

Pengantar Desain Komunikasi Visual Adi Kusrianto

Rev. ed. of: The complete typographer / Christopher Perfect. 1st ed. 1992.

PENGANTAR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL DALAM PENERAPAN Penerbit Andi

Persaingan antara satu perusahaan dengan perusahaan yang lain untuk merebut perhatian para target sasarnya 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.

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.

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

Designed to prepare students for success in graphic design, the third edition of **EXPLORING THE ELEMENTS OF DESIGN** has been completely updated to reflect the very latest in graphic design concepts and contemporary design work. With its straightforward approach and dynamic examples, this richly illustrated full-color text offers clear explanations of the fundamental principles, award-winning examples of professional work, and diagrams that clearly show how these principles operate in successful design solutions. Offering a practical

and visual introduction to the world of graphic design, this text provides students with detailed coverage of design concepts, including color, imagery, creative thinking, and visual-problem solving, as well as an overview of the field of graphic design and related career options. In addition, the third edition includes all-new material on digital media, interactive design, and typography to ensure that students have all the information needed to work in the ever-changing world of graphic design. Important Notice: Media content referenced within the product description or the product text may not be available in the ebook version.

Coverage ranges from fine art to ephemera

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.

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.

Addresses the practical and aesthetic considerations of layout such as where and how the content will be viewed, whether the format is a magazine, website, television graphic or bottle of bubble bath. This book will prove indispensable to

anyone wishing to acquire a thorough knowledge of the principles of layout as used in modern design. Through the considered application of these principles a more balanced and effective design can be achieved.

Beginning with an account of colour fundamentals and a history of colour theory, the author explores the four dimensions of colour and their application to compositions in various media. This book serves as a useful resource for painters, photographers, interior designers and craftspeople.

"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 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 Abstrack * 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"

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.

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 jurnalisisme 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 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

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. 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.

Advertising Strategy: Creative Tactics From the Outside/In gets right to the point of advertising by stressing key principles, illustrating them, and then providing practical information students and working professionals can use. This text also covers business-to-business, in-house, and small agency advertising. Authors Tom Altstiel and Jean Grow provide students with a blend of real world and academic perspectives through their own personal experience as an actively teaching professor at one of the top advertising programs in the country and a working creative director and agency principal.

A lot has happened in the world of digital design since the first edition of this title was published, but one thing remains true: There is an ever-growing number of people attempting to design everything from newsletters to advertisements with no formal training. This book is the one place they can turn to find quick, non-intimidating, excellent design help from trusted design instructor Robin Williams. This revised and expanded classic includes a new chapter on designing with type, more quizzes and exercises, updated projects, and new visual and typographic examples that give the

book a fresh, modern look. In *The Non-Designer's Design Book*, 4th Edition, Robin turns her attention to the basic principles that govern good design. Perfect for beginners, Robin boils great design into four easy-to-master principles: contrast, repetition, alignment, and proximity (C.R.A.P.!). Readers who follow her clearly explained concepts will produce more sophisticated and professional work immediately. Humor-infused, jargon-free prose interspersed with design exercises, quizzes, and illustrations make learning a snap—which is just what audiences have come to expect from this bestselling author.

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. 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 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.

Illustration practice is not judged purely by visual literacy and technical qualities, but also requires intellectual engagement with its subject matter. *Illustration: A Theoretical & Contextual Perspective, 2nd Edition* examines the breadth and many uses of this diverse discipline, through nearly 300 colour examples. From developing a brief, conducting research and analysing visual language, the book goes on to explore the role of illustration in documentation, commentary, storytelling, persuasion and identity. It concludes with an overview of current professional practice, demonstrating that the ability to communicate meaningfully and effectively for a global audience is key to navigating today's creative industries. Examples of work from award-winning illustrators showcase a huge range of applications, from the author's own collaboration with the

British Museum of Natural History and Olivier Kugler's Portraits of Syrian Refugees in Iraqi Kurdistan, to Levi Pinfold's fictional picture book Black Dog and Malika Favre's promotional images for the BAFTA (British Academy of Film and Television Arts) Film Awards.

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.

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 menandakan 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 intelegence. 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 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 Selektta 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.

"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!"

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 into 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 an updated bibliography and useful graphs and illustrations Examines several new algorithms in great detail so that readers can adapt them to derive their own solution 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 create new ones.

"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."

Mobile devices outnumber desktop and laptop computers three to one worldwide, yet little information is available for designing and developing mobile applications. Mobile Design and Development fills that void with practical guidelines, standards, techniques, and best practices for building mobile products from start to finish. With this book, you'll learn basic design and development principles for all mobile devices and platforms. You'll also explore the more advanced capabilities of the mobile web, including markup, advanced styling techniques, and mobile Ajax. If you're a web designer, web developer, information architect, product manager, usability professional, content publisher, or an entrepreneur new to the mobile web, Mobile Design and Development provides you with the knowledge you need to work with this rapidly developing technology. Mobile Design and Development will help you: Understand how the mobile ecosystem works, how it differs from other mediums, and how to design products for the mobile context

Learn the pros and cons of building native applications sold through operators or app stores versus mobile websites or web apps Work with flows, prototypes, usability practices, and screen-size-independent visual designs Use and test cross-platform mobile web standards for older devices, as well as devices that may be available in the future Learn how to justify a mobile product by building it on a budget

Writing for children is not about writing little stories, it is about writing big stories, shorter. Children's literature is an art form in its own right, and this book is for everyone who wants not just to write for children, but to write well for them. This short guide to creative writing for children is based on the author's own successful MA course. Andrew Melrose provides guidance on every aspect of the process of writing for children. He stresses the importance of 'writing for' the child and not 'writing to or at' them. Literacy and learning depend on writing and reading and it is therefore the responsibility of the writer to understand who they are writing for. The book is divided into four sections which cover all aspects of the writing process. This book goes far beyond the 'how to' format to help writers learn the finely balanced craft of writing for children. It will be an indispensable handbook for aspiring and practising children's authors.

Drawn from the National Gallery's extensive collection of silks, cottons, batiks, gold brocades, tie-dyes and embroideries, this book features some of the greatest surviving examples of traditional Indian and Indonesian textiles. Traversing the Indian Ocean via

sailors and merchants, priests and warriors, these textiles feature Ramayana epics, elephant and camel processions, trading ships and floral designs. Sari to sarong documents the remarkable exchange of ideas, materials, design and imagery (royal and religious) which has occurred between the two great cultures of India and Indonesia.

Previously unpublished new projects are thematically integrated into the evolution of Baur's oeuvre. The book thus reveals a conceptual and design constant, or even fascination, in the work of Ruedi Baur. Thus the book reveals a conceptual and design constant, or even fascination, in the work of Ruedi Baur. Five years after the success of Ruedi Baur, Integral et associés, the author takes stock and manifests the principles of his design work and attitude. Five years after the success of Ruedi Baur Integral et associés, the author takes stock and manifests the principles of his design work and attitude.

"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 manufaktur 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." 'Book Design' takes the reader through every aspect of the subject, from the components that make up a book, to understanding how books are commissioned and created, to the intricacies of grid construction and choosing a typeface. 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

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.

Buku Kapita Selekta Desain ini pada awalnya merupakan catatan-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.

[Copyright: bd32a1340e5e828dfb5d62529d273b87](#)