



**YAYASAN
REKAKREASI TEKNOLOGI INDONESIA**

**RENCANA STRATEGIS
POLITEKNIK SAINS SENI REKAKREASI
(SSR)**

**YAYASAN REKAKREASI TEKNOLOGI INDONESIA
2018**

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT, karena atas rahmat dan hidayah-Nya Rencana Strategis Politeknik Sains Seni Rekakreasi dapat selesai disusun. Rencana Strategis ini memuat tentang bentuk organisasi, penyelenggaraan, tenaga dosen dan kependidikan, daya tampung mahasiswa, sarana dan prasarana serta sumber dana dan pembiayaan.

Tujuan Pendirian Politeknik Sains Seni Rekakreasi adalah untuk memenuhi kebutuhan tenaga kerja industri yang kompeten di bidang Industri Kreatif, Pariwisata dan Perhotelan. Pendirian Politeknik Sains Seni Rekakreasi diusulkan memiliki 3 (tiga) meliputi program studi, yaitu:

1. Prodi Desain Komunikasi Visual, Program Diploma Tiga
2. Prodi Animasi, Program Diploma Empat / Sarjana Terapan
3. Prodi Pengelolaan Usaha Rekreasi, Program Diploma Empat / Sarjana Terapan

Harapan kami, Rencana Strategis ini dapat menjadi bahan pertimbangan yang objektif, ilmiah dan rasional bagi Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi dalam memberikan ijin operasional dan pendirian sebagai Politeknik Swasta.

Jakarta, Oktober 2018

Marcello Laksono

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI.....	ii
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Maksud dan Tujuan	2
1.3 Landasan Hukum.....	3
1.4 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II VISI, MISI, TUJUAN DAN SASARAN POLITEKNIK	4
2.1 Visi Politeknik Sains Seni Rekakreasi	4
2.2 Misi Politeknik Seni Sains Rekakreasi.....	4
2.3 Tujuan Politeknik Seni Sains Rekakreasi	4
2.4 Sasaran Politeknik Sains Seni Rekakreasi.....	5
BAB III STRATEGI DAN ARAH KEBIJAKAN POLITEKNIK SAINS SENI REKAKREASI	5
3.1 Strategi Politeknik Sains Seni Rekakreasi	5
3.2 Arah Kebijakan Politeknik Sains Seni Rekakreasi	12
BAB IV PROGRAM PENGEMBANGAN POLITEKNIK	13
4.1 Bidang Akademik	20
4.2 Bidang Non Akademik.....	24
4.3 Indikator Kinerja.....	27
BAB V PENUTUP	30
KESIMPULAN.....	30

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Era globalisasi ekonomi telah dan akan membawa perubahan yang sangat besar, diantaranya tingkat persaingan yang semakin tinggi pada produksi barang dan jasa. Hal ini juga berdampak luas pada sektor perekonomian dan kesejahteraan, baik di tingkat daerah maupun nasional. Dampak yang paling dirasakan adalah persaingan yang makin ketat diberbagai kegiatan ekonomi terutama di sektor industri.

Indonesia merupakan negara dengan penduduk terbesar di ASEAN, dengan populasi lebih kurang 250 juta orang atau mencapai 40% dari total penduduk ASEAN. Jumlah penduduk yang besar dengan struktur demografi yang didominasi oleh usia produktif merupakan potensi bagi bangsa Indonesia untuk mendorong tumbuhnya perekonomian nasional khususnya sektor industri karena memiliki faktor input berupa jumlah tenaga kerja besar. Namun dalam persaingan regional dan global, khususnya implementasi Masyarakat Ekonomi Asean (MEA) saat ini, jumlah sumber daya manusia yang besar tidak lagi dapat memberikan peluang yang cukup bagi suatu negara untuk berdaya saing, melainkan lebih ditentukan oleh kualitas dari sumber daya manusia tersebut.

Peningkatan daya saing industri nasional merupakan pilar terpenting dalam membangun pertumbuhan ekonomi bangsa, untuk meningkatkan kualitas dan daya saing industri nasional salah satu pilar yang perlu dibenahi adalah sumber daya manusia dengan melalui pembangunan mentalitas dasar SDM-nya sehingga berkembang kesadaran mutu di setiap struktur industri. Mentalitas dasar adalah suatu sikap mental yang mendasari cara berfikir, cara bersikap dan cara bertindak dalam melaksanakan tugas dan tanggung jawab yang selaras dengan nilai-nilai dan arah pembangunan industri nasional. Pengembangan mentalitas dasar SDM Industri ini harus dilakukan dengan menata dan menguatkan lembaga pendidikan dan pelatihan industri melalui penataan dan pengutan perangkat kerasnya (*Hardware*), manajemen dan teknologinya (*Technoware*), penyempurnaan organisasinya (*Organware*) dan peningkatan kemampuan sumber daya manusia (*humanware*).

Menteri Ketenagakerjaan Hanif Dhakiri mengatakan, pendidikan vokasi nantinya akan fokus pada enam sektor industri, yakni manufaktur, agribisnis, pariwisata, kesehatan, pekerja migran dan ekonomi digital. Pemerintah menginginkan penyeimbangan antara sisi *supply* dan *demand* dari tenaga kerja yang sesuai dengan kebutuhan industri.

Dalam data Kemenaker, rincian penyerapannya adalah manufaktur sebanyak 575.000 orang, agribisnis sebanyak 195.843 orang, pariwisata 3.333 orang, tenaga kesehatan 6.018 orang, pekerja migran sebanyak 243.265 orang, dan ekonomi digital 5.172 orang. Menurut Hanif peta jalan pendidikan vokasi bakal membantu memetakan penyediaan tenaga kerja dengan kemampuan yang sesuai dengan kebutuhan industri. Kualitas sumber daya manusia yang disediakan pun diharap bisa meningkat. Sehingga efeknya bisa membuat pendapatan atau taraf hidup pekerja jadi semakin baik.

Ketersediaan SDM yang kompeten juga merupakan salah satu tantangan utama pengembangan pariwisata Indonesia. Mengingat produk utama pariwisata adalah jasa, unsur SDM sangat dominan. Oleh sebab itu, pembinaan dan peningkatan kualitas SDM pariwisata di berbagai bidang seperti perhotelan, travel, transportasi, komunikasi dan informasi—harus mendapat perhatian utama.

Pendidikan keterampilan, atau yang disebut pendidikan vokasi (vokasional), menjadi alternatif pembelajaran yang diyakini mampu menjadi solusi dalam mengurangi jumlah pengangguran. Hal itu disebabkan, konsep pendidikan yang lebih menitikberatkan pada keterampilan (*skill*), dirancang dengan kurikulum yang mengasah keterampilan, disiplin, dan konsep pesertanya tentang pekerjaan dan kewirausahaan. Lulusannya diarahkan untuk mengisi lowongan pekerjaan di berbagai bidang usaha, tingkatan menengah (level administrasi, staf, atau *supervisor*).

1.2 Maksud dan Tujuan

Maksud dilakukannya penyusunan dokumen Rencana Strategis Politeknik Sains Seni Rekreasialah untuk memberikan arahan dan panduan dalam pengembangan Politeknik Sains Seni Rekreasialah membangun dan mengembangkan diri.

Tujuan Penyusunan dokumen Rencana Strategis Sains Seni Rekreasialah

1. Tersusunya Rencana Strategis Politeknik Sains Seni Rekreasi; dan
2. Tersusunya program kerja dan panduan strategis penyelenggaraan Politeknik Sains Seni Rekreasi.

1.3 Landasan Hukum

Landasan hukum penyusunan dokumen Rencana Strategis Politeknik Sains Seni Rekreasi adalah

1. Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
2. Undang-undang Nomor 12 tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi.
3. Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan
4. Peraturan Pemerintah Nomor 17 tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan
5. Peraturan Pemerintah Nomor 66 Tahun 2010 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan.
6. Peraturan Presiden Nomor 2 Tahun 2015 tentang Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional 2015-2019

1.4 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan Renstra Politeknik Sains Seni Rekreasiterbagi dalam 5 (lima) BAB yaitu

- Bab I** : terdiri dari pendahuluan terdiri dari latar belakang, maksud dan tujuan, landasan hukum dan sistematika penulisan
- Bab II** : terdiri dari visi, misi, tujuan dan sasaran
- Bab III** : terdiri dari strategi dan arah kebijakan Politeknik Seni Sains Rekreasi
- Bab IV** : terdiri dari program pengembangan politeknik terdiri dari program pengembangan bidang akademik yaitu kurikulum, dosen dan tenaga kependidikan, proses pembelajaran, penilaian pendidikan, kemahasiswaan, penelitian dan pengabdian kepada masyarakat dan pengembangan bidang non akademik yaitu sarana dan prasana dan sumber pendanaan
- Bab V** : terdiri dari kesimpulan

BAB II VISI, MISI, TUJUAN DAN SASARAN POLITEKNIK

2.1 Visi Politeknik Sains Seni Rekreasi

Visi Politeknik Sains Seni Rekreasi adalah **“Menjadi Lembaga tinggi vokasi untuk semua kalangan dengan menghasilkan lulusan yang siap kerja dan wirausaha sukses dibidang seni, sains dan rekreasi serta menjadi rujukan nasional pengelolaan Pendidikan tinggi yang berwawasan lingkungan dan teknologi serta ramah disabilitas ditahun 2025.**

2.2 Misi Politeknik Seni Sains Rekreasi

Misi Politeknik Sains Seni Rekreasi adalah

1. Menyelenggarakan pendidikan tinggi vokasi yang berwawasan teknologi dan lingkungan serta ramah disabilitas.
2. Melakukan riset terapan dibidang perhotelan, pariwisata dan media kreatif.
3. Memberdayakan masyarakat melalui Pendidikan dan pelatihan untuk meningkatkan kualitas hidup dan mengurangi pengangguran.
4. Membantu penciptaan Wirausaha sukses dibidang perhotelan, pariwisata dan media kreatif.
5. Mengelola kampus berdasarkan prinsip 3R : *Reduce, Reuse, Recycle* dan manajemen energi yang efektif, efisien dan berkelanjutan.
6. Mewujudkan Tri Dharma Perguruan Tinggi (Pendidikan, Pelatihan, dan Pengabdian Masyarakat).

2.3 Tujuan Politeknik Sains Seni Rekreasi

Tujuan Politeknik Sains Seni Rekreasi adalah

1. Menghasilkan lulusan yang memiliki kemampuan dan keahlian spesifik di bidang Desain Komunikasi Visual, Pariwisata dan Perhotelan.
2. Menyediakan pendidikan vokasi berkualitas internasional dan profesional di bidang Desain Komunikasi Visual, Pariwisata dan Perhotelan yang terjangkau bagi masyarakat luas dan mampu mengikuti perkembangan teknologi masa depan serta bersaing secara global untuk memenuhi kebutuhan industri furniture nasional.
3. Mengembangkan teknologi di bidang Desain Komunikasi Visual, Pariwisata dan Perhotelan dalam membantu industri tersebut meningkatkan daya saing.

4. Memberi kontribusi dalam penerapan ilmu pengetahuan dan perkembangan teknologi dalam bidang Desain Komunikasi Visual, Pariwisata dan Perhotelan melalui penelitian tepat guna dan publikasi hasil penelitian di media ilmiah.

2.4 Sasaran Politeknik Sains Seni Rekreasi

Sasaran pendirian Politeknik Sains Seni Rekreasi adalah

1. Meningkatkan kualitas dan kompetensi sumber daya manusia di wilayah Bogor dan sekitarnya dan Jabodetabek pada umumnya melalui jalur pendidikan formal jenjang Sarjana Terapan dalam rangka menyiapkan tenaga kerja sektor Industri Kreatif, Pariwisata dan Perhotelan.
2. Menambah unit pendidikan vokasi industri yang terintegrasi dengan Industri Kreatif, Pariwisata dan Perhotelan guna mewujudkan industri nasional yang tangguh.
3. Meningkatkan produktivitas iptek yang relevan dengan perkembangan industri Kreatif, Pariwisata dan Perhotelan nasional.

Bab III Strategi dan Arah Kebijakan Politeknik Sains Seni Rekreasi

3.1 Strategi SWOT Politeknik Sains Seni Rekreasi sebagai berikut :

Kekuatan / *Strenght*

1) Dukungan Perguruan Tinggi dan Lembaga Pendidikan Terkait

Dalam menjalankan kegiatan akademik, Politeknik Sains Seni Rekreasimendapatkan dukungan yang besar dari Kementerian dan Lemabaga terutama Pemerintahan dalam mendukung program pemerintah terkait pengembangan sumber daya manusia.

❖ *Kerjasama dengan Kementerian Perindustrian*

- a) Penyelenggaraan Diklat 3 in 1 di bidang animasi sebanyak 6 Angkatan dengan total peserta 180 Orang.
- b) Kerjasama dengan BCIC Denpasar dalam hal Pelaksanaan Program Pendidikan dan Pelatihan 3 in 1 (*Three in One*).

❖ *Kerjasama dengan Kementerian Tenaga Kerja*

Penyelenggaraaan Diklat Training of Trainer untuk para calon instruktur Animasi di Balai Latih Kerja Bekasi Kementrian Tenaga Kerja RI.

❖ *Kerjasama dengan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*

Penyelenggaraan pelatihan Training of Trainer pengajar SMK bidang Animasi se-Indonesia.

- ❖ *Kerjasama dengan Badan Nasional Sertifikasi Profesi*
 - a) Penyelenggaraan Pelatihan Asesor Kompetensi bidang Animasi dan Kamera Operator sebanyak 3 kali.
 - b) Pendirian LSP LPK Solusi Semesta Rekayasa
- ❖ *Kerjasama dengan Markas Besar TNI AU*
Pembuatan Film Pendek Animasi berdurasi 20 menit dengan tema kepahlawanan berjudul 'Serangan Kadet 1947' yang dipakai dalam acara TNI Angkatan Udara Indonesia Jaya Expo 2017.
- ❖ *Kerjasama dengan Markas Besar TNI AL*
Pembuatan Film Pendek Animasi berdurasi 20 menit dengan tema kemaritiman berjudul 'Fellowship of Nusantara' yang dipakai dalam acara Peresmian Galeri Bintarti & Jala Kriya TNI Angkatan Laut.
- ❖ *Kerjasama dengan SDC Banten*
Kegiatan Forum HRM di bidang kepariwisataan dengan Industri Perhotelan di Malaysia. Dalam kegiatan ini telah ditandatangani MoU antara SSR dengan Palace of the Golden Horses Mines Kuala Lumpur, Malaysia yang akan membuka potensi kerjasama dalam : pertukaran mahasiswa dan dosen antar kampus, penyediaan tempat pemagangan hingga penempatan kerja.
- ❖ *Kerjasama dengan Markas Besar Kepolisian RI*
Kegiatan Police Movie Festival 2018 melakukan kurasi, penjurian, dan memberikan beasiswa kepada para pemenang.
- ❖ *Kerjasama lainnya : BEKRAF*
Kegiatan Beacon (Bekraf Animation Conference) yang diadakan setiap tahun.

Dengan telah banyaknya dukungan dari Kemeterian dan Lembaga dalam penyelenggaraan kegiatan Pendidikan dan Pelatihan hingga pembuatan produk animasi, kami berkeyakinan bahwa komitmen kami untuk mendukung program pemerintah dapat kami kembangkan dalam bentuk Pendidikan tinggi formal vokasi dalam bentuk Politeknik.

2) Sarana dan Fasilitas

Sarana (equipment dan software) dan fasilitas yang disiapkan sesuai dengan standar internasional. Politeknik ini telah memiliki Sarana pendukung terutama untuk prodi Animasi, dan Desain Komunikasi Visual karena sebelumnya SSR merupakan Lembaga

pelatihan multimedia yang melakukan banyak pelatihan berstandar internasional. Standar yang dimaksud adalah SSR dipercaya sebagai Authorized Training Center (ATC) untuk:

- Toonboom (Software Animasi dari Kanada)
- Wacom (Hardware Animasi dari Singapore)
- Avid Pro Tools (Software Audio dari America)

Untuk sarana bagi prodi terkait pariwisata, seiring dengan finalisasi konstruksi lahan utama politeknik SSR, maka kebutuhan sarana dan fasilitas pendukung pembukaan prodi terkait kepariwisataan akan disesuaikan dengan kebutuhan industri terkini didukung dengan komitmen Yayasan untuk menyediakan sarana dimaksud. Standard sarana dan fasilitas kepariwisataan akan mengikuti standard nasional.

3) Kualitas Tenaga Pendidik

Tenaga pendidik internal Politeknik Sains Seni Rekreasi berasal dari akademisi dan professional/praktisi dari perusahaan Industri Kreatif, Pariwisata dan Perhotelan. Selama ini tenaga pendidik dalam kegiatan pelatihan yang terkait dengan Industri Kreatif termasuk animasi sebagian besar adalah kalangan praktisi yang telah memiliki kredibilitas dalam bidangnya seperti :

- a) Toni Hariyanto
- b) Al Fitri M. Zacky
- c) Patrick Tashadian

Sedangkan dari kalangan pariwisata kami yakin dengan jejaring yang dimiliki Yayasan RTI, kami dapat mendapatkan praktisi – praktisi dunia pariwisata.

4) Sistem Pembelajaran

Seiring dengan program pemerintah yang ingin mengembangkan Pendidikan vokasi, kami pun ingin menerapkan terobosan baru dalam sistem pembelajaran Pendidikan vokasi mengacu pada best practice yang telah dilakukan oleh beberapa Kementerian dan Lembaga serta benchmarking dengan implementasinya dari negara lain.

a) Berbasis Kompetensi

Untuk memenuhi kebutuhan industri akan tenaga kerja kompeten, maka kami akan menerapkan sistem Pendidikan yang berbasis kompetensi. Oleh karena itu, penyusunan kurikulumnya pun akan kami sesuaikan dengan kebutuhan industry. Selain itu materi pembelajarannya akan mengadopsi SKKNI bidang terkait sehingga dapat dilakukan uji kompetensi untuk mendapatkan sertifikat kompetensi.

b) Adopsi sistem blok waktu

Sistem penjadwalan perkuliahan akan kami sesuaikan dengan penjadwalan sistem blok waktu / modular yang akan memberikan ruang yang lebih besar bagi mahasiswa untuk melakukan pemagangan industry. Bagi Tenaga pengajarnya pun akan memiliki waktu yang lebih flexible untuk mengembangkan kompetensinya.

c) Pemagangan industri melalui Project Based

Paradigma lama tentang praktek kerja industri atau pemagangan hanya untuk formalitas saja akan kami hilangkan. Bentuk pemagangan yang akan diterapkan nanti dalam poltek ini adalah sistem pemagangan yang berbasis proyek atau *problem solving* permasalahan yang ada di industry. Dengan demikian, industri akan menerima manfaat dari pemagangan tersebut.

d) Pembentukan Wirausaha

Tidak semuanya mahasiswa yang berminat untuk bekerja industry atau perusahaan, oleh karena itu kami juga akan memfasilitasi mahasiswa yang ingin berwirausaha dalam bentuk pemberian materi perkuliahan serta dukungan terhadap penciptaan wirausaha baru dengan bekerjasama dengan incubator bisnis, seperti yang dimiliki BCIC Denpasar.

Kelemahan / Weakness

1) Kurangnya berpengalamannya pegawai Yayasan dalam penyelenggaraan Pendidikan Tinggi.

SSR selama ini telah memiliki pengalaman dalam melakukan pelatihan non teknis maupun tidak bekerjasama dengan beberapa Kementerian dan Lembaga, namun tidak mempunyai pengalaman dalam menyelenggarakan Pendidikan tinggi yang tentu saja memiliki kekompleksan pengelolaan. Pengelolaan ini terkait dengan persyaratan pendirian Pendidikan Tinggi baru yang mensyaratkan dokumen teknis yang cukup banyak. Oleh sebab itu, kelemahan ini menyebabkan terhambatnya proses pendirian Pendidikan tinggi dan pemenuhan persyaratannya.

2) Kurangnya jumlah tenaga ahli berkualitas yang menguasai teknologi terbaru khususnya bidang Industri Kreatif yang ingin menjadi tenaga pengajar.

Dari segi kualitas memang SSR selama ini telah memiliki tenaga ahli di bidangnya, namun dari segi jumlah, memang tidak banyak. Hal ini menyebabkan ketergantungan yang sangat tinggi. Hal ini kami anggap sebagai hal yang menghambat dalam penyelenggaraan Pendidikan tinggi yang kami rencanakan.

Peluang / Opportunities

1) Potensi Industri Kreatif dan Pariwisata yang besar dan jadi salah satu program prioritas Pemerintah

- Industri Kreatif memiliki nilai tambah tertinggi dibandingkan industri lainnya karena merupakan industri yang terbaru. Dengan memperhatikan infografis data statistik dan hasil survey Ekonomi Kreatif tahun 2016, terlihat bahwa Ekonomi Kreatif mampu memberikan kontribusi secara signifikan terhadap pertumbuhan ekonomi nasional. Pada tahun 2015, sektor ini menyumbangkan 852 triliun rupiah terhadap PDB nasional (7,38%), menyerap 15,9 juta tenaga kerja (13,90%), dan nilai ekspor US\$ 19,4 miliar (12,88%). Data juga menunjukkan peningkatan kontribusi Ekonomi Kreatif yang signifikan terhadap perekonomian nasional dari tahun 2010-2015 yaitu sebesar 10,14% per tahun. Hal ini membuktikan bahwa Ekonomi Kreatif memiliki potensi untuk berkembang di masa mendatang.
- Secara umum, alasan kuat mengapa industri kreatif ini perlu dikembangkan, salah satunya melalui sektor pendidikan tinggi dengan pembukaan Politeknik di bidang Industri Kreatif karena sektor industri kreatif ini salah satunya melalui Program Studi Perfilman memiliki kontribusi ekonomi yang signifikan bagi perekonomian Indonesia, dapat menciptakan iklim bisnis yang positif, dapat memperkuat citra & identitas bangsa Indonesia, mendukung pemanfaatan sumber daya yang terbaru, merupakan pusat penciptaan inovasi dan pembentukan kreativitas, dan memiliki dampak sosial yang positif.
- Ekonomi kreatif merupakan salah satu fokus pemerintah dalam pengembangan ekonomi berdasarkan pada kreativitas, keterampilan dan bakat individu untuk menciptakan daya kreasi dan daya cipta individu yang bernilai ekonomis. Ekonomi kreatif dapat disebut juga dengan industri kreatif. Berdasarkan data Bekraf tahun 2015, pertumbuhan 4 subsektor bidang industri kreatif yaitu Desain Komunikasi Visual 10,28 %, **Musik 7,26 %**, **Animasi Video 6,68%**, dan Arsitektur 6,62 %.
- Dalam data Kemenaker, rincian penyerapannya adalah manufaktur sebanyak 575.000 orang, agribisnis sebanyak 195.843 orang, **pariwisata 3.333 orang**, tenaga kesehatan 6.018 orang, pekerja migran sebanyak 243.265 orang, dan ekonomi digital 5.172 orang. Menurut Hanif peta jalan pendidikan vokasi bakal

membantu memetakan penyediaan tenaga kerja dengan kemampuan yang sesuai dengan kebutuhan industri. Kualitas sumber daya manusia yang disediakan pun diharap bisa meningkat. Sehingga efeknya bisa membuat pendapatan atau taraf hidup pekerja jadi semakin baik.

- Berdasarkan atas strategi pembangunan nasional tahun 2015 – 2019, sektor pariwisata termasuk dalam salah satu dari 3 (tiga) dimensi pembangunan, yaitu : dimensi pembangunan sektor unggulan. Pariwisata adalah salah satu sektor unggulan pembangunan nasional tahun 2015 – 2019. (Renstra Deputi PDIP 2015-2019).

2) Pengembangan Industri 4.0

Mengutip Sambutan Menteri Perindustrian RI, Airlangga Hartarto dalam peluncuran Making Indonesia 4.0 , Fourth Industrial Revolution (“4IR”) atau Revolusi Industri 4.0 tidak hanya berpotensi luar biasa dalam merombak industri, tapi juga mengubah berbagai aspek kehidupan manusia. Kita telah melihat banyak negara, baik negara maju maupun negara berkembang, yang telah memasukkan gerakan ini ke dalam agenda nasional mereka sebagai salah satu cara untuk meningkatkan daya saing di kancah pasar global. 4IR sudah pasti akan menuju Indonesia dan kita siap untuk mengimplementasikannya.

4IR mencakup beragam teknologi canggih, seperti **kecerdasan buatan (AI), Internet of Things (IoT), wearables, robotika canggih, dan 3D printing**. Indonesia akan berfokus pada lima sektor utama untuk penerapan awal dari teknologi ini, yaitu

- a) makanan dan minuman,
- b) tekstil dan pakaian,
- c) otomotif,
- d) kimia, dan
- e) elektronik.

Sektor ini dipilih menjadi fokus setelah melalui evaluasi dampak ekonomi dan kriteria kelayakan implementasi yang mencakup ukuran PDB, perdagangan, potensi dampak terhadap industri lain, besaran investasi, dan kecepatan penetrasi pasar. Indonesia akan mengevaluasi strategi dari setiap fokus sektor setiap tiga sampai empat tahun untuk meninjau kemajuannya dan mengatasi tantangan pelaksanaannya.

“Making Indonesia 4.0” membawa dampak ekonomi dan peluang kerja positif. Implementasi Making Indonesia 4.0 yang sukses diperkirakan akan mendorong

pertumbuhan PDB riil sebesar 1-2 persen per tahun, sehingga pertumbuhan PDB per tahun akan naik dari baseline sebesar 5 persen sampai 6-7 persen pada periode 2018-2030, di mana industri manufaktur berkontribusi sebesar 21-26 persen PDB pada tahun 2030. Pertumbuhan PDB ini digerakkan oleh kenaikan signifikan pada ekspor netto, di mana Indonesia diperkirakan akan mencapai 5-10 persen rasio ekspor netto-terhadap-PDB pada tahun 2030. Selain kenaikan pada produktifitas, Making Indonesia 4.0 menjanjikan pembukaan lapangan pekerjaan sebanyak 7-19 juta, baik di sektor manufaktur maupun non-manufaktur, pada tahun 2030 sebagai akibat dari permintaan ekspor yang lebih besar. Komitmen yang diharapkan dalam implementasi “Making Indonesia 4.0” Dengan adanya manfaat nyata, Indonesia berkomitmen untuk mengimplementasikan Making Indonesia 4.0 dan menjadikannya sebagai agenda nasional. Pada semester pertama 2018, Indonesia akan mulai menyusun satuan tugas untuk lima fokus sektor (makanan dan minuman, tekstil dan pakaian, otomotif, kimia, dan elektronik) dan 10 prioritas lintas sektor. Setiap satuan tugas akan memiliki tugas dan tanggung jawab yang jelas. Pada semester kedua 2018, satuan tugas ini akan menyusun rencana utama, merinci rencana aksi, dan mulai menjalankan setiap inisiatif serta berkoordinasi dengan satu sama lain untuk memastikan agar implementasi Making Indonesia 4.0 dapat berjalan dengan lancar.

Kondisi ini merupakan peluang bagi Politeknik SSR untuk bisa berpartisipasi secara aktif dalam mendukung program pemerintah dengan rencana kedepan Poltek ini untuk membuka prodi – prodi baru ataupun pelatihan-pelatihan yang terkait seperti :

- a) Otomasi
 - b) Mekatronik
 - c) Fashion Technology
 - d) Robotika
 - e) Big Data Analysis
 - f) Bidang lainnya yang terkait pengembangan industri 4.0.
- 3) **Pasar Eropa, AS dan Jepang mulai banyak menerapkan *outsourcing* untuk proyek mereka dengan menggunakan tenaga kerja Indonesia karena dianggap lebih murah dan mempunyai kualitas cukup baik.**

Ancaman / Threat

- 1) Kurangnya minat masyarakat terhadap belajar di perguruan tinggi Politeknik yang berakibat terhadap berkurangnya animo masyarakat.
Hal ini merupakan hal yang menjadi pandangan secara umum mayoritas masyarakat Indonesia yang masih berorientasi gelar.
- 2) Persaingan dengan tenaga kerja sejenis khususnya dari ASEAN dengan diberlakukannya Masyarakat Ekonomi ASEAN.
- 3) Perubahan arah kebijakan pemerintah karena sistem pemerintahan yang 5 tahunan.

3.2 Strategi Implementasi

3.2.1 Strategi Strength (S) – Weakness (W)

Strategi ini disusun berdasarkan Kekuatan yang ada untuk dapat mengurangi Kelemahan yang ada sebagai berikut:

1. Melakukan **kerjasama** dengan tenaga ahli dari kalangan akademisi, Pemerintah maupun kalangan swasta untuk dapat membantu dalam proses pendirian Politeknik ini.
2. Melakukan **Networking** yang berkesinambungan dengan Industri terkait dalam rangka penguatan kelembagaan serta mengembangkan sistem pembelajaran meliputi pengembangan kurikulum, penyediaan tenaga pengajar, fasilitasi tempat pemagangan serta penempatan kerja paling sedikit 3 industri setiap tahunnya untuk setiap prodi.
3. Membuat **program peningkatan kompetensi tenaga pengajar** yang berkesinambungan berkerjasama baik dengan pemerintah, lembaga pendidikan dan pelatihan, dan perusahaan industri baik di dalam negeri maupun di luar negeri.

3.2.3 Strategi Opportunities (O) – Threat (T)

Strategi ini disusun berdasarkan dari Peluang yang ada untuk mengantisipasi Ancaman

1. **Penambahan proyeksi penerimaan mahasiswa** dalam kurun waktu 5 tahun sebanyak mahasiswa di 3 (tiga) prodi.
2. **Meningkatkan kerjasama** dengan unit kerja/ lembaga pendidikan dan pelatihan untuk mendapatkan pengakuan internasional / sertifikasi internasional.

3. **Membuka program studi** dan **menyelenggarakan pelatihan** terkait dengan pengembangan industri 4.0 baik untuk masyarakat umum, lulusan SMK, guru dan dosen serta tenaga kerja.
4. Melakukan **promosi** dengan media offline dan online untuk meningkatkan minat publik untuk masuk ke Politeknik.

3.3 Arah Kebijakan Politeknik Seni Sains Rekrekreasi

3.3.1 Arah Kebijakan

Dalam menjalankan kegiatan akademik di Politeknik Sains Seni Rekrekreasi memiliki arah kebijakan yang berbasiskan pemenuhan kebutuhan dunia industri Kreatif, Perhotelan dan Pariwisata serta Industri Kreatif sekaligus mengantisipasi perkembangan industri 4.0 dari periode 2019 – 2025 (7 tahun) dengan fokus sebagai berikut:

1. Penguatan Kelembagaan dan Penjaminan Mutu (4 tahun)
2. Pembangunan SDM (5 tahun)
3. Pembangunan Sarana Prasarana (3 Tahun)
4. Pengembangan Sistem Pembelajaran (5 tahun)
5. Perluasan Usaha (7 tahun)

Rumusan Renstra Politeknik Sains Seni Rekrekreasi(SSR) terbagi dalam beberapa bagian yaitu : Rencana Penguatan Kelembagaan, Rencana Pembangunan SDM, Rencana Pengembangan Sistem Pembelajaran, Rencana Perluasan Usaha dan Pembangunan Sarana Prasarana. Sistem pengelolaan fungsional dan operasional Politeknik Sains Seni Rekrekreasimencakup perencanaan, pengorganisasian, pengembangan staf, pengawasan, pengarahan, representasi, dan penganggaran. Seluruh perencanaan kegiatan Politeknik Sains Seni Rekrekreasimenginduk kepada rencana strategis yang disusun setiap 4 tahun sekali, sesuai dengan masa kerja dan periode kepemimpinan manajemen Politeknik Sains Seni Rekrekreasi. Perencanaan program di setiap program studi disusun secara bersama-sama oleh Ketua Program Studi bersama jajarannya, para Kepala Laboratorium dalam rangkaian rapat koordinasi setiap awal tahun, dan selalu diawali dengan *brainstorming* untuk menjaring gagasan apa saja yang berkaitan dengan kegiatan penyelenggaraan pendidikan di

dalam lingkup program studi. Hasil kesepakatan dijabarkan ke dalam langkah-langkah operasional dengan target pencapaiannya.

Sumber daya yang dimiliki oleh Politeknik Sains Seni Rekayasa meliputi sumber daya manusia dan sumber daya fisik. Kedua komponen tersebut berkontribusi besar terhadap tingkat kelancaran dan keberhasilan suatu proses pembelajaran. Sumber daya manusia meliputi dosen, laboran dan tenaga akademis dengan berbagai disiplin ilmu sesuai tupoksinya. Sumberdaya manusia yang dimiliki oleh Program Studi memiliki kompetensi atau keahlian tertentu terkait dalam kerangka proses pembelajaran pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Pariwisata dan Perhotelan. Pengembangan staf dalam rangka system pengelolaan fungsional dan operasional dilakukan berdasarkan analisa kebutuhan menurut jumlah dan kualifikasi keahlian maupun ketrampilan. Program Studi secara berkala melakukan evaluasi mengenai kecukupan jumlah dosen dan laboran serta staf pendidikan dan pencapaian rasio ideal dosen:mahasiswa. Perencanaan perekrutan tenaga pendidikan dilakukan bersama dengan Bagian Kepegawaian. Selain itu, pengembangan staf juga mencakup peningkatan *skill* dosen maupun laboran dengan mengikuti mereka pada program-program pelatihan baik *in house training* ataupun *out house training* yang sesuai seperti manajemen laboratorium, kesehatan dan keselamatan kerja di laboratorium, penyusunan kurikulum dan standar kompetensi, dan sebagainya.

Sumberdaya fisik meliputi sarana dan prasarana yang dapat menunjang proses kegiatan pengajaran, meliputi laboratorium, ruang kelas beserta kelengkapannya. Untuk pelaksanaan materi perkuliahan yang bersifat teori, program studi berkordinasi dengan Bagian Akademik untuk menyediakan fasilitas ruang kelas yang kondusif misalnya ruangan kelas dilengkapi dengan AC, *in focus* sehingga suasana pembelajaran dapat berlangsung dengan nyaman. Ruang kelas digunakan secara bersama sama dengan Program Studi lain yang penggunaannya diatur oleh Bagian Akademik. Program Studi mengelola laboratorium untuk kegiatan praktikum maupun penelitian. Laboratorium beserta sarana dan prasarana di dalamnya merupakan fasilitas dimiliki oleh pihak Program Studi. Program Studi berkewajiban menyediakan sarana dan prasarana praktikum yang memadai untuk menunjang proses pembelajaran. Sarana dan prasarana praktikum dikelola mendekati dengan sarana dan prasarana seperti yang dimiliki oleh industri, sehingga para lulusan dapat dengan mudah

untuk memasuki dunia industri. Selain itu, Program Studi melakukan pengembangan dalam pengelolaan laboratoriumnya.

Pengawasan dan pengarahan dilaksanakan secara berjenjang dengan sistem pelaporan berkala dan melalui rapat koordinasi minimal pada setiap akhir semester. Pelaksanaan program dilakukan pengawasan dilakukan untuk memantau kemajuan pelaksanaan program dan sekaligus juga dilakukan pengarahan untuk pelaksanaan kegiatan yang perlu diperbaiki. Semua rencana program kegiatan dan penganggarannya disusun bersama dengan laporan tahunan yang dibuat oleh Program Studi maupun para kepala laboratorium dan staf. Semua sistem pengelolaan dan dokumentasi dituangkan dan diterapkan dalam sistem manajemen mutu dan SPMI PT.

Peningkatan mutu akademik di setiap Program Studi dilakukan dengan cara membentuk beberapa kelompok kerja/tim, misalnya Tim Pengembangan Kurikulum, Tim Penyusunan Bahan Ajar atau Pedoman Praktikum, kelompok dosen sesuai keahlian dan kelompok tugas dosen yang melakukan monitoring Praktek Kerja Lapangan ke industri guna mencari masukan dari *stake holder* dan untuk peningkatan pengelolaan dan pengembangan kurikulum Program Studi. Dalam kegiatan operasionalnya setiap program Studi berkomitmen untuk senantiasa meningkatkan mutu akademiknya. Ini dapat dilihat dari upaya mencapai lulusan tepat waktu tiap tahunnya. Selain itu implementasi system penjaminan mutu melalui ISO 9001: 2015.

Program Pengembangan Poltek SSR dapat dijabarkan sebagai berikut :

1. Penguatan Kelembagaan dan Penjaminan Mutu (4 tahun)

Pada tahap penguatan kelembagaan ini fokus aktifitas meliputi:

a) Tahun ke 1 :

- ❖ Persiapan sertifikasi Internasional
- ❖ Penguatan komposisi struktur organisasi Politeknik
- ❖ Pembangunan unit usaha/ teaching factory
- ❖ Persiapan pendirian LSP
- ❖ Penyusunan Statuta PT

b) Tahun ke 2 :

- ❖ Proses sertifikasi Internasional
- ❖ Persiapan Pengajuan pembukaan prodi baru
- ❖ Utilisasi teaching factory
- ❖ Keikutsertaan dalam organisasi atau asosiasi terkait dengan Politeknik.

- ❖ Pendirian LSP, MUK dan Asesor Kompetensi
- ❖ Pemantapan struktur organisasi Poltek (Senat, dll)
- ❖ Penyiapan proses penjaminan mutu
- c) Tahun ke 3 :
 - ❖ Pengukuhan sertifikasi internasional
 - ❖ Penyusunan dokumen pembukaan prodi baru.
 - ❖ komersialisasi teaching factory
 - ❖ Proses akreditasi
- d) Tahun ke 4 :
 - ❖ Monitoring dan Evaluasi Penjaminan Mutu
 - ❖ Monitoring dan Evaluasi Target Pencapaian Organisasi

2. **Pembangunan SDM (5 tahun)**

- a) Tahun ke 1 :
 - ❖ Perekrutan tenaga pengajar dari Praktisi industri terkait
 - ❖ Perekrutan tenaga kependidikan sesuai dengan kebutuhan
 - ❖ perekrutan dosen tidak tetap sesuai dengan spesialisasinya
 - ❖ perekrutan profesional untuk mengisi struktur politeknik
 - ❖ Peningkatan kompetensi tenaga pengajar, tenaga kependidikan dan manajemen.
 - ❖ Penyediaan Pelatih tempat kerja sebagai instruktur bagi siswa magang / prakerin di Industri
 - ❖ Pemagangan Dosen di Industri
- b) Tahun ke 2 :
 - ❖ Seminar, pelatihan dan workshop bagi tenaga kependidikan.
 - ❖ Seminar, pelatihan dan workshop bagi tenaga pengajar.
 - ❖ Perekrutan tenaga pengajar dari Praktisi
 - ❖ Pembuatan MoU dengan Perguruan Tinggi dalam penyediaan tenaga pengajar
 - ❖ Persiapan pengusulan, penyusunan dokumen pembukaan prodi baru
 - ❖ Perekrutan pegawai dan mahasiswa disabilitas
- c) Tahun ke 3 :
 - ❖ Perekrutan dosen tamu dan terbang dari dalam dan luar negeri yang berasal dari Lembaga / instansi yang kredibel
 - ❖ Program beasiswa bagi pegawai
 - ❖ Program beasiswa bagi tenaga pengajar
 - ❖ Penyiapan proses RPL (Rekognisi Pembelajaran Lampau) untuk Praktisi Industri
 - ❖ Penyelenggaraan Bursa Kerja
- d) Tahun ke 4 :
 - ❖ Perekrutan tenaga pengajar untuk prodi baru
 - ❖ Perekrutan tenaga kependidikan untuk prodi baru
 - ❖ Program peningkatan kompetensi bagi pegawai

- ❖ Implementasi Proses RPL
- e) Tahun ke 5 :
 - ❖ Pembuatan Tracer Study lulusan
 - ❖ Pendirian Expert talents Politeknik

3. Pembangunan Sarana Prasarana (3 Tahun)

- a) Tahun ke 1 :
 - ❖ Penyediaan ruang kelas sesuai dengan prodi yang diajukan
 - ❖ Penyediaan ruang workshop sesuai dengan prodi yang diajukan
 - ❖ Penyediaan Perpustakaan yang memadai
 - ❖ Penyediaan Ruang Dosen yang memadai
 - ❖ Penyediaan infrastruktur jaringan komunikasi dan internet yang memadai.
 - ❖ Pembangunan sarana pendukung disabilitas tahap 1.
 - ❖ Pembangunan sarana pengelolaan energi listrik tahap 1
 - ❖ Pembangunan sampah dan limbah tahap 1
- b) Tahun ke 2 :
 - ❖ Pembangunan sarana pendukung disabilitas tahap 2.
 - ❖ Pembangunan sarana pengelolaan energi listrik tahap 2
 - ❖ Pembangunan sampah dan limbah tahap 2
 - ❖ Penyediaan workshop untuk prodi baru
 - ❖ Pembangunan teaching factory
- c) Tahun ke 3 :
 - ❖ Pembangunan ruang pameran untuk pengolahan Energi dan Limbah yang representative dan komersil
 - ❖ Komersialisasi sarana politeknik
 - ❖ Pembangunan fasilitas tambahan / ekspansi Politeknik

4. Pengembangan Sistem Pembelajaran (5 tahun)

- a) Tahun ke 1 :
 - ❖ Penyediaan standar kompetensi
 - ❖ Penyusunan modul kuliah berbasis kompetensi
 - ❖ Penyesuaian kurikulum dan penjadwalan
 - ❖ Proses digitalisasi bahan kuliah semester 1
 - ❖ Persiapan Penyelenggaraan Pendidikan Sistem Ganda
- b) Tahun ke 2 :
 - ❖ Uji Kompetensi
 - ❖ Prakerin di Industri 96 orang dalam waktu 2 bulan per semester
 - ❖ Implementasi sistem aplikasi akademik online
 - ❖ Pilot Project Sistem Ganda 1 Kelas
- c) Tahun ke 3 :
 - ❖ Uji Kompetensi
 - ❖ Prakerin di Industri 96 orang dalam waktu 4 bulan per semester

- ❖ Persiapan proyek akhir mahasiswa bekerjasama dengan industry
 - ❖ Penyiapan mahasiswa untuk bursa kerja
 - ❖ Sistem ganda full diterapkan
 - d) Tahun ke 4 :
 - ❖ Uji Kompetensi
 - ❖ Prakerin di Industri 96 orang dalam waktu 4 bulan per semester
 - ❖ Persiapan proyek akhir mahasiswa bekerjasama dengan industri
 - e) Tahun ke 5 :
 - ❖ Program double degree dengan kampus di Luar Negeri
 - ❖ Program Alumni masuk kampus
- 5. Perluasan Usaha (5 tahun)**
- a) Tahun ke 1 :
 - ❖ Promosi melalui media offline dan online
 - ❖ Edufair dan pameran pendidikan dalam negeri
 - ❖ Networking event dengan Kementerian dan Lembaga terkait.
 - ❖ Pelatihan Teknis untuk Guru Produktif SMK bidang tertentu
 - ❖ Seminar / workshop terbatas untuk masyarakat umum
 - ❖ Temu Industri / Forum kerjasama dengan Industri
 - b) Tahun ke 2 :
 - ❖ Promosi melalui media offline dan online
 - ❖ Edufair dan pameran pendidikan dalam maupun luar negeri (ASEAN)
 - ❖ Pelatihan Teknis untuk Guru Produktif SMK
 - ❖ Pelatihan Teknis untuk Dosen Politeknik
 - ❖ Pelatihan teknis untuk Industri / perusahaan
 - ❖ Seminar / workshop nasional untuk masyarakat umum
 - c) Tahun ke 3 :
 - ❖ Komerialisasi teaching factory
 - ❖ Penerimaan mahasiswa baru untuk prodi baru
 - ❖ Menjadi Pusat/center untuk pengembangan start up animasi di Jawa Barat.
 - d) Tahun ke 4 :
 - ❖ Menjadi salah satu pusat peningkatan kompetensi guru produktif dan dosen di bidang animasi.
 - ❖ Membuka kelas D1 – D2 di perusahaan / industri
 - e) Tahun ke 5 :
 - ❖ Persiapan membuka program Magister Terapan
 - ❖ Menjadi Lembaga Pendidikan Tinggi sebagai acuan Pendidikan tinggi vokasi yang berwawasan lingkungan dan teknologi serta ramah disabilitas di Jawa Barat.
 - f) Tahun ke 6 :
 - ❖ Memberikan layanan pelatihan bersertifikasi internasional
 - g) Tahun ke 7 :
 - ❖ Persiapan membuka kampus ke 2

3.3.2 Road Map Pengembangan Politeknik SSR

Dengan mengacu pada arah kebijakan yang telah ditetapkan maka disusunlah Road Map Pengembangan Politeknik SSR 2019 – 2025 *sebagaimana terlampir*.

BAB IV PROGRAM PENGEMBANGAN POLITEKNIK

4.1 Bidang Akademik

a. Kurikulum

Kurikulum pada Perguruan Tinggi berdasarkan Undang-Undang nomor 12 tahun 2012 merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan ajar serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai pendidikan. Kurikulum berdasarkan Permendiknas Nomor 49 Tahun 2014, tentang Standar Nasional Pendidikan adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai capaian pembelajaran lulusan, bahan kajian, proses dan penilaian yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan program studi. Kurikulum pada Politeknik Sains Seni Rekreasisesuai dengan jenjang KKNI dapat merujuk pada kurikulum pendidikan tinggi vokasi yang diselaraskan dengan jenjang Sarjana Terapan dengan jumlah 144 SKS.

Program studi yang tersedia di Politeknik Sains Seni Rekreasi berjumlah 3 yaitu Program Studi Desain Komunikasi Visual, Pengelolaan Perhotelan, serta Destinasi Pariwisata, untuk jenjang program Sarjana Terapan dengan kurikulum yang dirancang sesuai kebutuhan industri. Guna melakukan pemutakhiran kondisi industri maka kurikulum akan di sesuaikan dengan kondisi industri untuk 5 tahun akan datang.

b. Dosen dan Tenaga Kependidikan

Sumber Daya Manusia (SDM) di Politenik Sains Seni Rekakreasiterdiri dari Tenaga Pendidik dan Tenaga Kependidikan. Tenaga Pendidik adalah Para Dosen atau tenaga pengajar, sementara Tenaga Kependidikan merupakan tenaga administrasi yang menunjang pelaksanaan pendidikan di Politeknik Seni Sains Rekakreasi.

Dosen

Berdasarkan tingkat pendidikan, tenaga Dosen di Politeknik Sains Seni Rekakreasi telah menyelesaikan jenjang pendidikan S2. Jika melihat pada persaingan dunia pendidikan tinggi saat ini, kebutuhan tenaga fungsional dosen dengan latar belakang S2 dan S3 sangat diperlukan, oleh sebab itu, kebutuhan pengembangan Dosen melalui pendidikan Gelar perlu diprogramkan seleksi penerimaan calon dosen yang

mengutamakan pada lulusan S2. Selain itu, tenaga pengajar juga berasal dari Asosiasi Industri Kreatif dan Pariwisata, serta Perhotelan. Jumlah dosen untuk setiap program studi mengacu pada jumlah minimal program studi yaitu 6 orang dosen

Tenaga Kependidikan

Tenaga Kependidikan merupakan SDM yang mendukung kelancaran penyelenggaraan pendidikan, terdiri dari Tenaga Administrasi, Teknisi, Laboran dan Pustakawan. Meskipun tidak secara langsung terlibat dalam proses belajar mengajar di kelas, namun kompetensi tenaga kependidikan juga sangat diperlukan dalam penyelenggaraan pendidikan secara keseluruhan.

c. Proses Pembelajaran

Proses pembelajaran yang diterapkan untuk seluruh program studi, yaitu: memberikan porsi yang besar untuk pembelajaran secara praktik dibandingkan pembelajaran secara teori (60:40). Mahasiswa mengikuti perkuliahan dengan metode blok waktu yaitu materi teori diselesaikan terlebih dahulu yang dilanjutkan dengan praktek di workshop kampus. Diakhir pembelajaran dilakukan uji kompetensi bagi peserta didik. Tujuan yang ingin dicapai dengan system pembelajaran seperti ini adalah agar mahasiswa selama perkuliahan dididik dan dikondisikan seperti layaknya bekerja di sebuah pabrik.

d. Penilaian Pendidikan

Untuk mengevaluasi kemampuan mahasiswa dapat ditempuh beberapa cara yaitu mengadakan ujian tertulis, ujian lisan, tugas pekerjaan rumah, tugas kepastakaan, tugas praktek, survai dan lain-lain. Skala penilaian untuk mengukur keberhasilan belajar, berpedoman pada kombinasi Penilaian Acuan Patokan (PAP) dan Penilaian Acuan Normal (PAN) yang dimodifikasi. Nilai ujian dinyatakan dalam huruf : A, AB, B, BC, C, CD, D dan E.

Penilaian hasil belajar dinyatakan dengan huruf A, AB, B, BC, C, CD, D dan E yang masing-masing bernilai 4, 3, 2, 1, dan 0

Nilai Akhir	Huruf	Nilai IPK
85,0 – 100,0	A	4,0
80,0 – 84,9	AB	3,5
75,0 – 79,9	B	3,0
65,0 – 74,9	BC	2,5
60,0 – 64,9	C	2,0
50,0 – 59,9	CD	1,5
45,0 – 49,9	D	1,0
< 45,0	E	0,0

Hasil penilaian capaian pembelajaran lulusan di setiap semester dinyatakan dengan indeks prestasi semester (IPS) dan pada akhir program studi dinyatakan dengan indeks prestasi kumulatif (IPK). Indeks prestasi semester (IPS) dinyatakan dalam besaran yang dihitung dengan cara menjumlahkan perkalian antara nilai huruf setiap mata kuliah yang ditempuh dan sks mata kuliah yang bersangkutan dibagi dengan jumlah sks mata kuliah yang diambil satu semester. Indeks prestasi kumulatif (IPK) dinyatakan dalam besaran yang dihitung dengan cara menjumlahkan perkalian antara huruf setiap matakuliah yang ditempuh dan sks mata kuliah yang bersangkutan dibagi dengan jumlah mata kuliah yang diambil yang telah ditempuh.

Kelulusan mahasiswa dari program diploma dinyatakan dengan predikat memuaskan, sangat memuaskan, atau pujian, dengan kriteria:

- Mahasiswa dinyatakan lulus dengan predikat memuaskan apabila mencapai indeks prestasi kumulatif (IPK) 2,76 (dua koma tujuh enam) sampai dengan 3,00 (tiga koma nol).
- Mahasiswa dinyatakan lulus dengan predikat sangat memuaskan apabila mencapai indeks prestasi kumulatif (IPK) 3,01 (tiga koma nol satu) sampai dengan 3,50 (tiga koma lima nol).
- Mahasiswa dinyatakan lulus dengan predikat pujian apabila mencapai indeks prestasi kumulatif (IPK) lebih dari 3,50 (tiga koma lima nol).

e. Kemahasiswaan

Peserta didik Politeknik Sains Seni Rekayasa adalah siswa/siswi lulusan SMA / SMK yang lulus mengikuti ujian/seleksi masuk Politeknik Sains Seni Rekayasa, dengan kriteria sebagai berikut

- Warga Negara Indonesia
- Beriman

- Berkelakuan Baik
- Lulusan Tingkat SLTA (SMU, SMK; diutamakan SMK)
- Umur Maksimal 22 Tahun
- Lulus Ujian Masuk

Target lulusan selama 5 tahun masing-masing program studi.

Target lulusan dari setiap program studi yang ada di Politeknik Sains Seni

Rekreasi ditunjukkan sebagai berikut

Tabel 1. Target Lulusan Politeknik Seni Sains Rekreasi

No	Nama Program Studi	Tahun				
		2023	2024	2025	2026	2027
1	Desain Komunikasi Visual, Program Sarjana Terapan	32	64	96	96	96
2	Animasi, Program Sarjana Terapan	32	64	96	96	96
3	Destinasi Pariwisata, Program Sarjana Terapan	32	64	96	96	96

f. Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat

Kegiatan Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat merupakan bagian tugas utama institusi Politeknik Seni Sains Rekreasi selain kegiatan Pendidikan. Dalam melaksanakan kegiatan Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat, Politeknik Sains Seni Rekreasi memiliki kebijakan pengembangan sebagai berikut

1. Bidang Penelitian

- Meningkatkan kerja sama penelitian terapan dengan lembaga pendidikan tinggi, lembaga penelitian, asosiasi dan industri kreatif, pariwisata dan perhotelan nasional baik di dalam maupun di luar negeri untuk pengembangan teknologi, desain dan bisnis industri kreatif, perhotelan dan pariwisata.

- b. Meningkatkan peran serta dosen dalam organisasi profesi untuk menambah dan memperluas wawasan serta jaringan kerja sama dan kesempatan pertukaran ide untuk kolaborasi.
- c. Meningkatkan peran serta dosen dalam kegiatan-kegiatan penelitian yang disponsori lembaga swadaya masyarakat ataupun lembaga penelitian dan badan-badan resmi milik pemerintah serta sumber-sumber luar negeri yang tidak mengikat.
- d. Menambah alokasi anggaran untuk kegiatan ilmiah bagi peningkatan partisipasi dosen dalam kegiatan penelitian terapan dan seminar ilmiah tingkat nasional maupun internasional.

2. Bidang Pengabdian Masyarakat

Melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat bagi masyarakat industri maupun masyarakat umum berupa:

- a. Kegiatan edukasi kepada masyarakat luas tentang industri kreatif, Pariwisata dan Perhotelan dan teknik yang sesuai dengan keahlian setiap program studi melalui media cetak ataupun online dan pelatihan jangka pendek tentang pengetahuan teknologi dalam Industri Kreatif, Pariwisata dan Perhotelan
- b. Pelatihan teknologi tepat guna untuk para pencari kerja
- c. Memberikan bantuan teknis kepada anggota masyarakat yang membutuhkan keahlian di setiap program studi.

4.2 Bidang Non Akademik

a. Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana yang akan di sediakan untuk Politeknik Sains Seni Rekrekreasi adalah milik sendiri yang terdiri dari

- 1. Gedung
- 2. Sarana Perkuliahan terdiri dari
 - a) Ruang Kelas
 - b) Lab Komputer
 - c) Lab Bahasa
 - d) Lab Pengujian
 - e) Work Shop

- f) Ruang Olahraga
- 3. Perpustakaan
- 4. Ruang Administrasi, terdiri dari
 - a) Ruang Direktur
 - b) Ruang Ka Program Studi
 - c) Ruang Ka Administrasi Akademik
 - d) Ruang Ka Administrasi Umum
 - e) Ruang Administrasi Akademik
 - f) Ruang Administrasi Umum
 - g) Ruang Dosen
 - h) Ruang Rapat/Sidang
- 5. Ruang Dosen
- 6. Laboratorium
- 7. Sarana penunjang lain, terdiri dari
 - a) Ruang Aula/GSG
 - b) Ruang Kemahasiswaan
 - c) Ruang Perpustakaan
 - d) Ruang Tamu
 - e) Ruang Unit Produksi
 - f) Ruang Kesehatan
 - g) Ruang SatPam
 - h) Gudang
 - i) Dapur
 - j) Mushola
 - k) Kamar Mandi/Toilet/ WC

Selain sarana dan prasana perkuliahan di setiap program studi juga di lengkapi dengan mesin-mesin pendukung kegiatan praktikum dan perabotan penunjang kegiatan akademik.

Berdasarkan data sarana dan prasarana yang dimiliki program studi saat ini, menunjukkan sarana dan prasarana yang ada mampu memenuhi kegiatan belajar mengajar. Selain untuk kegiatan pembelajaran, sarana dan prasarana yang ada ditingkatkan untuk memenuhi kebutuhan pengembangan dan penelitian Program Studi untuk 5-10 tahun yang akan datang. Program studi yang ada dikembangkan

dalam bentuk pengembangan *teaching* industri, metode, teknik dan LSP serta TUK yang ditunjukkan sebagai berikut.

Tabel 2. Jenis Pengembangan Program Studi 5-10 Tahun Yang Akan Datang

No	Jenis Pengembangan	Uraian Pengembangan	Kebutuhan laboratorium
1	Teaching industri	Pengembangan metode pembelajaran melalui <i>teaching industri</i> yang melibatkan mahasiswa dan Dosen dalam proses produksi skala pilot sehingga menghasilkan lulusan yang siap pakai	Workshop
2	Teknik / Methode Cerdas	Penerapan teknik cerdas pada Produksi yang mampu memberikan respon secara aktif terhadap lingkungan sekitarnya	Laboratorium
3	Teknologi Ramah Lingkungan	Penerapan teknologi proses produksi dan pengelolaan yang ramah lingkungan	Laboratorium dan Ruang Pamer
4	LSP dan TUK	Pengembangan lulusan akademi komunitas dengan melakukan sertifikasi	Laboratorium

Pengembangan sarana dan prasarana pendidikan terus dilakukan oleh Politeknik Sains Seni Rekayasa dalam upaya peningkatan pelayanan akademik. Pengembangan tersebut meliputi penambahan peralatan praktikum maupun pengadaan perangkat lunak untuk menunjang kegiatan belajar mengajar program studi. Pengadaan dan perawatan mesin dilakukan dengan mempertimbangkan kebutuhan kebutuhan proses pembelajaran, keilmuan dan penelitian yang dapat dilakukan untuk 5-10 tahun yang akan datang.

b. Sumber Pendanaan

Sumber pendanaan Politeknik SSR Jakarta berasal dari swasta. Selain itu Politeknik Sains Seni Rekreasiberupaya untuk meningkatkan pendapatan melalui kerja sama dengan pihak-pihak luar, hibah masyarakat, dan dari dunia usaha dan dunia industri.

4.3 Indikator Kinerja

Indikator kinerja Renstra Politeknik Sains Seni Rekreasid yang meliputi: bidang prioritas, sasaran (uraian dan indikator), *base line* (tahun pertama yaitu tahun 2019), dan target sasaran 5 tahun (mulai tahun 2016 sampai dengan 2021) sebagai berikut.

Tabel 3. Indikator Kinerja Politeknik SSR

No	Bidang Prioritas	Sasaran		Base line	Target Sasaran tahun					
		Uraian	Indikator		2019	2020	2021	2022	2023	2024
1	Peningkatan jumlah lulusan (tenaga kerja ahli level DIV)	Meningkatnya jumlah mahasiswa	Jumlah mahasiswa tiap prodi	32	64	64	96	96	96	96
		Meningkatnya kualitas mahasiswa	Rata-rata jumlah sertifikasi per mahasiswa di setiap prodi	32	64	64	96	96	96	96
2	Peningkatan daya serap lulusan	Meningkatnya jumlah lulusan yang bekerja	Persentase lulusan yang bekerja dengan masa tunggu 6 bulan	25	50	50	50	50	50	50
		Meningkatnya jumlah lulusan yang berwirausaha	Persentase lulusan yang berwirausaha	5	14	14	14	14	14	14
3	Peningkatan kuantitas dan kualitas SDM	Meningkatnya jumlah tenaga pendidik	Jumlah tenaga pendidik	6	6	6	6	12	12	12

		Meningkatnya kompetensi tenaga pendidik	Jumlah tenaga pendidik yang mengikuti pelatihan bersertifikat	5	5	5	5	5	5	5
			Jumlah tenaga pendidik yang studi lanjut ke S2 dan S3 terapan	0	1	1	1	1	1	1
4	Pengembangan akademik	Meningkatnya jumlah sub kampus	Persentase jumlah ruangan dan bangunan kampus	10	10	10	10	20	20	20
		Meningkatnya kuantitas dan kualitas program studi	Jumlah program studi yang berijin	3	3	4	4	5	5	6
			Persentase program studi terakreditasi A	0	0	0	0	0	3	3
5	Akuntabilitas pengelolaan dan implementasi penjaminan mutu	Implementasi SIM yang terintegrasi	Persentase manajemen pengelolaan unit (prodi dan pendukung) berbasis SIM	50	50	50	50	50	100	100
		Implementasi sistem penjaminan mutu	Implementasi SPM PT yang melampaui 8 SNP	50	50	50	50	50	100	100

			Sertifikasi SMM ISO 9001:2008	0	100	100	100	100	100	100
			Akreditasi International Pearson	0	50	100	100	100	100	100
6	Peningkatan jejaring dengan industri	Meningkatnya jumlah kerjasama dengan industri	Jumlah kerjasama dengan industri	3	3	3	5	5	5	5
7	Tingkat serapan lulusan	Terserapnya lulusan di Du/DI	Persentase lulusan yang bekerja di dunia industri	80	80	80	80	80	80	80

BAB V PENUTUP

Kesimpulan

1. Rencana Strategis Politeknik Sains Seni Rekakreasi disusun untuk periode 2019-2025 dengan mempertimbangkan bahwa di Jabotabek dan Jawa Barat merupakan pusat Industri Kreatif, Perhotelan dan Pariwisata yang membutuhkan banyak Sumber Daya Manusia berkualitas dan kompeten.
2. Dalam menyiapkan SDM untuk memenuhi kebutuhan tenaga kerja industri Kreatif, Perhotelan dan Pariwisata maka dibangun pendidikan vokasi melalui Politeknik Sains Seni Rekakreasi dengan program studi Desain Komunikasi Visual Sarjana Terapan, Pengelolaan Perhotelan Sarjana Terapan, dan Destinasi Pariwisata Sarjana Terapan.
3. Dalam mencapai visi dan misi Politeknik Sains Seni Rekakreasi, telah ditetapkan strategi dan kebijakan bagi Politeknik Seni Sains Rekakreasi.
4. Potensi dan dukungan industri membuka lebar peluang untuk dibukanya Politeknik di bidang yang menjadi salah satu prioritas Pemerintah untuk dikembangkan.
5. Dukungan banyak Kementerian, Lembaga dan Industri menjadi modal utama dalam menguatkan keyakinan untuk mendirikan Politeknik ini.
6. Ke depan, Politeknik SSR juga akan membuka prodi – prodi baru yang mendukung program pemerintah terutama Making Indonesia 4.0 seperti membuka prodi terkait dengan : Otomasi, Mekatronik, Textile / Fashion, Big Data, dll.

LAMPIRAN 1 : Roadmap Pengembangan Politeknik SSR

Roadmap Pengembangan Politeknik SSR 2019 - 2025														
	2019		2020		2021		2022		2023		2024		2025	
	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2
1. Penguatan Kelembagaan dan Penjaminan Mutu (3 tahun)														
a) Tahun ke 1 :														
<input type="checkbox"/> Persiapan sertifikasi Internasional														
<input type="checkbox"/> Penguatan komposisi struktur organisasi Politeknik														
<input type="checkbox"/> Pembangunan unit usaha/ teaching factory														
<input type="checkbox"/> Persiapan pendirian LSP														
<input type="checkbox"/> Penyusunan Statuta PT														
b) Tahun ke 2 :														
<input type="checkbox"/> Proses sertifikasi Internasional														
<input type="checkbox"/> Persiapan Pengajuan pembukaan prodi baru														
<input type="checkbox"/> Utilisasi teaching factory														
<input type="checkbox"/> Keikutsertaan dalam organisasi atau asosiasi terkait dengan Politeknik.														
<input type="checkbox"/> Pendirian LSP, MUK dan Asesor Kompetensi														
<input type="checkbox"/> Pemantapan struktur organisasi Poltek (Senat, dll)														
<input type="checkbox"/> Penyiapan proses penjaminan mutu														
c) Tahun ke 3 :														
<input type="checkbox"/> Penguatan sertifikasi internasional														
<input type="checkbox"/> Penyusunan dokumen pembukaan prodi baru.														
<input type="checkbox"/> komersialisasi teaching factory														
<input type="checkbox"/> Proses akreditasi														
d) Tahun ke 4 :														
<input type="checkbox"/> Monitoring dan Evaluasi Penjaminan Mutu														
<input type="checkbox"/> Monitoring dan Evaluasi Target Pencapaian Organisasi														

2. Pembangunan SDM (5 tahun)															
a) Tahun ke 1 :															
<input type="checkbox"/> Perekrutan tenaga pengajar dari Praktisi industri terkait															
<input type="checkbox"/> Perekrutan tenaga kependidikan sesuai dengan kebutuhan															
<input type="checkbox"/> perekrutan dosen tidak tetap sesuai dengan spesialisasinya															
<input type="checkbox"/> perekrutan profesional untuk mengisi struktur politeknik															
<input type="checkbox"/> Peningkatan kompetensi tenaga pengajar, tenaga kependidikan dan manajemen.															
<input type="checkbox"/> Penyediaan Pelatih tempat kerja sebagai instruktur bagi siswa magang / prakerin di Industri															
<input type="checkbox"/> Pemagangan Dosen di Industri															
b) Tahun ke 2 :															
<input type="checkbox"/> Seminar, pelatihan dan workshop bagi tenaga kependidikan.															
<input type="checkbox"/> Seminar, pelatihan dan workshop bagi tenaga pengajar.															
<input type="checkbox"/> Perekrutan tenaga pengajar dari Praktisi															
<input type="checkbox"/> Pembuatan MoU dengan Perguruan Tinggi dalam penyediaan tenaga pengajar															
<input type="checkbox"/> Persiapan pengusulan, penyusunan dokumen pembukaan prodi baru															
<input type="checkbox"/> Perekrutan pegawai dan mahasiswa disabilitas															
c) Tahun ke 3 :															
<input type="checkbox"/> Perekrutan dosen tamu dan terbang dari dalam dan luar negeri yang berasal dari Lembaga / instansi yang kredibel															
<input type="checkbox"/> Program beasiswa bagi pegawai															
<input type="checkbox"/> Program beasiswa bagi tenaga pengajar															
<input type="checkbox"/> Penyiapan proses RPL (Rekognisi Pembelajaran Lampau) untuk Praktisi Industri															
<input type="checkbox"/> Penyelenggaraan Bursa Kerja															
d) Tahun ke 4 :															
<input type="checkbox"/> Perekrutan tenaga pengajar untuk prodi baru															

<input type="checkbox"/> Perekrutan tenaga kependidikan untuk prodi baru															
<input type="checkbox"/> Program peningkatan kompetensi bagi pegawai															
<input type="checkbox"/> Implementasi Proses RPL															
e) Tahun ke 5 :															
<input type="checkbox"/> Pembuatan Tracer Study lulusan															
<input type="checkbox"/> Pendirian Expert talents Politeknik															

3. Pembangunan Sarana Prasarana (3 Tahun)															
a) Tahun ke 1 :															
<input type="checkbox"/> Penyediaan ruang kelas sesuai dengan prodi yang diajukan															
<input type="checkbox"/> Penyediaan ruang workshop sesuai dengan prodi yang diajukan															
<input type="checkbox"/> Penyediaan Perpustakaan yang memadai															
<input type="checkbox"/> Penyediaan Ruang Dosen yang memadai															
<input type="checkbox"/> Penyediaan infrastruktur jaringan komunikasi dan internet yang memadai.															
<input type="checkbox"/> Pembangunan sarana pendukung disabilitas tahap 1.															
<input type="checkbox"/> Pembangunan sarana pengelolaan energi listrik tahap 1															
<input type="checkbox"/> Pembangunan sampah dan limbah tahap 1															
b) Tahun ke 2 :															
<input type="checkbox"/> Pembangunan sarana pendukung disabilitas tahap 2.															
<input type="checkbox"/> Pembangunan sarana pengelolaan energi listrik tahap 2															
<input type="checkbox"/> Pembangunan sampah dan limbah tahap 2															
<input type="checkbox"/> Penyediaan workshop untuk prodi baru															
<input type="checkbox"/> Pembangunan teaching factory															
c) Tahun ke 3 :															
<input type="checkbox"/> Pembangunan ruang pameran untuk pengolahan Energi dan Limbah yang representative dan komersil															
<input type="checkbox"/> Komersialisasi sarana politeknik															
<input type="checkbox"/> Pembangunan fasilitas tambahan / ekspansi Politeknik															

4. Pengembangan Sistem Pembelajaran (5 tahun)															
a) Tahun ke 1 :															
<input type="checkbox"/> Penyediaan standar kompetensi															
<input type="checkbox"/> Penyusunan modul kuliah berbasis kompetensi															
<input type="checkbox"/> Penyesuaian kurikulum dan penjadwalan															
<input type="checkbox"/> Proses digitalisasi bahan kuliah semester 1															
<input type="checkbox"/> Persiapan Penyelenggaraan Pendidikan Sistem Ganda															
b) Tahun ke 2 :															
<input type="checkbox"/> Uji Kompetensi															
<input type="checkbox"/> Prakerin di Industri 96 orang dalam waktu 2 bulan per semester															
<input type="checkbox"/> Implementasi sistem aplikasi akademik online															
<input type="checkbox"/> Pilot Project Sistem Ganda 1 Kelas															
c) Tahun ke 3 :															
<input type="checkbox"/> Uji Kompetensi															
<input type="checkbox"/> Prakerin di Industri 96 orang dalam waktu 4 bulan per semester															
<input type="checkbox"/> Persiapan proyek akhir mahasiswa bekerjasama dengan industry															
<input type="checkbox"/> Penyiapan mahasiswa untuk bursa kerja															
<input type="checkbox"/> Sistem ganda full diterapkan															
d) Tahun ke 4 :															
<input type="checkbox"/> Uji Kompetensi															
<input type="checkbox"/> Prakerin di Industri 96 orang dalam waktu 4 bulan per semester															
<input type="checkbox"/> Persiapan proyek akhir mahasiswa bekerjasama dengan industri															
e) Tahun ke 5 :															
<input type="checkbox"/> Program double degree dengan kampus di Luar Negeri															
<input type="checkbox"/> Program Alumni masuk kampus															

5. Perluasan Usaha (5 tahun)															
a) Tahun ke 1 :															
<input type="checkbox"/> Promosi melalui media offline dan online															
<input type="checkbox"/> Edufair dan pameran pendidikan dalam negeri															
<input type="checkbox"/> Networking event dengan Kementerian dan Lembaga terkait.															
<input type="checkbox"/> Pelatihan Teknis untuk Guru Produktif SMK bidang tertentu															
<input type="checkbox"/> Seminar / workshop terbatas untuk masyarakat umum															
<input type="checkbox"/> Temu Industri / Forum kerjasama dengan Industri															
b) Tahun ke 2 :															
<input type="checkbox"/> Promosi melalui media offline dan online															
<input type="checkbox"/> Edufair dan pameran pendidikan dalam maupun luar negeri (ASEAN)															
<input type="checkbox"/> Pelatihan Teknis untuk Guru Produktif SMK															
<input type="checkbox"/> Pelatihan Teknis untuk Dosen Politeknik															
<input type="checkbox"/> Pelatihan teknis untuk Industri / perusahaan															
<input type="checkbox"/> Seminar / workshop nasional untuk masyarakat umum															
c) Tahun ke 3 :															
<input type="checkbox"/> Komerialisasi teaching factory															
<input type="checkbox"/> Penerimaan mahasiswa baru untuk prodi baru															
<input type="checkbox"/> Menjadi Pusat/center untuk pengembangan start up animasi di Jawa Barat.															
d) Tahun ke 4 :															
<input type="checkbox"/> Menjadi salah satu pusat peningkatan kompetensi guru produktif dan dosen di bidang animasi.															
<input type="checkbox"/> Membuka kelas D1 – D2 di perusahaan / industri															
e) Tahun ke 5 :															
<input type="checkbox"/> Persiapan membuka program Magister Terapan															
<input type="checkbox"/> Menjadi Lembaga Pendidikan Tinggi sebagai acuan Pendidikan tinggi vokasi yang berwawasan lingkungan dan teknologi serta ramah disabilitas di Jawa Barat.															
f) Tahun ke 6 :															
<input type="checkbox"/> Memberikan layanan pelatihan bersertifikasi internasional															

g) Tahun ke 7 :															
<input type="checkbox"/> Persiapan membuka kampus ke 2															