

## **DAFTAR ISTILAH**

- Alamiah : Kejadian dikehidupan 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 sebenarnya
- 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 Surakarta, 22 Juni 2023  
Perihal : Pemberitahuan Hal Pelaksanaan Penelitian

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 Bramisty 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 sebebasnya 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



## 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, Bramistyo Pradono  
 NIM : 2019\_023\_003  
 PROGRAM STUDI : Desain Komunikasi Visual  
 JUDUL SKRIPSI / TA : Perancangan Logo Tomon Ganteng Sabrone Mufti, Surabaya  
 Dik. Aplikasinya Dolan Media Promosi Celoteh

No.	Hari/Tanggal	Bab/Hal	Uraian	TTD
1.		Bab I	- Mengubah Judul Identitas Visual Menjadi Logo - Revisi Penulisan Kata Pada logo Belakang	-evelyn
2.		Bab I	- Memambahkan isian latar Belakang - Melengkapi pembekalan isi tugasnya Asthalia diga-TA 3194	-evelyn
3.		Bab I	- Mengubah kesalahan tipe kata pada tugasnya Asthalia - Mengelaskan kesalahan tipe kata pada tugasnya Asthalia	-evelyn
4.		Bab I	- Memambahkan bagian Metode penyelesaian - Mengelaskan ide dan brief Dado metode penyelesaian	-evelyn
5.		Bab I	- Memambahkan Sumber data yang diambil pada brief	-evelyn
6.		Bab I	- Mengelaskan teknik pengumpulan data	-evelyn
7.		Bab I	- Mengelaskan desain dalam perancangan logo berdasarkan konsep	-evelyn

No.	Hari/Tanggal	Bab/Hal	Uraian	TTD
8.		Bab II	- Menambahkan data penulisan pada identitas data	-evelyn -evelyn
9.		Bab II	- Cropping foto teknis halus; penjelasan logo strukturnya	-evelyn -evelyn
10.		Bab II	- Menambahkan fitur fitur Tamara circles	-evelyn -evelyn
11.		Bab II	- Mengelaskan Analisa SWOT	-evelyn -evelyn
12.		Bab III	- Memambahkan Segmentasi; faktor multifaktor dan faktor	-evelyn -evelyn
13.		Bab III	- Mengelaskan tipe Segmentasi	-evelyn
13.		Bab III	- Mengelaskan Segmentasi Geografis, Psikografis, Behavioris kelebih Spesifikasi	-evelyn
14.		Bab III	- Memambahkan ESWOT - Mengelaskan Positioning berdasarkan Segmentasi, p. USP	-evelyn -evelyn

No.	Hari/Tanggal	Bab/Hal	Uraian	TTD
15.		Bab III	- Memberikan contoh layout, warna, cluster, dan Tipografi	-evelyn -evelyn
16.		Bab IV	- Penambahkan 2 jenis layout dan pola warna	-evelyn -evelyn
17.		Bab IV	- Menambahkan grid layout untuk space, mengelaskan ukuran shala, mengelaskan ruang minimum logo	-evelyn -evelyn
18.		Bab IV	- Melengkapi sketsa, garis, color, ilustrasi; baterangan media dan penempatan media	-evelyn -evelyn
19.		Bab IV	- Mengelaskan desain balok jalinan secara dituliskan - Mengelaskan logo type sebagai pd logo gram - Mengelaskan warna merchandise kuning saud, hijau	-evelyn -evelyn
20.		Bab V	- Menambahkan kalimat kesimpulan skripsi dan paragraf	-evelyn -evelyn