
Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa

Profil 101 Alumni Unika Soegijpranata
Buku Ajar Pengantar Desain Komunikasi Visual
DASAR-DASAR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
(DKV): Panduan Lengkap Untuk Memasuki Dunia
Kreatif Visual
Proses Penciptaan Karya Seni Rupa dan Desain
Irama visual
Lulus SMA Kuliah Dimana? Panduan Memilih
Program Studi
Branding Bali dan Budaya Populernya
Dinamika Komunikasi Kontekstual
Desain Grafis
AN1MAGINE
KAPITA SELEKTA DESAIN
Untaian Budaya Nusantara
BUKU AJAR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL (DKV)
ADI Journal on Recent Innovation (AJRI) The 3rd
Edition Vol 2. No 1. September 2020
Kuliah Jurusan Apa? Fakultas Seni Rupa dan
Desain
Narasi Mitos dan Legenda Indonesia dalam
Ekspresi Batik Tamarin

Percakapan Huruf: Prinsip Tipografi Desain
Kajian Semiotika Komunikasi Visual Iklan Djarum
Fil... Gold 76 Versi "Jujur"
Sustainability in Creative Industries
PENGANTAR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL DALAM
PENERAPAN
DESAIN KOMUNIKASI VISUDAL DALAM ERA
TEKNOLOGI : Peran Teknologi Terhadap
Perkembangan DKV
Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual –
Edisi Revisi
Proceedings of the 6th International Conference
of Health Polytechnic Surabaya (ICoHPS 2023)
Dasar-dasar Desain Grafis: Teori dan Panduan
Dasar bagi Pemula
Merupa Buku
Budaya visual Indonesia
Bekerja Sebagai Desainer Grafis
Sustainable Development in Creative Industries:
Embracing Digital Culture for Humanities
Gerbang Kreativitas
Exploring New Horizons and Challenges for Social
Studies in a New Normal
DKV CREATIVEPRENEUR : Prospek Kerja Lulusan
Desain Komunikasi Visual
Buku Sakti Kuasai Desain Grafis
Desain Komunikasi Visual: Teori dan
Perkembangannya
DEKAVE (Desain Komunikasi Visual)
Letterform
ACADEMIC WRITING
A.D. Pirous

Sejarah Desain Grafis Barat Meruangkan Kosong Metodologi Penelitian

Program
Studi
Desain
Komunikasi
Visual
Fakultas
Seni Rupa

Downloaded
from
archive.imba.com
by guest

KAISER STRICKLAN D

**Profil 101
Alumni
Unika
Soegijpranata**
AnImage
Buku Kapita
Selekta
Desain ini
pada awalnya
merupakan
cacatan-
cacatan dan
tugas-tugas
lepas yang
diambil dari
referensi dan
internet yang
terpercaya
sewaktu
memberi
kuliah di

Program Studi
Desain
Komunikasi
Visual ISI
Padangpanjang
g dan juga
pengalaman
yang tidak
dijumpai
dalam
literatur. Buku
ini merupakan
rangkuman
dari berbagai
buku yang
ada kaitanya
dengan
sejarah,
perkembangan,
pengaruh
dan dampak
desain baik di
Eropa,
Amerika dan
Asia
(Indonesia).
Penyusunannya
disesuaikan

dengan
sasaran
perkuliahan
dan isi mata
kuliah Kapita
Selekta
Desain.
Ternyata
cukup banyak
bahan yang
dapat
dirangkum
untuk
dijadikan
sebagai buku
ajar.
*Buku Ajar
Pengantar
Desain
Komunikasi
Visual* PT.
Sonpedia
Publishing
Indonesia
Buku "Dasar-
Dasar Desain
Komunikasi
Visual (DKV)"

adalah panduan komprehensif bagi para pemula yang ingin memasuki dunia kreatif visual. Melalui pengantar dan konsep dasar, pembaca dipandu dalam memahami definisi dan peran desain komunikasi visual serta sejarah dan perkembangannya. Prinsip-prinsip desain menjadi landasan penting dalam menciptakan karya visual yang efektif. Buku ini mengulas penggunaan

teks dan warna untuk menghasilkan pesan yang kuat dan memengaruhi psikologi manusia. Penggunaan gambar dalam desain, desain logo, dan branding visual juga ditampilkan dengan jelas. Pembahasan tentang desain kemasan, desain dalam media digital, dan Environmental Graphic Design turut melengkapi isi buku ini. Tantangan dan isu aktual dalam desain komunikasi

visual serta etika dalam dunia desain menjadi aspek penting lainnya. Buku ini menjadi panduan berharga bagi mahasiswa dan profesional seni dan desain untuk menguasai dunia kreatif visual dengan mendalam dan kreatif.

DASAR-DASAR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL (DKV): Panduan Lengkap Untuk Memasuki Dunia Kreatif Visual

Erlangga Ada dua ciri utama dari dunia per- kaver-an buku di Yogyakarta era tahun 1990-an dan awal tahun 2000-an: gaya nglawasi dan masuknya pendekatan seni dalam desainnya. Gaya nglawasi dalam kaver buku penerbit Yogyakarta salah satunya dilihat dari karakter visual karya grafis tempo doeloe, seperti kemasan rokok dan gambar wayang. Salah satu ciri yang tampak adalah	menonjolkan gambar dan mereduksi latar. Desainer kaver atau sebutan lainnya seniman kaver buku melakukan penonjolan gambar dan mereduksi latar dalam jumlah warna seminimal mungkin. Adapun ciri pendekatan seni dipengaruhi oleh estetika seni rupa surrealisme Yogyakarta dan kontemporer, terutama seni rupa kontemporer yang berangkat dari sikap menilai	situasi sosial- politik. Berkesenian tidak sebatas melukis di atas kanvas dengan gaya abstrak. Seni menjelma dalam berbagai bentuk dan membicara- n apa saja, termasuk kenyataan sosial di masyarakat. Dengan dua ciri utama itu, karakter kaver buku-buku penerbit alternatif Yogyakarta dapat dikatakan merupakan ikon dari munculnya kesadaran kritis yang
---	--	--

<p>sebelumnya sempat dicekal. Dengan demikian, persoalan estetika tidak sebatas keindahan visual, tetapi lebih menaruhnya dalam ruang sosial budaya. Dari sudut pandang sastra realis, kover-keper buku tersebut berpijak dari realitas sebagai referensi penciptaan dan pemaknaan. <i>Proses Penciptaan Karya Seni Rupa dan Desain</i> Scritto Buku "Desain</p>	<p>Komunikasi Visual: Teori dan Perkembangannya" adalah panduan komprehensif yang membahas beragam aspek penting dalam desain grafis. Mulai dari pengantar desain komunikasi visual hingga aplikasi teknologi terbaru, buku ini menguraikan prinsip dasar desain, teori warna, tipografi, komposisi, dan tata letak dengan jelas. Pembaca juga dibimbing melalui</p>	<p>konsep penting seperti fotografi dalam desain grafis, desain logo, branding, serta desain kemasan produk. Tak hanya itu, buku ini menjelajahi bidang yang lebih luas seperti desain interaksi pengguna, animasi, desain game, dan desain produk konsumen. Dari ruang publik hingga desain interior dan eksterior, pembaca diperkenalkan pada beragam konteks di</p>
--	--	--

mana desain grafis memiliki peran sentral. Melalui pembahasan tentang seni, desain, dan kebudayaan, buku ini juga mengungkapkan bagaimana evolusi teknologi memengaruhi praktik desain. Dengan pendekatan yang komprehensif, buku ini menjadi sumber inspirasi dan pengetahuan yang berharga bagi para profesional dan mahasiswa desain grafis. <i>Irama visual</i> PT. Sonpedia	Publishing Indonesia Dewasa ini, kemampuan desain grafis sangat dibutuhkan oleh banyak perusahaan sebagai kemampuan tambahan untuk segala lini perusahaan. Desain grafis sangat fundamental dalam bidang usaha seperti percetakan, periklanan, sosial media bahkan kuliner sekali pun. Secara garis besar, buku ini membahas mengenai: · Pilar Keilmuan yang Wajib	Dimiliki oleh Seorang Desainer Grafis · Pentingnya Konsep bagi Para Desainer Grafis · Langkah-langkah Desainer Memulai Usaha Desain Grafis · Langkah Berbisnis Desain Grafis secara Online · Prinsip-prinsip Dasar Desain Grafis · Dan Lain-lain. <i>Lulus SMA Kuliah Dimana? Panduan Memilih Program Studi</i> Kawan Pustaka Academic Writing bagi
--	--	---

<p>pemula. Laporan Penelitian (Research Reports) memiliki format tersendiri dalam membuat laporannya, diperlukan disiplin ilmu tersendiri dalam menulis ala akademis (academic writing). Buku ini menjelaskan cara membuat laporan penelitian penulis yang sudah masuk dalam posiding, jurnal nasional, dan jurnal internasional. M.S. Gumelar</p>	<p>Instagram: @bubblegumelar Twitter: @MSGumelar @Bubblegumelar Website: https://msgumelar.start.page <u>Branding Bali dan Budaya Populernya</u> Springer Nature Sinopsis Dinamika Komunikasi Kontekstual "Dinamika Komunikasi kontekstual" ini merupakan hasil gagasan, penelitian, dan telaah pustaka para dosen Prodi Ilmu Komunikasi UNISRI. Buku yang dikemas dalam konsep Book Chapter</p>	<p>ini dapat menjadi rujukan dalam menilai daya tarik ilmu komunikasi. Komunikasi merupakan tema menarik karena bidang kajian ilmu sosial ini selalu ada di berbagai bidang ilmu. Komunikasi sangat fleksibel hingga bisa berubah bentuk tergantung konteksnya dalam menghubungkan berbagai banyak hal. Namun, komunikasi juga bisa berdiri sendiri. Inilah uniknya</p>
--	--	---

<p>komunikasi yang bisa menjadi apapun dan ada dimana pun tergantung konteksnya. Buku ini terdiri dari enam artikel yang membahas berbagai konteks terkait komunikasi dengan dinamika kontekstualnya yang terus berkembang. <u>Dinamika Komunikasi Kontekstual</u> Unisri Press AJRI is a reputable Scientific Publication Media aim to foster research</p>	<p>findings that concentrates towards recent innovation and creativity to support advancement in global civilization and humanity. AJRI Journal published two times a year (March & September) by Asosiasi Dosen Indonesia (ADI) Publisher. AJRI Journal invites all manuscripts on Multidisciplinary topics. <i>Desain Grafis</i> Penerbit Andi Gambar lebih efektif dan efisien dalam</p>	<p>menyampaikan makna dibanding kata-kata. Sebuah gambar dapat bercerita beribu kisah. Jika ditulis, butuh berjuta kata. Kompleksitas ide dapat disampaikan hanya dengan satu goresan gambar. Dengan demikian, kecakapan dalam dunia komunikasi visual pada perkembangan era digital saat ini menjadi penting. Desain Komunikasi Visual (DKV) merupakan</p>
---	---	---

<p>bidang studi yang sedang berkembang di masyarakat. Melalui buku ini, penulis menyajikan beberapa panduan dalam mengenal teori dan prinsip universal yang terkandung dalam dunia desain. Penguasaan DKV yang baik dapat membantu seseorang dalam berkomunikasi . Para desainer dapat menyampaikan pesan, memengaruhi pihak lain,</p>	<p>mendemonstrasikan proses, dan menjelaskan fenomena yang rumit dengan mudah. Sinergi antara komunikasi, seni, dan teknologi menjadi kunci keberhasilan desainer dalam menyampaikan gagasan. Penulis berharap masyarakat dapat memanfaatkan buku ini sebagai sarana dalam mencapai komunikasi yang lebih baik. <i>ANIMAGINE</i> Media</p>	<p>Pressindo - KawanPustaka - #SuperEbook Desember KAPITA SELEKTA DESAIN Penerbit YLGI This book provides the thoughtful writings of a selection of authors illustrating a central concept: Sustainable Development in Creative Industries, which utilizes a monetary equilibrium addressing issues, particularly those associated with the use</p>
--	--	--

of an integrated area in cyberspace and physical space, and their effect on the creative industries. 15 universities from Asia and Europe have participated in the 9th Bandung Creative Movement, where this topic was explored. Sustainability issues are now at the forefront of progress. The book covers four main areas. The first section, entitled "Art, Culture, and Society,"

dives into the various sectors that contribute to building a more sustainable environment, including the arts and culture. Whereas, "Design and Architecture" is referring to cutting-edge practices in the fields of manufacturing , transportation , interior design, and building construction. The third section "Technology and New Media" delves into the transformation

of technology into a new medium for the development of the creative industries. The final section, "management and Business," discusses an innovative perspective on the state of the market and management in the sector. Anyone interested in the intersection of creative industries, sustainability, and digital cultures would benefit intellectually from reading this book. The Open Access

version of this book, available at http://www.taylorfrancis.com , has been made available under a Creative Commons Attribution-Non Commercial-No Derivatives (CC-BY-NC-ND) 4.0 license. Funded by Telkom University, Indonesia.	Desain Komunikasi Visual untuk mencapai keserjanaannya, selain membuat karya visual juga dituntut untuk menyusun laporan berbasis pada penelitian. Metodologi menjadi kata yang terkesan sulit, padahal jika dimengerti prinsip dan tahapannya akan menjadi mudah. Sesuai dengan tahapan pada design thinking, buku ini menunjang tahap define penentuan fenomena dan	permasalahan, serta tahap research pengumpulan data dan analisis yang hasilnya akan digunakan pada tahap ideate. Berbeda dengan metode penelitian yang selalu berkutub kuantitatif atau kualitatif, desain sebagai problem solving memerlukan pandangan yang lebih luas. Penelitian desain komunikasi visual menggunakan tiga aspek
--	---	---

untuk membahas karya visual, yaitu aspek karya itu sendiri, aspek pembuat karya atau desainer, dan aspek pemirsa atau target audience. Setiap aspek menggunakan instrumen penelitian yang berbeda, hasilnya digunakan untuk penarikan kesimpulan dan penentuan kriteria big idea untuk mendesain. Salah satu persyaratan lulus sarjana adalah mengunggah

tulisan ilmiah dengan format jurnal dari laporan tugas akhir, yang persyaratannya hampir sama dengan penulisan skripsi. Untuk itu latihan penulisan laporan ilmiah sudah dapat dimulai dari mata kuliah Bahasa Indonesia, logika membentuk kata, kalimat, alinea. Dilanjutkan dengan cara mengumpulkan data dan menganalisis pada mata kuliah Metode Penelitian, kemudian melakukan

penelitian serta mempresentasikan hasilnya pada mata kuliah Seminar, dan mengaplikasikan semua tahapan ini pada Tugas Akhir. Dilengkapi dengan panduan penulisan untuk jurnal, buku ini dapat memudahkan para mahasiswa dalam mencari data, menganalisis, menyusun laporan ilmiah, mempresentasikan dalam forum seminar, serta menulis artikel

untuk publikasi ilmiah.

**BUKU AJAR
DESAIN
KOMUNIKASI
VISUAL
(DKV)**

Gramedia
Pustaka
Utama
History and
development
of visual style
of design work
regarding
visual culture
in Indonesia.
ADI Journal on
Recent
Innovation
(AJRI) The 3rd
Edition Vol 2.
No 1.
September
2020 Bumi
Aksara
Batik
merupakan
identitas dan
kebanggaan
bangsa

Indonesia.
Salah satu
bahan atau
material
membatik
adalah biji
asam yang
disebut juga
tamarin. Buku
ini adalah
Katalog
Pameran
Nasional
“Narasi Mitos
& Legenda
Indonesia
dalam
Ekspresi Batik
Tamarin.
Penyelenggara
pada 27
Juli hingga 10
Agustus 2018
di Museum
Basoeki
Abdullah,
Jakarta.
Pameran ini
terselenggara
atas
kerjasama
Komunitas 22

Ibu dengan
Museum
Basoeki
Abdullah dan
Kemdikbud.
Inspirasi karya
adalah mitos
dan legenda
yang ada di
Indonesia
seperti Nyi
Roro Kidul,
Gatot Kaca,
Antasena,
Barong, Jaka
Tarub,
Sangkuriang,
dan lain-
lainnya.
Semoga
dengan
terbitnya buku
katalog ini,
masyarakat
terdorong
untuk semakin
mengapresiasi
karya batik
dan
menggugah
para pelaku
usaha untuk

berproses kreatif untuk melestarikan batik. Kuliah Jurusan Apa? Fakultas Seni Rupa dan Desain Gramedia Pustaka Utama book chapter yang memuat hasil tulisan mahasiswa lintas perguruan tinggi seni rupa dan desain yang berada di Pulau Jawa, seperti Universitas Kristen Maranatha, ITB, ITHB, Universitas Paramadina-Jakarta, Universitas Trilogy Jakarta, a, ISI Surakarta, dan Universitas Negeri Sebelas Maret-Solo. Buku ini mengusung tema Penciptaan Karya Seni Rupa dan Desain, merupakan bagian dari realisasi kampus Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM). Mahasiswanya dapat saling menimba ilmu dengan ketentuan yang berlaku, dan melalui book chapter ini mahasiswa dapat belajar melalui literasi ilmiah yang dibuat oleh rekannya dari kampus lain. Mahasiswa dan dosen dapat saling belajar. Semoga buku ini dapat saling disitasi oleh rekan mahasiswa lainnya, dan dapat bermanfaat dalam dunia akademik. Harapannya kedepannya universitas yang berada di luar Pulau Jawa juga dapat bergabung dalam terbitan edisi selanjutnya. **Narasi Mitos dan Legenda**

**Indonesia
dalam
Ekspresi
Batik
Tamarin**

Penerbit
Universitas
Ciputra
Dewasa ini
desain grafis
sudah menjadi
hal yang tidak
asing lagi dan
menjadi
bagian dalam
kehidupan
manusia. Hal
tersebut
disebabkan
karena
semakin
tingginya
kesadaran
orang akan
pentingnya
desain grafis
sebagai
elemen
pembentuk
citra visual
yang mampu
meningkatkan

nilai tambah
bagi
penggunanya.
Disisi lain,
perkembangan
internet
turut
mendorong
teknologi
komputerisasi,
teknologi
cetak,
software
perancang
dan pengolah
desain grafis
menjadi lebih
mudah untuk
diakses dan
dipelajari.
Sehingga
menjadikan
desain grafis
sebagai karya
seni visual
yang tidak
hanya bisa
diciptakan
oleh kalangan
akademisi
saja, bahkan
seorang

pemula dapat
menciptakan
sebuah karya
desain grafis
dengan
kualitas dan
taste
profesional
dalam waktu
yang singkat,
dengan cara
belajar secara
mandiri
melalui
tutorial yang
disediakan di
internet. Jika
pada jaman
dahulu karya
desain grafis
seperti poster
atau logo
hanya bisa
diciptakan dan
diakui
karyanya oleh
orang-orang
yang memiliki
latar belakang
pendidikan
desain grafis.
Karena untuk

menghasilkan sebuah karya desain memerlukan pengetahuan dan keterampilan dalam menganalisa masalah, untuk selanjutnya dipecahkan melalui pendekatan komunikasi visual. Hal tersebut membutuhkan pengetahuan dan juga bakat dalam melakukan olah visual, seperti menggambar dan juga analisis masalah. Karena pada masa akhir tahun 1800	hingga awal 1990 dimana desain grafis mengalami banyak sekali dinamika dan perkembangan gaya desain, belum ada teknologi yang mampu membantu para visualiser untuk menciptakan karya desain grafis secara indah dan sempurna selain dengan sentuhan tangan-tangan berbakat para visualiser. Namun berbeda dengan saat ini, dimana tidak ada lagi sekat antara desainer grafis dari	latar belakang akademisi dengan desainer grafis otodidak. Semua memiliki kesempatan yang sama dalam mengakses ilmu pengetahuan dan juga berkarir secara profesional di industri kreatif. Sehingga dengan adanya teknologi semua orang bisa menjadi desainer grafis. Saat ini teknologi memberikan kemudahan bagi siapapun
---	--	---

untuk dapat membuat berbagai kebutuhan desain secara cepat, otomatis, dan bahkan gratis. Dengan teknologi artificial intelligence, sebuah desain dapat dibuat tanpa melibatkan campur tangan manusia. Metode ini tidak dapat ditemukan dua atau tiga dekade sebelumnya, dimana proses logo dikerjakan oleh studio desain grafis atau agency desain yang

memiliki sumber daya kreatif untuk membuat desain secara profesional dan klien diberikan keleluasaan untuk mensupervisi pekerjaan yang diberikan hingga menemukan kata sepakat. Hal tersebut menjadi mahal, karena sebuah agency iklan harus melewati proses yang panjang untuk menciptakan sebuah desain hingga akhirnya disetujui oleh klien. Pada

Era Revolusi Industri 4.0, teknologi cloud internet, artificial intelligence yang berbasis data mampu mendistrupsi banyak bidang, merobohkan banyak batas dan hirarki. Saat ini berbagai pekerjaan dapat dilakukan dalam waktu yang singkat, dan dapat dikerjakan serta dikontrol kapanpun dan dimanapun, sehingga biaya menjadi semakin murah karena aktivitas operasional

dan tahapan yang semakin pendek. Menjadi sebuah pertanyaan, dimanakah posisi kita saat ini, bagaimana kita merespon kondisi ini agar posisi kita sebagai insan kreatif tetap mengambil peran dan dapat bersaing dengan kecerdasan buatan yang dianggap lebih menguntungkan bagi pihak kapitalis.	Kanisius Ruang kosong umumnya menjadi unsur yang pertama kali dihadapi seorang desainer. Uniknya, di akhir proses mendesain, ruang kosong tersebut tetap ada. Buku ini bertujuan untuk memahami cara mengelola tampilan dan tujuan keberadaan ruang kosong pada desain grafis (multiple pages). Pemahaman tersebut diperoleh lewat wawasan	teoretis dan diperkaya dengan mewawancara i para desainer grafis, terutama desainer buku. <u>Kajian Semiotika Komunikasi Visual Iklan Djarum Fil... Gold 76 Versi "Jujur" PT. Sonpedia Publishing Indonesia Kreativitas dapat lahir dari bakat serta minat. Setiap manusia dilahirkan dengan potensi bakat tertentu. Bakat sebagai sebuah kapasitas</u>
--	--	---

kecerdasan sekaligus keterampilan akan berkembang baik jika dilatihkan terus dalam lingkungan yang mendukung. Buku ini memandumu mengenal jagat kreatif desain grafis. Dimulai dengan mengenal desain grafis dalam kehidupan sehari-hari dan sejarah ringkasnya di Indonesia, unsur-unsur dan prinsip-prinsip desain grafis, serta aplikasinya. Selain itu,

terdapat tips agar seorang desainer grafis tetap berdaya guna dan terus dapat mengibarkan bendera kreativitasnya. Ada pula informasi tentang pendidikan desain grafis di Indonesia dan di luar negeri.

Sustainability in Creative Industries
Springer Nature
Seri "Bekerja Sebagai" ini bertujuan memberikan informasi kepada pembaca, khususnya siswa

SMP/SMA/SMK mengenai berbagai jenis profesi yang ada di Indonesia. Buku ini membahas profesi DESAINER GRAFIS. Apa saja yang mereka kerjakan, apa saja kualifikasi yang dituntut dari mereka? Bagaimana jenjang karir mereka? Semua informasi itu bisa kita dapatkan dalam buku ini. Maraknya perkembangan teknologi telah mendorong popularitas profesi

DESAINER
GRAFIS
dewasa ini.
Ditunjang
dengan
pendidikan
yang semakin
baik, profesi
ini semakin
menarik bagi
generasi
muda.

**PENGANTAR
DESAIN
KOMUNIKASI
VISUAL
DALAM
PENERAPAN**

Ideas
Publishing
This is an
open access
book. the
Health
Polytechnic of
Surabaya
(POLTEKKES
KEMENKES
SURABAYA),
Ministry of
Health,
Republic of

Indonesia is
pleased to
announce the
6 th
International
Conference of
Health
Polytechnic
Surabaya
(ICoHPS) on
19-20
September
2023 at
Surabaya
(Virtual Zoom
Meeting). The
theme is
“Health
Resilience
System
Transformatio
n to raise
innovation in
health science
and
technology”.
This
conference
will bring all
scholars,
scientists,
epidemiologist

s, medical
doctors,
nurses, allied
health
professionals,
and even
politicians to
share their
expertise to
attain a
workable
approach to
dealing with
the Covid-19.
ICoHPS is a
joint
conference,
which consists
of several
tracks
including: The
3rd
International
Conference on
Nursing and
Public Health
(ICoNPH)The
3rd
International
Conference on
Midwifery
(ICoMid)The

3rd International Conference on Medical Laboratory Technology (ICoMLT)The 3rd	International Conference on Environmental Health (ICoEH)The 3rd International	Conference on Nutrition (ICoN)The 3rd International Conference on Dental and Oral Health (ICoDOH).
--	---	---

Related with Program Studi Desain Komunikasi
Visual Fakultas Seni Rupa:

- Communications Biology Impact Factor 2022 :
[click here](#)