

Pengantar Desain Komunikasi Visual Adi Kusrianto

AS RECOGNIZED, ADVENTURE AS SKILLFULLY AS EXPERIENCE MORE OR LESS LESSON, AMUSEMENT, AS WELL AS DEAL CAN BE GOTTEN BY JUST CHECKING OUT A EBOOK **PENGANTAR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL ADI KUSRIANTO** IN ADDITION TO IT IS NOT DIRECTLY DONE, YOU COULD PUT UP WITH EVEN MORE RE THIS LIFE, APPROXIMATELY THE WORLD.

WE PROVIDE YOU THIS PROPER AS CAPABLY AS SIMPLE MANNERISM TO GET THOSE ALL. WE PROVIDE **PENGANTAR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL ADI KUSRIANTO** AND NUMEROUS BOOKS COLLECTIONS FROM FICTIONS TO SCIENTIFIC RESEARCH IN ANY WAY. ACCOMPANIED BY THEM IS THIS **PENGANTAR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL ADI KUSRIANTO** THAT CAN BE YOUR PARTNER.

INTERNATIONAL SEMINAR ON REFORMULATING AND TRANSFORMING SUNDANESE CULTURE, JATINANGOR, FEBRUARY 9-10, 2011 2011

WAS IST GRAFIKDESIGN? QUENTIN NEWARK 2006

COREL DRAW ADI KUSRIANTO

PEMBAHASAN LENGKAP FORMULA DAN FUNGSI EXCEL 2010 ADI KUSRIANTO 2013-02-19

PADA EXCEL 2010 BANYAK NAMA-NAMA FUNGSI EXCEL YANG DIUBAH, LEBIH DISESUAIKAN AGAR NAMA KONSISTEN DENGAN KEGUNAANNYA. JELAS INI SANGAT MEMPERMUDAH BAGI PARA PEMAKAI EXCEL, KARENA NAMA-NAMA YANG SEMULA TERASA JANGGAL DAN SULIT DIKENALI DAN DIHAFAL, SEKARANG MENJADI NAMA YANG LEBIH KONSISTEN DENGAN FUNGSI-NYA. CONTOH, BINOM.DIST UNTUK DISTRIBUSI BINOMIAL, GAMMA.INV UNTUK NILAI KEBALIKAN GAMMA. LALU FUNGSI VAR.P DAN VAR.S UNTUK MENGHITUNG VARIAN DARI SELURUH POPULASI DAN VARIAN DARI SEJUMLAH SAMPLING. DAN MASIH BANYAK LAGI PERUBAHAN SECARA POSITIF TERHADAP NAMA-NAMA FUNGSI EXCEL. YANG LEBIH MENARIK, JIKA ANDA MASIH TERBIASA MENGGUNAKAN NAMA-NAMA LAMA, FUNGSI YANG MASIH MENGGUNAKAN NAMA LAMA MASIH TETAP DAPAT DIGUNAKAN DAN DILETAKKAN DALAM KELOMPOK COMPATIBILITY FUNCTION. DI SAMPING ITU, EXCEL 2010 MEMILIKI FUNGSI BARU YANG CANGGIH, AGGREGATE. ANDA DAPAT MENGHITUNG 14 MACAM PERHITUNGAN YANG BERBEDA DENGAN SATU FUNGSI BARU INI. PADA Masing-masing PERHITUNGAN, ANDA DAPAT MEMILIH 7 BUAH OPSI YANG BERBEDA. PADA EXCEL VERSI BARU INI, SEJUMLAH PERUBAHAN DALAM PENYEMPURNAAN FUNGSI-FUNGSI EXCEL TELAH DILAKUKAN. PERUBAHAN TERSEBUT MELIPUTI BEBERAPA HAL YANG SEMUANYA AKAN DIBAHAS TUNTAS DALAM BUKU INI. SEBAGAI PENYEMPURNA BUKU-BUKU YANG PERNAH PENULIS TULIS SEBELUMNYA, BUKU INI MENYAJIKAN SETIAP FUNGSI EXCEL DENGAN PENJELASAN KEGUNAAN, URAIAN Masing-masing ARGUMEN SERTA CONTOH PEMANFAATAN FUNGSI TERSEBUT. DENGAN DEMIKIAN, BUKU INI SELAYAKNYA MENDAMPINGI ANDA DALAM BEKERJA SEHARI-HARI. SEKALIPUN DISUSUN MENGGUNAKAN EXCEL 2010, NAMUN BUKU INI TETAP DAPAT DIMANFAATKAN BAGI ANDA YANG BEKERJA DENGAN EXCEL 95 HINGGA 2007.

KOMUNIKASI GRAFIS DR. JOKHANAN KRISTIYONO, S.T., M.MED.KOM. 2020-12-01 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 PRENADAMEDIA GROUP

KOMIK INDIRIA MAHARSI 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. **PHOTOSHOP PHOTOMONTAGE ADI KUSTIANTO NURCHAYO**

DAS SOCIAL-MEDIA-MARKETING-BUCH DAN ZARRELLA 2012 UNTERNEHMEN, AGENTUREN UND FREIBERUFER STROMEN IN SOZIALE NETZWERKE WIE FACEBOOK UND ENTDECKEN DIE VIELEN ANDEREN MOGLICHKEITEN IM SOCIAL WEB. DOCH ALLER ANFANG IST SCHWER: WER NOCH NICHT SOCIAL MEDIA-AFFIN IST - UND DAS SIND NACH WIE VOR SO EINIGE -, MUSS SICH ZUNACHST EINMAL EINEN UBERBLICK UBER DIESE NOCH JUNGE MEDIENLANDSCHAFT VERSCHAFFEN. WEM ES SO GEHT, DER FINDET IN DIESEM BUCHLEIN OPTIMALE UNTERSTUTZUNG. KOMPAKT, PRAZISE UND GUT VERSTANDLICH FUHRT DAN ZARRELLA IN DIE VIELSEITIGEN "SOZIALEN" MEDIENGATTUNGEN EIN. DIE DEUTSCHE AUSGABE PRASENTIERT ZUSATZLICH DEUTSCHE DIENSTE WIE XING UND QYPE SOWIE FALLBEISPIELE AUS DEM DEUTSCHSPRACHIGEN RAUM. FUR DIE 2. AUFLAGE WURDE DAS BUCH KOMPLETT UBERARBEITET UND AKTUALISIERT. AUS DEM INHALT:

WAS IST SOCIAL MEDIA MARKETING? BLOGGEN TWITTER UND MICROBLOGGING SOZIALE NETZWERKE MEDIASHARING SOCIAL NEWS, BOOKMARKING UND CURATION SOCIAL LOCATION SHARING VERBRAUCHERPORTALE FOREN STRATEGIEN FÜR IHREN SOCIAL MEDIA-AUFTRITT ERFOLGSKONTROLLE

MICROSOFT WORD UNTUK BUKU AJAR ADI KUSRIANTO, YUWONO MARTA 2015-07-28

BUKU INI DIAWALI DENGAN PANDUAN UNTUK MEMAHAMI JENIS DAN CIRI BUKU-BUKU AKADEMIK YANG DAPAT DIPERHITUNGGAN 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.

ILUSTRASI INDIRIA MAHARSI 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 TAHAPAN PEMBUATANNYA, JENISNYA, DAN MEDIA YANG DIGUNAKAN DARI MANUAL HINGGA DIGITAL.

CONVASH 2019 KUNDHARU SADDHONO 2020-08-31 THE 1ST CONFERENCE OF VISUAL ART, DESIGN, AND SOCIAL HUMANITIES (CONVASH) 2019 IS A SEMINAR IN THE FIELDS OF ART, DESIGN AND HUMANITIES HELD ON NOVEMBER 2, 2019 BY THE FACULTY OF FINE ARTS AND DESIGN (FSRD), UNIVERSITAS SEBELAS MARET IN SURAKARTA, INDONESIA. SINCE ITS ESTABLISHMENT AS A FACULTY 5 YEARS AGO, THE FACULTY OF FINE ARTS AND DESIGNS HAS CONDUCTED 4 INTERNATIONAL CONFERENCES. THE 1ST CONVASH 2019 IS OUR INTERNATIONAL CONFERENCE NEW BRAND AND WE HAVE A COMMITMENT TO HOLD CONVASH ANNUALLY. CONFERENCE OF VISUAL ART, DESIGN, AND SOCIAL HUMANITIES (CONVASH) 2019 IS A TANGIBLE MANIFESTATION OF FSRD'S EFFORTS TO CONTRIBUTE

TO SCIENCE AND IMPROVE PUBLICATION QUALITY ON THE INTERNATIONAL LEVEL. THIS EVENT IS EXPECTED TO BRING ABOUT COLLABORATION, SCIENTIFIC TRANSFER, AND PUBLICATIONS THAT CAN CONTRIBUTE TO THE SCIENTIFIC FIELDS OF ARTS, DESIGN AND HUMANITIES. THE CONFERENCE AIMS TO FACILITATE RESEARCH PRESENTATIONS AND KNOWLEDGE EXCHANGE IN ART, DESIGN, TECHNOLOGY, AND SOCIAL HUMANITIES, AS WELL AS CREATE ACADEMIC NETWORKS AMONG STUDENTS, LECTURERS AND RESEARCHERS IN THE RELATED FIELDS. FURTHER, THIS CONFERENCE WILL BRING OPPORTUNITIES TO LEARN TOGETHER TO DEVELOP QUALITY RESEARCH IN VARIOUS FIELDS, EXPAND THE COLLABORATION NETWORKS AMONG UNIVERSITIES AND INDUSTRIES, AND BECOME A FORUM TO DISSEMINATE RESEARCH AND KNOWLEDGE TO A WIDER AUDIENCE. THE COMMITTEE RECEIVED MORE THAN 130 PAPERS FROM THE PARTICIPANTS AND BASED ON THE RESULTS OF THE REVIEWS, ONLY 96 PAPERS WERE DECLARED QUALIFIED TO BE PRESENTED AT THE SEMINAR AND SUBSEQUENTLY PUBLISHED IN THE PROCEEDINGS OF CONVASH-2019. FINALLY, THE COMMITTEE CONGRATULATES AND EXPRESSES GRATITUDE TO THE SELECTED PARTICIPANTS FOR THE PARTICIPATION AND PAPER PUBLICATION IN THE PROCEEDING OF CONVASH-2019. THE COMMITTEE WOULD ALSO LIKE TO THANK ALL PARTIES WHO HAVE SUPPORTED AND ACTIVELY PARTICIPATED FOR THE SUCCESS OF THIS EVENT. HOPEFULLY THIS PROCEEDING CAN BE USED AS A REFERENCE FOR TECHNOLOGICAL DEVELOPMENT AND LEARNING IMPROVEMENT IN THE FIELDS OF EDUCATION, SOCIAL, ARTS, AND HUMANITIES

APLIKASI EXCEL UNTUK GURU ADI KUSRIANTO 2013-06-11 "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. MINGGAT 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 - MENGENAL 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" MULTIMEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN UNITY 2D SUHENDI 2022-01-27 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 ENGINEE 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

PENGANTAR TIPOGRAFI Adi Kusrianto 2013-06-28 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 SEKADAR 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.

BERKARIER DI DUNIA GRAFIS Adi Kusrianto 2013-07-03 "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 IJASAH 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 MANUFATUR, 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."

"di RUMAH UNIKA" Dr. HENY HARTONO 2020-06-17 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.

INDEX BASIC-DESIGN JIM KRAUSE 2006

DAHSYATNYA EXCEL 2010 ADI KUSRIANTO

METODOLOGI PENELITIAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL – EDISI REVISI DR. DIDIT

WIDIATMOKO SOEWARDIKOEN, M.Sn. TUGAS AKHIR MENJADI KARYA AKHIR BAGI MAHASISWA DESAIN KOMUNIKASI VISUAL UNTUK MENCAPAI KESARJANAANNYA, 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 BERKUTUB 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.

SISTEM TANDA VISUAL LOGO STMIK STIKOM INDONESIA | NYOMAN ANOM FAJARADITYA SETIAWAN 2019-11-11 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 MENKOMUNIKASIKAN 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 EKSI, 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.

KAPITA SELEKTA DESAIN KENDALL MALIK, S.Sn, M.Ds 2016-12-13 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 KAITANYA 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.

PANDUAN LENGKAP MEMAKAI MICROSOFT OFFICE PROJECT 2007 ADI KUSRIANTO 2013-07-08 "BUKU INI DI SAJIKAN UNTUK MEMUDAHKAN PEMAHAMAN ANDA, SENGAJA KAMI TAMPILKAN BANYAK GAMBAR DAN CONTOH, SHINGGA 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."

KAJIAN SEMIOTIKA KOMUNIKASI VISUAL IKLAN DJARUM FIL... GOLD 76 VERSI "JUJUR" ALIT AYU DEWANTARI PERSAINGAN ANTARA SATU PERUSAHAAN DENGAN PERUSAHAAN YANG LAIN UNTUK MEREbut PERHATIAN PARA TARGET SASARANNYA 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.

MENGAPLIKASIKAN FORMULA DAN FUNGSI ADI KUSRIANTO

DESAIN ARTISTIK ILLUSTRATOR UTK DESAINER ADI KUSRIANTO 2009
PENGANTAR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL DALAM PENERAPAN RICKY W. PUTRA
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, MENKRITIK 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.

ADI JOURNAL ON RECENT INNOVATION (AJRI) THE 3RD EDITION VOL 2. No 1. SEPTEMBER 2020 ADI JOURNAL ON RECENT INNOVATION (AJRI) 2020-11-25 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.

PENULISAN BUSINESS REPORT MENGGUNAKAN MICROSOFT WORD ADI KUSRIANTO 2019-11-11 ADA KETERIKATAN ANTARA KETERAMPILAN MENULIS LAPORAN DAN PENGUSAHAAN 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.

SKETCHING KOOS EISSEN 2008 MANCHE HALTEN SKIZZIEREN FÜR EINE AUSSTERBENDE FERTIGKEIT, DOCH WENN SIE JEMALS EIN DESIGNSTUDIO BETRETEN SOLLTEN, WERDEN SIE EINES BESSEREN BELEHRT. IN DIESEN STUDIOS WERDEN SKIZZEN UND ZEICHNUNGEN IMMER NOCH MIT STIFT UND PAPIER ANGEFERTIGT – UND MEISTENS AUCH NOCH EINE GANZE MENGE DAVON. SIE SIND INTEGRALER BESTANDTEIL DES ENTSCHEIDUNGSPROZESSES UND WERDEN FÜR DIE PHASEN DES DESIGNS, BEI BRAINSTORMINGS, BEI DER RECHERCHE UND KONZEPTUNTERSUCHUNG UND BEI DER PRÄSENTATION VERWENDET. DIESES BUCH KANN ALS STANDARDWERK FÜR SKIZZIEREN IM DESIGNBEREICH ANGESEHEN WERDEN UND RICHTET SICH AN STUDIERENDE DER FACHRICHTUNG PRODUKTDESIGN.

PENGEMBANGAN E-MODUL SEBAGAI MEDIA LITERASI DIGITAL PADA PEMBELAJARAN ABAD 21 CITRA KURNIAWAN 2021-05-25 PERKEMBANGAN TEKNOLOGI MENGUBAH ORIENTASI BELAJAR DARI PEMBELAJARAN KONVENSIIONAL 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

DESAIN ARTISTIK ILLUSTRATOR ADI KUSRIANTO 2013-05-01 "BUKU INI TEPAT BAGI ANDA YANG INGIN MENGEMBANGKAN KEMAHIRAN DALAM MENGOLAH VEKTOR GRAFIS DENGAN ADOBE ILLUSTRATOR. SELAIN KEMAHIRAN DALAM MERANCANG GAMBAR (DRAWING), SEORANG ILLUSTRATOR JUGA PERLU MENGUASAI BERBAGAI TEKNIK KREATIF PENGGUNAAN FITUR-FITUR YANG DIMILIKI ADOBE ILLUSTRATOR. MEMUAT 19 TEKNIK KREATIF PEMBUATAN OBJEK ILLUSTRASI 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 REALISTIK. 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 ABSTRACT * TEKNIK 8: MEMBUAT DART BOARD DENGAN POLAR GRID TOOL * TEKNIK 9: MEMBUAT EFEK BORDER PADS 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"

MANAGEMENT DES MARKENWERTS DAVID A. AAKER 1992

BUNGA RAMPAI BELA NEGARA DALAM BERBAGAI PERSPEKTIF KUSUMA WARDHANI MAS'UDAH, S.Si., M.Si. 2022-02-01 BUKU BUNGA RAMPAI BELA NEGARA DALAM BERBAGAI PERSPEKTIF INI MEMUAT TULISAN PARA AKADEMISI DENGAN BERBAGAI PERSPEKTIF KEILMUAN. BAGAIMANA PUN NEGERI INI MEMBUTUHKAN BERBAGAI SUMBANGSIH PEMIKIRAN DARI BERBAGAI PIHAK UNTUK INDONESIA YANG LEBIH BAIK. ADA YANG MEMANDANG DARI PERSPEKTIF PARIWISATA, EKONOMI KREATIF, KETAHANAN PANGAN, JUGA SOSIAL BUDAYA

DAN RELIGI.

SUKSES MENULIS BUKU AJAR DAN REFERENSI

PHOTOSHOP TANPA FOTO ADI KUSRIANTO, NURCAHYO B.W 2013-05-01 "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!"

STRATEGI BRANDING BAMBANG D. PRASETYO 2020-09-30 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 SEGMENT-SEGMENT 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.

MANAJEMEN SURAT KABAR DR. IR. YUNI MOGOT-PRAHORO, M.Si., CPR. 2021-09-01 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 MEMPERTAHAKAN JALANNYA USAHA, SEKALIGUS TETAP KOMIT

PADA IDEALISME JURNALISME YANG POSITIF. BUKAN HANYA TATA KELOLA PERUSAHAAN, BUKU INI JUGA MEMBERIKAN KELUASAN 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 MEMAHAMKAN KITA SEBAGAI PEMBACA UNTUK MENGETAHUI DAN MEMAHAMI PERSOALAN MEDIA CETAK KHUSUSNYA PERSURATKABARAN. SEBAGAI PRAKTIISI, 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 KAIKADAH-KAIKADAH KETERUKURAN, SEHINGGA MEMBUATNYA LAYAK DIBACA DAN DIJADIKAN REFERENSI OLEH KALANGAN AKADEMISI MAUPUN PRAKTIISI, DAN INSAN-INSAN KOMUNIKASI. BUKU PERSEMBAHAN PENERBIT PRENADAMEDIA GROUP KENCANA

SENI PEMASARAN KONTEMPORER CHAIRUL PUA TINGGA, S.Sos, M.M. 2022-01-31 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.

KAPITA SELEKTA CITRALEKA DESAIN 2020: DIALEKTIKA SENI, DESAIN, DAN KEBUDAYAAN PADA ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0 | NYOMAN ANOM FAJARADITYA SETIAWAN 2020-07-02 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 | 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 | 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. | 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 | NYOMAN JAYANEGARA, MENGULAS TENTANG TANTANGAN PEKERJAAN PARA DESAINER DITENGAH PERKEMBANGAN INTERNET OF THING DAN ARTIFICIAL INTELEGENGE. 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 MENGAKAT KEARIFAN LOKAL. PORTFOLIO DIGITAL PADA ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0 OLEH | WAYAN ADI PUTRA YASA YANG MENGULAS TENTANG PENTINGNYA SUATU PORTOFOLIO SEBAGAI PARAMETER EKISTENSI 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 | 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 | 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 | 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 SELEKTA 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 PRILAKU 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.

PROSES KREASI ILLUSTRASI SERIAL BUKU CERITA ANAK LOVELY BUDDIES (LOBU) HANUM

AYUNINGTYAS 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 ILLUSTRASI 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 ILLUSTRASI BUKU CERITA ANAK LOBU. SERIAL INI DISAJIKAN DENGAN ILLUSTRASI 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).