

VISI, MISI, TUJUAN, DAN SASARAN FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN

Visi

Fakultas Seni Rupa dan Desain ISI Surakarta berperan sebagai pusat penyelenggara pendidikan unggulan berkelas dunia berbasis kearifan budaya nusantara

Misi

1. Membangun pendidikan, penelitian dan karya, pengabdian kepada masyarakat di bidang seni rupa dan desain yang menjunjung tinggi martabat bangsa, berkarakter, serta berdaya saing nasional, regional, dan internasional.
2. Mendinamisasikan kehidupan seni rupa dan desain di masyarakat.
3. Mewujudkan tata kelola fakultas yang akuntabel dan transparan.
4. Mengembangkan pusat informasi seni rupa dan desain yang akurat, terpercaya dan *accessible*.

Tujuan

1. Menjadi fakultas pengembang riset dan karya seni rupa dan desain yang unggul dan bertaraf nasional dan regional;
2. Menjadi motor penggerak bagi kehidupan seni rupa dan desain di masyarakat;
3. Menjadi fakultas seni rupa dan desain yang bertata kelola baik;
4. Menjadi sumber layanan informasi seni rupa dan desain yang akurat dan terpercaya.

Sasaran

Untuk mewujudkan tujuan “menjadi pengembang riset dan karya seni rupa dan desain yang unggul dan bertaraf nasional dan regional” dengan sasaran:

1. Terwujudnya pembelajaran berbasis penelitian dan karya seni;
2. Tercapainya peningkatan reputasi dan akreditasi fakultas seni tingkat nasional;
3. Tercapainya peningkatan jejaring kerjasama nasional dan regional;

Untuk mewujudkan tujuan “mendinamisasikan kehidupan seni rupa dan desain masyarakat” dengan sasaran:

1. Tercapainya peran fakultas seni rupa dan desain ISI Surakarta yang selalu meningkat dalam mendinamisasikan kehidupan seni rupa dan desain masyarakat Indonesia;
2. Tercapainya citra positif fakultas seni rupa dan desain ISI Surakarta.

Untuk mewujudkan tujuan “menjadi fakultas seni rupa dan desain yang betata kelola baik” dengan sasaran:

1. Tersusunnya tata kelola sistem pengelolaan keuangan sesuai standar akuntansi yang berlaku;
2. Tersusunnya tata kelola sistem pengelolaan aset sesuai standar SIMAK BMN;
3. Tersusunnya laporan akuntabilitas kinerja instansi pemerintah (LAKIP) dan EPSBED;
4. Terlaksananya sistem manajemen yang akuntabel;
5. Tercapainya peningkatan reputasi dan akreditasi perguruan tinggi seni tingkat nasional.

Untuk mewujudkan tujuan “menjadi sumber dan layanan informasi seni rupa dan desain yang akurat dan terpercaya” dengan sasaran:

1. Tersediannya pusat informasi seni rupa dan desain berbasis teknologi informasi yang mudah diakses (*accessible*);
2. Tersediannya SDM yang memiliki kapasitas operasionalisasi teknologi informasi;
3. Tersediannya bahan-bahan informasi seni rupa dan desain.

Program Studi S-1 Kriya Seni

Diskripsi Prodi

Program Studi S-1 Kriya Seni diselenggarakan berdasarkan surat dari DIKTI, Departemen Pendidikan Nasional nomor: 253/DIKTI/Kep/1996 mengenai Izin Penyelenggaraan Program-program Studi baru pada Sekolah Tinggi Seni Indonesia di Surakarta. Visi, Misi dan Tujuan didirikannya Program Studi S-1 Kriya Seni Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa dan Desain ISI Surakarta berhubungan erat dengan potensi budaya tradisi Nusantara sebagai sumber ide untuk pengkajian maupun penciptaan karya kriya yang dapat bermanfaat bagi kemaslahatan manusia. Hal tersebut penting untuk dikembangkan guna menjawab tantangan perubahan zaman yang semakin mengglobal, sehingga ketahanan nilai-nilai budaya Nusantara tetap terjaga sebagai sebuah aset bangsa yang berharga.

Profil Lulusan

Lulusan Prodi Kriya Seni memiliki kemampuan sebagai:

1. **Pengkaji/peneliti seni kriya** yang profesional dalam menganalisis, mengevaluasi dan menginterpretasikan perkembangan seni budaya Nusantara yang diwujudkan dalam karya ilmiah sesuai kaidah yang berlaku di bidang seni, serta mampu memahami metodologi dalam karya ilmiah.
2. **Pencipta/seniman/kreator seni kriya** yang secara profesional dapat mencipta atau mewujudkan karya seni kriya berdasarkan gagasan dan konsep yang matang (estetika, etika dan logika), dalam karya fungsional maupun non fungsional yang bersumber pada nilai budaya Nusantara.
3. **Desainer produk kriya** yang mampu mencipta atau mewujudkan ide gagasan dalam bentuk detail desain (struktur dan alur desain) disertai dengan pembuatan prototype produk kriya yang bersumber dari nilai budaya Nusantara secara profesional sesuai dengan perkembangan IPTEKS.
4. **Pengajar seni** yang mampu memberikan bimbingan dan arahan (transfer keahlian seni kriya) secara mendasar pada tingkat pendidikan dasar dan menengah.

Capaian Pembelajaran

Pembelajaran dirancang untuk mencapai kemampuan antara lain :

1. Memahami karakteristik senirupa tradisi.
2. Menguasai pengelolaan manajemen produksi seni kriya.
3. Menguasai pengelolaan manajemen pameran produk dan seni rupa.
4. Mampu melakukan penelitian dan menyajikan analisa kesenirupaan.

5. Mampu membuat gambar ornamen beserta aplikasinya.
6. Menguasai desain produk kriya berbasis komputer.
7. Mampu membuat gambar sketsa dan penguasaan teknik pewarnaan tradisi (*sungging*).
8. Menguasai desain dan teknik seni keramik, batik, tenun, dan seni cetak dasar.
9. Menguasai desain dan teknik ukir kayu, logam, dan kulit.
10. Mampu merancang desain seni kriya yang kreatif dan inovatif beserta aplikasinya.
11. Mampu membuat produk seni kriya dengan eksperimentasi berbagai media.
12. Mampu melakukan eksplorasi bahan dan mewujudkan karya seni secara etis dan estetis.
13. Mampu merancang dan membuat karya seni kriya tradisi dan kontemporer.
14. Mampu membuat konsep dan kajian ilmu senirupa terapan.
15. Menguasai rekayasa alat standar bidang seni rupa terapan.
16. Memahami konsep budaya Nusantara dan penerapannya dalam kekaryaan seni rupa.
17. Mampu melakukan supervisi produk dan produksi kriya.
18. Mampu berwirausaha di bidang kriya.
19. Mampu melakukan kerja tim dalam bingkai etika profesi.
20. Menguasai teknik presentasi dan kepemimpinan.
21. Memahami dan mampu mengamalkan nilai spiritualitas, kebangsaan dan semangat persatuan.
22. Mampu bersosialisasi, berorganisasi dan membuat program sosial kemasyarakatan.

Program Studi S-1 Seni Rupa Murni

Deskripsi Prodi

Program Studi Seni Rupa Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta didirikan untuk memenuhi kebutuhan dalam menjawab tantangan global. Dengan membentuk lulusan yang memiliki pengetahuan yang bersumber pada nilai-nilai budaya nusantara serta tanggap terhadap segala perubahan sosial budaya dan perkembangan IPTEKS, sehingga dapat berperan aktif sebagai salah satu pusat kajian keilmuan dan penciptaan karya seni rupa murni yang mencerminkan jati diri Indonesia yang bersumber pada nilai-nilai Budaya Nusantara.

Profil Lulusan

Profil lulusan yang dihasilkan: Sarjana Seni yang berpola pikir akademis dan memiliki aspek sikap, pengetahuan, ketrampilan umum, ketrampilan khusus di bidang seni murni serta mampu berperan aktif sebagai pencipta seni rupa murni dan peneliti seni rupa yang menempatkan nilai-nilai kearifan budaya nusantara sebagai pijakan atau landasan dalam mengkaji dan mencipta seni secara profesional baik dalam kehidupan pribadi maupun bermasyarakat, untuk itu maka Prodi Seni Rupa Murni menghasilkan sarjana yang siap berperan sebagai:

1. Pencipta Seni Rupa Murni

Lulusan yang mampu menciptakan karya seni rupa murni berdasar riset dan ekspresi personal yang kultural, bersumber dari nilai-nilai kearifan budaya nusantara secara kreatif dan inovatif dengan menggunakan metode penciptaan yang diwujudkan dengan media dan teknik tertentu dan dikomunikasikan dalam bentuk tulisan secara ilmiah.

2. Pengkaji Seni Rupa (Peneliti)

Lulusan yang mampu mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, permasalahan, dan perkembangan seni rupa pada konteks sosial budaya dalam bentuk tulisan ilmiah melalui proses penelitian dengan menggunakan metode ilmiah yang diwujudkan dan dikomunikasikan dalam bentuk karya ilmiah.

Capaian Pembelajaran

Pembelajaran dirancang untuk mencapai kemampuan Sarjana Seni bidang seni rupa murni yang berpola pikir akademis dan memiliki antara lain:

1. Mampu menciptakan beragam gagasan dan memanfaatkan teknologi digital dalam proses berkarya seni rupa murni sesuai dengan perkembangan jaman
2. Mampu mewujudkan gagasan estetik ke dalam karya seni rupa murni dwimatra dan trimatra
3. Mampu mengimplementasikan keterampilan teknik seni rupa murni dalam olah visual dengan pendekatan estetik dan artistik
4. Mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk pengembangan apresiasi seni rupa murni
5. Mampu menerapkan *entrepreneurship* dalam pengelolaan dan pendistribusian karya seni rupa murni
6. Mampu mengkaji karya seni murni melalui berbagai pendekatan ilmu seni, sosial, budaya, dan kajian budaya
7. Menguasai pengetahuan seni rupa secara luas untuk diimplementasikan ke dalam wujud karya seni murni
8. Mampu mewujudkan gagasan yang bersumber dari nilai-nilai kearifan budaya nusantara ke dalam tulisan ilmiah dan karya seni rupa murni secara kreatif dan inovatif.
9. Mampu memahami Paradigma teori dan Praktik Seni Kontemporer
10. Menguasai dasar perancangan event dan pameran berfokus pada *entrepreneurship* (kurasi dan manajerial)
11. Menguasai pengetahuan dasar humaniora (sejarah seni, estetika, dan filsafat seni) dan pengetahuan seni rupa sehingga mampu menerapkan dan menganalisis karya seni murni
12. Menguasai ilmu pengetahuan bahan-bahan dan alat-alat dalam berkarya seni murni
13. Menguasai konsep seni rupa timur dan barat dalam mendasari penciptaan seni dan pengkajian seni rupa
14. Mampu menghasilkan karya-karya seni rupa murni secara kreatif disertai kemampuan mendeskripsikan dan menyusun laporan ilmiah
15. Mampu merancang dan menyajikan karya seni rupa murni dalam pameran mandiri
16. Menguasai metodologi penciptaan dan pengkajian seni sehingga mampu mewujudkan dan menganalisis karya seni murni
17. Mampu mengkaji karya seni murni melalui berbagai pendekatan ilmu seni, sosial, budaya, dan kajian budaya

18. Mampu mempresentasikan hasil kajian seni dengan berbagai pendekatan penelitian dalam bentuk publikasi ilmiah
19. Mampu menerapkan hasil karya ilmiah (penciptaan dan kajian) dalam kegiatan kesenian

Program Studi S-1 Desain Interior

Deskripsi Prodi

Program Studi S-1 Desain Interior Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta memiliki peranan penting dalam menjawab kebutuhan bidang desain interior yang berkembang pesat di masyarakat. Untuk itu, kurikulum disusun dengan mempertimbangkan perubahan pola pikir dalam kemajuan pembangunan menuju masyarakat global dengan tidak mengesampingkan aspek pengembangan kebudayaan Nusantara. Dengan demikian, akan dihasilkan lulusan yang memiliki pengetahuan dan keahlian di bidang desain interior serta berwawasan luas sebagai modal profesionalitas dalam pekerjaannya.

Profil Lulusan

Lulusan Program Studi Desain Interior memiliki kemampuan sebagai Sarjana Desain yang berpola pikir akademis dan mampu berperan aktif secara profesional sebagai,

- 1. Desainer Interior** yang memiliki pengetahuan dan ketrampilan dalam mengembangkan konsep estetika Nusantara sebagai ide perancangan desain interior secara kreatif dengan menggunakan perangkat perancangan berbasis teknologi informasi dan komputasi untuk memenuhi kebutuhan masyarakat pengguna,
- 2. Desainer Interior Pertunjukan yang** memiliki kemampuan merancang interiorpertunjukan yang berorientasi pada pelestarian dan pengembangannilai budaya nusantara dan tuntutan kebutuhan masyarakat yang dinamis.
- 3. Designpreneur** yang mampu merintis usaha mandiri di bidang desain interior yang mengutamakan *local indigenous, green design* dan *suistanability design*.
- 4. Pengkaji** yang mampu mendiskripsikan dan menganalisis fenomena desain interior berdasarkan kaidah dan etika penulisan ilmiah untuk menghasilkan solusi desain yang berkontribusi terhadap pembangunan peradaban budaya nusantara

Capaian Pembelajaran

Pembelajaran dirancang untuk mencapai kemampuan antara lain:

1. Mampu mengaplikasikan nilai estetika tradisi Nusantara dalam perancangan desain
2. Mampu merancang interior residensial, interior publik komersial, interior bangunan konservasi, dan interior panggung pertunjukan
3. Mampu menyajikan gambar dokumen desain interior secara manual maupun menggunakan program komputer (CAD, 3D Max, 3D Animasi, *Sketchup*, Corel Draw, Photoshop)
4. Menguasai teknologi, bahan dan alat untuk elemen interior dan furniture
5. Mampu melakukan pengawasan dan pengendalian mutu produk furnitur dan interior
6. Mampu merancang desain furniture, asesoris interior, pertamanan, tata artistik dan properti panggung pertunjukan
7. Mampu mengaplikasikan manajemen proyek desain interior
8. Mampu bekerjasama
9. Menguasai teknik presentasi
10. Mampu berwirausaha di bidang desain interior
11. Mampu menerapkan metodologi penelitian dalam mengkaji bidang interior
12. Memahami etika profesi di bidang desain interior
13. Memahami nilai-nilai religius, moralitas dan kebangsaan

Program Studi S-1 Televisi dan Film

Deskripsi Program Studi:

Program Studi S-1 Televisi dan Film merupakan unit pelaksana akademik Fakultas Seni Rupa dan Desain ISI Surakarta yang mempunyai tugas utama melaksanakan pendidikan dan pembelajaran akademis dan atau profesional dalam cabang ilmu Perfilman dan Pertelevisionian.

Profil Lulusan

Profil lulusan Prodi Televisi dan Film ISI Surakarta, didedikasikan menjadi insan di bidang perfilman dan pertelevisian yang profesional, memiliki wawasan untuk mengembangkan budaya Nusantara, berintegritas, memiliki etos kerja, mampu bekerja baik di lingkungan industri film dan televisi, maupun lembaga lain yang memiliki unit audio visual, lembaga riset media, instansi pemerintahan di bidang deseminasi informasi, maupun mandiri sebagai wirausahawan.

Adapun profil lulusan prodi Televisi dan Film diharapkan dapat berprospek dalam karir-karir sebagai berikut:

1. Peneliti dan Pengembang (Litbang/Riset dan Development) Film dan Televisi
2. Akademisi keilmuan Film dan Televisi
3. Perancang Film dan Program Televisi (Produser)
4. Sutradara dan Pengarah Acara Program Televisi (Sutradara)
5. Penulis Skenario Film dan Televisi
6. Pengarah Sinematografi Film dan Televisi
7. Pengarah Penyuntingan Film dan Televisi (Editor)
8. Pengarah Artistik Film dan Televisi
9. Wirausaha penyedia jasa dan atau konten Audio Visual
10. Community Development bidang Film dan Televisi

Dari kesepuluh bidang profil di atas, lulusan prodi Televisi dan Film diharapkan siap bekerja dalam ranah kerja sesuai pada level 6 SKKNI yang telah ditetapkan Badan Nasional Sertifikasi Profesi (BNSP), yaitu antara lain sebagai Line Producer, Asisten Produser, asisten sutradara, Asisten Produksi, Asisten penulis skenario, kamerawan, asisten editor, penata artistik, asisten peneliti, dan periset konten program televisi.

Capaian Pembelajaran

Berikut adalah capaian pembelajaran yang menjadi tujuan pembelajaran di prodi Televisi dan Film:

1. Memiliki kesadaran dan wawasan yang luas terhadap pengaruh film dan televisi dalam konteks kehidupan sosial, budaya, ekonomi dan politik, *)
2. Memiliki wawasan dan sikap profesional *)
3. Mampu berkarya dengan mengedepankan aspek estetis sesuai dengan media dan khalayak yang disasar
4. Mampu menjadi insan profesional di bidang perfilman dan pertelevisian, serta akademisi yang menjunjung etika profesi dan Hak Kekayaan Intelektual
5. Memiliki pengetahuan tentang nilai-nilai kemanusiaan, keanekaragaman budaya, kemaslahatan sosial.
6. Mampu berkarya dengan mengangkat nilai-nilai kenusantaraan.
7. Memiliki etos wirausaha berbasis project dan kinerja
8. Menguasai konsep kritik dan kuratorial dalam bidang dan aktifitas perfilman dan pertelevisian
9. Memahami kekuatan media dalam membentuk opini publik
10. Memiliki pengetahuan memetakan khalayak sebagai target audience sebuah penciptaan tontonan , dan membangun partisipasi khalayak dalam mengontrol tontonan.
11. Menguasai prinsip-prinsip penataan sinematografi film dan program televisi
12. Menguasai prinsip-prinsip desain produksi program televisi dan film
13. Menguasai metodologi penelitian dan perencanaan penelitian sosio humaniora serta penciptaan karya
14. Mampu membangun konsep dalam penciptaan seni karya televisi dan perfilman
15. Menguasai konsep teoritis hubungan karya televisi dan film dengan lingkungan sosial budaya yang dinamis
16. Memahami tentang aspek hukum dalam lingkup pertelevisian dan perfilman
17. Menguasai konsep dasar dan prinsip-prinsip teknik pengambilan data lapangan. observasi, teknik interview, penelitian lapangan, statistika dan studi pustaka
18. Mampu memilih sumber data yang valid dan dapat memverifikasi data

19. Mampu mempertanggung-jawabkan hasil kerja berdasarkan Kode Etik Penulisan Karya Ilmiah dan mampu mempublikasikan hasil penelitian
20. memiliki pengetahuan tentang pengelolaan usaha di bidang audio visual
21. menguasai konsep pengembangan ide kreatif
22. Mampu mengikuti perkembangan teknologi Audio Visual
23. Memiliki pengetahuan tentang cyberspace perkembangan dalam industri audio visual
24. Mampu mengelola produksi program televisi dan film.
25. Mampu merancang hingga mengimplementasikan rancangan program televisi atau film sebagai sebuah produk
26. Mampu melakukan peran penyutradaraan dalam produksi program televisi atau film (drama)
27. Mampu melakukan peran penyutradaraan dalam produksi program televisi (non drama)
28. Mampu melakukan peran penyutradaraan dalam produksi program televisi dan film dokumenter
29. Mampu menulis naskah cerita program Televisi dan Film
30. Mampu melakukan peran pengarahan tata fotografi dalam produksi program televisi atau film
31. Mampu melakukan peran pengarahan tata artistik dalam produksi program televisi atau film
32. Mampu melakukan peran pengarahan editing audio visual dalam produksi program televisi atau film
33. Memiliki pengetahuan penataan suara untuk kebutuhan produksi baik teori maupun praktik
34. Mampu melakukan penataan artistik untuk program drama dan nondrama serta memahami konsep rias dan busana film dan televisi
35. Memiliki pengetahuan menyajikan karya grafis animasi untuk mempresentasikan karya penciptaan dan deseminasi hasil penelitian.
36. Mampu menciptakan karya program televisi dan film berdasar pada sumber kekayaan nilai-nilai dan karakter budaya nusantara serta trend kebudayaan dunia dalam rangka pelestarian dan pengembangan seni dan ilmu seni.*
37. Mampu merancang, menata dan mengelola, bekerjasama serta mengevaluasi kinerja baik dalam tim produksi maupun stakeholder pendukung produk program televisi dan film*

38. Mampu responsif dan adaptif terhadap perubahan ipteksbud dalam proses perwujudan karya program televisi dan film yang kreatif, inovatif dan komunikatif. Mampu bekerja secara sistematis dan terukur berdasarkan visi kreatif*
39. Mampu mengembangkan karya program televisi dan film pada bidang kewirausahaan*
40. Mampu mengkaji karya film dan program televisi secara analisis kritis*
41. Memiliki kemampuan melakukan riset di bidang film dan program televisi*
42. Menguasai konsep teoretis yang berkaitan dengan karakteristik, sejarah perkembangan, estetika film dan program televisi*
43. Menguasai metodologi penelitian untuk kepentingan pengkajian dan penciptaan film dan program televisi*
44. Menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi untuk membuat karya seni film dan televisi yang kreatif, inovatif dan komunikatif.*
 - Ditetapkan oleh asosiasi prodi

Program Studi S-1 Fotografi

Deskripsi Prodi

Program Studi S-1 Fotografi Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Surakarta merupakan pusat unggulan kreativitas dan keilmuan dalam bidang fotografi yang bertujuan untuk membentuk Insan Indonesia yang mandiri, cerdas, kompetitif, dan berkarakter dalam bidang fotografi. Selain itu, Program Studi S-1 Fotografi juga bertujuan untuk menghasilkan sarjana seni di bidang pengkajian dan penciptaan seni fotografi. Melaksanakan tata kelola yang profesional dan akuntabel dan menghasilkan mahasiswa memiliki jiwa kewirausahaan dan profesionalisme yang mampu menjawab kebutuhan masyarakat dan mampu merespons perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di bidang seni fotografi.

Profil Lulusan

Lulusan Program Studi S-1 Fotografi Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Surakarta diproyeksikan sebagai:

1. Pengkaji Seni Fotografi,
2. Pencipta Fotografi Seni dan Budaya (Seniman Foto),
3. Pencipta Fotografi Komersial (Fotografer Profesional), dan
4. Pencipta Fotografi Jurnalistik (Wartawan Foto).

Capaian Pembelajaran

Pembelajaran dirancang untuk mencapai kemampuan antara lain:

1. Mampu mengembangkan karya fotografi komersial berbasis budaya.
2. Mampu menciptakan karya fotografi *under water*
3. Mampu menciptakan karya foto jurnalistik yang sesuai kaidah kaidah jurnalistik.
4. Mampu memanfaatkan kemajuan ipteks untuk mencipta karya fotografi secara estetik, kreatif, inovatif dan artistik berdasarkan etika dan kaidah ilmiah.
5. Menguasai teknologi dalam bidang fotografi yang meliputi *hardware* dan *software* pendukung.
6. Menguasai teori fotografi yang meliputi teknik, komposisi dan perspektif.
7. Mampu mengkomunikasikan ide dan konsep fotografi melalui media tulisan, oral, gambar berikut tata pajang, model dan piranti digital dalam bentuk penyusunan diskripsi karya, laporan ilmiah Tugas Akhir

8. Menguasai teori sejarah dan perkembangan fotografi.
9. Menguasai metode dan tata cara ilmiah untuk mengkaji perkembangan ilmu-ilmu bantu di bidang fotografi.
10. Menguasai konsep tinjauan fotografi.
11. Mampu menerapkan metode penelitian untuk mengkaji karya fotografi dan fenomena visual yang berkembang di masyarakat.
12. Mampu menganalisis, merencanakan dan meneliti unsur-unsur fotografi sehingga dapat digunakan untuk pengembangan ilmu fotografi.
13. Menguasai konsep tata pajang fotografi.
14. Menguasai konsep etika profesi dan HKI di bidang fotografi
15. Menjaga HKI dan etika jurnalistik dalam menjalankan profesinya.
16. Menguasai konsep-konsep manajemen dan kewirausahaan di bidang fotografi.
17. Mampu bekerjasama dalam tim, manajerial, leadership dan kewirausahaan dalam pengembangan industri kreatif di bidang fotografi.
18. Mampu membuka lapangan kerja dalam bidang fotografi

Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual

Deskripsi Prodi

Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa dan Desain ISI Surakarta sebagai pusat unggulan kreativitas dan keilmuan untuk membentuk insan yang mandiri, cerdas, kreatif, kompetitif, dan berkarakter melalui pembelajaran yang mengkolaborasikan proses perancangan dan pengkajian desain serta aplikasinya dalam berbagai media baik melalui perangkat teknologi digital maupun manual untuk mewujudkan produk industri kreatif di bidang desain komunikasi visual dengan mendasarkan pada karakter budaya visual Nusantara.

Profil Lulusan

Lulusan Program Studi S-1 Desain Komunikasi Visual dapat berperan sebagai:

1. Desainer Iklan adalah tenaga perancang iklan yang memiliki kemampuan menuangkan ide dan konsep desain dengan menyusun strategi perancangan (memilih, mengatur, menciptakan) bentuk komunikasi persuasif melalui media komunikasi visual (cetak, audio, audio visual) secara kreatif baik manual maupun digital serta mampu mengembangkan kemampuan dari sisi konseptual, praktis, maupun pengembangan kewirausahaan,
2. Peneliti (Pengkaji) Iklan sebagai peneliti yang akan mencakup pengamatan, diskripsi, interpretasi, analisis, dan evaluasi beragam fenomena desain komunikasi visual yang diwujudkan dalam bentuk karya ilmiah berdasarkan kaidah keilmiahan,
3. Perancang Grafis adalah tenaga kreatif yang memiliki kemampuan untuk menjalankan strategi perancangan (memilih, mengatur, menciptakan) elemen rupa (ilustrasi, foto, tulisan, bentuk dan garis) melalui media komunikasi visual (cetak, audio, audio visual) sesuai dengan tujuan untuk diproduksi dan dikomunikasikan sebagai pesan serta mampu mengembangkan kemampuan dari sisi konseptual, praktis, maupun pengembangan kewirausahaan, dan
4. Perancang Multimedia Interaktif (Animasi) adalah tenaga kreatif yang memiliki kemampuan untuk menyusun strategi kreatif dalam produksi Multimedia Interaktif (Animasi) melalui proses perancangan (memilih, mengatur, menciptakan) gambar bergerak melalui teknik gambar tangan (manual) ataupun digital (*computerized*) untuk mendukung karya tertentu (film, iklan, game, dan media interaktif) serta mampu mengembangkan kemampuan dari sisi konseptual, praktis, maupun pengembangan kewirausahaan.

Capaian Pembelajaran

Pembelajaran dirancang untuk mencapai kemampuan antara lain:

1. Menguasai ketrampilan dan kepekaan mengolah unsur rupa atau desain dengan mempertimbangkan prinsip desain pada media perancangan visual
2. Mampu menciptakan materi periklanan dengan prinsip lokal konten secara manual dan digital
3. Menguasai metode, teori dan sistematika penelitian desain komunikasi visual.
4. Mampu mengoperasikan perangkat teknologi digital untuk mendukung aplikasi karya desain komunikasi visual
5. Mampu mengolah huruf/tipografi secara manual dan digital
6. Mampu merancang media komunikasi visual dengan dukungan ketrampilan menggambar secara manual maupun dengan teknologi digital
7. Mengaplikasikan teori, unsur dan prinsip dasar desain komunikasi visual
8. Menguasai prinsip tahapan perancangan desain komunikasi visual dan aplikasinya dalam berbagai media
9. Menguasai prinsip manajemen proyek dan penyusunan dokumen rancangan desain komunikasi visual
10. Mampu mengawasi produksi industri desain komunikasi visual
11. Menguasai mekanisme dan tata kerja industri bidang desain komunikasi visual
12. Mampu mengendalikan mutu produk desain komunikasi visual
13. Memahami nilai-nilai bangsa
14. Mampu bekerjasama
15. Mampu berwirausaha bidang desain komunikasi visual
16. Menguasai teknik presentasi
17. Menguasai teknik gelar karya seni dan produk desain komunikasi visual
18. Mampu mengawasi proses reproduksi grafika
19. Menguasai mekanisme dan tata kerja industri bidang desain multimedia interaktif (animasi dan web desain)
20. Menguasai mekanisme dan tata kerja industri bidang fotografi dan videografi iklan
21. Menguasai mekanisme dan tata kerja industri bidang desain grafis

Program Studi D-4 Batik

Deskripsi Prodi

Program Studi D-4 Batik merupakan unit pelaksana akademik di bawah naungan Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Surakarta yang memfokuskan pada bidang penciptaan karya batik dan fesyen. Sebagai program vokasi Program Studi D-4 Batik menempatkan proporsi materi praktikum yang diajarkan lebih banyak dibandingkan teori dan jumlah sks yang ditempuh setara dengan program sarjana (S-1). Lulusan Program Studi D-4 Batik Institut Seni Indonesia Surakarta bergelar Sarjana Terapan Seni (S.Tr. Sn.).

Profil Lulusan

Profil Lulusan Program Studi Diploma-4 Batik sebagai:

1. Perancang karya batik
2. Perancang karya Fesyen
3. Pembuat karya batik
4. Pembuat karya fesyen
5. Pengawas industri batik
6. Pengawas industri fesyen
7. Fasilitator batik
8. Fasilitator fesyen
9. Koreografer dan stage manager fesyen

Capaian Pembelajaran

Capaian pembelajaran Program Studi Diploma-4 Batik sebagai berikut.

1. Mengetahui teori sejarah seni rupa dan perkembangannya
2. Menguasai dan memahami teori dasar nirmana
3. Menguasai dan memahami pengetahuan dasar ornamen nusantara
4. Menguasai dan memahami ilmu tentang estetika nusantara
5. Menguasai pengetahuan dasar teori wawasan budaya nusantara
6. Menguasai pengetahuan dasar dan perkembangan teknologi tekstil
7. Menguasai teori sejarah, motif, filosofi dan pengembangan batik
8. Menguasai pengetahuan Desain, alat, bahan, proses dan teknik membuat batik
9. Menguasai proses kreasi batik tradisional dan kontemporer
10. Menguasai konsep teori sejarah dan perkembangan busana dan aksesoris

11. Menguasai pengetahuan bahan,alat dan teknik kontruksi busana dan aksesoris
12. Menguasai ketrampilan sketsa busana dan aksesoris
13. Menguasai proses kreasi fesyen yang bersumber pada budaya tradisi nusantara dan kontemporer
14. Menguasai pengetahuan dasar tata rias dan aksesoris busana tradisi Jawa
15. Menguasai pengetahuan dasar tata rias dan aksesoris busana modern
16. Menguasai teknik dasar struktur tenun tradisional
17. Menguasai pengetahuan dasar menejemen produksi dan teknik pemasaran industri fesyen
18. Menguasai pengetahuan dasar manajemen event
19. Menguasai pengetahuan dasar tata panggung dan cahaya
20. Menguasai dan memahami teori dasar gambar benda dan manusia
21. Menguasai dasar-dasar komputer desain yang berkaitan dengan batik dan fesyen
22. Menguasai pengetahuan dasar teori fotografi dan model
23. Menguasai pengetahuan dasar koreografi menejemen modeling
24. Menguasai teori etika profesi dan hak kekayaan intelektual
25. Menguasai pengetahuan dasar eksperimen kreatif
26. Menguasai Pengetahuan dasar tentang industri kreatif
27. Menguasai pengetahuan dasar metode penciptaan karya seni
28. Menguasai teori dan teknik penulisan diskripsi karya ilmiah
29. Menguasai teori dasar teknik presentasi
30. Menguasai sejarah, teori budaya konsumen dan perkembangannya
31. Menguasai pengetahuan dasar ilmu kewirausahaan
32. Menguasai pengetahuan dasar analisa pemasaran produk
33. Menguasai teknik pembuatan aksesoris busana dan kemasan produk

Program Studi D-4 Keris dan Senjata Tradisional

Deskripsi Prodi

Prodi D-4 Keris dan Senjata Tradisional merupakan unit pelaksana akademik formal yang berada di bawah naungan Jurusan Kriya, Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Surakarta. Penyelenggaraan Prodi didasarkan atas Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan tersurat pada SK. No. 147/E/O/2012. Program Studi ini memfokuskan diri pada ranah penciptaan seni keris dan senjata tradisional beserta kajian estetik maupun filosofisnya. Landasan yang digunakan dalam proses pendidikan adalah nilai-nilai luhur budaya bangsa Indonesia, dengan disertai wawasan terhadap dinamika zaman. Program Studi D-4 Keris dan Senjata Tradisional ISI Surakarta saat ini telah berstatus terakreditasi oleh BAN PT.

Lulusan program studi D-4 Keris dan Senjata Tradisional bergelar Sarjana Terapan Seni (S.Tr. Sn.).

Profil Lulusan

Lulusan Program Studi D-4 Keris dan Senjata Tradisional mampu berperan sebagai:

1. Wirausahawan di bidang Keris dan Senjata Tradisional (empu, *mranggi*, *art/craft dealer*, dan sebagainya).
2. Empu Profesional di bidang Keris dan Senjata Tradisional
3. Kurator dan Konservator Keris dan Senjata Tradisional
4. Pelatih dan Fasilitator di bidang keris dan senjata tradisional

Capaian Pembelajaran

Capaian pembelajaran Program Studi D-4 Keris dan Senjata Tradisional telah dirancang sedemikian rupa guna menghasilkan lulusan:

1. Mampu membuat bilah keris dan senjata tradisional Nusantara dengan teknik tempa pamor.
2. Mampu melakukan eksplorasi bahan yang sesuai untuk pembuatan senjata tradisional Nusantara.
3. Mampu menggunakan peralatan produksi senjata tradisional, baik manual maupun masinal
4. Mampu mengidentifikasi ragam senjata tradisional.
5. Menguasai metode dan penciptaan seni.
6. Mampu membuat warangka keris dan senjata tradisional Nusantara.
7. Mampu membuat *deder* (*hulu*) keris dan senjata tradisional Nusantara.

8. Mampu membuat pendhok dan lengkapan keris dan senjata tradisional Nusantara.
9. Mampu melaksanakan konservasi keris dan senjata tradisional Nusantara.
10. Mampu melakukan inovasi dalam penciptaan senjata tradisional
11. Mampu mempublikasikan karya cipta keris maupun senjata tradisional yang disertai pertanggung-jawaban ilmiah
12. Menguasai rekayasa alat standard studio keris (*besalen*)
13. Memahami nilai-nilai religius dan kebangsaan
14. Mampu bekerjasama
15. Mampu melakukan kurasi keris dan senjata tradisional
16. Mampu mengelola usaha dibidang keris dan senjata tradisional
17. Mampu menerapkan sikap *managerial* dan *leadership*