

TUGAS AKHIR

# JUDUL TUGAS AKHIR

Diajukan Guna Melengkapi Sebagian Syarat  
dalam Mencapai Gelar Sarjana Strata Satu (S1)



UNIVERSITAS  
**MERCU BUANA**

Oleh :

**Nama Lengkap Mahasiswa**



NIM 423 xxxx xxxx

Program Studi Desain Komunikasi Visual

Dosen Pembimbing :

Nama Lengkap, Gelar

FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF  
UNIVERSITAS MERCU BUANA  
JAKARTA  
2020

	<b>LEMBAR PERNYATAAN</b> <b>SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL</b> FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUAN	
---	--	---

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Nama Lengkap Mahasiswa**  
 Nomor Induk Mahasiswa : 423 xxxx xxxx  
 Jurusan/Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
 Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif



Menyatakan bahwa Tugas Akhir ini merupakan karya asli, bukan jiplakan (duplikat) dari karya orang lain. Apabila ternyata pernyataan saya ini tidak benar maka saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan gelar sarjana saya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat dipertanggung jawabkan sepenuhnya.

Jakarta, tanggal/bulan/tahun  
 Yang memberikan pernyataan,



**Nama Lengkap Mahasiswa**

	<b>LEMBAR PENEKSAHAN</b> <b>SIDANG SARJANA KOMPREHENSIF LOKAL</b> FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF UNIVERSITAS MERCU BUANA	
---	---	---

Semester: Ganjil / Genap

Tahun Akademik: 20 \_\_ / 20 \_\_

Tugas akhir ini untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Desain, jenjang pendidikan Strata 1 (S-1), Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

Judul Tugas Akhir : JUDUL TUGAS AKHIR

Disusun Oleh,

Nama : Nama Lengkap Mahasiswa

Nomor Induk Mahasiswa : 423 xxxx xxxx

Jurusan/Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Telah diajukan dan dinyatakan LULUS pada Sidang Sarjana Tanggal \_\_\_\_\_

Pembimbing,

**Nama Lengkap, Gelar**

Jakarta, tanggal/bulan/tahun

Mengetahui,

Koordinator Tugas Akhir ,

Ketua Program Studi,

**Nama Lengkap, Gelar**

**Nama Lengkap, Gelar**

## **JUDUL TUGAS AKHIR**

**Nama Mahasiswa**

**NIM 423 xxxx xxxx**

### **ABSTRACT**

Abstrak menyajikan ringkasan yang informatif dan cermat yang mewakili suatu karangan ilmiah, tanpa tambahan kritik atau tafsiran pribadi dan tanpa menonjolkan siapa yang membuatnya. Biasanya abstrak diringkas menjadi satu halaman minimal 200 kata dan maksimal 500 kata. Abstrak ditulis dengan jarak satu spasi dan mempunyai batas tepi seperti pada penulisan skripsi. Abstrak yang baik untuk meringkas suatu tulisan ilmiah harus mencakup maksud, metode, hasil, kesimpulan, dan isi pokok. Di dalam abstrak tidak boleh ada referensi.

Isi pokok, merupakan informasi mengenai pokok isi perancangan karya ta (latar belakang)

Metode, merupakan pernyataan tentang teknik yang dipakai waktu melakukan perancangan atau cara yang dipakai untuk mencapai tujuan yang sudah ditetapkan. Teknik yang baru atau yang tidak lazim harus dijelaskan rincinya.

Hasil, merupakan pernyataan tentang apa yang diperoleh (kemanfaatan) dari karya tugas akhir yang dirancang.

Kesimpulan, merupakan pernyataan tentang tafsiran atau pengertian atas hasil.

Isi pokok, merupakan Informasi mengenai pokok isi karangan (latar belakang).

**Key Word:** ..... (*ditulis italik, normal*)

## JUDUL TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa

NIM 423 xxxx xxxx

### ABSTRAK

Abstrak menyajikan ringkasan yang informatif dan cermat yang mewakili suatu karangan ilmiah, tanpa tambahan kritik atau tafsiran pribadi dan tanpa menonjolkan siapa yang membuatnya. Biasanya abstrak diringkas menjadi satu halaman minimal 200 kata dan maksimal 500 kata. Abstrak ditulis dengan jarak satu spasi dan mempunyai batas tepi seperti pada penulisan skripsi. Abstrak yang baik untuk meringkas suatu tulisan ilmiah harus mencakup maksud, metode, hasil, kesimpulan, dan isi pokok. Di dalam abstrak tidak boleh ada referensi.

Isi pokok, merupakan informasi mengenai pokok isi perancangan karya ta (latar belakang)

Metode, merupakan

Metode, merupakan pernyataan tentang teknik yang dipakai waktu melakukan perancangan atau cara yang dipakai untuk mencapai tujuan yang sudah ditetapkan. Teknik yang baru atau yang tidak lazim harus dijelaskan rincinya.

Hasil, merupakan pernyataan tentang apa yang diperoleh (kemanfaatan) dari karya tugas akhir yang dirancang.

Kesimpulan, merupakan pernyataan tentang tafsiran atau pengertian atas hasil.

Isi pokok, merupakan Informasi mengenai pokok isi karangan (latar belakang).

**Kata Kunci:** ..... (*ditulis italik, normal*)

## KATA PENGANTAR

Kata pengantar (*preface, foreword*) sebaiknya disusun secara ringkas dan tidak melebihi dua halaman. Isinya antara lain mencakup:

1. Kalimat pembuka.
2. Tempat dan waktu penelitian/karya nyata/pengumpulan data.
3. Ucapan terima kasih (hanya kepada yang berhubungan langsung dengan skripsi) dengan urutan sebagai berikut:
  - Dosen Pembimbing
  - Pimpinan perusahaan/lembaga/instansi tempat mahasiswa melakukan TA,
  - Pembimbing lapangan (jika ada),
  - Pimpinan dan dosen program studi di UMB,
  - Lain-lain yang berhubungan langsung.
4. Kalimat penutup, isinya harus ada rasa percaya diri, misalnya: "Semoga tulisan ini bermanfaat bagi ... dst." Jangan menuliskan sesuatu yang menunjukkan keraguan, misalnya "Tentunya masih banyak kesalahan yang terdapat di dalam skripsi ini, untuk itu penulis mohon maaf ..." Tulisan semacam ini menunjukkan bahwa mahasiswa kurang percaya diri terhadap kebenaran isi skripsinya, karena itu tidak perlu ditulis.

Jakarta, tgl bulan tahun

Penulis.

ttd.

**Nama Mahasiswa**

## DAFTAR ISI

COVER DALAM .....	i
HALAMAN PERNYATAAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
ABSTRACT .....	iv
ABSTRAK .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR LAMPIRAN .....	x
I. PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Perancangan .....	1
B. Tujuan Perancangan .....	2
C. Manfaat Perancangan .....	3
II. METODE PERANCANGAN .....	4
A. Orisinalitas .....	4
B. Target /Kelompok Pengguna .....	5
C. Relevansi dan Konsekuensi Studi .....	6
D. Skema Proses Desain .....	7
III. DATA DAN ANALISA PERANCANGAN .....	8
A. Data Aspek KegunaanKarya Perancangan .....	8
B. Data Aspek Kekuatan Karya Perancangan .....	9
C. Data Aspek Keindahan Karya Perancangan .....	10
IV. KONSEP PERANCANGAN DAN HASIL DESAIN .....	11
A. Tataran Lingkungan/Komunitas ( <i>Community Level</i> ) .....	11
B. Tataran Sistem ( <i>System Level</i> ) .....	12
C. Tataran Produk ( <i>Products Level</i> ) .....	13
D. Tataran Komponen ( <i>Components Level</i> ) .....	14
V. UJI DESAIN .....	15
A. Deskripsi Karya .....	15
B. Kegiatan Uji Desain .....	16
C. Hasil Uji Desain .....	17
KEPUSTAKAAN .....	18
LAMPIRAN .....	19

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1: Desain Logo Perusahaan A -----	1
Gambar 2: Bagan Proses Perancangan -----	2
Gambar 3: Skema Warna -----	3



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Kartu Asistensi -----	i
Lampiran 2: CV Ahli / Pakar Desain -----	i
Lampiran 3: Dokumentasi Kegiatan Uji Desain -----	i
Lampiran 4: Surat Pernyataan Instansi -----	i
Lampiran 5: dst -----	i

## **I. PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Perancangan**

Jika diperlukan, subbab ini diawali dengan penjelasan judul agar pembaca tidak salah tafsir apabila ada istilah-istilah asing atau yang menimbulkan tanda tanya.

Menggambarkan situasi aktual yang mendasari pemilihan studi. Situasi aktual tersebut digambarkan dengan menyertakan angka-angka statistik, simpulan studi-studi sebelumnya atau publikasi-publikasi lainnya.

Selanjutnya uraian tentang hal-hal spesifik yang mendorong, merangsang atau menjadi alasan timbulnya ide/ masalah perancangan.

Akhirnya dijelaskan hal-hal penting atau menarik dari ide/ gagasan perancangan yang akan diwujudkan.

### **B. Tujuan Perancangan**

Berisi butir-butir pemikiran berkaitan langsung dengan karya desain yang akan buat (ide dan bentuk/wujudnya), permasalahan bidang ilmu/cabang desain.

### **C. Manfaat Perancangan**

Jika tujuan tercapai, apa manfaatnya bagi diri sendiri/personal, bagi masyarakat/sosial, bagi cabang /bidang ilmu desain, bagi lembaga.

## II. METODE PERANCANGAN

### A. Orisinalitas

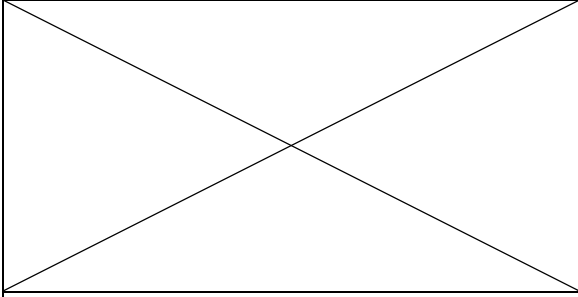
Orisinalitas bisa dirunut berdasarkan subjek/tema, materi subjek (subject matter), ide, bentuk/konsep/cara unkap, dan media/teknik. Dalam pemaparan orisinalitas belum cukup hanya diberikan penjelasan bersifat subjektif/internal, seperti pengakuan penulis bahwa ia tidak meniru karya siapapun, tetapi perlu membuat komparasi dengan karya-karya terdahulu/desainer lain yang menggarap subjek/tema/ide serupa, atau dengan gaya serupa. Pada aspek apanya karya anda paling orisinal?

Uraian objek inspirasi dapat disajikan seperti pada tabel berikut:

### B. Target /Kelompok Pengguna (Khalayak Sasaran)

Berisi pertimbangan khalayak sasaran yang dituju, dapat dikelompokkan dalam: Geografi, Demografis (usia, gender, penghasilan), Psikografis (gaya hidup, selera, media informasi/ sosialisasi), Behavioral

Atau berdasarkan identifikasi ciri/ karakter khusus khalayak sasaran, misal: baby-boomers, X-Y atau Z, generation, Yuppies, Metroseksual, Bobos, Abangan, Santri, Priyayi, K-Pop Generation, dll

INSPIRASI KARYA SEJENIS	KETERANGAN
 Sumber: .....	Bentuk/ Jenis Karya: ..... Pemilik Karya: ..... Institusi/ Lembaga: ..... Tahun Pembuatan Karya: .....
	Konsep (Umum) Perancangan: a) Konsep Target /Pengguna b) Konsep Pilihan Media c) Konsep Komunikasi/ Konsep Bahasa Visual d) Konsep Pilihan Media e) Konsep Distribusi /Implementasi Karya

### C. Relevansi dan Konsekuensi Studi

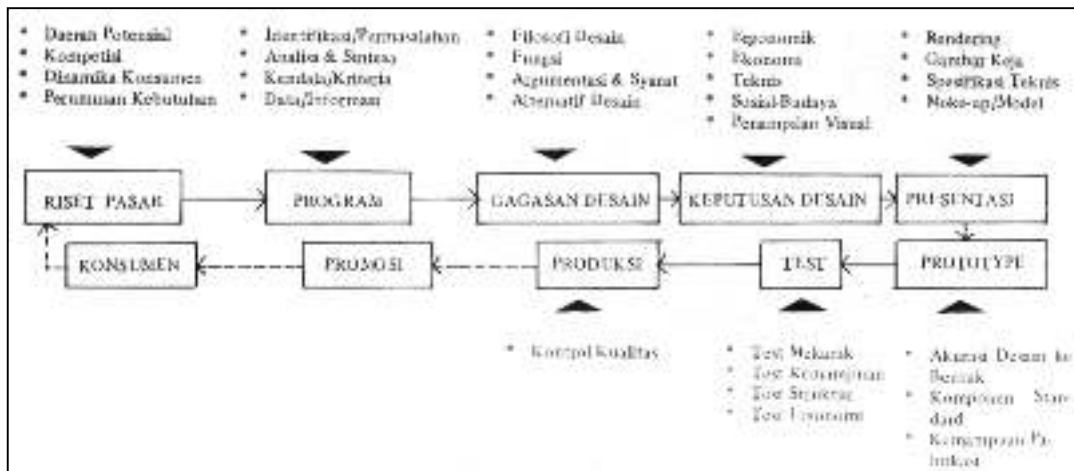
Menjelaskan berbagai Relevansi dan Konsekuensi studi berkaitan dengan penetapan Maksud dan Tujuan.

Berisi unsur-unsur studi/ variabel-variabel yang harus disertakan akibat penetapan tujuan studi tersebut di atas.

Unsur-unsur studi tersebut bukan hanya unsur yang berhubungan langsung namun juga memuat unsur-unsur yang mempengaruhi atau dipengaruhi. Yang dimaksud dengan unsur studi adalah unsur-unsur grafis yang ditengarai berhubungan dengan fungsi, bentuk/ estetika serta konteks-konteks ekonomi, sosial, budaya di dalamnya.

### D. Skema Proses Desain

Uraian tentang cara mewujudkan ide-ide desain, antara lain alasan dan tujuan pemilihan media dan teknik, dilengkapi tahap-tahap perancangan mulai dari tahap ide, perancangan, dan pewujudan, hingga konsep pameran, dan penyajiannya. Berbentuk diagram alir, serta ada penjelasan kriteria khusus tiap-tiap penahapannya.



Bagan: Penahapan Umum Proses Desain

### III. DATA DAN ANALISA PERANCANGAN

Data dalam perancangan, ketiga hal di atas menjadi faktor pengaruh dalam pengambilan keputusan desain, berkaitan dengan aspek fungsi, kekuatan dan estetis sebuah karya desain.

#### 1. Data Aspek Komunikasi Karya Perancangan

Menguraikan data-data perancangan yang berhubungan dengan aspek fungsi karya desain. Positioning,, geographic, demographic, psycographic

#### 2. Data Aspek Teknis Karya Perancangan

Menguraikan data-data perancangan yang berhubungan dengan aspek teknologi karya desain.

#### 3. Data Aspek Keindahan Karya Perancangan

Menguraikan data-data perancangan yang berhubungan dengan aspek estetis karya desain.

## **IV. KONSEP PERANCANGAN DAN HASIL DESAIN**

Memetakan hubungan antar unsur-unsur studi yang telah ditetapkan dan hubungannya dengan fungsi, bentuk serta konteks-konteks ekonomi, sosial, budaya.

Karena luasnya spektrum permasalahan dan pemikiran dalam proses perancangan maka keputusan desain dapat dikategorikan dalam empat tataran atau level, yaitu: (1) Tataran Komunitas (Community Level). (2). Tataran Sistem (System Level). (3) Tataran Produk (Products Level). (4). Tataran Komponen (Components Level).

Sesuai lingkup permasalahannya, keputusan yang diambil pada tataran komunitas dan tataran sistem bersifat abstrak (intangible), lazimnya bentuk kebijakan (policy) atau pilihan sistem maupun pilihan konsep yang bersifat umum.

Pada tataran produk dan tataran komponen, keputusan yang diambil bersifat konkret (tangible), teknis, visual, dan spesifik.

Dalam konteks keilmuan desain komunikasi visual, 4 tataran pengambilan keputusan desain, diterjemahkan sebagai berikut:

### **A. Tataran Lingkungan/Komunitas (Community Level)**

Menguraikan tentang situasi di mana karya desain grafis tersebut tersaji dalam hubungannya dengan muatan-muatan yang berasal dari lingkungan fisik dan nonfisik. Dapat ditetapkan sebagai berikut:

1. Analisa Pengguna / Komunitas Karya (Pertimbangan Pemilihan)
2. Kontribusi pada Masyarakat (Pertanggungjawaban moral & materiil)

### **B. Tataran Sistem (System Level)**

Menguraikan bagaimana sebuah karya visual sebagai produk dari desain grafis dapat dicerna oleh penikmat dan tercapai tujuannya.

1. Cara Kerja Karya (cara Pengguna/ Komunitas Memahami karya)
2. Cara Penyebaran/ Distribusi/ Penempatan Karya

### **C. Tataran Produk (Products Level)**

Menguraikan berbagai kaidah bentuk dan estetika serta pertimbangan pemanfaatan unsur rupa dalam kaitannya dengan tujuan perancangan.

1. Deskripsi Karya (Bentuk, Jenis, Variasi)
2. Spesifikasi Teknis Karya
3. Desain Layout Karya
4. Price (harga jual) Karya & Pertimbangannya (bila diperlukan)

### **D. Tataran Komponen (Components Level)**

Menguraikan unsur-unsur yang dibutuhkan dalam menghasilkan produk visual yang efektif.

1. Konsep Visual (Warna, Tipografi, Ilustrasi / Fotografis)
2. Konsep Material
3. Konsep Proteksi Karya

## V. UJI DESAIN

### A. Deskripsi Karya

Menyajikan ulasan tentang karya desain yang telah dibuat dan telah disajikan dalam uji desain. Penampilannya bisa dalam bentuk foto, tabel, disertai deskripsi yang melengkapi ulasan yang dikemukakan.

Mahasiswa di samping mengulas aspek-aspek wujud karya dan penggarapannya yang tampak (visual maupun visible), juga mengulas yang tak tampak dan tak terlihat (intangible dan invisible) dari karya desain yang dirancang, kendala, kemungkinan teknis dan inovatif yang bisa diproyeksikan.

Setelah memperoleh masukan atau kritik dari kegiatan uji desain, dan masukan dari khususnya dari dosen penguji, dengan sendirinya ada penambahan dan penyempurnaan dalam ulasan atau hasil evaluasi dalam laporan tugas akhir karya desainnya.

### B. Kegiatan Uji Desain

Kegiatan uji desain, sebagai upaya mendekatkan karya ke target/ khalayak sasaran, dalam teknis pelaksanaannya dapat dipertimbangkan efektivitasnya, antar lain:

1. **Publikasi Karya** , dapat berupa: pameran karya, demo karya, presentasi karya, maupun implementasi karya dalam media tertentu. Kegiatan ini sebagai bentuk uji karya yang berguna untuk mengetahui masalah penerapan karya maupun mendapatkan respon / tanggapan langsung kepada audience yang telah ditetapkan
2. **Uji Ahli / Pakar Desain** , yaitu: mendatangi langsung ke master desain dan meminta pendapat berkaitan dengan aspek bidang kepakarannya.
3. **Uji Materi & Ahli Media** untuk mendapatkan kriteria penilaian serta ketepatan dalam merumuskan content /isi serta pertimbangan teknis pilihan media untuk diketahui kelemahan dan kelebihan guna pengembangan karya kedepannya.
4. **Observasi & Wawancara** dengan Target / Pengguna Karya spesifik, untuk mendapatkan feedback (respons) langsung -- disesuaikan dengan tujuan awal karya desain di buat.



### **C. Hasil Uji Desain**

Berupa uraian hasil penilaian uji desain, dapat berupa:

- Respons Karya (baik – buruk, kesesuaian, ...dst)
- Kritik dan Saran Karya.
- Penilaian Karya (kekurangan, kelebihan dan kemanfaatannya)

## **KEPUSTAKAAN**

### **1. Buku / Jurnal/ Artikel Ilmiah**

Kepustakaan berisi identitas atau data sumber tertulis yang berupa buku, ensiklopedi, jurnal, laporan penelitian, dan sumber-sumber acuan lain termasuk surat elektronik (e-mail) dan data tertulis via internet yang digunakan dalam penyusunan pertanggungjawaban tertulis tugas akhir yang disebutkan dalam bagian utama. Oleh karenanya sumber-sumber yang tidak disebutkan dalam bagian isi/utama, tidak perlu dicantumkan dalam daftar ini.

### **2. Daftar Nara Sumber/Informan**

Berisi Daftar orang atau para tokoh yang dijadikan sumber acuan, yang pada umumnya diperoleh melalui wawancara. Dalam hal ini yang harus disajikan adalah nama dan usia tokoh, tempat dan tanggal diadakan wawancara. Susunan data nara sumber diurutkan secara alfabeti menurut nama tokoh atau berdasarkan urutan waktu dilakukannya wawancara.

## LAMPIRAN - LAMPIRAN

**1. Kartu Asistensi**

Scan kartu asistensi

**2. CV Narasumber / Ahli / Pakar Desain**

Curriculum Vitae / Identitas dari nara sumber (informan) yang digunakan selama kegiatan perancangan maupun kegiatan uji desain.

**3. Dokumentasi Kegiatan Uji Desain**

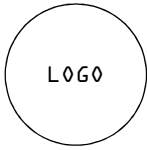
Berupa foto dan diberi keterangannya.

**4. Surat Pernyataan dari Instansi / Lembaga/ Owner**

Dokumen surat yang menunjukkan ijin

**5. Daftar Istilah (bila diperlukan)**

Berisi sejumlah istilah-istilah penting dalam bahasa asing atau daerah yang sering digunakan dalam bagian utama tugas akhir. Susunan diurutkan secara alfabetik berdasarkan istilah yang dimaksud.



**KOP SURAT**  
PERUSAHAAN / INSTANSI / LEMBAGA

---

**SURAT PERNYATAAN**

No. .... /..... /..... /.....

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : \_\_\_\_\_  
Jabatan : \_\_\_\_\_  
Alamat : \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

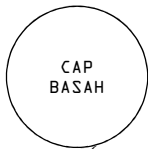
Dengan ini memberikan ijin dan kewenangan kepada :

Nama Mahasiswa : \_\_\_\_\_  
NIM : \_\_\_\_\_  
Program Studi : \_\_\_\_\_  
Universitas : \_\_\_\_\_

Untuk dapat menggunakan dokumen dan hak cipta perusahaan berupa: data perusahaan, logo perusahaan, profil perusahaan untuk keperluan tugas akhir.\*

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya, selanjutnya dapat dipergunakan sebagaimana mestinya dan tidak disalah gunakan.

Tempat, tanggal bulan tahun  
Yang menyatakan,



( \_\_\_\_\_ )

**Keterangan:**

\*) dapat disesuaikan dengan keperluan perancangan karya

Tentang

**Standar Penyerahan Tugas Akhir Mahasiswa ke Perpustakaan**  
(Disertasi, Tesis, Skripsi, Tugas Akhir, Kerja Praktek, Laporan Penelitian Mhs, Riset Desain)

Kepada mahasiswa yang telah menyelesaikan studinya, untuk persyaratan pengambilan ijazah atau pendaftaran wisuda diwajibkan menyerahkan koleksi berikut ke perpustakaan dengan ketentuan :

- Satu (1) buah Hardcopy dan Compact Disc (CD) softcopy tugas akhir dengan ketentuan :
  - CD diberi label seperti contoh dengan warna sesuai hardcopy tugas akhir masing-masing fakultas (dihalaman sebaliknya). Format file PDF (tanpa watermark dan tidak diberi password).
  - Daftar nama file (tanpa folder) sbb.:
    - Halaman judul
    - Abstrak (file ini berisi abstrak Bahasa Indonesia & Inggris)
    - Surat Pernyataan yang ditandatangani penulis dengan materi 6000 (sesuai pedoman penyusunan tugas akhir masing-masing fakultas) di-scan
    - Lembar Pengesahan yang ditandatangani oleh pejabat berwenang (di-scan)
    - Kata Pengantar
    - Daftar isi
    - Daftar tabel (jika ada)
    - Daftar gambar (jika ada)
    - Daftar lampiran
    - Bab 1 (file ini berisi Bab 1)
    - Bab 2 (file ini berisi Bab 2)
    - Bab 3 (file ini berisi Bab 3)
    - Bab 4 (file ini berisi Bab 4)
    - Bab 5 (file ini berisi Bab 5)
    - Bab ... (bab selanjutnya jika ada)
    - Daftar Pustaka (file ini berisi daftar pustaka)
    - Lampiran (file ini berisi lampiran)

2. **Ketentuan Umum:**

- Hardcopy Disertasi, Tesis, Skripsi, Tugas Akhir, Kerja Praktek, Laporan Penelitian Mhs, Riset Desain, yang diserahkan ke perpustakaan telah ditanda tangan asli (basah) oleh pejabat yang berwenang.
- Penyerahan dokumen harus sesuai dengan Pedoman Penulisan Tugas Akhir masing-masing fakultas/program studi.
- Khusus untuk mahasiswa percepatan (kompre), penyerahan softcopy jurnal dalam satu file yang diberi nama : `jurnal<spas>NIM<spas>nama`  
contoh : `jurnal 4431011234 budiman`

Demikian pengumuman ini untuk dapat dilaksanakan dengan semestinya.



**FORMAT COVER CD SOFTCOPY TUGAS AKHIR**

**Ketentuan Umum :**

- Font yang digunakan : Arial
- Ukuran font porposional
- Warna cover CD sbb :

FAK	PRODI	TUGAS AKHIR	SKRIPSI	RISET DESAIN	LAPORAN PENELITIAN	KERJA PRAKTEK	TESS
FADIKOM	SEMUA FASILKOM		BIRU MUDA				
DESAIN	DESAIN INTERIOR	BIRU DONGKER				ABU-ABU	
DESAIN	DESAIN PRODUK	BIRU DONGKER		MERAH		ABU-ABU	
DIRV	DIRV	BIRU DONGKER		MERAH		ABU-ABU	
DESAIN	SEMUA FES		KUNING			KUNING	
FES	SEMUA TROM		ORANGE				
IPSINDO	SEMUA PSIKOLOGI		UNGU				
FT	ARISTEKTUR	ABU-ABU		MERAH MUDA		BIRU DONGKER	
FT	ELEKTRO		ABU-ABU			MERAH	
FT	INDUSTRI		ABU-ABU			BIRU DONGKER	
FT	MESIN		ABU-ABU			BIRU DONGKER	
FT	SIPIL		ABU-ABU			BIRU DONGKER	
PAGCA						CREAM	PUTIH

