

LAMPIRAN

Program Studi dan Kurikulum Modern School of Design

Kurikulumnya terbagi menjadi 30% teori (mata kuliah umum dan teori – teori penunjang perancangan) dan 70% praktek, yaitu terdiri dari ;

1. **Mata Kuliah Umum** (Agama, Bahasa Indonesia, Bahasa Inggris, Kewiraan, Pancasila)
2. **Mata Kuliah Dasar Keahlian**
3. **Mata Kuliah Keahlian**

MSD memiliki empat program studi, yaitu :

- **Desain Grafis**

Program studi disain grafis bertujuan mendidik mahasiswa menjadi disainer grafis profesional yang mampu mengisi kebutuhan dunia usaha grafika dan periklanan. Kurikulum pendidikan disusun berdasarkan pada dunia usaha grafika dan periklanann agar mahasiswa mampu memanfaatkan program computer (*coreldraw, photoshop, page maker, animasi dll*), mampu membuat berbagai disain untuk media cetak (brosur, catalog, poster, iklan, majalah dll), ilustrasi gambar tangan (*drawing dan airbrush*), fotografi (*outdoor, indoor*) serta proses cetak – mencetak.

Tabel Sebaran Mata Kuliah Disain Grafis

Sejarah Seni Rupa Indonesia	Menggambar	Fotografi Dasar	Web Disain
Sejarah Disain Grafis	Gambar Teknik	Fotografi Komersial	Penulisan Teks
Tinjauan Disain	Bahasa Gambar	Fotografi Disain	Penulisan Naskah Iklan
Disain Grafis/Diskomvis	Ilustrasi	Teknik Presentasi	Tata Visual penjualan
Metode Reproduksi Grafis / Reproduksi Grafika	Ilustrasi Disain	Teori Media Komunikasi	Visual Merchandising
tipografi	Air Brush	Komputer Grafis	Cetak Saring (sablon)
Nirmana	Disain Poster	Animasi Komputer	Psikologi Persepsi
Estetika	Komik	Storyboard	Manajemen

Sumber : Kurikulum MSD

Fasilitas yang tersedia antara lain ruang pameran, studio foto, perpustakaan, studio airbrush, laboratorium computer grafis

- **Fotografi**

Program studi fotografi bertujuan mendidik mahasiswa menjadi fotografer profesional dan kreatif. Mahasiswa diharapkan mampu menghasilkan karya foto seni dan foto komersial yang kreatif, dan artistic, baik di studio maupun di outdoor. Selain mampu mengolah foto hitam putih dan berwarna dengan berbagai teknik, mahasiswa juga dilatih mengolah foto dengan computer sesuai dengan perkembangan teknologi fotografi digital.

Tabel Sebaran Mata Kuliah Fotografi

Fotografi	Foto Studio
Komposisi Fotografi	Foto Model
Kamar Gelap	foto Digital
Tata Cahaya	Komputer
Nirmana	Program Slide
Sketsa	

Sumber : Kurikulum MSD

- **Disain Interior**

Program studi disain interior bertujuan mendidik mahasiswa agar mampu mendisain dan melaksanakan pekerjaan interior secara profesional di bidang perancangan interior rumah tinggal dan bangunan umum, mahasiswa diharapkan mampu mendisain dan melaksanakan pekerjaan interior, mulai dari membuat gambar kerja menggunakan mesin gambar dan computer, penyajian desain berupa gambar perspektif dan maket, keterampilan merancang pertamanan dan mebel sampai perhitungan biaya.

Tabel Sebaran Mata Kuliah Disain Interior

Disain Interior	Menggambar	Fotografi
Disain Mebel	Gambar Teknik	Komputer
Disain Dekoratif	Teknik Presentasi	Shop Drawing
Disain Pertamanan	Pengetahuan Aesitektur	Manajemen Proyek
Nirmana	Pengetahuan Bahan	

Sumber : Kurikulum MSD

- **Seni lukis**

Program studi seni lukis bertujuan mendidik mahasiswa menjadi pelukis yang trampil, kreatif dan berwawasan. Mahasiswa diharapkan mampu membuat sketsa, gambar bentuk (alam, benda, potret dan manusia), nirmana dan lukisan dalam berbagai bahan dan teknik (lukis dinding, kaca timah, mosaic, dll), serta dapat memanfaatkan computer dan fotografi.

Tabel Sebaran Mata Kuliah seni Lukis

Seni Lukis	Ilustrasi
Sketsa	Seni Monumental
Nirmana	Fotografi
Gambar Bentuk	Komputer
Gambar Ekspresi	

Sumber : Kurikulum MSD

Program Studi dan Kurikulum Art Center college of Design

Sumber : 2003/2004 Catalog Addendum

Foundation Studies (Mata Kuliah Dasar)

1. Principles of Drawing (Skill)

Pengenalan pada figur gambar dan komposisi bagi mahasiswa pemula untuk mengembangkan kemampuan observasi (pengamatan) dan menggambar. Kemampuan menggambar secara langsung ini untuk membentuk pemahaman bentuk dan struktur, mengajarkan organisasi elemen – elemen visual (garis, bentuk, nilai, ruang, raut, pola, tekstur).

Media dan fasilitas : pensil, kertas dan 3 unit lab.

2. Language of the Moving Image 1 (Core Studies)

Pengenalan dasar pada sejarah, konsep pra-produksi, produksi dan pasca-produksi, pembuatan *storyboard*, bekerja dalam tim, penggunaan *mise-en-scene* dalam produksi disain, montase dengan kontinuitas editing, praktek merekam dengan video digital, dan mengedit video setengah inci, sesuai kerangka narasi, dokumenter dan *3D multiple image installation*.

Media dan fasilitas : video (VHS & SVHS) di bagian lab, bacaan wajib dan 3 unit lab.

3. Head Drawing (Skill)

Mempelajari struktur dasar dan proporsi kepala melalui latihan menggambar dengan pengamatan langsung pada model, penekanan pada pengamatan langsung terhadap efek cahaya dan bayangan pada kepala, sebagai upaya untuk memahami cara merasakannya, juga pada bagian tubuh yang lain.

Media dan fasilitas : pensil, kertas dan 2 unit lab.

4. Drawing For Illustration

Mengembangkan kemampuan persepsi sebagai dasar untuk menggambar. Kemampuan menggambar dikembangkan melalui pengamatan langsung pada figur manusia dan objek yang bervariasi, serta latihan menggambar langsung dari model di kelas.

Media dan Fasilitas : pen, tinta, media campuran (*mixed media*) dan 3 unit lab.

5. Analysis of Form (Skill)

Penyelidikan dengan metoda analisis pada *major formal* dan pendekatan konseptual untuk menyusun gambar – gambar. Penekanan pada prinsip – prinsip menggambar figur, termasuk bahasa tubuh, *lay-in*, ekspresi gambar tangan yang bagus dan pencahayaan.

Media dan fasilitas : pensil, kertas dan 2 unit lab.

6. Design 1 : Graphic / Advertaising / Illustration (Skill)

Membentuk dasar yang kuat dalam mengembangkan kemampuan sebagai seniman dan seorang professional. Proses pemecahan masalah, pemikiran analitis dan keterampilan ditekankan dalam latihan praktek komposisi dan warna. Bagian ini diarahkan pada media yang lebih spesifik serta kebutuhan masing – masing disiplin. Yaitu fokus pada latihan – latihan, demonstrasi desain – desain dasar, dan prinsip – prinsip warna.

Media dan fasilitas : *Gouache, acrylic*, pensil, kertas, *illustration board*, piranti komputer dan 3 unit lab.

7. Design 1 : Photo / Environment / Fine Art (Skill)

Membentuk dasar yang kuat dalam mengembangkan kemampuan sebagai seniman dan seorang professional. Proses pemecahan masalah, pemikiran analitis dan keterampilan ditekankan dalam latihan praktek komposisi dan warna. Bagian ini diarahkan pada media yang lebih spesifik serta kebutuhan masing – masing disiplin. Yaitu fokus pada latihan – latihan, demonstrasi desain – desain dasar, dan prinsip – prinsip warna, untuk mendukung *flat (collage) geometric* dan teknik- teknik fotografi. Penekanan sudut pandang, investigasi dan manipulasi elemen – elemen lebih diutamakan daripada teknik pencampuran warna dan melukis.

Media dan fasilitas : *Gouache, acrylic*, pensil, kertas, *illustration board*, piranti komputer, kamera, alat-alat fotografi dan 3 unit lab.

8. Design 1 : Product / Trans (Skill)

Membentuk dasar yang kuat dalam mengembangkan kemampuan sebagai seniman dan seorang profesional. Proses pemecahan masalah, pemikiran analitis dan keterampilan ditekankan dalam latihan praktek komposisi dan warna. Pengenalan pada teori – teori serta prinsip – prinsip disain yang utama, seni klasik dan kontemporer, serta referensi disain. Bagian ini berhubungan dengan *model construction* dan komunikasi visual. Penekanannya terutama pada ide – ide volume, kulit permukaan, pendukung dan skala, berkaitan dengan kondisi – kondisi 2D yang menjadi 3D, pencampuran warna, gambar, pencahayaan, wujud dan refleksi warna.

Media dan fasilitas : *Gouache, acrylic*, pensil, kertas, *illustration board*, piranti komputer dan 3 unit lab.

9. Design 1 : Film /. Advertaising (Skill)

Membentuk dasar yang kuat dalam mengembangkan kemampuan sebagai seniman dan seorang profesional. Proses pemecahan masalah, pemikiran analitis dan keterampilan ditekankan dalam latihan praktek komposisi dan warna. Pengenalan pada teori – teori serta prinsip – prinsip disain yang utama, seni klasik dan kontemporer, serta referensi disain. Fokus pada investigasi sekuensialitas, narasi, hubungan linier dan non-linier. *Vocabulary of spatial conditions* yang terbentuk pada penyusunan elemen – elemen dan karakter yang relatif dalam ruang dan waktu.

Media dan fasilitas : Lingkup media cukup luas, pensil, *non-toxic markers*, *visualizing paper*, komputer yang menggabungkan huruf dan gambar, juga 3 unit lab.

10. Design 2 : Structure & Color (Skill)

Pengembangan latihan – latihan yang telah diberikan pada Design 1, yang berkaitan dengan *non-objective 2D* dan *Illusionary 3D space*, pada bentukan yang lebih kompleks komposisi warna dan ruangnya. Persyaratan bagi mahasiswa *Ilustrasi, Grafis and Advertaising*, kelas fokus pada aplikasi 2D, Investigasi efek perseptual warna, sistem komplementer, sistem proporsi dan grid. Proyek 3D merupakan terjemahan ide – ide ilusi 3D menjadi bentuk nyata, fokus pada kulit permukaan, volume pendukung, efek cahaya dan skala bentuk.

Media dan fasilitas ; Lingkup media cukup luas, menggunakan *mixed media*, *gouache*, *acrylic*, pensil, kertas, *Illustraion board*, kayu, logam, kaca, plastik dan 3 unit lab.