



## UNIVERSITAS GADJAH MADA

Bulaksumur, Yogyakarta 55281, Telp. +62274 588688, 562011, Faks. +62274 565223  
<http://ugm.ac.id>, E-mail: [setr@ugm.ac.id](mailto:setr@ugm.ac.id)

Nomor : 24/UN1/DKIA/PK.02.01/2024

15 Januari 2024

Lampiran : satu berkas

Hal : Informasi Magang bagi Mahasiswa dan Permohonan Bantuan

Yth. Dekan Fakultas/Sekolah Vokasi  
Universitas Gadjah Mada

Dengan hormat,

Kami menyampaikan informasi bahwa tahun ini Direktorat Kajian dan Inovasi Akademik (DKIA) menyelenggarakan Magang Tim Kreatif di *Academic Production House* (APH) bagi Mahasiswa Fakultas/Sekolah Vokasi UGM. Program Magang ini dapat menjadi salah satu Bentuk Kegiatan Pembelajaran (BKP) MBKM, kegiatan magang di luar Program Studi di dalam Perguruan Tinggi, setara dengan 10 sks. Detail Capaian Pembelajaran dapat dilihat pada Lampiran.

Untuk itu, kami mohon bantuan Bapak/Ibu Dekan berkenan untuk menyebarluaskan program Magang Tim Kreatif di APH ini kepada mahasiswa. Bagi mahasiswa yang berminat mengikuti program Magang Tim Kreatif di APH dapat mengunjungi laman <http://ugm.id/ProgramMagangDKIA> untuk informasi lebih detail.

Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami mengucapkan terima kasih.

Direktur  
Direktorat Kajian dan Inovasi Akademik,

*ditandatangani secara elektronik*

Dr.Agr.Sc. Ir. Hatma Suryatmojo, S.Hut., M.Si., IPU, ASEAN Eng.  
NIP 197411212002121002

Tembusan:

1. Wakil Rektor Bidang Pendidikan dan Pengajaran
2. Wakil Rektor Bidang Kemahasiswaan, Pengabdian kepada Masyarakat, dan Alumni



**KURIKULUM MAGANG TIM KREATIF**  
**ACADEMIC PRODUCTION HOUSE (APH) UGM**

**1. Teknis Produksi Video (*Technical Production*) (3 sks)**

**Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) Teknis Produksi Video APH**

Mahasiswa mampu mengembangkan kompetensi untuk produksi video pembelajaran, meliputi penggunaan kamera, perekaman suara, pemanfaatan *lightning*, pengeditan video, pemanfaatan *software editing* dan *broadcasting online* dan perancangan *storage* video yang efisien.

<b>Rincian Kompetensi</b>	<b>Sub-CPMK</b>	<b>Jumlah Jam</b>
<b>Pelaksanaan Produksi</b>	Mahasiswa mampu mengembangkan ketrampilan sebagai Operator Kamera, Penata Suara, Penata Cahaya	<b>45</b>
<b>Penyunting Video:</b>	Mahasiswa mampu mengembangkan ketrampilan mengoperasikan perangkat lunak Adobe Family	<b>45</b>
<b>Penyiaran</b>	Mampu dan mahir mengoperasikan perangkat lunak Open Broadcaster Software	<b>25</b>
<b>Arsip data multimedia</b>	Memahami penggunaan Network Attached Storage/NAS untuk penyimpanan dan arsip data multimedia	<b>25</b>
	<b>TOTAL</b>	<b>140 jam (atau setara 3 sks)</b>

**2. Designer Grafis APH (3 sks)**

**Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) Designer Grafis APH**

Mahasiswa mampu mengembangkan kompetensi untuk merancang grafis berbagai produksi visual seperti untuk UGM Channel melalui media sosial, Youtube, newsletter dan lain lain.



<b>Rincian Kompetensi</b>	<b>Sub-CPMK</b>	<b>Jumlah Jam</b>
<b>Desainer Grafis Media Sosial dan Youtube UGM Channel</b>	Mahasiswa mampu mengembangkan ketrampilan desainer grafis media sosial yang menarik dengan Adobe Photoshop, Illustrator, Corel Draw dll	<b>90</b>
<b>Desainer Grafis Presentasi dan Newsletter</b>	Mahasiswa mampu mengembangkan ketrampilan mendesain presentasi dan newsletter PIKA	<b>50</b>
	<b>TOTAL</b>	<b>140 jam (atau setara 3 sks)</b>

### **3. Pembuatan & Pengembangan Konten Audio Visual APH (3 sks)**

#### **Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) Pembuatan & Pengembangan Konten Audio Visual APH**

Mahasiswa mampu mengembangkan kompetensi untuk mengembangkan konten video pembelajaran, meliputi perencanaan produksi dan alurnya, pelaksanaan riset dan pengembangannya sebelum video direkam, penulisan skrip, perancangan pemanfaatan media sosial dan perencanaan publikasi produk video.

<b>Rincian Kompetensi</b>	<b>Sub-CPMK</b>	<b>Jumlah Jam</b>
<b>Proses Pengembangan Konten</b>	Mahasiswa mampu merencanakan proses pembuatan konten dengan alur produksi konten audio visual.	<b>45</b>
<b>Dukungan Riset Konten</b>	Mahasiswa mampu mengembangkan ketrampilan untuk melakukan riset konten untuk dijadikan sebuah tema besar	<b>20</b>



<b>Penulisan Naskah Konten</b>	Mahasiswa mampu menulis naskah dan mengembangkan storyline serta storyboard sebuah produksi konten audio visual	<b>45</b>
<b>Aktivasi Konten</b>	Mahasiswa mampu mengembangkan ketrampilan untuk aktivasi konten audio visual di media sosial	<b>15</b>
<b>Publikasi Konten</b>	Mahasiswa mampu mengembangkan ketrampilan untuk perencanaan dan penjadwalan publikasi konten yang baik	<b>15</b>
	<b>TOTAL</b>	<b>140 jam (atau setara 3 sks)</b>

#### 4. Asisten Produksi APH (1 sks)

##### Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) Asisten Produksi APH

Mahasiswa mampu mengembangkan kompetensi menjadi asisten produksi, yang meliputi persiapan administrasi untuk produksi video pembelajaran.

<b>Rincian Kompetensi</b>	<b>Sub-CPMK</b>	<b>Jumlah Jam</b>
<i>Talent Release</i>	Mahasiswa mampu mengembangkan ketrampilan pembuatan rilis untuk narasumber atau bintang tamu	<b>15</b>
<b>Arsip Konten Produksi</b>	Mahasiswa mampu mengembangkan ketrampilan untuk pembuatan serta arsip segala konten produksi	<b>15</b>
<b>Administrasi Produksi</b>	Mahasiswa mampu mendokumentasikan administrasi dokumen produksi dan keuangan	<b>15</b>
	<b>TOTAL</b>	<b>45 jam (atau setara 1 sks)</b>



## KOMPETENSI MAGANG TIM KREATIF

<b>1</b>	<b>KOMPETENSI PROFESIONAL</b>
1.1	Pemahaman Tugas
1.2	Kecekatan Bekerja
1.3	Kreatifitas Bekerja
1.4	Pengambilan Keputusan

<b>2</b>	<b>KOMPETENSI PERSONAL</b>
2.1	Kejujuran
2.2	Kedewasaan Berpikir
2.3	Tanggung Jawab
2.4	Kemandirian
2.5	Disiplin
2.6	Antusiasme

<b>3</b>	<b>KOMPETENSI SOSIAL</b>
3.1	Komunikasi
3.2	Kerjasama
3.3	Empati

