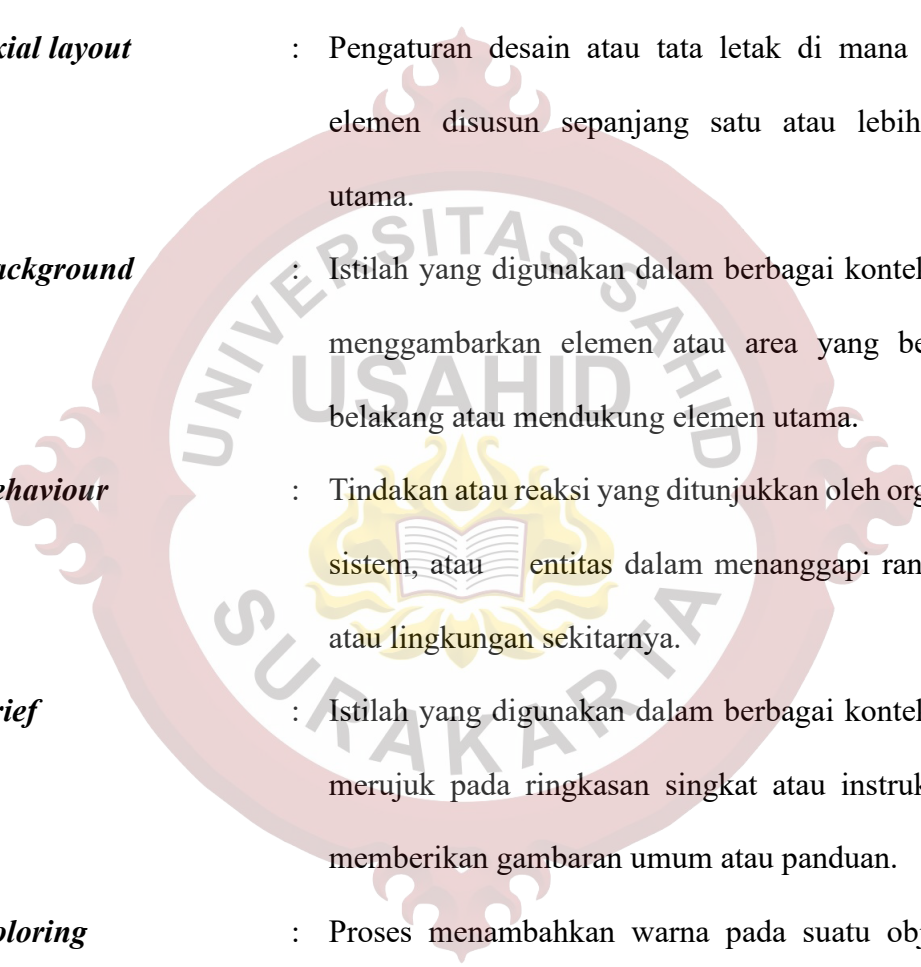


DAFTAR ISTILAH



<i>Anchor Point</i>	: Titik pusat rotasi atau transformasi sebuah objek
<i>Animating</i>	: Proses membuat gambar-gambar statis tampak bergerak.
<i>Axial layout</i>	: Pengaturan desain atau tata letak di mana elemen-elemen disusun sepanjang satu atau lebih sumbu utama.
<i>Background</i>	: Istilah yang digunakan dalam berbagai konteks untuk menggambarkan elemen atau area yang berada di belakang atau mendukung elemen utama.
<i>Behaviour</i>	: Tindakan atau reaksi yang ditunjukkan oleh organisme, sistem, atau entitas dalam menanggapi rangsangan atau lingkungan sekitarnya.
<i>Brief</i>	: Istilah yang digunakan dalam berbagai konteks untuk merujuk pada ringkasan singkat atau instruksi yang memberikan gambaran umum atau panduan.
<i>Coloring</i>	: Proses menambahkan warna pada suatu objek atau gambar.
<i>Colour guide</i>	: Alat atau referensi yang digunakan untuk memilih, mencocokkan, dan mengatur warna dalam berbagai proyek desain dan aplikasi.

- Creative*** : Istilah yang digunakan untuk menggambarkan kemampuan untuk menghasilkan ide, konsep, atau solusi baru dan inovatif.
- Cut out*** : Gambar atau Bentuk yang Dipotong
- Development*** : Proses perubahan atau pertumbuhan yang bertujuan untuk meningkatkan atau mencapai keadaan yang lebih baik.
- Device*** : Alat atau mesin yang dirancang untuk tujuan tertentu.
- Editing*** : Proses mengubah, menyesuaikan, atau menyempurnakan suatu karya atau materi untuk meningkatkan kualitas, kejelasan, dan ketepatannya.
- ESP*** : Pendekatan pemasaran yang menekankan pada aspek emosional daripada rasional dari produk atau layanan untuk menarik pelanggan.
- Final design*** : Tahap terakhir dalam proses desain di mana semua aspek dari proyek telah ditinjau, dimodifikasi, dan disetujui untuk implementasi atau produksi.
- Flat color palette*** : Kumpulan warna yang digunakan dalam desain yang tidak memiliki gradasi, bayangan, atau efek tiga dimensi.
- Flat design*** : Gaya desain grafis yang menekankan pada kesederhanaan, minimalisme, dan penggunaan elemen

desain dua dimensi tanpa gradasi, bayangan, atau efek tiga dimensi.

Grid : Sistem berbasis garis yang digunakan untuk mengatur elemen dalam sebuah desain, seperti teks, gambar, dan grafik, dengan cara yang konsisten dan terstruktur.

Guide line : Alat atau referensi visual yang digunakan dalam desain dan produksi untuk memastikan konsistensi, keselarasan, dan keteraturan elemen-elemen dalam suatu karya.

Handphone : Perangkat elektronik portabel yang digunakan untuk komunikasi suara dan teks, serta berbagai fungsi lainnya.

Hashtag : Simbol yang diikuti oleh kata atau frasa tanpa spasi, yang digunakan di platform media sosial untuk mengategorikan dan menemukan konten terkait dengan topik tertentu.

Kinetic typography : Teknik animasi yang memanipulasi teks untuk menciptakan efek visual yang dinamis dan menarik.

Layout : Tata letak atau pengaturan elemen-elemen dalam sebuah desain, baik itu dalam media cetak maupun digital.

Mixing : Proses dalam produksi audio di mana berbagai elemen suara, seperti vokal, instrumen, efek suara, dan latar

belakang, diatur dan diselaraskan untuk menciptakan hasil akhir yang harmonis dan seimbang.

Mockup : Representasi visual atau model dari desain yang digunakan untuk menampilkan tampilan akhir dari suatu produk sebelum diproduksi atau diimplementasikan secara nyata.

Motion graphic : Seni menggabungkan elemen grafis dan animasi untuk menciptakan ilusi gerakan atau transformasi.

Outline : Kerangka atau garis besar dari suatu konsep, rencana, atau karya yang digunakan untuk mengatur dan menyusun elemen-elemen yang ada di dalamnya.

Platform : Dasar atau lingkungan yang mendukung dan memungkinkan aplikasi, layanan, atau aktivitas tertentu untuk dijalankan.

Plugin : Perangkat lunak tambahan yang dapat diintegrasikan ke dalam program utama untuk menambahkan fitur atau fungsi tertentu tanpa mengubah program inti.

Pop up : Elemen grafis yang muncul di atas jendela atau antarmuka utama aplikasi atau situs web, biasanya tanpa diminta oleh pengguna.

Positioning : Strategi untuk menentukan bagaimana suatu produk atau merek dipersepsikan.

- Project*** : Rangkaian kegiatan yang direncanakan dan dilaksanakan untuk mencapai tujuan tertentu dalam jangka waktu tertentu, dengan sumber daya yang ditentukan.
- Rendering*** : Proses menghasilkan gambar atau video dari model atau adegan yang dibuat menggunakan perangkat lunak komputer.
- Roll banner*** : Alat pemasaran portabel yang digunakan untuk menampilkan informasi, promosi, atau iklan.
- Rule of third*** : Prinsip komposisi dalam seni visual, fotografi, dan desain grafis yang membagi gambar atau kanvas menjadi sembilan bagian yang sama besar dengan dua garis horizontal dan dua garis vertikal.
- Scale*** : Alat atau garis yang digunakan untuk mengukur dan menggambar objek dalam proporsi yang sesuai.
- Shortcut*** : Kombinasi tombol atau ikon yang digunakan untuk melakukan tugas tertentu dengan cepat di komputer atau perangkat lain.
- Sketchbook*** : Buku yang digunakan oleh orang kreatif untuk menggambar sketsa dan membuat catatan visual
- Story board*** : Alat visual yang digunakan untuk merencanakan dan mengorganisir adegan dalam film, video, iklan, animasi, atau proyek multimedia lainnya.

Thumbnail	: Gambar berukuran kecil yang berfungsi sebagai representasi dari konten video.
Tool	: Perangkat lunak atau perangkat keras yang digunakan untuk melakukan tugas-tugas tertentu dengan efisiensi dan efektivitas.
Tracing	: Proses menyalin atau menjiplak gambar dengan mengikuti garis-garis atau kontur dari gambar asli.
USP	: Konsep dalam pemasaran yang merujuk pada elemen unik atau keunggulan khusus dari produk yang membuatnya berbeda dan lebih unggul dibandingkan dengan pesaing.
Upload	: Mengirim atau mentransfer file, data, atau informasi dari perangkat lokal ke server atau sistem online.
Visual effect	: Teknik yang digunakan dalam produksi film dan media lainnya untuk menciptakan gambar yang tidak dapat dihasilkan melalui pengambilan gambar biasa.
Wave	: Simbol grafis yang digunakan untuk merepresentasikan gelombang.
Youtube	: Platform berbagi video yang digunakan untuk mengunggah, menonton, dan berinteraksi dengan video secara online.
Zoom	: Fitur atau teknik yang memungkinkan pengguna untuk memperbesar atau memperkecil tampilan area kerja.

LAMPIRAN

1. Jurnal Desain komunikasi Visual LOA



KEMADHA
JURNAL DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
UNIVERSITAS SAHID SURAKARTA



LETTER OF ACCEPTANCE

Kepada:
Sdr. Fajar Arif Suharyono
Di tempat

Berdasarkan peninjauan dari naskah anda yang berjudul:
"Perancangan Video Promosi Kain Tenun Nusa Tenggara Timur Dan
Sebagai Media Edukasi Terhadap Budaya Lokal"

Dinyatakan *accept submission* Jurnal Kemadha. Naskah akan
dipublikasikan secara online dengan akses terbuka di OJS Jurnal Usahid
Surakarta: <https://jurnal.usahidsolo.ac.id/index.php/kmd>.

Terima kasih atas perhatian dan kesediaannya mengirim naskah ke Jurnal
Kemadha.

Surakarta, 14 Agustus 2024
Editor In Chief Jurnal Kemadha

Yudi Wibowo, S.Pd., M.Sn.

2. Surat keterangan hasil wawancara

SURAT KETERANGAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini adalah Narasumber UMKM Kain Tenun, menerangkan bahwa Mahasiswa Fakultas Desain Komunikasi Visual Universitas Sahid Surakarta:

Nama : Fajar Arif Suharyono

NIM : 2020021042

Prodi : Desain Komunikasi Visual (DKV)

Benar-benar melakukan wawancara tentang kain tenun untuk menyusun karya Tugas Akhir dengan judul **“Perancangan Video Promosi Kain Tenun Nusa Tenggara Timur Dan Sebagai Media Edukasi Terhadap Budaya Lokal”**.

Demikian surat keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Atambua,

2024

Narasumber UMKM Kain Tenun


Fernanda Soarez