

RAHASIA

PSIKOGRAM



ID : SMA03129  
Nama : RANIAH SYIFA ANDITA  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Kelas : X4

Asal Sekolah : SMA NEGERI 3 KOTA JAMBI  
Lokasi Tes : SMA NEGERI 3 KOTA JAMBI  
Tanggal Tes : Senin, 25 Juli 2022  
Tujuan : Psikotes Lengkap

| ASPEK KOGNITIF                | SANGAT RENDAH                         | RENDAH | SEDANG | TINGGI | SANGAT TINGGI |
|-------------------------------|---------------------------------------|--------|--------|--------|---------------|
| 01 - Informasi Umum           |                                       |        | ✓      |        |               |
| 02 - Penalaran Verbal         |                                       |        | ✓      |        |               |
| 03 - Penalaran Kuantitatif    |                                       | ✓      |        |        |               |
| 04 - Penalaran Abstrak        |                                       |        |        | ✓      |               |
| 05 - Penalaran Spasial        |                                       |        |        |        | ✓             |
| 06 - Pengertian Mekanika      |                                       |        | ✓      |        |               |
| 07 - Ketelitian               |                                       |        |        |        | ✓             |
| Kecerdasan Umum (IQ-konversi) | Skor: 103.75   Klasifikasi: Rata-Rata |        |        |        |               |

| SIKAP TERHADAP PELAJARAN |                            | SANGAT NEGATIF | NEGATIF | NETRAL | POSITIF | SANGAT POSITIF |
|--------------------------|----------------------------|----------------|---------|--------|---------|----------------|
| ILMU UMUM                | Pendidikan Agama           |                |         |        |         | ✓              |
|                          | Pendidikan Kewarganegaraan |                |         | ✓      |         |                |
|                          | Bahasa Indonesia           |                |         |        |         | ✓              |
|                          | Bahasa Inggris             |                |         |        |         | ✓              |
| ILMU ALAM                | Matematika                 | ✓              |         |        |         |                |
|                          | Fisika                     |                | ✓       |        |         |                |
|                          | Biologi                    |                | ✓       |        |         |                |
| ILMU SOSIAL              | Ekonomi                    |                | ✓       |        |         |                |
|                          | Sejarah                    |                | ✓       |        |         |                |
|                          | Geografi                   |                | ✓       |        |         |                |

| REKOMENDASI JURUSAN KULIAH   |   |
|--|---|
| KELOMPOK ILMU SAINS DAN TEKNOLOGI  | KELOMPOK ILMU SOSIAL HUMANIORA  |
| 1. TEKNIK ARSITEKTUR<br>2. GEOGRAFI<br>3. TEKNIK ELEKTRO<br>4. ILMU KOMPUTER<br>5. TEKNIK KOMPUTER   | 1. FILSAFAT<br>2. SASTRA INDONESIA<br>3. DESAIN KOMUNIKASI VISUAL<br>4. SENI RUPA MURNI<br>5. PSIKOLOGI |
| SEKOLAH KEDINASAN :<br><br>1. STAN - Politeknik Keuangan Negara STAN<br>2. STMKG - Sekolah Tinggi Meteorologi, Klimatologi, Geofisika<br>3. STIN - Sekolah Tinggi Inteligen Negara |   |

| MINAT JURUSAN ILMU SAINS TEKNOLOGI |  |
|------------------------------------|--|
| URUTAN                             | DESKRIPSI  |
| 1                                  | <b>SENI DESAIN</b> - Menyenangi sesuatu yang berhubungan Seni Perancangan Bangunan, seperti rumah, gedung, kompleks perkantoran, perumahan, jembatan, taman kota tecermin pada kegiatan: mempelajari, mendiskusikan, dan membuat desain sebuah bangunan.               |
| 2                                  | <b>GEOGRAFI</b> - Menyenangi Dasar Ilmu Bumi (Geografi), seperti peta, daratan, lautan, sungai, bebatuan, dan lembah yang meliputi kegiatan: berdiskusi, mempelajari, melakukan penelitian, bereksperimen maupun ikut survei di lapangan.                              |
| 3                                  | <b>ELEKTRO</b> - Menyenangi sesuatu yang berhubungan dengan Teknologi Kelistrikan, tecermin pada kegiatan: membaca, mempelajari, berdiskusi maupun bereksperimen tentang hal yang berhubungan dengan energi listrik, seperti robot, aliran listrik, HP, radio, dan TV. |
| 4                                  | <b>SOFTWARE IT</b> - Menyenangi sesuatu yang berhubungan Perangkat Lunak Komputer, seperti bahasa pemrograman, pembuatan aplikasi, pembuatan situs yang meliputi kegiatan: mendiskusikan, mempelajari, menghadiri seminar, dan membuat aplikasi.                       |
| 5                                  | <b>HARDWARE KOMPUTER</b> - Menyenagi sesuatu berhubungan Perangkatan Keras IT, seperti jaringan internet, RAM, modem, motherboard, CPU, pemancar sinyal yang meliputi kegiatan: mempelajari, berdiskusi, bereksperimen, maupun merakitnya.                             |

| MINAT JURUSAN ILMU SOSIAL HUMANIORA |  |
|-------------------------------------|--|
| URUTAN                              | DESKRIPSI  |
| 1                                   | <b>FILSAFAT</b> - menyenangkan esensi dari manusia, kehidupan, tuhan, dan alam semesta yang tecermin pada kegiatan: mendiskusikan, mempelajari, merenungkan, menulis, mempraktikannya, dan membaca buku-buku pemikiran orang hebat.                            |
| 2                                   | <b>SENI SASTRA</b> - menyenangkan sesuatu yang berhubungan dengan Seni Sastra terlihat dalam kegiatan: mempelajari, mendiskusikan, membuat dan menampilkan karya sastra, seperti novel, puisi, prosa, gurindam, cerpen, pantun.                                |
| 3                                   | <b>DESAIN VISUAL</b> - Menyenangi kegiatan berhubungan dengan Seni Desain Visual, seperti desain animasi, pembuatan poster, pembuatan komik, pembuatan karikatur meliputi kegiatan: berdiskusi, mempelajari, membaca, maupun melakukan proyek.                 |
| 4                                   | <b>SENI LUKIS</b> - Menyenangi kegiatan yang berhubungan dengan Seni Rupa Murni, seperti melukis, membuat patung, membuat benda dari bongkahan es tecermin pada kegiatan: mempelajari, berdiskusi, maupun mengerjakan benda rupa.                              |
| 5                                   | <b>PSIKOLOGI</b> - menyenangkan sesuatu yang berhubungan dengan Diri Pribadi atau Jiwa Manusia, seperti emosi, jiwa, karakter, kepribadian, motivasi yang tecermin pada kegiatan: mendiskusikan, mempelajari, mendengarkan, dan mengamati perilaku orang lain. |

| REKOMENDASI MINAT SUASANA KERJA |  |
|---------------------------------|--|
| URUTAN                          | DESKRIPSI  |
| 1                               | <b>PELAYANAN SOSIAL</b> - Menyenangi suasana kerja yang berhubungan dengan pelayanan bagi masyarakat sehingga fungsi-fungsi kehidupan yang berkaitan dengan nilai-nilai sosial dapat terlaksana dengan baik.   |
| 2                               | <b>KREATIVITAS</b> - Menyenangi suasana kerja yang berhubungan dengan kebebasan berkreasi dalam melakukan ekspresi terhadap ide-ide dalam menciptakan berbagai hal yang baru, unik, bermanfaat, dan memiliki nilai tambah, serta nilai jual bagi masyarakat. |
| 3                               | <b>PEMIKIR</b> - Menyenangi suasana kerja berhubungan dengan memaknai dan mendalami berbagai hal yang telah dibaca, dilihat, dan direncanakan dengan mencari berbagai bentuk kesinambungan yang terjadi sehingga mendapat esensi atau solusi.                |

**14 - ISFP - Si Pencipta - *Introvert Sensing Feeling Perceiving***

Kamu pribadi yang lebih nyaman melakukan sesuatu dalam keadaan tenang, fokus terhadap suatu hal, berpikir/bertindak secara hati-hati dalam melakukan sesuatu. Kamu senang menjadi pengamat atau pendengar terhadap sesuatu serta mampu memberikan respon yang baik. Kamu cenderung pendiam, lamban berespon, serta fokus hanya satu hal. Kamu adalah pribadi yang realistis terhadap sesuatu, senang sesuatu yang pasti dan telah menjadi kebiasaan. Kamu melakukan sesuatu secara berurutan, fokus pada masa sekarang, serta percaya pada sesuatu yang kongkrit. Kamu acapkali kurang berani mengambil risiko sehingga perkembangan dirimu tidaklah cepat. Kamu mengutamakan kebersamaan/kehangatan/hubungan daripada tujuan kelompok/materi dalam pertemanan. Kamu adalah sahabat yang baik karena peduli dengan keadaan orang sekitar, serta mampu merasakan apa yang mereka alami. Kamu berusaha semampumu untuk membahagiakan mereka. Kadangkala, kamu rela mengorbankan diri demi orang lain. Kamu, pribadi yang fleksibel, santai, siap sedia dalam keadaan apapun, serta tenang dalam menghadapi berbagai persoalan. Kami memiliki berbagai ide saat menghadapi situasi yang tidak menyenangkan serta kurang mempersalahkan hal yang buruk yang terjadi. Kamu acapkali dinilai telat, tidak rapi, terlalu santai serta kurang perencanaan.

Informasi lebih lanjut bisa dilihat di internet ["Introvert Sensing Feeling Perceiving"](#)

| KARAKTERISTIK PRIBADI |   |               |        |        |        |               |
|-----------------------|---|---------------|--------|--------|--------|---------------|
| NO.                   | KOMPONEN  | SANGAT RENDAH | RENDAH | SEDANG | TINGGI | SANGAT TINGGI |
| 1                     | <b>Motivasi Belajar</b><br>Keinginan memiliki nilai terbaik dan memahami materi pelajaran lebih dari teman-teman atau standar materi yang diajarkan sehingga mengeluarkan banyak usaha.   |               |        | ✓      |        |               |
| 2                     | <b>Daya Juang</b><br>Keinginan untuk tetap mendapatkan apa yang dicita-citakan, walaupun berhadapan dengan banyak rintangan yang menghadang sehingga terus mengejar cita-citanya.         |               |        | ✓      |        |               |
| 3                     | <b>Keyakinan Diri</b><br>Keyakinan akan kemampuan dirinya mampu melakukan berbagai tugas yang akan dihadapi pada masa akan datang baik itu pembelajaran, organisasi maupun hubungan       | ✓             |        |        |        |               |
| 4                     | <b>Kepercayaan Diri</b><br>Kepercayaan akan keputusan yang ia ambil sehingga tidak mudah untuk digoyangkan, walaupun banyak lingkungan mencemooh.   |               |        | ✓      |        |               |
| 5                     | <b>Konsep Diri</b><br>Penilaian positif atau negatif terhadap diri baik fisik, kecerdasan, penampilan, maupun keluarga.   |               | ✓      |        |        |               |
| 6                     | <b>Potensi Kreativitas</b><br>Keterampilan untuk menciptakan sesuatu yang berbeda, unik, menarik dan bermanfaat sehingga mampu membuat sesuatu menjadi lebih efektif dan efisien          | ✓             |        |        |        |               |
| 7                     | <b>Potensi Kepemimpinan</b><br>Keterampilan untuk membuat visi dan misi masa depan serta mampu menggerakkan lingkungan sekitar untuk mendapatkan visi misi bersama tersebut               |               |        | ✓      |        |               |
| 8                     | <b>Jiwa Entrepreneur</b><br>Keterampilan untuk mengubah sesuatu di lingkungan sehingga mampu menciptakan sesuatu yang bernilai lebih, bernilai jual maupun menghasilkan pendapatan        |               |        | ✓      |        |               |
| 9                     | <b>Daya Tahan Stress</b><br>Kemampuan untuk mengantisipasi permasalahan yang mungkin terjadi nanti sehingga tetap bisa beraktivitas dengan baik, walaupun mungkin ada banyak permasalahan |               |        | ✓      |        |               |
| 10                    | <b>Regulasi Emosi</b><br>Keterampilan untuk mengelola diri (emosi) saat berhadapan dengan situasi yang tidak menyenangkan sehingga mampu bertindak tenang dan konstruktif.                |               |        | ✓      |        |               |
| 11                    | <b>Keterampilan Sosial</b><br>Kemampuan untuk membina hubungan baik dengan banyak orang di berbagai situasi dan dari berbagai kalangan sehingga terciptanya hubungan yang harmonis        |               | ✓      |        |        |               |
| 12                    | <b>Empati</b><br>Kemampuan untuk merasakan apa yang dipikirkan, dirasakan dan dialami oleh orang lain serta tergerak untuk membantu orang tersebut dengan tanpa pamrih                    |               |        |        |        | ✓             |

## HASIL KARAKTERISTIK PRIBADI

- Jika klasifikasi **Sangat Rendah**, adik disarankan untuk *memperbaikinya*.
- Jika klasifikasi **Rendah**, adik disarankan untuk *meningkatkan*.
- Jika klasifikasi **Sedang**, adik disarankan untuk *mempertahkannya*, boleh ditingkatkan sedikit.
- Jika klasifikasi **Tinggi**, adik disarankan untuk *mempertahkannya*, tidak perlu ditingkatkan, diturunkan sedikit boleh.
- Jika klasifikasi **Sangat Tinggi**, adik disarankan untuk *menurunkannya*, hal yang tidaklah terlalu bagus.

Adik dapat berkonsultasi ke konselor atau psikolog terdekat untuk lebih mendalam.

## SARAN PENGEMBANGAN DIRI DARI KEPERIBADIAN

Hasil **Karakteristik pribadi** adik adalah sesuatu sifatnya mampu diubah seiring kesadaran diri dan keinginan untuk menjadi lebih baik. Adik perlu memperhatikan **tipologi kepribadian**, kepribadian tersebut merupakan pola relatif menetap di dalam diri. Pengetahuan kepribadian tersebut bisa membuat adik hidup dengan menjadi diri sendiri. Ia menjelaskan tentang deskripsi diri, kekuatan dan kelemahan, cara berkomunikasi, cara menghadapi permasalahan, situasi pekerjaan yang sesuai, dll. Informasi tersebut dapat dilihat di internet sesuai nama tipologi kepribadian adik.

## MINAT JURUSAN KULIAH

Informasi saat ini adalah tentang minat adik terhadap jurusan kuliah di Indonesia yang adik tempuh setelah SMA. Minat bisa berubah selama proses pendidikan tiga tahun, perlu lagi tes selanjutnya waktu kelas XII. Informasi ini dapat digunakan untuk gambaran sederhana tentang jurusan kuliah ataupun pengembangan minat bakat adik.

## SIKAP TERHADAP PELAJARAN

Pandangan positif atau negatif terhadap pelajaran di sekolah. Sikap terhadap pelajaran dijadikan salah satu dasar penentuan peminatan di SMA, bisa dijadikan dasar dalam memilih jurusan kuliah kelak. Beberapa jurusan menghendaki ilmu dasar dari pelajaran SMA. Jurusan **Kedokteran** misalnya, berasal dari pelajaran **Biologi**. Sikap **positif** menandakan adik menyenangi pelajaran tersebut. Belajar pelajaran tersebut sangat adik tunggu-tunggu di sekolah sebab menjadi hal yang menggembirakan. Pelajaran tersebut adik nilai "penting dan bermanfaat" bagi kehidupan. Materinya dirasa "mudah, ringan, dan sederhana". **Adik bisa memiliki nilai yang baik di pelajaran ini. Sikap negatif** menandakan adik tidak menyenangi pelajaran tersebut. Adik kerap kali menghindari pelajaran tersebut di sekolah. Juga, hal yang membosankan bagi adik saat berada di kelas tersebut. Pelajaran tersebut adik nilai "tidak penting dan tidak bermanfaat" bagi kehidupan. Materinya dirasa "sulit, berat, dan komplet". **Adik bisa memiliki nilai yang tidak baik di pelajaran ini.**

## HASIL TES KOGNITIF

- *Informasi Umum* = pengetahuan terhadap informasi umum dikenal luas dan hangat yang sedang beredar.
- *Penalaran Verbal* = penalaran terhadap stimulus berkaitan kata, bahasa, kalimat, analogi, pengertian. Bakat ini berguna untuk menalar informasi/pekerjaan berhubungan dengan komunikasi verbal/pembuatan makalah (*paper*).
- *Penalaran Kuantitatif* = penalaran terhadap stimulus angka, bilangan, himpunan, sudut, hitungan sederhana. Bakat ini berguna dengan pekerjaan hitungan atau jurusan kuliah yang banyak membutuhkan hitungan.
- *Penalaran Abstrak* = penalaran terhadap stimulus gambar, simbol, tanda, dll. Bakat ini berguna untuk menalar hal bersifat abstrak, seperti proses suatu zat, perkembangan suatu benda, arah suatu benda, dll.
- *Penalaran Spasial* = penalaran terkait pola dua atau tiga dimensi dari suatu simbol bangunan. Bakat ini berguna untuk membuat suatu sketsa, gambar, bangunan, kuliah di jurusan Teknik Sipil/Arsitektur.
- *Pengertian Mekanika* = penalaran stimulus fungsi mekanik/fisika sederhana. Bakat ini berguna untuk mendesain suatu mesin. Alat yang berhubungan bagi kehidupan ataupun kuliah Teknik Mesin/Elektro/Fisika.
- *Cepat Teliti* = kemampuan memperhatikan detail dalam melakukan suatu pekerjaan rutin. Bakat berguna untuk pekerjaan yang terkait dengan ketelitian, misalnya eksperimen di laboratorium.
- **Skor IQ Konversi** merupakan penjumlahan dari 7 jenis bakat kognitif, yang kemudian dikonversi menjadi Skor IQ terstandarisasi Wechsler Mean=100 dan SD=15. IQ  $\geq 130$  = very superior/genius; IQ 120 s.d. 129 = superior/cerdas; IQ 110 s.d. 119 = Di Atas Rata-Rata; IQ 90 s.d. 109 = Rata-Rata; IQ 80 s.d. 89 = Di Bawah Rata-Rata; IQ 70 s.d. 79 = Batas Ambang (*boderline*) dan IQ  $<70$  (defisiensi mental).

Kemampuan kognitif membantu dalam proses pembelajaran, di mana siswa cenderung mudah memahami pelajaran dan bisa memiliki nilai yang baik. Hal tersebut terjadi saat siswa memiliki motivasi belajar yang baik dan regulasi emosi/diri yang bagus. Bagi anak yang skor/klasifikasi **tidak tinggi**, masih memiliki kesempatan besar untuk berhasil asalkan **motivasi belajar dan regulasi emosi diperkuat**. Keberhasilan masa depan lebih disebabkan oleh motivasi yang baik serta regulasi emosi/diri yang bagus.

Jambi, 25 Juli 2022

Asesor,



Jelpa Periantalo, M.Psi, Psi

SIPP: 0012-12-2-1

### DESKRIPSI JURUSAN KULIAH ILMU SAINS DAN TEKNOLOGI

| JURUSAN                  | DESKRIPSI   | MATA KULIAH   | PELUANG KARIER   | TERSEDIA DI  |
|--------------------------|---|---|--|--|
| <b>TEKNIK ARSITEKTUR</b> | diajarkan untuk mendesain obyek pembangunan berskala luas secara lengkap dan menyeluruh mulai dari lingkungan terkecil sampai kepada tata ruang perkotaan   | Kalkulus, Seni Rupa, Teknik Komunikasi Arsitektur, Sejarah Arsitektur, Perancangan Arsitektur, Perancangan Ruang Dalam, Arsitektur Etnik, Real Estate, Tata Cahaya, Pusaka Arsitektur.  | Bekerja dalam berbagai bidang di dalam industri konstruksi antara lain sebagai arsitek, perancang interior, pengawas pelaksanaan pembangunan konstruksi, asesor untuk studi kelayakan proyek, pengelola bangunan   | USU, Unri, Unsri, ITB, Unsyah, Unimal, UI, IPB, Undip, Unhas, UNS, UGM, ITS, Unud, Unibraw, Unair, Unesa, dll.                       |
| <b>GEOGRAFI</b>          | Mempelajari pemecahan masalah dalam kerangka interaksi manusia dengan lingkungannya, dan dicirikan oleh penggunaan tiga pendekatan sekaligus, yaitu pendekatan spasial, ekologis, dan kompleks wilayah. | Biogeografi, Ekologi, Geomorfologi, Kartografi, Geografi Ekonomi, Geografi Perkotaan, Geografi Lingkungan, Geografi Regional, Sistem Informasi Geografi.  | Bekerja di BPPT, Bapedal, LIPI, LAPAN, Konsultan pembangunan wilayah, dosen/guru, peneliti, national geographic, perusahaan di bidang pembangunan masyarakat, tentara dinas kewilayahan.   | Jalur IPA : UI, UGM, Unsrat, UNM, Unima Jalur IPS : UNS, Unnes, UNP.   |
| <b>TEKNIK ELEKTRO</b>    | Mempelajari teknologi perancangan suatu industri maupun sub _ndust menggunakan piranti elektronis sehingga bermanfaat untuk membantu pekerjaan-pekerjaan yang sulit dilakukan manusia.                  | Material listrik, Sirkuit Listrik, Komponen Elektronik, Elektromagnetik, Sistem Kontrol, Mikroprosesor, Pengukuran Listrik, Energi Listrik, Komunikasi Digital, Robotik, Sistem Kendali Proses, Mekatronika, Sel Surya, Rangkaian Analog                        | Bekerja di pembangkitan, transmisi, distribusi tenaga listrik, industri perancangan komponen listrik, industri dan jaringannya, BUMN industri jasa telekomunikasi, industri peralatan telekomunikasi industri elektronika konsumen, perminyakan dll            | Unsyah, Unand, Unri, Unsri, Ubabel, Unib, UI, ITB, UGM, Undip, USU, Unib, Unila, ITS, Undip, Untan, Unsoed, Undip, Unibraw, Unej dll |
| <b>ILMU KOMPUTER</b>     | Mempelajari tentang sistem informasi dan multimedia, sistem komputer dan jaringan, algoritma dan komputasi, sistem cerdas sehingga dapat dibuatnya perangkat lunak komputer (software)                  | Dasar-Dasar Pemrograman, Kalkulus, Desain & Pemrograman Berorientasi Objek, Struktur Data dan Algoritma, Sistem Operasi, Jaringan Komputer, Rekayasa Perangkat Lunak, Grafika Komputer, Desain & Analisis Algoritma, Komputer dan Masyarakat                    | Bisa bekerja di semua instansi karena setiap instansi membutuhkan teknologi informasi-komputer baik pemerintahan, perusahaan swasta, maupun konsultan IT   | Unimal, Unsyah, USU, Unsri, Unila, UI, ITB, IPB, UPI, Unib, Unpd, Unsoed, Undip, UGM, UNS, ITS, Unibraw, Unesa, dll.                 |
| <b>TEKNIK KOMPUTER</b>   | Mempelajari segala sesuatu tentang industri secara hardware dan software dengan penekanan pada arsitektur fungsional dan kinerja _ndust komputer  | Jaringan Komputer, Perancangan Sistem Digital, Organisasi dan Arsitektur Komputer, Rekayasa Perangkat Lunak, Keamanan Jaringan Komputer, Teknik Telekomunikasi, Interaksi Manusia dan Komputer, Pengolahan Citra, Teknologi Web dan Multimedia, Jaringan Pita L | Bekerja sebagai System Engineer, Network Engineer, Network Professional, Embedded System Engineer, R&D Engineer, Robotics Engineer di Swasta (PT. INDOSAT, PT. Ericsson Indonesia, PT. Siemens Indonesia,) dan Pemerintahan (Departemen Tenaga Kerja dan Trans | UI, Unand, Unibraw,  |

### DESKRIPSI JURUSAN KULIAH ILMU SOSIAL HUMANIORA

| JURUSAN                         | DESKRIPSI   | MATA KULIAH   | PELUANG KARIER  | TERSEDIA DI   |
|---------------------------------|---|---|---|---|
| <b>FILSAFAT</b>                 | Mempelajari hakikat dari suatu fenomena pada diri manusia, kelompok, masyarakat, alam, supranatural baik pada masa lampau, sekarang, dan akan datang  | Filsafat India, Filsafat Cina, Filsafat Teknologi, Kearifan Lokal, Filsafat Perdamaian, Filsafat Pancasila, Kosmologi, Teologi Pembebasan, Teori Etika, Bioetika.   | Bekerja sebagai dosen, peneliti, analisis media massa, penulis buku, pekerja seni & budayawan, LSM misi perdamaian, perusahaan di bagian learning organization.   | UI, UGM   |
| <b>SASTRA INDONESIA</b>         | Menghasilkan sarjana yang memiliki pengetahuan tentang budaya Indoseia (linguistic, sejarah, sosial) dan bisa berbahasa Indonesia baik lisan maupun tulisan   | Bahasa Indonesia, Bahasa Sangkerta, Khazanah Bahasa Melayu, Teori Sastra, Kritik Sastra, Puisi Melayu, Sosiolinguistik, Estetika, Etnolinguistik, Teori Terjemalahan, Psikolinguistik,  | Bekerja di lembaga bahasa baik tingkat propinsi maupun nasional, dinas pendidikan, dosen atau tenaga pendidik, media massa, peneliti sastra Indonesia, dll  | Unimed, UNP, Unand, USU, Unja, UGM, UI, Undip, Unesa, Unpad, Unsoed, UNY, Undip, UNS, Unair, UM, Unej, Unud, dll.                       |
| <b>DESAIN KOMUNIKASI VISUAL</b> | Mengembangkan bentuk bahasa komunikasi visual berupa pengolahan pesan-pesan untuk tujuan sosial atau komersial, dari individu atau kelompok yang ditujukan kepada individu atau kelompok lainnya  | Rupa Dasar, Gambar, Desain Komunikasi Visual, Desain Grafis, Multimedia, Komunikasi Visual Periklanan, Tinjauan Huruf, Ilustrasi Dasar, Fotografi Dasar, Metode Produksi Grafika, Tipografi.  | Konsultan visual, perusahaan IT, media massa (majalah, televisi), Depkominfo, wiraswasta bidang komunikasi visual.  | ITB, UNP, UNS, ITS, ISI, IKJ dan perguruan tinggi lain terutama yang berorientasi seni  |
| <b>SENI RUPA MURNI</b>          | Memberikan kemampuan (metode) berlatih dan belajar berpikir melalui (secara) rupa dengan logika rupa yang menghubungkan kepekaan dan struktur, proses kreatif dan sistem perancangan serta kaidah estetik dan teknologi, ditunjang dengan wacana ilmu-ilmu sosial dan kebudayaa | Menggambar, Sejarah Budaya, Seni Asia, Seni Keramik, Seni Patung, Seni Melukis, Seni Islam, Appresiasi Seni, Materi Seni, Fotografi,  | lulusan akan memiliki kemampuan berkembang ke berbagai bidang keahlian sesuai bakat dan kecenderungan masing-masing : seniman, pemikir seni, sejarawan seni, kritikus, kurator, pengajar ahli manajemen seni dan lainnya. | ITB, Unnes, UNS, ISI, IKJ, Unibraw dan perguruan tinggi lainnya   |
| <b>PSIKOLOGI</b>                | mempelajari perilaku baik tampak & tidak tampak, yang merupakan manifestasi adanya kejiwaan pada manusia. Unit analisisnya adalah perilaku manusia, baik level individu dan kelompok.   | Bio-Psikologi, Statistik Psikologi, Psikologi Perkembangan, Psikologi Pendidikan, Psikologi Industri & Organisasi, Psikologi Klinis, Psikologi Pendidikan, Psikologi Konsumen, Psikologi Ekonomi, Psikologi Kriminal, Kesehatan Mental, Psikometri, | Membuka praktik psikolog, rumah sakit, konsultan SDM-politik-pemasaran, konselor sekolah, trainer, tentara/polisi, bagian SDM perusahaan, Instansi pemerintah (Pemda, BKKBN, Depsos), pengembangan masyarakat,            | Jalur IPS : Unja, UI, UGM, Unair, Undip, USU, Unsyah, UNP, UNY, Unesa, Unibraw, Unud, Unmul, Jalur IPA : Unja, Unsri, Unand, Unpad, UNS |