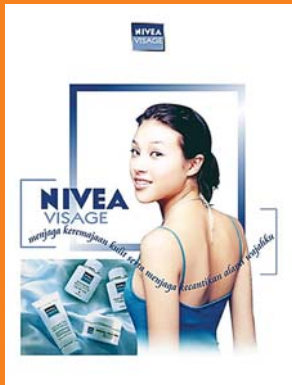




# Print Design

## digital printing & graphic arts

Dunia grafika mengalami perkembangan yang sangat pesat dengan hadirnya teknologi *digital printing*. Cara kerja dunia cetak saat ini sangat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi *computer graphics*. Program **Print Design** ditujukan bagi mereka yang ingin membina karier di dunia grafika, khususnya **digital printing, publishing & photography**. Program ini membekali siswa keterampilan dasar computer graphics, ditambah dengan penguasaan teknik desain secara digital serta pengetahuan warna, komposisi & tipografi. Selain itu keterampilan **produksi cetak digital** akan menjadi bekal siswa untuk siap pakai di dunia kerja.



### KUARTAL II GRAPHIC DESIGN

**Design Projects**  
Peserta menerapkan dasar desain grafis melalui desain cover, poster dan flyer.

**Photography**  
Selain pemahaman teknis fotografi, akan dilakukan eksplorasi fotografi sebagai medium komunikasi visual.

**Creative Suite Print Production**  
Membuat publikasi cetak dan ilustrasi kreatif serta melakukan proses produksinya menggunakan software Creative Suite.

**Typography**  
Merupakan pengenalan secara formal dunia tipografi yang mendasari dunia grafis. Kelas ini membahas anatomi, klasifikasi, komposisi dan kombinasi tipografi dengan warna.

### KUARTAL III DIGITAL PRINTING

**Digital Print Projects**  
Siswa mengaplikasikan teknik produksi grafika digital pada studi kasus desain untuk periklanan.

**Advertising Computer Graphics**  
Peserta belajar membuat desain dan ilustrasi packaging, billboard & vehicle graphics menggunakan Freehand yang merupakan standar dunia advertising.

**Photoshop Print Production**  
Teknik persiapan produksi grafika untuk beragam jenis output dan koreksi gambar akan disampaikan pada kelas ini. Masalah konsistensi tampilan dan hasil cetak juga akan dibahas.

**Portfolio Preparation**  
Kumpulan karya siswa dirangkai dalam bentuk multimedia sebagai bekal terjun ke industri.



**KUARTAL IV  
KERJA PRAKTEK**  
Siswa melakukan kerja praktek di perusahaan digital printing, publishing atau cetak foto.

### KUARTAL I BUSINESS GRAPHICS

**Business Graphic Projects**  
Peserta mempelajari pembuatan dokumen bisnis yang disajikan secara profesional seperti membuat logo dan stationery.

**Computer Graphic Fundamental**  
Peserta mempelajari pembuatan gambar vektor dan bitmap dengan menggunakan Illustrator dan Photoshop. Selain itu siswa mempelajari teknik dasar scanning dan koreksi gambar.

**Document Graphics**  
Siswa akan mendapatkan pengetahuan merancang tata letak dokumen bisnis seperti newsletter dan dokumen elektronik.

**Color & Composition**  
Pengetahuan dasar desain dipelajari melalui eksplorasi warna & komposisi.

#### Peluang Industri

- Graphic Design Company
- Advertising Agency
- In-house Creative Department
- Publishing: majalah, koran, buku
- Photography: professional lab, digital imaging
- Prepress & Printing Company



### KUARTAL I 2D ANIMATION

**2D Animation Projects**  
Siswa belajar membuat animasi multimedia dengan menggunakan teknologi Flash untuk kebutuhan web dan video.

**Computer Animation Fundamental**  
Dengan mengikuti seluruh rangkaian proses animasi, siswa mempelajari dasar animasi 2D dan 3D.

**Computer Graphic Fundamental**  
Peserta mempelajari pembuatan gambar vektor dan bitmap dengan menggunakan Illustrator dan Photoshop. Selain itu siswa mempelajari teknik dasar scanning dan koreksi gambar.

**Color & Composition**  
Pengetahuan dasar desain dipelajari melalui eksplorasi warna & komposisi.

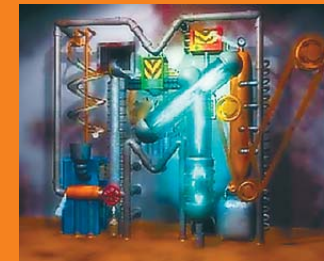
#### Peluang Industri

- Production & Post Production House
- Wedding & Documentary
- Architecture/Interior
- TV Broadcast
- Multimedia Company
- Animation/Game

# Multimedia Animation

## digital video & animation

Perkembangan multimedia dan televisi memicu maraknya industri **video** dan **animasi**. Pada program **Multimedia Animasi**, siswa belajar membuat video dan animasi untuk media elektronik seperti televisi, CD-ROM dan web. Setelah pengetahuan mengenai dasar-dasar animasi dua dan tiga dimensi, siswa mempelajari teknik-teknik digital video & efek visual, juga penguasaan teknik membuat model dan animasi 3D serta visualisasi arsitektur.



### KUARTAL II DIGITAL VIDEO

**Video Production Projects**  
Siswa menerapkan teknik produksi video melalui berbagai studi kasus.

**Digital Video Fundamental**  
Memperkenalkan prinsip video editing dan pembuatan efek visual. Di sini peserta mempelajari teknik editing, capture video dan output, serta efek transisi dan animasi video.

**Architectural Visualization**  
Peserta dibimbing dalam membuat modeling interior serta animasi walkthrough. Setelah itu siswa mempersiapkan pembuatan presentasi interaktif menggunakan Flash.

**3D Modeling**  
Peserta belajar membuat objek organik dan non-organik dengan mengeksplorasi berbagai teknik modeling, juga teknik penataan cahaya, tekstur dan rendering.



### KUARTAL III 3D ANIMATION & VISUALIZATION

**Animation Projects**  
Teknik animasi diaplikasikan pada pembuatan motion graphics dan visualisasi.

**Video & Animation Effects**  
Topik yang didapat merupakan bagian dari pengetahuan pembuatan motion graphics dan efek video yang dapat dimanfaatkan untuk kebutuhan video, televisi dan film.

**3D Animation & Effects**  
Kelas ini memberikan pendalaman berbagai teknik animasi dan simulasi gerak yang realistis, dilanjutkan dengan pembelajaran efek visual.

**Portfolio Preparation**  
Kumpulan karya siswa dirangkai dalam bentuk multimedia sebagai bekal terjun ke industri.



**KUARTAL IV  
KERJA PRAKTEK**  
Siswa melakukan kerja praktek di rumah produksi & paska produksi, juga perusahaan multimedia dan televisi.