

Pengantar Desain Komunikasi Visual Adi Kusrianto

In the development of digital multimedia, the importance and impact of image processing and mathematical morphology are well documented in areas ranging from automated vision detection and inspection to object recognition, image analysis and pattern recognition. Those working in these ever-evolving fields require a solid grasp of basic fundamentals, theory, and related applications—and few books can provide the unique tools for learning contained in this text. *Image Processing and Mathematical Morphology: Fundamentals and Applications* is a comprehensive, wide-ranging overview of morphological mechanisms and techniques and their relation to image processing. More than merely a tutorial on vital technical information, the book places this knowledge in a theoretical framework. This helps readers analyze key principles and architectures and then use the author's novel ideas on implementation of advanced algorithms to formulate a practical and detailed plan to develop and foster their own ideas. The book: Presents the history and state-of-the-art techniques related to image morphological processing, with numerous practical examples Gives readers a clear tutorial on complex technology and other tools that rely on their intuition for a clear understanding of the subject Includes updated bibliography and useful graphs and illustrations Examines several new algorithms in great detail so that readers can adapt them to derive their own solutions and approaches This invaluable reference helps readers assess and simplify problems and their essential requirements and complexities, giving them all the necessary data and methodology to master current theoretical developments and applications, as well as develop new ones.

Buku ini diharapkan dapat hadir memberi kontribusi positif dalam ilmu pengetahuan khususnya terkait dengan pengelolaan merek berdasarkan aspek brand marketing. Sistematika buku *Seni Pemasaran Kontemporer* ini mengacu pada pendekatan konsep teoritis dan contoh penerapan. Buku ini terdiri atas 12 bab yang dibahas secara rinci, diantaranya: Pengantar Pemasaran Kontemporer, Bauran Pemasaran, Analisis Situasi Pemasaran, Komunikasi Pemasaran Terpadu, Peran Komunikasi Pemasaran Terpadu Dalam Pemasaran, Strategi Pemasaran Digital, Analisis E-Consumer, Analisis e-WOM, Efektivitas Konten Pemasaran, Online Marketplace, Strategi Pemasaran Omnichannel, Ekonomi Digital Berbasis 4.0. Pembahasan materi dalam buku ini telah disusun secara sistematis, dengan tujuan memudahkan pembaca untuk memahaminya. Kami menyadari bahwa tulisan ini jauh dari kesempurnaan dan masih terdapat banyak kekurangan, sejatinya kesempurnaan itu hanya milik Yang Kuasa. Oleh sebab itu, kami tentu menerima masukan dan saran dari pembaca demi penyempurnaan lebih lanjut.

Buku *Kapita Selekta Desain* ini pada awalnya merupakan cacatan-cacatan dan tugas-tugas lepas yang diambil dari referensi dan internet yang terpercaya sewaktu memberi kuliah di Program Studi Desain Komunikasi Visual ISI Padangpanjang dan juga pengalaman yang tidak dijumpai dalam literatur. Buku ini merupakan rangkuman dari berbagai buku yang ada kaitannya dengan sejarah, perkembangan, pengaruh dan dampak desain baik di Eropa, Amerika dan Asia (Indonesia). Penyusunannya disesuaikan dengan sasaran perkuliahan dan isi mata kuliah *Kapita Selekta Desain*. Ternyata cukup banyak bahan yang dapat dirangkum untuk dijadikan sebagai buku ajar.

"Buku ini tepat bagi Anda yang ingin mengembangkan kemahiran dalam mengolah vektor grafis dengan Adobe Illustrator. Selain kemahiran dalam merancang gambar

(drawing), seorang ilustrator juga perlu menguasai berbagai teknik kreatif penggunaan fitur-fitur yang dimiliki Adobe Illustrator. Memuat 19 teknik kreatif pembuatan objek ilustrasi grafis artistik. Setiap proyek yang dipaparkan menyangkut teknik pemanfaatan fitur Illustrator seperti Appearance Effect, pemanfaatan palet-palet Pathfinder, Transparency, juga Swatches baik untuk warna Gradient maupun Pattern dalam menghasilkan vektor grafis yang realistis. Demikian juga latihan pemanfaatan fitur Gradient Mesh serta berbagai efek seperti Scribble, Pucker & Bloat, Distort Glass, dan tentu saja efek 3D yang spektakuler. Semuanya terdapat di dalam buku ini, yang meliputi:

- * Teknik 1: Membuat Appearance Effect
- * Teknik 2: Membuat Motif Art Brush
- * Teknik 3: Membuat Efek Api
- * Teknik 4: Membuat Gradient Mesh dari Image Foto
- * Teknik 5: Membuat Gradient Mesh dari Vektor
- * Teknik 6: Membuat Efek Kain Gordyn
- * Teknik 7: Membuat Background Abstrak
- * Teknik 8: Membuat Dart Board dengan Polar Grid Tool
- * Teknik 9: Membuat Efek Border pada Foto yang Artistik
- * Teknik 10: Menggambar Pola Sarung Bantal dengan Efek
- * Teknik 11: Background yang Berdimensi
- * Teknik 12: Berkreasi dengan Flare Tool
- * Teknik 13: Menggambar Pemandangan
- * Teknik 14: Cara Lain Membuat Korden
- * Teknik 15: Membuat Teks Bertampilan Grunge
- * Teknik 16: Cara Lain Membuat Teks Grunge
- * Teknik 17: Teks 3 Dimensi yang Lebih "Hidup"
- * Teknik 18: Membuat Teks Blue Print
- * Teknik 19: Membuat Sampul Laporan Bisnis Berefek 3D"

The Big Book of Logos 4

Pengembangan E-Modul Sebagai Media Literasi Digital Pada Pembelajaran Abad 21
Adobe InDesign, cetak sampai digital

PENGANTAR TIPOGRAFI

Diskusi Rutin Bersama Hadapi Covid-19 oleh Unika
Komik

Buku ini menjelaskan berbagai teori tentang branding yang ditulis oleh pakar branding nasional dan internasional. Pendekatannya sangat sederhana, tujuannya untuk memudahkan para pembaca memahami isinya lebih cepat dan menyenangkan. Setelah mendapatkan pengertian branding, berikutnya pembaca akan diajak untuk memahami segmen-segmen branding yang lebih spesifik seperti personal branding, corporate branding, political branding, city branding, nation branding, dan tidak lupa juga tentang strategi dari masing-masing branding itu yang bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Walaupun strategi itu masih sederhana, namun dilengkapi dengan referensi sehingga pembaca bisa melacak sekaligus mendalaminya. Ulasan berikutnya dari buku ini menjelaskan tentang konsumen yang terkait dengan kegiatan branding. Berbagai karakter konsumen dan cara pendekatannya perlu disampaikan utamanya untuk memberikan manfaat pada sales personal ketika mereka berhadapan dengan konsumen. Cara pendekatan yang tepat akan menghasilkan kebaikan dalam bisnis. Itulah kira-kira tujuan mengenal karakter konsumen. Kemudian, setelah itu penjelasan aspek teori komunikasi digunakan untuk mengaitkan branding dalam perspektif komunikasi. Meskipun penjelasannya masih sederhana, kami berharap buku ini bisa diterima oleh mahasiswa, praktisi, konsultan, maupun masyarakat umum.

Kehadiran internet yang membawa media baru dan kebiasaan baru telah menimbulkan dampak pada kompetisi antarmedia cetak, khususnya surat kabar. Perkembangan industri surat kabar konvensional (cetak) di Indonesia saat ini, menemui berbagai tantangan

khususnya dalam menepis gempuran media online maupun media sosial. Seiring perkembangan teknologi informasi, surat kabar pun secara perlahan tapi pasti mulai bermetamorfosis ke dalam berbagai bentuk digital demi memenuhi tuntutan zaman. Era teknologi informasi membuat perusahaan surat kabar harus mampu berinovasi untuk mempertahankan jalannya usaha, sekaligus tetap komit pada idealisme jurnalisme yang positif. Bukan hanya tata kelola perusahaan, buku ini juga memberikan keluasaan wawasan tentang pengelolaan media online, karakteristik dan elemen surat kabar online, serta etika bisnis yang menyertainya. Selain mengupas tuntas manajemen surat kabar, buku ini juga membahas pentingnya fungsi public relations dan corporate communication sebagai bagian tak terpisahkan dari tata kelola perusahaan surat kabar. Tata kelola perusahaan surat kabar bukanlah hal sederhana, namun demikian di dalam buku ini, penulis dengan teliti, sistematis, dan mendalam telah memahami kita sebagai pembaca untuk mengetahui dan memahami persoalan media cetak khususnya persuratkabaran. Sebagai praktisi, penulis memiliki dasar empiris untuk menjelaskan tentang apa, mengapa, dan harus bagaimana pengelolaan industri surat kabar di era new media. Di sisi lain, buku ini tidak kehilangan intuisi dan ekspresi akademis yang harus dipenuhi suatu tulisan akademis, dan memenuhi kaidah-kaidah keterukuran, sehingga membuatnya layak dibaca dan dijadikan referensi oleh kalangan akademisi maupun praktisi, dan insan-insan komunikasi. Buku persembahkan penerbit PrenadaMediaGroup Kencana

"Buku ini di sajikan untuk memudahkan pemahaman anda, sengaja kami tampilkan banyak gambar dan contoh, sehingga tanpa di depan komputer pun anda masih dnegan mudah dapat mempelajari microsoft office project melalui buku ini. di samping itu, kami juga menyajikan latihan proyek di luar proyek rekayasa sipil agar anda dapat menegembangkan ide anda sendiri dalam memanfaatkan program ini pada jenis proyek-proyek yang lebih luas."

Desain Komunikasi Visual merupakan salah satu bidang studi yang sedang berkembang di masyarakat. Melalui buku ini penulis mencoba menyajikan tulisan sebagai panduan untuk mengenali prinsip dan teori yang terkandung di dalam Desain Komunikasi Visual (DKV). Desain Komunikasi Visual merupakan salah satu bagian dalam berkomunikasi, baik itu untuk menyampaikan sesuatu, mengkritik atau memengaruhi orang terhadap suatu hal, menjelaskan sistem yang rumit atau mendemonstrasikan suatu proses. Dengan menggunakan media visual, seperti poster, membuat logo bisnis, majalah, cover album, bahkan dengan membuat hasil cetakan dari komputer, kita telah menggunakan sarana komunikasi visual. Desain Komunikasi Visual merupakan proses kreatif yang memadukan seni dan teknologi untuk menyampaikan sebuah ide. Para desainer bekerja dengan beragam alat komunikasi untuk menyampaikan pesan dari klien kepada audience, yang dituju dan yang menjadi komponen utamanya adalah gambar dan tulisan. Melalui buku ini diharapkan masyarakat semakin merasakan betapa perlunya ilmu Desain Komunikasi Visual sebagai salah satu bagian dari teknik berkomunikasi. Bukan hanya sekedar sarana komunikasi, tetapi juga sebagai pemberi citra pada sesuatu yang ingin dikomunikasikan. Dengan demikian, penerima informasi bukan hanya tahu akan informasi yang disampaikan, tetapi dapat memengaruhi atau tersugesti dengan pesan yang disampaikan.

Dilengkapi Panduan Teknis Desain Layout dengan Aplikasi Software Grafis InDesign
Layout Essentials

Desain Artistik Illustrator utk Desainer

Image Processing and Mathematical Morphology

Photoshop Photomontage

100 Design Principles for Using Grids

Adhering to certain layout and grids standards and principles is important for any job from brochures, to annual reports, to posters, to websites, to publications. However, knowing how to bend the rules and make certain grids work for the job at hand takes skill. This book outlines and demonstrates basic layout/grid guidelines and rules through 100 entries including choosing a typeface, striving for rhythm and balance with type, combining typefaces, using special characters and kerning and legibility. These essentials of grid design are critical to the success of any job.

Multimedia interaktif merupakan penyajian visual dengan menggunakan gabungan objek teks, gambar, suara, video, dan animasi untuk kebutuhan media pembelajaran maupun untuk keperluan promosi dan bisnis. Penyajian multimedia interaktif harus memperhatikan prinsip dasar mengenai multimedia seperti kesesuaian antara text dengan gambar, kesesuaian antara gambar dengan suara, kesesuaian semua gabungan unsur media dengan tema. Jenis-jenis multimedia bisa dikategorikan ada yang pasif artinya multimedia berjalan secara sekuensial seperti video atau film. Jenis Multimedia yang kedua adalah multimedia interaktif yang mengandung aktifitas kontrol user terhadap sebuah multimedia seperti game dan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi interaktif di dalam sebuah perangkat mobile. Sebelum membuat multimedia interaktif perlu dirancang skenario multimedia yang akan dibuat yang dengan menggunakan konsep storyboard. Storyboard adalah rangkaian ide desain multimedia kedalam sebuah dokumen. Format model storyboard bisa berbentuk kartu, double column, dan model landscape. Struktur menu adalah bagian kegiatan dari merancang sebuah multimedia interaktif sehingga hasil rancangan multimedia interaktif bisa terstruktur dari sisi navigasi kontrol menu. Jenis-jenis navigasi diantaranya adalah struktur menu linier, non linier, hierarchy, dan composite. Untuk implementasi hasil dari konsep melalui storyboard maka perlu alat bantu program aplikasi untuk mewujudkan hasil ide ke dalam bentuk visual gambar bergerak, text bergerak, suara, dan video. Alat bantu untuk mewujudkannya bisa menggunakan program aplikasi Unity. Unity adalah game engine yang bisa membuat media interaktif dalam bentuk 2 dimensi maupun 3 dimensi. Buku ini membahas dasar-dasar pengenalan Unity 2D seperti pengenalan interface unity, membuat teks, gambar, objek 2D animasi. Unity 2D juga bisa membuat kontrol player terhadap sebuah tema permainan seperti halnya permainan berpetualang mencari harta karun dalam objek 2 dimensi. Kesimpulan dari buku ini sangat cocok bagi umum, mahasiswa, dosen, para peneliti yang ingin membuat proyek multimedia interaktif dengan Unity 2D

"Dalam menyusun suatu grafis seringkali dibutuhkan suatu image tertentu sebagai bahan untuk latar belakang. Image itu bisa jadi sesuatu yang bersifat netral dan tidak memberikan kesan tertentu yang dominan, tetapi seringkali justru dibutuhkan latar belakang maupun latar depan yang akan mampu menguatkan efek dari image yang kita garap. Photoshop adalah program pengolah bitmap yang mampu membuat efek-efek dramatis yang dihasilkan oleh kombinasi dari berbagai filter, blending mode maupun kepiawaian seseorang dalam melibatkan fitur adjustment. Buku ini mengajak Anda bertangan kosong, menghasilkan karya-karya bitmap image yang fantastis tanpa melibatkan foto. Jadi, benar-benar Photoshop Tanpa Foto!"

This very popular design book has been wholly revised and expanded to feature a new dimension of inspiring and counterintuitive ideas to thinking about graphic design relationships. The Elements of Graphic Design, Second Edition is now in full color in a larger, 8 x 10-inch trim size, and contains 40 percent more content and over 750 images to enhance and better clarify the

concepts in this thought-provoking resource. The second edition also includes a new section on Web design; new discussions of modularity, framing, motion and time, rules of randomness, and numerous quotes supported by images and biographies. This pioneering work provides designers, art directors, and students--regardless of experience--with a unique approach to successful design. Veteran designer and educator Alex. W. White has assembled a wealth of information and examples in his exploration of what makes visual design stunning and easy to read. Readers will discover White's four elements of graphic design, including how to: define and reveal dominant images, words, and concepts; use scale, color, and position to guide the viewer through levels of importance; employ white space as a significant component of design and not merely as background; and use display and text type for maximum comprehension and value to the reader. Offering a new way to think about and use the four design elements, this book is certain to inspire better design. Allworth Press, an imprint of Skyhorse Publishing, publishes a broad range of books on the visual and performing arts, with emphasis on the business of art. Our titles cover subjects such as graphic design, theater, branding, fine art, photography, interior design, writing, acting, film, how to start careers, business and legal forms, business practices, and more. While we don't aspire to publish a New York Times bestseller or a national bestseller, we are deeply committed to quality books that help creative professionals succeed and thrive. We often publish in areas overlooked by other publishers and welcome the author whose expertise can help our audience of readers.

Multimedia Interaktif menggunakan Unity 2D

Suatu Pengantar dalam Perkembangan dan Pengaruh Desain

International Seminar on Reformulating and Transforming Sundanese Culture, Jatinangor, February 9-10, 2011

Komunikasi Grafis

Desain Artistik Ilustrator

Corel Draw

Buku ini mengangkat topik tentang komunikasi grafis, dan merupakan buku teks untuk matakuliah komunikasi grafis atau desain grafis di program Studi Ilmu Komunikasi. Buku ini merupakan buku ajar berisi teori maupun hal praktis, mulai dari penjelasan dasar mengenai komunikasi visual, elemen grafis, teori warna, semiotika visual, nirmana, tipografi, logo, hingga tata letak atau layouting, dan dilengkapi dengan panduan teknis tata letak atau layouting grafis menggunakan aplikasi software InDesign. Kelebihan dari buku ini adalah pada tiap babnya, penulis memberikan kesimpulan penjelasan bab dan penugasan aktivitas untuk masing-masing bab tersebut. Buku ini juga dapat menjadi buku rujukan atau referensi yang bagus. Buku persembahan penerbit PrenadaMediaGroup

Tipografi, itulah ilmu yang perlu dikenal khususnya bagi Anda yang gemar menggunakan aksara pada program program komputer, seperti CorelDRAW, Illustrator, InDesign, Photoshop, bahkan juga pada Microsoft Word, Excel dan PowerPoint. Karena pada penggunaan program tersebut biasanya pemakai akan memanfaatkan aksara untuk di tata letaknya, diolah dan dikombinasikan antara satu jenis aksara dengan aksara yang lain sebagai elemen grafis. Tipografi diperlukan pada bidang profesi yang sangat luas, di mana semua bidang tersebut memerlukan penggunaan jenis-jenis dan sifat aksara secara spesifik. Bentuk dan tampilah aksara yang Anda pilih akan menyiratkan karakter visual tertentu serta menguatkan makna pesan lewat bentuk tersebut. Sebenarnya tidak ada jenis aksara yang buruk, hanya penggunaannya yang harus tepat. Untuk itulah buku Pengantar Tipografi mencoba memberikan wawasan melalui pendekatan sejarah, anatomi serta fungsi macam-macam bentuk aksara sehingga Anda terhindar dari kesalahan dalam memilih bentuk aksara dan tidak terkesan amatir. Buku ini

menyajikan contoh-contoh bagaimana tipografi diterapkan para praktisi. Sambil membaca uraian dari berbagai arah pengenalan ilmu tentang aksara ini, pembaca disajikan dengan ratusan contoh tatanan, komposisi serta perbandingan bentuk bentuk aksara. Tidak hanya sekedar yang dimuat dalam buku ini, tetapi pada bonus CD, penulis menyertakan banyak contoh-contoh karya komposisi aksara. Dengan bertamasya ke seantero bidang profesi yang menyangkut dan memanfaatkan tipografi, wawasan Anda akan bentuk dan bagaimana memadu aksara akan berkembang. Ide-ide akan muncul dan kreasi-kreasi itu akan memperkaya desain Anda.

Komik, atau biasa diterjemahkan sebagai cerita bergambar, merupakan salah satu bentuk karya sekuensial yang memiliki banyak penggemar. Komik terdiri dari elemen visual dan non-visual, artinya dalam komik terdapat elemen kasat mata seperti gambar, phonogram, balon kata, dan sebagainya. Juga terdapat elemen tak kasat mata, seperti plot dan pesan yang dibawa. Beberapa hal tadi menjadikan komik mempunyai daya tariknya tersendiri. Buku ini membahas struktur komik. Bahasan awal dimulai dari sejarah dan epistemologinya, kemudian berlanjut pada pembahasan mengenai referensi kebahasaan yang diterapkan dalam komik, pembahasan bahasa rupa komik, elemen visual dan non-visual komik, elemen visual yang terangkai, hingga bahasan mengenai bagaimana analogi ideolek dalam kebahasaan menghadirkan faktor-faktor pembuat perbedaan dalam karya komik. AJRI is a reputable Scientific Publication Media aim to foster research findings that concentrates towards recent innovation and creativity to support advancement in global civilization and humanity. AJRI Journal published two times a year (March & September) by Asosiasi Dosen Indonesia (ADI) Publisher. AJRI Journal invites all manuscripts on Multidisciplinary topics.

Fundamentals and Applications

Ilustrasi

Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual – Edisi Revisi

Berkarier di Dunia Grafis

Proses Kreasi Ilustrasi Serial Buku Cerita Anak Lovely Buddies (Lobu)

Sistem Tanda Visual Logo STMIK STIKOM Indonesia

"Bisnis Desain Grafis merupakan salah satu bentuk industri kreatif yang disadari belakangan merupakan bentuk industri yang memiliki nilai tambah paling tinggi bila dibanding dengan industri manufactur secara umum. Desain Grafis sering dipergunakan untuk mengantisipasi berbagai persoalan, baik komunikasi sosial maupun komersial. Dewasa ini, desainer grafis banyak dibutuhkan dalam pelbagai kegiatan industri serta institusi untuk mengomunikasikan kegiatan dan memasarkan produknya. `Untuk jadi desainer andal`, menurut Dr. Priyanto Sunarto (Head of Doctoral Programs Visual Arts and Design-Faculty of Art and Design Institut Teknologi Bandung), `sekolah bukan satu-satunya jalan. Seorang Otodidak bisa belajar dari banyak membaca, rajin mencari tahu, berguru pada pendesain yang berhasil, selalu menggali ilmu. Yang bersekolah pun, kalau itikadnya hanya ingin mendapatkan ijazah maka nantinya ia hanya akan

menjadi pegawai biasa saja...` Secara umum, lapangan kerja yang tersedia dalam jumlah paling banyak adalah di bidang industri, baik industri manufaktur, perdagangan, penerbitan/percetakan. Skill yang paling banyak dibutuhkan adalah tingkatan ahli madya. Jika berprofesi sebagai pegawai di bidang desainer grafis bukan pilihan Anda, Anda dapat membuka sendiri lapangan kerja di bidang Desain Grafis. Dengan memiliki keterampilan desainer grafis, Anda dapat melakukan usaha mandiri atau bekerja sama dalam menjalankan investasi suatu usaha tertentu dalam membuka lapangan kerja bagi masyarakat. Buku ini ditulis oleh seorang praktisi yang memberikan wawasan untuk membuka usaha dengan berbekal keterampilan desain grafis, serta membahas mulai ide, modal, hingga penghitungan biaya untuk harga jual."

Ada keterikatan antara keterampilan menulis laporan dan penguasaan terhadap aplikasi pengolah kata Microsoft Word karena banyak fitur di dalamnya yang membantu pengguna untuk menyelesaikan pekerjaan secara praktis dan efisien. Buku ini menjembatani kedua ilmu keterampilan yang akhir-akhir ini semakin dibutuhkan di banyak bidang pekerjaan, lebih-lebih yang menyangkut manajemen. Buku ini akan membantu Anda mempelajari cara membuat berbagai jenis laporan, tak hanya di bidang bisnis namun juga di bidang akademi, guna menambah pengetahuan Anda dalam menyusun laporan yang baik. Buku ini juga disertai dengan berbagai macam contoh dan template yang akan memudahkan Anda dalam mempraktikkannya. Pembahasan dalam buku mencakup: ¥ fungsi laporan pada sebuah organisasi; ¥ merencanakan laporan; ¥ mengumpulkan bahan; ¥ merencanakan outline; ¥ anatomi laporan; ¥ memilih struktur kalimat; ¥ membuat format dan layout; ¥ memberikan alat bantu visual; ¥ macam-macam bentuk laporan; ¥ menyusun outline dengan Word; ¥ membuat daftar isi, daftar pustaka, dan daftar indeks secara otomatis; ¥ memanfaatkan style dan template.

Tulisan-tulisan di dalam buku ini adalah gambaran kekayaan intelektual sekaligus kepekaan sosial religius dari para penulis artikel yang tersaji melalui paparan tajam mengenai dampak dan solusi atas pandemi covid-19 dari berbagai bidang ilmu. Keberagaman gaya tulis, pemaparan ide dan analisa yang tampak dalam buku ini menunjukkan keotentikan tulisan para civitas akademika Unika Soegijapranata yang dibungkus dengan pemikiran kreatif, solusi cerdas, serta

rasa cinta mendalam akan tanah air. Setiap tulisan yang disajikan dalam buku ini disarikan oleh masing-masing penulis dari paparan yang dikaji Di Rumah Unika—sebuah serial diskusi yang menyoroti sekaligus menawarkan solusi kreatif atas beragam fenomena yang muncul sebagai dampak covid-19. Mengiringi hangatnya serial diskusi yang telah berlangsung, kiranya buku ini dapat memberikan masukan dan wawasan baru bagi setiap pihak yang berkepentingan. Editor.

"Excel adalah program paling banyak kedua digunakan orang seluruh jagad setelah Word. Digunakan sebagai standar peralatan kerja dalam kegiatan perkantoran di semua bidang, termasuk dunia pendidikan dan ilmiah. Untuk kalangan Guru dan Pendidik, Excel adalah program yang sangat bermanfaat untuk mengelola data yang berkaitan dengan tugas-tugas di seputar kegiatan mengajar serta materi pembelajaran. Termasuk materi ajar yang akan disampaikan kepada siswa-siswanya. Buku ini ditulis dengan pendekatan bidang pendidikan maupun ilmiah. Mengingat kedua bidang tersebut senantiasa bergeliManga, Manhua & Manhwan dengan kegiatan hitung-menghitung, menganalisa, membandingkan dan menampilkan hasil yang dikehendaki, maka Excel merupakan alat bantu hitung yang super canggih yang dengan mudah dapat dikuasai orang ""awam"" yang bukan ahli komputer dan teknik informatika. Kalau banyak orang sudah familier menggunakan handphone, dengan bantuan buku ini akan semudah itulah mengoperasikan Excel. Pembahasan dalam buku mencakup: - Bekerja pada Workbook dan Worksheet - Melakukan Kalkulasi dengan Excel - Memasukkan dan Menghitung Data Tanggal dan Waktu - Permasalahan Matematika dan Trigonometri - Mengelola Database Siswa - Menenal dan Mengelola Tabel - Menampilkan Data dalam Grafik - Mengolah Data Teks - Mencari dan Menampilkan Data - Fungsi-Fungsi untuk melakukan Konversi - Menyisipkan Gambar ke Worksheet - Alat Bantu dalam Statistika"

Photoshop Tanpa Foto

"di Rumah Unika"

Kapita Selekt Citraleka Desain 2020: Dialektika Seni,

Desain, dan Kebudayaan Pada Era Revolusi Industri 4.0

Panduan Lengkap Memakai Microsoft Office Project 2007

ADI Journal on Recent Innovation (AJRI) The 3rd Edition Vol 2. No 1. September 2020

Seni Pemasaran Kontemporer

Persaingan antara satu perusahaan dengan perusahaan yang lain untuk merebut

perhatian para target sasaran dilakukan melalui berbagai upaya. Salah satu upayanya adalah dengan memberikan informasi melalui media yang saat ini dikenal dengan istilah iklan. Beberapa iklan dibuat dengan konsep yang menyesuaikan situasi, kondisi, maupun isu-isu terhangat yang sedang terjadi. Hal inilah yang turut diusung oleh produk rokok Djarum Fil... Gold 76. Pesta Demokrasi pada 2014, turut dimanfaatkan pula oleh perusahaan rokok tersebut dengan menghadirkan satu iklan yang mengandung komunikasi kritis yang disajikan secara humoris. Karya audio visual memiliki unsur tanda yang berbentuk bahasa verbal dan visual. Selain itu, teks dan penyajian visualnya juga mengandung ikon. Pendekatan semiotik dapat diterapkan untuk menggali makna dan membaca tanda dalam keseluruhan sajian karya audio visual. Teori Peirce diterapkan untuk melihat tanda iklan, teori Barthes untuk melihat kode-kode yang terdapat di dalam iklan, serta teori Saussure untuk melihat makna konotatif dan makna denotatif.

Buku ini terdiri dari 12 (dua belas) bab yang ditulis oleh para akademisi, pakar, dan praktisi yang ada di Indonesia. Buku ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pelajar, mahasiswa, dan masyarakat pada umumnya. Selain itu juga, kami mengharapkan buku ini dapat memberikan sumbangsih keilmuan dan menambah wawasan tentang ilmu komunikasi.

Buku ini terbagi dua kelompok pembahasan design, cetak, indesign, dan media digital membahas Grafis Desain, Prinsip Desain, Tipografi, Warna, Cetak, Scanner Dan Printer, Indesign Introduction, Gambar, Dan Warna, Insert, Teks, Master Page, Multi Page Dan Text Wrap, Link & Clipping Path, Kalender, Memasukan Video, Suara, Tombol Dan Majalah Digital. Buku ini akan diupdate, kristik, saran dan masukan kirim ke e-mail : christ242@yahoo.com

Perkembangan teknologi mengubah orientasi belajar dari pembelajaran konvensional menjadi pembelajaran digital. Perubahan ini seiring dengan integrasi strategi pembelajaran dengan Information and Communication Technologies (ICT). Penyajian serba digital pada perkembangan pembelajaran abad 21 akan berdampak terhadap strategi pembelajaran seperti halnya konten pembelajaran. Konten pembelajaran berbasis digital dapat dibuat dalam bentuk e-book atau e-modul. Buku ini terdiri dari enam bab utama beserta subbab dengan pembahasan yang telah disesuaikan dengan kerangka kajian pengembangan yang sederhana. Dengan diterbitkannya buku ini maka diharapkan dapat menjadi sumber kajian pengembangan e-modul untuk para pengajar dan praktisi pendidikan dalam mengembangkan naskah digital guna memaksimalkan literasi digital

Pengantar Ilmu Komunikasi

The Elements of Graphic Design

Aplikasi Excel untuk Guru

Teori dan Perspektif Komunikasi dalam Bisnis

The Complete Typographer

Adobe InDesign, Cetak - Digital

Kapita selekta atau bunga rampai ini merupakan kumpulan tulisan yang penting dalam pengembangan keilmuan, khususnya dalam wacana-wacana desain, seni, dan kebudayaan dalam ranah dialektika tekstual dan kontekstual. Halnya citraleka, dalam sansekerta merujuk pada suatu tulisan atau gambaran yang ibaratnya sebuah prasasti yang menetaskan keilmuan sebagai tonggak perkembangan dan peradaban. Buku ini memuat 11 tulisan yang mengulas berbagai topik mengenai dialektika seni, desain, dan kebudayaan pada masa revolusi industri

4.0. Sebagai sebuah permulaan dan dengan segala keterbatasan diharapkan kumpulan tulisan dalam bentuk buku ini mampu menjawab kekurangan tulisan-tulisan mengenai desain, seni, dan kebudayaan yang selama ini terjadi. Diawali dengan topik tentang Wacana Ruang Lingkup Struktur Desain: Sebuah Dasar Berfikir Tindakan Teoritik oleh I Nyoman Anom Fajaraditya Setiawan, mengulas tentang pola berfikir konseptual dalam penciptaan khususnya dalam perspektif DKV. Dilanjutkan topik Prabhavana Bali Dwipa: Jelajah Genealogi Kreativitas Seni dan Desain Bali dari Prasejarah Sampai Revolusi Industri 4.0 oleh I Kadek Dwi Noorwatha, mengulas tentang genealogi kreatifitas berkarya di Bali dan menggali aksi kreatifitas dari masa ke masa. Teknologi Global Dan Tumbuh Kembangnya Desain Komunikasi Visual oleh Anak Agung Gede Bagus Udayana, mengulas tentang perkembangan keilmuan serta pertumbuhan DKV dalam interaksinya terhadap teknologi global. I Putu Udiyana Wasista dengan judul unik yaitu Desain Jempol, mengulas tentang energi perubahan yang dihadapi saat ini berikut tantangannya oleh para profesional dengan masifnya perkembangan aplikasi yang menghasilkan penciptaan instan. Disrupsi Desain Komunikasi Visual Dan Revolusi Industri 4.0 oleh I Nyoman Jayanegara, mengulas tentang tantangan pekerjaan para desainer ditengah perkembangan internet of thing dan artificial intelligence. Augmented Reality Menjadi Salah Satu Solusi Kreatif Pada Bidang Pendidikan Dan Budaya oleh Putu Wirayudi Aditama tentang teknologi AR yang belum banyak diterapkan di Indonesia dalam materi pendidikan terutama yang mengikat kearifan lokal. Portfolio Digital Pada Era Revolusi Industri 4.0 oleh I Wayan Adi Putra Yasa yang mengulas tentang pentingnya suatu portofolio sebagai parameter eksistensi diri dengan memanfaatkan teknologi untuk mempermudah aksesnya. Pada sesi berikutnya ditulis oleh Ngakan Putu Darma Yasa tentang Game Edukasi Dua Dimensi Sebagai Produk Kreatif Pada Revolusi Industri 4.0, ulasan tentang media edukasi dalam pemanfaatan teknologi animasi dan kreatifitas penciptaannya. Cerita Rakyat Sebagai Ide Kreatif Film Animasi di Indonesia oleh I Gede Adi Sudi Anggara, mengulas tentang kreatifitas dalam animasi yang mengangkat kearifan lokal terutama cerita-cerita rakyat yang sarat pesan moral. Topik berikutnya hampir mirip dengan tulisan sebelumnya, sebagai pendukung ulasan yaitu Konsep Film Animasi Cerita Rakyat Untuk Anak-Anak oleh I Ketut Setiawan, mengulas tentang konseptual animasi cerita rakyat karya anak bangsa yang sajiannya ditujukan untuk anak-anak. Pada akhir issues, Project Kolaboratif sebagai Representasi Sinergi Sains-Seni dan Teknologi oleh I Made Marthana Yusa yang mengulas tentang semangat berkarya seni kontemporer pada project kolaboratif. Kami mengucapkan banyak terimakasih atas perhatian dan sumbangsih pemikiran para penulis yang telah meluangkan waktu serta tenaga di tengah kesibukan masing-masing. Kumpulan tulisan inipun seakan mampu menjawab kekhawatiran akan ketidakproduktifan para akademisi di tengah pandemi COVID-19 yang melanda negeri ini. Buku ini diharapkan menjadi sebuah awalan yang positif bagi terbitan buku-buku yang lainnya dengan topik-topik sejenis. Diharapkan pula, buku ini menjadi sebuah momentum baru dalam kenormalan baru, memotivasi para penulis-penulis cerdas lainnya untuk bangkit dan aktif kembali dalam pengembangan ilmu atau publikasi sebagai tindakan diseminasi hasil kreatifitas, analisis kritis, dan sebagainya dalam berbagai perspektif. Kami tidak lupa pula mengucapkan terimakasih kepada penerbit STMIK STIKOM Indonesia yang telah membantu menerbitkan kumpulan tulisan ini. Terimakasih pula disampaikan kepada berbagai pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, telah memberikan bantuan baik secara moral maupun material demi kelancaran penerbitan kumpulan tulisan ini. Mudah-mudahan pula terbitan ini menjadi respon kontinuitas terbitan Kapita Selekt Citraleka Desain berikutnya. Akhir kata, mohon maaf yang sebesar-besarnya atas kekurangan dan kekeliruan dalam penulisan, penyajian, maupun proses komunikasi selama ini. Hal tersebut semata-mata ketidak-sengajaan dalam kompleksitas perilaku atau proses yang terjadi dalam penyusunan buku, serta hal-hal lainnya. Semoga Tuhan Yang Maha Esa selalu menyertai kita dan selalu diberikan kesehatan dan tetap

produktif. Selamat menikmati bacaan ini, segala proses adaptasi di tengah tantangan yang ada, dan beragam hal yang memberikan perubahan dalam pengembangan keilmuan. Ilustrasi memiliki peran dalam membangun kesadaran intelektual, kesadaran teknologi, kesadaran politis, kesadaran edukatif, kesadaran akan perkembangan budaya serta peradaban manusia dari masa prasejarah hingga masa kini. Buku ini mengupas segala sesuatu tentang ilustrasi, bagaimana sejarahnya, bagaimana urutan tahapannya, jenisnya, dan media yang digunakan dari manual hingga digital.

Sistem tanda visual merupakan istilah yang cukup asing didengar, hal ini dikarenakan istilah tersebut sangat jarang digunakan secara umum. Istilah ini lebih banyak digunakan dalam dunia desain komunikasi visual, dimana sistem tanda visual merujuk pada suatu perangkat atau metode yang secara teratur digunakan sebagai bahasa komunikasi sebuah entitas untuk merepresentasikan citra maupun karakternya. Sistem tanda ini dapat berupa huruf, kata-kata, kalimat, lambang, logo, gambar, ikon, indeks, simbol, atau warna. Tanda-tanda tersebut dipilih serta digunakan secara kolektif dan konsisten sebagai bentuk komunikasi entitas kepada khalayak melalui berbagai media komunikasi visual. Hal inilah yang membuat sebuah sistem tanda visual memiliki peranan yang cukup penting bagi sebuah entitas. STMIK STIKOM Indonesia sebagai entitas pendidikan, selama ini belum memiliki sebuah sistem tanda visual sebagai salah satu bentuk komunikasi kepada khalayak. Logo ataupun lambang sebagai bagian dari sistem tanda yang telah dimiliki selama ini, seringkali penggunaan maupun penempatannya tidak tepat dan konsisten sehingga menimbulkan kerancuan dalam mengkomunikasikan citra maupun karakter entitas. Buku sistem tanda visual STMIK STIKOM Indonesia ini merupakan salah satu bentuk aturan baku dalam pemanfaatan dan penggunaan sistem tanda yang telah disepakati pada institusi. Sistem tanda pada STMIK STIKOM Indonesia secara garis besar akan berisi lambang dan logo, kemudian akan dipaparkan pula makna, ukuran, tata letak, versi, elemen visual pembentuk, penempatan, dan bahkan hal yang boleh dan tidak dilakukan terkait dengan sistem tanda visual STMIK STIKOM Indonesia. Selain bahasan yang mengarah pada sistem tanda, ulasan juga akan digiring pada graphic standard manual logo STMIK STIKOM Indonesia. Pada ulasan pula, tersaji kumpulan logo-logo dari entitas institusi selama kurun waktu satu dasawarsa dan dapat dikatakan bahwa, bahasan yang ada kurang lebih menjadi sebuah antologi logo di STMIK STIKOM Indonesia. Dengan perancangan buku sistem tanda visual STMIK STIKOM Indonesia ini, diharapkan bentuk-bentuk komunikasi dengan tanda visual yang telah disepakati dan tertuang dalam statuta institusi dapat secara konsisten digunakan dan ditempatkan sebagaimana mestinya. Publikasi buku ini, selain pengumpulan beragam logo bidang yang pernah atau masih eksis, berdasarkan pula dari pengumpulan informasi desainer terkait elemen, bentuk, fungsi, dan makna logo yang dirilis sehingga jelas tujuan dari penciptaan logo-logo tersebut. Terakhir terdapat pula sedikit hasil pengamatan dengan keterkaitannya pada logo-logo yang telah diproduksi.

Pengamatan terhadap komik memberikan pengalaman yang selalu berharga karena nuansa keberadaannya senantiasa memberikan gambaran utuh terhadap perjalanan dunia visual naratif yang selalu berkelanjutan, berubah dari masa ke masa dan menghiasi sejarah perjalanan peradaban umat manusia. Itu adalah salah satu keistimewaan komik. Isi buku ini mencakup elemen komik, komik dari manca negara maupun komik lokal, berbagai teknik pembuatannya, hingga tema yang diangkat. Bagi Anda pecinta komik, buku ini cocok untuk Anda.

Strategi Branding

proceedings

A Manual for Designing with Type

STRUKTUR VISUAL KOMIK

Paduan Ilmu, Pengetahuan, Seni, Nurani, dan Intuisi

Principles of Research Methodology

The fourth book in David E. Carter's perennially bestselling Big Book of Logos series was the largest yet, and is now available in paperback! The Big Book of Logos 4 shows what's new and compelling in the world of logo design, providing endless inspiration for graphic designers in the critical 'idea-generating' phase. This collection showcases effective logo design from around the world; the variety of styles and techniques on display cover the complete creative spectrum. Rev. ed. of: The complete typographer / Christopher Perfect. 1st ed. 1992.

Principles of Research Methodology: A Guide for Clinical Investigators is the definitive, comprehensive guide to understanding and performing clinical research. Designed for medical students, physicians, basic scientists involved in translational research, and other health professionals, this indispensable reference also addresses the unique challenges and demands of clinical research and offers clear guidance in becoming a more successful member of a medical research team and critical reader of the medical research literature. The book covers the entire research process, beginning with the conception of the research problem to publication of findings. Principles of Research Methodology: A Guide for Clinical Investigators comprehensively and concisely presents concepts in a manner that is relevant and engaging to read. The text combines theory and practical application to familiarize the reader with the logic of research design and hypothesis construction, the importance of research planning, the ethical basis of human subjects research, the basics of writing a clinical research protocol and scientific paper, the logic and techniques of data generation and management, and the fundamentals and implications of various sampling techniques and alternative statistical methodologies. Organized in thirteen easy to read chapters, the text emphasizes the importance of clearly-defined research questions and well-constructed hypothesis (reinforced throughout the various chapters) for informing methods and in guiding data interpretation. Written by prominent medical scientists and methodologists who have extensive personal experience in biomedical investigation and in teaching key aspects of research methodology to medical students, physicians and other health professionals, the authors expertly integrate theory with examples and employ language that is clear and useful for a general medical audience. A major contribution to the methodology literature, Principles of Research Methodology: A Guide for Clinical Investigators is an authoritative resource for all individuals who perform research,

plan to perform it, or wish to understand it better.

Tugas Akhir menjadi karya akhir bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual untuk mencapai kesajarannya, selain membuat karya visual juga dituntut untuk menyusun laporan berbasis pada penelitian. Metodologi menjadi kata yang terkesan sulit, padahal jika dimengerti prinsip dan tahapannya akan menjadi mudah. Sesuai dengan tahapan pada design thinking, buku ini menunjang tahap define penentuan fenomena dan permasalahan, serta tahap research pengumpulan data dan analisis yang hasilnya akan digunakan pada tahap ideate. Berbeda dengan metode penelitian yang selalu berketub kuantitatif atau kualitatif, desain sebagai problem solving memerlukan pandangan yang lebih luas. Penelitian desain komunikasi visual menggunakan tiga aspek untuk membahas karya visual, yaitu aspek karya itu sendiri, aspek pembuat karya atau desainer, dan aspek pemirsa atau target audience. Setiap aspek menggunakan instrumen penelitian yang berbeda, hasilnya digunakan untuk penarikan kesimpulan dan penentuan kriteria big idea untuk mendesain. Salah satu persyaratan lulus sarjana adalah mengunggah tulisan ilmiah dengan format jurnal dari laporan tugas akhir, yang persyaratannya hampir sama dengan penulisan skripsi. Untuk itu latihan penulisan laporan ilmiah sudah dapat dimulai dari mata kuliah Bahasa Indonesia, logika membentuk kata, kalimat, alinea. Dilanjutkan dengan cara mengumpulkan data dan menganalisis pada mata kuliah Metode Penelitian, kemudian melakukan penelitian serta mempresentasikan hasilnya pada mata kuliah Seminar, dan mengaplikasikan semua tahapan ini pada Tugas Akhir. Dilengkapi dengan panduan penulisan untuk jurnal, buku ini dapat memudahkan para mahasiswa dalam mencari data, menganalisis, menyusun laporan ilmiah, mempresentasikan dalam forum seminar, serta menulis artikel untuk publikasi ilmiah.

Penulisan Business Report Menggunakan Microsoft Word

KAPITA SELEKTA DESAIN

*Kajian Semiotika Komunikasi Visual Iklan Djarum Fil... Gold 76
Versi "Jujur"*

A Guide for Clinical Investigators

Introduction to the Study of Sociology

Microsoft Word untuk Buku Ajar

Buku ini diawali dengan panduan untuk memahami jenis dan ciri buku-buku akademik yang dapat diperhitungkan sebagai KUM alias point guna kenaikan pangkat. Mengenalkan beberapa cara pengumpulan pelbagai bahan untuk penyusunan buku hingga cara menuliskannya. Fokus berikutnya yang dijadikan judul buku ini adalah pelbagai teknik pemanfaatan Microsoft Word sehingga secara otomatis dapat menyusun mulai daftar isi, daftar gambar, daftar tabel, daftar pustaka hingga daftar index. Dalam penyusunan buku akademik juga perlu membuat nomor halaman berformat angka Romawi di bagian depan dan angka Arabic di bagian utamanya. Teknik pembuatannya juga dibahas di sini. Termasuk pengorganisasian sistem penomoran berjenjang untuk judul bab, judul subbab hingga ke level-

level di bawahnya. Dengan sarana ini, penulisan buku ilmiah akan menjadi mudah, cepat, dan lebih profesional. Bukan hanya penulis buku akademik yang memerlukan trik dan teknik tingkat lanjut dari Microsoft Word ini, tetapi semua pengguna Word akan sangat terbantu dan memperoleh manfaat. Sasaran akhir penulisan buku ajar, buku referensi, dan berbagai ragam buku akademik adalah untuk diterbitkan dan memperoleh ISBN. Hal tersebut sebagaimana disyaratkan bila tulisan akan diajukan untuk kenaikan pangkat. Penulis buku ini yang telah menghasilkan lebih dari 122 judul yang diterbitkan selama 21 tahun, akan membagikan pengalaman dan pengetahuannya dalam menerbitkan buku dengan berbagai ragam prosedur dan sarana teknisnya.

Buku cerita anak merupakan media pembelajaran sekaligus media hiburan yang unik karena lewat buku cerita anak dapat mengetahui berbagai hal baru yang belum mereka ketahui. Begitu besar peranan buku cerita bagi pertumbuhan dan perkembangan kecerdasan intelektual, spiritual, dan emosional untuk anak. Buku cerita anak yang baik berisikan ilustrasi yang dapat berperan sebagai pendukung dan mengomunikasikan jalan cerita, bukan hanya sebagai penghias semata. Lovely Buddies merupakan salah satu buku cerita anak yang telah memenuhi kriteria tersebut. Lovely Buddies atau dikenal juga dengan nama LoBu merupakan serial buku cerita untuk anak usia pra-sekolah (2-6 tahun) yang terdiri dari 6 buah buku cerita dengan tokoh utama karakter hewan-hewan berbeda di setiap judul bukunya. LoBu sarat pesan moral serta berisikan beragam pengetahuan dan pelajaran moral yang penting bagi nilai-nilai pembentukan karakter anak yang nantinya akan berguna sebagai bekal bagi kehidupannya kelak di masa depan. Buku ini berisi analisis proses kreatif dibalik pembuatan ilustrasi buku cerita anak LoBu. Serial ini disajikan dengan ilustrasi yang menarik dan warna-warni serta atraktif. LoBu juga dikemas dengan jalan cerita yang sederhana dan jenaka, dengan menggunakan karakter fabel yang lucu dan menggemaskan, sehingga jauh dari kesan menggurui. Oleh karenanya LoBu merupakan media pembelajaran (edukatif) bagi anak yang juga bersifat hiburan (entertainment).

PENGANTAR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL DALAM PENERAPAN

Sukses Menulis Buku Ajar dan Referensi

Manajemen Surat Kabar