

RAHASIA

PSIKOGRAM



ID : G1C121001

Nama : PUTRI STEPHANI

Jenis Kelamin : Perempuan

Kelas : Psikologi

Asal Sekolah : Universitas Jambi

Lokasi Tes : Psikologi Universitas Jambi

Tanggal Tes : Jumat, 26 Agustus 2022

Tujuan : Peminatan SMA OK

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: 118.75   Klasifikasi: Di Atas Rata-Rata				

PEMINATAN SMA	SANGAT RENDAH	RENDAH	SEDANG	TINGGI	SANGAT TINGGI
ILMU ALAM Berhubungan dunia alam, ilmu pasti, hitungan matematika, dan analisis logis eksakta.			✓		
ILMU SOSIAL Berhubungan dengan dinamika sosial dalam masyarakat, kebudayaan, sejarah dan spiritual		✓			
ILMU BAHASA Berhubungan dengan kota kata, tata bahasa, tulisan dan ucapan suatu bahasa nasional dan internasional		✓			

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				✓	

MINAT JURUSAN ILMU SAINS TEKNOLOGI	
URUTAN	DESKRIPSI
1	<b>KEPERAWATAN</b> - Menyenangi kegiatan Perawatan Tubuh Manusia, tecermin pada: tahu cara merawat tubuh jika sakit, bisa memberikan rekomendasi jika demam, pilek, batuk, dan tahu cara menjaga kondisi tubuh agar selalu sehat dan segar.
2	<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.
3	<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.
4	<b>GIZI</b> - menyenangkan sesuatu yang berhubungan dengan Gizi/Nutrisi bagi tubuh, tecermin pada: mempelajari, berdiskusi, bereksperimen mengenai suatu kandungan (protein, vitamin, omega 3, karbohidrat, zat besi, dll.) dari sayuran, daging, dan buah-buahan.
5	<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.

MINAT JURUSAN ILMU SOSIAL HUMANIORA	
URUTAN	DESKRIPSI
1	<b>PARIWISATA</b> - Menyenangi sesuatu yang berhubungan Kepariwisataaan tecermin pada kegiatan: perjalanan wisata, memiliki niat untuk mengembangkan kepariwisataan, menjadikan aset alam-budaya sebagai aset pariwisata.
2	<b>KRIMINOLOGI</b> - Menyenangi sesuatu yang berhubungan dengan Dunia Pengungkapan Peristiwa Kriminal baik meliputi kegiatan: mempelajari, berdiskusi, terlibat pada kegiatan pencegahan-penanganan kejahatan tradisional, cyber, maupun birokrasi.
3	<b>PERPUSTAKAAN</b> - menyenangkan sesuatu yang berhubungan dengan Dunia Perpustakaan baik senang berkunjung ke perpustakaan, senang membuat strategi agar perpustakaan memiliki banyak pengunjung, maupun membantu pembuatan kode buku di perpustakaan.
4	<b>ARKEOLOGI</b> - Menyenangi sesuatu yang berhubungan dengan Benda-Benda Bersejarah (Kuno), seperti manusia purba, candi, artefak, mummi, dan sarkofagus yang meliputi kegiatan: mempelajari, berdiskusi, dan ikut penelitian lapangan.
5	<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.

REKOMENDASI JURUSAN KULIAH	
KELOMPOK ILMU SAINS DAN TEKNOLOGI	KELOMPOK ILMU SOSIAL HUMANIORA
1. ILMU KEPERAWATAN 2. TEKNIK ELEKTRO 3. ILMU KOMPUTER 4. ILMU GIZI 5. TEKNIK ARSITEKSTUR	1. ILMU PARIWISATA 2. KRIMINOLOGI 3. ILMU PERPUSTAKAAN 4. ARKEOLOGI 5. SENI RUPA MURNI
<b>SEKOLAH KEDINASAN :</b>  1. STAN - Politeknik Keuangan Negara STAN 2. IPDN - Institut Pemerintahan Dalam Negeri 3. AAU/AAL/Akmil/Akpol - Akademi TNI Polri	
Lebih disarankan ke Mata Pelajaran <b>ILMU SOSIAL</b>	

TIPOLOGI KEPERIBADIAN
<b>16 - ISTP - Si Mekanik - <i>Introvert Sensing Thinking Perceiving</i></b>  <p>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, pribadi yang logis dalam menilai sesuatu, memikirkan keuntungan di dalam melakukan sesuatu, mementingkan tujuan akhir dari kelompok. Kamu kokoh pendirian terhadap yang diyakini, melakukan sesuatu sesuai keyakinan serta mencari sumber utama dari permasalahan. Kadangkala, kamu kurang bisa merasakan apa yang dirasakan 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.</p> <p>Informasi lebih lanjut bisa dilihat di internet <a href="#"><i>"Introvert Sensing Thinking Perceiving"</i></a></p>

KARAKTERISTIK PRIBADI						
NO.	KOMPONEN	SANGAT RENDAH	RENDAH	SEDANG	TINGGI	SANGAT TINGGI
1	<b>Motivasi Belajar</b> 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> 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> 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> Kepercayaan akan keputusan yang ia ambil sehingga tidak mudah untuk digoyangkan, walaupun banyak lingkungan mencemooh.	✓				
5	<b>Konsep Diri</b> Penilaian positif atau negatif terhadap diri baik fisik, kecerdasan, penampilan, maupun keluarga.		✓			
6	<b>Potensi Kreativitas</b> Keterampilan untuk menciptakan sesuatu yang berbeda, unik, menarik dan bermanfaat sehingga mampu membuat sesuatu menjadi lebih efektif dan efisien				✓	
7	<b>Potensi Kepemimpinan</b> Keterampilan untuk membuat visi dan misi masa depan serta mampu menggerakkan lingkungan sekitar untuk mendapatkan visi misi bersama tersebut			✓		
8	<b>Jiwa Entrepreneur</b> Keterampilan untuk mengubah sesuatu di lingkungan sehingga mampu menciptakan sesuatu yang bernilai lebih, bernilai jual maupun menghasilkan pendapatan			✓		
9	<b>Daya Tahan Stress</b> Kemampuan untuk mengantisipasi permasalahan yang mungkin terjadi nanti sehingga tetap bisa beraktivitas dengan baik, walaupun mungkin ada banyak permasalahan		✓			
10	<b>Regulasi Emosi</b> Keterampilan untuk mengelola diri (emosi) saat berhadapan dengan situasi yang tidak menyenangkan sehingga mampu bertindak tenang dan konstruktif.		✓			
11	<b>Keterampilan Sosial</b> Kemampuan untuk membina hubungan baik dengan banyak orang di berbagai situasi dan dari berbagai kalangan sehingga terciptanya hubungan yang harmonis			✓		
12	<b>Empati</b> 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, 26 Agustus 2022

Asesor,



Jelpa Periantalo, M.Psi, Psi

SIPP: 0012-12-2-1

### DESKRIPSI JURUSAN KULIAH ILMU SAINS DAN TEKONOLOGI

JURUSAN	DESKRIPSI	MATA KULIAH	PELUANG KARIER	TERSEDIA DI
<b>ILMU KEPERAWATAN</b>	Mempersiapkan calon perawat yang mampu memberikan layanan keperawatan atas penyakit/masalah kesehatan level individu maupun kelompok sehingga individu dapat sehat baik secara fisik maupun mental.	Parasitologi, Farmakologi, Anatomi, Fatologi Klinik, Konsep Keperawatan, Gizi & Terapi Diet, Keperawatan Jiwa, Keperawatan Medik, Perawatan Luka, Gawat Darurat.	Bekerja sebagai perawat di rumah sakit, dosen di perguruan tinggi kesehatan, departemen kesehatan, LSM bidang kesehatan, klinik kesehatan dan kecantikan, perawat di kemiliteran dan kepolisian.	Unsyah, Unja, UI, UGM, Unpad, Unand, Unsri, USU, Unri, Undip, Unsoed, Unair, Unibraw, dll.
<b>TEKNIK ELEKTRO</b>	Mempelajari teknologi perancangan suatu industrimaupun 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, industriperancan komponen listrik, industri dan jaringannya, BUMN industrijasa telekomunikasi, industriperalatan 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 computer (software)	Dasar-Dasar Pemograman, Kalkulus, Desain & Pemograman 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>ILMU GIZI</b>	mempelajari dasar ilmiah, substansi dan ketrampilan dalam bidang gizi sehingga mampu mengidentifikasi, memahami, merumuskan cara penyelesaian masalah gizi.	Anatomi, Dasar Dietetik, Ilmu Pangan, Dasar Kulinari, & d Metabolisme Energi dan Zat Gizi Makro, Analisa Pangan, Dietetika Penyakit Degeneratif, Metabolisme Gizi Ibu Hamil, Epidemiologi Gizi, Pengendalian Mutu Makanan, Imunologi dan Gizi.	Perencana program pangan dan gizi di Dinas Kesehatan- BPPOM, Rumah sakit, klinik kesehatan, peneliti, staf pengajar di institusi pendidikan gizi, konsultan gizi, perusahaan swasta terutama yang bergerak bi bidang produsen makanan dan minuman.	UI, UGM, IPB, Unibraw, Undip, Unsud, Unsoed, Unhas, UMS, & di perguruan tinggi kesehatan lainnya (Poltekkes, Stikes)
<b>TEKNIK ARSITEKSTUR</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 Komuninkasi Arsitekstur, Sejarah Arsitekstur, Perancangan Arsitekstur, Perancangan Ruang Dalam, Arsitekstur Etnik, Real Estate, Tata Cahaya, Pusaka Arsitekstur.	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.

### DESKRIPSI JURUSAN KULIAH ILMU SOSIAL HUMANIORA

JURUSAN	DESKRIPSI	MATA KULIAH	PELUANG KARIER	TERSEDIA DI
<b>ILMU PARIWISATA</b>	Mempersiapkan peserta program agar kelak menjadi anggota masyarakat yang berkemampuan dan berketerampilan tinggi di bidang pariwisata, mampu mengelola kegiatan pariwisata secara bertanggungjawab, melindungi asset-aset pariwisata yang ada	Bisnis Pariwisata, Pehotelan, Objek Daya Tarik Wisata, Front Office, Bartending, Cost Control, Guiding, Cargo, Operasi Perjalanan Wisata, Ekowisata, Pelayanan Prima, Pengolahan Makanan dan Minuman, Reservasi, Tampilan Pameran, Tata Graha	Bekerja di dunia pariwisata seperti biro perjalanan wisata, hotel, dinas pariwisata, maskapai penerbangan, media massa pariwisata, guide maupun menjadi wirausaha di bidang pariwisata.	S-1 : UGM, Unud, UNS, D-3 : UI dan perguruan tinggi lainnya baik akademi pariwisata maupun universitas swasta
<b>KRIMINOLOGI</b>	Mengkaji tentang kejahatan sebagai masalah sosial sehingga mampu merumuskan kebijakan pencegahan dan penanggulangan kejahatan.	Analisa Resiko Kejahatan, Enterprise and White Collar Crimes, Hak Asasi Manusia dalam Perspektif Kriminologi, Kebijakan Kriminal, Kenakalan Individu, Pengendalian Sosial Kejahatan, Perlindungan Individu, Viktimologi,	Bekerja di kepolisian, peneliti kriminal di lembaga penelitian, media massa khusus bidang analisis kejahatan, dosen di perguruan tinggi, lembaga swadaya masyarakat (LSM) khususnya penegakkan hukum	UI
<b>ILMU PERPUSTAKAAN</b>	memahami teori serta memiliki ketrampilan yang berkaitan dengan pengadaan, pengaturan, pemeliharaan dan pendayagunaan semua jenis bahan pustaka kaitannya dengan lingkungan sosial, ekonomi, dan politik dan pemanfaatan teknologi informasi	Teknologi Pengelolaan Informasi, Dasar-dasar Organisasi Informasi, Deskripsi Bibliografi, Klasifikasi, Administrasi Organisasi Lembaga Informasi, Manajemen Rekord, Manajemen Pangkalan Data, Teknologi Media Grafis dan Elektronik, Manajemen Digital Library, Jaringan Informasi Digital	Bekerja di dinas perpustakaan baik sekolah, daerah maupun nasional, Perusahaan swasta di bagian Learning television, media massa (penerbitan buku, majalah, maupun televisi) peneliti di lembaga penelitian, dosen di perguruan tinggi, LSM baik nasional maupun internasional.	UI, USU, IAIN Jambi, Unpad, Undip, UPI, Unair, Unsrat, Unibraw, dll.
<b>ARKEOLOGI</b>	Mempelajari keanekaragaman tinggalan arkeologis yang tersebar di Indonesia dan konteksnya secara regional maupun global sehingga mampu mengumpulkan, mendeskripsikan, dan menganalisis data arkeologi.	Arsitektur Bangunan Umum Prasejarah Hindu-Budha-Islam-Kolonial di Indonesia, Arkeologi Ekologi, Pemukiman, Seni Arca Indonesia Kuno, Manusia Purba, Kerajaan-Kerajaan Kuno di Indonesia, Ikhtisar Kepurbakalaan Indonesia, Metode Arkeologi	Bekerja sebagai peneliti di lembaga penelitian, dosen perguruan tinggi, dinas kepurbakalaan, perusahaan minyak dalam eksplorasi fosil, dinas, guide, media massa khusus tentang petualangan (national geographic, discovery channel).	UI, UGM, Unud

<p><b>SENI RUPA MURNI</b></p>	<p>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</p>	<p>Menggambar, Sejarah Budaya, Seni Asia, Seni Keramik, Seni Patung, Seni Melukis, Seni Islam, Appresisasi Seni, Materi Seni, Fotografi,</p>	<p>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.</p>	<p>ITB, Unnes, UNS, ISI, IKJ, Unibraw dan perguruan tinggi lainnya</p>
-------------------------------	--	--	--	--