

**PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL KAMPANYE  
SOSIAL MEMPERSIAPKAN KEMAMPUAN BERTAHAN  
HIDUP DI ALAM TERBUKA UNTUK USIA 15-35 TAHUN**



**LAPORAN**

Tugas Akhir Karya

Prodi Desain Komunikasi Visual

Fakultas Ilmu Pemerintahan Dan Budaya

**EMILYAN SAPUTRA**

NIM: 2020620022

**UNIVERSITAS INDO GLOBAL MANDIRI PALEMBANG**

**2024**

# HALAMAN PENGESAHAN


## HALAMAN PENGESAHAN PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS TUGAS AKHIR KARYA

### PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL KAMPANYE SOSIAL MEMPERSIAPKAN KEMAMPUAN BERTAHAN HIDUP DI ALAM TERBUKA UNTUK USIA 14-35 TAHUN

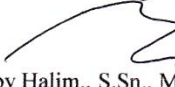
Diajukan oleh,  
**Emilyan Saputra**  
NIM.2020620022

Telah dipertahankan pada tanggal 7 Agustus 2024  
di depan Dewan Penguji yang terdiri dari

Pembimbing 1

  
Heri Iswandi., S.Sn., M.Sn  
NIDN. 0230058703

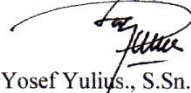
Pembimbing 2

  
Bobby Halim., S.Sn., M.Ds  
NIDN. 0206058602

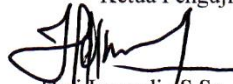
Penguji 1

  
Muksin Patriansah., S.Sn., M.Sn  
NIDN. 0220058801

Penguji 2

  
Yosef Yulius., S.Sn., M.Sn  
NIDN. 0203078701

Ketua Penguji

  
Heri Iswandi., S.Sn., M.Sn  
NIDN. 0230058703

Pertanggungjawaban tertulis ini telah diuji dan diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Desain  
Palembang, 16 Agustus 2024

Mengetahui,  
Kaprosdi Desain Komunikasi Visual

  
Husni Mubarat, S.Sn., M.Sn  
NIDN. 0229128202

FAKULTAS IPB  
Menyetujui,  
Dekan FIPB

  
Dr. Doris Febriyanti, S.IP., M.Si.  
NIDN. 0222028203

## HALAMAN PERSEMBAHAN

*"Dan sungguh, Kami telah memuliakan anak-anak Adam, dan Kami angkat mereka di daratan dan di lautan, dan Kami berikan mereka rezeki dari yang baik-baik dan Kami lebihkan mereka atas banyak makhluk yang telah Kami ciptakan."*

(Q.S Al-Isra 17:70)

Motto:

*"Jangan takut pada **ketidaksempurnaan**; lakukan apa pun yang menurutmu baik dan benar. Ingat, kamu cuma '**topping**' di dunia ini, tapi kabar baiknya '**topping**' selalu berada di atas. Jadilah '**topping**' yang paling langka!."*

(Emilyan Saputra)

Persembahkan:

Alhamdulillah telah selesai perjuangan, Tugas akhir ini saya persembahkan dengan sepenuh hati kepada kedua orang tua saya Ayahanda Imran & Ibunda Suriani yang selalu ada di setiap langkah perjalanan hidup saya. Dukungan, kasih sayang, dan doa yang kalian berikan adalah kekuatan terbesar yang membawa saya hingga ke titik ini. Semoga karya ini dapat menjadi bentuk rasa terima kasih saya atas semua orang yang mendukung perjuangan saya selama ini.

## HALAMAN PERNYATAAN

### HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Emilyan Saputra  
NIM : 2020620022  
Program Studi : Desain Komunikasi Visual  
Tahun Akademik : 2024

Dengan ini saya menyatakan bahwa karya desain dan pertanggungjawaban tertulis dengan judul :

**“Perancangan Komunikasi Visual Kampanye Sosial Mempersiapkan Kemampuan Bertahan Hidup  
Di Alam Terbuka Untuk Usia 14-35 Tahun”**

Adalah benar-benar karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan plagiatisme atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku dalam dunia akademik. Apabila dikemudian hari ditemukan suatu jiplakan/plagiat, maka saya bersedia menerima akibat berupa sanksi akademis dan sanksi lain yang diberikan oleh yang berwenang sesuai ketentuan, peraturan dan perundang-undangan yang berlaku.

Palembang, 16 Agustus 2024

Yang membuat pernyataan



Emilyan Saputra

**NPM :2020620022**

## ABSTRAK

Kemampuan bertahan hidup di alam terbuka menjadi penting dalam menghadapi situasi darurat yang tak terduga, terutama bagi individu berusia 15 hingga 35 tahun yang sering terlibat dalam kegiatan outdoor. Laporan tugas akhir ini bertujuan untuk merancang media komunikasi visual yang menyoroti pentingnya keterampilan bertahan hidup di alam bebas. Penulis menggunakan pendekatan desain komunikasi visual melalui berbagai media seperti website, buku panduan, poster, survival kit, dan lainnya, dengan tujuan memberikan panduan praktis dan edukatif bagi masyarakat untuk menghadapi tantangan di alam terbuka. Media ini dirancang agar dapat menjangkau target audiens yang beragam, mulai dari remaja hingga dewasa muda, serta memperkenalkan teknik-teknik bertahan hidup yang relevan dan mudah dipahami. Dengan memvisualisasikan berbagai aspek penting dari survival skills, diharapkan dapat meningkatkan kesadaran, pengetahuan, dan kesiapan individu saat berada di lingkungan alam yang ekstrem. Laporan ini juga membahas perencanaan, eksekusi, dan dampak dari media tersebut sebagai sarana edukasi bagi masyarakat untuk meningkatkan keamanan dan kemandirian saat menjelajahi alam terbuka.

**Kata kunci:** kemampuan bertahan hidup, desain komunikasi visual, kesiapan di alam

## ABSTRACT

*Survival skills in the wilderness are essential for facing unexpected emergencies, particularly for individuals aged 15 to 35 who frequently engage in outdoor activities. This final project aims to design visual communication media that highlight the importance of survival skills in the wild. The author employs a visual communication design approach through various media such as websites, guidebooks, posters, survival kits, and others, with the goal of providing practical and educational guidance for the public to face challenges in the wilderness. These media are designed to reach a diverse target audience, from teenagers to young adults, and introduce relevant and easy-to-understand survival techniques. By visualizing key aspects of survival skills, the project aims to raise awareness, knowledge, and preparedness among individuals when in extreme natural environments. This report also discusses the planning, execution, and impact of the media as an educational tool to enhance safety and self-reliance when exploring the wilderness.*

**Keyword:** *survival skills, visual communication design, wilderness preparedness*

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur saya panjatkan ke hadirat ALLAH SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan laporan tugas akhir dengan judul "**Perancangan Komunikasi Visual Kampanye Sosial Mempersiapkan Kemampuan Bertahan Hidup di Alam Terbuka Untuk Usia 15-35 Tahun**" ini dengan baik dan tepat waktu. Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi Strata Satu di Universitas Indo Global Mandiri Palembang, Program Studi Desain Komunikasi Visual.

Penyusunan laporan ini merupakan bagian dari proses perancangan yang penuh tantangan, terutama dalam bidang desain komunikasi visual. Dari mulai perencanaan konsep, eksplorasi visual, hingga penerapan dalam bentuk karya terapan. Setiap tahap menjadi bagian yang penting dalam mewujudkan ide dan konsep menjadi karya desain yang berkualitas dan layak dipresentasikan dalam pameran tugas akhir.

Saya menyadari bahwa perjalanan selama proses perancangan ini tidaklah mudah. Banyak tantangan dan hambatan yang harus diatasi, mulai dari pengumpulan data, konsep visual, hingga penyusunan laporan dan realisasi karya. Namun, berkat bimbingan, dukungan, dan bantuan dari berbagai pihak, laporan dan karya ini akhirnya dapat diselesaikan dengan baik. Untuk itu, saya ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Pimpinan Universitas Indo Global Mandiri, **Dr. H. Marzuki Alie. SE., M.M.**, selaku Rektor Universitas Indo Global Mandiri.
2. **Dr. Sumi Amariena Hanim, ST., MT., IPM., ASEAN Eng.**, Selaku Wakil Rektor I Universitas Indo Global Mandiri.
3. **Dr. H. Juhaini, M.M.**, Selaku Wakil Rektor II Universitas Indo Global Mandiri.
4. **Prof. Erry Yulian T. Adesta., PhD.**, Selaku Wakil Rektor III Universitas Indo Global Mandiri.
5. **Dr. Doris Febriyanti, S.IP., M.Si**, Selaku Dekan Fakultas Ilmu Pemerintahan dan Budaya Universitas Indo Global Mandiri.

6. Terima kasih sebesar-besarnya kepada kedua **Orang Tua Saya (Bapak Imran dan Ibu Suryani)** yang tanpa henti-henti memberikan saya dukungan semangat, materi, serta moral sejak saya lahir sampai dengan titik ini.
7. Terima kasih kepada **Kakak (Rian Hidayat), Adik (Rahmat Syahri Ramadhan), dan Semua keluarga saya** yang senantiasa menjadi penyemangat saya dalam menjalani kehidupan dan proses pendidikan saya.
8. **Husni Mubarat, S.Sn., M.Sn.** Selaku Kaprodi Desain Komunikasi Visual yang telah memberikan kesempatan, dukungan, serta dorongan yang membantu dalam proses perkuliahan saya di Prodi Desain Komunikasi Visual.
9. **Heri Iswandi, S.Sn., M.Sn.** Selaku dosen pembimbing 1 yang telah membimbing perancang dengan memberikan arahan, bimbingan serta motivasi yang membantu dalam penyusunan Proposal Tugas Akhir.
10. **Bobby Halim, S.Sn., M.Ds,** Selaku dosen pembimbing 2 dan pembimbing akademik yang telah membantu perancangan Tugas Akhir serta memberikan bimbingan, dan arahan dalam menyelesaikan Proposal Tugas Akhir ini.
11. Terima Kasih untuk **Seluruh Dosen** di Prodi Desain Komunikasi Visual yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang telah membimbing Tugas Akhir dan mengajarkan saya segala hal yang berkaitan tentang desain komunikasi visual serta kehidupan.
12. Terima Kasih untuk **Seluruh Rekan Kuliah** di Prodi Desain Komunikasi Visual yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang telah menjadi *unlimited support system* untuk saya bisa sampai di titik ini. Kalian Luar Biasa! #merdekave
13. Saya mengucapkan terima kasih kepada **Emilyan Saputra** diri saya sendiri karena tetap semangat menghadapi perjalanan hidup yang panjang ini. Bukan hanya dalam menyelesaikan tugas akhir, tetapi juga dalam menghadapi berbagai tantangan yang masih ada di depan.



Saya menyadari bahwa laporan tugas akhir ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, saya sangat terbuka terhadap kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak demi perbaikan di masa mendatang. Akhir kata, saya ucapkan terima kasih, dan saya berharap laporan serta karya perancangan ini dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat bagi masyarakat luas, instansi terkait, rekan-rekan di bidang desain komunikasi visual, serta pengembangan ilmu desain komunikasi visual. Semoga karya ini juga memberikan manfaat bagi para pembaca dan penikmat yang membutuhkannya.

Palembang. 20 Agustus 2024

Emilyan Saputra

## DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK .....	iv
<i>ABSTRACT</i> .....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL .....	xvi
DAFTAR BAGAN .....	xvi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan dan Manfaat.....	6
1. Tujuan.....	6
2. Manfaat .....	7
D. Kajian Ide Perancangan.....	10
1. Kajian Karya Terdahulu.....	10
E. Metode Perancangan .....	13
1. <i>Empathize</i> .....	14
2. <i>Define</i> .....	14
3. <i>Ideate</i> .....	15
4. <i>Prototype</i> .....	15
5. <i>Test</i> .....	15
F. Landasan Teori .....	15
1. Teori Kampanye Sosial.....	16
2. Teori Semiotika .....	17
3. Teori Desain Komunikasi Visual .....	21
4. Teori Komunikasi .....	22
5. Teori Estetika .....	23
6. Teori Warna .....	27
G. Sistematika Perancangan .....	28
H. Alur Pemikiran Perancangan .....	29

I. Jadwal Pelaksanaan Tugas Akhir .....	30
BAB II .....	31
PENGOLAHAN DATA.....	31
A. Identifikasi Data.....	31
1. Definisi Kemampuan Bertahan Hidup ( <i>Survival Skills</i> ).....	32
2. Sejarah Survival.....	35
3. Jenis-jenis Bertahan Hidup di Alam .....	40
4. Elemen-Elemen Dasar bertahan Hidup di Alam Terbuka.....	43
5. Pelatihan Keterampilan Bertahan Hidup di Alam ( <i>Survival Camp</i> ) .....	51
6. Peranan Pemerintah Dalam Mengatasi Masalah Kecelakaan di Alam .....	56
7. Data Kuisisioner .....	58
8. Wawancara Bersama Ekspertis di Dunia <i>Survival</i> .....	67
B. Analisa Data .....	75
1. <i>What</i> ( <i>Apa</i> ) .....	75
2. <i>Why</i> ( <i>kenapa</i> ) .....	75
3. <i>Who</i> ( <i>Siapa</i> ).....	76
4. <i>When</i> ( <i>Kapan</i> ).....	76
5. <i>Where</i> ( <i>Dimana</i> ) .....	77
6. <i>How</i> ( <i>Bagaimana</i> ).....	77
C. Sintesis.....	78
BAB III.....	80
KONSEP PERANCANGAN.....	80
A. Konsep Kreatif .....	80
1. Tujuan Kreatif .....	80
2. Strategi Kreatif.....	81
3. Program Kreatif.....	84
B. Konsep Media.....	96
1. Tujuan Media .....	97
2. Strategi Media .....	97
3. Pemilihan Media .....	98
C. Khalayak Sasaran .....	105
D. Panduan Media .....	105
E. Program Media .....	109
G. Biaya Produksi Media .....	111
BAB IV.....	112

<b>VISUALISASI DESAIN</b> .....	112
<b>A. Logo</b> .....	112
1. <b>Idea Layout</b> .....	112
2. <i>Rough Layout</i> .....	113
3. <i>Comperhensive Layout</i> .....	115
4. <i>Final Design</i> .....	116
<b>B. Standar Graphic Manual</b> .....	117
1. <b>Filosofi Logo</b> .....	117
2. <b>Komponen Logo</b> .....	117
3. <b>Warna dan Font</b> .....	118
4. <i>Clear Space Area</i> .....	119
5. <b>Logo Grid</b> .....	119
<b>C. Pre Media</b> .....	120
1. <b>Poster Infografis</b> .....	120
2. <b>X Banner</b> .....	127
3. <b>Twibbon</b> .....	131
<b>D. Main Media</b> .....	135
1. <b>Website</b> .....	135
2. <b>Buku Panduan</b> .....	143
3. <b>Survival Box</b> .....	148
<b>E. Follow up Media</b> .....	151
1. <b>Katalog</b> .....	151
2. <b>Kaos dan Rompi</b> .....	155
3. <b>Tas</b> .....	159
4. <b>Fly Sheet</b> .....	162
5. <b>Gantungan Kunci</b> .....	165
6. <b>Survival Kit</b> .....	167
7. <b>Botol (Water Veples)</b> .....	171
<b>BAB V</b> .....	175
<b>PENUTUP</b> .....	175
<b>A. Kesimpulan</b> .....	175
<b>B. Saran</b> .....	175
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	177
<b>LAMPIRAN</b> .....	180

## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 1.1</b> Hilangnya Alvi Kurniawan di Gunung Lawu pada 31 Desember 2018.....	4
<b>Gambar 1.2</b> Sampul buku <i>Survival Skill</i> oleh Bradford Angier .....	10
<b>Gambar 1.2</b> <i>Puzzle Survival</i> oleh <i>Gentlemen's Hardware</i> .....	11
<b>Gambar 1.4</b> Kreasi <i>survival kit</i> dari <i>mint box</i> oleh Ilamantee .....	13
<b>Gambar 2.1</b> Poster pada laman <i>website "Outdoor Federation"</i> .....	32
<b>Gambar 2.2</b> Tumbuhan Jelatang " <i>Laportea Macrostachya</i> " .....	34
<b>Gambar 2.3</b> Lukisan era prasejarah terletak di Gua Manda Guéli Chad .....	36
<b>Gambar 2.4</b> Foto Soe Hok Gie dan anggota MAPALA UI 1964 .....	37
<b>Gambar 2.5</b> Potret Riyanni Djangkaru pembawa acara pertama Jejak Petualang.....	38
<b>Gambar 2.6</b> Tangkapan layar Logo acara Jejak Petualang di Trans7.....	39
<b>Gambar 2.7</b> Kakek Abdul (76) ditemukan selamat usai hilang 4 hari di hutan.....	40
<b>Gambar 2.8</b> Aldi Novel Adilang bertahan hidup di laut lebih dari sebulan .....	41
<b>Gambar 2.9</b> Pemburu Australia Reginald George Foggerdy bertahan hidup di gurun ..	42
<b>Gambar 2.10</b> Anggota dari Shackleton's ekspedisi ke kutub selatan tahun 1909.....	42
<b>Gambar 2.11</b> Teknik Transpirasi air dari embun menggunakan plastik .....	47
<b>Gambar 2.13</b> ilustrasi perangkap " <i>Spring Snare</i> " .....	50
<b>Gambar 2.14</b> <i>Flyer camp</i> pelatihan kemampuan bertahan hidup di alam terbuka .....	52
<b>Gambar 2.15</b> Suasana di <i>camp</i> pelatihan Kemampuan bertahan hidup di alam.....	53
<b>Gambar 2.16</b> Logo Kemampuan bertahan hidup di alam terbuka Indonesia .....	54
<b>Gambar 2.17</b> Rekapitulasi kecelakaan dan evakuasi terhadap pengunjung di destinasi pendakian maupun destinasi non pendakian di TN Gunung Rinjani dari tahun 2016 sampai dengan tahun 2020.....	55
<b>Gambar 2.18</b> Logo BASARNAS .....	56
<b>Gambar 2.19</b> Tangkapan layar jumlah pelatihan Jungle Rescue pada buku Statistik BASARNAS 2022 hal.114 .....	57
<b>Gambar 2.20</b> Respon Kuesioner 1 .....	58
<b>Gambar 2.21</b> Respon Kuesioner 2.....	59
<b>Gambar 2.22</b> Respon Kuesioner 3.....	59
<b>Gambar 2.23</b> Respon Kuesioner 4.....	60
<b>Gambar 2.24</b> Respon Kuesioner 5.....	60
<b>Gambar 2.25</b> Respon Kuesioner 6.....	61
<b>Gambar 2.26</b> Respon Kuesioner 7.....	61
<b>Gambar 2.27</b> Respon Kuesioner 8.....	62
<b>Gambar 2.28</b> Respon Kuesioner 9.....	62
<b>Gambar 2.29</b> Respon Kuesioner 10.....	63

<b>Gambar 2.30</b> Respon Kuesioner 11.....	63
<b>Gambar 2.31</b> Respon Kuesioner 12.....	64
<b>Gambar 2.32</b> Respon Kuesioner 13.....	64
<b>Gambar 2.33</b> Respon Kuesioner 14.....	65
<b>Gambar 2.34</b> Respon Kuesioner 15.....	65
<b>Gambar 2.35</b> Respon Kuesioner 16.....	66
<b>Gambar 2.36</b> Respon Kuesioner 17.....	66
<b>Gambar 2.37</b> Tangkapan layar saat melakukan wawancara dengan Kak Frienki Eleven mentor Kemampuan bertahan hidup di alam terbuka Indonesia.....	67
<b>Gambar 2.38</b> Dokumentasi saat kak Freinki Eleven sedang melakukan mentoring di program training first aid untuk siswa siswi Pelita Nusa Aviation.....	68
<b>Gambar 3.1</b> Ilustrasi foto petualangan di alam.....	84
<b>Gambar 3.2</b> Contoh gambar Siluet Petualang .....	90
<b>Gambar 3.3</b> Contoh gambar Kompas .....	91
<b>Gambar 3.4</b> Contoh foto Hutan Indonesia.....	91
<b>Gambar 3.5</b> Palet warna utama pada desain.....	92
<b>Gambar 3.6</b> Font Kiti Cuties .....	94
<b>Gambar 3.7</b> Font Open Sans Family .....	94
<b>Gambar 3.8</b> Contoh ilustrasi dengan gaya Abstrak Organik oleh André Calvo.....	95
<b>Gambar 3.9</b> Contoh pattern karya Nayyera Khan .....	96
<b>Gambar 3.10</b> Contoh karya mural dengan gaya Abstrak Organik oleh Epsilon .....	96
<b>Gambar 4.1</b> Contoh gambar Siluet Petualang .....	112
<b>Gambar 4.2</b> Contoh gambar Kompas .....	113
<b>Gambar 4.3</b> Contoh foto Hutan Indonesia.....	113
<b>Gambar 4.4</b> Sketsa Logo .....	114
<b>Gambar 4.5</b> Sketsa Logo .....	115
<b>Gambar 4.6</b> Proses digitalisasi logo di Adobe Illustrator.....	116
<b>Gambar 4.7</b> Hasil akhir logo SOS .....	117
<b>Gambar 4.8</b> Komponen logo SOS.....	118
<b>Gambar 4.9</b> <i>Font</i> dan warna logo SOS.....	119
<b>Gambar 4.10</b> <i>Clear Space Area</i> .....	119
<b>Gambar 4.11</b> <i>Logo Grid System</i> .....	119
<b>Gambar 4.12</b> Sketsa Poster.....	120
<b>Gambar 4.13</b> Proses Digitalisasi 5 Poster.....	121
<b>Gambar 4.14</b> Poster Utama .....	122
<b>Gambar 4.15</b> Poster logo SOS.....	123

<b>Gambar 4.16</b> Poster “Apa Itu Survival?” .....	124
<b>Gambar 4.17</b> Poster “Cara Membuat Api” .....	125
<b>Gambar 4.18</b> Poster “S.T.O.P” .....	126
<b>Gambar 4.19</b> Sketsa <i>X Banner</i> .....	128
<b>Gambar 4.20</b> Proses Digitalisasi.....	128
<b>Gambar 4.21</b> Hasil Akhir <i>X Banner</i> .....	129
<b>Gambar 4.22</b> Sketsa <i>Twibbon</i> .....	131
<b>Gambar 4.23</b> Proses Digitalisasi.....	132
<b>Gambar 4.24</b> Hasil Akhir desain <i>Twibbon</i> .....	133
<b>Gambar 4.24</b> Penerapan Akhir <i>Twibbon</i> .....	134
<b>Gambar 4.26</b> Sketsa Website.....	135
<b>Gambar 4.27</b> Proses Digitalisasi.....	136
<b>Gambar 4.28</b> Desain Banner Website .....	137
<b>Gambar 4.29</b> Tampilan Utama .....	138
<b>Gambar 4.30</b> Tampilan Artikel.....	139
<b>Gambar 4.31</b> Tampilan Menu Media .....	140
<b>Gambar 4.32</b> Tampilan Menu Galeri.....	141
<b>Gambar 4.33</b> Tampilan Menu <i>About us</i> .....	142
<b>Gambar 4.34</b> Sketsa Cover Buku .....	143
<b>Gambar 4.35</b> Proses Digitalisasi.....	144
<b>Gambar 4.36</b> Cover Buku Panduan Depan.....	145
<b>Gambar 4.37</b> Cover Buku Panduan Belakang .....	146
<b>Gambar 4.38</b> Hasil Akhir Buku .....	147
<b>Gambar 4.39</b> Hasil Akhir Buku.....	147
<b>Gambar 4.40</b> Sketsa Kasar <i>Survival Box</i> .....	148
<b>Gambar 4.41</b> Proses Digitalisasi.....	149
<b>Gambar 4.42</b> Hasil Akhir .....	149
<b>Gambar 4.43</b> Hasil Akhir .....	150
<b>Gambar 4.44</b> Sketsa isi konten Katalog .....	151
<b>Gambar 4.45</b> Proses Digitalisasi.....	152
<b>Gambar 4.46</b> Hasil Akhir .....	153
<b>Gambar 4.47</b> Hasil Akhir .....	154
<b>Gambar 4.48</b> Sketsa Grafik Kaos dan Rompi .....	155
<b>Gambar 4.49</b> Proses Digitalisasi.....	155
<b>Gambar 4.50</b> Hasil Akhir .....	156
<b>Gambar 4.51</b> Hasil Akhir Kaos .....	157

<b>Gambar 4.52</b> Hasil Akhir Rompi .....	158
<b>Gambar 4.53</b> Sketsa Grafik Tas.....	159
<b>Gambar 4.54</b> Proses Digitalisasi.....	159
<b>Gambar 4.55</b> Hasil Desain.....	160
<b>Gambar 4.55</b> Hasil Akhir .....	161
<b>Gambar 4.57</b> Sketsa Grafik Fly Sheet .....	162
<b>Gambar 4.58</b> Proses Digitalisasi.....	163
<b>Gambar 4.59</b> Hasil Desain.....	164
<b>Gambar 4.60</b> Hasil Akhir .....	164
<b>Gambar 4.61</b> Sketsa Grafik Gantungan Kunci .....	165
<b>Gambar 4.62</b> Proses Digitalisasi .....	165
<b>Gambar 4.63</b> Hasil Desain.....	166
<b>Gambar 4.64</b> Hasil Akhir .....	166
<b>Gambar 4.65</b> Sketsa Grafik Survival Kit.....	167
<b>Gambar 4.66</b> Proses Digitalisasi.....	168
<b>Gambar 4.67</b> Hasil Desain Depan .....	169
<b>Gambar 4.68</b> Hasil Desain Belakang.....	170
<b>Gambar 4.69</b> Hasil Akhir .....	171
<b>Gambar 4.70</b> Sketsa awal Botol .....	171
<b>Gambar 4.71</b> Proses Digitalisasi .....	172
<b>Gambar 4.72</b> Hasil Desain.....	173
<b>Gambar 4.73</b> Hasil Akhir .....	174



## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 1.1</b> Jadwal Pelaksanaan Tugas Akhir .....	30
<b>Tabel 2.2</b> Hasil wawancara bersama Kak Freinki Eleven S.T .....	74
<b>Tabel 3.1</b> Panduan Produksi Media.....	108
<b>Tabel 3.2</b> Program Media.....	109
<b>Tabel 3.3</b> Biaya Produksi Media .....	111

## DAFTAR BAGAN

<b>Bagan 1.1</b> Konsep Triadik Pierce.....	19
<b>Bagan 1.2</b> Alur Pemikiran Perancangan.....	29