

1.1 Program Studi Strata-1 Teknologi Informasi (S1-TI)

Visi Program Studi S1-TI adalah :

Pada tahun 2030 menjadi Program Studi Teknologi Informasi unggulan Dunia dalam Bidang Animasi dan Game yang berbasis Entrepreneurship. Unggulan Dunia berarti program studi secara institusional mempunyai reputasi di tingkat dunia dari sisi prestasi civitas akademika baik dari bidang pengajaran, penelitian maupun pengabdian masyarakat. Berbasis Entrepreneurship berarti lulusan dari Program Studi Teknologi Informasi unggul dalam penguasaan teknologi perangkat keras dan perangkat lunak dan memiliki jiwa kemandirian dalam menciptakan peluang kerja di dunia industri kreatif.

Misi Program Studi S1-TI adalah :

1. Unggul dalam manajemen dan pelayanan, yaitu :
 - a. Melaksanakan kegiatan layanan administrasi yang profesional.
 - b. Menggunakan kontrol kualitas jaminan mutu untuk memastikan bahwa pelaksanaan Tri Darma perguruan tinggi sudah berjalan secara benar dan professional.
2. Unggul dalam bidang pendidikan, yaitu :
 - a. Melaksanakan dan mengembangkan pendidikan tinggi bidang Teknologi Informasi khususnya di bidang Animasi dan Game berbasis Entrepreneurship yang berkualitas, produktif dan profesional.
 - b. Membangun suasana akademik yang kondusif untuk mendukung proses belajar mengajar, pembinaan individu, dan pengembangan karakter.
 - c. Mendorong upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia (mahasiswa, dosen dan karyawan) melalui pendidikan berkelanjutan, agar berwawasan luas, memiliki perspektif global, dan pemahaman kondisi lingkungan yang benar.
 - d. Meningkatkan pemahaman dalam keilmuan bidang Teknologi Informasi yang diintegrasikan dengan Entrepreneurship.
3. Unggul dalam penelitian, yaitu :
 - a. Melaksanakan penelitian dalam rangka pengembangan ilmu pengetahuan.
 - b. Mendorong tumbuhnya kreatifitas untuk menghasilkan karya-karya dibidang Teknologi Informasi yang bermanfaat bagi kehidupan masyarakat.
 - c. Mendapatkan pengakuan nasional dan internasional dalam bidang penelitian dengan menghasilkan karya baru yang sesuai bidang ilmu Teknologi Informasi atau interdisiplin ilmu.
4. Unggul dalam pengabdian masyarakat, yaitu :
 - a. Melaksanakan pengabdian kepada masyarakat.
 - b. Melaksanakan pembinaan civitas akademika dan mendorong terciptanya hubungan yang erat dan baik dengan lingkungan.
 - c. Menerapkan keahlian dibidang Teknologi Informasi untuk menghasilkan produk atau layanan yang bermanfaat dan mudah digunakan oleh masyarakat.
 - d. Menyediakan sumber daya manusia (SDM) berkualitas tinggi yang mampu bekerja diberbagai sektor, mampu mempromosikan terobosan-terobosan baru dibidang Teknologi Informasi, dan tetap konsisten mengupayakan peningkatan kesejahteraan masyarakat.

Indikator alumni Program Studi S1-TI adalah :

1. Memiliki kompetensi yang mampu bersaing secara global.
2. Memiliki kemampuan memimpin (Leadership).
3. Memiliki jiwa entrepreneur.

4. Profesional dalam disiplin ilmu teknologi informasi dan komunikasi terutama bidang Animasi dan Pengembangan Game. Untuk Bidang Animasi terbagi 4 bidang keahlian (konsentrasi) yaitu 3D Modeller, 3D Animator, 2D Animator, dan 2D Concept Art.
5. Memiliki kemampuan kerjasama secara profesional dalam team.

Kompetensi Lulusan

Kompetensi lulusan Program Studi Teknologi Informasi memiliki keahlian (konsentrasi) utama pada Animasi dan Pengembangan Game.

1. Konsentrasi Animasi: Pada konsentrasi ini mahasiswa akan belajar teknik terkini dalam film animasi (2D dan 3D), motion graphics, special effects dan interactive media. Mahasiswa juga akan belajar menggunakan software industri film animasi mutakhir (MAYA, TOONBOOM, Adobe Illustrator, After Effect, dan lain-lain). Mahasiswa juga difasilitasi dengan Lab Canggih untuk produksi animasi baik dalam platform Windows maupun Mac. Real World Lab : Mahasiswa akan langsung belajar teknik dan tool yang digunakan oleh perusahaan film kelas dunia (MSV Picture yang telah menghasilkan Film Battle Of Surabaya), dan mendapatkan bimbingan langsung dari TIM developer Animasi Battle of Surabaya. Wawasan International : Sharing pengalaman dan wawasan dengan praktisi film animasi dunia dari Disney, dan sekolah animasi lainnya dari Amerika, Belgia dan Malaysia. Adapun konsentrasi animasi dibagi menjadi beberapa peminatan yaitu 3D Modeller, 3D Animator, 2D Animator, dan 2D Concept Art.

Profesi :

Producer

Director

Animation Director

Art Director

3D Animator

2D Animator

Key Animator

Creature Animation

Visual Effects Animator

Inbetweener

Modeller

Character Rigger

Character Animator

Concept Artist

Compositing Artist

Render Artist

Storyboard Artist

Texture Artist

Color Artist

Visual Development Artist

Digital Sculpture

Audio Composer

Digital Lighting Technician

Graphic Designer

Background Painter

Independent Filmmaker

Digital Painter

Entrepreneur in Animation Industry

2. Konsentrasi Game: Program Studi Teknologi Informasi juga memberikan pilihan konsentrasi Game Development. Pada konsentrasi ini mahasiswa akan belajar semua hal tentang pengembangan Game. Mahasiswa akan belajar bagaimana mendesain, mengembangkan dan mewujudkan ide, sesuai dengan ekspresi dan kreativitas dari mahasiswa melalui penciptaan konsep, digital drawing, environment modelling dan penerapan game engine. Mahasiswa akan mempelajari software software industri game seperti Maya dan Unity, dan bekerja bersama-sama dalam tim yang solid dalam menciptakan game yang menantang dan interaktif.

Profesi :

Game Designer

Game Producer

Game Content Provider

Game Artist / Technical Artist

Game Engineer / Developer

Game Director

Game Publisher

Game Consultant

Game Tester

Level Designer

Concept Artist

Texture Artist

Environment Artist

Technical Director

Interface Artist

Story Writer

Entrepreneur in Game Industry

Evaluasi Hasil Studi pada akhir jenjang studi S1-TI, yaitu :

1. Menyelesaikan minimal 144 SKS terdiri dari:
 - 118 Matakuliah wajib
 - 16 SKS mata kuliah konsentrasi
 - 10 SKS mata kuliah pilihan
2. IP kumulatif minimal 2.00, tidak ada nilai E, jumlah SKS dengan nilai D tidak lebih dari 25 % SKS total, dan telah menyelesaikan skripsi.
3. Matakuliah Agama, Pancasila, Kewarganegaraan, Bahasa Indonesia dan Skripsi nilai minimal C.
4. Mempunyai sertifikat keahlian / workshop.

Adapun mata kuliah tersebut, disajikan dalam tabel berikut :

MATA KULIAH WAJIB

Mata kuliah wajib merupakan mata kuliah yang harus diambil oleh setiap mahasiswa. Mata kuliah wajib terdiri dari 43 matakuliah, 118 sks, dengan perincian sebagai berikut:

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	SEMESTER	KODE PRASYARAT	MATA KULIAH
1	TI001	Algoritma Komputasi	4	1	-	
2	TI002	Bahasa Inggris I	2	1	-	
3	TI003	Etika Profesi	2	1	-	
4	TI004	Lingkungan Bisnis	2	1	-	
5	TI005	Kewirausahaan	2	1	-	
6	TI006	Fotografi	2	1	-	
7	TI007	Prinsip Animasi	2	1	-	
8	TI008	Screenwriting	4	1	-	
9	TI009	Menggambar Dasar	4	1	-	
10	TI010	Kecakapan Antar Personal	2	2	TI003	Etika Profesi
11	TI011	Ekonomi Kreatif	2	2	TI004	Lingkungan Bisnis
12	TI012	Bahasa Inggris II	2	2	TI002	Bahasa Inggris 1
13	TI013	Desain Grafis	2	2	-	
14	TI014	Agama	2	2	-	
15	TI015	Pancasila	2	2	-	
16	TI016	Menggambar Lanjut	4	2	TI009	Menggambar Dasar
17	TI017	Animasi Dasar	4	2	TI007	Prinsip Animasi
18	TI018	Storyboard, Animate, and Layout	2	2	TI008	Screenwriting
19	TI019	Sinematografi dan Penyutradaraan	2	2	TI008	Screenwriting
20	TI020	Multimedia	2	3	TI013	Desain Grafis
21	TI021	Broadcasting	2	3	-	
22	TI022	Bahasa Inggris III	2	3	TI012	Bahasa Inggris 2
23	TI023	Teknik Pemrograman	4	3	TI001	Algoritma Komputasi
24	TI024	Concept Art	4	3	TI016	Menggambar Lanjut
25	TI025	Pengantar Audio	2	3	-	
26	TI026	Animasi 2D	4	3	TI017	Animasi Dasar
27	TI027	3D Software	4	3	-	
28	TI028	E-Commerce	2	4	-	
29	TI029	Character Building	2	4	-	
30	TI030	Jaringan Komputer	2	4	-	
31	TI031	Manajemen Basis Data	2	4	-	
32	TI032	Digital Painting	4	4	TI024	Concept Art
33	TI033	3D Modelling	4	4	TI027	3D Software
34	TI034	Animasi 3D	4	4	TI026	Animasi 2D
35	TI035	Kelas Akting	2	4	-	
36	TI036	Bahasa Indonesia	2	5	-	
37	TI037	Kewarganegaraan	2	5	-	
38	TI038	E-Business	2	5	TI028	E-Commerce
39	TI039	Rekayasa Perangkat Lunak	4	5	-	
40	TI040	Metodologi Penelitian	2	5	-	
41	TI041	Manajemen Strategik	2	6	-	
42	TI042	Gelar Karya	4	6	-	
43	TI043	Skripsi	6	6, 7, 8	TI040	Metodologi Penelitian

MATA KULIAH KONSENTRASI

Untuk matakuliah konsentrasi, mahasiswa diwajibkan mengambil 16 sks sebagai syarat kelulusan. Ada 5 macam konsentrasi yang ada, yaitu:

1. MATA KULIAH KONSENTRASI GAME

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	SEMESTER	KODE PRASYARAT	MATA KULIAH
1	TI044	Game Studio I	4	5	TI023	Teknik Pemrograman
2	TI045	Game Design	4	5	TI023	Teknik Pemrograman
3	TI046	Game Studio II	4	6	TI044, TI045	Game Studio I, Game Design
4	TI047	Tugas Proyek Game	4	6	TI044, TI045	Game Studio I, Game Design

2. MATA KULIAH KONSENTRASI 3D ANIMATOR

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	SEMESTER	KODE PRASYARAT	MATA KULIAH
1	TI048	Animasi 3D Lanjut I	4	5	TI034	Animasi 3D
2	TI049	Visual Effect 3D	4	5	TI034	Animasi 3D
3	TI050	Animasi 3D Lanjut II	2	6	TI048, TI049	Animasi 3D Lanjut I, Visual Effect 3D
4	TI051	Cloth, Hair, Dynamic	4	6	TI048, TI049	Animasi 3D Lanjut I, Visual Effect 3D
5	TI052	Lighting and Rendering 3D	2	6	TI048, TI049	Animasi 3D Lanjut I, Visual Effect 3D

3. MATA KULIAH KONSENTRASI 2D ANIMATOR

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	SEMESTER	KODE PRASYARAT	MATA KULIAH
1	TI053	Animasi 2D Lanjut I	4	5	TI026	Animasi 2D
2	TI054	Special Effect 2D Animation	4	5	TI026	Animasi 2D
3	TI055	Animasi 2D Lanjut II	4	6	TI053, TI054	Animasi 2D Lanjut I, Special Effect 2D Animation
4	TI056	Coloring and Shading 2D Animation	4	6	TI053, TI054	Animasi 2D Lanjut I, Special Effect 2D Animation

4. MATA KULIAH KONSENTRASI 2D CONCEPT ART

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	SEMESTER	KODE PRASYARAT	MATA KULIAH
1	TI057	Character Design 2D I	4	5	TI032	Digital Painting
2	TI058	Background Design 2D I	4	5	TI032	Digital Painting
3	TI059	Advanced Concept Art	4	6	TI057, TI058	Character Design 2D I, Background Design 2D I
4	TI060	Background Design 2D II	4	6	TI057, TI058	Character Design 2D I, Background Design 2D I

5. MATA KULIAH KONSENTRASI 3D MODELLER

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	SEMESTER	KODE PRASYARAT	MATA KULIAH
1	TI061	Advanced 3D Modelling	4	5	TI033	3D Modelling
2	TI062	Rigging	4	5	TI033	3D Modelling
3	TI063	Texturing and Shading	2	6	TI061, TI062	Advanced 3D Modelling, Rigging
4	TI051	Cloth, Hair, Dynamic	4	6	TI061, TI062	Advanced 3D Modelling, Rigging
5	TI064	Lighting and Rendering 3D	2	6	TI061, TI062	Advanced 3D Modelling, Rigging

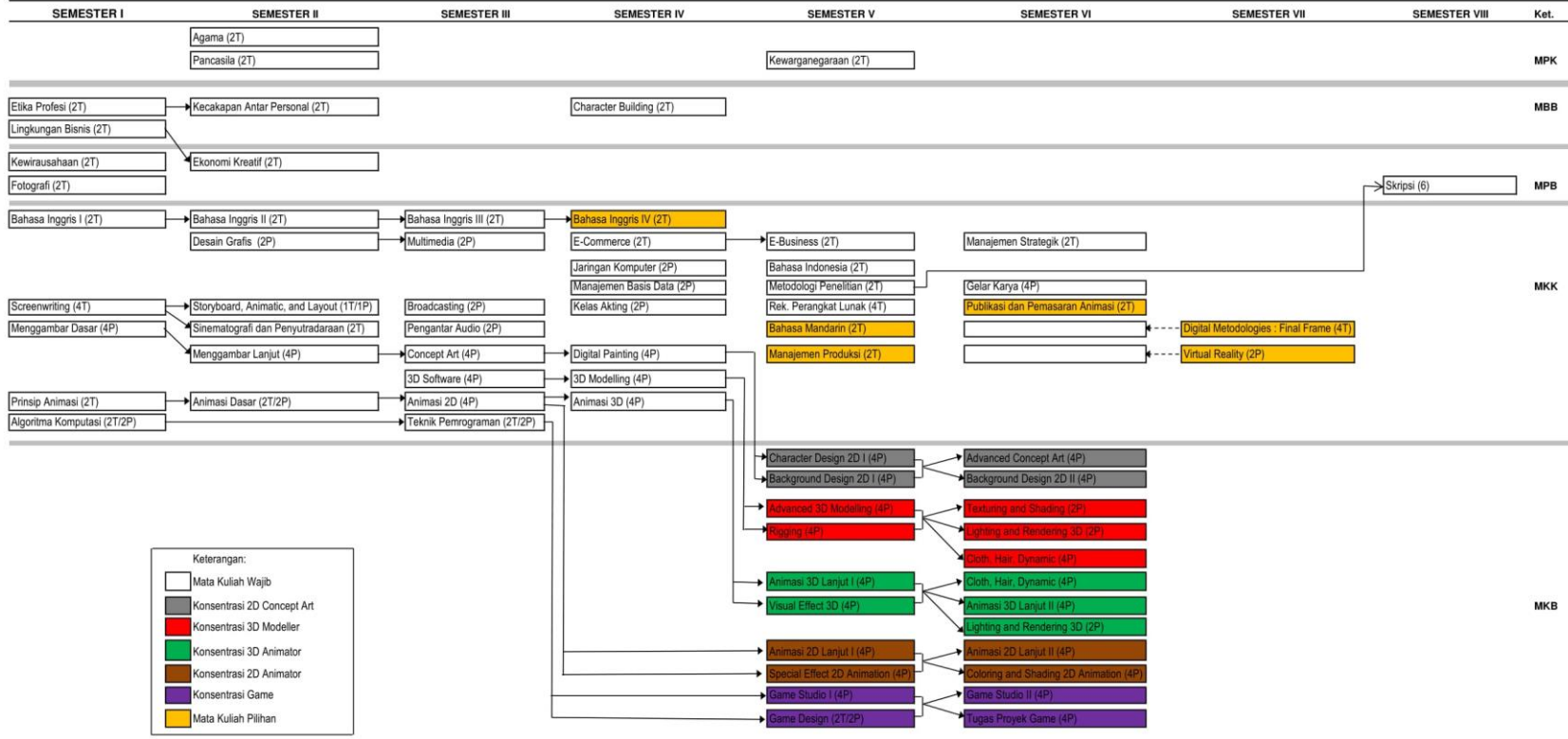
MATA KULIAH PILIHAN

Untuk matakuliah pilihan, mahasiswa diwajibkan mengambil minimal 10 sks sebagai syarat kelulusan. Matakuliah pilihan dirinci sebagai berikut:

NO	KODE MK	MATA KULIAH	SKS	SEMESTER	KODE PRASYARAT	MATA KULIAH
1	TI065	Bahasa Inggris IV	2	4	TI022	Bahasa Inggris III
2	TI066	Bahasa Mandarin	2	5	-	
3	TI067	Manajemen Produksi	2	5	-	
4	TI068	Publikasi dan Pemasaran Animasi	2	6	-	
5	TI069	Digital Methodologies: Final Frame	4	7	-	
6	TI070	Virtual Reality	2	7	-	

Gambar Bagan Kurikulum Program Studi Teknologi Informasi (S1) dapat dilihat di Lampiran

KURIKULUM PROGRAM STUDI S1 TEKNOLOGI INFORMASI TAHUN AKADEMIK 2017/2018 UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA



Keterangan:

- Mata Kuliah Wajib
- Konsentrasi 2D Concept Art
- Konsentrasi 3D Modeller
- Konsentrasi 3D Animator
- Konsentrasi 2D Animator
- Konsentrasi Game
- Mata Kuliah Pilihan

Menyelesaikan Minimal 144 sks terdiri dari : 118 sks mk wajib, 16 sks mk Konsentrasi, 10 sks mk Pilihan

Keterangan:
 MPK : Matakuliah Pengembangan Kepribadian
 MBB : Matakuliah Berkehidupan Bermasyarakat
 MPB : Matakuliah Perilaku Berkarya
 MKK : Matakuliah Keilmuan dan Ketrampilan
 MKB : Matakuliah Keahlian Berkarya

Ketua Prodi Teknologi Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta
Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.