

MODUL TEKNIK PEMBUATAN LOGO DAN MEREK

KOMUNITAS GOWES LINTAS ANGKATAN



Komunitas Gowes Lintas Angkatan Alumni Institut Teknologi Bandung

Penulis : Teddy Mohamad Darajat
Desain Cover dan Tata Letak : Teddy Mohamad Darajat
Nara Sumber/Ketua Komunitas : Betha Sidik (alumni Sipil 86 ITB)
Cetakan : Pertama, 43 halaman, Agustus 2019

ISBN : 978-623-7455-02-8

DATA PENCIPTA LOGO

Nama : Teddy Mohamad Darajat
Alumni : Desain Produk, Angkatan 1986 FSRD Fakultas Seni Rupa dan Desain,
Institut Teknologi Bandung
Alamat : BSD BLOK T7/25 SEKTOR XIV/5, RT/RW 003/007, Kel/Desa RAWA
MEKAR JAYA, Kecamatan SERPONG, kota TANGERANG
SELATAN, propinsi BANTEN

DATA PEMEGANG LOGO DAN MEREK

Nama : Betha Sidik (Lintas Angkatan ITB) Komunitas Gowes
Alumni : Geologi, Alumni Angkatan 1986 Fakultas Teknologi Mineral, Institut
Teknologi Bandung
Alamat : JL. BUNI SARI 24 H, RT/RW 006/005, Kel/Desa DAGO, Kecamatan
COBLONG, kota BANDUNG, propinsi JAWA BARAT

ISBN 978-623-7455-02-8



Diterbitkan oleh:
Universitas Pembangunan Jaya
Jalan Cendrawasih Raya, Blok B7/P, Sawah Baru, Bintaro, Tangerang Selatan
Telp: 021-745 5555
Website: www.upj.ac.id

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa karena dengan rahmat, karunianya karya modul ini berhasil diselesaikan. Modul ini berisi sejarah logo Komunitas Gowes Lintang ITB dan disertai teknik cara pembuatannya. Untuk siswa langkah pengerjaan teknik pembuatan logo dan merek ini sangat mudah diikuti dengan cara mengikuti urutan angka kegiatan. Karya ini dipersembahkan untuk masyarakat yang gemar berolah raga dalam menjaga kesehatan tubuh. Khususnya untuk kawan-kawan Lintang ITB Komunitas Gowes. Dengan motivasi bersama agar terus menjaga silaturahmi persaudaraan sesama goweser dari seluruh jurusan dan angkatan bersatu dalam kegiatan bersepeda. Dalam uraian singkat dalam modul ini saya bersama nara sumber dan *founder* komunitas mencoba menguraikan kembali sejumlah kegiatan bersepeda baik yang diikuti oleh sebagian kecil anggota hingga jumlah besar dan gabungan dengan peserta umum. Pengalaman berharga ini merupakan proses mencapai target karya desain logo hingga menjadi logo resmi komunitas. Karya ini mengisahkan bagaimana perjalanan awal terbentuknya komunitas hingga penciptaan merk dan logo. Lintang ITB Komunitas Gowes sangat terbuka lebar dengan siapapun dalam tujuan yang sama yaitu berolahraga sehat dengan sepeda.

Tangerang Selatan, 1 Agustus 2019

Teddy Mohamad Darajat

SAMBUTAN

Perjalanan Lintang ITB Komunitas Gowes

Banyak grup bersepeda alumni ITB, umumnya grup ini dibentuk di angkatannya tetapi ada juga yang membentuk grup bersepeda teman seangkatan dan atau sejurusan (satu program studi). Kegiatan bersepeda ini awalnya masih belum ada yang rutin dan terpisah secara waktu dan tempat berkumpul. Jurusan T Geologi – Gea yang lebih dulu memiliki kegiatan rutin bersepeda dan telah memiliki nama event untuk gowes bareng: GBG atau Gowes Bareng Geolog sudah dimulai sejak tahun 2011 yang awalnya diutamakan yang berasal dari satu jurusan kemudian terbuka untuk umum.

Pada hari Kamis, tanggal 25 Februari 2016, akhirnya beberapa teman pesepeda dari angkatan 86 berinisiatif membuat grup di aplikasi WA (WhatsApp) untuk menghimpun alumni penggiat olahraga bersepeda Lintas Angkatan dan Jurusan/Program Studi. Nama grup di WA ini adalah Goweser ITB Lintang (Lintas Angkatan). Tujuan dari pembentukan grup ini adalah agar terjalin komunikasi dan menjaga kekompakan alumni dari segala jurusan dan angkatan. Beberapa nama pada saat pembentukan grup di WA adalah; Betha, Usman, Subehan, Cian, Indra, Bayu, Teddy, Razid Arief, Budi Brahmantyo, Yanti, Yogi, Aris Gumilar, Aris Priyandoko, dan Arif Setiawan. Kemudian bersama melakukan pendataan pesepeda yang aktif, hingga menjadi anggota dalam grup WA Goweser ITB Lintang.

Bersepeda selain hobi juga berfaedah untuk ajang silaturahmi alumni menjalin persaudaraan dan kebersamaan. Rute yang menarik dan jadwal yang rutin membuat grup Lintang semakin banyak dikenal hingga saat ini sudah mencapai 244 anggota. Komunitas Gowes Lintang ITB memberikan kebebasan bagi anggotanya untuk memilih jenis sepeda yang digunakan. Grup Lintang ITB berpusat di Bandung sedangkan di luar Bandung menggunakan nama depan diawali Chapter misalnya yang sudah terbentuk Chapter Jabodetabek, Chapter Bogor dan Bantener.

Pada saat Lintang terbentuk di WA sebagian belum mengenal satu sama lain. Seperti

halnya pertama kali berkenalan sesama anggota ternyata ada yang sudah pengalaman dan memiliki pengetahuan yang cukup luas tentang jenis dan karakter sepeda. Manfaat yang muncul adalah tukar menukar ilmu pengetahuan mulai dari topik sederhana hingga teknologi yang terbaru. Dari sinilah kemudian saling membuka diri, untuk bisa saling merasakan gowes pada medan yang belum dirasakan; terutama bagi alumni yang belum pernah bersepeda di lingkungan pegunungan – cross country dan MTB pada jalur downhill yang ringan. Gowes pertama adalah gowes dan pertemuan di Saung Cikidang, yang berada di jalan menuju Maribaya Lembang. Acara gowes ini diikuti beberapa saja, terutama dari goweser 86 dan dari IHG. Titik kumpul dari acara ini adalah di McD depan Pasar Simpang. Gowes kedua adalah gowes menuju ke kawasan Gunung Puntang. Ini merupakan gowes terjauh pertama kali yang dilakukan oleh Lintang, dengan titik kumpul di Lapangan Tegal Lega, kemudian menuju ke Gunung Puntang.

Gowes berikutnya adalah rute menuju Kawah Tangkuban Perahu dari sisi barat, melalui jalur perkebunan the Sukawana. Salah seorang anggota Lintang Kang Aris G mengajak rombongan dari grup Roger Bagen asal Bekasi dan tercatat menjadi event pertama grup berinteraksi dengan grup gowes lain.

Lintang saat ini telah memiliki event rutin yang diselenggarakan pada setiap tahunnya: deLagos (awalnya adalah Last Saturday Gowes), Gowes Ketupat (gowes setelah lebaran), Gowes Lobster (gowes kuliner hidangan lobster di daerah Cidaun), Gowes Liwet dan Ngopi (gowes lintas alam Bandung Utara, nasi liwet dan minum kopi sepuasnya di tempat salah seorang anggota komunitas). Selanjutnya satu bulan sekali gowes keliling daerah Bandung dengan jarak minimal 100 km. Event-event ini juga terbuka untuk pesepeda dari komunitas selain Lintang dan perorangan.

Tangerang Selatan, 1 Agustus 2019

Betha Sidik (alumni jurusan Sipil 86 ITB)

Founder

DAFTAR ISI

DATA PENCIPTA	1
KATA PENGANTAR	2
SAMBUTAN	4
DAFTAR ISI	5
LANDASAN TEORI	6
FUNGSI TOMBOL COREL DRAW 11	12
SERI TEKNIK PEMBUATAN LOGO DAN MEREK – kegiatan	
Kegiatan 1 bentuk dasar pola memakai - rectangle tool – kurva – coloring	27
Kegiatan 2 membuat kurva empat kali dan membentuk kotak – angle rotation	28
Kegiatan 3 menggabungkan – weld – coloring - no outline – pertebal garis objek ...	29
Kegiatan 4 kotak diatas bingkai kurva – bezier tool – lengkung kurva – teks	30
Kegiatan 5 menempatkan merk diatas frame – ellipse – trim – gunakan outline	31
Kegiatan 6 aktifkan – interactive drop shadow tool – penggabungan tiga segitiga	32
Kegiatan 7 penggabungan segitiga bermotif gunung – power clip inside	33
Kegiatan 8 import gambar – import – lakukan lagi – power clip inside	34
Kegiatan 9 materi baru – ellipse tool – paper tool – graph paper columns and rows – gunakan – align and distribute – ungroup – palette – font	35
Kegiatan 10 teks dalam lingkaran – interactive transparency tool –outline tool	36
Kegiatan 11 materi baru – ellipse – intT. mesh tool – contour tool – teks – pallete	37
Kegiatan 12 artistic media tool – brush – power clip – interactive distortion tool – drop shadow tool.....	38
Kegiatan 13 gunakan – text tool – arrange – convert to curves – transparency tool – graph paper tool	39
Kegiatan 14 power clip inside – drop shadow tool – mesh tool – drop shadow tool ...	40
Sejarah Penciptaan Logo Komunitas Gowes LINTANG (lintas angkatan)	41
DAFTAR PUSTAKA	43
LAMPIRAN	44

LANDASAN TEORI

Logo adalah identitas suatu kegiatan tidak ubahnya seperti nama seseorang. Bagaikan sebuah nama yang disandang oleh setiap orang. Nama adalah awal diingat baru kemudian logo atau simbol yang menjadi ciri khas suatu kegiatan tersebut.

Brand Identity, mengenalkan produk kepada calon anggota member itu sangat penting. Agar merasa yakin dan mengakui kelebihan-kelebihan kegiatan yang ditawarkan, maka perlu lebih dekat dikenali.

Di seluruh dunia, orang lebih mudah mengetahui dan mengenali suatu perusahaan dengan mudah berdasarkan bentuk, model ataupun desain dari logonya dan bisa menjadi brand merek dagang. Logo juga harus benar-benar dibuat berdasarkan tujuan misi dari suatu organisasi atau perusahaan.

Kita arahkan membentuk karakter Desain logo komunitas yang dianggap penting karena :

- Menjadi tanda pengenal yang khas akan suatu kegiatan
- Menjadi simbol penyampaian awal tentang komunitas
- Membuat nyaman yang melihat dan merasakan kedekatannya
- Menjadikan simbol kesuksesan dari suatu kegiatan yang diingat orang

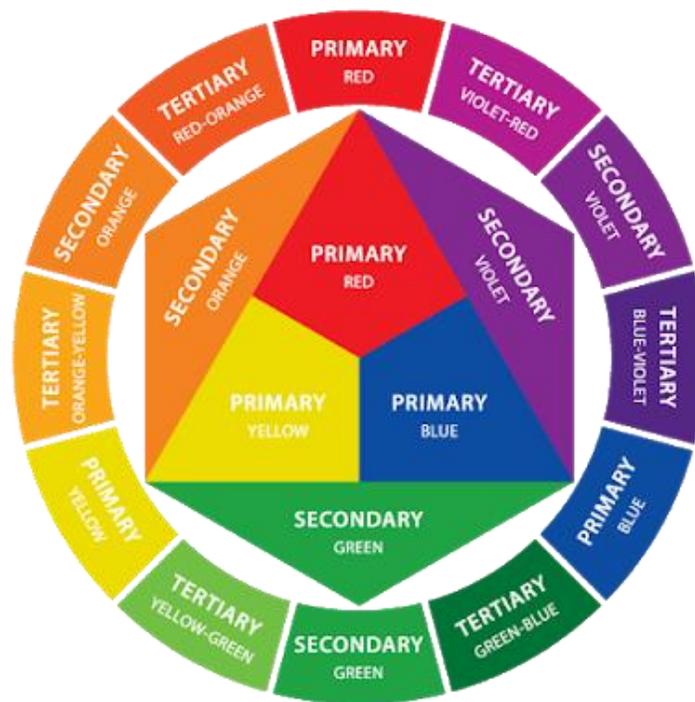
Beberapa peran logo yang harus dijalankan sebuah logo membuat semakin kompleks.

Pemesan dan desainer bekerja bersama untuk menemukan dan menentukan konsep informasi apa yang tertuang di logo secara internal maupun eksternal. sedalam-dalamnya baik secara internal, maupun eksternal. Secara internal harus mendapatkan gambaran tentang karakter komunitas ini yang tak lain adalah pesepedanya sendiri. Design logo seharusnya menyesuaikan dengan persepsi dan harapan target masyarakat, bukan sebaliknya.

Pendapat tentang logo oleh John Murphy dan Michael Rowe (1998) yaitu :

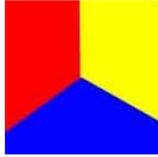
- a.Fungsi identifikasi: untuk mengenali secara visual
- b.Fungsi pembeda: memiliki kecirian yang unik
- c.Fungsi komunikasi: menyampaikan pesan gambar
- d.Merupakan aset yang berharga: logo dapat bernilai dalam satu situasi
- e.Mempunyai kekuatan hukum: bila berkaitan dengan pemalsuan

Warna sangat mempengaruhi karakter penamaan sebuah merek. Penelitian menyimpulkan, warna terdiri dari : arti, ciri khas dan rasa tersendiri. Berdasarkan dari 100 brand yang diteliti, kombinasi warna yang mendominasi sebuah logo adalah merah, biru dan hitam atau abu-abu — sisanya kuning atau emas. 95% ada yang memakai dua warna, dan hanya 5% yang memakai lebih dari 2 warna. Penelitian harus dilakukan sebelum membuat logo yang dapat menggambarkan apa ingin yang kita presentasikan. Warna logo secara umum dibedakan kedalam dua kategori; hangat dan dingin. warna yang hangat sering dikaitkan dengan energi, semangat; warna yang dingin sering dikaitkan dengan ketenangan, hening, nyaman.



Teori Brewster: Tahun 1831 pertama kali dikemukakan dan dibagi menjadi 4 kelompok warna yaitu: warna primer, sekunder, tersier, dan warna netral. Warna pigmen primer adalah magenta, kuning, dan cyan. Magenta sering disalah artikan dengan warna merah, demikian juga dengan biru kurang tepat jika menyebutkan cyan.

Warna primer



warna dasar yang bukan berasal dari warna campuran. Warna yang termasuk dalam golongan warna primer adalah merah, biru, dan kuning. (Ali Nugraha, 2008:37, Sulasmi Darma Prawira, 1989:21).

Warna sekunder



Adalah hasil pencampuran warna-warna primer dengan proporsi 1:1. Misalnya warna jingga adalah campuran warna merah dengan kuning, hijau berasal dari campuran biru dan kuning, dan ungu berasal dari campuran merah dan biru.

Warna tersier



Adalah Campuran salah satu warna primer dengan salah satu warna sekunder. Misalnya warna jingga kekuningan berasal dari pencampuran warna kuning dan jingga. Warna coklat berasal dari campuran dari ketiga warna merah, kuning dan biru.

Warna netral



Warna netral adalah hasil campuran ketiga warna dasar dalam proporsi 1:1:1. Warna ini digunakan untuk menyeimbangkan warna-warna kontras di alam. Hasil campurannya lebih mendekati warna hitam.

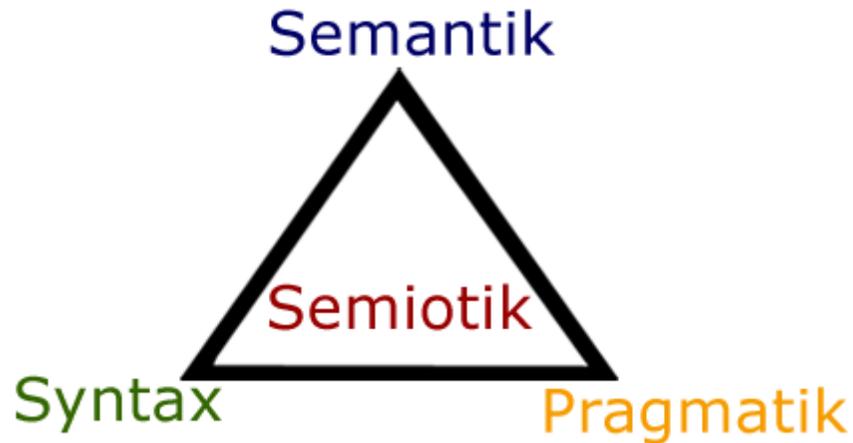
Semiotika atau ilmu ketandaan (atau studi semiotic-semiologi Saussurean) adalah studi tentang makna keputusan tanda-tanda dan proses tanda, indikasi, penunjukan, kemiripan, analogi, metafora, simbolisme, makna, dan komunikasi. Semiotika dekat dengan bidang linguistic dalam sisi bahasa.

Tetapi berbeda dengan ilmu linguistik, semiotika dalam kegunaannya dapat mempelajari sistem tanda non-linguistik dan dibagi menjadi tiga cabang:

Semantik: hubungan antara tanda dan hal-hal yang mereka lihat; denotata mereka, atau makna, konsep.

Sintaksis: hubungan antara tanda-tanda dalam struktur formal, keterpaduan.

Pragmatik: hubungan antara tanda dan teknik praktis



C.S Peirce

Tentang teori segitiga makna atau *triangle meaning* yang terdiri dari tiga elemen utama, yakni tanda (*sign*), objek, dan *interpretant*. Tanda disini berbentuk fisik yang dapat ditangkap oleh panca indera manusia dan mengarahkan sesuatu kepada hal lain diluar tandanya sendiri. Tanda muncul dari hubungan sebab akibat dan terdiri dari Simbol, Ikon dan Indeks (muncul dari hubungan sebab-akibat). Acuan tanda itu disebut objek yang menjadi referensi dari tanda dari yang dirujuk tanda.

Berdasarkan pendapat John Murphy dan Michael Rowe (seperti dikutip Perdana, 2007), logo berdasarkan elemen visualnya yaitu sebagai berikut:

- a. Logo berupa nama
- b. Logo berupa nama dan gambar (saling melengkapi)
- c. Logo berupa inisial/singkatan nama (singkatan dari nama panjang)
- d. Logo berupa nama dengan visual yang khusus
- e. Logo asosiatif . berdiri sendiri tetapi masih menunjukkan karakter organisasi tersebut

Menurut pandangan Kusmiati, R. Artini Pudjiastuti Sri, Supandar Pamudi (seperti dikutip Subagja, 2011), Bentuk adalah sesuatu visual yang terlihat mata oleh setiap orang di maknai berbeda dan pada dasarnya dibagi menjadi tiga, yaitu :

Lingkaran: memiliki arti keamanan, bersatu dan pertahanan. Lebih terasa fleksibel, nyaman, hangat dan feminin.

Segi empat: bentuk ini memiliki makna keteraturan dan keamanan. Selain itu juga melambangkan maskulin dan bumi.

Segitiga: segitiga meruncing lebih mengarah pada satu titik biasanya bersifat lebih religius. Mencerminkan kekuatan, agresi, bergerak, dinamis dan maskulin. Jika menghadap atas melambangkan untus keagungan dan kekuatan.

Ketiga bentuk diatas adalah dasar elemen logo yang harus diperhatikan aspek visual dari teks yang dibaca. Teks bisa saja menjadi elemen menarik yang merangkai logo begitupun sebaliknya. Typeface yang dipilih memberikan kualitas pada bentuk-bentuk abstrak maka harus perhatikan komposisi detail seluruh layout logo. Penggunaan logo bergantung pada penggunaan beberapa jenis huruf untuk menciptakan citra yang baik bagi komunitas. Terutama bagi komunitas atau pengguna yang memiliki bentuk logo sederhana.

Stilasi Objek atau disebut penyederhanaan bentuk sering digunakan desainer grafis untuk menjelaskan suatu ide dan konsep pemikiran agar komunikasinya dapat dipahami dan menangkap ide secara sederhana.

SERI TEKNIK PEMBUATAN LOGO DAN MEREK

PANDUAN TOOLS SOFTWARE

Corel Draw adalah program grafis dengan basis vektor atau garis. Corel Draw dapat pula mengolah gambar dengan basis bitmap dengan hasil yang tidak kalah dengan pengolahan bitmap yang sesungguhnya. Bitmap tersusun dari titik-titik kecil dengan sebutan pixel. Dimana unsur terkecil ini akan membentuk suatu kesan yang ditangkap oleh mata sebagai sebuah gambar. Apabila gambar tersebut dibesarkan hingga melewati batas maksimalnya maka gambar tersebut akan terlihat unsur dasarnya yaitu kotak – kotak warna.

Corel Draw menggunakan dasar vektor dalam mengolah image, dimana unsur dasarnya adalah garis. Keuntungan dari vektor ini adalah gambar akan mempunyai ukuran yang relative kecil, kemudian jika gambar dibesarkan maka gambar akan terlihat solid atau utuh.

Aplikasi-aplikasi Corel Draw:

1. Corel Capture
2. Corel Photo Paint
3. Corel R.A.V.E.
4. Corel Trace.

CorelDraw mendukung sistem OLE (Object Linking Embedding) yang meliputi OLE otomatis dan editing ditempat. OLE otomatis adalah proses peng-copy-an dari program lain dan ke program lain secara langsung. Sedangkan OLE ditempat adalah proses editing obyek gambar yang diambil dari CorelDraw pada program yang sedang dijalankan dengan menggunakan fasilitas OLE yang disediakan oleh CorelDraw, maka proses editing obyek akan bisa dilakukan dengan cepat dan efisien.

Interaktivitas Dan Kemudahan Penggunaan Interface

CorelDraw menyediakan banyak fasilitas untuk mempermudah dan mempercepat proses desain dengan hasil yang maksimal. Adapun fasilitas tersebut antara lain :

Flat Look Interface

User Interface CorelDraw mempunyai tampilan flat dengan hot tracking aktif pada tombol, tool, dan opsi – opsi pada saat kursor mouse diatas window drawing.

Workspace

Kotak Dialog Option memungkinkan anda untuk menentukan dan menyimpan seting workspace berdasar basis individual user. Dapat juga mengatur tampilan sesuai dengan kebutuhan, mengedit dan menyimpan seting uantuk dijadikan default pada saat menggunakan aplikasi.

Window Docker

Window Docker dapat ditempatkan pada bagian kiri atau kanan pada window drawing. Dengan demikian window tersebut memudahkan pengaksesan perintah-perintah yang sering digunakan tanpa mengacaucandrawing page.

Guideline sebagai obyek

Dengan guideline kita dapat bekerja dengan grafik lebih tepat. Guideline dapat dipilih lebih dari satu, diputar, dihapus atau ditempatkan pada lokasi yang tepat dengan menggunakan fasilitas nudge seperti obyek-obyek yang lain pada CorelDraw.

Smart Duplicate

Patern obyek dapat diulang-ulang dengan menggunakan fasilitas SmartDuplicate. Setiap kali obyek duplikat dibuat dan dipindahkan keposisi baru, perintah Duplicate akan menggunakan posisi baru yang telah ditentukan ke lokasi duplikat berikutnya.

Node Editing

Editing Node dasar dengan menggunakan Pick Tool dibuat lebih mudah. Dengan menggunakan tool-tool drawing dasar, kita dapat memanipulasi posisi dan bentuk obyek. Akses terhadap shape Tool telah dipermudah, yaitu hanya dengan perintah Double Click pada obyek yang dimaksud.

Keyboard Accelerator, Kemampuan untuk melakukan tugas-tugas dengan menggunakan

keyboard dibuat lebih mudah dengan memasukkan tombol akselerator baru. Gunakan tombol TAB dan ALT untuk mempermudah manipulasi obyek.

Display Bitmap, Pada saat bekerja dengan obyek, kita dapat dengan cepat mengubah tampilan dari outline ke full bitmap yang diwakili tombol TAB. Dengan adanya perpindahan antar view display memungkinkan kita untuk menampilkan dan menempatkan obyek dengan tepat.

Tool tool Interaktif, CorelDraw menyediakan beberapa tool interaktif yang memudahkan kita dalam membuat efek-efek khusus dengan cepat dan mudah. Tool Drop Shadow interaktif akan membuat bitmap Drop Shadow (efek bayangan) pada obyek. Sedangkan untuk membuat bentuk-bentuk baru kita dapat menggunakan tool Push and Pull, Zipper ataupun Twister.

Color Palette, Mengatur dan mencampur warna obyek secara interaktif dengan menggunakan Color Palette bersama tombol Ctrl dan mouse.

Interaktif Drop Shadow, Tool ini memungkinkan kita menerapkan bitmap efek bayangan ke dalam obyek yang sedang dibuat dengan adanya tool interaktif ini kita dapat mengatur drop shadow secara langsung, seperti mengatur arah, tingkat transparansi dan warna drop shadow.

Tool Distorsion, Kita dapat mendistorsikan obyek dengan menggunakan tool distorsion. Kita dapat menerapkan efek push and pull untuk men-dragnode-node kearah dalam atau keluar dari beberapa titik pada drawing page. Tool zipper digunakan untuk mengubah garis ke kurva dan membuat efek zig-zag pada suatu obyek. Tool twister digunakan untuk memutar-mutar node dengan arah searah jarum atau berlawanan jarum jam mengitari titik tengah.

Color Mixing, Color Mixing adalah fasilitas untuk melakukan proses pencampuran warna secara interaktif . CorelDraw memberikan fasilitas secara khusus untuk melakukan proses

pencampuran warna secara langsung menggunakan palet warna sehingga menghasilkan warna sesuai dengan keinginan dasar.

Extrude, Fasilitas Extrude adalah fasilitas khusus pada CorelDraw yang berfungsi untuk melakukan transformasi dari satu obyek ke obyek lain. Misalnya ingin melakukan transformasi atau perubahan obyek dari buntang ke lingkaran.

Free Transform, Dengan menggunakan tool ini kita dapat memutar, skew, scale dan merefeksi obyek pada suatu titik didalam drawing page. Cara kerja tool ini mendekati kita memperoleh titik tengah obyek terpilih dengan bebas. Kita juga dapat mengontrol lebih jauh mengenai posisi titik tengah sebuah obyek.

Fill Tilling, Fasilitas Patern dan Texture Fill ditambah dengan tool interaktif Patern Tilling yang baru. Pada interface layar kita dapat langsung mengatur ukuran posisis, memutar dan skew patern atau texture yang berisi obyek. Pilihan Scale With Objects memungkinkan kita melakukan transformasi Fill Patern atau texture dengan obyek.

Pop-up Palette, Menemukan warna sesuai dengan kebutuhan dan tepat guna hanya dengan satu kali klik. Klik dan tahan warna yang ada pada color palette on-screen untuk menampilkan grid warna-warna yang mendekati.

Palette Editor, Dengan menggunakan fasilitas ini kita dapat membuat color palette atau mengedit custom palette yang ada.

Color Harmonies, Fasilitas untuk memilih warna yang selaras antara warna yang satu dengan warna yang lain. Fasilitas pemilihan warna ini terdiri dari shapeberbeda yang berlapis diatas roda warna. Geserlah shape tersebut mengitari roda warna untuk menampilkan tiga atau empat kombinasi warna selaras yang berbeda.

Istilah Umum Dalam Aplikasi Coreldraw

CDR, kata cdr ini adalah aplikasi yang berarti singkatan dari CorelDraw

Object, adalah sebutan pada sesuatu pekerjaan yaitu gambarnya itu sendiri yaitu berupa photo, teks tulisan garis simbol dan sebagainya.

Drawing, yaitu aktifitas dalam menggambar atau mengedit photo/gambar misalnya seperti membuat karya seni, logo, poster dan lain sebagainya

Flyout, yaitu sebuah tool yang ada pada aplikasi yang berguna untuk membuka sekumpulan alat yang terkait atau sub menu.

Artistic text, yaitu menyangkut pilihan satu jenis huruf yang bisa di beri efek khusus, misalnya sebuah efek bayangan.

Paragraph text, yaitu salah satu jenis teks yang bisa anda format atau diedit diperbesar mengikuti format.

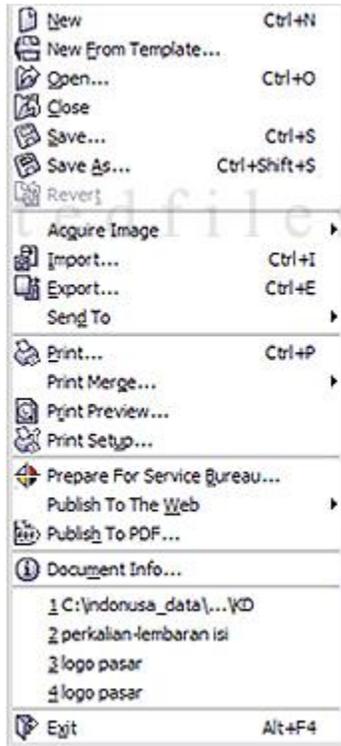
Bitmap, yaitu bentuk sebuah gambar yang terdiri dari grid piksel atau titik-titik

Vector graphic, yaitu bentuk sebuah gambar yang terbentuk dari deskripsi matematis kemudian sangat di tentukan oleh garis yang ditarik dari segi posisi, panjang dan arah

FUNGSI TOMBOL COREL DRAW 11

✳	File	Edit	View	Layout	Arrange	Effects	Bitmaps	Text	Tools	Window	Help
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11

MENU BAR



1 - File

New : membuat halaman baru

Open : membuka file berekstensi cdr.

Close : menutup program file

Save : menyimpan

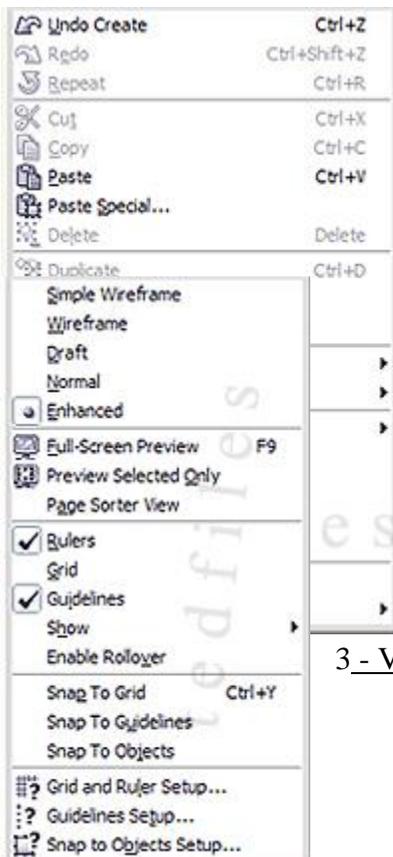
Save As : menyimpan dengan nama

Acquire Image : Fasilitas untuk scan

Import : membuka file dengan ekstensi tertentu

Eksport : mengganti dan menyimpan ekstensi file

Publish To PDF : menyimpan file dengan ekstensi pdf.



2 - Edit

Undo : mengembalikan proses kerja yang sudah berlangsung

Cut : memotong

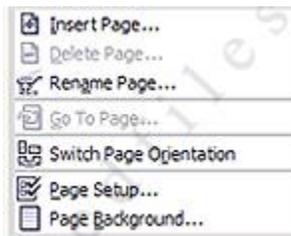
Copy : membuat duplikat file atau objek

paste : menyimpan duplikat di tempat yang ditentukan

Select All : menyeleksi semua komponen objek

3 - View

Wireframe : Menampilkan garis outline objek tanpa warna
 Normal : tampilan normal
 Enhanced : tampilan standard
 Full Screen preview : menampilkan sreen secara penuh
 Rulers : menampilkan mistar
 Grid : garis bantu
 Guidelines : garis pemandu
 Snap to Grid : menempelkan guidelines ke grid
 Snap to Guidelines : menempelkan objek ke guidelines



4 - Layout

Insert page : menambahkan halaman
 Delete page : menghapus halaman
 Rename page : mengganti judul halaman
 Switch page orientation : menukar halaman kerja
 Page setup : memodifikasi halaman kerja



5 - Arrange

Transformation : memodifikasi objek
 Clear transformation : mengembalikan perintah transformasi
 Align and Distribute : memposisikan dua atau lebih objek
 Order : memposisikan dua atau lebih objek
 Group : menggabungkan dua atau lebih objek
 Combine : menyatukan dua atau lebih objek
 Break apart : memecah objek menjadi vektor
 Lock Object : mengunci objek di halaman kerja
 Convert to curves : konversi objek ke bentuk kurva
 Convert outline to object : konversi objek dengan point



6 - Effects

- Adjust : memodifikasi warna objek
- Artistic media : mengisi outline dengan patern
- Blend : mencampur bentuk dan warna
- Contour : memodifikasi bentuk objek
- Extrude : modifikasi tiga dimensi
- Add perspective : modifikasi objek dengan grid
- Power clip : memasukkan objek kedalam objek lainnya.

7 - Bitmaps

Convert to Bitmap : merubah gambar menjadi bitmap

Mode : modifikasi objek bitmap

3D Effects : modifikasi objek bitmap

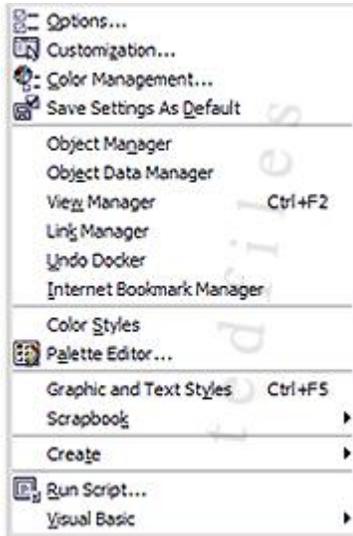


8 - Text

Format text : modifikasi teks

Fit text to path : memasukkan text kedalam path





9 - Tools

Option : seting fungsi commands bar

Object manager : jendela layer dan fungsi



10 - Window

New : membuka window baru

Cascade : menyusun window

Tile horisontaly : menyusun window horisontal

Tile vertically : menyusun window vertikal

Color palettes : kumpulan palette warna

Dockers : kumpulan window fungsi kerja

Toolbars : menampilkan bar fungsi tombol kerja



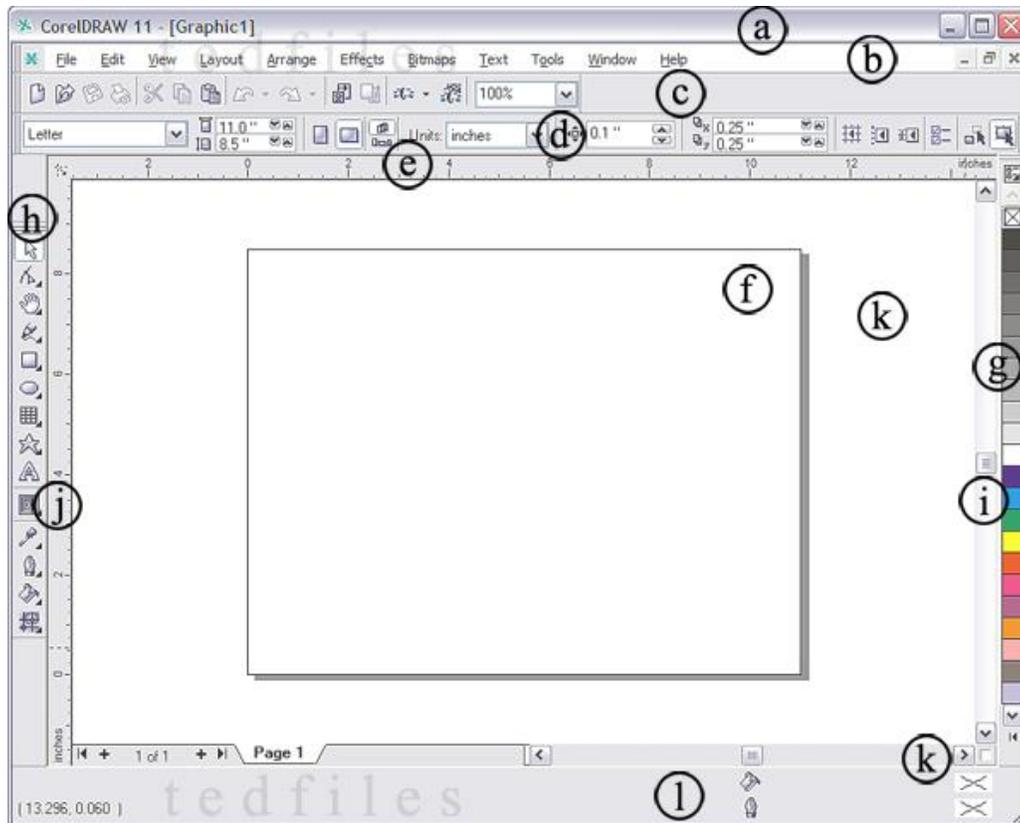
11 - Help

Help topics : fungsi pencarian topik

Corel tutor : tutorial standar corel



PALETTE WARNA



LAYAR COREL DRAW 11

- | | | |
|-------------------|--------------------------|------------------------|
| a. Title Bar | b. Menu Bar | c. Standard Tool Bar |
| d. Property Bar | e. Horizontal Ruler | f. Printable Area |
| g. Color Palette | h. Tool Box | i. Vertical Scroll Bar |
| j. Vertical Ruler | k. Horizontal Scroll Bar | l. Status Bar |

a. Title Bar

Memberi informasi tentang nama file dan aplikasi yang sedang dibuka. Pada ujung pojok kanan atas terdapat tombol maximize Button untuk membuat tampilan CorelDraw satu layar penuh, Minimize button untuk meletakkan program pada Taskbar menu, dan Close button untuk menutup program.

b. Menu Bar

Menu Bar adalah barisan menu yang terdiri dari File, Edit, Lay out, Type, Element, Utilities, View, Window dan Help.

c. Standard Tool Bar

Pada Standard Tool Bar terdapat ikon-ikon perintah yang sering kita gunakan

d. Property Bar

Merupakan barisan perintah yang unik, karena tampilannya akan selalu berubah

dan perintah-perintah yang ada didalamnya akan menyesuaikan dengan ikon yang sedang aktif pada tool box. Disini kita akan dapat lebih cepat dalam mengakses perintah-perintah yang berhubungan dengan tool yang sedang aktif.

e. Horizontal Ruler

Berfungsi untuk membantu kita dalam membuat desain dengan ukuran yang tepat, karena terdapat mistar horizontal dengan satuan ukuran yang dapat kita ubah sewaktu-waktu.

f. Printable Area

Merupakan area dimana desain kita diletakkan untuk dicetak. Untuk mendesain kita boleh diluar printable area, namun ketika akan dicetak maka harus dimasukkan ke printable area.

g. Color Palette

Warna merupakan unsur penting dalam sebuah desain grafis. CorelDraw memberikan berbagai kemudahan untuk mengakses dan memilih berbagai model warna. Tool-tool warna adalah color palette, color dialog box, color roll-up untuk memilih warna isi, outline dan lain-lain. Untuk memilih warna dengan cepat melalui on-screen color palette yang tersedia sebelah kanan window.

h. Tool Box

Merupakan barisan ikon yang menyimpan berbagai macam perintah untuk pembuatan obyek dasar, editing obyek, efek-efek interaktif dan lain-lain.

i. Vertical Scrool Box

Penggulung halaman secara vertical. Anda dapat menggeser scrool bar ke atas dan ke bawah untuk memperluas lembar kerja atau untuk melihat bagian tertentu dari gambar yang belum terlihat.

j. Vertical Ruler

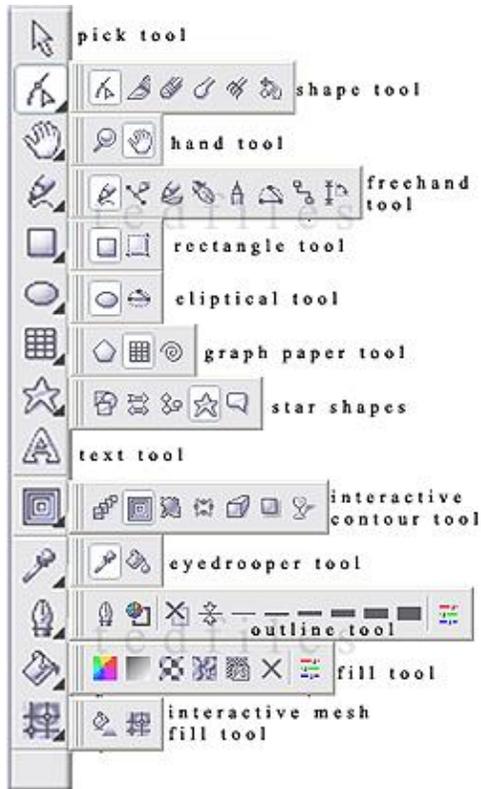
Berfungsi untuk membuat garis bantu vertical.

k. Horizontal Scrool bar

Penggulung halaman secara horizontal. Anda dapat menggeser horizontal scrool bar untuk melihat bagian kanan atau bagian kiri lembar kerja yang tidak terlihat.

l. Status Bar

Memberikan informasi tentang operasi yang sedang dilakukan, koordinat posisi mouse berada dan juga informasi tentang warna pada obyek yang sedang diaktifkan, baik warna fill maupun outline.



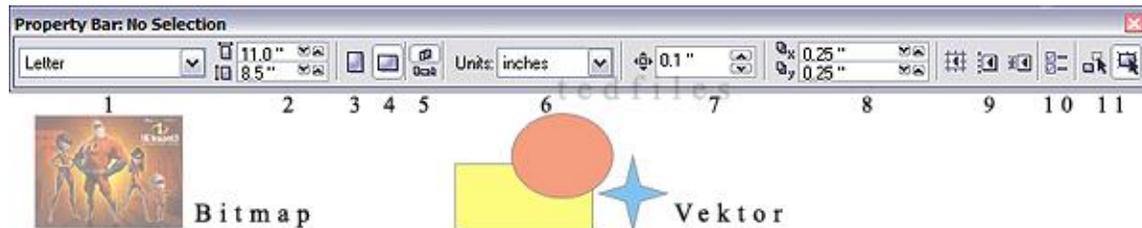
- Pick Tool : menyeleksi objek
- Shape Tool : menyeleksi objek
- Hand Tool : menggeser objek
- FreeHand Tool : menggeser bidang objek
- Rectangle Tool : membuat objek kotak
- Elliptical Tool : menmbuat objek lingkaran
- Graph paper Tool : membuat diagram kotak
- Star shapes Tool : membuat objek bintang
- Text Tool : membuat objek text
- Interactive contour Tool : menambah outline objek
- Eyedrooper Tool : menyeleksi warna objek
- Outline Tool : menyeleksi garis outline objek
- Fill Tool : menyeleksi warna objek
- Interactive Mesh Tool : membuat campuran warna objek

TOOLS BAR



STANDARD BAR

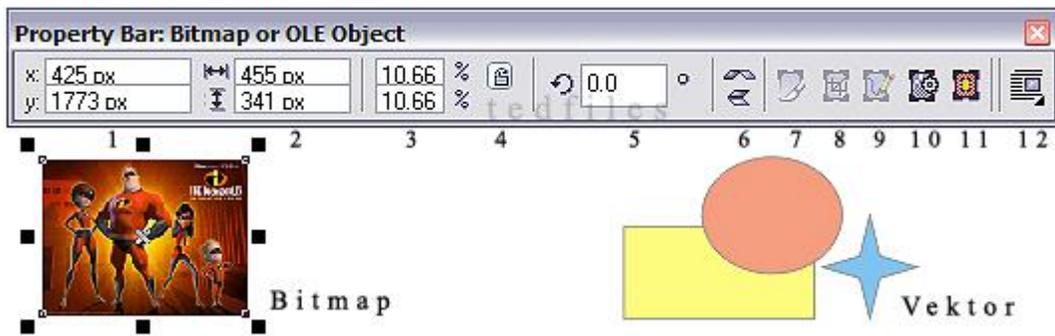
1. New : Membuka halaman baru ctrl-n
2. Open File : Membuka file ctrl-O
3. Save : Menyimpan file kedalam folder/harddisk ctrl-s
4. Print : Mencetak dokumen ctrl-p
5. Cut : Menghilangkan sementara objek terseleksi ctrl-x dan memunculkan kembali dengan ctrl-v
6. Copy : Menyalin objek ctrl-c
7. Paste : Memunculkan objek yang telah di Copy ctrl-v
8. Undo : Mengulang kembali langkah kerja
9. Import Export : Membuka dokumen dengan ekstensi lain
10. Application : Membuka aplikasi Coreldraw
11. Zoom Levels : Merubah ukuran tampilan halaman kerja



PROPERTY BAR : No Selection

Property Bar : No Selection artinya : kursor dalam posisi tidak menyeleksi objek (netral)

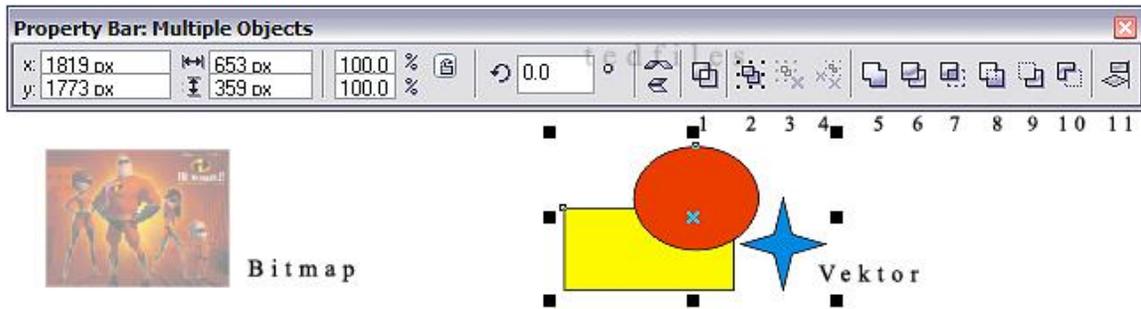
1. Letter : Seleksi pilihan bentuk halaman kerja
2. Paper Width and Height : Ukuran Lebar dan tinggi kertas atau halaman kerja
3. Portrait : Seleksi pilihan halaman kerja secara vertikal
4. Landscape : Seleksi pilihan halaman kerja secara horizontal
5. Set default or current page size and orientation : Seting default halaman yang sedang terbuka
6. Drawing Units : Seleksi pilihan unit ukuran objek
7. Nudge offset : Seleksi ukuran offset objek
8. Duplicate distance : Seleksi pilihan jarak duplikat objek
9. Snap to Grid : Menempelkan objek dengan grid
Snap to Guidelines : Menempelkan objek dengan guidelines
Snap to Objects : Menempelkan objek dengan objek
10. Options : Aplikasi untuk setting ukuran, fungsi bar Coreldraw
11. Draw complex objects when moving or transforming : Aplikasi drawing Coreldraw



PROPERTY BAR : Bitmap or OLE Object

Property Bar : Bitmap or OLE Object artinya : kursor dalam posisi menyeleksi objek bitmap dan property bar langsung menunjukkan data tentang objek bitmap tersebut.

1. Object(s) position : x dan y menunjukkan nilai koordinat (posisi) objek dalam halaman kerja
2. Object(s) size : x dan y menunjukkan dimensi tinggi dan lebar objek dalam halaman kerja
3. Scale factor : Skala dimensi standar objek ditunjukkan dengan nilai 100 %
4. Nonproportional scaling/sizing ratio : Seting ukuran objek dengan kunci (locking)
5. Angle of Rotations : Seleksi pilihan memutar objek dengan mengisi nilai
6. Mirror buttons : Seleksi pilihan memutar objek secara vertikal atau horizontal
7. Edit bitmap : modifikasi objek bitmap
8. Crop bitmap : Seleksi dengan memotong objek bitmap
9. Trace bitmap : Seleksi objek bitmap dengan cara tracing
10. Resample bitmap : Aplikasi sample objek bitmap
11. Bitmap color mask docker window : Modifikasi objek bitmap dengan warna
12. Wrap paragraph text : Aplikasi untuk seting paragraph text bitmap

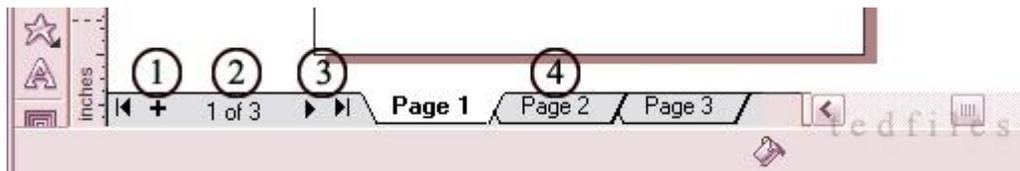


PROPERTY BAR : Multiple Objects

Property Bar : Multiple Objects artinya : kursor dalam posisi menyeleksi objek vector

1. Combine : menggabungkan lebih dari satu objek vector terseleksi
2. Group : mengikat objek dalam satu grup
3. Ungroup : melepaskan ikatan objek dalam grup
4. Ungroup all : melepaskan ikatan setiap objek dalam grup
5. Weld : menyatukan lebih dari satu objek menjadi satu objek besar
6. Trim : memotong objek dengan objek lainnya yang saling berpotongan
7. Intersect : membuat perpotongan dari dua objek
8. Simplify : membuat perpotongan dari lebih dari dua objek
9. Front Minus Back : Menyembunyikan objek diurutan bawah terhadap yang diatas
10. Back Minus Front : Menyembunyikan objek diurutan atas terhadap yang dibawah

11.



Align and Distribute : Meratakan dan mendistribusikan posisi lebih dari satu objek

ADD PAGE

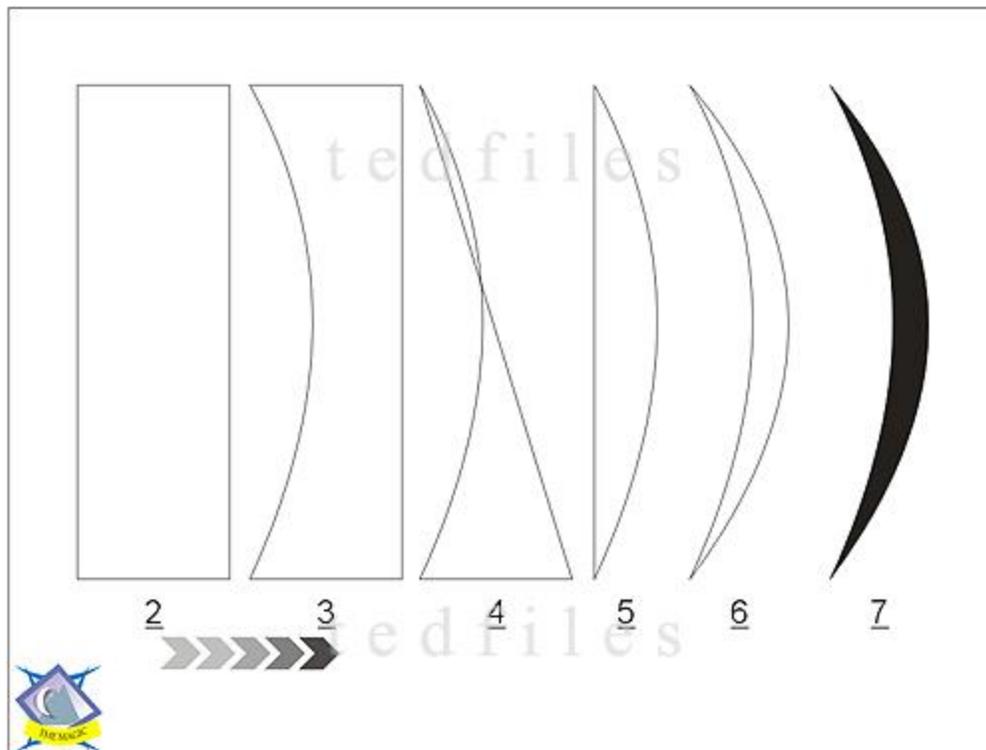
1. (+) : menambah page atau halaman kerja
2. 1 of 3 : informasi page yang terbuka dan jumlah halaman dalam file
3. next page : membuka lembaran page berikutnya
4. page 1 – page 2 – page 3 : bagian lembaran page yang bisa dibuka

SERI TEKNIK PEMBUATAN LOGO DAN MEREK

Dalam beberapa saat jika kita mengingat lima logo yang ada dalam pikiran kita maka itulah desain yang didukung oleh beberapa aspek penting misalnya : logo unik, mudah diingat dan memiliki desain yang bermakna. Penerapan pada logo komunitas gowes Lintang memakai teknik yang sama.

LOGO adalah bentuk representasi dari sebuah perusahaan atau individu dan dicantumkan untuk desain kartu nama, kopsurat, brosur, stiker, amplop surat dan lain-lain. Corel Draw menggunakan dasar vektor dalam mengolah image, dimana unsur dasarnya adalah garis. Keuntungan dari vektor ini adalah gambar akan mempunyai ukuran yang relative kecil, kemudian jika gambar dibesarkan maka gambar akan terlihat solid atau utuh.

Disini akan mempelajari bagaimana membuat Logo sederhana dengan teknik dasar Corel Draw 11

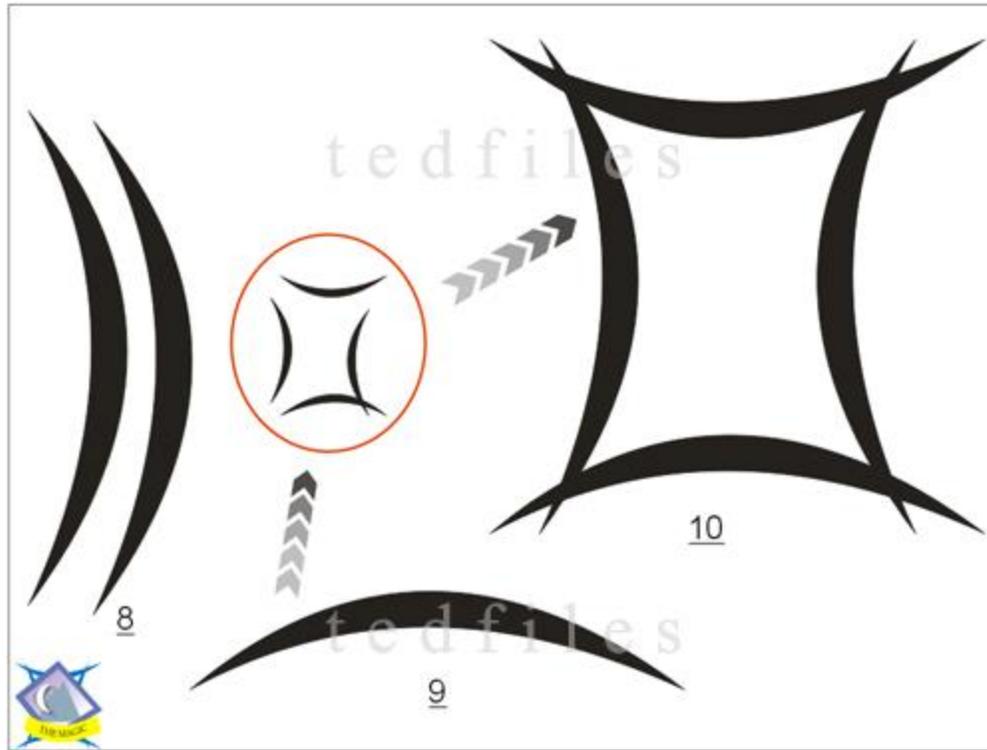


pick tool adalah tool untuk menyeleksi objek dan shape tool untuk mengedit

KEGIATAN 1

1. klik new - lihat property bar - ganti units dengan <centimeters>
2. klik <rectangle tool> (f6) buat kotak lebar 4 cm dan tinggi 13 cm
3. seleksi objek dengan pick tool - klik kanan mouse - pilih <convert to curves> (ctrl-Q)
4. klik shape tool - klik kanan mouse di garis kiri kotak - klik <to curve> - buat kurva kearah kanan
5. delete 2 titik diagonal kanan
6. buat kurva dari garis yang lurus
7. objek diberi warna hitam dengan <palette color>





KEGIATAN 2

8. seleksi objek - klik ctrl-C (copy) - klik ctrl-V (paste) - geser kekanan objek copy

9. seleksi objek copy - ganti <angle rotation> 90derajat - tempatkan dibawah

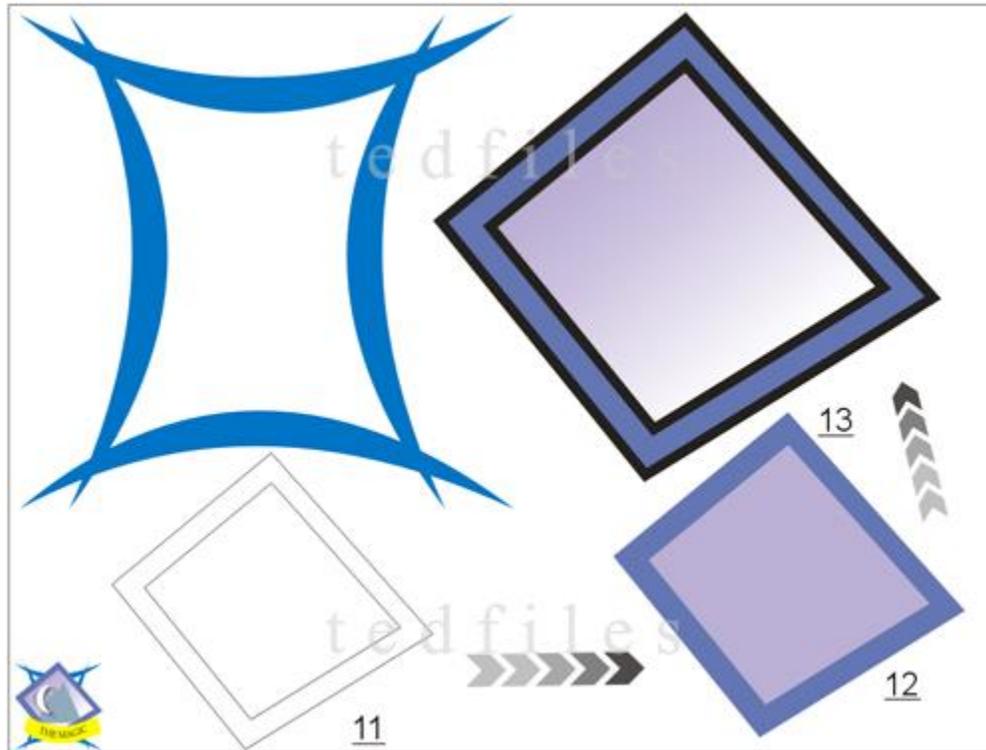


10. copy dan paste 2 objek kurva lagi dan gunakan mirror buttons <angle rotation>



dan

90derajat

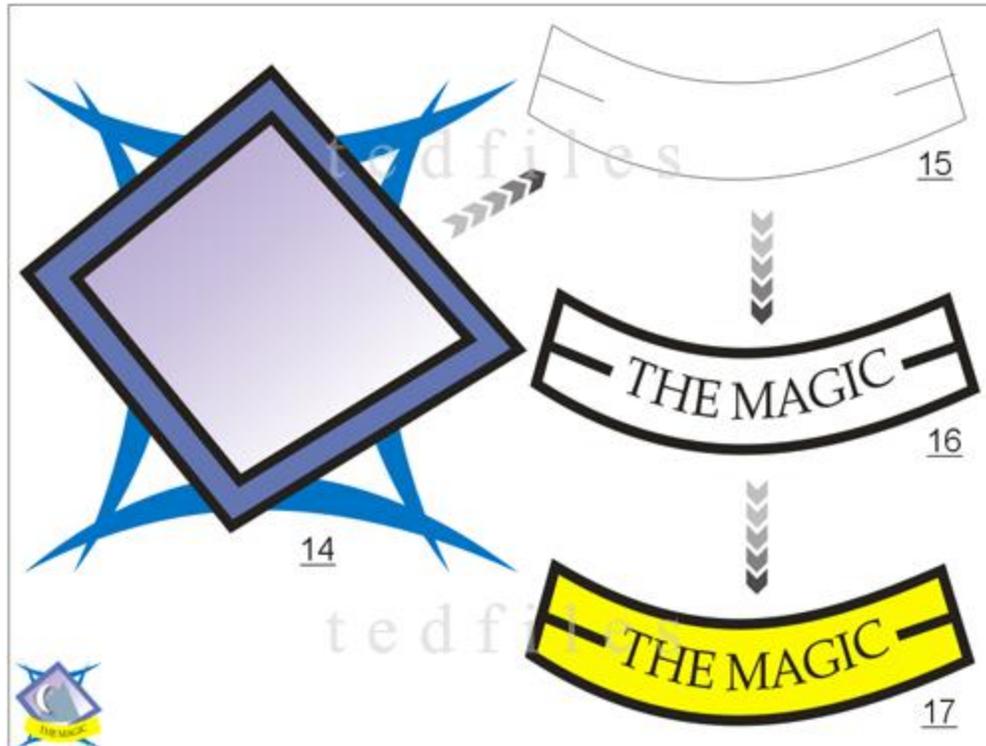


KEGIATAN 3

11. seleksi seluruh objek - klik <weld>  - ganti warna biru - klik <outline tool> 
 - pilih <no outline> 

12. klik <bezier tool>  buat kotak - putar 45derajat - copy (ctrl-C) dan paste (ctrl-V)
 - perkecil copynya – isi warna gunakan interactive fill tool  (G)

13. seleksi 2 objek kotak - klik <outline tool>  pertebal - perbesar objek dengan mendrag titik diagonal - klik <Arrange> pilih group (ctrl-G)



KEGIATAN 4

14. tempatkan kotak diatas bingkai kurva

15. buat kotak merk dengan <bezier tool>  - buat lengkung kurva

16. seleksi kotak merk gunakan <outline tool>  pertebal outline

17. buat teks drag kedalam kotak merk lalu klik kanan mouse pilih <fit text to path> seleksi kotak merk beri warna kuning





KEGIATAN 5

18. tempatkan kotak merk diatas frame

19. klik ellipse(F7)  buat lingkaran diameter 4 cm dan 5 cm - tempatkan saling berpotongan

20. seleksi lingkaran yang besar - kemudian tekan shift - seleksi lingkaran kecil - potong <trim> - delete lingkaran besarnya 

21. beri warna putih - klik outline tool  - pilih <no outline>  - tempatkan bentuk bulan sabit didalam kotak



KEGIATAN 6

22. klik bulan sabit - klik <interactive drop shadow tool>  lalu drag hingga muncul bayangan

23. buat tiga buah segitiga letakkan saling berpotongan

24. seleksi ketiganya - klik <weld>  - beri warna 



KEGIATAN 7

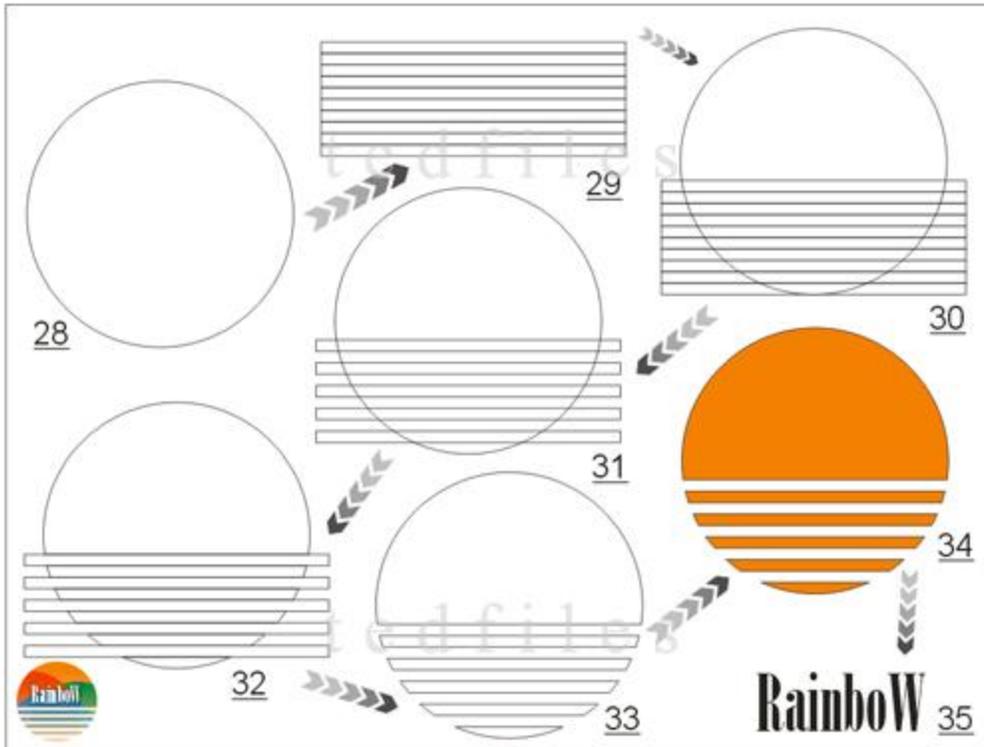
25. klik kanan mouse tahan - drag segitiga kedalam kotak logo - pilihan menu klik <power clip inside> PowerClip Inside

26. segitiga tersimpan didalam kotak logo



KEGIATAN 8

27. teknik lain dengan cara <import> gambar - klik kanan mouse diatas gambar tahan drag gambar kedalam kotak logo - muncul menu – klik <power clip inside> PowerClip Inside



KEGIATAN 9

28. LOGO RAINBOW, buat lingkaran <ellipse tool (F7)>  diameter 7cm

29. buat kotak, klik <graph paper tool (D)  > tinggi 3cm lebar 8cm, <graph paper columns and rows>

isi nilai kolom 1 dan baris 10

30. klik <Arrange> - <align and distribute>  - seleksi kotak - tekan shift tahan – seleksi lingkaran. klik <bottom> untuk vertikal dan <center> untuk horizontal

31. seleksi kotak - klik kanan mouse - klik ungroup (ctrl-U) - delete dari kotak sebagian

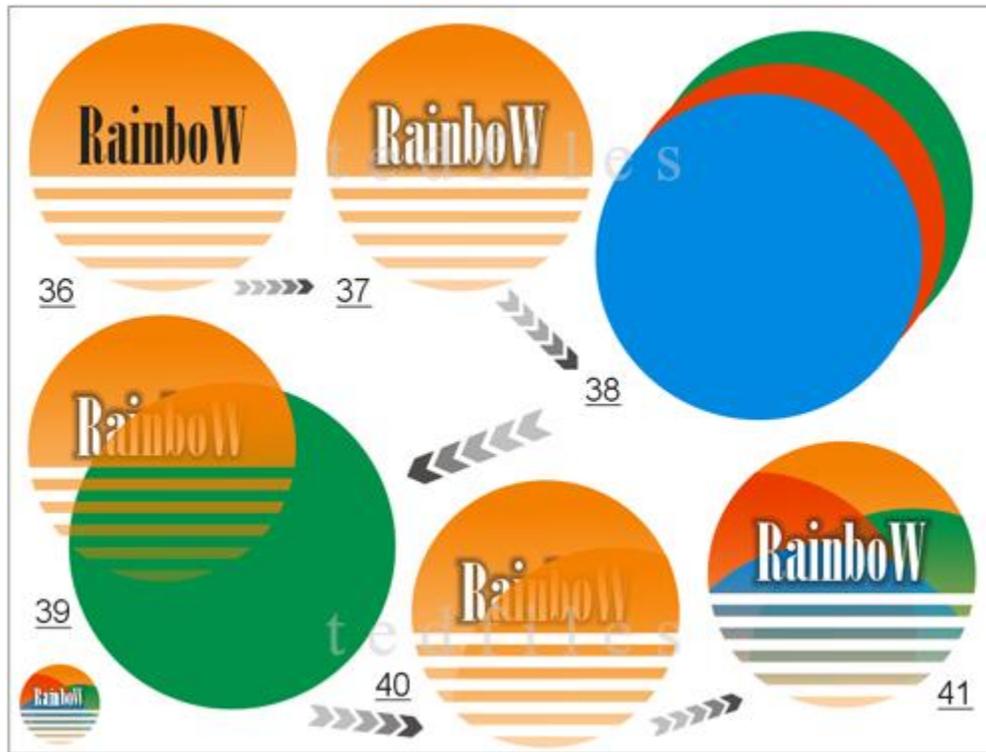
32. seleksi semua kotak - klik kanan mouse - klik group (ctrl-G) - seleksi kotak

33. seleksi kotak – delete

34. seleksi lingkaran - beri warna orange <palette color>



35. buat teks "RainboW" - nilai 64.5 - atau sesuaikan dengan ukuran lingkaran



KEGIATAN 10

36. tempatkan teks didalam lingkaran - klik interactive <transparency tool>  - drag dari tengah kebawah gunakan <outline tool>  - klik no outline 

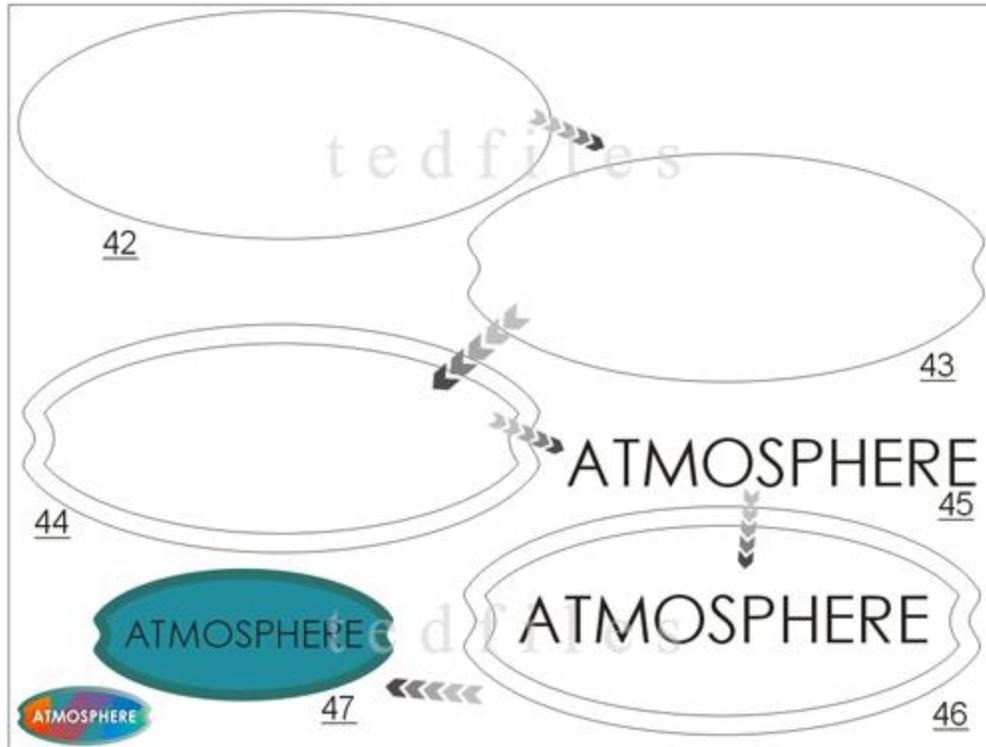
37. klik teks beri warna putih - klik <interactive drop shadow tool> 

38. buat 3 lingkaran ukuran bebas - beri warna - gunakan <outline tool>  - klik no outline 

39. tempatkan lingkaran warna diatas lingkaran logo - klik lingkaran warna - klik shift, tahan - klik lingkaran logo - klik <intersect>  - geser lingkaran hijau

40. terlihat perpotongannya - beri warna hijau - klik teks - klik arrange - klik to front

41. lakukan lagi untuk kedua lingkaran warna merah dan biru - klik teks - klik arrange - klik order - klik to front  To Front Shift+PgUp



KEGIATAN 11

42. LOGO ATMOSPHERE klik ellipse  – buat oval - lebar 14cm tinggi 6 cm

43. klik <interactive mesh tool(M)>  - geser dua kali point kiri kanan ke arah tengah
- klik oval –

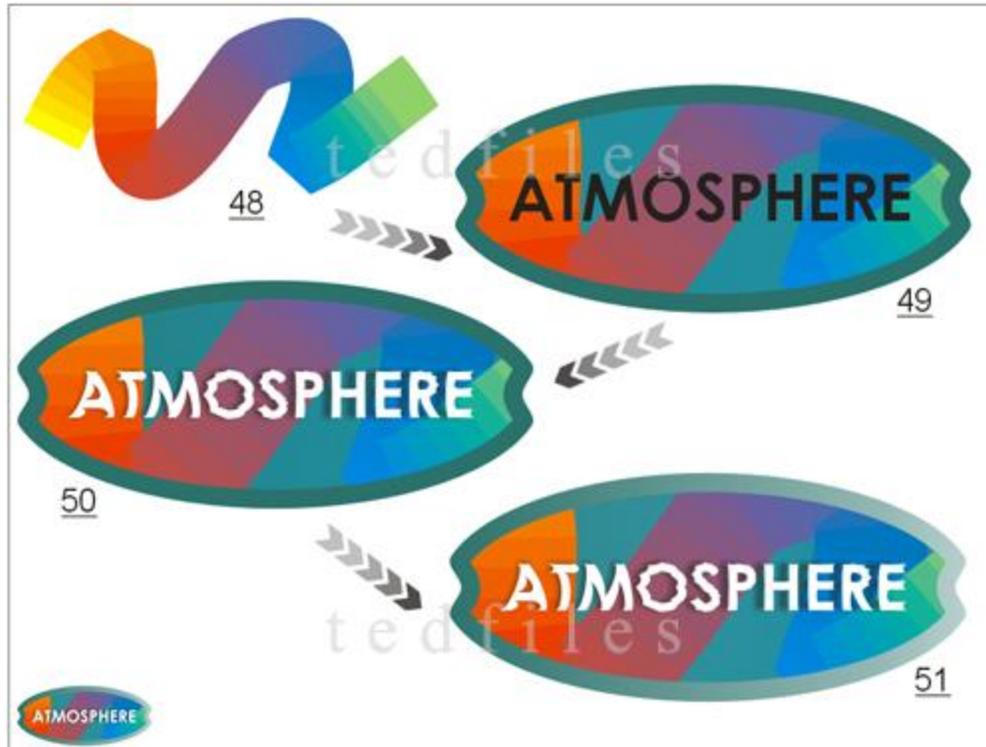
klik <interactive> mesh tool(M)  - klik <clear mesh> 

44. klik oval - klik <interactive contour tool>  - pilih inside - nilai 0.503 - klik
<Arrange> - pilih <break contour group apart>  Break Contour Group Apart

45. klik <text tool(f8)>  - buat text "atmosphere" - font type "century gothic" - font size 8 – pilih "Bold"

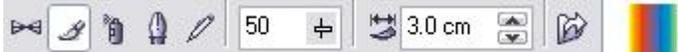
46. klik teks tekan shift klik oval - klik <arrange> pilih <align and distribute> center - klik teks - klik <arrange> - pilih <order> - pilih <to front>  To Front Shift+PgUp

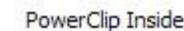
47. isi warna oval kecil dan besar pilih <no outline>  - klik outline tool -



KEGIATAN 12

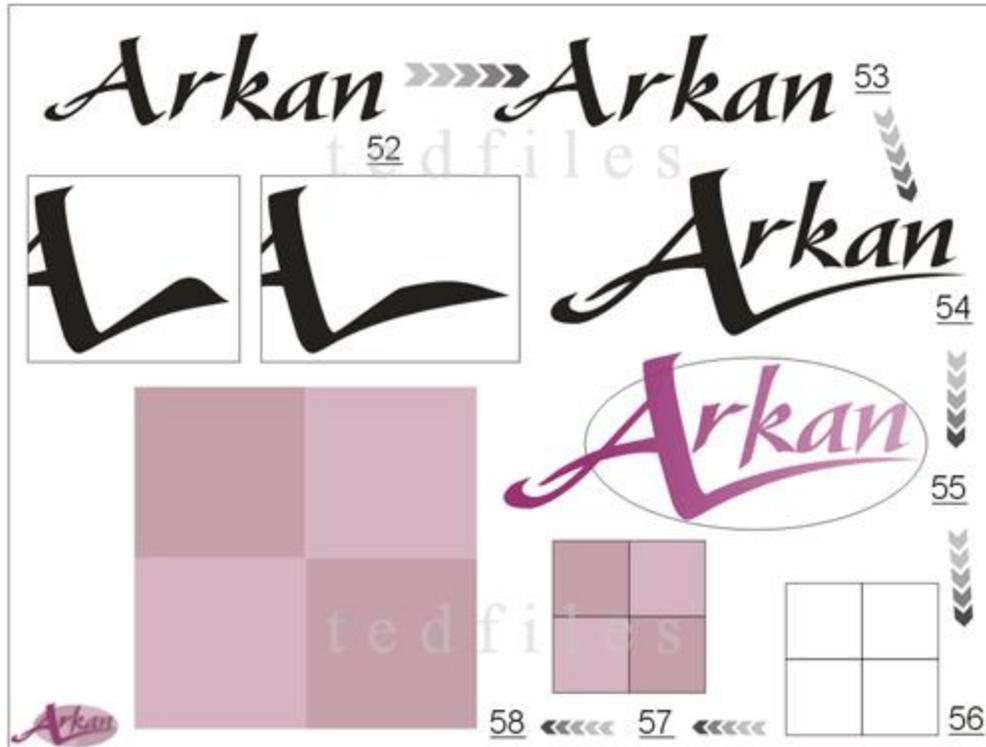
48. klik <artistic media tool(i)>  - pilih <brush>  - pilih <  >
- pilih

<artistic media tool width> nilai 3 

49. buat garis zigzag - klik kanan mouse diatas garis rainbow, tahan - tempatkan diatas oval kecil - klik <power clip inside>  PowerClip Inside

50. klik teks beri warna putih - klik <interactive distortion tool>  - geser sedikit untuk efek kasar – klik <interactive drop shadow tool> 

51. klik oval besar - klik <interactive transparency tool>  - geser sedikit untuk efek transparan



KEGIATAN 13

52. klik <text tool (f8)>  - buat text "Arkan" - font type "gaze" - font size 92.1
53. klik <arrange> - pilih <break artistic apart (ctrl-K)>  Break Artistic Text: Gaze (Bold) (US) Apart
54. klik huruf "A" - klik <arrange> - pilih <convert to curves>  Convert To Curves
 - klik <shape tool(f10)> - lakukan modifikasi dibagian ujung yang lancip atau bagian lainnya.
55. klik teks - beri warna - klik <interactive transparency tool> 
56. klik <graph paper tool(D)>  - isi nilai 2 untuk graph <paper tool columns and width> - object(s) size isi nilai 9 - klik ungroup <ctrl(U)>
57. beri warna untuk masing-masing kotak
58. seleksi semua kotak - klik <outline tool>  - pilih <no outline>  - klik group <ctrl(G)>



KEGIATAN 14

59. drag kotak ke tengah kurva - klik kanan mouse - <pilih power | PowerClip Inside

60. klik <interactive drop shadow tool> 

61. modifikasi teks dengan warna berbeda 

62. buat kotak <rectangle tool(f6)>  - tinggi 6cm lebar 11cm - klik <interactive mesh tool(M)>  - <grid size>nilai 3 - empat titik dalam - beri warna berbeda 

63. klik <bezier tool> - gambar bentuk gunung - tarik bagian bawah bentuk kurva - klik fill tool - pilih

<fountain fill dialog(f11)>  - pilih <custom> - isi warna berbeda - arahkan horizontal - beri warna hitam untuk teks "arkan"

64. buat oval besar miringkan - klik teks - klik <interactive drop shadow tool> - geser sedikit - clear drop

shadow - klik teks tekan shift tahan, klik oval besar - klik <trim>  - beri warna hitam.



Sepeda merupakan kendaraan transportasi yang umum digunakan oleh individu. Ketika masa kuliah di kampus mengingatkan transportasi ini sangat murah dan banyak dipakai mahasiswa kala itu. Hobi dan kegemaran yang sama berlanjut dengan beberapa pertemuan setelah reuni dengan tanpa sengaja menjadi ajang berkumpulnya alumni ITB angkatan 86 penggemar sepeda.



Beberapa proses pencarian tema logo pada awalnya didasarkan pada kebutuhan identitas simbol yang harus ada dalam suatu komunitas. Kelompok kecil alumni ITB angkatan 86 yang terbiasa dengan kegiatan sepeda rutin berkegiatan sepeda setiap minggu. Dan setelah dirasakan bahwa tidak cukup hanya angkatan saja maka mulai tersirat ide untuk menyatukan seluruh alumni ITB tanpa mengenal angkatan agar terjalin komunikasi yang lebih luas diantara sesama alumni yang memiliki hobi sama yaitu bersepeda.



Bentuk atau Marking. Bentuk yang dapat dilakukan adalah melakukan penggambaran marking ini dengan teori analog. Bentuk marking dari logo ini biasanya simbol dari kegiatan yang terkait dengan visual yang nantinya akan dibuatkan desain logonya. Menarik Mata dan Eye Catching.



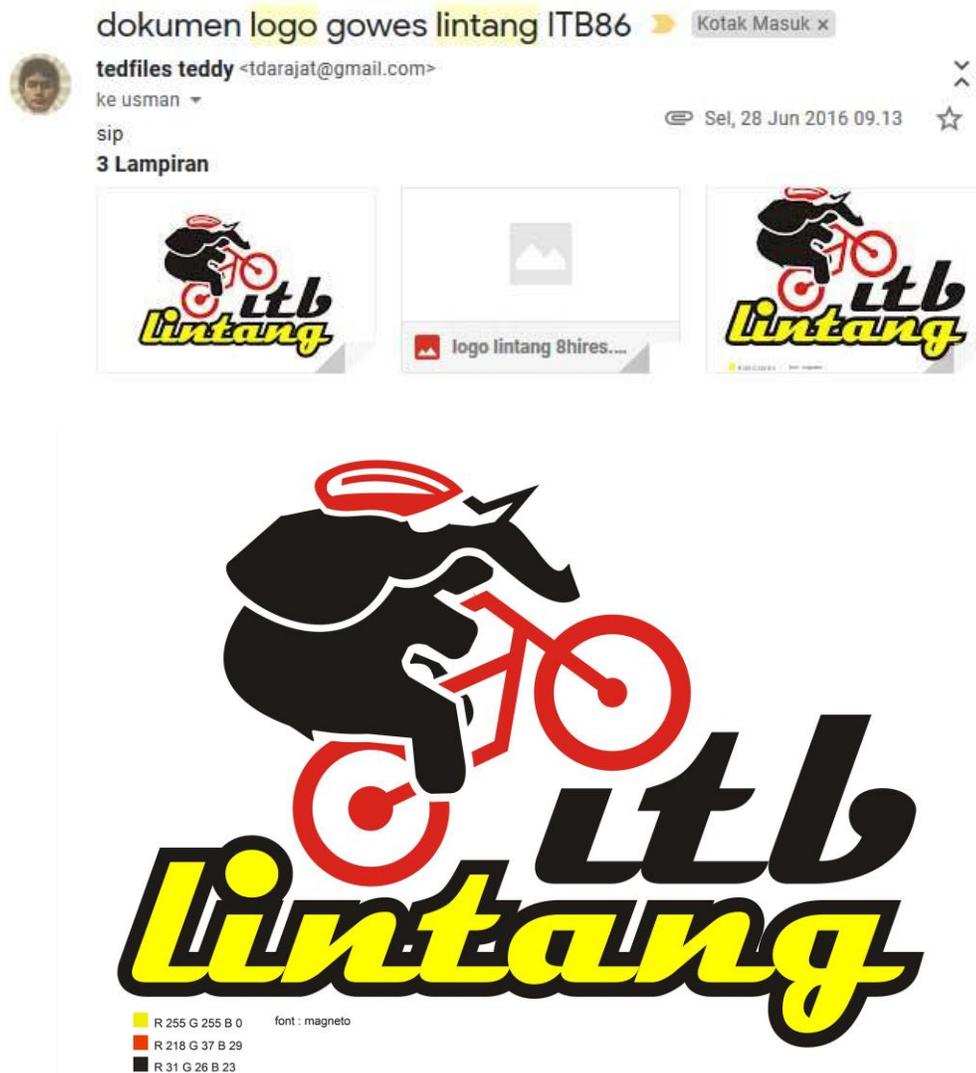
Desain logo Lintang didasarkan pada bentuk kegemaran yang sama dengan bentuk ganesha yang dilambangkan seekor gajah sedang menaiki sepeda. Keterangan kebiasaan gajah yang memiliki kegemaran menaiki medan terjal disesuaikan dengan jenis atau tipe sepeda mtb yang menjadi awal tipe yang disukai. Tetapi lambat laun dengan semakin banyaknya anggota dan kebiasaan dari anggota maka tipe atau jenis sepeda beragam.



Perkembangan desain logo akan sangat dipengaruhi oleh trend dan perkembangan jaman. Seperti trend dalam dunia seni, teknologi atau bisnis maka trend dalam logo Lintang mewakili sisi dinamis dari bentuk atau lambang yang dimunculkan.

Proses yang panjang dengan memunculkan beberapa simbol dan karakter agar memperkuat nilai estetik tetapi sarat makna. Bagaimana seekor gajah yang memiliki tubuh besar dan berat bisa lincah menaiki tunggangan sepedanya menaiki medan terjal. Bermakna anggota lintang sanggup memecahkan masalah medan yang ditempuh. Demikian proses singkat sejarah terciptanya logo Lintang yang akhirnya disepakati digunakan dalam setiap kegiatan event lintang.

*beberapa tahapan proses pembuatan desain logo komunitas gowes Lintang ITB



gambar : Final Desain Logo Komunitas Gowes Lintang ITB

- 1.) Ganesha yang dilambangkan gajah merupakan sosok yang tegas berwibawa tetapi lucu dan senang bermain. sosoknya dilambangkan dengan warna hitam
- 2.) Bersepeda adalah kegemarannya dengan tak lupa menjaga diri mengenakan pelindung kepala, kesenangannya bermain digambarkan dengan memanjat teks itb sebagai almamater kampus. sepeda dan pelindung kepala adalah hal dasar kegemaran dan menjaga diri
- 3.) Teks lintang lintas angkatan berwarna kuning bermakna kerukunan dan kebersamaan alumni itb yang memiliki kegemaran yang sama.

DAFTAR PUSTAKA

Jessica Diana Kartika dan Rudyant Siswanto Wijaya, *LOGO visual asset development*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2015

Moser Mike, *United We Brand*. Jakarta: Penerbit Erlangga, 2003

Tim Litbang Wahana Komputer, *Desain Logo dengan Adobe Illustrator dan Photodshop CS6*. Yogyakarta: Penerbit CV Andi Offset, 2014

Gregorius Agung, *CorelDraw untuk logo, Distro dan Maskot*, Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2016

Susan Vihma dan Seppo Vakeva, *Semiotika Visual dan Semantika Produk*, Yogyakarta: Penerbit Jalasutra, 20019

John Murphy, Michael Rowe, *How to Design Trademarks and Logos*, London, Adams Media, 1991

R. Artini Pudjiastuti, Sri Suptandar, Pamudji, *Teori Dasar Desain Komunikasi Visual*, Jakarta, Djambatan, 1999

Dudy Wiyancoko, *Desain Sepeda Indonesia*, Jakarta, Kepustakaan Populer Gramedia, 2010

LAMPIRAN KEGIATAN



ISBN : 978-623-7455-02-8

Diterbitkan oleh:
Universitas Pembangunan Jaya
Jalan Cendrawasih Raya, Blok B7/P, Sawah Baru,
Bintaro, Tangerang Selatan

