



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

DAFTAR PUSTAKA

- Landa, R. (2011). *Graphic Design Solutions, Fourth Edition*. Boston, USA: Wadsworth Cengage Learning.
- Noren, R. (2005). *Softball Fundamental*. New Zealand: Human Kinetics.
- Raco, J. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: PT Grasindo.
- Rahmani, M. (2014). *Buku Super Lengkap Olahraga*. Jakarta Timur: Dunia Cerdas.
- Sherin, A. (2012). *Color Fundamental*. Beverly, USA: Rockport Publishers.
- Wheeler, A. (2012). *Designing Brand Identity: an essential guide for the entire branding team 4rd Edition*. Hoboken, New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.

UMMN

LAMPIRAN A: Kartu Konsultasi Bimbingan

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN TUGAS AKHIR/SKRIPSI
PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA



NAMA : Ananda Rafika Dilla Ahmad
 NIM : 13120210100
 DOSEN PEMBIMBING : Erwin Alfian
 SEMESTER : 8
 TAHUN AKADEMIK : 2016 / 2017

NO	TANGGAL	KETERANGAN	TANDA TANGAN	
			MAHASISWA	PEMBIMBING TA/SKRIPSI
1	16/02/17	tata cara pengajuan proposal untuk kebutuhan sidang judul	<i>Rafika</i>	<i>Erwin</i>
2	3/3/17	identifikasi, memunculkan masalah di bab 1.1	<i>Rafika</i>	<i>Erwin</i>
3	6/3/17	Brainstorming urgensi	<i>Rafika</i>	<i>Erwin</i>
4	16/3/17	asistensi bab 2 dan 3	<i>Rafika</i>	<i>Erwin</i>
5	22/3/17	Brainstorm Bab 1 & bab 2	<i>Rafika</i>	<i>Erwin</i>
6	23/3/17	revisi bab 2 dan Urangkan Bab 3	<i>Rafika</i>	<i>Erwin</i>
7	24/3/17	Perbaikan bab 1, 2 dan 3	<i>Rafika</i>	<i>Erwin</i>
8	7/4/17	Perbaikan Bab 1 dan Bab 2	<i>Rafika</i>	<i>Erwin</i>

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN TUGAS AKHIR/SKRIPSI
 PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
 UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA



NAMA : Ananda Rafika Dilla Ahmad
 NIM : 13120210100
 DOSEN PEMBIMBING : Erwin Alfian,
 SEMESTER : 8
 TAHUN AKADEMIK : 2016/2017

NO	TANGGAL	KETERANGAN	TANDA TANGAN	
			MAHASISWA	PEMBIMBING TA/SKRIPSI
1	13/4/17	asistensi bab 2 dan menganalisa data	<i>Rafika</i>	<i>Erwin</i>
2	18/4/17	asistensi mind mapping	<i>Rafika</i>	<i>Erwin</i>
3	20/4/17	Perbaiki mind mapping untuk cari keyword	<i>Rafika</i>	<i>Erwin</i>
4	5/5/17	mencari padanan kata dari keywords menjadi big idea	<i>Rafika</i>	<i>Erwin</i>
5	8/5/17	asistensi mood board	<i>Rafika</i>	<i>Erwin</i>
6	12/5/17	brainstorming	<i>Rafika</i>	<i>Erwin</i>
7	15/5/17	asistensi sketsa	<i>Rafika</i>	<i>Erwin</i>
8	18/5/17	asistensi sketsa 2	<i>Rafika</i>	<i>Erwin</i>

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN TUGAS AKHIR/SKRIPSI
 PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
 UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA



NAMA : Ananda Rafika Dilla Ahmad
 NIM : 13120210100
 DOSEN PEMBIMBING : Erwin Alfian
 SEMESTER : 8
 TAHUN AKADEMIK : 2016 / 2017

NO	TANGGAL	KETERANGAN	TANDA TANGAN	
			MAHASISWA	PEMBIMBING TA/SKRIPSI
1	22/5/17	asistensi logo	<i>Rafika</i>	<i>Erwin</i>
2	23/5/17	asistensi logo dan GSM	<i>Rafika</i>	<i>Erwin</i>
3	24/5/17	Asistensi Jersey dan Final logo	<i>Rafika</i>	<i>Erwin</i>
4	26/5/17	Asistensi layout dan poster	<i>Rafika</i>	<i>Erwin</i>
5	2/6/17	asistensi booth	<i>Rafika</i>	<i>Erwin</i>
6				
7				
8				

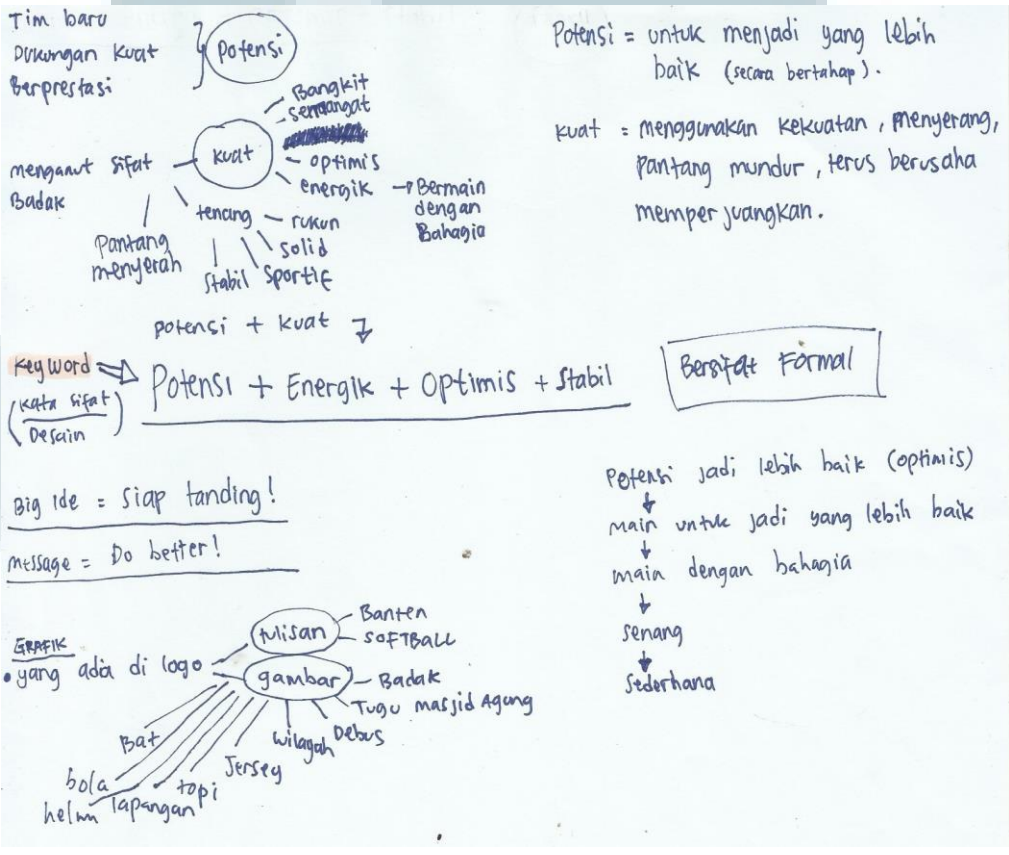
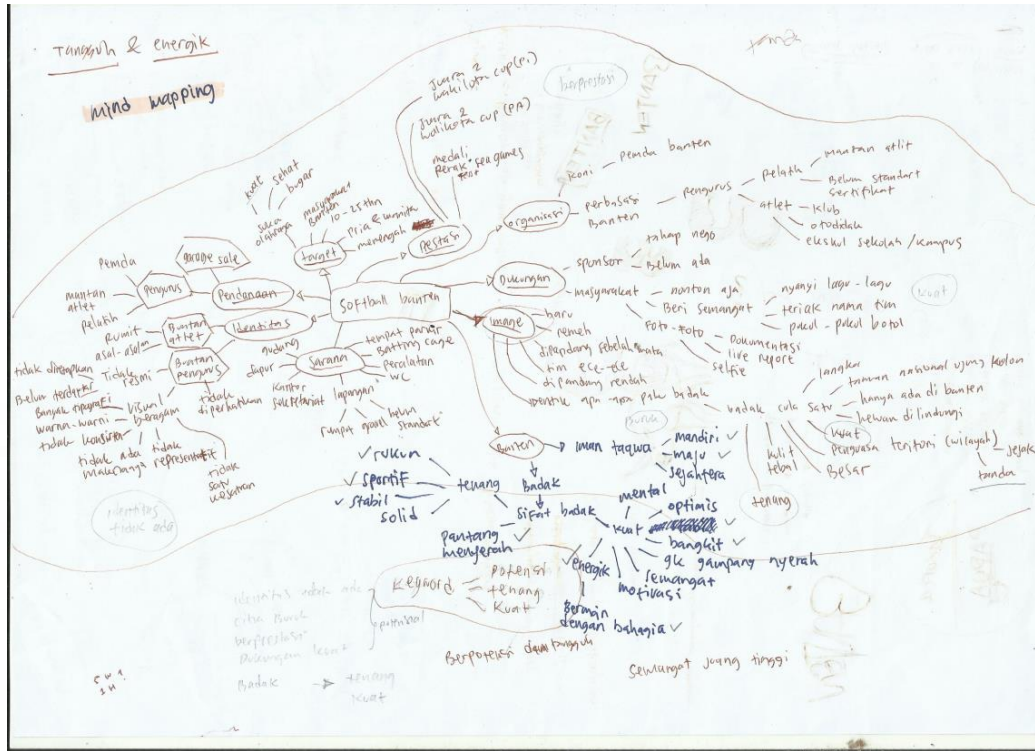
KARTU KONSULTASI BIMBINGAN TUGAS AKHIR/SKRIPSI
 PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
 UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA



NAMA : Ananda Rafika Dilla Ahmad
 NIM : 13120210100
 DOSEN PEMBIMBING : Erwin Alfian
 SEMESTER : 9
 TAHUN AKADEMIK : 2016/2017

NO	TANGGAL	KETERANGAN	TANDA TANGAN	
			MAHASISWA	PEMBIMBING TA/SKRIPSI
1	24/5/17	Konsultasi Bentuk logo		
2	26/5/17	Konsultasi Isi brand book		
3	26/5/17	Konsultasi Gsm dan poster		
4				
5				
6				
7				
8				

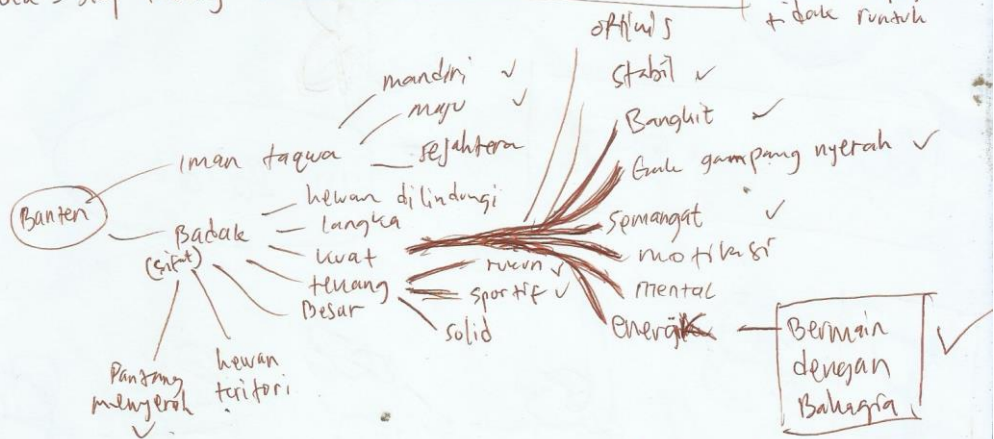
LAMPIRAN B: Mind Mapping dan Brainstorming



Keyword = potens
kuat
tenang
Big Idea = Siap tanding

badak banten > pantang menyerah

• kalau tokoh lain lebih kepada wimpertukukan sesuatu supaya + tidak runtuh



• Pilih kuat → pake power → menyerah, Pantang mundur terus berusaha menempun gikan

potensi + energi = siap tanding

~~Pantang menyerah~~
~~mandiri~~
~~kuat~~

message = DO better

key = percaya optimis
kelebihan sifat desain
potensi + energi + optimis + stabil

Formal

