

**PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL *BOARD*
GAME CEGAH DEMENSIA SEJAK DINI BAGI
REMAJA USIA 15-20 TAHUN DI KOTA PALEMBANG**



LAPORAN

Tugas Akhir
Prodi Desain Komunikasi Visual
Minat Utama Desain Komunikasi Visual

Abdul Raihan Al-Hafids

NPM. 2019620028

**UNIVERSITAS INDO GLOBAL MANDIRI
PALEMBANG**

2023

HALAMAN PENGESAHAN



HALAMAN PENGESAHAN

PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS TUGAS AKHIR KARYA


**Perancangan Komunikasi Visual *boardgame* cegah Demensia sejak dini
bagi remaja usia 15-20 tahun di kota Palembang**

Diajukan oleh,

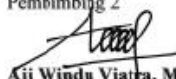
Abdul Raihan Al-Hafids
NIM. 2019620028

Telah dipertahankan pada tanggal 11 Januari 2024
di depan Dewan Penguji yang terdiri dari


Pembimbing 1


Husni Mubarat, M.Sn
NIDN. 0229128202


Pembimbing 2


Aji Windu Viatra, M.Sn
NIDN. 0221017901


Penguji 1


Bobby Halim, M.Ds
NIDN. 0206058602

Penguji 2


Mukhsin Patriansah, M.Sn
NIDN. 0220058801

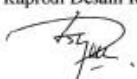
Ketua Penguji


Husni Mubarat, M.Sn
NIDN. 0229128202

Pertanggungjawaban tertulis ini telah diuji dan diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Desain

Palembang, 11 Januari 2024

Mengetahui,
Kaprosdi Desain Komunikasi Visual


Yosef Yulius, M.Sn
NIDN. 0203078701

Menyetujui,
FAKULTAS IPE Dekan FIPB


Aji Windu Viatra, M.Sn
NIDN. 0221017901

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah Ta'ala, yang Maha Pengasih, Maha Penyayang, Maha Mendengar, Maha Melihat, Maha Adil yang telah memberikan kelancaran dan pertolongan dalam mengerjakan tugas akhir ini sehingga bisa terselesaikan. Salam kehormatan dan salam mulia selalu tercurahkan kepada manusia terbaik sepanjang sejarah, pemimpin para nabi, dan pemimpin umat terbaik hingga hari kiamat ; nabi Muhammad shalallahu 'alaihi wa sallam. Seluruh umat muslim memberi salam kepadanya hingga hari akhir. Di setiap perjuangan saya terselip do'a kepada sang Khaliq agar diberi kemudahan, kemudian mengikuti petunjuk dari Al-qur'an dan hadits dari lisan nabi Muhammad shalallahu 'alaihi wa sallam.

Teruntuk kedua orang tua saya yang saya muliakan, Abdul Rasul rahimahullah dan Dian Istantina. Karya ini adalah hasil kerja keras putra kalian, dan salah satu do'a yang selalu kalian panjatkan kepada sang Khaliq. Karya ini akan menjadi bukti sebagai salah satu perjuangan putra kalian dalam mencapai cita-cita yang akan dicapai di masa akan datang. Besar harapan karya ini menjadi titik awal kebanggaan dan keridhoan kalian kepada putra kalian. Dan juga keluarga serta teman-teman seperjuangan, terima kasih telah memberikan dukungan berupa kata-kata motivasi, dukungan materi dan juga uluran tangan yang telah kalian berikan.

HALAMAN PERNYATAAN



FORMULIR PERNYATAAN MAHASISWA TUGAS AKHIR
PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS ILMU PEMERINTAHAN DAN BUDAYA
FM-PM-10.1/10-01/R0

SURAT PERNYATAAN MAHASISWA TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Abdul Raihan Al-Hafids
NIM : 2019620028
Judul TA : Perancangan komunikasi visual *boardgame* cegah
Demensia sejak dini bagi remaja usia 15-20 tahun di kota
Palembang

Dengan ini menyatakan bahwa, apabila saya tidak memenuhi persyaratan **Kelengkapan Pengajuan Sidang Tugas Akhir** sesuai dengan ketentuan yang berlaku, maka saya bersedia dikenakan **Sidang Tunda** atau mendaftar kembali pada semester berikutnya.

Palembang, 10 Januari 2024



Nama : Abdul Raihan Al-Hafids
NIM : 2019620028

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang telah memberi rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis agar dapat menyelesaikan laporan tugas akhir dengan tema perancangan komunikasi visual *Boardgame* cegah Demensia bagi remaja usia 15-20 tahun di kota Palembang, sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana seni, program studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Indo Global Mandiri. Penulis menyadari bahwa laporan ini masih memiliki kekurangan dan jauh dari kata sempurna dalam penyusunannya. Namun berkat pertolongan dari Allah Ta'ala kemudian dibina oleh dosen pembimbing serta bantuan tenaga dan doa dari orang tua, keluarga, teman-teman serta lembaga pendukung. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Allah Subhanahu Wa Ta'ala;
2. Kedua orang tua saya yang sudah membesarkan saya dengan penuh perjuangan ; Abdul Rasul (almarhum) dan Dian Istantina;
3. Dr. H. Marzuki Alie, S.E., M.M. selaku Rektor Universitas Indo Global Mandiri Palembang;
4. Dr. Sumi Amariena Hamim, S.T., M. T., IPM., Asean Ang selaku wakil rektor I Bidang Akademik & Kemahasiswaan;
5. Dr. H. Juhaini, M.M selaku wakil rektor II bidang SDM & Keuangan;
6. Prof. Erry Yulian T. Adesta, Ph.D., C. Eng., MIMechE. selaku wakil rektor III Bidang Perencanaan & Kerjasama;
7. Aji Windu Viatra, M.Sn selaku Dekan Fakultas Ilmu Pemerintahan dan Budaya Universitas Indo Global Mandiri, sekaligus dosen pembimbing II yang telah membimbing dan memberikan saran dalam menyelesaikan tugas akhir;
8. Yosef Yulius, M.Sn. selaku ketua program studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Indo Global Mandiri;
9. Husni Mubarat, M.Sn selaku dosen akademik, dosen pembimbing I serta dosen ketua penguji yang membantu penulis sejak awal perancangan tugas akhir hingga selesai;

10. Bobby Halim, M.Ds selaku dosen penguji I yang telah membimbing dan memberikan saran dalam menyelesaikan tugas akhir;
11. Mukhsin Patriansyah, M.Sn selaku dosen penguji II yang telah membimbing dan memberikan saran dalam menyelesaikan tugas akhir;
12. Dosen-dosen Desain Komunikasi Visual lainnya yang telah memberikan masukan kepada penulis;
13. Teman-teman seperjuangan tugas akhir “EUREKA” yang telah memberikan dukungan dan semangat kepada penulis, terutama Fajri yang memperbolehkan penulis menginap di rumahnya walau sedikit berisik akibat lagu yang penulis putar, dan juga Luki yang membuatkan saya kopi serta memperbolehkan kami menginap di Dapoer Duren hehe asik;
14. Terakhir; kabinet HIMA Desain Komunikasi Visual yang telah membantu pergelaran acara pameran “EUREKA”;

Palembang, 17 Januari 2024

Abdul Raihan Al-Hafids

ABSTRAK

PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL BOARD GAME CEGAH DEMENSIA SEJAK DINI BAGI REMAJA USIA 15-20 TAHUN DI KOTA PALEMBANG

Oleh : Abdul Raihan Al-Hafids

Demensia adalah gejala penurunan fungsi intelektual yang ditandai terganggunya minimal 4 fungsi yakni bahasa, memori, visuospasial (mengukur jarak, membedakan warna dan orang), dan emosional. Sampai saat ini penyebab pasti demensia belum diketahui namun gejala-gejalanya dapat dipelajari, salah satunya adalah mengalami kepikunan. Sebagian besar masyarakat masih asing mendengar demensia, namun masyarakat mengetahui adanya pikun. Hal itu diakibatkan minimnya edukasi mengenai demensia baik dari media publikasi cetak maupun publikasi digital. Maka dari itu dibutuhkan perancangan yang bersifat menghibur agar dapat menjelaskan demensia, yaitu dengan media permainan boardgame. Tujuan perancangan media permainan dan media publikasi ini adalah sebagai langkah pencegahan demensia sejak muda, dengan cara melatih kognitif pada remaja sehingga kemampuan kognitifnya tetap terjaga hingga mencapai usia dewasa. Metode penelitian yang dipakai adalah metode Design Thinking yang terdiri dari 5 tahapan yaitu Emphatize (memahami masalah), Define (menganalisis data), Ideate (menghasilkan ide atau konsep), Prototype (memvisualisasikan ide), dan Test (penerapan hasil ke masyarakat). Selain media boardgame yang menjadi media utama, perancangan ini juga menghasilkan media pendukung lainnya seperti cardgame, puzzle, rubik, video grafis motion graphic, poster, x banner, gantungan tas, paperbag, dan kaos. Perancangan ini dilaksanakan pada tanggal 8 dan 9 Januari 2024 di Universitas Indo Global Mandiri.

Kata kunci : Demensia, kognitif, *boardgame*.

ABSTRACT

“DESIGN OF EARLY PREVENTION VISUAL COMMUNICATION BOARDGAME FOR DEMENTIA FOR ADOLESCENTS AGED 15-20 YEARS IN THE CITY OF PALEMBANG.”

By : Abdul Raihan Al-Hafids

Dementia is a symptom of declining intellectual function characterized by the disturbance of at least four functions, namely language, memory, visuospatial skills (measuring distance, distinguishing colors and people), and emotions. Until now, the exact cause of dementia is unknown, but its symptoms can be studied, one of which is experiencing forgetfulness. The majority of the population is still unfamiliar with the term "dementia," but they are aware of the concept of forgetfulness. This is due to a lack of education about dementia, both through print and digital media publications. Therefore, there is a need for an entertaining design to explain dementia, such as through the use of a board game. The purpose of designing this game and publication media is to prevent dementia from an early age by training the cognitive abilities of teenagers so that their cognitive skills remain intact into adulthood. The research method used is the Design Thinking method, consisting of five stages: Empathize (understand the problem), Define (analyze data), Ideate (generate ideas or concepts), Prototype (visualize ideas), and Test (implement results in society). In addition to the board game as the main medium, this design also produces other supporting media such as card games, puzzles, Rubik's cubes, motion graphics videos, posters, x banners, bag hangers, paper bags, and t-shirts. This design was implemented on January 8 and 9, 2024, at Indo Global Mandiri University.

Keyword : *Dementia, cognitive, boardgame.*

Daftar Isi

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
HALAMAN PERSEMBAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT.....	vii
Daftar Isi.....	viii
Daftar Gambar.....	xii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan perancangan	4
D. Manfaat perancangan	5
E. Batasan perancangan.....	5
F. Kajian ide perancangan	6
a) Karya terdahulu	6
b) Karya sejenis	9
1) <i>World Mental Health Day</i> oleh Insia Idrees	9
2) Board Game Nope oleh Rich Walton.....	10
3) Board Game cerita rakyat Timun Mas	11
G. Metode perancangan	12
1. <i>Emphasize</i>	12
a) Data Primer	12
b) Data Sekunder.....	13
2. <i>Define</i>	13
3. <i>Ideate</i>	14
4. <i>Prototype</i>	15
5. <i>Test</i>	15
H. Landasan teori perancangan.....	16
I. Sistematika perancangan.....	22
J. Alur pemikiran perancangan	23
J. Jadwal alur perancangan	24
BAB II.....	25
PENGOLAHAN DATA	25
A. Identifikasi data.....	25
1) Pengertian Demensia menurut beberapa ahli.....	27
2) Sejarah Demensia	28
3) Penyebab Penyakit Demensia.....	30
4) Gejala klinis dari Demensia.....	32
5) Epidemiologi penyakit Demensia (faktor-faktor yang mempengaruhi terjadinya Demensia)	34
6) Jenis jenis demensia.....	37

g) Pengertian <i>boardgame</i>	38
h) Jenis-jenis <i>boardgame</i>	39
i) Sejarah <i>boardgame</i>	43
j) Manfaat <i>boardgame</i>	45
2. Data dari wawancara	46
C. Organisasi pendukung	58
D. Faktor penghambat dan faktor pendukung.....	59
E. Upaya organisasi terkait	60
F. Peranan masyarakat.....	63
G. Iklan layanan masyarakat yang pernah dibuat	63
H. Usulan permasalahan	64
a) Permasalahan	64
b) Pemecahan masalah	64
I. Analisis data	65
J. Sintesis data.....	67
BAB III	69
KONSEP PERANCANGAN	69
A. Konsep kreatif	69
1. Strategi kreatif.....	69
a) Gagasan kreatif	69
b) Tujuan kreatif.....	75
2. Program kreatif.....	75
a) Pesan verbal	75
b) Pesan visual.....	80
c) Karakter tokoh pada <i>boardgame</i>	87
B. Konsep media.....	88
1. Tujuan media.....	88
2. Strategi media.....	88
3. Pemilihan media.....	89
1) <i>Main media</i>	89
2) <i>Pre media</i>	98
a) Poster infografis A2	98
b) <i>Puzzle</i> infografis	98
3) <i>Follow up media</i>	99
4. Panduan media	100
5. Program media	102
6. Biaya media.....	106
BAB IV	109
VISUALISASI DESAIN	109
A. Logo	109
a) Ide <i>layout</i>	109
b) <i>Rough layout</i>	110
c) <i>Comprehensive layout</i>	112
d) <i>Final design</i>	112
e) Makna logo	113
f) Clear space area.....	113

g)	Grid logo	114
h)	Warna logo	114
i)	Tipografi logo.....	115
j)	<i>Black & white logo</i>	116
B.	Media utama.....	116
1.	Boardgame Kali Bangka (kali bagi angka)	117
a.	Papan <i>boardgame</i>	117
b.	<i>Pion boardgame</i>	119
c.	Kartu <i>boardgame</i>	121
d.	Petunjuk <i>boardgame</i>	125
d.	Kotak kartu <i>boardgame</i>	128
2.	<i>Cardgame</i> susun bentuk (SunTuk).....	131
a.	Kartu <i>Cardgame</i>	131
b.	<i>Cardgame</i> SunTuk (Susun Bentuk)	133
3.	<i>Puzzle podium</i>	135
C.	Media publikasi	139
1.	<i>Motion graphic</i>	139
a.	<i>Idea layout</i>	139
b.	<i>Rough layout</i>	139
c.	<i>Comprehensive layout</i>	141
d.	<i>Final design</i>	141
2.	Poster cetak	142
a.	<i>Idea layout</i>	142
b.	<i>Rough layout</i>	142
c.	<i>Comprehensive layout</i>	144
d.	<i>Final design</i>	147
3.	X-banner	149
a.	<i>Idea layout</i>	149
b.	<i>Rough layout</i>	150
c.	<i>Comprehensive layout</i>	151
d.	<i>Final design</i>	151
D.	Media pendukung.....	152
1.	Rubik.....	152
a.	<i>Idea layout</i>	152
b.	<i>Rough layout</i>	152
c.	<i>Comprehensive layout</i>	153
d.	<i>Final design</i>	153
2.	<i>Paperbag</i>	154
a.	<i>Idea layout</i>	154
b.	<i>Rough layout</i>	154
c.	<i>Comprehensive layout</i>	155
d.	<i>Final design</i>	155
3.	T-Shirt.....	156
a)	<i>Idea layout</i>	156
b)	<i>Rough layout</i>	156
c)	<i>Comprehensive layout</i>	157

d) <i>Final design</i>	157
4. Gantungan tas	158
a) <i>Idea layout</i>	158
b) <i>Rough layout</i>	158
c) <i>Comprehensive layout</i>	159
d) <i>Final design</i>	159
BAB V	160
KESIMPULAN DAN SARAN	160
A. Kesimpulan	160
B. Saran	162
Daftar Pustaka	163
LAMPIRAN	167

Daftar Gambar

Gambar 1. 1 <i>Dementia Australia. Without memory. People lost in time</i>	6
Gambar 1. 2 <i>Alzheimer Dementia. Symptomatic Map</i>	7
Gambar 1. 3 Mindler app.....	8
Gambar 1. 4 Perancangan kampanye <i>World Mental Health Day</i>	9
Gambar 1. 5 Perancangan <i>board game Nope</i>	10
Gambar 1. 6 Papan permainan Timun Mas	11
Tabel 1. 1 Alur perancangan	23
Tabel 1. 2 Jadwal alur perancangan.....	24
Tabel 2. 1 Tabel hasil pemeriksaan jumlah penderita gangguan kognitif di klinik memori RSUP Mohammad Hoesin Palembang.....	26
Tabel 2. 2 Tabel penelitian terhadap panti sosial Treshna Werdha Teratai dan panti sosial Treshna Werdha Warga Tama.....	27
Gambar 2. 1 Alois <i>Alzheimer</i>	29
Gambar 2. 2 Auguste Deter	29
Gambar 2. 3 Otak yang sehat.....	32
Gambar 2. 4 Otak orang dengan Demensia <i>Alzheimer</i>	32
Tabel 2. 3 Gejala umum penyakit Demensia	33
Gambar 2. 5 <i>Boardgame</i> Monopoli, contoh <i>board game</i> dadu	40
Gambar 2. 6 <i>Boardgame Agricola</i> , contoh <i>boardgame</i> tipe <i>worker placement</i>	40
Gambar 2. 7 <i>Boardgame Pandemic</i> , contoh <i>boardgame</i> tipe <i>cooperative games</i>	41
Gambar 2. 8 <i>Boardgame Dominion</i> , contoh <i>boardgame</i> tipe <i>deck building</i>	42
Gambar 2. 9 <i>Boardgame Risk</i> , contoh <i>boardgame</i> tipe <i>Area Control</i>	42
Gambar 2. 10 <i>Boardgame Pandemic</i> , contoh <i>boardgame</i> tipe <i>cooperative games</i>	43
Gambar 2. 11 Wawancara bersama dr. Nuraini Fitriyah.....	46
Tabel 2. 4 Hasil wawancara dengan dr. Nuraini Fitriyah	47
Gambar 2. 12 Wawancara dengan Ratu Tita, <i>cargeiver</i> sekaligus koordinator Alzi <i>chapter</i> Malang	50
Tabel 2. 5 Hasil wawancara dengan Ratu Tita.....	50
Gambar 2. 13 Wawancara dengan dr. Fasihah Irfani Fitri	54
Tabel 2. 6 Hasil wawancara dengan dr. Fasihah Irfani Fitri.....	54
Gambar 2. 14 Senam Otak bersama sahabat Alzi.....	60
Gambar 2. 15 Charity Concert oleh Alzi	61
Gambar 2. 16 Kementerian Kesehatan luncurkan Strategi Nasional Penanggulangan Alzheimer dan Demensia.....	62
Gambar 2. 17 Video Iklan Layanan Masyarakat mengenal <i>Alzheimer</i>	63
Gambar 2. 18 <i>Mind mapping</i> perancangan cegah Demensia	65
Tabel 2. 7 Target sasaran dari perancangan cegah Demensia.....	66
Gambar 3. 1 Macam-macam ekspresi	71
Gambar 3. 2 Remaja	72
Sumber : Abdul Raihan Al-Hafids, 2023	72
Tabel 3. 1 <i>Headline</i> perancangan	75

Tabel 3. 2 <i>Subheadline</i> perancangan	77
Tabel 3. 3 <i>Tagline</i> perancangan	78
Tabel 3. 4 <i>Bodycopy</i> perancangan	79
Gambar 3. 3 Ekspresi pada remaja	81
Gambar 3. 4 <i>Color pallete</i>	82
Gambar 3. 5 <i>Font Batuphat Script</i>	83
Gambar 3. 6 <i>Font Inter</i>	84
Gambar 3. 7 Ilustrasi dengan gaya desain Retro	86
Gambar 3. 8 Poster dengan gaya desain Retro	86
Gambar 3. 9 Raden Hasan Pangeran Ratu, atau Sultan Mahmud Badaruddin II	87
Gambar 3. 10 Konsep papan <i>boardgame</i>	90
Gambar 3. 11 Referensi pion permainan	91
Gambar 3. 12 <i>Deck</i> angka jawaban	92
Gambar 3. 13 <i>Deck</i> angka soal	93
Gambar 3. 14 <i>Deck</i> kartu tindakan	94
Gambar 3. 15 Konsep <i>Cardgame</i> susun bentuk	97
Tabel 3. 5 Panduan media perancangan cegah Demensia	100
Tabel 3. 6 Program media perancangan cegah Demensia	103
Tabel 3. 7 Jadwal distribusi / penayangan media Sumber : Abdul Raihan Al- Hafids, 2023	104
Tabel 3. 8 Biaya media utama	106
Tabel 3. 9 Biaya media publikasi.....	106
Tabel 3. 10 Biaya media pendukung	107
Gambar 4. 1 Ekspresi sedih pada orang dengan Demensia(ODD).....	109
Gambar 4. 2 <i>Rough layout</i> desain logo.....	111
Gambar 4. 3 <i>Comprehensive layout</i> logo	112
Gambar 4. 4 <i>Final logo</i>	112
Gambar 4. 5 <i>Clear space area</i> logo Demensia.....	113
Gambar 4. 6 <i>Grid logo</i> Demensia	114
Gambar 4. 7 <i>Warna logo</i>	115
Gambar 4. 8 <i>Tipografi logo</i>	115
Gambar 4. 9 <i>Black & white logo</i> Demensia.....	116
Gambar 4. 10 <i>Rough layout boardgame</i>	117
Gambar 4. 11 <i>Comprehensive layout boardgame</i>	118
Gambar 4. 12 <i>Final design boardgame</i>	118
Gambar 4. 13 <i>Rough layout pion boardgame</i>	119
Gambar 4. 14 <i>Comprehensive layout karakter boardgame</i>	120
Gambar 4. 15 <i>Final design pion boardgame</i>	121
Gambar 4. 16 <i>Rough layout kartu boardgame</i>	123
Gambar 4. 17 <i>Comprehensive layout kartu boardgame</i>	124
Gambar 4. 18 <i>Final design kartu boardgame</i>	125
Gambar 4. 19 <i>Rough layout petunjuk boardgame</i>	126
Gambar 4. 20 <i>Comprehensive layout petunjuk boardgame</i>	127
Gambar 4. 21 <i>Final design petunjuk boardgame</i>	128
Gambar 4. 22 <i>Rough layout kotak boardgame</i>	129

Gambar 4. 23 <i>Comprehensive layout</i> kotak boardgame.....	130
Gambar 4. 24 <i>Final design</i> kotak boardgame	130
Gambar 4. 25 <i>Comprehensive layout</i> cardgame SunTuk	132
Gambar 4. 26 <i>Final design</i> cardgame SunTuk.....	132
Gambar 4. 27 <i>Rough layout</i> kotak cardgame	133
Gambar 4. 28 <i>Comprehensive layout</i> kotak cardgame	134
Gambar 4. 29 <i>Final design</i> kotak cardgame.....	135
Gambar 4. 30 <i>Rough layout</i> puzzle podium.....	136
Gambar 4. 31 <i>Comprehensive layout</i> puzzle podium	137
Gambar 4. 32 <i>Final design</i> puzzle podium	138
Tabel 4. 1 <i>Storyboard motion graphic</i>	139
Gambar 4. 33 <i>Comprehensive layout</i> motion graphic	141
Gambar 4. 34 <i>Final design</i> motion graphic.....	141
Gambar 4. 35 <i>Rough layout</i> motion graphic	143
Gambar 4. 36 Tampilan aplikasi <i>Facelab</i>	144
Gambar 4. 37 Foto asli (kiri) dan setelah diberi filter tua di <i>Facelab</i> (sebelah kanan).....	144
Gambar 4. 38 <i>Comprehensive layout</i> poster.....	146
Gambar 4. 39 <i>Final design</i> poster	149
Gambar 4. 40 <i>Rough layout</i> X Banner	150
Gambar 4. 41 <i>Comprehensive layout</i> X banner	151
Gambar 4. 42 <i>Final design</i> X Banner	151
Gambar 4. 43 <i>Rough layout</i> rubik	152
Gambar 4. 44 <i>Comprehensive layout</i> rubik	153
Gambar 4. 45 <i>Final design</i> rubik.....	153
Gambar 4. 46 <i>Rough layout</i> paperbag.....	154
Gambar 4. 47 <i>Comprehensive layout</i> paperbag	155
Gambar 4. 48 <i>Final design</i> paperbag.....	155
Gambar 4. 49 <i>Rough layout</i> kaos T-Shirt.....	156
Gambar 4. 50 <i>Comprehensive layout</i> kaos T-Shirt	157
Gambar 4. 51 <i>Final design</i> kaos T-Shirt.....	157
Gambar 4. 52 <i>Rough layout</i> gantungan tas.....	158
Gambar 4. 53 <i>Comprehensive layout</i> gantungan tas.....	159
Gambar 4. 54 <i>Final design</i> gantungan tas	159
Lampiran 1 Halaman revisi	167
Lampiran 2 Kartu bimbingan dosen pembimbing 1	168
Lampiran 3 Kartu bimbingan dosen pembimbing 2	169
Lampiran 4 Wawancara dengan Ratu Tita, <i>cargeiver</i> sekaligus koordinator Alzi chapter Malang	170
Lampiran 5 Wawancara dengan dr. Fasihah Irfani Fitri.....	170
Lampiran 6 Wawancara bersama dr. Nuraini Fitriyah	171