

**BENDEL PERANCANGAN AKHIR**



**PERANCANGAN FOTO  
DIGITAL IMAGING BERTEMAKAN  
WONDERLAND BANGKA**

**Design** by ARMANDA RIZKI 01171008

**DESAIN KOMUNIKASI VISUAL D3  
SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA**

**TUGAS AKHIR**  
**“PERANCANGAN FOTO DIGITAL IMAGING BERTEMAKAN**  
**WONDERLAND BANGKA”**



**Disusun Oleh:**

ARMANDA RIZKI  
01171008

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL SEKOLAH TINGGI SENI**  
**RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA**  
**YOGYAKARTA**  
**2022**

**LEMBAR PERSETUJUAN**  
"PERANCANGAN FOTO DIGITAL IMAGING BERTEMAKAN  
WONDERLAND BANGKA"

**Disusun Oleh**

ARMANDA RIZKI  
01171008

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
DIPLOMA III/STRATA 1  
SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA**

Menyetujui Dosen Pembimbing  
Tanggal: 26-01-2022

  
**R. Hadapiningrani K., S.Sn., M.ds.**  
NIP/NIK 16083120

**LEMBAR PENGESAHAN DOSEN PEMBIMBING**  
"PERANCANGAN FOTO DIGITAL IMAGING BERTEMAKAN WONDERLAND BANGKA"

Tugas Akhir/Skripsi ini telah diuji dan dipertahankan  
di hadapan tim penguji Program Studi Desain Komunikasi  
Visual Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia

Pada tanggal 18 Januari 2022 di STSRD VISI Yogyakarta

**Dewan Penguji**

Pembimbing

  
**R. Hadapiningrani K., S.Sn., M.ds.**  
NIP/NIK 16083120

Ketua Penguji

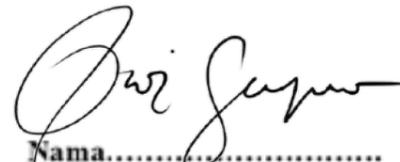
  
**Nofria Doni Fitri, S.Pd., M.Sn**  
NIP/NIK 04093094

Mengetahui,

Ketua STSRD VISI

  
**Sudjadi Tjipto R., S.Sn., M.Ds.**  
NIP/NIK 197502132009011001

Ketua Jurusan

  
Nama.....  
NIP/NIK.....

**PRESENT**

# KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum wr'wb

Puji dan syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan nikmat, rahmat, serta hidayah-Nya sehingga penulis diberikan kesempatan untuk dapat menyelesaikan karya Tugas Akhir dengan lancar.

Dalam penyusunan tugas akhir ini, tentu penulis juga mengucapkan terimakasih kepada bapak Hadapingrani selaku pembimbing Tugas Akhir karena telah membantu dan mengarahkan sehingga penggarapan Tugas Akhir ini berjalan dengan lancar.

Penulis menyadari bahwa karya penulis belum terlalu maksimal dan masih banyak kekurangan. Dalam penggarapan tugas akhir ada banyak hambatan yang dialami penulis terutama dalam hal pengambilan foto, seperti ketidaklengkapan alat, cuaca yang kurang mendukung, terhalang oleh kesibukan lain, serta tentunya sedang di masa pandemi yang dimana aktivitas menjadi terganggu. Akan tetapi berkat dukungan serta bimbingan dari dosen dan orang tua, serta ridho dari Allah SWT, Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan sebaik mungkin.

Penulis berharap semoga karya penulis bisa diterima oleh masyarakat walaupun masih banyak kekurangan dan dapat menjadi inspirasi dalam menciptakan karya-karya baru.

Wassalamu'alaikum wr'wb

Pangkalpinang, 1 Januari 2022



Penulis, Armanda Rizki

# DAFTAR ISI

**KATA PENGANTAR** i

**DAFTAR ISI** ii

**BAB I**  
**PENDAHULUAN** 1

- Minat Utama Penulis
- Skill Unggulan
- Portofolio Terbaik
- Kesimpulan

**BAB II**  
**PENGANTAR OBJEK PERANCANGAN** 11

- Latar Belakang
- Data Objek
- Analisis S.W.O.T

**BAB III**  
**KONSEP DESAIN** 17

- Konsep Verbal
- Konsep Visual

**BAB IV**  
**PROSES DESAIN**

- Referensi Desain
- Rough Desain
- Final Desain
- Pengaplikasian

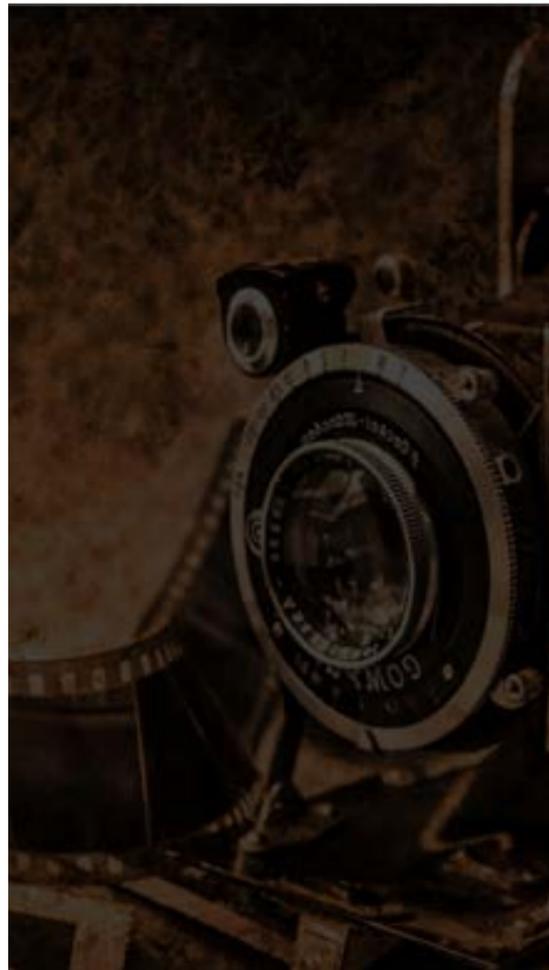
**DAFTAR ISI** 38

# BAB I

## PENDAHULUAN

MINAT UTAMA PENULIS  
SKILL UNGGULAN  
PORTOFOLIO TERBAIK  
KESIMPULAN





# MINAT UTAMA PENULIS

Penulis sangat menyukai hal-hal berbau fiksi. Sudah sejak lama penulis menjadi penggemar film-film fiksi. Penulis sangat menyukai film Star Wars, The Avengers, Instellar, Jurassic Park dan film fiksi lainnya. Dari situlah penulis mendapat inspirasi untuk menciptakan suatu karya. Bermain dalam imajinasi merupakan hobi sehari-hari penulis. Kali ini penulis akan mengungkapkan isi imajinasinya dengan sebuah karya yang akan dijadikan bahan untuk perancangan tugas akhir.

Penulis sebenarnya punya banyak minat dalam bidang seni digital, mulai dari fotografi, videografi, photo editing, video editing, desain poster, desain grafis, dan lain sebagainya. Dari semua minat dan keahlian yang dimiliki penulis yang paling ditonjolkan adalah fotografi, photo editing dan desain poster.

Pada perancangan tugas akhir ini, penulis akan fokus pada bidang fotografi serta manipulasi foto atau biasa disebut digital imaging. Digital Imaging atau Pencitraan Digital adalah penciptaan gambar digital,

biasanya dari adegan fisik. Istilah ini sering dianggap menyiratkan atau meliputi pengolahan, kompresi, penyimpanan, percetakan, dan menampilkan gambar tersebut (sumber Wikipedia).

Alasan penulis menyukai teknik manipulasi foto atau digital imaging yakni ingin mengungkapkan isi imajinasi agar seolah-olah hal yang tidak biasa tersebut benar-benar terlihat nyata, namun pada dasarnya agak abstrak dan mungkin juga klasik dan diharapkan bisa membuat penasaran bagi

yang melihat atau menontonnya, inilah intinya yang penulis harapkan. Untuk mendukung upaya pengolahan dan analisis data disain visual fotografi baik yang diperoleh dari hasil pengumpulan data di lapangan maupun dari upload di media, Penulis memerlukan perangkat Komputer dengan aplikasi Adobe Photoshop, Adobe Light Room, Corel Drow dan lain sebagainya. Dunia editing foto sebenarnya sudah penulis kenal sejak duduk di bangku Sekolah Dasar, tepatnya saat duduk di

bangku kelas 3 Sekolah Dasar, penulis sudah mempelajari Adobe Photoshop.

Ilmu manipulasi foto semakin diperdalam saat mengenyam pendidikan di bangku kuliah. Jika saat Sekolah Dasar hanya belajar dasarnya saja, maka di bangku perkuliahan penulis mempelajari teknik manipulasi foto dengan lebih rinci. Hal tersebut tentu saja semakin mendorong penulis untuk menciptakan karya dengan teknik manipulasi foto atau digital im-

aging dengan lebih profesional. Hasil karya manipulasi foto tersebut juga akan penulis tampilkan atau visualkan dalam bab lainnya. Diharapkan karya-karya penulis dapat memotivasi diri untuk menciptakan karya yang lebih baik lagi dan menginspirasi masyarakat khususnya pengguna media social agar semakin mengasah imajinasinya dan mempelajari teknik manipulasi foto dalam menciptakan sebuah karya.



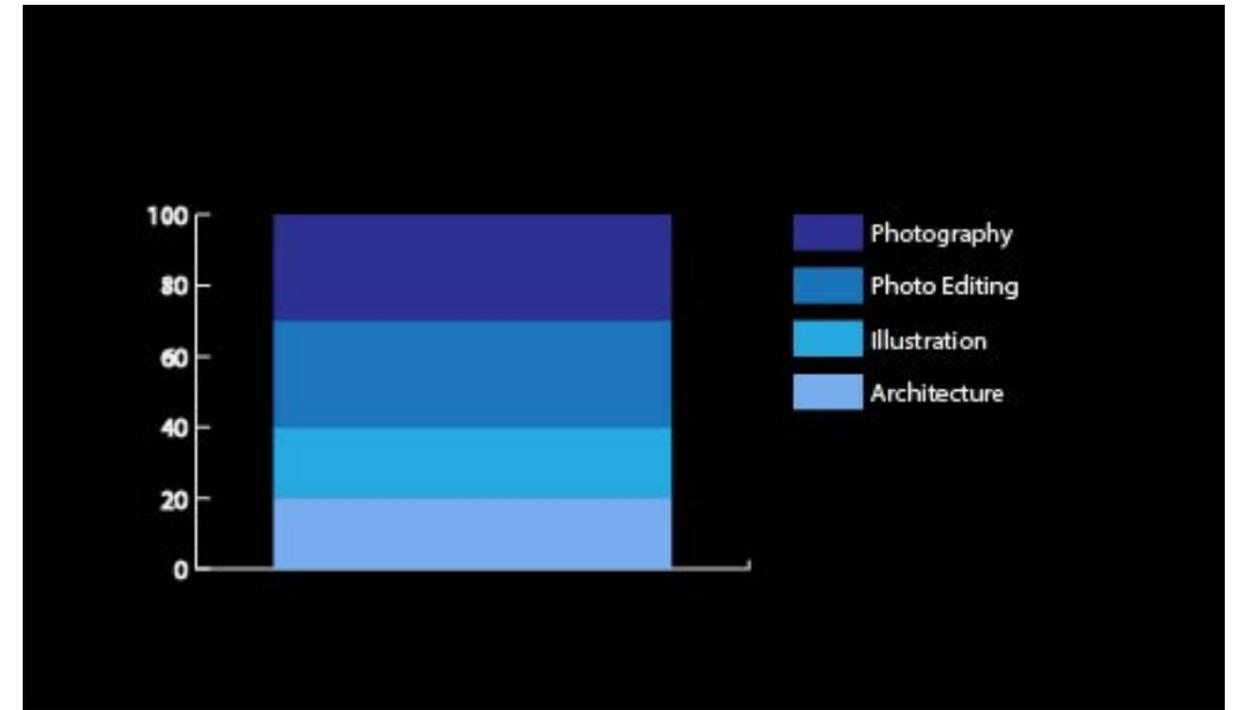
# SKILL UNGGULAN

Penulis sebenarnya mempunyai banyak keahlian dalam bidang seni digital. Skill unggulan penulis antara lain fotografi, editing foto, editing video, & desain poster terutama poster film. Penulis menguasai beberapa software desain digital.

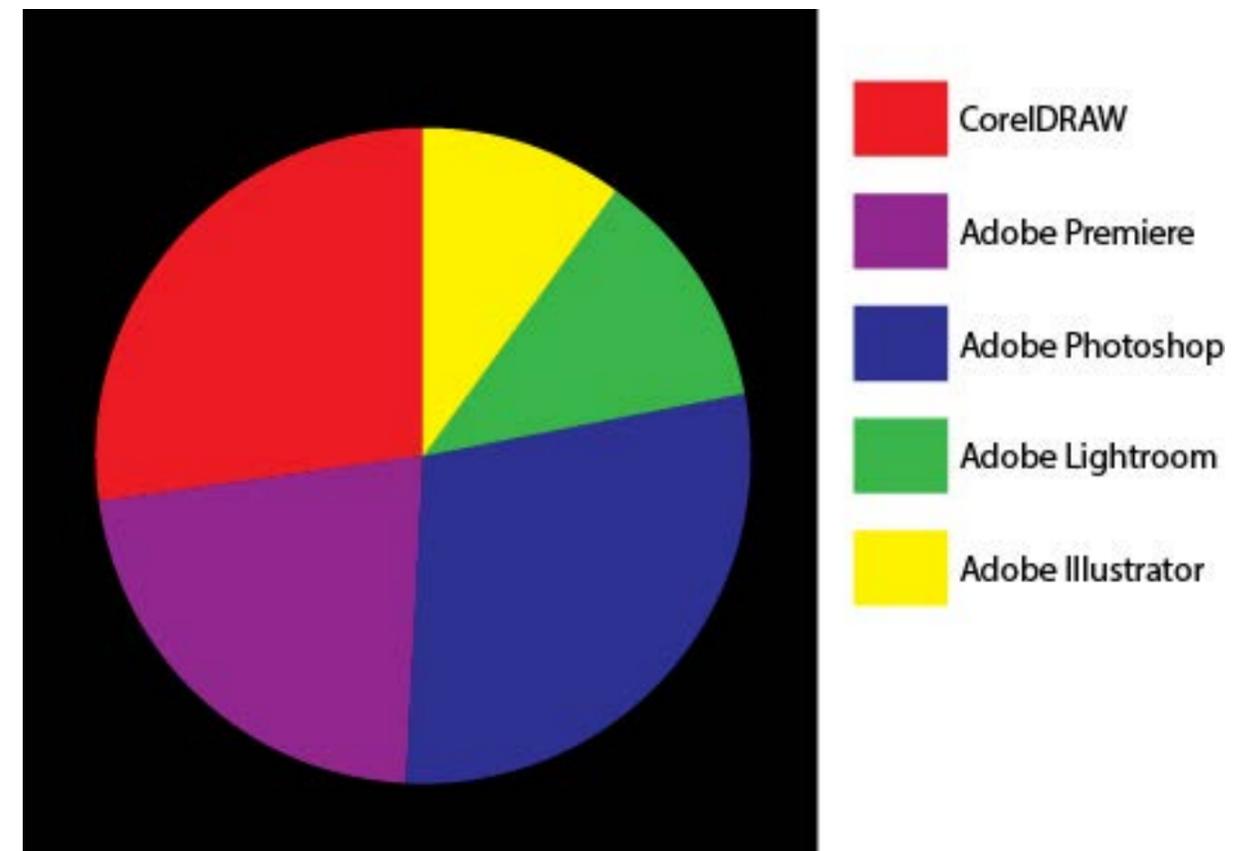
Dikarenakan minat utama penulis tidak jauh-jauh dari digital imaging, maka penulis akan fokus pada bidang tersebut. Untuk lebih apik dan halus biasanya penulis menggunakan teknik manipulasi foto, sehingga membuat foto menjadi lebih estetika dan demikian juga untuk membuat desain poster film dan foto fiksi.

Dalam menciptakan desain digital imaging, penulis biasanya menggunakan aplikasi Adobe Photoshop. Selain itu juga melibatkan software lainnya seperti Adobe Lightroom, Adobe Illu-

trator, dan lain sebagainya. Dengan perpaduan penggunaan aplikasi itu diharapkan masing masing produk atau hasil yang dicapai lebih baik dan menarik untuk dilihat.



Grafik skill penulis



Grafik penguasaan software penulis

# PORTOFOLIO TERBAIK

Berikut ini merupakan contoh portofolio terbaik penulis dari beberapa bidang

## Portofolio Fotografi Murni



Portofolio Fotografi Manipulasi (Digital Imaging)



# KESIMPULAN

Berdasarkan penjelasan diatas minat dan skill utama Penulis adalah manipulasi foto. Dalam upaya ini penulis/perancang akan menerapkan teknik manipulasi untuk karya fotografi dengan teknik digital imaging yang berthemakan Alam pulau Bangka. Terkait dengan thema ini penulis/perancang tertarik memilih judul “ PERANCANGAN FOTO DIGITAL IMAGING BERTEMAKAN WONDERLAND BANGKA ”.

Pembuatan karya fotografi dengan teknik manipulasi bertujuan untuk meningkatkan imajinasi penulis ataupun pemirsa yang melihat karya-karya dari penulis. Tujuan penulis/Perancang dengan mengangkat tema alam pulau Bangka ini, diharapkan agar karya-karya tersebut juga digunakan untuk mengenalkan wisata dan spot-spot foto menarik di pulau Bangka agar bisa dilirik produser perfilman untuk dijadikan lokasi syuting film fiksi. Foto yang berkesan realis dibuat menjadi surealis.

Akhirnya Penulis/Perancang juga berharap agar karya-karya tersebut dapat menjadi inspirasi bagi pihak lain dalam hal menciptakan karya-karya menarik dengan teknik manipulasi foto atau Foto Digital Imaging.

# BAB II

## PENGANTAR OBJEK PREANCANGAN

LATAR BELAKANG MASALAH  
DATA OBJEK  
ANALISIS S.W.O.T



# LATAR BELAKANG MASALAH

Salah satu hal yang melatar belakangi penulis/perancang menciptakan karya fotografi dengan digital imaging adalah meningkatkan imajinasi.

Karya dengan tema yang menarik bahkan mungkin di luar nalar dikatakan dapat melatih imajinasi. Tidak hanya berdampak pada diri penulis sendiri, tetapi juga dapat meningkatkan imajinasi orang lain yang melihat karya tersebut. Semakin menarik foto tersebut dibuat, maka akan semakin memanjakan mata dan menambah wawasan. Melatih imajinasi juga dapat membangkitkan mood. Di masa pandemi seperti sekarang mungkin banyak aktivitas yang terganggu sehingga membuat mood



menjadi buruk. Dengan berimajinasi dapat membangkitkan kembali mood yang buruk tersebut.

Selain itu, penulis/perancang juga ingin mengenalkan tempat wisata dan spot foto menarik di Pulau Bangka. Alasan penulis mengam-

bil footage dari beberapa tempat wisata di pulau Bangka sebenarnya bukan hanya sekedar mengenalkan tempat wisata di pulau Bangka, tetapi lebih dari itu. Penulis/perancang sangat berharap suatu saat tempat wisata di pulau Bangka dilirik oleh produser film lokal

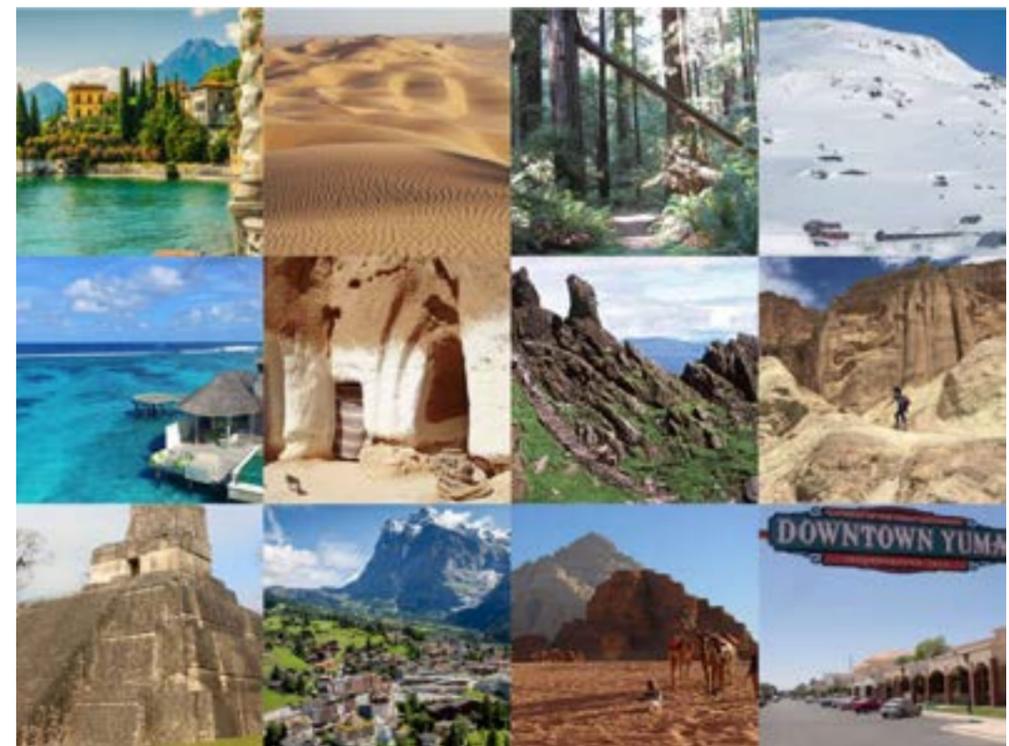
bahkan produser film luar negeri untuk dijadikan lokasi syuting film fiksi. Seperti pada film Star Wars yang dimana pada ceritanya kita disuguhkan dengan beberapa tempat yang sangat menarik di beberapa planet sehingga seolah-olah dunia fantasi benar-benar ada. Sebenarnya tempat-tempat tersebut diambil di beberapa lokasi di bumi. Dengan seni digital, tempat-tempat tersebut dio-

lah menjadi seperti dunia fantasi.

Dengan ini penulis akan menyulap tempat-tempat wisata di pulau Bangka menjadi seperti dunia fantasi dengan teknik digital imaging agar terlihat menarik sehingga suatu saat tempat-tempat wisata di Bangka dilirik produser film karena dianggap cocok untuk dijadikan lokasi syuting film fiksi.

## Kesimpulan

Karya dengan imajinasi tinggi memiliki manfaat dalam bidang psikologi dan komunikasi, jadi penulis/perancang ingin membuat foto manipulasi untuk melatih imajinasi dan meningkatkan mood pemirsa serta mengenalkan wisata alam di Pulau Bangka.



Beberapa tempat di bumi yang dijadikan lokasi syuting film Star Wars

# DATA OBJEK

Penulis akan merancang beberapa foto dengan teknik manipulasi. Foto-foto tersebut dijadikan seperti dunia fantasi. Kemudian foto-foto tersebut akan diaplikasikan ke beberapa desain seperti poster, mockup t-shirt, hoodie, dan lain sebagainya.

## PROFIL SINGKAT TARGET AUDIENS

### GEOGRAFIS

Seluruh dunia khususnya Indonesia

### DEMOGRAFIS

Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan

Usia : Semua usia diutamakan usia produktif (usia aktif menghasilkan karya)

### PSIKOLOGIS

Penggemar desain fiktif, pencinta alam, & orang-orang yang ingin menggali imajinasi

# ANALISIS S.W.O.T

## KEKUATAN (STRENGTH)

- Desain lebih menarik dengan sedikit bergaya fiktif
- Cocok diposting di semua media khususnya media digital
- Dapat dijadikan media untuk melatih imajinasi

## KELEMAHAN (WEAKNESS)

Banyak masyarakat awam yang kurang paham dengan desain fiktif

## PELUANG (OPPORTUNITY)

Penggemar desain fiktif, pencinta alam, & orang-orang yang ingin menggali imajinasi

## ANCAMAN (TREAT)

- Penyalahgunaan hak cipta
- Dapat menimbulkan kesalahpahaman bahkan yang lebih ditakutkan lagi dapat di cap sebagai pembohongan publik karena aslinya berbeda dengan yang ada di foto

# BAB III

## KONSEP DESAIN

KONSEP VERBAL  
TEMA/LOKASI FOTO  
KONSEP VISUAL



## KONSEP VERBAL

Manipulasi foto mempunyai banyak peran penting. Selain melatih imajinasi juga dapat dijadikan media promosi atau periklanan. Tujuannya adalah untuk menarik perhatian konsumen. Desain manipulasi foto dapat berbeda-beda tergantung tujuan dari desain tersebut. Pada kesempatan kali ini penulis akan merancang foto manipulasi pada berbagai media.

### a. Foto Manipulasi Pada Poster

Pada perancangan poster, penulis membuat desain dengan tema salah satu objek wisata di Bangka Belitung yakni Lapangan Golf Girimaya. Dalam pembuatan poster agar menarik perhatian, digital imaging sangat berperan penting. Untuk desain kali ini foto diolah tidak terlalu fiktif, tetapi hanya membuat foto tersebut terlihat lebih menarik, dengan colour grading, mengganti langit, & menambahkan objek-objek tertentu seperti balon udara dan lain-lain. Apalagi kondisi cuaca saat ini dimusim hujan menyebabkan kondisi di langit tertutup oleh awan hitam pada waktu siang hari yang mestinya dalam keadaan cerah menjadi tidak cerah, karena Matahari tertutup oleh awan mendung. Hasil desain ini dapat dipajang di spanduk ataupun baliho.

#### Spesifikasi

Slogan Poster : "Go Green, Life Is More Beautiful Without Global Warming"  
Ukuran : "3 x 4"  
Font : "*Gloss and Bloom* & WRITE LIKE JESSE"  
Media : "Sosmed & media cetak"

### b. Desain Visual Pada Kaos/Hoodie

Untuk pengaplikasian pada kaos/hoodie, desain foto dibuat lebih fiktif dan ada desain yang bertemakan horor. Tujuan pengaplikasian desain foto digital imaging pada pakaian agar pakaian tersebut tampak lebih menarik.

## KONSEP VISUAL

### a. Footage

Footage diambil di beberapa lokasi di Bangka. Berikut ini beberapa lokasi yang dijadikan footage.

Lapangan Golf Girimaya Pangkalpinang



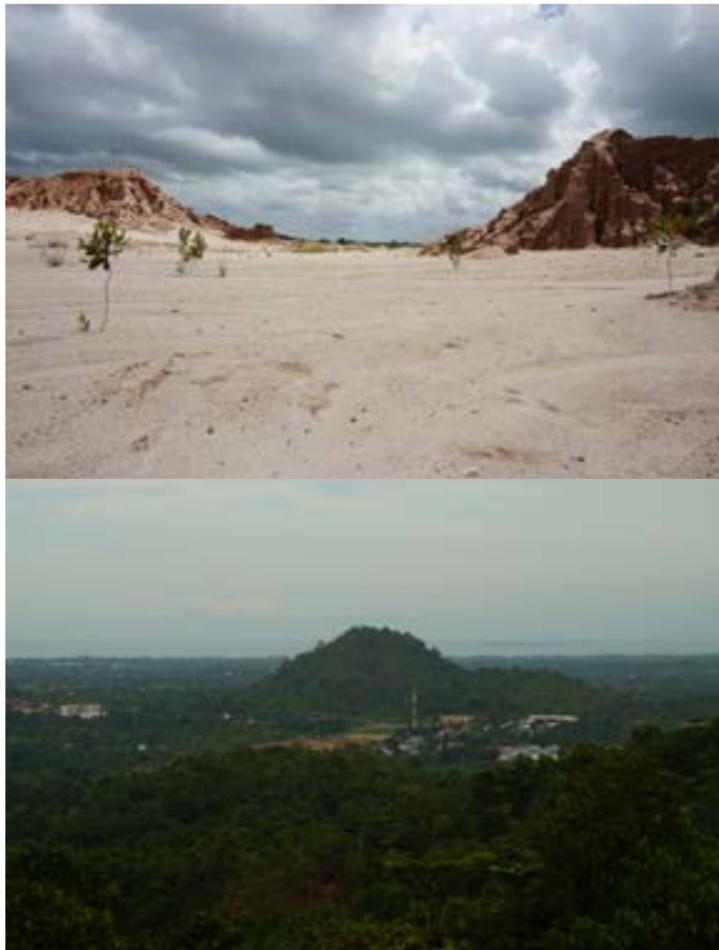
Pantai Tikus Sungailiat



Danau Pading Bangka Selatan



Bukit Pinteir & Gurun Pelawan Bangka Tengah



**b. Gaya Gambar**

Gambar menggunakan teknik manipulasi dengan penggabungkan beberapa gambar menjadi satu.



c. Studi Tifografi

Penggunaan font yang tepat dapat membuat desain menjadi sangat menarik. Berikut ini beberapa jenis font yang dipakai pada perancangan kali ini.

Sunday Nightmare



Gloss and Bloom



Write Like Jesse



Draconis



# BAB IV

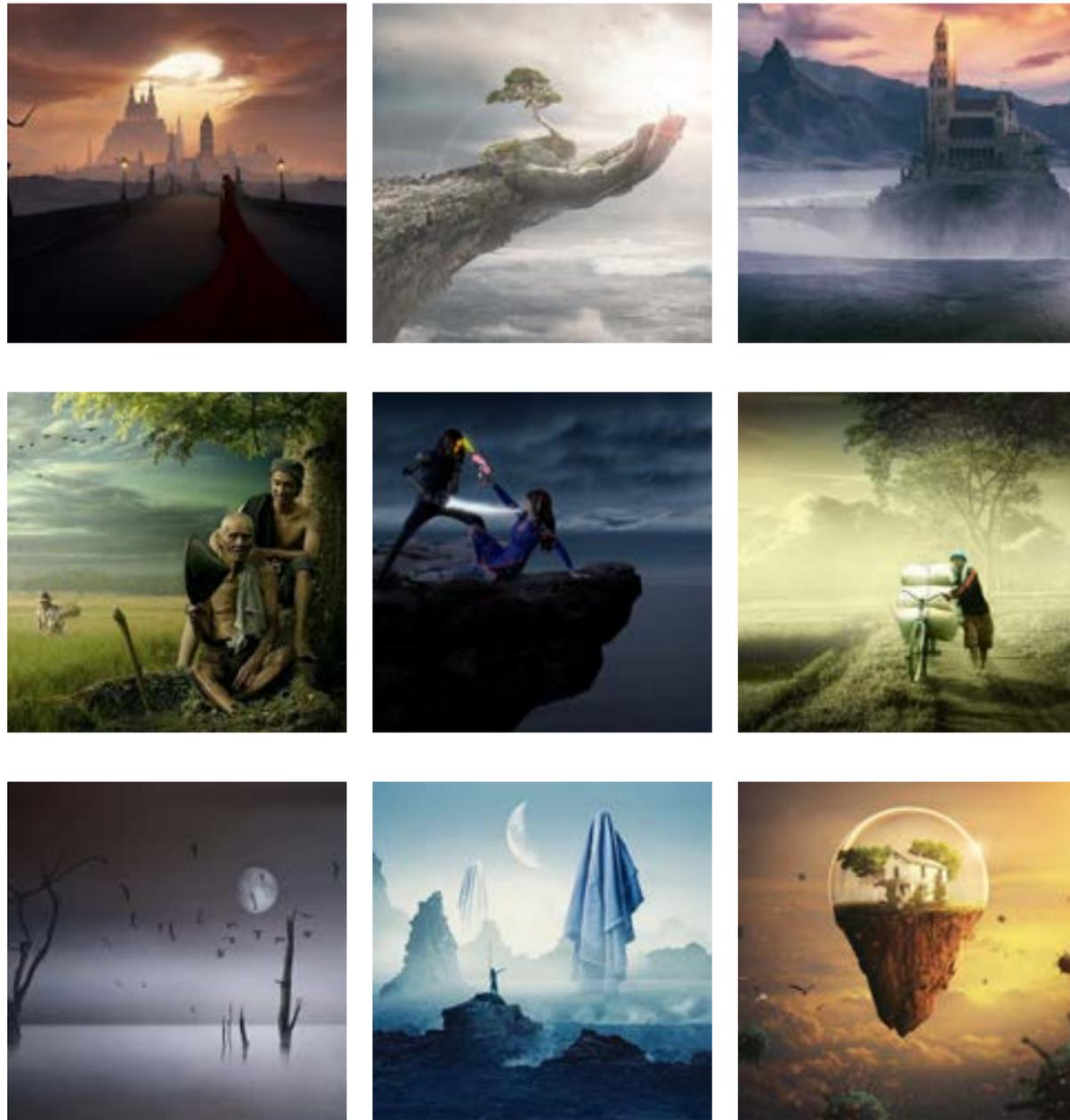
## PROSES DESAIN

REFERENSI DESAIN  
ROUGH DESAIN  
FINAL DESAIN  
PENGAPLIKASIAN

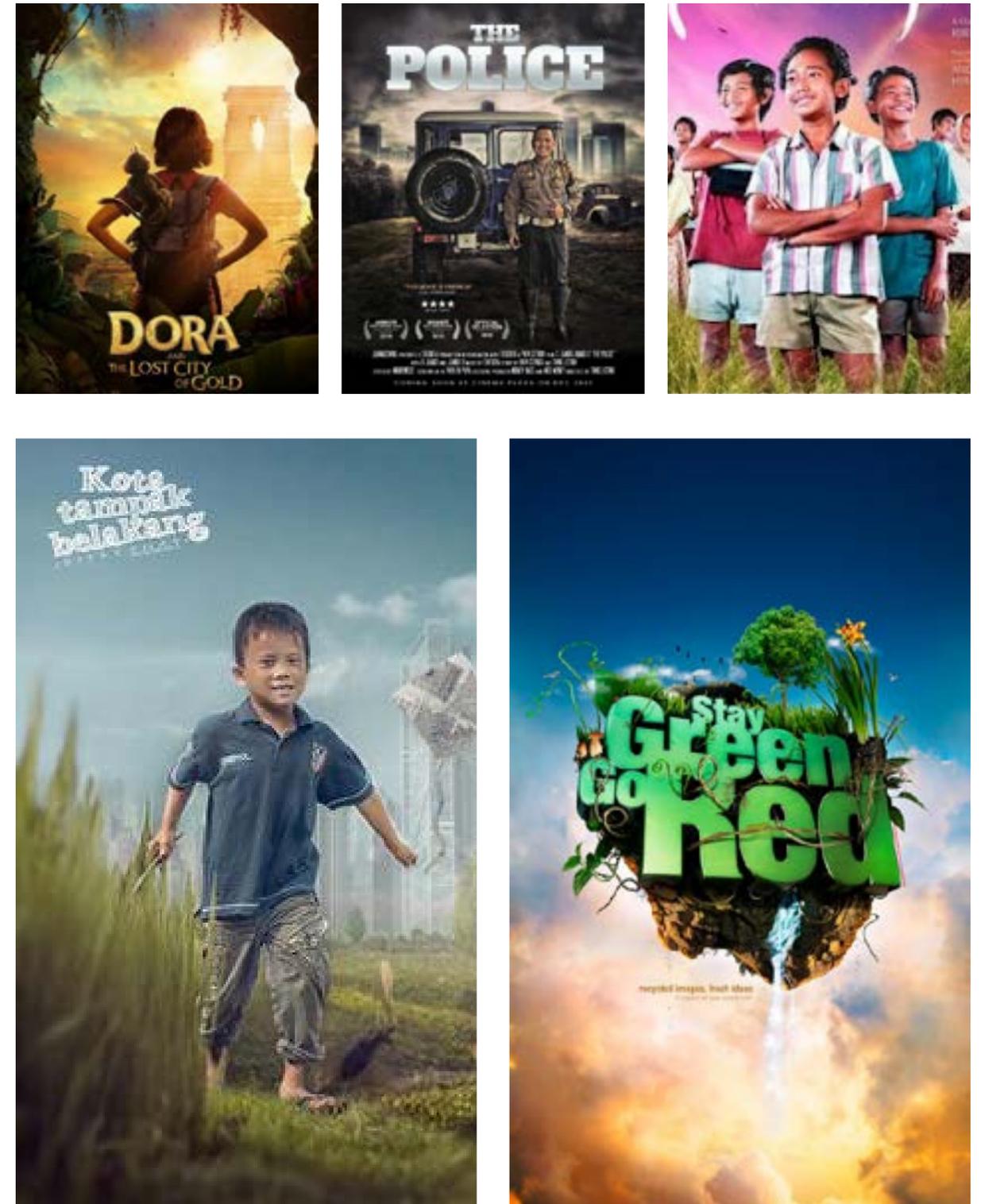


# REFERENSI DESAIN

## A. Referensi Desain Foto



## B. Referensi Desain Poster



C. Referensi Desain T-Shirt/Hoodie



# ROUGH DESAIN

A. Rough Desain Foto 1



Rough Desain Foto 1 (Lokasi Lapangan Golf Girmaya Pangkalpinang)

**B. Rough Desain Foto 2-3**



Rough Desain Foto 2 ( Lokasi Bukit Pinter Bangka Tengah )



Rough Desain Foto 3 ( Lokasi Danau Pading Perlang )

**C. Rough Desain Foto 4-5**



Rough Desain Foto 4 ( Lokasi Pantai Tikus Sungailiat )



Rough Desain Foto 5 ( Lokasi Gurun Pelawan Bangka Tengah )

# FINAL DESAIN

## A. Final Desain Untuk Poster Foto 1



Final Desain Foto 1 (Lokasi Lapangan Golf Girimaya Pangkalpinang)

## B. Final Desain Gambar Pada T-Shirt & Hoodie Foto 2-3



Final Desain Foto 2 (Lokasi Bukit Pinter Bangka Tengah)



Final Desain Foto 3 (Lokasi Danau Pading Bangka Tengah)

C. Final Desain Gambar pada T-Shirt & Hoodie Foto 2-3



Final Desain Foto 3 (Lokasi Pantai Tikus Sungailiat)

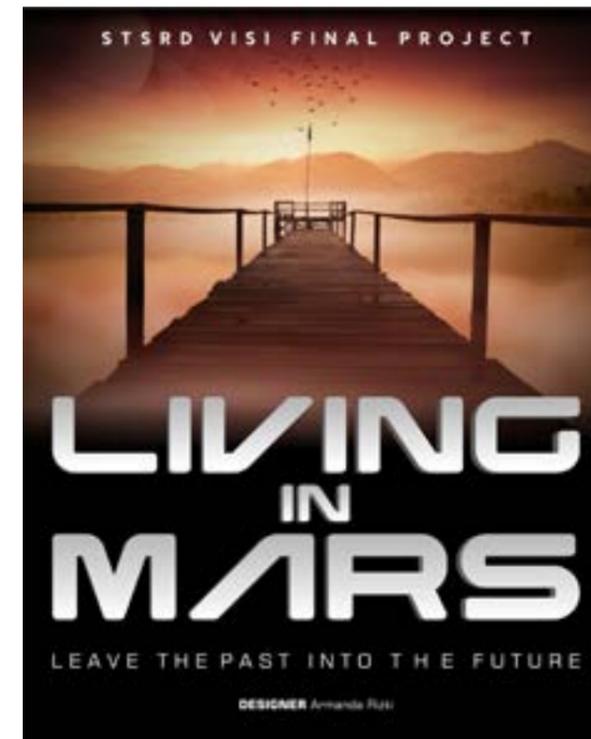


Final Desain Foto 4 (Lokasi Gurun Pelawan Bangka Tengah)

D. Desain Tambahan ( Gambar Pada T-Shirt & Hoodie )

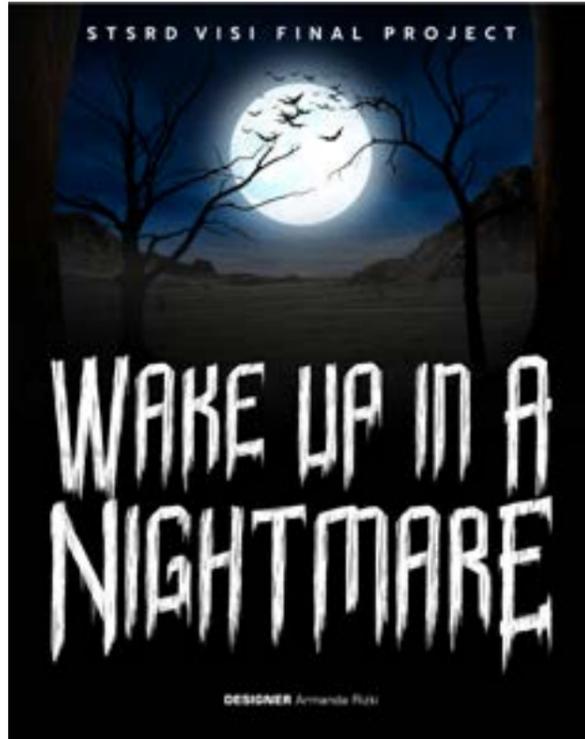


Desain disamping ditujukan untuk para pelajar/mahasiswa yang punya mimpi yang tinggi.

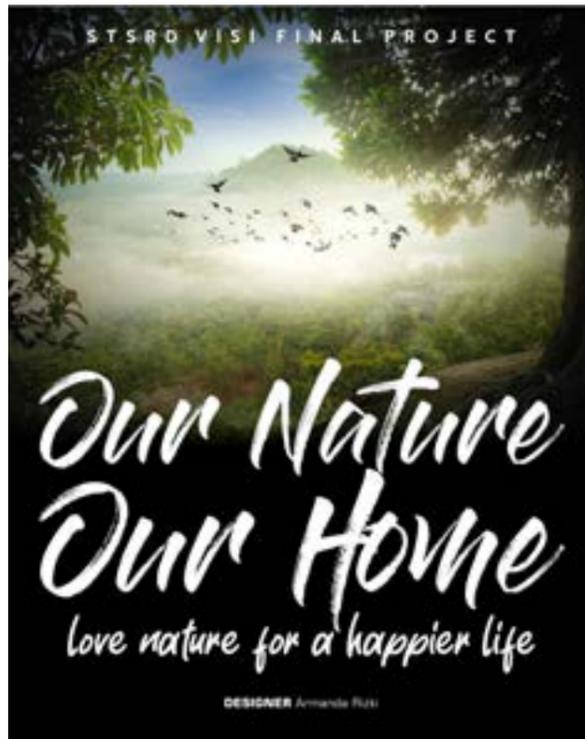


Desain disamping cocok untuk penggemar film fiktif. Menggambarkan kehidupan di planet Mars.

**D. Desain Tambahan ( Gambar Pada T-Shirt & Hoodie )**

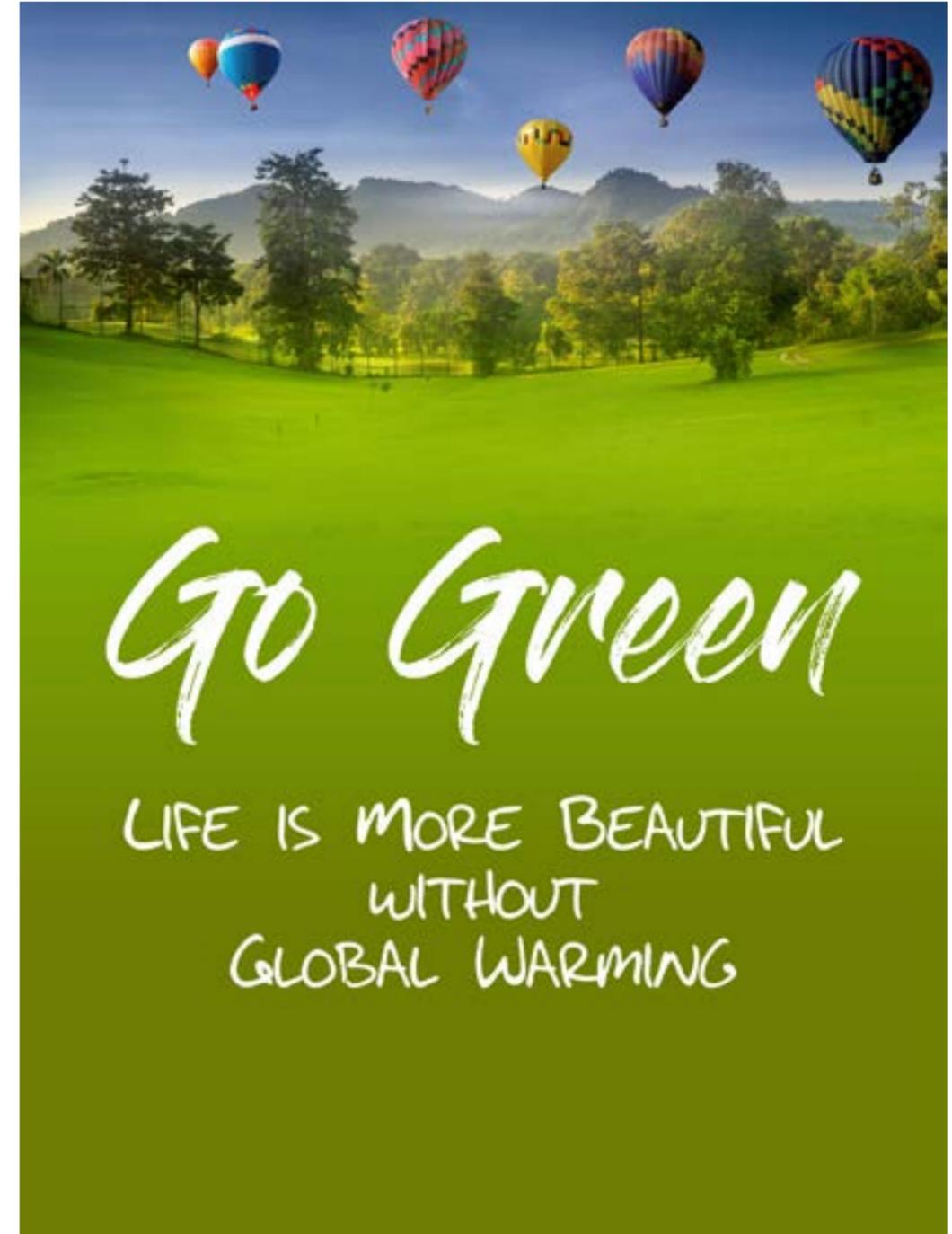


Desain berikut ini mengangkat tema horor. Didesain untuk anak muda yang menyukai hal-hal mistic.



Dan pada desain berikut mengangkat tema alam. Bertuliskan Our Nature Our Home, Love nature for a happier life. Tulisan tersebut menggambarkan pesan untuk mencintai alam. Didesain untuk para pencinta alam.

**E. Desain Tambahan ( Poster Go Green )**



Poster diatas didesain dengan tujuan mempengaruhi orang lain untuk peduli lingkungan guna mencegah pemanasan global. Mengingat sekarang sudah banyak hutan-hutan yang gundul karena penebangan liar. Agar menjadi pusat perhatian poster tersebut ditambahkan foto hasil manipulasi.

# PENGAPLIKASIAN



Hasil Pengaplikasian T-shirt & Hoodie



Hasil Pengaplikasian Billboard

## DAFTAR PUSTAKA

### Referensi Desain Foto

<https://www.instagram.com/p/CVAz44kv57K/>  
<https://www.instagram.com/p/CUUiQcJPj57/>  
[https://www.instagram.com/p/B\\_mQl5eAlr0/](https://www.instagram.com/p/B_mQl5eAlr0/)  
[https://www.instagram.com/p/CMHzh\\_MJPbl/](https://www.instagram.com/p/CMHzh_MJPbl/)  
<https://www.instagram.com/p/CL6o7oTJRyw/>  
<https://www.instagram.com/p/CGzgZHUJfnW/>  
<https://www.pixoto.com/images-photography/digital-art/people/digital-imag-ing-5553270062841856>

### Referensi Desain Poster

<https://www.behance.net/gallery/54199/STAY-GREEN-GO-RED>  
[https://projects.co.id/public/browse\\_users/portofolio\\_list/956316/tproject-as-yikinaja](https://projects.co.id/public/browse_users/portofolio_list/956316/tproject-as-yikinaja)

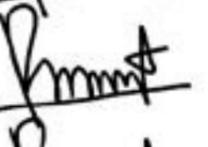
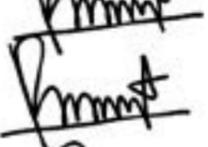
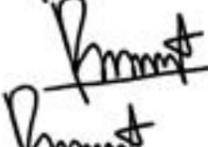
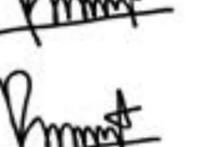
### Referensi Desain T-Shirt & Hoodie

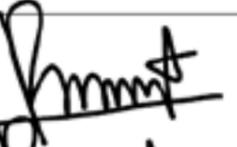
[https://www.google.co.id/search?q=digital+imaging+hoodie&tbm=isch&ved=2ahUKEwjUwqyKvqn1AhV1KbcAHUmTATgQ2-cCegQIABAA&o-q=digital+imaging+hoodie&gs\\_lcp=CgNpbWcQAzoHCCMQ7wMQJzoE-CAAQQzoLCAAQgAQsQMqgWE6BQgAEIAEOgoIABCxAxCDARBDOg-gIABCABBCxAzoECAAQAzoICAAQsQMqgWE6BggAEAgQHjoECAAQGFCq-B1i\\_LmDxL2gBcAB4AIABb4gBow6SAQqyMS4zmAEAoAEBqgELZ3dzLXd-pei1pbWfAAQE&sclient=img&ei=OlvdYdS9JfXS3LUPyaaGwAM&bih=696&bi-w=1536#imgrc=oKF50S8QYReWdM&imgdii=LthwCeK0TqvzzM](https://www.google.co.id/search?q=digital+imaging+hoodie&tbm=isch&ved=2ahUKEwjUwqyKvqn1AhV1KbcAHUmTATgQ2-cCegQIABAA&o-q=digital+imaging+hoodie&gs_lcp=CgNpbWcQAzoHCCMQ7wMQJzoE-CAAQQzoLCAAQgAQsQMqgWE6BQgAEIAEOgoIABCxAxCDARBDOg-gIABCABBCxAzoECAAQAzoICAAQsQMqgWE6BggAEAgQHjoECAAQGFCq-B1i_LmDxL2gBcAB4AIABb4gBow6SAQqyMS4zmAEAoAEBqgELZ3dzLXd-pei1pbWfAAQE&sclient=img&ei=OlvdYdS9JfXS3LUPyaaGwAM&bih=696&bi-w=1536#imgrc=oKF50S8QYReWdM&imgdii=LthwCeK0TqvzzM)  
<https://immoralfashion.com.au/wild-moon-mens-black-wolf-hoodie/>

# LAMPIRAN

LEMBAR KONSULTASI  
 BIMBINGAN TUGAS AKHIR D3  
 PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

NAMA : Armanda Rizki NIM 01171008  
 SEMESTER : Ganjil TAHUN AKADEMIK : 2021-2022  
 JUDUL TA : PERANCANGAN FOTO DIGITAL IMAGING BERTEMAKAN WONDERLAND BANGKA  
 SERTA PENGAPLIKASIANNYA  
 PEMBIMBING : R. Hadapiningrani K., M. Ds

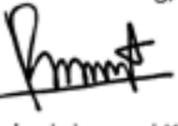
TANGGAL	KOREKSI	SARAN	PARAF PEMBIMBING
15 Oktober 2021	Konsultasi Judul	Perancangan Poster Destinasi Wisata Bangka Belitung	
19 Oktober 2021	Referensi	Contoh di Video Klip Wonderland Indonesia	
27 November 2021	Konsultasi Laporan PA & Referensi Desain	Lanjut	
9 Desember 2021	Konsultasi Karya	Atur tone warna	
13 Desember 2021	Konsultasi Karya	Karya dapat ditambahkan destinasi Lain	
24 Desember 2021	Konsultasi Karya	Tambahkan foto Destinasi lainnya	
26 Desember 2021	Konsultasi Karya	Karya perbaiki kembali dibuat lebih imajinatif	
28 Desember 2021	Konsultasi Karya	Perbaiki bab 1 dan 2	
31 Desember 2022	Konsultasi Karya	Perbaiki bab 3	
3 Januari 2022	Revisi Tujuan PA & Referensi Desain	Setuju	
10 Januari 2022	Konsultasi Karya	Perbaiki bab 4	

11 Januari 2022	Konsultasi Bendel	Kurang bagian Latar Belakang & revisi desain	
12 Januari 2022	Revisi Bendel	Desain nomor 4	
13 Januari 2022	ACC Sidang Siap maju sidang, semangat :)		

Ketua Jurusan :

( Dwisanto Sayogo, M.Ds)

Pembimbing,

  
 ( R. Hadapiningrani K., M.Ds )



**MATURNUWUN**



STSRD VISI