999	Tugas Akhir	6	P
JUMLAH SKS			**6**	

Catatan:
Mahasiswa wajib menempuh mata kuliah minimal 145 SKS terdiri dari:

- Mata Kuliah Wajib 137 SKS
- Mata Kuliah Pilihan minimal yang disediakan 8 SKS dari 20 SKS

PROGRAM STUDI ETNOMUSIKOLOGI

SEMESTER I

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241120101102	Pancasila	2	T
2	241120101104	Bahasa Indonesia	2	T
3	241120401101	Pengantar Etnomusikologi	3	T
4	241120401102	Antropologi Musik	3	T
5	241120401103	Dasar Musikologi	2	T
6	241120401104	Filsafat Ilmu	3	T
7	241120402101	Dasar Musik Nusantara	3	P
8	241120401105	Dasar-Dasar Logika	2	T
	JUMLAH SKS		**20**	

SEMESTER II

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241120101101	Agama	2	T
2	241120201101	Bahasa Inggris	3	T
3	241120401106	Teori Musik	3	T
4	241120401107	Teori-Teori Antropologi	3	T
5	241120401108	Notasi Musik	2	T
6	241120402102	Garap Musik Nusantara	3	P
7	241120402103	Teknologi Komputer	2	P
8	241120402104	Teknologi Tata Suara	2	P
	JUMLAH SKS		**20**	

SEMESTER III

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241120301101	Seni Pertunjukan Indonesia	3	T
2	241120401109	Metodologi Penelitian	3	T
3	241120402105	Transkripsi Musik	2	P
4	241120402106	Teknologi Audiovisual	3	P
5	241120402107	Ragam Musik Etnik Nusantara	3	P
6	241120401110	Budaya Musik Nusantara	3	T
7	241120401111	Karawitanologi	3	T
8	241120502101	Dasar-Dasar Pemberdayaan Masyarakat *	3	P
	JUMLAH SKS		**23**	

** Mata kuliah pilihan*

SEMESTER IV

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241120101103	Kewarganegaraan	2	T
2	241120401112	Desain Penelitian Etnomusikologi	3	T
3	241120401113	Teori dan Metode Etnomusikologi	3	T
4	241120401114	Etnografi	3	T
5	241120401115	Budaya Musik PAN Indonesia	3	T
6	241120402108	Instrumen Tunggal	3	P
7	241120402116	Organologi	3	T
8	241120502102	Musik dan Pendidikan Masyarakat *	3	P
	JUMLAH SKS		**23**	

** Mata kuliah pilihan*

SEMESTER V

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241120202101	Kewirausahaan	3	P
2	241120201102	Estetika Nusantara	3	T
3	241120402109	Kerja Lapangan	3	P
4	241120402117	Budaya Musik Dunia	3	T
5	241120402118	Dasar-Dasar Jurnalistik	3	T
6	241120402119	Analisis Musik	3	T
7	241120502103	Manajemen Seni Pertunjukan *	3	P
8	241120502104	Rekayasa Alat Musik *	2	P
9	241120502105	Editing Audiovisual *		P
10	241120502106	Garap Instrumen Tunggal *		P
	JUMLAH SKS		**23**	

* *Mata kuliah pilihan*

SEMESTER VI

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241120201103	Wawasan Budaya Nusantara	3	T
2	241120402120	Sosiologi Musik	3	T
3	241120501101	Kritik Musik *	2	T
4	241120501102	Musik dan Etnografi Visual *	3	T
5	241120502107	Karya Dokumenter Etnomusikologi *	3	P
6	241120502108	Teknologi Perekaman *	2	P
7	241120502109	Ragam Musik PAN Indonesia *	3	P
8	241120502110	Organisasi dan Sumber Daya Kesenian *	2	P
	JUMLAH SKS		**21**	

* *Mata kuliah pilihan*

SEMESTER VII

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241120202102	KKN	4	P
2	241120502111	Ragam Musik Dunia *	3	P
3	241120501103	Musik Terapi *	2	T
4	241120502112	Komposisi Musik *	2	P
5	241120501104	Politik Ekonomi Musik *	2	T
6	241120501105	HKI *	2	T
	JUMLAH SKS		**15**	

** Mata kuliah pilihan*

SEMESTER VIII

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241120402999	Tugas Akhir **	6	P
	JUMLAH SKS		**6**	

*** dapat ditempuh pada semester ganjil dan genap*

PROGRAM STUDI TEATER

SEMESTER I

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241240402101	Olah Tubuh	2	P
2	241240402102	Olah Vokal	2	P
3	241240401101	Sejarah Teater	2	T
4	241240401102	Filsafat Ilmu	2	T
5	241240101102	Pancasila	2	T
6	241240402103	Teknik Seni Peran	3	P
7	241240402104	Nirmana	2	P
8	241240402105	Audio-Visual	3	P
9	241240402106	Musik Teater	2	P
	JUMLAH SKS		**20**	

SEMESTER II

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241240402107	Teknik Tari	3	P
2	241240402108	Teknik Penyutradaraan	3	P
3	241240402109	Multimedia	2	P
4	241240101103	Kewarganegaraan	2	T
5	241240401103	Filsafat Barat	2	T
6	241240401104	Psikologi Teater	2	T
7	241240402110	Tata Rias dan Busana	2	P
8	241240402111	Tata Cahaya	2	P
9	241240401105	Antropologi Teater	2	T
	JUMLAH SKS		**20**	

SEMESTER III

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241240401106	Bahasa dan Sastra Jawa	2	T
2	241240401107	Sosiologi Teater	3	T
3	241240401108	Metodologi Penelitian	2	T
4	241240402112	Pemeranan Teater Jawa	4	P
5	241240402113	Penyutradaraan Teater Jawa	4	P
6	241240401109	Dramaturgi Teater Jawa	3	T
7	241240402114	Skenografi	3	P
8	241240401110	Budaya dan Media	2	T
	JUMLAH SKS		**23**	

SEMESTER IV

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241240402115	Pemeranan Teater Modern	3	P
2	241240402116	Penyutradaraan Teater Modern	4	P
3	241240401111	Dramaturgi Teater Barat	3	T
4	241240402117	Penulisan Drama	3	P
5	241240401112	Retorika Visual	3	T
6	241240401113	Semiotika Teater	3	T
7	241240401114	Budaya Populer	2	T
8	241240101104	Bahasa Indonesia	2	T
	JUMLAH SKS		**23**	

SEMESTER V

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241240201101	Bahasa Inggris	3	T
2	241240201103	Wawasan Budaya Nusantara	3	T
3	241240301101	Seni Pertunjukan Indonesia	3	T
4	241240401115	Teater dan Integrasi Sosial	2	T
5	241240401116	Kritik Teater	3	T
6	241240402118	Penulisan Kreatif	2	P
7	241240101101	Agama	2	T
8	241240202101	Kewirausahaan	3	P
9	241240501101	Filsafat Jawa *	2	T
	241240501102	Folklor *		
	JUMLAH SKS		**23**	

** Mahasiswa dapat memilih salah satu (1) mata kuliah yang disediakan*

SEMESTER VI

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241240401117	Manajemen Pertunjukan	3	T
3	241240401118	Kekayaan Intelektual (KI)	2	T
4	241240401119	Dramaturgi Media Baru	3	T
5	241240201102	Estetika Nusantara	3	T
6	241240402121	Drama Televisi dan Film	3	P
7	241240501103	Metode Penelitian Seni (pilihan wajib TA Skripsi)	3	T
	241240501104	Metode Penelitian Artistik (pilihan wajib TA Karya)		
8	241240501105	Jurnalistik Seni Pertunjukan *	2	T
	241240501106	Teater dan Gender *		
9	241240502101	Olah Rasa *	2	P
	241240502102	Studi Khalayak *		
	JUMLAH SKS		**21**	

* Mahasiswa dapat memilih salah satu dari dua mata kuliah yang disediakan.

SEMESTER VII

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241240402120	Penyutradaraan Kontemporer	4	P
2	241240402119	Monolog	4	P
3	241240402122	Penulisan Ilmiah/Jurnal	4	P
4	241240402123	Seminar	2	P
5	241240202102	KKN	4	P
	JUMLAH SKS		**10**	

SEMESTER VIII

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241240402999	Tugas Akhir	6	P
	JUMLAH SKS		**6**	

PROGRAM STUDI KOREOGRAFI INKUIRI

SEMESTER I

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241350101101	Agama	2	T
2	241350401101	Pengetahuan Dramaturgi	3	T
3	241350401102	Pengetahuan Koreografi	3	T
4	241350401103	Pengetahuan Skenografi	3	T
5	241350401104	Pengetahuan Artistik Visual	3	T
6	241350401105	Pengetahuan Desain Produksi	3	T
7	241350402101	Teknik Tari Surakarta Dasar	3	P
	JUMLAH SKS		**20**	

SEMESTER II

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241350402102	Investigasi Desain Produksi	2	P
2	241350402103	Investigasi Koreografi	2	P
3	241350402104	Tari Surakarta Tematik	3	P
4	241350402105	Investigasi Perspektif Dramaturgi	2	P
5	241350402106	Investigasi Artistik Visual	2	P
6	241350101102	Pancasila	2	T
7	241350101104	Bahasa Indonesia	2	T
8	241350401106	Filsafat Ilmu	2	T
9	241350402107	Tari Nusantara Kawasan Barat	3	P
	JUMLAH SKS		**20**	

SEMESTER III

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241350401107	Metodologi Penelitian Ilmiah	2	T
2	241350101103	Kewarganegaraan	2	T
3	241350401108	Sejarah Tari Nusantara	2	T
4	241350402108	Investigasi Ruang Pertunjukan	2	P
5	241350402109	Tari Surakarta Kelompok	3	P

6	241350402110	Tari Nusantara Kawasan Tengah	3	P
7	241350401109	Teater Tradisi Surakarta	3	T
8	241350401110	Investigasi Dramaturgi Tari	3	T
9	241350501101	Pengetahuan Budaya Digital *	3	T
10	241350501102	Pengetahuan Sponsorsip *		T
	JUMLAH SKS		**23**	

** Mahasiswa dapat memilih salah satu dari dua mata kuliah yang disediakan.*

SEMESTER IV

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241350402111	Produksi Dramaturgi Tari	3	P
2	241350401111	Metode Penelitian Artistik	3	T
3	241350401112	Mixmedia dan Teknologi	3	T
4	241350301101	Seni Pertunjukan Indonesia	3	T
5	241350402112	Tari Surakarta Karakter	3	P
6	241350402113	Tari Nusantara Kawasan Timur	3	P
7	241350401113	Pengetahuan Seni Difabel	2	T
8	241350501103	Investigasi Media Baru *	3	T
9	241350501104	Teater Tradisi Nusantara *		T
	JUMLAH SKS		**23**	

** Mahasiswa dapat memilih salah satu dari dua mata kuliah yang disediakan.*

SEMESTER V

NO	KODE MK	NAMA MK	SKS	T/P
1	241350201103	Wawasan Budaya Nusantara	3	T
2	241350202101	Kewirausahaan	3	P
3	241350401114	Autoetnografi	3	T
4	241350401115	Desain Produksi Event dan MICE	3	T
5	241350401116	Seminar	3	T
6	241350402114	Diskursus Asia Pasifik	3	P
7	241350402115	Investigasi Vokal	3	P
8	241350201101	Bahasa Inggris	3	T
	JUMLAH SKS		**24**	

SEMESTER VI

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241350402116	Serial Produksi Event dan MICE	4	P
2	241350401117	Studi Kritikal	3	T
3	241350401118	Pengetahuan HKI	3	T
4	241350201102	Estetika Nusantara	3	T
	JUMLAH SKS		**13**	

SEMESTER VII

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241350401119	Kritikal Analisis Produksi	4	T
2	241350402117	Produksi Management event dan MICE	4	P
3	241350401120	Seminar Produksi	3	T
4	241350202102	Kuliah Kerja Nyata (KKN)	4	P
	JUMLAH SKS		**15**	

SEMESTER VIII

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241350402999	Tugas Akhir	6	P
	JUMLAH SKS		**6**	

PROGRAM STUDI TATA KELOLA SENI

SEMESTER I

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241250101101	Agama	2	T
2	241250101103	Kewarganegaraan	2	T
3	241250101104	Bahasa Indonesia	2	T
4	241250402101	Sumber Daya Seni	3	P
5	241250401101	Dasar-Dasar Manajemen	2	T
6	241250401102	Filsafat Seni	2	T
7	241250301101	Seni Pertunjukan Indonesia	2	T
8	241250201103	Wawasan Budaya Nusantara	3	T
9	241250402102	Komunikasi Publik	2	P
	JUMLAH SKS		**20**	

SEMESTER II

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241250101102	Pancasila	2	T
2	241250201101	Bahasa Inggris	3	T
3	241250401103	Dasar-dasar Kuratorial Seni	2	T
4	241250201102	Estetika Nusantara	3	T
5	241250402103	Seni dan Masyarakat	3	P
6	241250402104	Konservasi Seni	3	P
7	241250402105	Desain Pertunjukan	4	P
	JUMLAH SKS		**20**	

SEMESTER III

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241250402106	Tinjauan Kuratorial Seni	3	P
2	241250401104	Metode Penelitian Dasar	3	T
3	241250402107	Apresiasi Seni	3	P
4	241250402108	Tata Rupa Pentas	4	P
5	241250402109	Laboratorium Seni	4	P
6	241250401105	Sejarah Kebudayaan	3	T
	JUMLAH SKS		**20**	

SEMESTER IV

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241250401106	Pengetahuan Profesi Kearsipan Seni	3	T
2	241250401107	Aspek Hukum dan HKI	2	T
3	241250401108	Touring International	3	T
4	241250401109	Tinjauan Kelola Seni	3	T
5	241250402110	Produksi Seni	3	P
6	241250401110	Kritik Seni	3	T
7	241250401111	Etika Bisnis	3	T
8	241250401112	Seni dan Pasar	2	T
	JUMLAH SKS		**22**	

SEMESTER V

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241250402111	Mitigasi Bencana	3	P
2	241250202101	Kewirausahaan	3	P
3	241250402112	Penilaian dan Penyusutan Arsip Seni	3	P
4	241250402113	Tata Kelola Seni Pertunjukan	3	P
5	241250402114	Tata Suara	3	P
6	241250401113	Manajemen Penonton	3	T
7	241250402115	Promosi dan Publikasi	2	P
	JUMLAH SKS		**20**	

SEMESTER VI

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241250401114	Metodologi Penelitian Artistik	3	T
2	241250401115	Manajemen Pemasaran	3	T
3	241250402116	Manajemen Produksi Seni	4	P
4	241250402117	Teknologi Audio-Visual	3	P
5	241250402118	Tata Cahaya	3	P
6	241250402119	Manajemen Festival	4	P
	JUMLAH SKS		**20**	

SEMESTER VII

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241250401116	Bimbingan Tugas Akhir	2	T
2	241250202102	KKN	4	P
3	241250401117	Seminar	3	T
4	241250402120	Magang (Kerja Profesi)	4	P
5	241250502101	Tata Kelola Seni *	4	P
6	241250502102	Manajemen Gelaran Seni Pertunjukan *		
7	241250502103	Kuratorial Seni *		
8	241250502104	Arsip dan Dokumentasi Seni *		
9	241250502105	Pengembangan Organisasi Budaya *		
	JUMLAH SKS		**17**	

** Mahasiswa dapat memilih salah satu dari lima matakuliah yang disediakan*

SEMESTER VIII

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241250402999	Tugas Akhir	6	P
	JUMLAH SKS		**6**	

BAB V
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN

A. Visi, Misi, Tujuan, Dan Sasaran

Visi, Misi, Tujuan, dan Sasaran merupakan elemen kunci dalam perencanaan dan pengelolaan perguruan tinggi. Serangkaian elemen tersebut memberikan arah, fokus, dan tujuan yang jelas untuk perbaikan berkelanjutan bagi perguruan tinggi sebagai penyelenggara pendidikan tinggi. Adapun Visi, Misi, Tujuan, dan Sasaran dari Fakultas Seni Rupa dan Desain ISI Surakarta dijelaskan sebagai berikut.

Visi

Fakultas Seni Rupa dan Desain ISI Surakarta berperan sebagai pusat penyelenggara pendidikan unggulan berkelas dunia berbasis kearifan budaya nusantara

Misi

1. Membangun pendidikan, penelitian dan kekaryaan, pengabdian kepada masyarakat di bidang seni rupa dan desain yang menjunjung tinggi martabat bangsa, berkarakter, serta berdaya saing nasional, regional, dan internasional.
2. Mendinamisasikan kehidupan senirupa dan desain di masyarakat.
3. Mewujudkan tata kelola fakultas yang akuntabel dan transparan.
4. Mengembangkan pusat informasi seni rupa dan desain yang akurat, terpercaya dan *accessable.*

Tujuan

1. Menjadi fakultas pengembang riset dan kekaryaan seni rupa dan desain yang unggul dan bertaraf nasional dan regional;
2. Menjadi motor penggerak bagi kehidupan seni rupa dan desain di masyarakat;
3. Menjadi fakultas seni rupa dan desain yang bertata kelola baik;

4. Menjadi sumber layanan informasi seni rupa dan desain yang akurat dan terpercaya.

Sasaran

Untuk mewujudkan tujuan menjadi **pengembang riset dan kekaryaan seni rupa dan desain yang unggul dan bertaraf nasional dan regional** dengan sasaran:

1. Terwujudnya pembelajaran berbasis penelitian dan kekaryaan seni;
2. Tercapainya peningkatan reputasi dan akreditasi fakultas seni tingkat nasional;
3. Tercapainya peningkatan jejaring kerjasama nasional dan regional;

Untuk mewujudkan tujuan **mendinamisasikan kehidupan seni rupa dan desain masyarakat** dengan sasaran:

1. Tercapainya peran Fakultas Seni Rupa dan Desain ISI Surakarta yang selalu meningkat dalam mendinamisasikan kehidupan seni rupa dan desain masyarakat Indonesia;
2. Tercapainya citra positif Fakultas Seni Rupa dan Desain ISI Surakarta.

Untuk mewujudkan tujuan **menjadi Fakultas Seni Rupa dan Desain yang betata kelola baik** dengan sasaran:

1. Tersusunnya tata kelola sistem pengelolaan keuangan sesuai standar akuntansi yang berlaku;
2. Tersusunnya tata kelola sistem pengelolaan aset sesuai standar SIMAK BMN;
3. Tersusunnya laporan akuntabilitas kinerja instansi pemerintah (LAKIP) dan EPSBED;
4. Terlaksananya sistem manajemen yang akuntabel;
5. Tercapainya peningkatan reputasi dan akreditasi perguruan tinggi seni tingkat nasional.

Untuk mewujudkan tujuan menjadi **sumber dan layanan informasi seni rupa dan desain yang akurat dan terpercaya** dengan sasaran:

1. Tersediannya pusat informasi seni rupa dan desain berbasis teknologi informasi yang mudah diakses (*accessable*);
2. Tersediannya SDM yang memiliki kapasitas operasionalisasi teknologi informasi;
3. Tersediannya bahan-bahan informasi seni rupa dan desain.

B. Diskripsi dan Profil Program Studi

Program Studi mengacu pada program pendidikan tinggi yang ditawarkan oleh perguruan tinggi atau universitas kepada mahasiswa. Setiap program studi memiliki fokus belajar yang spesifik dan menawarkan mata kuliah yang terkait dengan bidang studi tertentu. Fakultas Seni Rupa dan Desain memiliki delapan program studi yang akan diuraikan pada sub bagian berikut.

Program Studi Kriya

Diskripsi Program Studi

Program Studi Kriya adalah salah satu unit pelaksana akademik FSRD ISI Surakarta yang berperan sebagai pusat keilmuan dan kreativitas pada bidang produk seni kriya. Program Studi Kriya membekali mahasiswa dengan keilmuan pengkajian bidang kriya dan profesionalisme dalam berkarya menciptakan produk seni kriya. Melalui pembekalan bermacam kajian dan eksperimentasi kekaryaan kriya, maka mahasiswa pada Program Studi Kriya memiliki daya analisis dan daya keterampilan yang mumpuni dan mampu beradaptasi dalam perkembangan dunia industri maupun tantangan dalam berwirausaha.

Profil Lulusan

Lulusan Sarjana Program Studi Kriya memiliki kemampuan dan ketrampilan sebagai berikut.

1. **Peneliti Seni Kriya**; Mahasiswa lulusan Program Studi Kriya mampu mengidentifikasi, menganalisis, dan mendeskripsikan kekayaan budaya dan atau seni kriya Nusantara, yang diwujudkan dalam sajian karya tulis yang sesuai dengan disiplin metodologi ilmiah.
2. **Kreator Seni Kriya**; Mahasiswa lulusan Program Studi Kriya mampu mewujudkan karya seni kriya berdasarkan gagasan dan konsep kebaruan karya yang disertai kemampuan teknik garap (estetika, etika dan logika), dalam karya fungsional maupun non fungsional yang bersumber pada nilai budaya Nusantara sesuai dengan perkembangan IPTEKS.
3. **Desainer Produk Kriya**; Mahasiswa lulusan prodi kriya mampu mewujudkan karya desain produk kriya berdasarkan gagasan dan konsep kebaruan karya dalam bentuk detail desain (struktur dan alur desain), disertai dengan pembuatan prototype (purwarupa) produk kriya yang bersumber dari nilai budaya Nusantara sesuai dengan perkembangan IPTEKS.

Capaian Pembelajaran

1. Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius;
2. Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama,moral, dan etika;
3. Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila;
4. Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa;
5. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain;
6. Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;

7. Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara;
8. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik;
9. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;
10. Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan.
11. 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;
12. Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur;
13. 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, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau deskripsi karya tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi;
14. Menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi;
15. Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data;
16. Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya;
17. Mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya;
18. Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri;

19. Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi;
20. Menjunjung tinggi dan mengembangkan nilai-nilai kejujuran, kecerdasan, kebangsaan, keberagaman, kreativitas.
21. Mampu memahami keprofesian dalam menganalisis, mengevaluasi dan menginterpretasikan perkembangan seni budaya yang diwujudkan dalam karya ilmiah sesuai kaidah yang berlaku di bidang seni;
22. Mampu melakukan pengamatan dan evaluasi pada produk kriya;
23. Mampu mengkurasi pameran produk kriya dan karya seni kriya, yang didasari dengan keahlian manajerial seni;
24. Mampu mengkaji dan menganalisis sebuah konteks pembahasan dalam ruang lingkup kriya yang dapat dipertanggungjawabkan secara akademis;
25. Mampu menguasai berbagai pendekatan ilmiah baik displiner maupun interdisipliner;
26. Mampu menguasai metode dan teknik penelitian kriya selaras dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni (IPTEKS);
27. Mampu menganalisis dan merespon fenomena kriya secara ilmiah dan memberikan solusi.
28. Menguasai konsep teoritis produk kriya dan karya seni kriya;
29. Menguasai konsep kurasi pameran produk kriya dan karya seni kriya, yang didasari dengan keahlian manajerial seni;
30. Menguasai konsep pendekatan ilmiah baik displiner maupun interdisipliner;
31. Menguasai metode dan teknik penelitian kriya selaras dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni (IPTEKS);
32. Menguasai metode analisis fenomena kriya secara ilmiah dan mampu memberikan solusi;
33. Menguasai keprofesian seni dalam mencipta/mewujudkan gagasan dan konsep(estetika, etika dan logika) dalam karya seni kriya yang bersumber pada nilai-nilai nusantara serta mengekspresikannya secara profesional;
34. Menguasai keahlian dalam bidang produksi ragam produk kriya yang didukung dengan kemampuan manajemen industri;

35. Menguasai keahlian dalam menghasilkan karya seni kriya yang kreatif dan inovatif, serta mampu mengolah ide yang menginspirasi masyarakat;
36. Menguasai metode penciptaan karya kriya, bentuk detail desain, dan pembuatan prototype produk kriya yang bersumber nilai-nilai budaya lokal dan berorientasi pasar;
37. Menguasai teknik presentasi hasil karya kriya dalam bentuk pameran dan laporan. ilmiah, serta mampu mempublikasikan pada media ilmiah baik secara mandiri maupun kelompok;
38. Menguasai medium penciptaan karya kriya, baik medium utama maupun medium pendukung;
39. Menguasai metode dan teknik penelitian serta penciptaan kriya selaras dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni (IPTEKS).

Program Studi Seni Murni

Deskripsi Prodi

Program Studi S-1 Seni Murni berperan sebagai pusat unggulan kreativitas dan keilmuan seni murni yang bersumber pada nilai-nilai kearifan budaya nusantara untuk membentuk insan Indonesia yang berkarakter, cerdas, dan berkepribadian luhur. Misi Program Studi Seni Murni adalah membangun pendidikan, penelitian dan kekaryaan, pengabdian kepada masyarakat, di bidang seni murni yang menjunjung tinggi martabat bangsa, berkarakter, serta berdaya saing nasional, regional, dan internasional; pelestarian, pemanfaatan, dan pengembangan seni budaya nusantara; mewujudkan tata kelola program studi yang akuntabel dan transparan; dan mengembangkan pusat informasi seni murni yang akurat, terpercaya, dan terjangkau.

Profil Lulusan

1. **Perupa Seni Murni**; Lulusan mampu mengaplikasikan pengetahuan kekaryaan, berdasarkan riset artistik yang memiliki karakter personal dan bersumber dari nilai-nilai kearifan budaya nusantara secara kreatif dan inovatif. Lulusan juga mampu mendeskripsikan karyanya dalam bentuk tulisan ilmiah.

2. **Peneliti Seni Murni**; Lulusan mampu mengaplikasikan metodologi penelitian dalam mengkaji artefak dan menganalisis fenomena, permasalahan, dan perkembangan seni rupa pada konteks sosial budaya yang bersumber dari kearifan budaya nusantara dalam bentuk tulisan ilmiah yang dapat dipertanggungjawabkan.
3. **Wirausahawan Seni**; Lulusan mampu mengaplikasikan ilmu kewirausahaan dan pengetahuan kekaryaan artistik yang bersumber dari nilai-nilai kearifan budaya nusantara secara kreatif, inovatif, kompetitif, dan komoditif.

Capaian Pembelajaran

1. Mampu bertanggung jawab dalam bidang keahliannya dengan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain; bertanggung jawab terhadap hasil karyanya (baik karya seni maupun karya tulis) dengan memperhatikan aspek etik, moral, dan akademis, serta tetap terbuka, kreatif, dan profesional dalam berkesenian, serta peduli dan berkontribusi terhadap pengimplementasian nilai-nilai kearifan budaya Nusantara dalam aktivitas akademik dan bermasyarakat;
2. Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam mengaplikasikan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni sesuai bidang keahliannya; mampu mengkaji implikasi dari perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni menggunakan kaidah ilmiah dan etika, untuk menghasilkan solusi, gagasan, atau kritik seni; serta mampu menyusun deskripsi saintifik dari hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir yang sistematis dan akuntabel;
3. Mampu bekerja secara mandiri dengan kualitas yang baik, menjaga serta memperluas jaringan kerja di dalam dan di luar institusi; bertanggung jawab atas hasil kerja kelompok, serta evaluasi terhadap pekerjaan mandiri atau kelompok; serta mampu bekerja sama dalam tim lintas disiplin;
4. Mampu menerapkan pengetahuan dan teknik seni murni ke dalam bentuk komoditas seni, termasuk proses transformasi kreatif yang memungkinkan nilai seni untuk dijangkau oleh pasar secara efektif;

5. Mampu menganalisis karya seni murni dengan berbagai pendekatan ilmu, termasuk pemahaman mendalam tentang konteks sosial, budaya, dan historis yang melingkupi karya seni tersebut, serta kemampuan untuk menafsirkan dan mengevaluasi maknanya;
6. Mampu menguasai pengetahuan seni rupa yang luas, mencakup pemahaman yang komprehensif tentang sejarah seni, filsafat seni, metodologi penciptaan, dan teknik komunikasi yang memungkinkan penerapan pengetahuan tersebut dalam penciptaan dan pengkajian karya seni murni;
7. Mampu mengimplementasikan keterampilan teknik seni murni secara kreatif, dengan mempertimbangkan budaya Nusantara dan perkembangan zaman dalam proses berkarya;
8. Mampu menerapkan unsur estetika rupa dalam karya seni murni dengan memahami dasar-dasar seni;
9. Mampu memanfaatkan teknologi dalam penciptaan karya seni murni serta dalam profesionalisme di bidang seni murni;
10. Mampu mengkaji kancah seni murni melalui berbagai pendekatan ilmu seni, sosial, dan budaya dalam bentuk publikasi ilmiah serta mengaplikasikan metode penelitian ilmiah untuk kemudian dipresentasikan dan dipertanggungjawabkan.

Program Studi Desain Interior

Deskripsi Program Studi

Program Studi S-1 Desain Interior Fakultas Seni Rupa dan Desain, memiliki peranan penting dalam menjawab kebutuhan desain interior yang berkembang pesat di masyarakat. Untuk itu kurikulum disusun dengan mempertimbangkan perubahan pola pikir dalam kemajuan pembangunan menuju masyarakat global dengan tidak mengesampingkan aspek pengembangan masyarakat global dengan tidak mengesampingkan aspek pengembangan kebudayaan Nusantara. Dengan demikian akan dihasilkan lulusan yang memiliki pengetahuan dan keahlian dibidang desain interior serta berwawasan luas sebagai modal profesionalitas dalam pekerjaannya.

Profil Lulusan

1. **Desainer Interior**; memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam mengembangkan konsep estetika Nusantara sebagai ide perancangan desain interior secara kreatif dengan menggunakan perangkat perancangan berbasis teknologi informasi dan komputasi untuk memenuhi kebutuhan masyarakat pengguna.
2. **Desainer Interior Pertunjukan**; memiliki kemampuan merancang interior pertunjukan yang berorientasi pada pelestarian dan pengembangan nilai budaya nusantara dan tuntutan kebutuhan masyarakat yang dinamis.
3. **Designpreneur**; mampu merintis usaha mandiri di bidang desain interior yang mengutamakan local indigenous, green design dan suistanability design.
4. **Peneliti Interior**; mampu mendiskripsikan fenomena desain interior berdasarkan kaidah dan etika penulisan ilmiah untuk menghasilkan solusi desain yang berkontribusi terhadap pembangunan peradaban budaya nusantara. Melakukan riset dalam memberikan solusi, ide terkait dengan desain interior yang berbasis kearifan lokal/estetika nusantara serta kualitas interior panggung pertunjukan dan permasalahannya.

Capaian Pembelajaran

1. Mampu menunjukkan sikap dan karakter yang mencerminkan: ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, etika dan integritas, berbudi pekerti luhur dalam merancang, mengkaji dan berwirausaha dalam bidang Desain interior berbasis budaya Nusantara.
2. Mampu merancang mebel dan aksesori interior berdasarkan konsep kearifan lokal melalui pendekatan teknis secara inovatif dan kreatif.
3. Mampu mengkaji dengan memanfaatkan konsep estetika Nusantara untuk pengembangan Desain Interior dalam mengambil keputusan secara tepat dari hasil kerja sendiri maupun kerja kelompok dalam bentuk laporan tugas akhir atau bentuk kegiatan pembelajaran lain yang luarannya setara

dengan tugas akhir melalui pemikiran logis, kritis, sistematis dan inovatif.

4. Mampu mengkomunikasikan rancangan interior berbasis kearifan lokal dengan teknologi informasi, mendokumentasikan, menyimpan, dan mengamankan data yang disusun untuk pemecahan masalah bidang keahlian Desain Interior secara komunikatif dan efektif.
5. Mampu mengangkat kearifan lokal sebagai sumber ide perancangan interior, elemen interior, untuk dasar pengembangan entrepreneurship di bidang desain.
6. Mampu mengembangkan wawasan budaya Nusantara dalam bussiness networking dengan menggunakan bahasa internasional secara adaptif, kolaboratif, kreatif dan inovatif.

Program Studi Desain Komunikasi Visual

Deskripsi Program Studi

Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual (DKV) Fakultas Seni Rupa dan Desain sebagai pusat unggulan kreativitas dan keilmuan untuk membentuk insan yang mandiri, cerdas, kreatif, kompetitif, dan berkarakter melalui pembelajaran yang mengkolaborasikan proses perancangan dan pengkajian desain serta aplikasinya dalam berbagai media baik melalui perangkat teknologi digital maupun manual untuk mewujudkan produk industri kreatif di bidang desain komunikasi visual dengan mendasarkan pada karakter budaya nusantara.

Profil Lulusan

1. **Perancang**; perancang desain grafis, desain branding dan periklanan, serta desain digital; lulusan mampu merancang dan mengelola karya desain grafis, desain branding dan periklanan, serta desain digital berdasarkan nilai budaya nusantara secara kreatif sesuai dengan etika profesi pada level nasional maupun internasional.
2. **Peneliti;** peneliti desain grafis, desain branding dan periklanan, serta desain digital; lulusan mampu mengembangkan ilmu pengetahuan, budaya nusantara, dan teknologi desain komunikasi visual melalui riset fundamental sistematis yang

bermanfaat bagi masyarakat serta mendapatkan pengakuan nasional maupun internasional.

3. **Wirausaha**; pirausahawan desain grafis, desain branding dan periklanan, serta desain digital; lulusan mampu menerapkan pengetahuan kewirausahaan dalam perencanaan bisnis dan pengelolaan produk atau jasa desain komunikasi visual secara inovatif di bidang industri kreatif.

Capaian Pembelajaran

1. Mahasiswa mampu menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam perancangan dan pengkajian desain komunikasi visual secara bertanggungjawab;
2. Mahasiswa mampu mengaplikasikan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan budaya nusantara dalam perancangan serta pengkajian desain komunikasi visual sesuai etika akademik;
3. Mahasiswa mampu memanfaatkan teknologi dalam perancangan dan pengkajian desain komunikasi visual sesuai etika teknologi informasi dan komunikasi;
4. Mahasiswa mampu menguasai konsep dan teori desain, komunikasi, serta estetika visual secara sistematis;
5. Mahasiswa mampu merancang solusi komunikasi visual secara kreatif dan efektif;
6. Mahasiswa mampu mengevaluasi desain komunikasi visual secara kritis dan objektif;
7. Mahasiswa mampu mengambil keputusan sesuai hasil analisis dalam perancangan dan pengkajian desain komunikasi visual secara mandiri maupun kolaboratif;
8. Mahasiswa mampu mengelola proyek dan kekayaan intelektual desain komunikasi visual secara profesional sesuai dengan etika profesi.

Program Studi Film dan Televisi

Deskripsi Program Studi

Program Studi S-1 Film dan Televisi Fakultas Seni Rupa dan Desain ISI Surakarta berperan sebagai pusat unggulan kreativitas dan keilmuan Film dan Televisi yang bersumber pada konsep kearifan

budaya nusantara untuk membentuk insan Indonesia yang berkarakter, cerdas dan kolaboratif. Misi Program Program Studi S-1 Film dan Televisi adalah melaksanakan pendidikan, penelitian/kekaryaan seni dan pengabdian pada masyarakat, mendinamisasi kehidupan seni-budaya nusantara dalam bentuk produk kreatif Film dan Televisi, melaksanakan tata kelola yang profesional dan akuntabel, dan mempublikasikan informasi keilmuan yang akurat dan terpercaya.

Profil Lulusan

1. **Pengkaji Bidang Film dan Televisi**; Lulusan yang mampu meneliti pada bidang film dan televisi yang menguasai konsep kearifan budaya nusantara.
2. **Pembuat Film**; Lulusan pembuat film yang mampu **mengembangkan** pemikiran serta praktik penciptaan karya seni berdasarkan kearifan budaya nusantara.
3. **Pembuat Program Televisi**; Lulusan pembuat program televisi yang mampu **mengembangkan** pemikiran serta praktik penciptaan karya seni berdasarkan kearifan budaya nusantara.
4. **Wirausaha Bidang Film dan Televisi**; Lulusan yang mampu menciptakan **lapangan** kerja dan wirausaha pada penyediaan produk dan jasa bidang film dan televisi.

Capaian Pembelajaran

1. Mampu mengimplementasikan pengetahuan di bidang film dan televisi untuk mengkaji dan membuat karya yang berbasis pada budaya Nusantara;
2. Mampu bekerja dalam tim untuk menerapkan teknik dan metode dalam bidang produksi film dan program televisidengan penuh tanggung jawab;
3. Mampu menyesuaikan diri untuk menggunakan teknologi mutakhir dalam menyelesaikan persoalan terkait bidang filmdan televisi secara individu maupun kelompok;
4. Mampu menerapkan prinsip-prinsip keselamatan dan kesehatan kerja di bidang produksi film atau program televisi dengan menjunjung tinggi etika kerja;

5. Mampu menerapkan etika dan norma akademik dalam bentuk publikasi karya ilmiah di bidang film dan televisi yang dapat didesiminasi;
6. Mampu mengaplikasikan penguasaan ilmu bidang film dan televisi dalam proyek kewirausahaan kecil dan menengah secara individu maupun kelompok dengan mengedepankansikap professional;
7. Mampu berkomunikasi efektif secara lisan dan tertulis.

Program Studi Fotografi

Deskripsi Program Studi

Program Studi S-1 Fotografi Fakultas Seni Rupa dan Desain, merupakan pusat unggulan kreativitas dan keilmuan dalam bidang fotografi yang bertujuan untuk membentuk insan Indonesia yang mandiri, cerdas, kompetitif, dan berkarakter dalam bidang fotografi. Selain itu Program Studi Fotografi juga bertujuan untuk menghasilkan Sarjana Seni dibidang penciptaan dan pengkajian seni fotografi. Melaksanakan tata kelola yang profesional dan akuntabel dan menghasilkan mahasiswa memiliki jiwa kewirausahaan dan profesionalisme yang mampu menjawab kebutuhan masyarakat dan mampu merespon perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi bidang seni fotografi.

Profil Lulusan

1. **Pengkarya**; menghasilkan lulusan berintegritas, menguasai pengetahuan teoritis dan berkompeten dalam menerapkan keterampilan fotografi sehingga mampu bekerja sebagai: fotografer profesional, seniman fotografi, pewarta foto, kreator konten visual, fasilitator dan konsultan fotografi yang didasarkan pada kearifan lokal dan budaya Nusantara.
2. **Pengkaji;** menghasilkan lulusan berintegritas dan berkompeten dalam menerapkan prinsip keilmuan serta memiliki daya analisis kuat sehingga mampu bekerja sebagai peneliti, penulis, kritikus dan kurator dalam bidang fotografi yang didasarkan pada kearifan lokal dan budaya Nusantara.

3. **Wirausaha**; menghasilkan lulusan berintegritas dan berkompeten dalam kewirausahaan dan pengelolaan peristiwa bidang fotografi sehingga mampu bekerja sebagai: event organizer fotografi, wirausahawan fotografi dan pengelola seni fotografi dengan dasar kearifan lokal dan budaya nusantara.

Capaian Pembelajaran

1. Mampu menerapkan prinsip-prinsip etika berdasarkan norma agama, hukum dan sosial berlandaskan nilai-nilai luhur budaya bangsa;
2. Menunjukkan kinerja efektif secara individu maupun sebagai anggota tim;
3. Berkomitmen pada etika dan tanggung jawab professional;
4. Mampu menganalisis, merencanakan, meneliti, dan menerapkan unsur-unsur fotografi sehingga dapat digunakan untuk pengembangan bidang fotografi;
5. Mampu memanfaatkan kemajuan ipteks untuk mengaplikasikan karya fotografi secara estetis, kreatif inovatif dan artistik berdasarkan etika dan kaidah ilmiah;
6. Mampu untuk mengkomunikasikan ide dan konsep fotografi melalui media tulisan, oral, gambar berikut tata pajang, model, dan piranti digital;
7. Mampu berkomunikasi secara efektif;
8. Mampu bekerjasama dalam tim, manajerial, leadership dan kewirausahaan dalam pengembangan industri kreatif di bidang fotografi.

Program Studi Seni Intermedia

Deskripsi Program Studi

Program Studi S1 Seni Intermedia ISI Surakarta, berperan sebagai pusat unggulan dalam penyelenggaraan bidang pendidikan keilmuan dan kreativitas Seni Intermedia yang berkarakter, cerdas, dan kompetitif, melalui pemikiran serta praktik penciptaan dan pengkajian karya yang lintas batas, menggabungkan berbagai media, melampaui pemahaman media seni yang sudah mapan berdasar pemikiran konseptual dengan pendekatan interdisipliner.

Profil Lulusan

Lulusan Program Studi Intermedia menguasai:

1. Produksi artistik dengan pendekatan interdisipliner
2. Kajian seni intermedia dengan pendekatan interdisipliner

Proyeksi karir lulusan program studi Intermedia:

1. Seniman Intermedia
2. Peneliti Seni Intermedia
3. Konsultan Artistik
4. Desainer Artistik

Capaian Pembelajaran

Pengkaji: peneliti yang fokus pada persoalan budaya visual.

1. Menguasai pengetahuan seni rupa kontemporer;
2. Menguasai pengetahuan medan seni rupa;
3. Menguasai pengetahuan dasar budaya visual;
4. Menguasai dasar-dasar pengetahuan gerak, bunyi, dan rupa;
5. Menguasai dasar-dasar ilmu seni intermedia Berbasis ruang dan waktu;
6. Menguasai pengetahuan alat, bahan dan teknik penciptaan karya seni intermedia;
7. Menguasai pengetahuan teknologi media;
8. Mampu mengaplikasikan teknologi informasi dan komunikasi untuk pengembangan apresiasi seni intermedia;
9. Mampu menyajikan karya seni intermedia dalam presentasi mandiri;
10. Mampu menerapkan enterpreneurship dalam pendistribusian karya seni intermedia;
11. Menguasai metodologi penelitian dengan pendekatan interdisipliner;
12. Mampu merumuskan proses kerja penciptaan seni intermedia ke dalam laporan ilmiah;
13. Mampu menulis publikasi ilmiah;
14. Mampu memahami praktik-praktik kerja seni intermedia dalam medan seni;
15. Mampu menganalisis fenomena dan praktik seni intermedia;
16. Mampu menganalisis fenomena dan praktik budaya visual.

Pencipta: mengembangkan pemikiran serta praktik penciptaan karya seni yang lintas batas, menggabungkan berbagai media, serta melampaui pemahaman seni media yang sudah mapan.

1. Menguasai pengetahuan seni rupa kontemporer;
2. Menguasai pengetahuan medan seni rupa;
3. Menguasai pengetahuan dasar budaya visual;
4. Menguasai dasar-dasar pengetahuan gerak, bunyi dan rupa;
5. Menguasai dasar-dasar ilmu seni intermedia Berbasis ruang dan waktu;
6. Menguasai pengetahuan alat, bahan dan teknik penciptaan karya seni intermedia;
7. Menguasai pengetahuan teknologi media;
8. Mampu mengaplikasikan teknologi informasi dan komunikasi untuk pengembangan apresiasi seni intermedia;
9. Menguasai konsep dasar penciptaan seni intermedia;
10. Mampu merancang dan menyajikan karya seni intermedia dalam pameran mandiri;
11. Mampu menerapkan enterpreneurship dalam pendistribusian karya seni intermedia;
12. Menguasai metodologi penelitian dengan pendekatan interdisipliner;
13. Mampu merumuskan proses kerja penciptaan seni intermedia ke dalam laporan ilmiah;
14. Mampu menulis publikasi ilmiah;
15. Mampu memahami praktik-praktik kerja seni intermedia dalam medan seni;
16. Mampu mengimplementasikan unsur gerak, unsur bunyi dan atau unsur rupa ke dalam seni intermedia;
17. Mampu mewujudkan gagasan dengan memanfaatkan teknologi analog dan digital dalam karya seni intermedia;
18. Mampu menciptakan karya seni intermedia dengan pendekatan interdisipliner.

Program Studi Desain Produk Industri

Deskripsi Program Studi

Program Studi S1 Desain Produk Industri adalah program studi strata satu (sarjana) merepresentasikan wadah pembelajaran yang eksklusif, diarahkan untuk memupuk kreativitas, inovasi, dan keahlian teknis. Dengan fokus pada keberlanjutan dan penghormatan terhadap kearifan lokal budaya nusantara, program ini bertujuan untuk menghasilkan desainer yang tidak hanya berdaya saing global tapi juga sensitif terhadap nilai-nilai sosial dan lingkungan.

Profil Lulusan

Keunggulan lain dari Program Studi S1 Desain Produk Industri adalah posisinya sebagai satu-satunya Program Studi di Indonesia yang tidak hanya fokus pada disiplin ilmu teknik dan desain produk industri saja namun juga mengedepankan nilai dan ekspresi budaya sebagai inti pengetahuan sebagai identitas bangsa. Kedekatan praktiknya, desain produk industri lekat dengan budaya lokal, sehingga peluang kerja bagi lulusannya terbuka luas.

Berdasarkan keunikan dan keunggulan program studi yang terangkum sedemikian rupa, maka lulusan Program Studi S1 Desain Produk Industri ISI Surakarta akan menguasai:

1. Produksi artistik dengan pendekatan interdisipliner.
2. Desain produk industri.
3. Teknik Produk Industri.
4. Manajemen Produk Industri.

Proyeksi karir lulusan Program Studi S1 Desain Produk Industri ISI Surakarta adalah:

1. Pengkaji desain produk industri.
2. Desainer produk industri
3. Konsultan desain
4. Pengembang produk
5. Creativepreneur

Capaian Pembelajaran
Pengkaji

1. Mampu menggunakan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam menyelesaikan masalah;
2. Mampu menerapkan Nilai-Nilai Artistik untuk menjadi insan yang bermartabat;
3. Memiliki wawasan ilmu pengetahuan di luar bidang studi yang dipelajarinya, terkait dengan *urban development* dan *urban lifestyle*;
4. Mampu menerapkan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan memperhatikan keseimbangan alam/lingkungan (*Sustainable Development*);
5. Memiliki jiwa kewirausahaan untuk mendorong kesejahteraan masyarakat;
6. Mampu meneliti, menentukan, mengintegrasikan, serta mengkomunikasikan beragam persoalan desain produk industri dalam kesatuan yang terintegrasi, meliputi : (1) kemampuan menerapan salah satu metoda penelitian kualitatif dengan tingkat kompleksitas rendah; (2) kemampuan mengabstraksi persoalan desain produk industri dalam bentuk diagram; (3) kemampuan dasar penggunaan perangkat analisis visual;
7. Mampu menghasilkan keragaman gagasan yang informatif pada media dua dimensi dan tiga dimensi, sebagai media komunikasi antara penggagas dan gagasannya, meliputi: (1) kualitas informasi dan nilai dari alternatif gagasan yang dihasilkan; (2) kuantitas informasi dan nilai dari alternatif gagasan yang dihasilkan;
8. Mampu menuangkan gagasan yang informatif pada media dua dimensi dan tiga dimensi sebagai media komunikasi antara penggagas dan kelompok kerja meliputi : (1) pengungkapan gagasan berupa alternatif dan pengembangan alternatif melalui thumbnail sketch, quick sketch, dan render sketch; (2) pengalaman yang terkait dengan pemilihan dan penggunaan media dan material untuk pengungkapan gagasan;

9. Mampu menuangkan gagasan sesuai dengan standar gambar produk mengacu pada salah satu ketetapan dari standar gambar produk secara internasional;
10. Mampu mengabstraksikan kualitas gagasan yang dihasilkan melalui tulisan dan bagan visual ditunjukkan melalui portfolio desain.

Pencipta

1. Mampu menggunakan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam menyelesaikan masalah;
2. Mampu menerapkan Nilai-Nilai Artistik untuk menjadi insan yang bermartabat;
3. Memiliki wawasan ilmu pengetahuan di luar bidang studi yang dipelajarinya, terkait dengan urban development dan urban lifestyle;
4. Mampu menerapkan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan memperhatikan keseimbangan alam/lingkungan (Sustainable Development);
5. Memiliki jiwa kewirausahaan untuk mendorong kesejahteraan masyarakat;
6. Mampu meneliti, menentukan, mengintegrasikan, serta mengkomunikasikan beragam persoalan desain produk industri dalam kesatuan yang terintegrasi, meliputi : (1) kemampuan menerapan salah satu metoda penelitian kualitatif dengan tingkat kompleksitas rendah; (2) kemampuan mengabstraksi persoalan desain produk industri dalam bentuk diagram; (3) kemampuan dasar penggunaan perangkat analisis visual;
7. Mampu menghasilkan keragaman gagasan yang informatif pada media dua dimensi dan tiga dimensi, sebagai media komunikasi antara penggagas dan gagasannya, meliputi: (1) kualitas informasi dan nilai dari alternatif gagasan yang dihasilkan; (2) kuantitas informasi dan nilai dari alternatif gagasan yang dihasilkan;
8. Mampu menuangkan gagasan yang informatif pada media dua dimensi dan tiga dimensi sebagai media komunikasi antara penggagas dan kelompok kerja meliputi : (1) pengungkapan

gagasan berupa alternatif dan pengembangan alternatif melalui thumbnail sketch, quick sketch, dan render sketch; (2) pengalaman yang terkait dengan pemilihan dan penggunaan media dan material untuk pengungkapan gagasan;

9. Mampu menuangkan gagasan sesuai dengan standar gambar produk mengacu pada salah satu ketetapan dari standar gambar produk secara internasional;
10. Mampu mengabstraksikan kualitas gagasan yang dihasilkan melalui tulisan dan bagan visual ditunjukkan melalui portfolio desain.

Program Studi Arsitektur

Deskripsi Program Studi

Program Studi S-1 Arsitektur Fakultas Seni Rupa dan Desain, mengembangkan pendidikan arsitektur yang berfokus pada perancangan dengan menekankan keseimbangan antara pendekatan desain, pelestarian budaya, dan pemanfaatan teknologi secara berkelanjutan. Program studi ini menawarkan pembelajaran yang menggabungkan nilai-nilai arsitektur vernakular dan kearifan lokal Nusantara dengan pemahaman arsitektur global, melalui pendekatan multidisipliner berbasis seni. Mahasiswa dipersiapkan untuk menjadi arsitek yang responsif, inovatif, dan mampu merancang lingkungan binaan yang kontekstual, estetis, dan berkelanjutan.

Profil Lulusan

1. **Arsitek Muda/Asisten Arsitek**: Sarjana Arsitektur yang mempunyai kemampuan merancang karya arsitektur dengan mengintegrasikan aspek seni, budaya, lingkungan dan sejarah dengan mempertimbangkan perilaku manusia dalam menjaga kelestarian dan keberlanjutan warisan budaya serta nilai-nilai lokal.
2. **Konsultan Arsitektur**: Sarjana Arsitektur yang dapat bekerja secara mandiri, memiliki pengetahuan bisnis terutama di bidang arsitektur, keahlian dalam analisis desain, pemahaman mendalam tentang peraturan bangunan, dan kemampuan

untuk memberikan solusi desain inovatif berdasarkan nilai-nilai lokal yang adaptif.

3. **Manajer Proyek**: Sarjana Arsitektur yang mampu bertanggung jawab atas perencanaan, pengorganisasian, dan pengawasan pelaksanaan proyek arsitektur dan lingkungan binaan dengan tetap menjaga kelestarian dan keberlanjutan warisan budaya dan nilai-nilai lokal
4. **Peneliti Arsitektur**: Sarjana Arsitektur yang mampu meneliti fenomena arsitektur berbasis masyarakat untuk menghasilkan solusi terhadap permasalahan lokal maupun global.

Capaian Pembelajaran:

1. Mampu menunjukkan integritas, sikap religius, bertanggung-jawab, dan berintegritas tinggi dalam praktik keprofesian arsitektur
2. Mampu menguasai teori, sejarah, filosofi, dan prinsip-prinsip desain arsitektur, termasuk arsitektur Nusantara, vernakular, serta mampu memahami perkembangan arsitektur global secara kritis dan kontekstual
3. Mampu menguasai prinsip dan penerapan teknologi bangunan, termasuk struktur, konstruksi, material, sistem mekanikal-elektrikal, dan utilitas bangunan, serta memahami penerapan teknologi berkelanjutan
4. Mampu memahami dinamika sosial budaya dan lingkungan, prinsip pelestarian warisan arsitektur, dan manajemen proyek dalam kaitannya dengan pembentukan ruang dan desain berbasis masyarakat
5. Mampu berpikir logis, kritis, dan kreatif dalam mengkaji dan menyelesaikan persoalan arsitektur, serta mampu mengkomunikasikan gagasan melalui media visual dan tulisan akademik secara profesional
6. Mampu berkomunikasi secara efektif dan berkolaborasi lintas disiplin, serta membangun jaringan kerja sama dengan masyarakat, institusi, dan industri kreatif secara nasional dan internasional
7. Mampu menyusun konsep perancangan arsitektur yang holistik dan kontekstual, melalui pendekatan partisipatif, humanistik,

dan interdisipliner yang menggabungkan nilai budaya lokal serta praktik-praktik perancangan global.

8. Mampu merancang arsitektur dan lingkungan binaan secara mandiri dan bertanggung jawab, dengan mengintegrasikan nilai-nilai lokal (vernakular, budaya, dan seni nusantara) serta mempertimbangkan isu-isu kontemporer seperti keberlanjutan, teknologi digital, dan inklusivitas sosial.
9. Mampu menerapkan teknologi dan perangkat digital arsitektur dengan berbagai media, termasuk *Building Information Modelling* (BIM) dan software desain lainnya, untuk mendukung proses perancangan, visualisasi, dan dokumentasi proyek arsitektur
10. Mampu menganalisis dan merancang kawasan, tapak, serta lanskap dengan mempertimbangkan kearifan lokal, potensi lingkungan, nilai sejarah, serta tantangan perubahan iklim dan kebutuhan masyarakat masa kini

Program Studi Senjata Tradisional Keris

Deskripsi Program Studi

Prodi D-4 Senjata Tradisional Keris merupakan unit pelaksana akademik formal yang berada di Fakultas Seni Rupa dan Desain. Penyelenggaraan Prodi didasarkan atas keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan tersurat pada SK. No. 147/E/O/2012. Program Studi Senjata Tradisional dan Keris memfokuskan diri pada ranah penciptaan seni keris dan senjata tradisional beserta kajian estetik maupun filosofisnya. Landasan yang digunakan dalam proses pendidikan adalah nilai-nilai luhur budaya bangsa Indonesia., dengan disertai wawasan terhadap terhadap dinamika zaman. Program Studi Senjata Tradisional dan Keris merupakan program pendidikan pada jenjang Diploma 4.

Profil Lulusan

1. **Kreator keris dan tosan aji**; lulusan yang berkompeten yang mampu melakukan aktivitas penciptaan karya keris dan tosan aji beserta kelengkapannya melalui penguasaan konsep, bahan-alat, serta teknik melalui tahapan perancangan karya, pembentukan, hingga tahap finishing karya keris dan tosan aji.

2. **Konservator Keris dan tosan aji**; lulusan yang berkompeten dalam melakukan aktivitas konservasi terhadap karya keris dan tosan aji melalui penguasaan pengetahuan dan keterampilan merestorasi, merawat, mereparasi, memodifikasi/adding value karya keris dan tosan aji.
3. **Artpreneur bidang Keris dan tosan aji**; lulusan yang mampu mendirikan, menjalankan dan mengembangkan kegiatan usaha dibidang ekonomi kreatif secara mandiri yang relevan dengan bidang keris dan tosan aji seperti pemilik galeri, artshop, museum, content creator.

Capaian Pembelajaran

1. Lulusan mampu mengaplikasikan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam berkarya seni keris maupun karya tosan aji nusantara lainnya beserta kelengkapannya dengan mengedepankan proses kekaryaan yang kreatif dan inovatif, yang dilandasi pada nilai-nilai budaya Nusantara, serta menunjukkan sikap dan karakter yang mencerminkan: ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, etika dan integritas, berbudi pekerti luhur, peka dan peduli terhadap masalah sosial dan lingkungan, menghargai perbedaan budaya dan kemajemukan, menjunjung tinggi penegakan hukum, mendahulukan kepentingan bangsa dan masyarakat luas, ekselensi, kepemimpinan yang kuat, sinergi, dan potensi lain yang dimiliki untuk mencapai hasil yang maksimal.
2. Lulusan mampu menguasai pengetahuan dan keterampilan dalam rangka mengaplikasikannya pada keahlian di bidang pelestarian karya keris dan tosan aji lainnya melalui keterampilan mendokumentasi, merestorasi, merawat, mereparasi, memodifikasi/adding value, serta mengkurasinya dengan mengedepankan sikap berfikir logis, kritis, sistematis dan inovatif.
3. Lulusan mampu menguasai pengetahuan dan keterampilan seni rupa, kesejarahan, dan wawasan keanekaragaman budaya di bidang keris maupun tosan aji secara luas berdasar pada sumber kekayaan nilai-nilai dan karakter budaya tradisi nusantara serta trend kebudayaan dunia dengan

mengedepankan sikap kreatif dan inovatif dalam mendukung upaya pemajuan kebudayaan bangsa.

4. Lulusan mampu mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan manajerial dalam wujud kegiatan enterpreneurship, penyelenggaraan event-event pameran, workshop, bursa, seminar, lokakarya, dll yang berkaitan dengan bidang keris maupun tosan aji lainnya.

Program Studi Desain Mode Batik

Deskripsi Program Studi

Program Studi D-4 Desain Mode Batik merupakan pelaksana akademik yang ada di Fakultas Seni Rupa dan Desain yang memfokuskan pada bidang penciptaan karya batik dan fesyen. Sebagai program vokasi Program Studi Desain Mode Batik menempatkan proporsi materi praktikum yang diajarkan lebih banyak dibandingkan teori dan jumlah SKS yang ditempuh setara dengan program jenjang Sarjana.

Profil Lulusan

1. **Fashion Designer** ; Perancang desain busana, desain asesoris busana dan rias busana, modeling, serta desain digital fashion. Sarjana Terapan Desain Mode Batik mampu menjadi perancang mode andal yang kreatif dan inovatif mengolah kain batik menjadi busana sesuai dengan trend fashion. Dibekali dengan kepekaan analisis industri mode dan mampu memanfaatkan perkembangan teknologi dalam merancang, material, teknik konstruksi busana, aksesoris. sampai pada manajemen event, tata artistik, make up, koreografi, dan dokumentasi mode.
2. **Batik Designer** ; Perancang batik, desain pengembangan batik, desain motif batik, serta desain digital batik. Sarjana Terapan Desain Mode Batik memiliki ketrampilan dalam menggabungkan tradisi budaya dengan inovasi modern dalam penciptaan karya batik. Memiliki pemahaman yang baik mengenai nilai-nilai filosofi, teknik dan proses dalam perwujudan karya batik

3. **Fashionpreneur** ; Wirausahawan desain mode batik, event planner, organizer batik dan fashion Sarjana Terapan Desain Mode Batik memiliki keterampilan kreatif dan inovatif, menggabungkan visi artistik dengan strategi manajemen bisnis yang kuat dalam merespon peluang pasar di bidang industri batik dan fashion.

Capaian Pembelajaran

1. Mampu menunjukkan sikap religius, bertaqwa, berperikemanusiaan, berbangsa dan bernegara, bertanggung jawab dalam merancang dan berwirausaha bidang batik dan fesyen, mampu menilai perbuatan baik atau buruk, mampu berbuat baik kepada sesama manusia dan lingkungan, mampu menjaga dan memanfaatkan alam, dan mampu bersosialisasi masyarakat dengan baik.
2. Mampu menerapkan dan mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan budaya dengan cara berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, nasionalisme dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila.
3. Mampu mengintegrasikan elemen dan prinsip desain, pengetahuan seni rupa dan desain, sejarah dan teori perancangan desain batik dan fesyen. dengan cara menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik.
4. Mampu menyusun konsep dan narasi perancangan karya desain mode batik berdasarkan metodologi, riset dan analisis yang terstruktur dengan menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika.
5. Mampu membuat karya desain mode batik secara sistemik dengan pemikiran kritis, terstruktur & konstruktif.
6. Mampu bekerja sama dalam tim kreatif event planner & organizer pameran batik & fashion show dengan memupuk rasa kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan.
7. Mampu mempresentasikan karya desain mode batik dengan baik, mengikuti perkembangan mode dan teknologi,

memahami hak kekayaan intelektual (HKI), dengan menjunjung tinggi etika, norma, hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara.

8. Mampu membangun jejaring, manajemen, kolaborasi dan evaluasi diri dalam kerja individu maupun kelompok. dengan menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri.
9. Mampu menganalisis gaya hidup budaya konsumen, menangkap peluang pasar, dengan semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan.

Program Studi Animasi

Deskripsi Program Studi

Prodi D-4 Animasi memiliki profil lulusan yang khas yaitu Kreator Animasi (Animation Creator), Pengarah Artistik Animasi (Art Director), Sutradara Animasi (Animation Director). Selain itu keunggulan Prodi D-4 Animasi ISI Surakarta adalah mengembangkan budaya Nusantara yang berciri khas Indonesia untuk menghasilkan karya animasi yang berdaya saing tinggi serta berkarakter.

Profil Lulusan

1. **Kreator Animasi**; profil yang menggambarkan lulusan memiliki kemampuan untuk membuat, mengarahkan dan melakukan supervise terhadap pekerjaanpekerjaan teknis yang menyangkut concept artist, storyboard artist, Perancang Model, Layout Artist, Penulis Naskah, Animator, dan Rigger.
2. **Art Director**; profil yang menggambarkan lulusan memiliki kemampuan atau kompetensi dalam penciptaan karakter IP (Intelectual Property) yang muncul dalam keseluruhan tampilan visual dalam karya animasi.
3. **Animation Director**; profil yang menggambarkan lulusan memiliki kemampuan dalam pengarahan teknik dan artistik animasi ke dalam tampilan audio visual animasi yang menghasilkan bentuk dan karakter animasi yang sesuai dengan penciri pada karya yang dibuat.

Capaian Pembelajaran

1. Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius;
2. Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika;
3. Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila;
4. Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggung jawabpada negara dan bangsa;
5. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain;
6. Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;
7. Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat danbernegara;
8. Menginternalisasi nilai, norma, dan etikaakademik;
9. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;
10. Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan;
11. Menguasai konsep teoritis secara mendalam tentang analisis citra visual (8 aspect of visual imaging analysis), teori komunikasi visual;
12. Menguasai konsep teoritis secara umum, prinsip, teknik, dan metodologi penciptaan karya, desain karakter, gestur bentuk, gestur gerak, penceritaan (story telling) dan sinematografi;
13. Menguasai konsep teoritis secara umum motion picture dan prinsip dasar animasi (12 basic principles of animation);
14. Menguasai konsep teoritis secara umum teknik menggambar, penerapan teknologi dan metode produksi;
15. Menguasai prinsip dan teknik aplikasi minimal tiga buah piranti lunak animasi;
16. Memahami pengetahuan faktual sejarah seni (art history), budaya Nusantara, folklore, dan seni rupa etnis;

17. Menguasai kemampuan dasar manual proses animasi yaitu menggambar danmodeling sculpture;
18. Menguasai pengetahuan perkembangan teknologi animasi terkini dan termaju;
19. Memiliki pemikiran logis, kritis,inovatif, bermutu, dan terukur dalam melakukan pekerjaan yang spesifik di bidang keahliannya serta sesuai dengan standar kompetensi kerja bidang yang bersangkutan;
20. Mampu menetapkan kinerja mandiri, bermutu dan terukur;
21. Mampu mengkaji kasus penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan bidang keahliannya dalam rangka menghasilkan prototype, prosedur baku, desain atau karya seni;
22. Mampu mengelaborasi hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk kertas kerja, spesifikasidesain, atau esai seni, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi;
23. Mampu menetapkan prosedur baku, spesifikasi desain, persyaratan keselamatan dan keamanan kerja dalam melakukan supervisi dan evaluasi pada pekerjaannya;
24. Mampu mengorganisasi jaringan kerja sama dan hasil kerja samadi dalam maupun di luar lembaganya.
25. Mampu mengorganisasikan tanggung jawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada dibawah tanggung jawabnya;
26. Mampu menguji kelompok kerja yang berada di bawah tanggung jawabnya dalam pengelolaan pembelajaran secara mandiri;
27. Mampu engorganisasikan dokumentasi, penyimpanan, pengamanan, dan penemuan kembali data untuk menjamin kesahihan dan pencegahan plagiasi. Memiliki pemikiran logis, kritis, inovatif, bermutu, dan terukur dalam melakukan pekerjaan yang spesifik di bidang keahliannya serta sesuai dengan standar kompetensi kerja bidang animasi;

28. Mampu memecahkan permasalahan komunikasi massa, edukasi atau hiburan melalui proses penciptaan karya animasi yang estetis dan inovatif;
29. Mampu menelaah karya animasi sesuai dengan aspek etis,historis, kultural, personal, kritikal, estetis, pragmatis, dan nilai tambah;
30. Mampu mentransfer pesan visual melalui proses penerjemahan ekspresi gerak;
31. Mampu menata rancangan produk animasi yang memiliki nilai jual dan pengakuan hak cipta (intellectual property) berlandaskan prinsip dasar desain dan teknologi dalam proses desain;
32. Mampu mengorganisasi perancangan bisnis model berbasis hak cipta (intellectual property) dalam desain karakter dan produksi animasi;
33. Mampu memilih piranti lunak yang sesuai untuk perancangan produk animasi;
34. Mampu melatih keterampilan Bahasa Inggris sebagai bahasa pendukung dalam berkomunikasi dan berkorespondensi dalam lingkungan global.

Program Studi Destinasi Pariwisata

Deskripsi Program Studi

Program Studi D4 Destinasi Pariwisata mempelajari bidang keahlian pariwisata berbasis budaya nusantara yang terdiri atas Perancangan Destinasi Pariwisata Alam, Perancangan Destinasi Pariwisata Budaya, Bisnis Industri Kreatif Destinasi Pariwisata, Arkeologi Pariwisata, Managemen Hospitality, Revitalisasi Pariwisata, Filsafat Masyarakat Jawa, Pariwisata Digital, Branding Destinasi Pariwisata, Perancangan Produksi Eksebisi Pariwisata.

Pendekatan pembelajaran menggunakan praktik dan diskusi teori berbasis kreatif inovatif dengan memanfaatkan Teaching Industry (TI) sebagai salah satu media pembelajaran dan berpusat pada mahasiswa. Teaching Industry ini dapat berbentuk program magang yang dapat diikuti oleh mahasiswa untuk belajar secara langsung di dunia industri pariwisata. Di dalam skema magang, TI dicanangkan terbagi menjadi

tiga kategori, yakni tingkat lokal, provinsi, dan nasional. Hal ini diharapkan agar lulusan memiliki pemahaman yang menyeluruh atas berbagai macam tantangan yang ada pada setiap level. Selain itu, TI juga berfungsi untuk mengukur keberhasilan kurikulum yang dimiliki oleh prodi.

Profil Lulusan

1. **Destination Tourism Manager**; profil lulusan Destination Tourism Manager mampu mengembangkan dan memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam mengelola destinasi pariwisata. Mereka mampu merencanakan, mengelola, dan mempromosikan destinasi secara efektif. Mereka memiliki pemahaman tentang industri pariwisata, pemasaran, pengelolaan sumber daya, serta kemampuan komunikasi dan kolaborasi yang baik.
2. **Perancang Kawasan Destinasi Wisata**; profil lulusan Perancang Kawasan Destinasi Wisata yang ahli dan mampu merencanakan dan mengembangkan destinasi pariwisata berbasis alam, kearifan lokal dan wawasan budaya nusantara berdasarkan pengetahuan tentang industri pariwisata, analisis pasar, dan kebutuhan wisatawan serta mampu memberikan rekomendasi perencanaan tata ruang, memberi konsultasi mengenai perancangan destinasi pariwisata, pengelolaan lingkungan, promosi pariwisata, dan pengembangan produk pariwisata.
3. **Pengusaha Bisnis Kreatif**; profil lulusan Pengusaha Bisnis Kreatif menguasai pengetahuan bisnis yang mumpuni dan keterampilan kreatif untuk mengembangkan ide-ide inovatif, kemampuan mengidentifikasi peluang, merancang strategi pemasaran yang kreatif, dan memiliki kemampuan komunikasi yang baik untuk menjalin kemitraan, menarik pelanggan, dan memimpin tim yang berbakat dalam menjalankan bisnis kreatif, serta menerapkannya dalam mendirikan serta mengelola bisnis kreatif kepariwisataan untuk memenuhi kebutuhan pasar yang berkembang pesat.
4. **Tourism Event Planner**; profil lulusan Tourism Event Planner dapat bekerja sebagai perencana event berbasis pariwisata,

baik secara mandiri atau pada organizer. Tourism Event Planner mampu merancang keseluruhan event dan memberikan solusi kepada seluruh stakeholder pariwisata dalam hal perencanaan dan pengembangan event pariwisata.

Capaian Pembelajaran

1. Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius;
2. Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika;
3. Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila;
4. Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggung jawab pada negara dan bangsa;
5. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain;
6. Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;
7. Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara;
8. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik;
9. Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri;
10. Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan;
11. Menerapkan/mengintegrasi kode etik dan perilaku kepariwisataan global (*tourism code of ethics, tourism code of conduct dari UN-WTO*) dan tetap berkepribadian Indonesia dalam tata kelola destinasi pariwisata;
12. Memahami pengetahuan dasar khasanah budaya jawa, sejarah pariwisata, ekosistem pariwisata, destinasi pariwisata, arkeologi, dan dasar manajemen;

13. Mengetahui dasar-dasar ilmu perancangan berbasis sosial budaya;
14. Menguasai pengetahuan perancangan landsekap, hukum lingkungan, dan subkultur;
15. Menguasai pengetahuan tentang alat, struktur, konstruksi konstruksi dan utilitas;
16. Mampu menguasai fungsi manajemen proyek;
17. Memahami pengetahuan indikasi geografis berbasis kekayaan intelektual;
18. Memahami pengetahuan studi kelayakan dalam manajemen proyek;
19. Menguasai konsep model destinasi pariwisata mencakup ekowisata, pariwisata budaya berdasar kajian budaya dalam konteks sosial;
20. Menguasai pengetahuan kekayaan intelektual komunal berbasis antropologi pariwisata;
21. Memahami pengetahuan dasar karakteristik destinasi pariwisata;
22. Menguasai dasar-dasar ilmu tata kelola hospitality dan pemasaran;
23. Menguasai dasar-dasar promosi destinasi pariwisata dan pemasaran hospitality;
24. Menguasai konsep ekonomi pariwisata dan strategi bisnis dengan memanfaatkan media digital;
25. Menguasai aspek artistik dalam tatakelola event dan inventaris;
26. Mampu merencanakan dan melaksanakan riset terapan terkait tata kelola dan pengembangan destinasi pariwisata;
27. Memahami obyek kajian pariwisata dan system operasinya;
28. Menguasai pengatahuan dasar asuransi dan pajak;
29. Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, inovatif, bermutu, dan terukur dalam melakukan pekerjaan yang spesifik di bidang keahliannya serta sesuai dengan standar kompetensi kerja bidang yang bersangkutan;
30. Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu dan terukur;
31. Mampu mengkaji kasus penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai

humaniora sesuai dengan bidang keahliannya dalam rangka menghasilkan prototype, prosedur baku, desain atau karya seni; menyusun hasil kajiannya dalam bentuk laporan akhir dan skripsi;

32. Mampu mengambil keputusan secara tepat berdasarkan prosedur baku, spesifikasi desain, persyaratan keselamatan dan keamanan kerja dalam melakukan supervisi dan evaluasi pada pekerjaannya;
33. Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja sama dan hasil kerja sama di dalam maupun di luar lembaganya;
34. Mampu bertanggung jawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggung jawabnya;
35. Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri;
36. Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi;
37. Mengembangkan dan memelihara jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya;
38. Mampu menganalisis, mengevaluasi dan mempresentasikan fenomena dalam ruang lingkup sosiologi pariwisata;
39. Mampu menerapkan aspek artistik dalam fotografi, videografi, aplikasi 2D & 3D, dan presentasi;
40. Mampu menerapkan semangat kewirausahaan dan etika profesi;
41. Mampu menganalisis dan mengevaluasi fenomena pariwisata dan mempresentasikan dalam laporan akhir;
42. Mampu menerapkan strategi manajemen sumber daya manusia dalam organisasi;
43. Mampu menulis karya ilmiah;
44. Mampu merencanakan dan melaksanakan riset terapan terkait perancangan destinasi pariwisata;
45. Mampu menjalankan fungsi perencanaan organisasi;

46. Mampu menyajikan rancangan destinasi pariwisata (alam, budaya) secara inovatif dan sistemik pada tugas akhir;
47. Mampu menerapkan keahlian berbahasa secara efektif dalam mempresentasikan rancangan destinasi pariwisata kepada public;
48. Mampu menulis publikasi karya ilmiah terapan;
49. Mampu menerapkan teori-teori media sebagai dasar tata kelola destinasi pariwisata.

SEBARAN MATA KULIAH
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN

PROGRAM STUDI KRIYA

SEMESTER I

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241470101101	Agama	2	T
2	241470101102	Pancasila	2	T
3	241470101104	Bahasa Indonesia	2	T
4	241470201101	Bahasa Inggris	3	T
5	241470401101	Sosiologi Seni	2	T
6	241470401102	Tinjauan Kriya	3	T
7	241470302101	Matra Nusantara	3	P
8	241470402101	Ornamen Geometrik-Organik	3	P
	JUMLAH SKS		**20**	

SEMESTER II

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241470101103	Kewarganegaraan	2	T
2	241470401103	Studium Generale	3	T
3	241470401104	Sejarah Seni Nusantara	3	T
4	241470402102	Ornamen Tradisi Nusantara	3	P
5	241470402103	Kriya Kayu Dasar	3	P
6	241470402104	Tatah Sungging Wayang	3	P
7	241470402105	Batik	3	P
	JUMLAH SKS		**20**	

SEMESTER III

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241470201103	Wawasan Budaya Nusantara	3	T
2	241470201102	Estetika Nusantara	3	T
3	241470401105	Kuratorial	2	T
4	241470401106	Ergonomi	2	T
5	241470402106	Menggambar Bentuk	3	P
6	241470402107	Kriya Kayu Tradisi	3	P
7	241470402108	Kriya Kulit Aksesoris	3	P
8	241470402109	Makrame	3	P
	JUMLAH SKS		**22**	

SEMESTER IV

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241470401107	Semiotika	2	T
2	241470401108	Etika Profesi-HaKI	2	T
3	241470401109	Kritik Seni	2	T
4	241470401110	Field Work	3	T-P
5	241470402110	Bagan Teknik	3	P
6	241470402111	Kriya Logam Dua Dimensi	3	P
7	241470402112	Wayang Beber Tradisi	3	P
8	241470402113	Ekplorasi Keramik	3	P
	JUMLAH SKS		**21**	

SEMESTER V

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241470401111	Filsafat Seni	2	T
2	241470401112	Pengetahuan Desain Produk	2	T
3	241470401113	Studi Pasar	2	T-P
4	241470401114	Pengantar Proyek Penelitian	3	T-P
5	241470402114	Komputer Desain 2 D	3	P
6	241470402115	Kriya Logam Tiga Dimensi	3	P
7	241470402116	Wayang Beber Eksplorasi	3	P
8	241470402117	Keramik Fungsional	3	P
	JUMLAH SKS		**21**	

SEMESTER VI

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241470202101	Kewirausahaan	3	T-P
2	241470401115	Manajemen Produksi Kriya	2	T
3	241470402118	Komputer Desain 3 D	3	P
4	241470402119	Dokumentasi Multimedia	3	P
5	241470401116	Metodologi Penelitian Ilmiah *	3	T
	241470401117	Metodologi Penelitian Artistik *		
6	241470402120	Kriya Kayu Terapan **	4	P
	241470402121	Kriya Kulit Fesyen **		
	241470402122	Tapestri **		
	241470402123	Kriya Logam Terapan **		
	241470402124	Wayang Beber Terapan **		
	241470402125	Keramik Mixmedia **		
	JUMLAH SKS		**18**	

** Mata kuliah pilihan minat jalur TA (Tugas Akhir)*

*** Mata kuliah pilihan minat utama*

SEMESTER VII

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241470401118	Seminar	2	T
2	241470202102	Kuliah Kerja Nyata	4	P
3	241470402126	Eksperimen Kreatif	3	P
4	241470402127	Kriya Kayu Ekspresi **	4	P
	241470402128	Kriya Kulit Ekspresi **		
	241470402129	Tenun **		
	241470402130	Kriya Logam Ekspresi **		
	241470402131	Wayang Beber Kontemporer **		
	241470402132	Keramik Ekspresi **		
5	241470402133	Topeng Nusantara ***	3	P
	241470402134	Tosan Aji ***		
	241470402135	Desain Busana ***		
	241470402136	Seni Cetak ***		
	241470402137	Jewellery ***		
	JUMLAH SKS		**16**	

** *Mata kuliah pilihan minat utama*
*** *Mata kuliah pilihan umum*

SEMESTER VIII

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241470402999	Tugas Akhir	6	T-P
	JUMLAH SKS		**6**	

PROGRAM STUDI SENI MURNI

SEMESTER I

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241490401101	Sejarah Seni Rupa	3	T
2	241490401102	Sejarah Seni Rupa Indonesia	3	T
3	241490401103	Pengetahuan Seni Rupa	3	T
4	241490101102	Pancasila	2	T
5	241490302101	Matra Nusantara	3	P
6	241490402101	Sketsa Dasar	3	P
7	241490402102	Gambar Alam Benda	3	P
JUMLAH SKS			**20**	

SEMESTER II

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241490101101	Agama	2	T
2	241490402103	Sketsa Murni	3	P
3	241490402104	Nirmana Trimatra	3	P
4	241490402105	Gambar Flora dan Fauna	3	P
5	241490402106	Seni Lukis Dasar	3	P
6	241490402107	Seni Grafis Dasar	3	P
7	241490402108	Seni Patung Dasar	3	P
JUMLAH SKS			**20**	

SEMESTER III

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241490401104	Filsafat Seni	3	T
2	241490402109	Teknologi Media	3	P
3	241490401105	Manajemen Seni	3	T
4	241490401106	Sosial Humaniora	3	T
5	241490402110	Gambar Manusia	3	P
6	241490202101	Kewirausahaan	3	P
7	241490402111	Seni Lukis Realis *	5	P
	241490402112	Seni Grafis Cetak *		P
	241490402113	Seni Patung *Modelling* *		P
JUMLAH SKS			**23**	

* *Mata Kuliah Pilihan Minat*

SEMESTER IV

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241490201103	Wawasan Budaya Nusantara	3	T
2	241490401107	Medan Seni Rupa	3	T
3	241490401108	Mural	4	T
4	241490402114	Teknik Seni Rupa Etnik	3	P
5	241490201101	Bahasa Inggris	3	T
6	241490402115	Seni Lukis Eksplorasi Teknik *	5	P
	241490402116	Seni Grafis Cetak Dalam *		P
	241490402117	Seni Patung Casting *		P
JUMLAH SKS			**21**	

* *Mata Kuliah Pilihan Minat*

SEMESTER V

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241490401109	Kritik Seni	3	T
2	241490201102	Estetika Nusantara	3	T
3	241490402118	Seni Eksperimental	3	P
Pengkajian Seni				
4	241490401110	Metodologi Penelitian Kualitatif	4	T
5	241490401111	Teori Seni dan Budaya	4	T
Penciptaan Seni				
6	241490401112	Metodologi Penciptaan Seni Murni	3	T
7	241490402119	Seni Lukis Eksplorasi Konsep*	5	P
	241490402120	Seni Grafis Cetak Saring*		
	241490402121	Seni Patung Subtraktif*		
8	241490501101	Seni Lukis Potret **	3	T
9	241490502101	Seni Keramik **	3	P
10	241490502102	Seni Batik **	3	P
11	241490502103	Ilustrasi Naratif **	3	P
JUMLAH SKS			**20**	

* *Mata Kuliah Pilihan Minat*

** *Mata Kuliah Pilihan*

SEMESTER VI

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241490401113	Semiotika	3	T
2	241490402122	Seni Murni Aplikatif	4	P
3	241490101103	Kewarganegaraan	2	T
Pengkajian Seni				
4	241490401114	Penulisan Proposal Penelitian	4	T
5	241490401115	Arsip dan Dokumentasi Seni	4	T
Penciptaan Seni				
6	241490401116	Penulisan Proposal Penciptaan Seni	3	T

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
7	241490402123	Seni Lukis Konseptual*	5	P
	241490402124	Seni Grafis Eksplorasi*		
	241490402125	Seni Patung Konstruktif*		
8	241490502104	Fotografi Seni **	3	P
9	241490502105	Psikologi Seni **	3	P
10	241490502106	Konservasi Karya **	3	P
11	241490502107	*Face and Body Painting* **	3	P
JUMLAH SKS			**20**	

* *Mata Kuliah Pilihan Minat*

** *Mata Kuliah Pilihan*

SEMESTER VII

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241490401117	Seminar	3	T
2	241490202102	Kuliah Kerja Nyata	4	P
3	241490101104	Bahasa Indonesia	2	T
4	241490401118	Komunikasi Publik	3	T
Pengkajian Seni				
5	241490401119	Penulisan Seni Murni	5	T
Penciptaan Seni				
6	241490402126	Penciptaan Karya Seni Murni (Lukis) *	5	P
	241490402127	Penciptaan Karya Seni Murni (Grafis) *		
	241490402128	Penciptaan Karya Seni Murni (Patung) *		
JUMLAH SKS			**17**	

* *Mata Kuliah Pilihan Minat*

SEMESTER VIII

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241490202999	Tugas Akhir (Skripsi/Kekaryaan Seni)	6	P
JUMLAH SKS			**6**	

PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR

SEMESTER I

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241500101104	Bahasa Indonesia	2	T
2	241500401101	Sejarah Desain Interior	3	T
3	241500401102	Sejarah Seni Rupa dan Kebudayaan Indonesia	3	T
4	241500401103	Interior Nusantara	3	T
5	241500302101	Matra Nusantara	3	P
6	241500402101	Menggambar	3	P
7	241500401104	Gambar Teknik	3	T
	JUMLAH SKS		**20**	

SEMESTER II

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241500402102	Aksesori Interior	3	P
2	241500401105	Teknik Dasar Mebel	3	T
3	241500201101	Bahasa Inggris	3	T
4	241500401106	Estetika Barat	2	T
5	241500401107	Teknologi Material	3	T
6	241500401108	Ergonomi	3	T
7	241500401109	Sosiologi Desain	3	T
	JUMLAH SKS		**20**	

SEMESTER III

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241500401110	Metodologi Penelitian	3	T
2	241500201102	Estetika Nusantara	3	T
3	241500401111	Utilitas Interior	3	T
4	241500402103	Ornamen	3	P
5	241500401112	Konstruksi Interior	3	T

6	241500401113	Metode Desain	2	T
7	241500402104	Interior Rumah Tinggal	4	P
8	241500201103	Wawasan Budaya Nusantara	3	T
	JUMLAH SKS		**24**	

SEMESTER IV

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241500401114	Metodologi Riset Interior	3	T
2	241500402105	Komputer Desain	3	P
3	241500401115	Tata Cahaya	3	T
4	241500402106	Interior Publik	4	P
5	241500401116	Tinjauan Panggung Pertunjukan	3	T
6	241500401117	Teknologi Panggung	3	T
7	241500401118	Kapita Selekta Budaya Nusantara	2	T
8	241500401119	Pertamanan	3	T
	JUMLAH SKS		**24**	

SEMESTER V

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241500101102	Pancasila	2	T
2	241500401120	Etika Profesi dan HAKI	3	T
3	241500402107	Manajemen Proyek	4	P
4	241500402108	Komputer 3D Animasi	4	P
5	241500402109	Desain Mebel	4	P
6	241500402110	Interior Bangunan Konservasi	4	P
7	241500202101	Kewirausahaan	3	P
	JUMLAH SKS		**24**	

SEMESTER VI

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241500101101	Agama	2	T
2	241500101103	Kewarganegaraan	2	T

3	241500401121	Dramaturgi	2	T
4	241500401122	Seminar dan Kolokium	4	T
5	241500401123	Properti Panggung	4	T
6	241500402111	Interior Panggung Pertunjukan	4	P
	JUMLAH SKS		**18**	

SEMESTER VII

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241500402112	Kerja Profesi	4	P
2	241500202102	KKN	4	P
	JUMLAH SKS		**8**	

SEMESTER VIII

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241500402999	Tugas Akhir	6	P
	JUMLAH SKS		**6**	

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

SEMESTER I

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241510101101	Agama	2	T
2	241510101104	Bahasa Indonesia	2	T
3	241510302101	Matra Nusantara	3	P
4	241510401101	Teori Dasar DKV	2	T
5	241510401102	Psikologi Komunikasi	3	T
6	241510402101	Menggambar Dasar	2	P
7	241510401103	Fotografi Dasar	2	T
8	241510401104	Videografi	2	T
9	241510401105	Sosiologi Desain	2	T
	JUMLAH SKS		**20**	

SEMESTER II

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241510101102	Pancasila	2	T
2	241510401106	Komputer Grafis	3	T
3	241510401107	Creative Thinking	3	T
4	241510401108	Metode Penelitian	3	T
5	241510402102	Menggambar Organik	2	P
6	241510401109	Identitas Visual	2	T
7	241510401110	Komputasi Dasar	2	T
8	241510401111	Tipografi	3	T
	JUMLAH SKS		**20**	

SEMESTER III

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241510201102	Estetika Nusantara	3	T
2	241510202101	Kewirausahaan	3	P
3	241510401112	Riset DKV	2	T
4	241510402103	Fotografi Desain	3	P
5	241510401113	Manajemen Industri Kreatif	3	T
6	241510401114	Reproduksi Grafika	2	T
7	241510401115	Penulisan Konten	3	T
8	241510402104	Ilustrasi Naratif*	4	P
9	241510402105	Desain Propaganda*		
10	241510402106	Desain Generatif*		
	JUMLAH SKS		**23**	

* *Mata Kuliah Pilihan*

SEMESTER IV

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241510101103	Kewarganegaraan	2	T
2	241510201103	Wawasan Budaya Nusantara	3	T
3	241510201101	Bahasa Inggris	3	T
4	241510401116	Uji Desain	2	T
5	241510402107	Animasi	4	P
6	241510402108	Desain Karakter dan IP	4	P
7	241510402109	Desain Branding	2	P
8	241510502101	Grafis Kemasan dan Visual Merchandising*	4	P
9	241510502102	Desain Periklanan*		
10	241510502103	Realitas Lanjut*		
	JUMLAH SKS		**24**	

* *Mata Kuliah Pilihan*

SEMESTER V

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241510401117	Tinjauan DKV	3	T
2	241510401118	Antropologi Visual	3	T
3	241510401119	Komunikasi, Informasi, dan Edukasi	3	T
4	241510401120	Semiotika Komunikasi Visual	2	T
5	241510502104	Ilustrasi Sekuensial*	3	P
6	241510502105	Periklanan Audio Visual*		
7	241510502106	Desain Aset Game*		
8	241510502107	Media Baru**	3	P
9	241510502108	Boardgame**		
10	241510502109	Desain Permodelan 3D**		
11	241510502110	Desain Media Interaktif**		
12	241510502111	Desain Grafis Bergerak**		
13	241510502112	Tipografi Aplikatif**		
14	241510501101	Wawasan Riset dan Proyek Desain***	3	
15	241510501102	Analisis dan Sintesis Desain***	2	
16	241510501103	Perancangan Solusi Desain***	3	
17	241510501104	Prototipe Proyek Desain***	4	
18	241510501105	Evaluasi dan Validasi Desain***	3	
19	241510501106	Laporan Proyek Desain***	5	
	JUMLAH SKS		**20**	

** Wajib Memilih 2 dari matakuliah yang disediakan*

*** Wajib Memilih 2 dari matakuliah yang disediakan*

**** Yang memilih MBKM di Semester V*

SEMESTER VI

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241510401121	Kapita Selekta DKV	2	T
2	241510401122	Kritik Desain	2	T
3	241510501107	Metode Penelitian Penciptaan DKV*	3	T
4	241510501108	Metode Penelitian Pengkajian DKV*		
5	241510401123	Kajian Media DKV	3	T
6	241510502113	Desain Grafis Lingkungan*	4	P
7	241510502114	Desain Periklanan Digital*		
8	241510502115	Pengalaman Pengguna dan Desain Antarmuka*		
9	241510502116	Folklore**	3	T
10	241510502117	Etnografi Pemasaran**		
11	241510502118	Portofolio**		P
12	241510502119	Automasi Desain Digital**		
13	241510502120	Desain Eksperimental**		
14	241510502121	Rancang Bangun Game**		
15	241510501109	Pengelolaan Sosial dan Kepemimpinan ***	3	
16	241510501110	Wawasan Sumber Daya DKV ***	2	
17	241510501111	Industri Kreatif DKV ***	3	
18	241510501112	Komunikasi dan Multikulturalisme***	4	
19	241510501113	Tata Kelola DKV ***	3	
20	241510501114	Presentasi DKV ***	5	
	JUMLAH SKS		**20**	

* *Mata Kuliah tersebut diambil berdasarkan jalur peminatan lulusan*

** *Mata Kuliah tersebut diambil berdasarkan ketertarikan mahasiswa, wajib memilih* 2

*** *Mata Kuliah ini hanya diambil oleh mahasiswa yang memilih MBKM di semester 6*

SEMESTER VII

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241510402110	Seminar DKV	4	P
2	241510402111	Kuliah Kerja Profesi	5	P
3	241510202102	Kuliah Kerja Nyata	4	P
	JUMLAH SKS		**13**	

SEMESTER VIII

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241510402999	Tugas Akhir	6	P
	JUMLAH SKS		**6**	

PROGRAM STUDI FILM DAN TELEVISI

SEMESTER I

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241480401101	Sejarah Film	2	T
2	241480401102	Teknologi Audio Visual	2	T
3	241480401103	Apresiasi Seni Tradisi	2	T
4	241480302101	Matra Nusantara	3	P
5	241480101102	Pancasila	2	T
6	241480101104	Bahasa Indonesia	2	T
7	241480401104	Etika Profesi, HKI dan Regulasi Film dan TV	3	T
8	241480401105	Folklor dan Penceritaan	3	T
	JUMLAH SKS		**19**	

SEMESTER II

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241480201103	Wawasan Budaya Nusantara	3	T
2	241480201102	Estetika Nusantara	3	T
3	241480401106	Pengarahan Pemeran	2	T
4	241480401107	Perancangan Kreatif	2	T
5	241480401108	Manajemen Produksi Film dan Program Televisi	2	T
6	241480402101	Penulisan Skenario	3	P
7	241480402102	Sinematografi Drama	3	P
8	241480402103	Tata Cahaya	2	P
	JUMLAH SKS		**20**	

SEMESTER III

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241480401109	Antropologi Visual	2	T
2	241480401110	Estetika Film dan Televisi	3	T
3	241480402104	Tata Rias dan Busana	2	P
4	241480402105	Penyutradaraan Film Drama	3	P
5	241480402106	Perancangan Film Drama	3	P
6	241480402107	Tata Suara Film dan Televisi	3	P
7	241480402108	Editing Drama	3	P
8	241480401111	Metode Penelitian	2	T
9	241480401112	Metode Penciptaan	2	T
	JUMLAH SKS		**23**	

SEMESTER IV

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241480402109	Teknik Riset Lapangan *	3	P
2	241480402110	Eksperimentasi Karya *		P
3	241480402111	Tata Artistik Film Drama	2	P
4	241480402112	Perancangan Program Televisi	3	P
5	241480402113	Sinematografi Non Drama	3	P
6	241480402114	Editing Non Drama	3	P
7	241480201101	Bahasa Inggris	3	T
8	241480402115	Produksi Film Drama	4	P
9	241480101101	Agama	2	T
10	241480402116	Penyutradaraan Program Televisi	3	P
	JUMLAH SKS		**23**	

SEMESTER V

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241480402117	Tata Artistik Program Televisi	2	P
2	241480401113	Ekonomi Politik Media	2	T
3	241480401114	Sosiologi Film dan Televisi	2	T

4	241480401115	Budaya dan Media	2	T
5	241480401116	Studi Khalayak	2	T
6	241480401117	Semiotika	2	T
7	241480401118	Jurnalistik	3	T
8	241480402118	Produksi Program Televisi	4	P
9	241480402119	Riset dan Penyutradaraan Dokumenter	3	P
	JUMLAH SKS		**22**	

SEMESTER VI

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241480101103	Kewarganegaraan	2	T
1	241480202101	Kewirausahaan	3	P
2	241480501101	Seminar Penelitian *	3	T
3	241480501102	Seminar Penciptaan*		T
4	241480401119	Manajemen Usaha dan Digitalpreneur	3	T
5	241480401120	Kritik dan Kuratorial	3	T
6	241480402120	Animasi Grafis	2	P
7	241480402121	Produksi Dokumenter	4	P
	JUMLAH SKS		**23**	

SEMESTER VII

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241480402122	Kuliah Kerja Profesi	4	P
2	241480202102	KKN	4	P
	JUMLAH SKS		**8**	

SEMESTER VIII

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241480402999	Tugas Akhir	6	P
	JUMLAH SKS		**6**	

* *Pilihan Minat Utama Tugas Akhir (pilih salah satu)*

PROGRAM STUDI FOTOGRAFI

SEMESTER I

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241520101101	Agama	2	T
2	241520302101	Matra Nusantara	3	P
3	241520401101	Sejarah Fotografi	3	T
4	241520402101	Studi Cahaya	2	P
5	241520402102	Komputer Grafis	2	P
6	241520402103	Kamar Gelap	3	P
7	241520402104	Fotografi Dasar	3	P
8	241520101104	Bahasa Indonesia	2	T
	JUMLAH SKS		**20**	

SEMESTER II

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241520401102	Sosiologi Seni	2	T
2	241520401103	Psikologi Persepsi	2	T
3	241520402105	Komposisi Fotografi	2	P
4	241520201101	Bahasa Inggris	3	T
5	241520201103	Wawasan Budaya Nusantara	3	T
6	241520402106	Rekayasa Fotografi Digital	3	P
7	241520402107	Fotografi Studio	3	P
8	241520401104	Filsafat Seni	2	T
	JUMLAH SKS		**20**	

SEMESTER III

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241520201102	Estetika Nusantara	3	T
2	241520401105	Studi Literatur	2	T
3	241520402108	Fotografi Still Life	3	P
4	241520402109	Fotografi Arsitektur	3	P

5	241520401106	Teori Komunikasi	2	T
6	241520402110	Cetak Media	3	P
7	241520401107	Antropologi Seni	2	T
8	241520101103	Kewarganegaraan	2	T
9	241520401108	Metodologi Penelitian	3	T
	JUMLAH SKS		**23**	

SEMESTER IV

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241520401109	Semiotika Visual	3	T
2	241520402111	Fotografi Jurnalistik	3	P
3	241520402112	Fotografi Bawah Air	3	P
4	241520401110	Kajian Teori Fotografi	3	T
5	241520402113	Pengarah Fotografi	3	P
6	241520401111	Metode Penulisan Ilmiah	3	T
7	241520101102	Pancasila	2	T
	JUMLAH SKS		**20**	

SEMESTER V

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
2	241520402114	Etnofotografi	3	P
3	241520401112	Kritik Fotografi	3	T
4	241520202101	Kewirausahaan	3	P
5	241520401113	Manajemen Seni	3	T
6	241520401114	Teori Kritis	2	T
7	241520402115	Aplikasi Teknologi Fotografi	3	P
8	241520401115	Folklore	3	T
	JUMLAH SKS		**20**	

SEMESTER VI

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241520401116	Etika Profesi Dan HKI	2	T
2	241520402116	Fotografi Eksperimental	3	P
3	241520402117	Portofolio Dan Presentasi	2	P
4	241520401117	Kuratorial	3	T
5	241520401118	Digital Entrepreneurship	3	T
6	241520501101	Metode Penelitian Artistik *	3	T
7	241520501102	Metode Penelitian Pengkajian *		T
8	241520402118	Fotografi Dokumenter	4	P
	JUMLAH SKS		**20**	

* *Mata Kuliah Pilihan Minat Utama*

SEMESTER VII

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241520502101	Proyek Fotografi *	4	P
2	241520502102	Riset Lapangan *		P
3	241520402119	Kuliah Kerja Profesi	4	P
4	241520401119	Seminar	3	T
5	241520202102	KKN	4	P
	JUMLAH SKS		**15**	

* *Mata Kuliah Pilihan Minat Utama*

SEMESTER VIII

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241520402999	Tugas Akhir	6	P
	JUMLAH SKS		**6**	

PROGRAM STUDI SENI INTERMEDIA

SEMESTER I

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241560401101	Estetika	3	T
2	241560401102	Sejarah Seni Rupa	3	T
3	241560402101	Gambar Objek	3	P
4	241560302101	Matra Nusantara	3	P
5	241560401103	Pengetahuan Dasar Medium	4	T
6	241560402102	Seni Berbasis Digital	4	P
		JUMLAH SKS	**20**	

SEMESTER II

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241560402103	Gambar Kerja	3	P
2	241560402104	Nirmana Tri Matra	3	P
3	241560402105	Obyek dan Ruang	3	P
4	241560201101	Bahasa Inggris	3	T
5	241560402106	Fotografi	3	P
6	241560401104	Dasar-dasar logika	2	T
7	241560401105	Pengantar Seni Performans	3	T
		JUMLAH SKS	**20**	

SEMESTER III

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241560401106	Metodologi Penciptaan Seni	3	T
2	241560401107	Semiotika	3	T
3	241560402107	Seni Performans	4	P
4	241560401108	Teori Poskolonial dalam Seni	3	T
5	241560402108	Editing Audio Visual	3	P

6	241560402109	Videografi	4	P
7	241560401109	Dasar-dasar etika	2	T
8	241560101104	Bahasa Indonesia	2	T
		JUMLAH SKS	**24**	

SEMESTER IV

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241560402110	Animasi	3	P
2	241560401110	Metodologi Penelitian	3	T
3	241560401111	Pengantar Budaya Visual	3	T
4	241560401112	Medan Seni Intermedia	2	T
5	241560402111	Seni Video	4	P
6	241560401113	Kritik Seni	3	T
7	241560401114	Tinjauan Seni Intermedia	3	T
8	241560201102	Estetika Nusantara	3	T
		JUMLAH SKS	**24**	

SEMESTER V

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241560401115	Dasar-dasar Kuratorial Seni Intermedia	4	T
2	241560202101	Kewirausahaan	3	P
3	241560101102	Pancasila	2	T
4	241560402112	Seni Instalasi	4	P
5	241560401116	Manajemen Produksi	3	T
6	241560401117	Apresiasi Seni Intermedia	3	T
7	241560401118	Publikasi Seni	2	T
		JUMLAH SKS	**21**	

SEMESTER VI

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241560101101	Agama	2	T
2	241560201103	Wawasan Budaya Nusantara	3	T
3	241560401119	Seminar	3	T
4	241560402113	Seni Intermedia	4	P
5	241560101103	Kewarganegaraan	2	T
6	241560401120	Manajemen Peristiwa Seni	4	T
7	241560401121	Penulisan Proposal Tugas Akhir Skripsi	3	T
	241560401122	Penulisan Proposal Tugas Akhir Karya		
	JUMLAH SKS		**21**	

SEMESTER VII

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241560202102	KKN	4	P
2	241560402114	Kajian Studio	4	P
		JUMLAH SKS	**8**	

SEMESTER VII

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241560402999	Tugas Akhir	6	P
		JUMLAH SKS	**6**	

PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK INDUSTRI

SEMESTER I

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241570401101	Pengetahuan Material	2	T
2	241570402101	Sketsa Desain	3	P
3	241570401102	Pengantar Budaya Produk	2	T
4	241570401103	Mekanika Teknik Produk	3	T
5	241570401104	Teori dan Sejarah Desain Industri	2	T
6	241570402102	Gambar Proyeksi	3	P
7	241570402103	Komputer Desain 2D	2	P
8	241570302101	Matra Nusantara	3	P
	JUMLAH SKS		**20**	

SEMESTER II

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241570401105	Ergonomi Produk	3	T
2	241570401106	Kreativitas Humanitas Produk	2	T
3	241570402104	Gambar Teknik	3	P
4	241570401107	Semantika Produk	2	T
5	241570402105	Komputer Desain 3D	2	P
6	241570401108	Desain Berkelanjutan	2	T
7	241570401109	Kekayaan Intelektual Desain	2	T
8	241570401110	Studi Perilaku Konsumen	2	T
9	241570401111	Eksperimen Sumber Daya Genetik	2	T
	JUMLAH SKS		**20**	

SEMESTER III

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241570402106	Gambar Konstruktif	3	P
2	241570401112	Metodologi Penelitian	2	T
3	241570402107	Desain Produk Apparel	4	P

4	241570202101	Kewirausahaan	3	P
5	241570401113	Rekayasa Produk Terapan	3	T
6	241570401114	Tinjauan Desain	2	T
7	241570402108	Desain Kemasan	3	P
	JUMLAH SKS		**20**	

SEMESTER IV

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241570401115	Desain Produk Digital	3	T
2	241570402109	*Modelling dan Prototyping*	4	P
3	241570401116	Manajemen Desain	2	T
4	241570401117	Metodologi Desain	2	T
5	241570402110	Desain Produk Barang Bawaan	4	P
6	241570401118	Psikologi Desain	2	T
7	241570402111	Fotografi Produk	3	P
	JUMLAH SKS		**20**	

SEMESTER V

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241570402112	Desain Produk Perabot	4	P
2	241570201102	Estetika Nusantara	3	T
3	241570402113	Product Design Engineering Model	4	P
4	241570401119	Studi Kelayakan Produk	3	T
5	241570201101	Bahasa Inggris	3	T
6	241570401120	Seminar Desain	3	T
7	241570101101	Agama	2	T
	JUMLAH SKS		**22**	

SEMESTER VI

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241570402114	Desain Fasilitas Publik	4	P
2	241570401121	Kolokium Pra Tugas Akhir	3	T
3	241570401122	Pemasaran Digital	3	T
5	241570401123	Novelty Produk	2	T
6	241570101104	Bahasa Indonesia	2	T
7	241570401124	Teknik Presentasi	2	T
8	241570101102	Pancasila	2	T
	JUMLAH SKS		**18**	

SEMESTER VII

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241570101103	Kewarganegaraan	2	T
2	241570201103	Wawasan Budaya Nusantara	3	T
3	241570401125	Teknik Manufaktur Produk	2	T
4	241570202102	Kuliah Kerja Nyata	4	P
5	241570501101	Kritik Desain*	3	T
	241570501102	Urban Craft*		
	241570501103	Budaya Kreatif Urban*		
6	241570501104	Desain Display*	3	T
	241570501105	Desain Action Figure*		
	241570501106	Desain Peralatan Musik Pertunjukan*		
7	241570402115	Kerja Profesi	4	P
	JUMLAH SKS		**21**	

* *Mata Kuliah Pilihan, mahasiswa pilih satu dari tiga mata kuliah yang disediakan.*

SEMESTER VIII

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241570402999	Tugas Akhir	6	P
	JUMLAH SKS		**6**	

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

SEMESTER I

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241590402101	Gambar Teknik Komunikasi Arsitektur	4	P
2	241590401101	Pengantar Arsitektur	3	T
3	241590401102	Sejarah Arsitektur	3	T
4	241590401103	Arsitektur Vernakular Indonesia	3	T
5	241590201104	Wawasan Budaya Nusantara	2	T
6	241590302101	Matra Nusantara	3	P
7	241590101103	Pancasila	2	T
		JUMLAH SKS	20	

SEMESTER II

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241590402102	Studio Perancangan Arsitektur Dasar	4	P
2	241590402103	Matra Nusantara 3D	3	P
3	241590401104	Teori Arsitektur	3	T
4	241590401105	Teknologi Material Alam	3	T
5	241590402104	Dokumentasi Arsitektur Vernakular	3	P
6	241590201101	Estetika Nusantara	2	T
7	241590101101	Bahasa Indonesia	2	T
		JUMLAH	**20**	

SEMESTER III

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241590402105	Studio Perancangan Arsitektur Rumah Tinggal	4	P
2	241590402106	Struktur Konstruksi Dasar	3	P
3	241590401106	Metode Perencanaan dan Perancangan Arsitektur	3	T
4	241590401107	Utilitas Arsitektur	3	T
5	241590401108	Teknologi Material Buatan	3	T
6	241590401109	Arsitektur Vernakular Asia	3	T

7	241590401111	Interior Exterior	2	T
8	241590201102	Kewirausahaan	2	T
		JUMLAH	**23**	

SEMESTER IV

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241590402107	Studio Perancangan Arsitektur Publik	4	P
2	241590402108	Arsitektur Digital	4	P
3	241590402109	Struktur Konstruksi Bangunan Bertingkat	3	P
4	241590401112	Filsafat Ilmu Pengetahuan	3	T
5	241590401113	Kekayaan Intelektual	2	T
6	241590401114	Psikologi dan Perilaku Spasial	3	T
7	241590401115	Arsitektur Vernakular Dunia	3	T
8	241590201103	Bahasa Inggris	2	T
		JUMLAH	**24**	

SEMESTER V

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241590402110	Studio Perancangan Arsitektur Terpadu	4	P
2	241590402111	Perancangan Tapak	4	P
3	241590401116	Manajemen Proyek	3	T
4	241590401117	Pelestarian dan Konservasi Arsitektur	3	T
5	241590401118	Sosiologi Arsitektur	2	T
6	241590101104	Kewarganegaraan	2	T
7	241590101102	Agama	2	T
		JUMLAH	**20**	

SEMESTER VI

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241590402112	Studio Perancangan Tematik	4	P
2	241590401119	Kritik Arsitektur	2	T
3	241590401120	Metodologi Penelitian Arsitektur	3	T
4	241590401121	Arsitektur Berkelanjutan dalam Lingkungan Binaan	3	T
5	241590401122	Kriya Arsitektur Vernakular	2	T
6	241590401123	Etika dan Profesionalisme Arsitektur	2	T
7	241590401124	Arsitektur Neo-Vernakular	3	T
		JUMLAH	**19**	

SEMESTER VII

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241590401125	Seminar Proposal	4	T
2	241590402113	Kuliah Kerja Profesi	4	P
3	241590202101	Kuliah Kerja Nyata	4	P
		JUMLAH SKS	**12**	

SEMESTER VIII

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241590402999	Tugas Akhir	6	P
		JUMLAH SKS	6	

PROGRAM STUDI SENJATA TRADISIONAL KERIS

SEMESTER I

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241530101104	Bahasa Indonesia	2	T
2	241530401101	Ilmu Teknologi Bahan	3	T
3	241530201103	Wawasan Budaya Nusantara	3	T
4	241530401102	Museologi	3	T
5	241530402101	Ornamen Nusantara	3	P
6	241530302101	Matra Nusantara	3	P
7	241530401103	Kapita Selekta Keris dan Tosan Aji	3	T
	JUMLAH SKS		**20**	

SEMESTER II

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241530101101	Agama	2	T
2	241530201101	Bahasa Inggris	3	T
3	241530402102	Menggambar Bentuk	3	P
4	241530401104	Industri Kreatif	2	T
5	241530402103	Studio seni Tempa Dasar Pamor Keris	4	P
6	241530401105	Sejarah Seni Nusantara	3	T
7	241530402104	Teknik Pengelasan dan Fabrikasi logam	3	P
	JUMLAH SKS		**20**	

SEMESTER III

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241530201102	Estetika Nusantara	3	T
2	241530402105	Komputer Desain	3	P
3	241530402106	Warangka Keris	3	P
4	241530401106	Manajemen Seni	2	T
5	241530402107	Studio Seni Tempa Pamor Keris dan Dhapur Lurus	4	P

6	241530401107	Etika Profesi dan Hak Cipta	3	T
7	241530101102	Pancasila	2	T
	JUMLAH SKS		**20**	

SEMESTER IV

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241530402108	Pendhok Keris	3	P
2	241530402109	Hulu/deder keris	3	P
3	241530401108	Studi Pasar	3	T
4	241530401109	Filsafat Jawa	3	T
5	241530401110	Riset dan Penulisan Ilmiah	2	T
6	241530402110	Studio Seni Tempa Pamor Keris dan Dhapur luk	4	P
7	241530101103	Kewarganegaraan	2	T
8	241530502101	Visual Merchandising*	3	P
9	241530502102	Asesoris dan Busana Adat Nusantara*		P
	JUMLAH SKS		**20**	

SEMESTER V

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241530402111	Seni Perhiasan	3	P
2	241530402112	Metode Reproduksi Seni	3	P
3	241530401111	Metode penciptaan Seni	2	T
4	241530401112	Kuratorial	2	T
5	241530402113	Mendhak Selut Keris	3	P
6	241530402114	Studio Eksplorasi Seni Tempa Pamor Keris	4	P
7	241530202101	Kewirausahaan	3	P
8	241530502103	Seni Ukir Kayu*	3	P
9	241530502104	Seni Ukir logam*		P
	JUMLAH SKS		**20**	

SEMESTER VI

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241530402115	Pasunggingan dan Seni Rupa Etnik	3	P
2	241530401113	Tangguh Keris	3	T
4	241530402116	Desain properti display tosan aji	3	P
5	241530402117	Studio Seni Tempa Pamor dan Keris Tinatah	4	P
6	241530402118	Konservasi Keris dan Tosan Aji	3	P
7	241530502105	Seni Ukir Kulit*	3	P
8	241530502106	Seni Batik*		P
	JUMLAH SKS		**16**	

SEMESTER VII

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241530402119	Kerja Profesi	4	P
2	241530401114	Seminar	3	T
3	241530402120	Eksperimen Kreatif	4	P
4	241530402121	Dokumentasi dan Multimedia	3	P
5	241530402122	Studio Keris Kontemporer	4	P
6	241530202102	KKN	4	P
	JUMLAH SKS		**22**	

SEMESTER VIII

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241530402999	Tugas Akhir	6	P
	JUMLAH SKS		**6**	

**mata kuliah pilihan (pilih salah satu, boleh dimabil di smt IV, V, atau VI)*

PROGRAM STUDI DESAIN MODE BATIK

SEMESTER I

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241540402101	Teknik Pewarnaan batik	3	P
2	241540402102	Fesyen Dasar	3	P
3	241540402103	Nirmana	3	P
4	241540402104	Gambar Model	3	P
5	241540402105	Ornamen Nusantara	3	P
6	241540201102	Estetika Nusantara	3	T
7	241540401101	Sejarah Fesyen	2	T
	JUMLAH SKS		**20**	

SEMESTER II

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241540402106	Batik Tulis	3	P
2	241540402107	Ilustrasi Fesyen	3	P
3	241540402108	Desain Motif Batik Digital	3	P
4	241540402109	Konstruksi Dasar Busana	3	P
5	241540402110	Rias Busana Tradisional	3	P
6	241540402111	Fesyen Tradisi Nusantara	3	P
7	241540401102	Sejarah Batik	2	T
	JUMLAH SKS		**20**	

SEMESTER III

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241540202101	Kewirausahaan	3	P
2	241540402112	Fesyen Glamor	3	P
3	241540402113	Batik Cap	3	P
4	241540402114	Fotografi Fesyen	3	P
5	241540402115	Desain Fesyen Digital	3	P
6	241540402116	Rias Busana Modern	3	P

7	241540401103	Teknologi Tekstil	2	T
8	241540401104	Analisis Konsumen dan Pasar	2	T
	JUMLAH SKS		**22**	

SEMESTER IV

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241540402117	Batik Lukis	3	P
2	241540402118	Fesyen *Ready to Wear*	3	P
3	241540402119	Fesyen *Art Wear*	3	P
4	241540402120	Videografi Fesyen	3	P
5	241540401105	Digital Marketing	2	T
6	241540401106	Gaya Hidup dan Budaya Konsumen	2	T
7	241540402121	Struktural Desain dan makrame	3	P
8	241540402122	Teknologi Batik	3	P
9	241540401107	Manajemen *Event*	2	T
	JUMLAH SKS		**24**	

SEMESTER V

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241540402123	Fesyen Adi Busana	3	P
2	241540401108	Sejarah Seni Rupa Indonesia	3	T
3	241540402124	Aksesoris Fesyen	3	P
4	241540402125	Batik Eksplorasi	3	P
5	241540101104	Bahasa Indonesia	2	T
6	241540101101	Agama	2	T
7	241540402126	Tata Artistik Fesyen	3	P
8	241540401109	Etika Profesi & HKI	3	T
	JUMLAH SKS		**22**	

SEMESTER VI

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241540401110	Teknik Presentasi	2	T
2	241540402127	Eksperimen Kreatif	3	P
3	241540201101	Bahasa Inggris	3	T
4	241540402128	Perhiasan dan Pengemasan	3	P
5	241540201102	Pancasila	2	T
6	241540101103	Kewarganegaraan	2	T
7	241540401111	Metode Penciptaan	2	T
8	241540201103	Wawasan Budaya Nusantara	3	T
	JUMLAH SKS		**20**	

SEMESTER VII

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241540401112	Seminar	2	T
2	241540402129	Kerja Profesi	4	P
3	241540202102	Kuliah Kerja Nyata	4	P
	JUMLAH SKS		**10**	

SEMESTER VIII

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241540402999	Tugas Akhir	6	P
	JUMLAH SKS		**6**	

PROGRAM STUDI ANIMASI

SEMESTER I

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241550101101	Agama	2	T
2	241550101102	Pancasila	2	T
3	241550201101	Bahasa Inggris	3	T
4	241550302101	Matra Nusantara	3	P
5	241550401101	Creative Thinking	3	T
6	241550402101	Menggambar Dasar	3	P
7	241550401102	Sejarah Animasi	2	T
8	241550401103	Folklor Nusantara	2	T
	JUMLAH SKS		**20**	

SEMESTER II

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241550101103	Kewarganegaraan	2	T
2	241550101104	Bahasa Indonesia	2	T
3	241550402102	Sinematografi	3	P
4	241550402103	Gambar Digital	3	P
5	241550402104	Dasar Animasi	3	P
6	241550402105	Penulisan Naskah Cerita Animasi	3	P
7	241550401104	Manajemen Produksi Animasi	3	T
	JUMLAH SKS		**19**	

SEMESTER III

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241550202101	Kewirausahaan	3	P
2	241550201103	Wawasan Budaya Nusantara	3	T
3	241550402106	Studi Akting	3	P

4	241550402107	Storyboard dan Animatic	3	P
5	241550402108	Desain Aset dan Lingkungan Animasi	4	P
6	241550402109	Pemodelan	4	P
	JUMLAH SKS		**20**	

SEMESTER IV

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241550201102	Estetika Nusantara	3	T
2	241550402110	Kecerdasan Buatan	4	P
3	241550402111	Pose dan Gestur Animasi	4	P
4	241550402112	Rigging	4	P
5	241550402113	Pascaproduksi	4	P
	JUMLAH SKS		**19**	

SEMESTER V

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241550502101	Pengembangan Cerita Animasi Serial*	4	P
2	241550502102	Visual Effect *	4	P
3	241550502103	Animasi Interaktif *	4	P
4	241550502104	Desain Aset Game *	4	P
5	241550502105	Animasi Simulasi *	4	P
	JUMLAH SKS		**20**	
6	241550501101	Kemampuan Adaptasi **	4	
7	241550501102	Komunikasi dan Kerjasama Tim **	4	
8	241550501103	Empati dan Kecerdasan Emosional **	4	
9	241550501104	Kewirausahaan Sosial **	4	
10	241550501105	Kepemimpinan Inklusif **	4	
	JUMLAH SKS		**20**	

** Mata Kuliah Pilihan*

*** yang memilih MBKM di semester 5*

SEMESTER VI

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241550402114	Metodologi Riset Terapan	4	P
2	241550502106	Animasi Ekspresi dan Gerak Bibir*	4	P
3	241550502107	Pemrograman*	4	P
4	241550502108	Augmented Reality*	4	P
5	241550502109	Animasi Eksperimental*	4	P
	JUMLAH SKS		**20**	
6	241550402114	Metodologi Riset Terapan	4	P
7	241550501106	Pemecahan Masalah Kompleks **	4	
8	241550501107	Inovasi dan Pemikiran Desain **	4	
9	241550501108	Pengambilan Keputusan Efektif **	4	
10	241550501109	Etika Profesional **	4	
	JUMLAH SKS		**20**	

* *Mata Kuliah Pilihan*

** *yang memilih MBKM di semester 6*

SEMESTER VII

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241550202102	Kuliah Kerja Nyata (KKN)	4	P
2	241550402115	Seminar Proposal	4	P
3	241550402116	Perencanaan Animasi	4	P
4	241550402117	Pembangunan Animasi	4	P
5	241550402118	Pengujian Animasi	4	P
	JUMLAH SKS		**20**	

SEMESTER VIII

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241550402999	Tugas Akhir	6	P
	JUMLAH SKS		**6**	

PROGRAM STUDI DESTINASI PARIWISATA

SEMESTER I

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241580401101	Pengantar Pariwisata	3	T
2	241580401102	Pengantar Manajemen	2	T
3	241580201102	Estetika Nusantara	3	T
4	241580401103	Sosiologi Pariwisata	3	T
5	241580401104	Pengantar Budaya dan Media	3	T
6	241580401105	Filsafat Masyarakat Jawa	3	T
7	241580401106	Dasar Perancangan Destinasi Pariwisata	3	T
	JUMLAH SKS		**20**	

SEMESTER II

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241580401107	Arkeologi Pariwisata	3	T
2	241580402101	Manajemen Inventaris	3	P
3	241580201103	Wawasan Budaya Nusantara	3	T
4	241580401108	Pajak dan Asuransi	2	T
5	241580401109	Manajemen SDM DMO	4	T
6	241580302101	Matra Nusantara	3	P
7	241580401110	Sejarah Pariwisata	2	T
	JUMLAH SKS		**20**	

SEMESTER III

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241580401111	Pemasaran Destinasi Pariwisata	3	T
2	241580402102	Analisis Gambar Teknik	4	P
3	241580401112	Branding Destinasi Pariwisata	3	T
4	241580202101	Kewirausahaan	3	P

5	241580401113	Pariwisata Berkelanjutan	3	T
6	241580402103	Analisis Struktur Konstruksi dan Utilitas	4	P
	JUMLAH SKS		**20**	

SEMESTER IV

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241580401114	Pariwisata Digital	3	T
2	241580402104	Komputer Desain	3	P
3	241580402105	Analisis Lansekap	3	P
4	241580101104	Bahasa Indonesia	2	T
5	241580402106	Presentation Skills	3	P
6	241580401115	Manajemen Proyek	4	T
7	241580402107	Bahasa Jawa	2	P
	JUMLAH SKS		**20**	

SEMESTER V

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241580502101	Perancangan Destinasi Pariwisata Alam*	4	P
2	241580502102	Manajemen Hospitality*		P
3	241580402108	Perencanaan Keuangan Pariwisata	4	P
4	241580101101	Agama	2	T
5	241580101102	Pancasila	2	T
6	241580402109	Perancangan *Produksi Eksebisi Pariwisata*	4	P
7	241580402110	Tata Kelola Operasional Pariwisata	4	P
	JUMLAH SKS		**20**	

** Mata Kuliah Pilihan*

SEMESTER VI

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241580502103	Perancangan Destinasi Pariwisata Budaya*	4	P
2	241580502104	Pemasaran Hospitality*		P
3	241580401116	Kekayaan Intelektual Kepariwisataan	3	T
4	241580401117	Manajemen Strategik DMO	3	T
5	241580401118	Revitalisasi Pariwisata	3	T
6	241580402111	Kerja Profesi	4	P
7	241580201101	Bahasa Inggris	3	T
	JUMLAH SKS		**20**	

** Mata Kuliah Pilihan*

SEMESTER VII

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241580501101	Metodologi Penelitian Terapan*	3	T
2	241580501102	Metodologi Desain*		
3	241580202102	KKN	4	P
4	241580401119	Bahasa Mandarin	3	T
5	241580101103	Kewarganegaraan	2	T
6	241580401120	*English for Tourism Development*	3	T
7	241580402112	Seminar Destinasi Pariwisata	3	P
	JUMLAH SKS		**18**	

** Mata Kuliah Pilihan*

SEMESTER VIII

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	T/P
1	241580402999	Proyek Akhir	6	P
	JUMLAH SKS		**6**	

BAB VI
PASCASARJANA
INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA

Permenristekdikti No. 17 tahun 2016 menegaskan, Pascasarjana ISI Surakarta bertugas melaksanakan pendidikan magister dan doktor untuk bidang ilmu multidisiplin. Program Studi Seni Program Magister dan Program Studi Seni Program Doktor diarahkan pada penguasaan sikap akademik, pengetahuan dan keterampilan seni yang bersifat integratif didukung keterampilan umum maupun keterampilan khusus. Keterampilan umum meliputi penguasaan dalam penerapan *adêg-adêg* atau paradigma penciptaan maupun pengkajian seni. Keterampilan khusus mencakup kemampuan menghasilkan karya ilmiah atau karya seni (atau desain) yang kreatif, inovatif, original, dan kontekstual, yang dipresentasikan di hadapan komunitas profesional dan akademik.

Pascasarjana ISI Surakarta menerapkan konsep sekaligus sistem pembelajaran *Dewaruci*. Garis-garis besar sistem pembelajaran *Dewaruci* adalah sebagai berikut.

1. Memposisikan mahasiswa sebagai subjek utama dalam pembelajaran, bukan sebagai objek.
2. Memacu mahasiswa untuk melakukan pengembaraan budaya guna mendapatkan pengalaman, pengetahuan, problema-problema budaya di masyarakat sekaligus cara pemecahannya.
3. Memotivasi mahasiswa untuk bekerjasama dan bekerja bersama dengan masyarakat dalam lokus budayanya.
4. Mengutamakan materi, konsep, metodologi, dan pendekatan yang digali dari akar budaya (bangsa) Nusantara dan pengalaman empirik sebagai alternatif teori dan metodologi yang sudah ada, di samping mendorong tumbuh dan berkembangnya metodologi yang cocok untuk meneliti, mencipta seni budaya Nusantara maupun kesenian sejenis.

Garis-garis besar sistem pembelajaran *Dewaruci* tersebut dirumuskan berdasarkan pokok-pokok pikiran sebagi berikut.

1. Kemajemukan asal, bidang, etnis, dan latar belakang sosio kultural mahasiswa serta jenis seni budaya di Indonesia sebagai kekuatan.
2. Belum banyak tersedia metodologi ataupun konsep keilmuan dan penciptaan seni yang cocok untuk seni Nusantara, maka pengalaman empirik para empu seni Nusantara dijadikan andalan dalam membedah berbagai masalah seni.
3. Hasil penelitian dan penciptaan seni Nusantara seharusnya dikembalikan lagi kepada pemiliknya, yaitu masyarakat, agar dunia kehidupan kesenian masyarakat Nusantara mengalami kemajuan.
4. Kesenian dan ilmu pengetahuan merupakan dua dunia yang semakin maya batasnya, oleh karena itu keduanya harus saling menunjang dan melengkapi.
5. Kesenian dan seniman Indonesia sudah semestinya menjadi subjek bukan sekedar objek dari suatu bidang tertentu ataupun kepentingan bangsa lain.

PROGRAM STUDI SENI PROGRAM MAGISTER

Program Studi

Pascasarjana ISI Surakarta menyelenggarakan Program Studi Seni Program Magister berdasarkan Surat Keputusan Kemristekdikti Nomor 1050/KPT/I/2019 tentang Perubahan Nama Program Studi Penciptaan dan Pengkajian Seni Program Magister Menjadi Program Studi Seni Program Magister dan Program Studi Penciptaan dan Pengkajian Seni Program Doktor Menjadi Program Studi Seni Program Doktor pada Institut Seni Indonesia Surakarta. Program Studi Seni Program Magister ISI Surakarta memiliki dua jalur yaitu jalur Pengkajian Seni dan jalur Penciptaan Seni. Kedua jalur tersebut terbuka untuk minat dalam bidang musik, tari, teater, fotografi, film, seni rupa, desain interior, desain komunikasi visual, dan animasi.

Visi:
Mengembangkan ilmu pengetahuan praktis dan teoritis seni berbasis kearifan budaya Nusantara untuk menumbuhkan akademisi, creator dan menejer profesional yang adaptif terhadap fenomena budaya global.

Misi:

1. Memposisikan mahasiswa sebagai subjek utama dalam pembelajaran, bukan sebagai objek.
2. Memacu mahasiswa melakukan pengembaraan budaya guna mendapatkan pengalaman, pengetahuan, problema-problema budaya di masyarakat sekaligus cara pemecahannya.
3. Memotivasi mahasiswa untuk bekerjasama dan bekerja bersama dengan masyarakat dalam lokus budayanya.
4. Mengutamakan materi, konsep, metodologi, dan pendekatan yang digali dari akar budaya (bangsa) Nusantara dan pengalaman empirik untuk mendorong tumbuh dan kembangnyametode penelitian dan penciptaan seni.

5. Memposisikan karya seni dan karya ilmiah demi kemaslahatan dalam dinamika kebudayaan dan kebijakan melalui pengabdian kepada masyarakat.
6. Mengelola program studi secara transparans, akuntabel, bertanggungjawab, mandiri, dan adil, serta mengembangkan jejaring untuk bersinergi dengan perguruan tinggi lain, masyarakat, dan pemerintah dalam menyelenggarakan kegiatan tri-dharma perguruan tinggi di bidang penciptaan dan pengkajian seni.

Tujuan:

Menghasilkan lulusan yang;

a. Mampu memposisikan seni budaya Nusantara sebagai sumber inspirasi kreativitas dan ilmu-ilmu seni.
b. Kreatif dan mandiri dalam mengembangkan dan memutakhirkan ilmu pengetahuan seni dengan cara menguasai paradigma, metode dan kaidah ilmu disertai keterampilan penerapannya.
c. Mampu memecahkan permasalahan di bidang seni dan budaya berdasarkan keahlian ilmu seni melalui penelitian dan penciptaan seni.

Profil Lulusan

Magister Seni yang mampu mengembangkan peran sebagai:

1. akademisi di bidang penciptaan dan pengkajian seni,
2. peneliti seni yang menguasai bermacam perspektif yang bersifat inter atau multidisipliner, dan
3. kreator di bidang seni yang memiliki *adêg-adêg* dalam pengembangan aktivitas kreatif.
4. praktisi profesional di bidang seni (komposer, koreografer, sutradara, produser, fotografer, konsultan, pengelola industri kreatif dan lain-lain) yang adaptif terhadap fenomena budaya mutakhir.
5. menejer bidang-bidang seni budaya, yang mampu merumuskan pendekatan dan pemecahan masalah dengan penalaran ilmiah.

Capaian Pembelajaran

Setiap lulusan program studi seni program magister memiliki capaian pembelajaran sebagai berikut:

A. Sikap
   1. Memiliki nasionalisme dan rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa dengan menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain.
   2. Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan, taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara.
   3. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik, serta bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri.
   4. Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, kewirausahaan, dan semangat bekerjasama.

B. Pengetahuan
   1. Menguasai *adêg-adêg* (kaidah) ilmiah atau penciptaan seni Nusantara.
   2. Menguasai pengetahuan, konsep, teori, dan metode yang bersifat mono/multi/interdisiplin dalam disiplin kajian dan penciptaan seni.
   3. Menguasai pengetahuan, konsep, teori, dan metode terapan dalam disiplin kajian dan penciptaan seni untuk menemukan solusi terhadap issue-issue yang ada di masyarakat.

C. Ketrampilan Umum
   1. Mampu merancang dan melaksanakan penelitian dalam derajat eksploratif dan kritis untuk dipublikasikan pada level nasional/ internasional.
   2. Mampu mengembangkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan kreatif dalam penciptaan seni (atau desain) melalui penelitian ilmiah dalam bentuk tesis, tesis karya seni dan karya seni.

3. Mampu menyusun ide dan argumen artistik argumen ilmiah dalam pertemuan-pertemuan akademis.
4. Mampu mengembangkan jejaring bekerjasama dengan berbagai pihak untuk kemajuan pengetahuan dan praktik seni.

D. Ketrampilan Khusus
1. Mampu menghasilkan publikasi ilmiah yang menunjukkan kebaharuan dan/atau solusi dalam bidang seni.
2. Mampu menghasilkan karya seni atau desain yang mengandung kebaharuan atau menawarkan solusi atas issue tertentu.

PENDIDIKAN DAN PENGAJARAN

Sistem Penerimaan Mahasiswa

Syarat Melamar

Pelamar Mahasiswa Pascasarjana Program Magister ISI Surakarta harus memenuhi persyaratan sebagai berikut.

1. Memiliki ijazah Sarjana atau Sarjana Terapan dari Institut Seni, Sekolah Tinggi Seni, Fakultas Seni dari Institut atau Universitas, atau bidang ilmu lain.
2. Mempunyai kemampuan akademik yang cukup untuk menempuh pendidikan Program Magister yang dilihat melalui seleksi.
3. Mendapatkan rekomendasi dari dua orang dosen yang berderajat Magister yang berpangkat Lektor Kepala; atau dosen yang berderajat doktor.
4. Mengajukan proyeksi keinginan berisi:
   a. alasan mengikuti pendidikan Program Magister dengan jalur yang dipilih.
   b. harapan yang diinginkan dari pendidikan Program Magister.
5. Menunjukkan surat izin belajar dari lembaga asal bagi yang sudah bekerja.
6. Membayar biaya pendaftaran.

Prosedur Melamar

1. Calon mahasiswa mendaftar dan mengunggah dokumen persyaratan pendukung secara online pada laman **http://sipadu.isi-ska.ac.id/pmb-pps**.
   a. Ijasah dan transkrip akademik Sarjana atau Sarjana Terapan yang telah disahkan pihak yang berwenang.
   b. Surat rekomendasi dari pihak yang mengetahui kemampuan akademik calon (Pembimbing Akademik (PA) atau dosen pembimbing skripsi).
   c. Daftar riwayat hidup (c*urriculum vitae*), mencakup data diri, riwayat pendidikan, pekerjaan, dan karya ilmiah atau karya seni (jika ada), mohon dilengkapi no HP, email, Alamat Rumah Lengkap untuk pemberitahuan jadwal dan pengumuman hasil.
   d. Surat ijin belajar tertulis dari instansi tempat bekerja (bagi yang sudah bekerja).
   e. Surat keterangan sehat dari dokter.
   f. Surat keterangan jaminan sanggup membiayai studinya sampai selesai (bermeterai Rp 10.000,-).
   g. Rancangan Proposal untuk penulisan Tesis atau Proposal Penciptaan Karya Seni.
   h. Sertifikat nilai Bahasa Inggris (TOEFL ITP/TOEFL Internasional, atau Sertifikat dari Pusat Bahasa Perguruan Tinggi dengan ranking APT "A/Unggul") dengan Skor minimum 400.
   i. Pelamar warga Negara Asing (WNA), selain memenuhi persyaratan di atas, wajib menyerahkan surat izin yang disahkan oleh Kedutaan Besar atau Konsulat Jenderal R.I. di negara asal pelamar dan dapat berbahasa Indonesia.
   j. Semua berkas diunggah pada laman **http://sipadu.isi-ska.ac.id/pmb-pps**.
2. Calon mahasiswa membayar biaya pendaftaran sebesar **Rp 500.000,-** di **Bank Mandiri** dengan menuliskan **Nama** dan **Nomor Pendaftaran** Program S-2 pada Slip Pembayaran dan **akan mendapatkan kode akses** yang tertera pada Slip Pembayaran.
3. Mengikuti seleksi masuk sesuai jadwal yang telah ditetapkan panitia.

Seleksi Pelamar

Seleksi pelamar dilakukan oleh suatu tim, yang terdiri atas Direktur Pascasarjana sebagai ketua, Kaprodi sebagai Sekretaris dan beberapa dosen terpilih sebagai anggota. Ada dua bentuk seleksi yaitu seleksi administrasi dan akademik.

Seleksi Administrasi

1. Kelengkapan persyaratan yang telah ditentukan.
2. IPK (Indeks Prestasi Kumulatif).
3. Dokumen portofolio.

Seleksi Akademik

Seleksi akademik ditekankan pada penguasaan kompetensi akademik, portofolio, motivasi dan proyeksi studi. Kompetensi akademik meliputi penguasaan keilmuan (konsep/teori, metodologi), dan artistik teknis di bidangnya (penguasaan dalam pementasan, pameran, aktivitas mencipta karya seni, keaktoran, penyutradaraan, penyusunan naskah, manajerial, dan networking). Mahasiswa dalam seleksi penerimaan mahasiswa baru diberi kesempatan untuk mempresentasikan rencana tesis atau karya seni yang akan dikerjakan dalam menyelesaikan tugas akhir.

Pemberitahuan hasil seleksi mahasiswa Program Magister disampaikan secara tertulis oleh Direktur Pascasarjana. Bagi calon mahasiswa yang dinyatakan diterima, surat pemberitahuan dilampiri syarat-syarat pendaftaran ulang dan penjelasan mengenai alur pendaftaran ulang sebagai mahasiswa baru.

Pendaftaran Ulang

1. Calon mahasiswa wajib melakukan pendaftaran ulang sesuai dengan jadwal yang ditetapkan.
2. Mahasiswa lama diwajibkan mendaftar ulang setiap semester, paling lambat satu minggu sebelum kuliah pada suatu semester dimulai.

3. Pendaftaran ulang didahului dengan pelunasan pembayaran SPP di Bank Mandiri.
4. Pendaftaran ulang dilakukan di Sekretariat Pascasarjana ISI Surakarta dengan menunjukkan bukti pembayaran SPP dan mengisi formulir her registrasi dan menyerahkan pasfoto berwarna terbaru dengan ukuran 2 x 3 cm sebanyak 4 (empat) lembar, dan ukuran 4 x 6 cm sebanyak 4 (empat) lembar.

Kuliah Tambahan

Mahasiswa baru yang dianggap masih memerlukan penguatan dasar-dasar kompetensi akademik dan teknik artistik dimungkinkan untuk mengikuti kuliah tambahan. Durasi kuliah tambahan diberikan selama satu semester dengan biaya yang ditanggung oleh mahasiswa.

Pelaksanaan Kegiatan Akademik

Pelaksanaan kegiatan akademik dilakukan mengikuti kalender yang telah ditetapkan. Mahasiswa didampingi oleh pembimbing akademik untuk penyelesaian matakuliah-matakuliah yang telah direncanakan. Mahasiswa didampingi pembimbing tugas akhir saat mempersiapkan kegiatan penelitian/penciptaan karya seni, dimulai dari penyusunan proposal hingga ujian pertanggungjawaban atau ujian terbuka.

Pembimbing Akademik

Setiap mahasiswa Program Magister Pascasarjana ISI Surakarta didampingi oleh pembimbing akademik dalam mengikuti proses pembelajaran. Tugas pembimbing akademik adalah membantu memberikan solusi atas permasalahan akademik yang dihadapi mahasiswa terkait dengan masalah pembelajaran.

Pembimbing Tugas Akhir

Dalam pelaksanaan tugas akhir, dari penyusunan proposal (jalur pengkajian seni) dan proposal & embrio karya seni (jalur penciptaan

seni) hingga ujian akhir, mahasiswa mendapat bimbingan dari dosen pembimbing tugas akhir yang telah ditetapkan pimpinan pascasarjana. Pembimbing tugas akhir diangkat dengan Surat Keputusan Rektor ISI Surakarta.

Perkuliahan

Perkuliahan berlangsung selama 16 minggu, diakhiri dengan ujian semester. Perangkat administrasi yang berkenaan dengan perkuliahan adalah: (1) Kartu Rencana Studi (KRS); (2) daftar hadir; dan (3) Kartu Hasil Studi (KHS).

Kartu Rencana Studi (KRS)

Salah satu syarat untuk mengikuti perkuliahan dan kegiatan akademik lain adalah KRS. Sebelum perkuliahan berlangsung mahasiswa harus entry matakuliah (KRS on line di laman SIAMA). Pengisian KRS ditentukan sebagai berikut.

1. Pengisian KRS dilakukan pada awal semester, yaitu satu minggu sebelum kegiatan perkuliahan dimulai.
2. Pengisian KRS untuk mahasiswa baru dilakukan jika telah menunjukkan tanda bukti daftar ulang.
3. KRS divalidasi oleh Pembimbing Akademik dan selanjutnya dicetak ditandatangani PA untuk diarsip oleh mahasiswa, Kaprodi, dan Bagian Administrasi Akademik Pascasarjana ISI Surakarta.

Daftar Hadir

Dosen dan Mahasiswa wajib mengisi buku pantauan melalui *Google Form* yang disediakan Kaprodi setiap awal kuliah sebagai bukti daftar hadir setiap mengikuti kuliah dan disahkan oleh dosen bersangkutan. Bila ujian akhir semester akan dimulai, dosen dan atau bagian pengajaran memeriksa daftar hadir mahasiswa untuk menentukan boleh tidaknya mahasiswa mengikuti ujian akhir semester dalam matakuliah yang bersangkutan. Syarat bagi mahasiswa untuk dapat mengikuti ujian akhir semester adalah minimal telah mengikuti 75% dari seluruh tatap muka.

Hasil Studi

Hasil studi ialah kumpulan nilai matakuliah yang telah diambil oleh seorang mahasiswa. Hasil studi direkap oleh Administrasi Akademik Pascasarjana ISI Surakarta untuk setiap semester. Rekap hasil studi itu merupakan bahan untuk membuat transkrip akademik, dan sebagai dasar untuk menentukan predikat kelulusan mahasiswa Program Magister.

Evaluasi Keberhasilan Studi

Sistem evaluasi pada Program Studi Seni Program Magister meliputi dua jenis ujian, yaitu ujian akhir semester dan ujian tugas akhir.

Ujian Semester

Penyelenggaraan ujian semester dimaksudkan untuk menilai mahasiswa telah mencapai kompetensi yang dipersyaratkan dalam masing-masing matakuliah. Penggolongan nilai adalah sebagai berikut.

No.	Skor Nilai	Nilai	
		Angka	Huruf
1.	100	4,00	A
2.	84	3,75	A-
3.	79	3,50	A/B
4.	74	3,25	B+
5.	69	3,00	B
6.	64	2,75	B-
7.	59	2,50	B/C
8.	54	2,25	C+
9.	49	2,00	C
10.	44	1,75	C-
11.	39	1,50	C/D

12.	34	1,25	D+
13.	29	1,00	D
14.	24	0,75	D-
15.	19	0,50	D/E
16.	14	0,25	E+
17.	9	0	E

Ujian semester dilaksanakan dalam berbagai macam cara, seperti: ujian tertulis, penulisan artikel ilmiah, seminar, dan penugasan dalam bentuk lain sesuai capaian pembelajaran.

Ujian Tugas Akhir

Penyelenggaraan ujian Tugas Akhir dimaksudkan untuk mengukur capaian pembelajaran sesuai dengan kompetensi sebagai magister. Ujian Tugas Akhir dibedakan untuk jalur Penciptaan Seni dengan jalur Pengkajian Seni.

Jalur Penciptaan Seni

Ujian Tugas Akhir Jalur Penciptaan Seni terdiri atas (1) ujian proposal dan embrio karya, (2) ujian kelayakan karya seni, dan (3) ujian tugas akhir berupa pergelaran/pameran/*screening* karya seni dan dilanjutkan dengan ujian tesis karya seni secara tertutup.

A. Ujian Proposal

1. Ujian proposal & embrio karya seni dilakukan untuk mengukur kesiapan mahasiswa dalam mencipta karya seni.
2. Mahasiswa dapat mengajukan proposal & embrio karya setelah yang bersangkutan menempuh beban studi paling sedikit 20 SKS.
3. Mahasiswa dapat mengajukan proposal & embrio karya seni setelah melunasi SPP pada semester berjalan.
4. Proposal & embrio karya seni dapat diujikan setelah dilakukan cek plagiasi proposal dengan hasil similarity indeks sebagai

lampiran dan mendapat perstujuan pembimbing Tugas Akhir dan Koordinator Program Studi (Kaprodi).

B. Ujian Kelayakan Karya Seni

1. Ujian kelayakan dilakukan untuk mengukur kelayakan hasil karya seni mahasiswa sesuai dengan proposal yang diajukan.
2. Pelaksanaan ujian kelayakan dapat dilakukan paling cepat setelah 3 (tiga) bulan dari waktu kelulusan pada ujian Proposal.
3. Mahasiswa dapat mengajukan ujian kelayakan setelah mendapat persetujuan pembimbing Tugas Akhir dan Koordinator Program Studi (Kaprodi).
4. Mahasiswa menyerahkan bukti penguasaan TOEFL dengan Skor Paling sedikit 400.
5. Mahasiswa menyerahkan deskripsi karya/naskah tesis karya seni minimal 75 %

C. Ujian Tugas Akhir: Pergelaran/Pameran/*Screening* Karya Seni dan Tesis Karya Seni

1. Ujian pergelaran/pameran/screening karya seni dilakukan untuk mengukur kompetensi dalam melaksanakan kegiatan penciptaan karya seni.
2. Ujian Tesis Karya Seni dimaksudkan untuk mengukur literasi mahasiswa dalam menjelaskan aktivitas penciptaan karya seni.
3. Pelaksanaan ujian Tesis Karya Seni dilakukan secara tertutup setelah Ujian Pergelaran/Pameran/*Screening* Karya Seni.
4. Mahasiswa menyerahkan bukti telah menerbitkan 1 (satu) artikel ilmiah di Jurnal Nasional Terakreditasi minimal Sinta 3 atau 1 (satu) artikel ilmiah di Jurnal Internasional atau 2 (dua) artikel ilmiah pada proseding Seminar Internasional atau 3 (tiga) artikel ilmiah dalam proseding Seminar Nasional.
5. Mahasiswa mengajukan ujian pergelaran/pameran/screening karya seni dan tesis karya seni setelah mendapat persetujuan pembimbing Tugas Akhir dan Koordinator Program Studi (Kaprodi).

6. Tesis karya seni dapat diujikan setelah dilakukan cek plagiasi proposal dengan hasil similarity indeks tidak lebih 20% dan mendapat perstujuan pembimbing Tugas Akhir dan Koordinator Program Studi (Kaprodi).

Jalur Pengkajian Seni

Ujian Tugas Akhir untuk Jalur Pengkajian Seni terdiri atas (1) ujian proposal/ komprehensip, (2) ujian kelayakan hasil penelitian, (3) ujian tesis.

A. Ujian Proposal

1. Ujian proposal dilakukan untuk mengukur kesiapan mahasiswa dalam melaksanakan penelitian tesis .
2. Mahasiswa dapat mengajukan proposal setelah yang bersangkutan menempuh beban studi paling sedikit 20 SKS.
3. Mahasiswa dapat mengajukan proposal setelah melunasi SPP pada semester berjalan.
4. Proposal dapat diujikan setelah dilakukan cek plagiasi dengan hasil *similarity* sebagai lampiran dan mendapat persetujuan pembimbing Tugas Akhir dan Koordinator Program Studi (Kaprodi).

B. Ujian Kelayakan Hasil Penelitian

1. Ujian kelayakan dilakukan untuk mengukur kelayakan hasil penelitian tesis atau aktivitas penciptaan seni sesuai dengan proposal yang diajukan.
2. Mahasiswa menyerahkan bukti penguasaan TOEFL dengan Skor Paling sedikit 400.
3. Pelaksanaan ujian kelayakan dapat dilakukan paling cepat setelah 3 (tiga) bulan dari waktu kelulusan pada ujian Proposal.
4. Mahasiswa dapat mengajukan ujian kelayakan setelah dilakukan cek plagiasi dengan hasil *similarity* untuk lampiran dan mendapat persetujuan pembimbing Tugas Akhir dan Koordinator Program Studi (Kaprodi).

C. Ujian Tesis

1. Ujian Tesis dilakukan untuk mengukur kompetensi dalam melaksanakan kegiatan penelitian ilmiah untuk menghasilkan tesis kajian seni.
2. Mahasiswa menyerahkan bukti telah menerbitkan 1 (satu) artikel ilmiah di Jurnal Nasional Terakreditasi minimal Sinta 3 atau 1 (satu) artikel ilmiah di Jurnal Internasional atau 2 (dua) artikel ilmiah pada proseding Seminar Internasional atau 3 (tiga) artikel ilmiah dalam proseding Seminar Nasional.
3. Mahasiswa dapat mengajukan ujian pergelaran/pameran/screening karya seni setelah dilakukan cek plagiasi dengan hasil *similarity* indeks kurang dari 20% dan mendapat persetujuan pembimbing Tugas Akhir dan Koordinator Program Studi (Kaprodi).
4. Pelaksanaan ujian tesis dilakukan setelah sekurang-kurangnya 1 (satu) bulan setelah ujian kelayakan.

Ujian Tesis atau Ujian Pergelaran/Pameran/Screening Karya Seni dilaksanakan setelah mahasiswa menempuh seluruh matakuliah yang diprogramkan, dan tidak terdapat nilai D, dan nilai C tidak lebih dari 10%.

Evaluasi Keberhasilan

Evaluasi keberhasilan studi dikelompokkan ke dalam evaluasi akhir semester dan evaluasi akhir program. Evaluasi tiap akhir semester dapat diketahui berdasarkan Indeks Prestasi Semester (IPS) dan Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) sampai akhir semester. Penghitungan IPS dan IPK dilakukan oleh Administrasi Akademik Pascasarjana.

IPK dihitung dari nilai matakuliah dan tugas akhir (tesis atau tesis karya seni dan karya seni). Perbaikan tesis atau tesis karya seni diberikan kesempatan paling lama 3 (tiga) bulan setelah dilaksanakan ujian tesis atau tesis karya seni. Apabila dalam waktu tiga bulan perbaikan tesis belum dapat diselesaikan, maka ujian dinyatakan batal,

dan mahasiswa harus menyiapkan tesis atau tesis karya seni lagi, serta diujikan lagi dengan biaya sendiri.

Mahasiswa dinyatakan telah menyelesaikan Program Studi Seni Program Magister apabila memenuhi persyaratan sebagai berikut.

1. Lulus ujian tesis atau tesis karya seni dan karya seni.
2. IPK minimal 3,00 (tiga koma nol nol).
3. Menyerahkan tesis atau tesis karya seni yang telah disahkan oleh Dewan Penguji dan Direktur Pascasarjana dalam format *print out* (jilid *hardcover* 2 eksemplar) .
4. Bagi jalur Pengkajian Seni, mahasiswa menyerahkan flashdisk yang berisi *soft copy* naskah tesis format PDF *bookmark watermark* dan *soft copy* artikel ilmiah yang sudah dipublikasikan berikut alamat publikasi (paling sedikit 4000 kata dan paling banyak 7000 kata) atau sesuai dengan tuntutan jurnal.
5. Bagi jalur Penciptaan Seni, mahasiswa menyerahkan flashdisk berisi file audio-visual (format DVD) hasil dokumentasi utuh ujian karya; *soft copy* naskah tesis karya seni format PDF *bookmark watermark* (tesis berisi 4000 sampai dengan 7000 kata, didukung lampiran berupa deskripsi karya dan deskripsi proses berkarya); file untuk kepentingan publikasi **diserahkan sebelum pergelaran karya (ujian karya seni)** terdiri atas video *flyer* karya berdurasi 1 menit (format DVD), sinopsis karya, 15 foto karya seni/disain dan foto proses penciptaan karya seni/disain.

Predikat Kelulusan

Mahasiswa dinyatakan lulus apabila telah menempuh proses pembelajaran dan semua tahap evaluasi keberhasilan studi, dan memenuhi ketentuan sebagai berikut.

1. Tidak ada nilai D.
2. Perbaikan nilai dimungkinkan dengan mengulang kuliah/ujian dengan penghargaan nilai maksimal B.
3. Nilai Indeks Prestasi Semester (IPS) sekurang-kurangnya 3,00.
4. Nilai Ujian Proposal/Komprehensif sekurang-kurangnya 3,25.
5. Nilai Ujian Kelayakan Karya Seni atau Kelayakan Tesis Hasil Penelitian sekurang-kurangnya 3,25.

6. Nilai Ujian Karya Seni/Tesis Karya Seni, atau Ujian Tesis sekurang-kurangnya 3,0.

Mahasiswa program magister dinyatakan lulus apabila telah menempuh seluruh beban belajar yang ditetapkan dan memiliki capaian pembelajaran lulusan yang ditargetkan oleh program studi dengan indeks prestasi kumulatif (IPK) sama atau lebih besar dengan 3,00 (tiga koma nol nol).

Kelulusan mahasiswa dari program magister dapat diberikan predikat memuaskan, sangat memuaskan, dan pujian atau *cumlaude* dengan kriteria:

1. Mahasiswa dinyatakan lulus dengan **predikat memuaskan** apabila mencapai indeks prestasi kumulatif (IPK) 3,00 (tiga koma nol nol) sampai dengan 3,50 (tiga koma lima nol).
2. Mahasiswa dinyatakan lulus dengan **predikat sangat memuaskan** apabila mencapai indeks prestasi kumulatif (IPK) 3,51(tiga koma lima satu) sampai dengan 3,75 (tiga koma tujuh lima); atau
3. Mahasiswa dinyatakan lulus dengan **predikat pujian atau *cumlaude*** apabila mencapai indeks prestasi kumulatif (IPK) 3,76 (tiga koma tujuh enam) ke atas dengan masa studi tidak lebih dari 4 Semester.

Cuti Akademik

1. Cuti akademik adalah masa mahasiswa tidak mengikuti semua kegiatan akademik dan tetap diperhitungkan sebagai masa studi.
2. Mahasiswa berhak mengajukan cuti akademik minimal telah menempuh kuliah dua semester.
3. Cuti akademik ini hanya dapat diambil bila mahasiwa menghadapi permasalahan tertentu sehingga tidak dapat mengikuti kegiatan akademik.
4. Pengajuan cuti akademik dapat dilakukan selambat-lambatnya dua minggu sebelum hari pertama pembayaran SPP/herregistrasi.
5. Cuti akademik hanya dapat dilakukan atas ijin tertulis dari Direktur Pascasarjana ISI Surakarta.
6. Cuti akademik hanya diberikan paling lama 2 semester.

7. Dalam masa menjalani cuti akademik mahasiswa tidak dikenakan biaya SPP.

Batas Waktu Studi

Semua persyaratan untuk dapat lulus Program Studi Seni Program Magister Pascasarjana ISI Surakarta harus dipenuhi dalam waktu paling lama 4 (empat) tahun atau 8 (delapan) semester. Apabila dalam delapan semester mahasiswa belum dapat memenuhi persyaratan untuk lulus, maka mahasiswa tersebut dinyatakan drop out (DO) oleh sistem.

Sarana Penunjang

Sarana penunjang Pascasarjana baik Jalur Penciptaan Seni maupun Pengkajian Seni terdiri atas.

1. Dua Gedung Teater Besar dan Teater Kecil dengan standar internasional, satu Pendapa Kecil, dan satu Pendapa Besar, Galeri, Teater Terbuka.
2. Gedung Perpustakaan Pusat seluas 1.584 m2, memiliki koleksi lebih dari 20.000 judul buku; beberapa jurnal nasional dan internasional yang dilanggan ISI Surakarta; koleksi dokumentasi audio-visual dan Sentra Sumber Seni Pertunjukan Dunia (S3PD).
3. Perpustakaan Pascasarjana dengan koleksi berbagai judul dan ragam bidang ilmu, dan berbagai jenis dan ragam audio dan audio-visual.
4. Studio rekaman audio-visual; pusat dokumentasi; perangkat gamelan lengkap dan perangkat musik lain dari berbagai etnik.
5. Tujuh Ruang Kuliah, satu Ruang Seminar, dan dua Ruang Sidang yang semuanya telah dilengkapi sarana presentasi multimedia dan ber-AC.

SEBARAN MATA KULIAH
PROGRAM STUDI SENI PROGRAM MAGISTER
TAHUN AKADEMIK 2024/2025

JALUR PENGKAJIAN SENI (PKS)
JALUR PENCIPTAAN SENI (PCS)

SEMESTER I

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS		T/P
			PKS	PCS	
1	242110101101	Metode Penelitian	3		T
2	242110201101	Metode Penciptaan Seni		3	T
3	242110202101	Eksplorasi Artistik		3	P
4	242110101102	Filsafat Ilmu	3	3	T
5	242110101103	Sistem Publikasi	3	3	T
6	242110101104	Kuratorial	3	3	T
7	242110101105	Antropologi Seni *	3		T
	242110101106	Sejarah Seni *			
	242110101107	Komunikasi Seni *	3		
	242110101108	Seni Keraton dan Seni Rakyat*			
8	242110202102	Eco Art **		3	P
	242110202103	Seni Digital dan AI **			
	JUMLAH SKS		**18**	**18**	

Keterangan :
**) Mahasiswa wajib memilih 2 diantara 4 matakuliah pilihan*
*** Mahasiswa wajib memilih 1 diantara 2 matakuliah pilihan*

SEMESTER II

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS		T/P
			PKS	PCS	
1	242110101109	Seni dan Keindonesiaan	2	2	T
2	242110101110	Desain Penelitian	3		T
3	242110101111	Materi Kajian & Literatur	3		T
4	242110202104	Penguasaan Medium		3	P
5	242110202105	Desain Karya Seni		3	P
6	242110202106	Eksperimen dan Novelty		3	P
7	242110201102	Sanggit Karya		3	T
8	242110101112	Filsafat & Estetika	3		T
	242110101113	Sosiologi Seni			
	242110101114	Etno koreologi	3		
	242110101115	Semiotika Brand			
	JUMLAH SKS		**14**	**14**	

SEMESTER III

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS		T/P
			PKS	PCS	
1	242110101116	Isue dan Analisis Penelitian Seni	3		T
2	242110101117	Kolokium	3	3	P
3	242110101118	Publikasi Ilmiah	2		T
4	242110101119	Culture Studies*	3		T
	242110101120	Bangunan Teori*			
	242110101121	Seni, Desain dan Masalah Sosial Budaya*	3		
	242110101122	Semiotika Citra*			
5	242110202107	Garap Karya		3	P
7	242110202109	Refleksi Artistik		3	P
8	242110202110	Publikasi Karya		2	P
9	242110202111	Komposisi Artistik		3	P
	JUMLAH SKS		**14**	**14**	

Keterangan :

**) Mahasiswa wajib memilih 2 diantara 4 matakuliah pilihan*

SEMESTER IV

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS		T/P
			PKS	PCS	
1	242110202999	Tugas Akhir	8	8	P
	JUMLAH SKS		**8**	**8**	

PROGRAM STUDI SENI PROGRAM DOKTOR

Program Studi

Program Studi Seni Program Doktor (PSSPD) pada Pascasarjana ISI Surakarta memiliki dua jalur pembelajaran yaitu jalur Pengkajian Seni dan jalur Penciptaan Seni. Kedua jalur tersebut terbuka untuk minat dalam bidang musik, tari, teater, fotografi, film, seni rupa, desain interior, desain komunikasi visual, dan animasi. Perbedaan antara jalur Penciptaan Seni dengan jalur Pengkajian Seni adalah pada karya yang dihasilkan oleh lulusannya. Jalur penciptaan seni wajib menciptakan satu karya seni dilengkapi dengan disertasi karya seni. Jalur pengkajian seni wajib menghasilkan disertasi sebagai hasil penelitian intensif di bidang seni. Sumber penciptaan ataupun objek kajian adalah segala macam fenomena seni yang berbasis pada kebudayaan Nusantara dan atau fenomena dunia yang memiliki relevansi dengan keindonesiaan. Keragaman seni budaya nusantara menjadi orientasi utama bagi PSSPD hingga ISI Surakarta dalam menjalankan visi-misinya yang senantiasa menggali dan mengembangkan kenusantaraan sebagaimana yang pernah menghantarkan bangsa ini sebagai bangsa yang menyandang predikat *Nation of the High Culture*.

PSSPD dalam menjalankan visi, misi, tujuan, dan strateginya telah menghasilkan lulusan yang berwawasan global dengan mengutamakan nilai-nilai budaya Nusantara untuk meningkatkan kualitas hidup dan peradaban. Keberhasilan-keberhasilan itu ditandai oleh performa PSSPD ISI Surakarta yang terbaca sebagai prodi S3 Seni yang terakreditasi unggul di Indonesia.

Visi:
Visi Program Studi Seni Program Doktor (PSSPD) Pascasarjana ISI Surakarta adalah menjadi penyelenggara program studi doktor berbasis riset seni budaya Nusantara bereputasi internasional.

Misi:

1. Menjadi pengembang kompetensi akademik dan profesional di bidang Seni-Budaya, ilmu pengetahuan dan karya (produknya) untuk mengangkat keunggulan seni budaya Nusantara melalui pendidikan dan pembelajaran secara akademik.
2. Meningkatkan kualitas sumber daya, proses pembelajaran, dan lulusan dalam menggali dan mempelajari khasanah seni budaya Nusantara sebagai bekal pengembangan inovasi seni.
3. Meningkatkan kuantitas dan produktivitas karya ilmiah dan karya seni sebagai hasil kegiatan dan proses pembelajaran
4. Melaksanakan peran untuk menciptakan gagasan-gagasan konseptual dan praktikal baru dalam mengembangkan ilmu seni.
5. Meningkatkan keterlibatan dan apresiasi seni dalam proses rekayasa sosial pada masyarakat Indonesia, untuk meningkatkan kualitas dan mutu hidup manusia Indonesia sebagai bangsa yang berbudaya.

Tujuan:

1. Menyiapkan mahasiswa menjadi akademisi, peneliti, dan praktisi profesional dengan memposisikan sebagai subjek utama pembelajaran.
2. Melakukan pengembangan seni dan ilmu seni melalui kegiatan pengkajian dan penciptaan seni yang kreatif dan inovatif dengan memacu mahasiswa untuk melakukan pengembaraan budaya guna mendapatkan pengalaman, pengetahuan dan problema budaya serta pemecahannya.
3. Menghasilkan publikasi akademik baik berupa karya ilmiah dan karya seni sebagai hasil pengembaraan budaya dengan mengutamakan pada penemuan dan pengenalan konsep, pendekatan dan metode yang digali dari khasanah budaya bangsa Indonesia.
4. Meningkatkan kualitas tata kelola yang baik (*good governance*),sehingga mampu mengantisipasi perubahan.
5. Memotivasi mahasiswa untuk meningkatkan jaringan kerjasama dan bekerja bersama dengan masyarakat secara produktif dalam lokus budaya yang *genuine* (otentik).

Profil Lulusan

Doktor Seni yang mampu mengembangkan peran sebagai:

1. Akademisi di bidang penciptaan dan pengkajian seni, yang mampu mengembangkan karya seni baru dan pengetahuan baru di dalam bidang keilmuannya.
2. Peneliti seni yang mampu memecahkan permasalahan seni dan budaya melalui pendekatan inter, multi atau transdisipliner dan mendapat pengakuan internasional.
3. Pencipta seni yang memiliki *adêg-adêg* dalam pengembangan aktivitas kreatif melalui riset, hingga menghasilkan karya kreatif, original, teruji, dan mendapat pengakuan internasional.
4. Praktisi profesional di bidang seni yang adaptif terhadap fenomena budaya mutakhir dalam mengelola, memimpin, dan mengembangkan organisasi dan jaringan yang bermanfaat bagi ilmu pengetahuan dan kemaslahatan.

Capaian Pembelajaran

Setiap lulusan Program Studi Seni Program Doktor memiliki capaian pembelajaran sebagai berikut.

A. Kompetensi Sikap
   Capaian Pembelajaran Lulusan dirumuskan agar setiap lulusan memiliki kemampuan untuk:
   a. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain;
   b. Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan;
   c. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik.

B. Kompetensi Pengetahuan
   a. Mampu memformulasikan bangunan ilmu seni dan strategi rekayasa seni dengan ide-ide visioner dan inovatif.
   b. Mampu menemukan prinsip, kaidah dan konsep dalam pengembangan ilmu dan kekaryaan seni yang inspiratif melalui

pendekatan interdisiplin, multidisiplin, dan transdisiplin.

c. Mampu memformulasikan gagasan ilmiah dan artistik baru untuk pengembangan teori/konsep ilmiah atau teori/konsep artistik dalam forum nasional/internasional.

C. Kompetensi Keterampilan Umum

a. mampu menyusun penelitian interdisiplin, multidisiplin dan transdisiplin, termasuk kajian teoritis, eksplorasi dan eksperimen pada bidang seni, dalam artikel di jurnal internasional bereputasi dan disertasi.
b. mampu menyusun paradigma seni yang bersifat intermedia, multimedia, transmedia, atau mixed media termasuk analisis konseptual dan/atau eksperimen yang diimplementasikan dalam karya seni, prototipe, atau desain yang dipertanggungjawabkan di hadapan masyarakat akademik dan profesional.
c. mampu menyusun argumen, solusi keilmuan dan artistik berdasarkan pandangan kritis yang dipertanggungjawabkan secara akademik dan dipublikasikan melalui media.

D. Kompetensi Khusus

a. mampu menemukan paradigma, konstruksi ilmiah, dan kreasi artistik dalam aktivitas penelitian dan penciptaan seni berdasarkan ide-ide visioner;
b. mampu menemukan alternatif inovasi dan inisiasi dalam menghidupkan dan meningkatkan repository budaya melalui jejaring sistemik;
c. mampu menemukan dan merumuskan format artistik secara inovatif dalam visi keindonesiaan;
d. mampu merumuskan argumen dan pandangan kritis untuk memfasilitasi masyarakat dalam membangun apresiasi dan dialog seni berbasis kearifan budaya Nusantara.

PENDIDIKAN DAN PENGAJARAN

Sistem Penerimaan Mahasiswa

Syarat Melamar

Pelamar Mahasiswa Pascasarjana Program Doktor ISI Surakarta harus memenuhi persyaratan sebagai berikut.

1. Memiliki ijazah Magister atau Magister Terapan dari Institut Seni, Sekolah Tinggi Seni, Fakultas Seni dari Institut atau Universitas, atau bidang ilmu lain.
2. Mempunyai kemampuan akademik yang cukup dan dipandang mampu untuk menempuh pendidikan Program Doktor yang akan dilihat melalui tes saringan masuk.
3. Mendapatkan dua rekomendasi dari Guru Besar yang mengetahui kemampuan akademik calon; atau pakar di bidang ilmu yang sesuai dengan pelamar.
4. Mengajukan proyeksi keinginan berisi:
   a. alasan mengikuti pendidikan Program Studi Seni Program Doktor dengan jalur yang dipilih.
   b. harapan yang diinginkan dari pendidikan Program Doktor.
5. Menunjukkan surat izin belajar dari lembaga asal bagi yang sudah bekerja.
6. Membayar biaya pendaftaran.

Prosedur Melamar

1. Calon mahasiswa mendaftar dan mengunggah dokumen persyaratan pendukung secara online pada laman **http://sipadu.isi-ska.ac.id/pmb-pps**.
   a. Ijasah dan transkrip akademik Magister atau Magister Terapan yang telah disahkan pihak yang berwenang.
   b. Dua surat rekomendasi dari Guru Besar yang mengetahui kemampuan akademik calon; atau pakar di bidang ilmu yang sesuai dengan pelamar.

c. Daftar riwayat hidup (c*urriculum vitae*), mencakup data diri, riwayat pendidikan, pekerjaan, dan karya ilmiah atau karya seni (jika ada) dilengkapi no HP, email, dan alamat rumah untuk mengirim jadwal dan hasil tes.
d. Surat ijin belajar tertulis dari instansi tempat bekerja (bagi yang sudah bekerja).
e. Surat keterangan sehat dari dokter.
f. Surat keterangan jaminan sanggup membiayai studinya sampai selesai (bermeterai Rp 10.000,-).
g. Rancangan Proposal untuk penulisan Disertasi atau Proposal Penciptaan Karya Seni.
h. Sertifikat nilai Bahasa Inggris (TOEFL ITP/TOEFL Internasional, atau Sertifikat dari Pusat Bahasa Perguruan Tinggi dengan ranking APT "A/Unggul") dengan Skor minimum 500.
i. Bagi pelamar warga Negara Asing (WNA), selain memenuhi persyaratan di atas, diwajibkan menyerahkan surat izin khusus yang disahkan oleh Kedutaan Besar atau Konsulat Jenderal R.I. di negara asal pelamar dan dapat berbahasa Indonesia.
j. Semua berkas diunggah pada laman **http://sipadu.isi-ska.ac.id/pmb-pps**.

2. Calon mahasiswa membayar biaya pendaftaran sebesar **Rp 500.000,-** di **Bank Mandiri** dengan menuliskan **Nama** dan **Nomor Pendaftaran** Program S-3 pada Slip Pembayaran dan **akan mendapatkan kode akses** yang tertera pada Slip Pembayaran.
3. Mengikuti seleksi masuk sesuai jadwal yang telah ditetapkan panitia.

Seleksi Pelamar

Seleksi pelamar dilakukan oleh suatu tim, yang terdiri atas Direktur Pascasarjana sebagai ketua, Kaprodi sebagai Sekretaris dan beberapa dosen terpilih sebagai anggota. Ada dua bentuk seleksi yaitu seleksi administrasi dan akademik.

Seleksi Administrasi

1. Kelengkapan persyaratan yang telah ditentukan.
2. IPK (Indeks Prestasi Kumulatif).
3. Dokumen portofolio.

Seleksi Akademik

Seleksi akademik ditekankan pada penguasaan kompetensi akademik, portofolio, motivasi dan proyeksi studi. Kompetensi akademik meliputi penguasaan keilmuan (konsep/teori, metodologi), dan artistik teknis di bidangnya (penguasaan dalam pementasan, pameran, aktivitas mencipta karya seni, keaktoran, penyutradaraan, penyusunan naskah, manajerial, dan *networking*). Mahasiswa dalam seleksi penerimaan mahasiswa baru diberi kesempatan untuk mempresentasikan rencana tesis atau karya seni yang akan dikerjakan dalam menyelesaikan tugas akhir.

Pemberitahuan hasil seleksi mahasiswa Program Doktor disampaikan secara tertulis oleh Direktur Pascasarjana. Bagi calon mahasiswa yang dinyatakan diterima, surat pemberitahuan dilampiri syarat-syarat pendaftaran ulang dan penjelasan mengenai alur pendaftaran ulang sebagai mahasiswa baru.

Pendaftaran Ulang

1. Calon mahasiswa wajib melakukan pendaftaran ulang sesuai dengan jadwal yang ditetapkan.
2. Mahasiswa lama diwajibkan mendaftar ulang setiap semester, paling lambat satu minggu sebelum kuliah pada suatu semester dimulai.
3. Pendaftaran ulang didahului dengan pelunasan pembayaran SPP di Bank Mandiri.
4. Pendaftaran ulang dilakukan di Sekretariat Pascasarjana ISI Surakarta dengan menunjukkan bukti pembayaran SPP dan mengisi formulir her registrasi dan menyerahkan pasfoto berwarna terbaru dengan ukuran 2 x 3 cm sebanyak 4 (empat) lembar, dan ukuran 4 x 6 cm sebanyak 4 (empat) lembar.

Kuliah Tambahan

Mahasiswa baru yang dianggap masih memerlukan penguatan dasar-dasar kompetensi akademik dan teknik artistik dimungkinkan untuk mengikuti kuliah tambahan. Durasi kuliah tambahan diberikan selama satu semester dengan biaya yang ditanggung oleh mahasiswa.

Pelaksanaan Kegiatan Akademik

Pelaksanaan kegiatan akademik dilakukan mengikuti kalender yang telah ditetapkan. Mahasiswa didampingi oleh pembimbing akademik untuk penyelesaian matakuliah-matakuliah yang telah direncanakan. Mahasiswa akan didampingi oleh promotor dan Ko-Promotor saat mempersiapkan kegiatan penelitian/penciptaan karya seni, dimulai dari penyusunan proposal hingga ujian pertanggungjawaban atau ujian terbuka.

Pembimbing Akademik

Setiap mahasiswa Program Doktor Pascasarjana ISI Surakarta didampingi oleh pembimbing akademik dalam mengikuti proses pembelajaran. Tugas pembimbing akademik adalah membantu memberikan solusi atas permasalahan akademik yang dihadapi mahasiswa terkait dengan masalah pembelajaran.

Promotor dan Ko-Promotor

Dalam pelaksanaan tugas akhir, dari penyusunan proposal (jalur pengkajian seni) dan proposal & embrio karya seni (jalur penciptaan seni) hingga ujian terbuka (jalur pengkajian seni) dan pertanggungjawaban terbuka (jalur penciptaan seni), mahasiswa mendapat bimbingan dari promotor dan ko-promotor. Penetapan promotor dan ko-promotor diatur berdasarkan PERMENPANRB No 17 Tahun 2017 sebagaimana diubah dengan PERMENPANRB No 46 Tahun 2013, PERMENDIKBUD No 92 Tahun 2014, PERMENDIKBUD No 3 Tahun 2020, PERMENDIKBUD Nomo 3 Tahun 2021 Tentang Tata

Naskah Dinas Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, serta surat Ditjendikti No 638/E.E4/KP/2020, Promotor dan Ko-Promotor diangkat dengan Surat Keputusan Rektor ISI Surakarta.

Perkuliahan

Perkuliahan berlangsung selama 16 minggu, diakhiri dengan ujian semester. Perangkat administrasi yang berkenaan dengan perkuliahan adalah: (1) Kartu Rencana Studi (KRS); (2) daftar hadir; dan (3) Kartu Hasil Studi (KHS).

Kartu Rencana Studi (KRS)

Salah satu syarat untuk mengikuti perkuliahan dan kegiatan akademik lain adalah KRS. Sebelum perkuliahan berlangsung mahasiswa harus entry Matakuliah secara on line (KRS). Pengisian KRS ditentukan sebagai berikut.

1. Pengisian KRS dilakukan pada awal semester, yaitu satu minggu sebelum kegiatan perkuliahan dimulai.
2. Pengisian KRS untuk mahasiswa baru dilakukan jika telah menunjukkan tanda bukti daftar ulang.
3. KRS ditandatangani oleh Pembimbing Akademik dan harus diarsip oleh mahasiswa, Kaprodi, dan Bagian Administrasi Akademik Pascasarjana ISI Surakarta.

Daftar Hadir

Dosen dan mahasiswa wajib mengisi buku pantauan melalui *Google Form* yang disediakan Kaprodi setiap awal kuliah sebagai bukti daftar hadir setiap mengikuti kuliah dan disahkan oleh dosen bersangkutan. Bila ujian akhir semester akan dimulai, dosen dan atau bagian pengajaran memeriksa daftar hadir mahasiswa untuk menentukan boleh tidaknya mahasiswa mengikuti ujian akhir semester dalam matakuliah yang bersangkutan. Syarat bagi mahasiswa untuk dapat mengikuti ujian akhir semester adalah minimal telah mengikuti 75% dari seluruh tatap muka.

Hasil Studi

Hasil studi ialah kumpulan nilai matakuliah yang telah diambil oleh seorang mahasiswa. Hasil studi direkap oleh Administrasi Akademik Pascasarjana ISI Surakarta untuk setiap semester. Rekap hasil studi itu merupakan bahan untuk membuat transkrip akademik, dan sebagai dasar untuk menentukan predikat kelulusan mahasiswa Program Doktor.

Evaluasi Keberhasilan Studi

Sistem evaluasi pada Program Studi Seni Program Doktor meliputi dua jenis ujian. Pertama adalah ujian akhir semester. Kedua adalah ujian tugas akhir.

Ujian Akhir Semester

Penyelenggaraan ujian akhir semester dimaksudkan untuk menilai sejauh mana mahasiswa mencapai kompetensi yang dipersyaratkan dalam masing-masing matakuliah. Kesetaraan antara nilai angka dan huruf adalah sebagai berikut.

No.	Skor Nilai	Nilai	
		Angka	Huruf
1.	100	4,00	A
2.	84	3,75	A-
3.	79	3,50	A/B
4.	74	3,25	B+
5.	69	3,00	B
6.	64	2,75	B-
7.	59	2,50	B/C
8.	54	2,25	C+
9.	49	2,00	C
10.	44	1,75	C-
11.	39	1,50	C/D
12.	34	1,25	D+

13.	29	1,00	D
14.	24	0,75	D-
15.	19	0,50	D/E
16.	14	0,25	E+
17.	9	0	E

Ujian dilaksanakan dalam berbagai macam cara, seperti: ujian tertulis, penugasan menulis artikel ilmiah, presentasi dan diskusi, dan kombinasi dari beberapa cara tersebut. Cara ujian yang digunakan perlu disesuaikan dengan jenis matakuliah, tujuan kurikuler, maupun tujuan instruksional.

Ujian Tugas Akhir

Penyelenggaraan ujian Tugas Akhir dimaksudkan untuk mengukur capaian pembelajaran sesuai dengan kompetensi sebagai Doktor. Doktor dari jalur penciptaan seni harus memiliki capaian pembelajaran sebagai Doktor bidang penciptaan seni. Doktor dari jalur pengkajian seni harus memiliki capaian pembelajaran sebagai Doktor bidang kajian seni.

Ujian tugas akhir terbagi dalam empat tahap. Ujian tugas akhir untuk jalur penciptaan seni terdiri atas (1) ujian proposal dan embrio karya, (2) ujian kelayakan karya seni, (3) ujian disertasi karya seni, dan (4) ujian karya seni yang dilanjutkan dengan sesi pertanggungjawaban terbuka (Promosi Doktor).

Ujian tugas akhir untuk jalur pengkajian seni, terdiri atas (1) ujian proposal/komprehensip, (2) ujian kelayakan hasil penelitian, (3) ujian tertutup, dan (4) ujian terbuka (Promosi Doktor).

Jalur Penciptaan Seni

A. Ujian Proposal dan Embrio Karya

1. Ujian proposal dan embrio karya seni dilakukan untuk mengukur kesiapan mahasiswa dalam mencipta karya seni dan penyusunan disertasi karya seni.
2. Mahasiswa dapat mengajukan proposal dan embrio karya seni setelah yang bersangkutan menempuh beban studi paling sedikit 20 SKS.
3. Mahasiswa dapat mengajukan proposal dan embrio karya seni setelah melunasi SPP pada semester berjalan.
4. Proposal dan embrio karya seni dapat diujikan setelah naskah proposal dilakukan cek plagiasi dengan hasil *similarity* indeks sebagai lampiran dan mendapat persetujuan Promotor, Kopromotor dan diketahui oleh Koordinator Program Studi (Kaprodi).

B. Ujian Kelayakan Karya Seni

1. Ujian kelayakan dilakukan untuk mengukur kelayakan hasil karya seni mahasiswa sesuai dengan proposal yang diajukan.
2. Pelaksanaan ujian kelayakan dapat dilakukan paling cepat setelah 6 (tiga) bulan dari waktu kelulusan pada ujian Proposal.
3. Mahasiswa dapat mengajukan ujian kelayakan karya seni setelah mendapat persetujuan Promotor dan Kopromotor Tugas Akhir dan diketahui oleh Koordinator Program Studi (Kaprodi).
4. Ujian Kelayakan Karya Seni dengan menyertakan Deskripsi Karya Seni/Naskah Desertasi minimal 75 %.
5. Deskripsi Karya Seni/Naskah Desertasi dapat diujikan setelah dilakukan cek plagiasi dengan hasil *similarity* indeks sebagai lampiran dan mendapat persetujuan Promotor, Kopromotor dan diketahui oleh Koordinator Program Studi (Kaprodi).

C. Ujian Disertasi Karya Seni

1. Ujian disertasi karya seni merupakan forum untuk klarifikasi disertasi karya seni, yang difokuskan pada (1) paparan atas konsepsi ilmiah dan konsepsi artistik karya seni yang diciptakan; (2) laporan terhadap penemuan dan kontribusi baru dari karya seni yang diciptakan; (3) deskripsi atas karya seni, karya desain, prototipe, atau inovasi artistik berdasarkan pemikiran logis, kritis, kreatif, dan arif; (4) argumen dan solusi artistik berdasarkan pandangan kritis atas fakta, konsep, prinsip, atau teori yang dipertanggungjawabkan; (5) kemampuan mengelola, termasuk menyimpan, mengaudit, mengamankan, dan menemukan kembali data dan informasi yang diperlukan dalam penulisan disertasi karya seni.
2. Syarat untuk pelaksanaan ujian disertasi karya seni adalah:
   a. Mahasiswa menyerahkan bukti penguasaan TOEFL dengan Skor Paling sedikit 500.
   b. Mahasiswa dapat mengajukan ujian disertasi karya seni setelah naskah dilakukan cek plagiasi dengan hasil *similarity* indeks sebagai lampiran dan mendapat persetujuan Promotor, Kopromotor dan diketahui oleh Koordinator Program Studi (Kaprodi).
   c. Pelaksanaan ujian dapat dilakukan paling cepat setelah 6 (enam) bulan dari waktu kelulusan pada ujian Proposal & embrio karya.

D. Ujian Karya Seni dan Pertanggungjawaban (Promosi Doktor)

1. Ujian karya seni merupakan evaluasi atas karya seni sebagai (1) produk hasil pemikiran yang bersifat kritis, kreatif dan arif; (2) bukti konsepsi seni yang dirumuskan beserta penemuan dan kontribusi baru dalam pengembangan karya seni; (3) manifestasi nilai-nilai yang ditawarkan melalui penciptaan karya seni.
2. Syarat untuk dapat dilaksanakan ujian karya seni adalah:
   a. Mahasiswa menyerahkan bukti telah menerbitkan 1 (satu) artikel ilmiah di jurnal internasional bereputasi, atau 2 (dua) artikel ilmiah di jurnal nasional terakreditasi minimal Sinta 3,

atau 2 (dua) artikel ilmiah di jurnal internasional, atau 2 (dua) artikel ilmiah dalam proseding seminar internasional yang terindeks Scopus, atau 3 (tiga) artikel ilmiah dalam proseding seminar internasional, atau 4 (empat) artikel ilmiah dalam proseding seminar nasional, atau kombinasi dari alternatif pilihan yang ada.

b. Mahasiswa dapat mengajukan ujian karya seni setelah mendapat persetujuan Promotor, Kopromotor, dan diketahui oleh Koordinator Program Studi (Kaprodi).
c. Mahasiswa dapat mengajukan ujian kelayakan setelah naskah dilakukan cek plagiasi dengan hasil *similarity* indeks kurang dari 20 % dan mendapat persetujuan Promotor, Kopromotor dan diketahui oleh Koordinator Program Studi (Kaprodi).
d. Pelaksanaan ujian karya seni yang digelar di hadapan publik dapat dilakukan paling cepat setelah 1 (satu) bulan dari waktu kelulusan pada ujian disertasi karya seni.

3. Ujian pertanggungjawaban karya seni dilaksanakan setelah gelar karya dalam satu rangkaian.
4. Ujian pertanggungjawaban Karya seni merupakan sarana untuk menakar kompetensi mahasiswa sesuai capaian pembelajaran berdasarkan karya seni dan disertasi karya seni yang telah dihasilkan.
5. Ujian pertanggungjawaban sarana bagi mahasiswa untuk menyatakan hasil karya seni beserta konsep yang mendasarinya.
6. Ajang penyampaian capaian akademis mahasiswa sesuai dengan capaian pembelajaran yang ditetapkan.

Jalur Pengkajian Seni

A. Ujian Proposal/Komprehensip

1. Ujian proposal dilakukan untuk mengukur kesiapan mahasiswa dalam melaksanakan penelitian dalam penyusunan disertasi.
2. Mahasiswa dapat mengajukan proposal setelah yang bersangkutan telah menempuh beban studi paling sedikit 20 SKS.
3. Mahasiswa dapat mengajukan proposal setelah melunasi SPP pada semester berjalan.

4. Proposal dapat diujikan setelah naskah dilakukan cek plagiasi dengan hasil *similarity* indeks sebagai lampiran dan mendapat persetujuan Promotor, Kopromotor dan diketahui oleh Koordinator Program Studi (Kaprodi).

B. Ujian Kelayakan Disertasi

1. Ujian kelayakan merupakan forum klarifikasi untuk melihat kelayakan hasil penelitian, yang difokuskan pada (1) adanya temuan kebaruan terhadap pengetahuan ilmiah yang berupa teori/konsep/kaidah/ prinsip-prinsip atas gagasan ilmiah dan berkontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan dan/atau teknologi seni; (2) karakter penelitian yang bersifat interdisiplin, multidisiplin atau transdisiplin, termasuk kajian teoritis dan/atau eksperimen pada bidang ilmu pengetahuan seni; (3) adanya argumen dan solusi ilmu pengetahuan seni berdasarkan pandangan kritis atas fakta, teori, konsep, kaidah, prinsip sebagai pertanggungjawaban secara ilmiah dan etika akademik; dan (4) tata kelola penggunaan data dan referensi.
2. Syarat untuk pelaksanaan ujian kelayakan adalah:
   a. Mahasiswa menyerahkan bukti penguasaan TOEFL dengan Skor Paling sedikit 500.
   b. Pelaksanaan ujian dapat dilakukan paling cepat setelah 6 (enam) bulan dari waktu kelulusan pada ujian Proposal.
   c. Mahasiswa dapat mengajukan ujian kelayakan setelah naskah dilakukan cek plagiasi dengan hasil *similarity* indeks sebagai lampiran dan mendapat persetujuan Promotor, Kopromotor dan diketahui oleh Koordinator Program Studi (Kaprodi).

C. Ujian Tertutup

1. Ujian tertutup merupakan forum evaluasi atas hasil penelitian yang difokuskan pada (1) penguasaan mahasiswa dalam mengungkap temuan kebaruan berupa teori/konsep/kaidah/prinsip-prinsip, yang berkontribusi pada pengembangan ilmu pengetahuan seni; (2) penguasaan mahasiswa dalam menggunakan metode ilmiah yang bersifat

interdisiplin, multidisiplin, atau transdisiplin; (3) penguasaan mahasiswa dalam menyusun argumen dan keilmuan seni berdasarkan pandangan kritis atas fakta, teori, konsep, kaidah, prinsip sebagai pertanggungjawaban secara ilmiah dan etika akademik, dan (4) penguasaan mahasiswa dalam mengelola dan menggunakan data maupun referensi.

2. Syarat untuk dapat dilaksanakan ujian tertutup adalah:
   a. Mahasiswa menyerahkan bukti telah menerbitkan 1 (satu) artikel ilmiah di jurnal internasional bereputasi, atau 2 (dua) artikel ilmiah di jurnal nasional terakreditasi minimal Sinta 3, atau 2 (dua) artikel ilmiah di jurnal internasional, atau 2 (dua) artikel ilmiah dalam proseding seminar internasional yang terindeks Scopus, atau 3 (tiga) artikel ilmiah dalam proseding seminar internasional, atau 4 (empat) artikel ilmiah dalam proseding seminar nasional, atau kombinasi dari alternatif pilihan yang ada.
   b. Mahasiswa dapat mengajukan ujian kelayakan setelah naskah dilakukan cek plagiasi dengan hasil *similarity* indeks kurang dari 20% dan mendapat persetujuan Promotor, Kopromotor dan diketahui oleh Koordinator Program Studi (Kaprodi).
   c. Mahasiswa dapat mengajukan ujian tertutup setelah mendapat persetujuan Promotor, Kopromotor, dan diketahui oleh Koordinator Program Studi (Kaprodi).
   d. Pelaksanaan ujian tertutup dapat dilakukan paling cepat setelah 1 (satu) bulan dari waktu kelulusan pada ujian kelayakan.

D. Ujian Terbuka (Promosi Doktor)

Ujian terbuka merupakan:

1. Sarana untuk menakar kompetensi mahasiswa sesuai capaian pembelajaran berdasarkan disertasi yang telah dihasilkan.
2. Sarana bagi mahasiswa untuk menyatakan hasil pengembangan ilmu pengetahuan seni beserta paradigma yang mendasari penelitian yang telah dilakukan.

3. Ajang penyampaian capaian akademis mahasiswa sesuai dengan capaian pembelajaran yang ditetapkan.

Evaluasi Keberhasilan Studi

Evaluasi keberhasilan studi meliputi evaluasi akhir semester dan evaluasi akhir program. Evaluasi tiap akhir semester dapat diketahui berdasarkan Indeks Prestasi Semester (IPS) dan Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) sampai akhir semester. Penghitungan IPS dan IPK dilakukan oleh Administrasi Akademik Pascasarjana.

IPK dihitung dari nilai matakuliah dan tugas akhir (disertasi atau disertasi karya seni dan karya seni). Perbaikan disertasi atau disertasi karya seni diberikan kesempatan paling lama 3 (tiga) bulan setelah dilaksanakan ujian disertasi atau disertasi karya seni. Apabila dalam waktu tiga bulan perbaikannya belum dapat diselesaikan, maka ujian dinyatakan batal, dan mahasiswa harus menyiapkan disertasi atau disertasi karya seni lagi, serta diujikan lagi dengan biaya sendiri.

Kelulusan

Mahasiswa dinyatakan telah menyelesaikan Program Studi Seni Program Doktor apabila memenuhi persyaratan sebagai berikut.

1. Lulus ujian **tertutup** disertasi atau disertasi karya seni.
2. IPK minimal 3,00 (tiga koma nol nol).
3. Menyerahkan disertasi atau disertasi karya seni yang telah disahkan oleh Dewan Penguji dan Direktur Pascasarjana dalam format *print out* (jilid *hardcover* 2 eksemplar).
4. Bagi jalur Pengkajian Seni, mahasiswa menyerahkan *flashdisk* yang berisi *soft copy* naskah disertasi format PDF *bookmark watermark* dan *soft copy* naskah artikel ilmiah dari desertasi yang sudah dipublikasikan berikut alamat jurnal dengan ketentuan paling sedikit 4000 kata dan paling banyak 7000 kata atau mengikuti standart jurnal yang mempublikasikan.
5. Bagi jalur Penciptaan Seni, mahasiswa menyerahkan flashdisk berisi file audio-visual (format DVD) hasil dokumentasi utuh ujian karya; *soft copy* naskah disertasi karya seni format PDF *bookmark watermark* (disertasi berisi 4000 sampai dengan 7000 kata, didukung lampiran

berupa deskripsi karya dan deskripsi proses berkarya); file untuk kepentingan publikasi **diserahkan sebelum pergelaran karya (ujian karya seni)** terdiri atas video *flyer* karya berdurasi 1 menit (format DVD), sinopsis karya, 15 foto karya seni/disain dan foto proses penciptaan karya seni/disain.

Predikat Kelulusan

Mahasiswa dinyatakan lulus apabila telah menempuh proses pembelajaran dan semua tahap evaluasi keberhasilan studi, dan memenuhi ketentuan sebagai berikut.

1. Tidak ada nilai D.
2. Perbaikan nilai dimungkinkan dengan mengulang kuliah/ujian dengan penghargaan nilai maksimal B.
3. Nilai Indeks Prestasi Semester (IPS) sekurang-kurangnya 3,00.
4. Nilai Ujian Proposal/Komprehensif sekurang-kurangnya 3,25.
5. Nilai Ujian Kelayakan Karya Seni atau Kelayakan Disertasi Hasil Penelitian sekurang-kurangnya 3,25.
6. Nilai Ujian Karya Seni/Disertasi Karya Seni, atau Ujian Disertasi sekurang-kurangnya 3,0.

Mahasiswa program doktor dinyatakan lulus apabila telah menempuh seluruh beban belajar yang ditetapkan dan memiliki capaian pembelajaran lulusan yang ditargetkan oleh program studi dengan indeks prestasi kumulatif (IPK) sama atau lebih besar dengan 3,00 (tiga koma nol nol).

Kelulusan mahasiswa dari program doktor dapat diberikan predikat memuaskan, sangat memuaskan, dan pujian atau *cumlaude* dengan kriteria:

1. Mahasiswa dinyatakan lulus dengan **predikat memuaskan** apabila mencapai indeks prestasi kumulatif (IPK) 3,00 (tiga koma nol nol) sampai dengan 3,50 (tiga koma lima nol).
2. Mahasiswa dinyatakan lulus dengan **predikat sangat memuaskan** apabila mencapai indeks prestasi kumulatif (IPK) 3,51(tiga koma lima satu) sampai dengan 3,75 (tiga koma tujuh lima); atau

3. Mahasiswa dinyatakan lulus dengan **predikat pujian atau *cumlaude*** apabila mencapai indeks prestasi kumulatif (IPK) 3,76 ke atas dengan masa studi tidak lebih dari 8 semester.

Cuti Akademik

1. Cuti akademik adalah masa mahasiswa tidak mengikuti semua kegiatan akademik, dengan tetap memperhitungkan masa cuti terhitung dalam masa studi.
2. Mahasiswa berhak mengajukan cuti akademik minimal telah menempuh kuliah dua semester.
3. Cuti akademik hanya dapat diambil bila mahasiwa menghadapi permasalahan tertentu sehingga tidak dapat mengikuti kegiatan akademik.
4. Pengajuan cuti akademik dapat dilakukan selambat-lambatnya dua minggu sebelum hari pertama pembayaran SPP/herregistrasi.
5. Cuti akademik hanya dapat dilakukan dengan ijin tertulis mahasiswa yang diketahui Kaprodi dan Direktur Pascasarjana ISI Surakarta.
6. Cuti akademik hanya diberikan paling lama 2 semester.
7. Dalam masa menjalani Cuti akademik mahasiswa tidak dikenakan biaya SPP.

Batas Waktu Studi

Semua persyaratan untuk dapat lulus Program Studi Seni Program Doktor pada Pascasarjana ISI Surakarta dan mendapat derajat doktor, harus dipenuhi dalam waktu paling lama 7 (tujuh) tahun atau 14 (empat belas) semester. Apabila dalam 14 (empat belas) semester mahasiswa belum dapat memenuhi persyaratan untuk lulus, maka mahasiswa tersebut dinyatakan drop out (DO).

Sumbangan Penyelenggaraan Pendidikan

Besaran Sumbangan Penyelenggaraan Pendidikan (SPP) di Pascasarjana ditetapkan berdasarkan Surat Keputusan Rektor ISI Surakarta. Untuk mengetahui jumlah SPP dan kode bayar (*virtual*

account), mahasiswa harus melakukan Login ke https://sipadu.isi-ska.ac.id/pmb-pps/. Adapun besaran SPP yang harus dibayarkan pada setiap semester sesuai dengan tahun angkatan masuk setiap mahasiswa. Mulai tahun akademik 2018/2019, SPP mahasiswa program magister sebesar Rp. 8.000.000,- (delapan juta rupiah); SPP mahasiswa program doktor sebesar Rp. 15.000.000 (lima belas juta rupiah).

SEBARAN MATAKULIAH
PROGRAM STUDI SENI PROGRAM DOKTOR
TAHUN AKADEMIK 2024/2025

JALUR PENGKAJIAN SENI (PKS)
JALUR PENCIPTAAN SENI (PCS)

SEMESTER I

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS		T/P
			PKS	PCS	
1	243120101101	Filsafat Seni Nusantara	3	3	T
2	243120101102	Filsafat Ilmu	3	3	T
3	243120101103	Perspektif Kenusantaraan	3	3	T
4	243120201101	Metode Penciptaan Seni *)		3	T
5	243120202101	Riset Artistik *)		3	P
6	243120202102	Pendekatan Lapangan *)		3	P
7	243120101104	Metode Penelitian Seni **)	3		T
8	243120102101	Objek dan Isu Kajian Seni **)	3		P
9	243120102102	Penelitian Kepustakaan **)	3		P
JUMLAH			**18**	**18**	

SEMESTER II

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS		T/P
			PKS	PCS	
1	243120201102	Perspektif Penciptaan		3	T
2	243120202103	Desain Karya		3	P
3	243120202104	Workshop		3	P
4	243120201103	Performatif Desain*	3	3	T
	243120101105	Heritage Desain*			
	243120101106	Industrial Desain*			
	243120101107	Bangunan Ilmu Artistik*			
5	243120202105	Seminar	2	2	P
6	243120101108	Desain Penelitian	3		T
7	243120101109	Perspektif Penelitian	3		T
8	243120102103	Fieldwork	3		P

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS		T/P
			PKS	PCS	
JUMLAH			**14**	**14**	

**) Mahasiswa wajib memilih 1 diantara 3 matakuliah pilihan*

SEMESTER III

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS		T/P
			PKS	PCS	
1	243120102104	Proposal Tugas Akhir	2	2	P
JUMLAH			**2**	**2**	

SEMESTER IV

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS		T/P
			PKS	PCS	
1	243120102999	Tugas Akhir	10	10	P
JUMLAH			**10**	**10**	

LAMPIRAN

SALINAN KEPUTUSAN
REKTOR INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA
NOMOR 186/IT6.1/PK.00/2025

TENTANG

KALENDER AKADEMIK
INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA
TAHUN AKADEMIK 2025/2026

KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA
Jalan Ki Hadjar Dewantara Nomor 19, Surakarta 57126 Jawa Tengah, Indonesia
Telepon: 0271 647658, Faksimile: 0271 646175
Laman: www.isi-ska.ac.id, Surel: direct@isi-ska.ac.id

KEPUTUSAN REKTOR INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA
NOMOR 186/IT6.1/PK.00/2025

TENTANG

KALENDER AKADEMIK INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA
TAHUN AKADEMIK 2025/2026

REKTOR INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA

Menimbang :

a. bahwa dalam rangka menertibkan, memperlancar, dan menyeragamkan penyelenggaraan pendidikan serta meningkatkan kualitas layanan administrasi akademik di lingkungan Institut Seni Indonesia Surakarta pada tahun akademik 2025/2026 perlu menetapkan kalender akademik;

b. bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud pada huruf a perlu ditetapkan dengan Keputusan Rektor Institut Seni Indonesia Surakarta.

Mengingat :

1. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tanggal 8 Juli 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4301);
2. Undang-undang Nomor 12 Tahun 2012 tanggal 10 Agustus 2012 tentang Pendidikan Tinggi (Lembaran Negara Tahun 2012 Nomor 158, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5336);
3. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 16, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5500);
4. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 53 Tahun 2023 tentang Penjaminan Mutu Pendidikan Tinggi (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2023 Nomor 638);
5. Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 29 Tahun 2017 tentang Statuta Institut Seni Indonesia Surakarta (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2017 Nomor 615).

6. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 15 Tahun 2024 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Seni Indonesia Surakarta (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2024 Nomor 197);
7. Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset Dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 67397/MPK.A/KP.07.00/2021 Tentang Pengangkatan Dr. I Nyoman Sukerna, S.Kar., M.Hum. Sebagai Rektor Institut Seni Indonesia Surakarta Periode 2021-2025.

MEMUTUSKAN:

Menetapkan	:	KEPUTUSAN REKTOR INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA TENTANG KALENDER AKADEMIK INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA TAHUN AKADEMIK 2025/2026.
KESATU	:	Menetapkan Kalender Akademik Institut Seni Indonesia Surakarta Tahun Akademik 2025/2026 sebagaimana tercantum dalam lampiran yang merupakan bagian tidak terpisahkan dari Keputusan ini.
KEDUA	:	Kalender Akademik sebagaimana dimaksud pada Diktum Kesatu merupakan suatu pedoman dan petunjuk kegiatan akademik di Institut Seni Indonesia Surakarta pada tahun akademik 2025/2026.
KETIGA	:	Hal-hal yang belum diatur dalam keputusan ini akan ditetapkan dalam peraturan tersendiri.
KEEMPAT	:	Jika di kemudian hari terdapat kekeliruan dalam keputusan ini, akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.
KELIMA	:	Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan.

Ditetapkan di Surakarta
Pada tanggal 27 Mei 2025
Rektor,

Prof. Dr. I Nyoman Sukerna, S.Kar., M.Hum.
NIP. 196203061983031002

LAMPIRAN
KEPUTUSAN REKTOR INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA
NOMOR 186 /IT6.1/PK.00/2025
TENTANG
KALENDER AKADEMIK INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA TAHUN AKADEMIK 2025/2026

KALENDER AKADEMIK INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA
TAHUN AKADEMIK 2025/2026

	SEMESTER GASAL 2025/2026	
Program Sarjana dan Sarjana Terapan		
1	Pendaftaran Wisuda Periode II 2025	02 Mei – 11 September 2025
2	Kuliah Kerja Nyata (KKN)	Juli – Agustus 2025
3	Penomoran Ijazah Nasional (PIN)	Agustus 2025 – Januari 2026
4	Pembayaran UKT Mahasiswa Lama	01 – 08 Agustus 2025
5	Konsultasi dan Validasi KRS Mahasiswa Lama	11 – 15 Agustus 2025
6	Pra-PKKMB/ *Technical Meeting*	15 Agustus 2025
7	Pelaksanaan PKKMB	19 – 21 Agustus 2025
8	Konsultasi dan Validasi KRS Mahasiswa Baru	22 – 29 Agustus 2025
9	Batas akhir keterlambatan validasi KRS	12 September 2025
10	Perkuliahan	01 September – 19 Desember 2025
11	Ujian Tugas Akhir	September 2025 – 9 Januari 2026
12	Wisuda Periode II 2025	15 Oktober 2025
13	Ujian Tengah Semester	20 – 24 Oktober 2025
14	Ujian Akhir Semester Teori dan Praktik	15 – 19 Desember 2025
15	Entri Nilai Hasil Ujian Semester	05 – 14 Januari 2026
16	Yudisium	15 Januari 2026
Program Magister dan Doktor		
1	Pendaftaran Mahasiswa Baru 2025	17 Februari - 11 Juli 2025
2	Verifikasi Dokumen Oleh Panitia SPMB	14 – 18 Juli 2025
3	Ujian Seleksi SPMB dan Wawancara	23 – 24 Juli 2025
4	Pengumuman Hasil Seleksi SPMB 2025	28 Juli 2025
5	Registrasi Mahasiswa Baru	4 – 15 Agustus 2025
6	Pembayaran SPP mahasiswa pada semester sedang berjalan	4 – 15 Agustus 2025
7	Penentuan Tugas Mengajar Dosen	18 – 19 Agustus 2025
8	Konsultasi dan KRS On-Line	18 – 29 Agustus 2025

9	Menyusun Jadwal Perkuliahan	19 – 20 Agustus 2025
10	Distribusi Surat Tugas Mengajar	28 – 29 Agustus 2025
11	Pertemuan Dosen Pengampu (Daring)	2 September 2025
12	Perkuliahan	8 September – 26 Desember 2025
13	Ujian Akhir Semester	22 – 26 Desember 2025
14	Entri Nilai Hasil Ujian Semester	12 – 16 Januari 2026
15	Yudisium	19 Januari 2026
16	Stadium General/Kuliah Umum	Menyesuaikan
17	Ujian Tugas Akhir Prodi	Menyesuaikan
18	Pendaftaran Wisuda	02 Mei – 11 September 2025
19	Pelepasan Wisudawan	14 Oktober 2025
20	Wisuda Periode II 2025	15 Oktober 2025

SEMESTER GENAP 2025/2026		
Program Sarjana dan Sarjana Terapan		
1	Sospro SPMB 2026/2027	September 2025 – Mei 2026
2	SPMB Jalur SNBP 2026/2027	Januari – Maret 2026
3	SPMB Jalur SNBT 2026/2027	Maret – Juni 2026
4	SPMB Jalur Mandiri 2026/2027	Mei – Juli 2026
5	Penomoran Ijazah Nasional (PIN)	Februari – Juli 2026
6	Pendaftaran Wisuda Periode I 2026	03 November 2025 – 11 Maret 2026
7	Pembayaran UKT mahasiswa lama	19 – 26 Januari 2026
8	Konsultasi dan Validasi KRS mahasiswa	27 Januari – 02 Februari 2026
9	Batas akhir keterlambatan validasi KRS	20 Februari 2026
10	Ujian Tugas Akhir	Februari – 12 Juni 2026
11	Perkuliahan	09 Februari – 29 Mei 2026
12	Ujian Tengah Semester	30 Maret – 3 April 2026
13	Wisuda Periode I 2026	15 April 2026
14	Ujian Akhir Semester Teori dan Praktik	25 – 29 Mei 2026
15	Entri Nilai Hasil Ujian Semester	15 – 19 Juni 2026
16	Yudisium	24 Juni 2026
17	Kuliah Kerja Nyata (KKN)	Juli s.d. Agustus 2026
18	Dies Natalis ISI Surakarta ke 62	15 Juli 2026

Program Magister dan Doktor		
1	Pembayaran SPP mahasiswa pada semester sedang berjalan	26 Januari – 6 Februari 2026
2	Penentuan Tugas Mengajar Dosen	9 – 10 Februari 2026
3	Konsultasi dan KRS On-Line	9 – 18 Februari 2026
4	Menyusun Jadwal Perkuliahan	10 – 11 Februari 2026
5	Distribusi Surat Tugas Mengajar	13 – 16 Februari 2026
6	Pertemuan Dosen Pengampu (Daring)	18 Februari 2026
7	Perkuliahan	23 Februari – 12 Juni 2026
8	Ujian Akhir Semester	8 – 12 Juni 2026
9	Entri Nilai Hasil Ujian Semester	22 – 26 Juni 2026
10	Yudisium	1 Juli 2026
11	Stadium General/Kuliah Umum	Menyesuaikan
12	Ujian Tugas Akhir	Menyesuaikan
13	Pendaftaran Wisuda	03 November 2025 – 11 Maret 2026
14	Pelepasan Wisudawan	14 April 2026
15	Wisuda Periode I 2026	15 April 2026

Ditetapkan di Surakarta
Rektor,

Prof. Dr. I Nyoman Sukerna, S.Kar., M.Hum.
NIP. 196203061983031002

INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA

FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN

Program Studi **Seni Karawitan**
Program Studi **Seni Pedalangan**
Program Studi **Tari**
Program Studi **Etnomusikologi**
Program Studi **Teater**
Program Studi **Koreografi Inkuiri**
Program Studi **Tata Kelola Seni**

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN

Program Studi **Kriya**
Program Studi **Seni Murni**
Program Studi **Desain Interior**
Program Studi **Desain Komunikasi Visual**
Program Studi **Film dan Televisi**
Program Studi **Fotografi**
Program Studi **Seni Intermedia**
Program Studi **Desain Produk Industri**
Program Studi **Arsitektur**
Program Studi **Senjata Tradisional Keris**
Program Studi **Desain Mode Batik**
Program Studi **Animasi**
Program Studi **Destinasi Pariwisata**

PASCASARJANA

Program Studi Seni Program Magister
Program Studi Seni Program Doktor

Biro Akademik, Kemahasiswaan, dan Kerja Sama

Jl. Ki Hadjar Dewantara No. 19,
Kentingan, Jebres, Surakarta 57126
Telepon : 0271-647658 Fax : 0271-646175
E-mail : direct@isi-ska.ac.id Web: isi-ska.ac.id