

DAFTAR ISTILAH

Alamiah	: Kejadian di kehidupan yang setiap prosesnya selalu berhubungan.
Citra	: Kesan yang diperoleh berdasarkan pengetahuan.
Colour Guide	: Panduan warna yang digunakan dalam perancangan.
Desain	: Perancangan.
Edukasi	: Proses belajar dari tidak tahu menjadi tahu.
Efektif	: Suatu akibat yang mengarah positif dan berhasil.
Efisien	: Usaha yang mengharuskan penyelesaian dengan tepat waktu.
Elemen	: Bagian - bagian dasar yang mendasari sesuatu.
Eksistensi	: Keberadaan.
Filosofi	: Ilmu pengetahuan tentang mengetahui kebenaran yang sebenar benarnya
Flat design	: Desain dengan pendekatan minimalis yang menekankan kegunaan, dengan desain yang bersih berfokus pada tipografi, warna cerah, dan ilustrasi dua dimensi.
Guidline	: Panduan dalam menentukan ukuran yang digunakan dalam perancangan.
Identitas	: Segala hal yang dapat menyatakan dalam sebuah komunikasi.
Imajinasi	: Daya pikir membayangkan gambar kejadian berdasarkan kenyataan.
Image	: Gambar.
Inspirasi	: Hal yang menyebabkan memiliki ide menghasilkan sesuatu.

- Ilustrasi : Karya seni berbentuk gambar yang digunakan menjelaskan informasi sehingga mudah dipahami.
- Layout : Penataan elemen desain dalam sebuah bidang untuk membentuk penataan yang artistik.
- Logo : Elemen gambar / simbol.
- Logo Type : Tulisan
- Picture Mark : Tanda Gambar
- Picture Windows layout : Layout yang didominasi oleh gambar besar di bagian atas dan teks pendukung dibagian bawah.
- Rekreatif : Sesuatu yang menggambarkan rileksasi dan menyegarkan pikiran.
- Simpatik : Kecenderungan seseorang bisa merasakan apa yang dirasakan orang lain.
- Solidaritas : Perasaan saling percaya suatu kelompok.
- Sugesti : Pengaruh yang dapat menggerakkan hati orang lain atau dorongan.
- Typografi : Elemen desain yang menggunakan pengaturan huruf sebagai elemen utama.
- Visual Grafis : Media yang menyajikan ide melalui simbol atau gambar untuk menarik perhatian
- Visualisasi : Proses pendekatan visual dengan memperkuat pengamatan yang dapat mempermudah dan menyimpulkan arti dalam gambar.

DAFTAR LAMPIRAN

TAMAN CERDAS SOEKARNO - HATTA KELURAHAN JEBRES

KECAMATAN JEBRES KOTA SURAKARTA

JEBRES TENGAH RT 02 RW 25 Kelurahan Jebres Kota Surakarta 57126 HP. No. 081329785222

Nomor : 01/ S.P/TC_SH/ VI/ 2023
Perihal : Pemberitahuan Hal Pelaksanaan Penelitian

Surakarta, 22 Juni 2023

Yang Terhormat,

DEKAN FAKULTAS SOSIAL, HUMANIORA dan SENI
UNIVERSITAS SAHID SURAKARTA
Di – SURAKARTA

Dengan Hormat

Menjawab Surat dari Fakultas Sosial, Humaniora dan Seni di Universitas Sahid Surakarta dengan Nomor : 020.a/D/FSHS/Usahid-Ska/II/2023 yang tertanggal 1 Februari 2023 terkait Permohonan Ijin Pengambilan Data Skripsi/ Tugas Akhir bagi mahasiswa :

Nama : Yanuar Bramistya Pradana
Nomor Induk Mahasiswa : 2019023003
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Saya selaku Pengelola Taman Cerdas Soekarno-Hatta di Kelurahan Jebres telah menerima saudara Yanuar dengan sebaik-baiknya dan memberikan ijin kepada yang bersangkutan untuk mengambil data dan meneliti fasilitas maupun kegiatan yang ada di Taman ini dengan sebebas-bebasnya sesuai dengan kebutuhan penyelesaian perkuliahan yang diminta mulai 2 Februari 2023 s/d 19 Juni 2023.

Demikian atas perhatian dan kerjasama yang baik kami ucapkan terima kasih.

PENGELOLA TAMAN CERDAS
SOEKARNO - HATTA



LABI SAPTO, S.Sn

BUKU KONSULTASI SKRIPSI / TA



UNIVERSITAS SAHID SURAKARTA

Jln. Adisucipto 154, Solo 57144, Indonesia
Telp. +62 - (0)271-743493, 743493, Fax. +62 - (0)271-742047

NAMA : Yanuar, Bromistya, Prudhna
NIM : 2019.023.003
PROGRAM STUDI : Desain Komunikasi Visual
JUDUL SKRIPSI / TA : Perancangan Logo, Tampilan Centas, Sabarone, Hutto, Surakarta
Dan Aplikasi nya Dalam Media Promosi Cetak

No.	Hari/Tanggal	Bab/Hal	Uraian	TTD
1.		Bab I	Mengubah Judul Identitas Visual Menjadi logo	-ere
2.		Bab I	-Reris Penulisan kata pada latar belakang	-ere
3.		Bab I	-Menambahkan isian latar belakang	-ere
4.		Bab I	-Melengkapi perubahan isi: tulisan Astaka dgn TA sign	-ere
5.		Bab I	-Mengubah kesalahan tiap kata pada tulisan Astaka	-ere
6.		Bab I	-Menambahkan logo pada setiap kata judul	-ere
7.		Bab I	-Menambahkan logo pada metode perancangan	-ere
8.		Bab I	-Menambahkan ide dan brief pada metode perancangan	-ere
9.		Bab I	-Menambahkan simbol logo yang diberikan pada brief	-ere
10.		Bab I	-Menjelaskan teknik teknik pengumpulan data	-ere
11.		Bab I	-Menjelaskan desain dalam perancangan logo berbasis konsepsi	-ere

No.	Hari/Tanggal	Bab/Hal	Uraian	TTD
8.		Bab II	-Menambahkan data perusahaan pada identitas data	-ere
9.		Bab II	-Cropping foto logo: kuliti penjelasan logo sebelumnya	-ere
10.		Bab II	-Menambahkan fasilitas Tampilan centas	-ere
11.		Bab II	-Menjelaskan Analisa SWOT	-ere
12.		Bab III	-Menambahkan Segmentasi: target market dan perilaku	-ere
13.		Bab III	-Menjelaskan tiap segmentasi	-ere
14.		Bab III	-Mengubah Segmentasi Geografi, Psikografi, Behavior	-ere
15.		Bab III	-Menambahkan Ego	-ere
16.		Bab III	-Menjelaskan Positioning berdasarkan Segmentasi: USP	-ere

No.	Hari/Tanggal	Bab/Hal	Uraian	TTD
15.		Bab IV	-Menentukan contoh layout, warna, cluster, dan tipografi	-ere
16.		Bab IV	-Menambahkan jenis layout dan palet warna	-ere
17.		Bab IV	-Menambahkan grid logo untuk space, mengubah ukuran skala, mengubah ruang minimum logo	-ere
18.		Bab IV	-Melengkapi sketsa, guide, color, ilustrasi, keterangan media dan penempatan media	-ere
19.		Bab IV	-Mengubah desain balok paling rendah di bagian	-ere
20.		Bab IV	-Mengubah logo tipe sejajar pd logo gram	-ere
21.		Bab IV	-Mengubah warna merchandise barang pd: hifon	-ere
22.		Bab V	-Menambahkan kalimat kesimpulan di bagian 1 paragraf	-ere