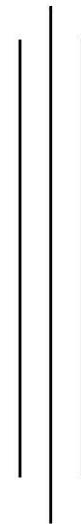


**PERJANJIAN KERJASAMA  
ANTARA  
ROLEPLAY STUDIO  
DENGAN  
UNIVERSITAS NEGERI MALANG FAKULTAS SASTRA**

**NOMOR : 19.2.3/UN32.2/DN/2019**



**2019**

**PERJANJIAN KERJASAMA  
ANTARA  
ROLEPLAY STUDIO  
DENGAN  
UNIVERSITAS NEGERI MALANG FAKULTAS SASTRA**

**NOMOR : 19.2.3/UN32.2/DN/2019**

**TENTANG  
KERJA SAMA UNIVERSITAS NEGERI MALANG FAKULTAS SASTRA DENGAN  
ROLEPLAY STUDIO**

Pada hari ini, hari Selasa tanggal Sembilan Belas bulan Pebruari tahun Dua Ribu Sembilan Belas bertempat di Malang, kami yang bertanda tangan di bawah ini :

1. AGUS SETIYAWAN : FOUNDER dalam hal ini bertindak untuk dan atas nama Roleplay Studio, yang berkedudukan di Jl. Sulfat Agung XI No 4C Kota Malang, Jawa Timur 65122, Indonesia selanjutnya disebut **PIHAK PERTAMA**
  
2. Prof. UTAMI WIDIATI, M.A., Ph.D : DEKAN Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang berdasarkan Akta Risalah Rapat, dalam hal ini bertindak sebagai pimpinan Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang yang berkedudukan di Jalan Semarang No. 5 Malang selanjutnya disebut **PIHAK KEDUA**.

**PIHAK PERTAMA** dan **PIHAK KEDUA** selanjutnya disebut **PARA PIHAK**, telah bersepakat mengikat diri dalam suatu Perjanjian Kerjasama dalam berbagai kegiatan pembelajaran, pelatihan dan penelitian di bidang pendidikan ilmu Game dan Animasi dengan ketentuan dan syarat-syarat sebagaimana disebut dalam pasal-pasal di bawah ini:

Paraf	Pihak I ...
	Pihak II ...

## PENGERTIAN DAN RUANG LINGKUP

### Pasal 1

1. Yang dimaksudkan dengan kerjasama dalam Perjanjian Kerjasama ini adalah jalinan hubungan yang serasi, selaras, seimbang yang menyangkut kepentingan bersama dan dilandasi oleh semangat kekeluargaan.
2. Kerjasama ini meliputi pelaksanaan dan pengembangan pengetahuan Mahasiswa Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang khususnya Jurusan Seni dan Desain dalam rangka menunjang dan berpartisipasi dalam mengembangkan ide, gagasan, dan kinerja kelembagaan yang bermanfaat bagi kedua belah pihak.

## TUJUAN KERJASAMA

### Pasal 2

Tujuan dari kerjasama ini adalah adanya peningkatan mutu dan kualitas lulusan dalam penguasaan ilmu Game dan Animasi, serta dapat mengukuhkan jalinan kerjasama **KEDUA BELAH PIHAK** antara Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang dengan **ROLEPLAY STUDIO**.

## BENTUK KERJASAMA

### Pasal 3

1. **PIHAK KEDUA**, membantu memberikan kesempatan kepada mahasiswa Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang yang akan melaksanakan magang industri, PKMM, penelitian dan lainnya.
2. Kedua belah pihak secara periodik melaksanakan kegiatan yang berkaitan dengan pendidikan dalam bentuk diskusi, seminar, lokakarya dan sejenisnya yang proses pelaksanaannya diatur kemudian.
3. **PIHAK PERTAMA** bersedia mentransfer pengetahuan, teknologi kepada Mahasiswa Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang dalam rangka meningkatkan wawasan dan kecermatan mahasiswa dalam bidang-bidang yang dipandang perlu oleh kedua belah pihak.
4. **PIHAK PERTAMA** menginformasikan kepada para calon alumni tentang kesempatan bekerja yang diberikan oleh **PIHAK KEDUA**.

Paraf	Pihak I ...
	Pihak II ...

5. PIHAK PERTAMA bersedia diundang oleh PIHAK KEDUA dalam rangka memberikan informasi mengenai dunia usaha dan dunia kerja dari sudut praktisi untuk mahasiswa atau alumni disesuaikan dengan kebutuhan PIHAK KEDUA dalam bentuk presentasi, seminar atau kegiatan lainnya.

#### JANGKA WAKTU KERJASAMA

##### Pasal 4

1. Kerjasama ini berlaku selama 4 (empat) tahun dihitung sejak penandatanganan Perjanjian Kerjasama oleh kedua belah pihak.
2. Atas dasar persetujuan kedua belah pihak, kerjasama dapat diperpanjang dalam jangka waktu yang sama atau dalam jangka waktu tertentu menurut kesepakatan bersama.

#### TEKNIS PELAKSANAAN DAN TANGGUNG JAWAB

##### Pasal 5

1. Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang yang dalam perjanjian kerjasama ini bertindak sebagai PIHAK KEDUA, dan dalam pelaksanaan kegiatan magang industri, PKMM dan penelitian secara teknis operasional dan tanggung jawab sepenuhnya diserahkan kepada mahasiswa atau ketua pelaksana kegiatan penelitian sesuai prodi yang melaksanakan.
2. Tanggung jawab akibat kerusakan / kerugian yang ditimbulkan selama proses kegiatan magang industri, PKMM dan penelitian berlangsung, dibebankan pada mahasiswa atau ketua pelaksana penelitian bersangkutan dengan dibuatkan berita acara dan dikomunikasikan pada PIHAK KEDUA melalui bagian akademik/koordinator prodi terkait.

#### KEADAAN MEMAKSA

##### Pasal 6

Keterlambatan atau kegagalan salah satu pihak untuk melaksanakan kewajiban dalam perjanjian ini tidak dapat dibebankan pada pihak tersebut sejauh disebabkan oleh suatu keadaan yang memaksa (*Force Majeure*) dengan ketentuan bahwa pihak tersebut telah mengambil segala tindakan untuk menanggulangi atau menghilangkan keadaan memaksa tersebut.

Paraf	Pihak I ...
	Pihak II ...

## PENYELESAIAN PERSELISIHAN

### Pasal 7

1. Apabila salah satu pihak tidak mentaati Perjanjian Kerjasama ini, maka penyelesaiannya dilakukan secara musyawarah antara kedua belah pihak.
2. Apabila perselisihan ini tidak dapat diselesaikan secara musyawarah maka kedua belah pihak mengajukan permasalahannya kepada atasan masing-masing.
3. Apabila tidak juga tercapai kata sepakat maka kedua belah pihak setuju untuk menyelesaikan melalui hukum yang berlaku.

## PENUTUP

### Pasal 8

Perjanjian Kerjasama ini dibuat dan ditandatangani di Malang pada hari, tanggal, bulan, dan tahun sebagaimana disebutkan pada awal Perjanjian Kerjasama dalam rangkap 2 (dua) masing-masing sama bunyinya, bermaterai cukup dan ditandatangani oleh **PARA PIHAK** serta memiliki kekuatan hukum yang sama untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

**PIHAK PERTAMA**  
ROLEPLAY STUDIO



AGUS SETYAWAN  
**FOUNDER**

**PIHAK KEDUA**  
FAKULTAS SASTRA  
UNIVERSITAS NEGERI MALANG



Prof. UTAMI WIDIATI, M.A., Ph.D  
**DEKAN FS UM**

Paraf	Pihak I ...
	Pihak II ...