

**PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL
PROMOSI KAMPUNG ANYAMAN NIPAH SEBAGAI SENTRAL
KERAJINAN DI TIGA EMPAT ULU KOTA PALEMBANG**



**LAPORAN
TUGAS AKHIR KARYA**
Disusun oleh :

SINTIA APIKA SARI
NPM : 2022620058

**PRODI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL FAKULTAS ILMU
PEMERINTAHAN DAN BUDAYA UNIVERSITAS INDO GLOBAL
MANDIRI PALEMBANG**

2026

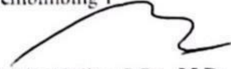
HALAMAN PENGESAHAN
PERTANGGUNGJAWABAN TERTULIS TUGAS AKHIR KARYA
PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL PROMOSI KAMPUNG
ANYAMAN NIPAH SEBAGAI SENTRAL KERAJINAN DI TIGA
EMPAT ULU KOTA PALEMBANG

Diajukan oleh,

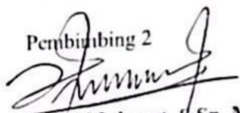
Sintia Aplka Sari
NIM. 2022620058

Telah dipertahankan pada tanggal 20 Juli 2026
di depan Dewan Penguji yang terdiri dari

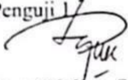
Pembimbing 1


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

Pembimbing 2


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

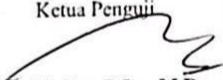
Penguji 1


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

Penguji 2


Mukhsin Patriansah, SSn., M.Sn
NIDN. 0220058801

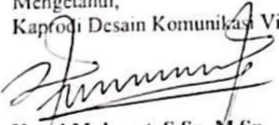
Ketua Penguji


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

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

Palembang, 4 Juli 2026

Mengetahui,
Kaprodik Desain Komunikasi Visual


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

Menyetujui,

FAKULTAS IPE
Dekan FIPD


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

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul **“PERANCANGAN KOMUNIKASI VISUAL PROMOSI KAMPUN ANYAMAN NIPAH SEBAGAI SENTRAL KERAJINAN DI TIGA EMPAT ULU KOTA PALEMBANG”** Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu persyaratan akademik untuk menyelesaikan studi pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Ilmu Pemerintahan dan Budaya, Universitas Indo Global Mandiri, dengan penuh kerendahan hati, penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya serta mempersembahkan tugas akhir ini kepada:

1. Kepada Allah SWT, atas segala rahmat, nikmat, kemudahan, kesehatan, kekuatan, serta pertolongan yang senantiasa diberikan kepada penulis sehingga mampu melalui setiap proses dan menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik.
2. Untuk diri saya sendiri, yang telah berjuang, bertahan, dan tidak menyerah dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini, meskipun harus menghadapi berbagai revisi, keraguan, kebimbangan, serta malam-malam panjang yang penuh perjuangan.
3. Untuk kedua orang tua saya tercinta Ibu dan Ayah yang senantiasa memberikan doa, dukungan, semangat, kasih sayang, dan keyakinan bahwa saya mampu melewati setiap tantangan dalam proses penyusunan Tugas Akhir ini. Terima kasih atas segala pengorbanan, kepercayaan, serta doa yang tidak pernah putus. Tanpa kalian, Tugas Akhir ini tidak akan dapat terselesaikan dengan baik.
4. Penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Indo Global Mandiri atas ilmu, pengalaman, serta wawasan ini yang telah diberikan selama masa perkuliahan. Secara khusus, penulis mengucapkan terima kasih yang tulus kepada Bapak Bobby Halim, S.Sn., M.Ds. selaku dosen pembimbing satu dan Bapak Husni Mubarat, S.Sn., M.Sn. selaku dosen pembimbing dua, Bapak Yosef Yulius, S.Sn., M.Sn. selaku dosen penguji satu dan Bapak Mukhsin Patriansah, S.Sn., M.Sn. selaku dosen penguji dua yang dengan penuh kesabaran telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan bimbingan, arahan, motivasi, serta masukan yang sangat berarti selama proses penyusunan Tugas Akhir ini.

Setiap saran, perhatian, dan dukungan yang Bapak berikan menjadi penyemangat bagi penulis untuk terus belajar, berkembang, dan menyelesaikan Tugas Akhir ini hingga akhir. Semoga segala kebaikan yang telah diberikan mendapatkan balasan yang berlimpah dari Tuhan Yang Maha Esa.

5. Kepada Mas iqbal seseorang yang selalu setia menemani, mendengarkan setiap keluhan kesah, memberikan semangat, doa, dan dukungan tanpa henti. Terima kasih telah menjadi tempat berbagi cerita serta selalu meyakinkan bahwa saya mampu melewati setiap proses hingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.
6. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada teman-teman dekat saya saya khususnya Dwi Sepriati Najiah, yang selalu hadir untuk saling menguatkan, memberikan dukungan, serta berbagi suka dan duka selama proses penyusunan Tugas Akhir ini. Terima kasih atas kebersamaan, perhatian, dan semangat yang diberikan sehingga perjalanan ini terasa lebih ringan untuk dilalui.

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Sintia Apika Sari
NIM : 2022620058
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Tahun Akademik : 2025/2026

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

**“ PERANCANGAN KOMUNIKASI PROMOSI KAMPUNG ANYAMAN NIPAH
SEBAGAI SENTRAL KERAJINAN DI TIGA EMPAT ULU KOTA PALEMBANG ”**

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, 30 Juli 2026



Sintia Apika Sari

NPM : 2022620058

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah robbil'alamin. Puji dan Syukur kehadiran Allah SWT, atas segala rahmat dan ridha-Nya Laporan Tugas Akhir ini dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Dalam penulisan Laporan “Perancangan Komunikasi Visual Promosi Kampung Anyaman Daun Nipah Palembang”.

Dalam Pembuatan karya tulis ini, penulis banyak mendapatkan bantuan berupa saran, bimbingan serta dorongan moral dari banyak pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis tidak lupa untuk mengucapkan terima kasih kepada para Dosen Pembimbing, Bapak Bobby Halim, M.Sn dan Bapak Husnu Mubarat, M.Sn yang telah memberikan bimbingan akademis kepada penulis selama masa studi.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan tugas akhir ini masih banyak kekurangan dan masih jauh dari sempurna, maka dengan segala kerendahan hati, penulis mengharapkan saran dan kritik yang bersifat membangun dari semua pihak demi perbaikan dan penyempurnaan laporan ini, sehingga laporan ini akan berguna untuk kedepan nantinya.

Pada kesempatan ini penulis memberikan banyak terima kasih kepada pihak pihak yang telah banyak membantu yaitu :

1. **Allah Subhanahuwata’la** yang telah memberikan kesempatan untuk menempuh pendidikan di Universitas Indo Global Mandiri Palembang Program Studi Desain Komunikasi Visual.
2. **Dr. H. Marzuki Alie, S.E., M.M** selaku Rektor Universitas Indo Global Mandiri Palembang.
3. **Dr. Sumi Amariena Hamim, S.T., M.T., IPM., ASEAN Eng.,** selaku Wakil Rektor I Bidang Akademik dan Kemahasiswaan Universitas Indo Global Mandiri, atas dukungan terhadap kelancaran kegiatan akademik.
4. **Dr. Herri Setiawan, S.Kom., M.Kom.,** selaku Wakil Rektor II Bidang Administrasi dan Keuangan Universitas Indo Global Mandiri, atas dukungan dalam penyelenggaraan proses pendidikan.

5. **Dr. Tien Yustini, S.E., M.Si.**, selaku Wakil Rektor III Bidang Perencanaan dan Kerja Sama Universitas Indo Global Mandiri, atas dukungan terhadap pengembangan akademik dan kemahasiswaan.
6. **Dr. Doris Febriyanti, S.IP., M.SI** selaku Dekan Fakultas Ilmu Pemerintahan dan Budaya Universitas Indo Global Mandiri Palembang.
7. **Husni Mubarat, S.Sn., M.Sn** selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Indo Global Mandiri Palembang.
8. **Bobby Halim, S.Sn., M.Ds.** selaku dosen pembimbing I yang telah membantu membuka gagasan dalam perancangan karya tugas akhir.
9. **Husni Mubarat S.Sn., M.Sn** selaku dosen pembimbing II yang telah membimbing, memberikan masukan dan saran dalam perancangan karya tugas akhir.
10. **Dosen - dosen dari jurusan Desain Komunikasi Visual** yang telah banyak memberikan saran dan masukan dalam proses perancangan karya tugas akhir.
11. **Orang Tua serta keluarga** yang telah memberikan dukungan moril dan motivasi yang hebat kepada saya sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir hingga mengurus Pameran.
12. **Kawan-kawan seperjuangan dari jurusan Desain Komunikasi Visual angkatan 2022**, Universitas Indo Global Mandiri yang telah banyak membantu, memberi semangat serta masukan yang baik kepada saya.
13. **Terakhir**, terima kasih juga untuk seseorang yang selalu sabar dan selalu memberi semangat, dan membantu Muhammad Iqbal Saputra selama perjuangan menyelesaikan Tugas Akhir dari awal hingga akhir.

Palembang, 20 juli 2026



Sintia Apika Sari

2022620058

ABSTRAK

Kampung Anyaman di Tiga Empat Ulu Kota Palembang merupakan salah satu kawasan yang memiliki potensi budaya dan ekonomi kreatif melalui kerajinan berbahan dasar daun nipah (*Nypa fruticans*). Meskipun memiliki nilai sejarah, budaya, dan ekonomi, keberadaan Kampung Anyaman masih menghadapi permasalahan berupa rendahnya eksposur kepada masyarakat luas, belum kuatnya identitas visual, serta kegiatan promosi yang belum memanfaatkan media digital secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan perancangan komunikasi visual yang mampu memperkenalkan Kampung Anyaman sebagai sentral kerajinan sekaligus meningkatkan daya tarik wisata dan apresiasi terhadap kerajinan lokal.

Perancangan ini bertujuan menghasilkan media komunikasi visual yang informatif, menarik, dan komunikatif untuk memperkenalkan identitas, produk, proses pembuatan, serta nilai budaya Kampung Anyaman kepada masyarakat luas. Metode perancangan yang digunakan adalah Design Thinking yang terdiri dari tahap *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Test*. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, kuesioner, dokumentasi, serta studi pustaka. Data kemudian dianalisis menggunakan metode SWOT dan 5W+1H sebagai dasar dalam menentukan strategi kreatif dan strategi media.

Konsep visual yang diterapkan menggunakan gaya *Modern Ethnic* dengan pendekatan minimalis dan *flat design* , serta menggunakan warna *earth tone* yang merepresentasikan karakter daun nipah. Daun nipah dipilih sebagai elemen visual utama untuk membangun identitas yang khas dan mudah dikenali. Media utama yang dihasilkan berupa video promosi, sedangkan media pendukung meliputi poster, brosur, *X-banner*, katalog, *hang tag*, stiker digital, kaos, dan media sosial. Perancangan ini diharapkan dapat memperkuat identitas visual Kampung Anyaman, meningkatkan jangkauan promosi, menarik minat masyarakat dan wisatawan, serta mendukung pelestarian budaya dan pemberdayaan ekonomi masyarakat pengrajin di Tiga Empat Ulu Kota Palembang.

Kata kunci: Desain Komunikasi Visual, Promosi, Kampung Anyaman, Daun Nipah, *Modern Ethnic*, *Design Thinking*.

ABSTRACT

Kampung Anyaman in Tiga Empat Ulu, Palembang City, is an area with cultural and creative economic potential through handicrafts made from nipa palm leaves (*Nypa fruticans*). Despite its historical, cultural, and economic value, Kampung Anyaman still faces several challenges, including limited exposure to the wider community, a lack of strong visual identity, and promotional activities that have not yet optimally utilized digital media. Therefore, a visual communication design is needed to introduce Kampung Anyaman as a center of traditional handicrafts while increasing its tourism appeal and public appreciation of local crafts.

This design aims to produce informative, attractive, and communicative visual communication media to introduce the identity, products, production processes, and cultural values of Kampung Anyaman to a wider audience. The design method used is Design Thinking, consisting of the stages of Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, documentation, and literature studies. The data were then analyzed using SWOT and 5W+1H methods as the basis for determining creative and media strategies.

The visual concept applies a Modern Ethnic style with a minimalist and flat design approach, using earth-tone colors that represent the characteristics of nipa palm leaves. Nipa palm leaves were selected as the main visual element to establish a distinctive and recognizable identity. The main medium produced is a promotional video, supported by posters, brochures, X-banners, catalogs, hang tags, digital stickers, T-shirts, and social media content. This design is expected to strengthen the visual identity of Kampung Anyaman, expand its promotional reach, attract public and tourist interest, and support cultural preservation and the economic empowerment of local artisans in Tiga Empat Ulu, Palembang City.

Keywords: Visual Communication Design, Promotion, Kampung Anyaman, Nipa Palm Leaves, Modern Ethnic, Design Thinking.

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	9
C. Batasan Masalah	9
D. Tujuan dan Manfaat Perancangan.....	10
E. Kajian Ide Perancangan	12
1. Kajian Karya Khusus	12
2. Kajian Karya Umum	15
F. Metode Perancangan.....	16
1. Empathize	16
2. Define	17
3. Ideate	19
4. Prototype.....	20
5. Test.....	20
G. Landasan Teori.....	20
1. Teori Desain Komunikasi Visual.....	20
2. Teori Promosi.....	27
3. Teori Pariwisata.....	30
4. Teori Video.....	32
5. Teori Semiotika.....	34
6. Teori Estetika.....	37

H. Sistematika Penelitian	38
I. Alur Pemikiran Penelitian	30
BAB II PENGOLAHAN DATA.....	39
A. Data.....	39
1. Sejarah Kampung Anyaman	39
2. Proses Pembuatan Anyaman.....	40
3. Produk Kerajinan Anyaman.....	40
4. Target Sasaran.....	48
5. Harga Produk	49
6. Positioning Produk	49
7. Data Wawancara	50
8. Data Kuesioner	58
9. Faktor Pendukung dan Penghambat	61
10. Peranan Masyarakat.....	64
B. Analisis Data.....	65
1. Analisis SWOT.....	65
2. Analisis 5W+1H	65
C. Sintesis.....	68
BAB III KONSEP PERANCANGAN.....	69
A. Konsep Perancangan.....	69
B. Perencanaan Kreatif.....	70
1. Tujuan Kreatif.....	70
2. Strategi Kreatif.....	71
3. Program Kreatif	82
C. Strategi Media.....	91
1. Media Isu (Pre Media).....	91
2. Media Utama (Main Media)	92
3. Media Pendukung (Follow Up Media).....	93
4. Panduan Media.....	94
5. Biaya Media.....	95
D. Penulisan Teks dan Pengarahan Visual.....	96
1. Media Isu	96

2. Media Utama.....	97
3. Media Pendukung.....	98
4. Storyline Video Promosi.....	96
BAB IV VISUALISASI DESAIN.....	100
A. Logo	100
1. Idea Layout.....	91
2. Rough Layout.....	91
3. Sketsa Logo Final.....	94
4. Final Layout Logo.....	94
B. Media Utama (Main Media..)	102
1. Video Promosi.....	102
C. Pre Media	98
1. Poster	98
2. X-Banner.....	103
3. Brosur.....	106
D. Follow-Up Media	114
1. Katalog.....	114
2. Hang Tag.....	117
3. Kipas	119
4. Ganci.....	121
5. Nota.....	125
6. Notebook.....	127
7. Mug.....	130
8. Baju.....	133
9. Feed Instagram.....	137
BAB V PENUTUP.....	140
A. Kesimpulan	140
B. Saran.....	141
DAFTAR PUSTAKA.....	142
LAMPIRAN	144

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Brosur Promosi Kerajinan Anyaman	12
Gambar 1.2 Gerbang Identitas Kampung Anyaman	13
Gambar 1.3 Poster Promosi Kampung Anyaman	14
Gambar 1.4 Poster Promosi Kampung Kain Tuan Kentang	15
Gambar 1.5 X-Banner Kampung Kain Tuan Kentang.....	16
Gambar 1.6 Katalog Kampung Kain Tuan Kentang	17
Gambar 2.1 Kawasan Sentra Kampung Anyaman.....	39
Gambar 2.2 Proses Pengambilan Daun Nipah	39
Gambar 2.3 Proses Penjemuran	40
Gambar 2.4 Proses Menganyam	40
Gambar 2.5 Proses Finishing	40
Gambar 2.6 Anyaman Alas Cangkir	40
Gambar 2.7 Anyaman Tempat Bawang	41
Gambar 2.8 Anyaman Guci	41
Gambar 2.9 Anyaman Piring Ceper	42
Gambar 2.10 Anyaman Topi.....	42
Gambar 2.11 Anyaman Keranjang Baju	43
Gambar 2.12 Anyaman Tempat Buah	43
Gambar 2.13 Anyaman Piring Pecel Lele.....	44
Gambar 2.14 Anyaman Vas Bunga	45
Gambar 2.15 Maps Kampung Anyaman.....	48
Gambar 2.16 Foto Wawancara Pengrajin.....	50
Gambar 2.17 Maps Wisata Kampung Anyaman	48
Gambar 3.1 Responden Promosi Kampung Anyaman	60
Gambar 3.2 Responden Peningkatan Promosi Kampung Anyaman.....	60
Gambar 3.3 Saran Responden Promosi Kampung Anyaman	61
Gambar 3.4 Daun Nipah	89
Gambar 3.5 Sketsa Logo.....	98
Gambar 4.1 Sketsa Logo.....	100
Gambar 4.2 Sketsa Logo.....	100
Gambar 4.3 Sketsa Logo.....	101

Gambar 4.4 Sketsa Logo.....	101
Gambar 4.5 Sketsa Logo.....	101
Gambar 4.6 Sketsa Logo Final.....	101
Gambar 4.7 Final Layout Logo	102
Gambar 4.8 Sketsa Idea Layout Poster	98
Gambar 4.9 Rough Layout Poster.....	99
Gambar 4.10 Comprehensive Layout Poster	99
Gambar 4.11 Final Design Poster	100
Gambar 4.12 Final Layout Poster 2	101
Gambar 4.13 Final Layout Poster 3	101
Gambar 4.14 Final Layout Poster 4	102
Gambar 4.15 Final Layout Poster 5	102
Gambar 4.16 Sketsa Idea Layout X-Banner	103
Gambar 4.17 Rough Layout X-Banner.....	103
Gambar 4.18 Comprehensive Layout X-Banner	104
Gambar 4.19 Final Design X-Banner	105
Gambar 4.20 Implementasi Design/Mockup X-Banner	105
Gambar 4.21 Sketsa Idea Layout Brosur	106
Gambar 4.22 Rough Layout Brosur.....	106
Gambar 4.23 Comprehensive Layout Brosur	107
Gambar 4.24 Screen Shoot Media Promosi	108
Gambar 4.25 Screen Shoot Media Promosi.....	109
Gambar 4.26 Screen Shoot Media Promosi.....	109
Gambar 4.27 Screen Shoot Media Promosi.....	110
Gambar 4.28 Screen Shoot Media Promosi.....	111
Gambar 4.29 Screen Shoot Media Promosi.....	112
Gambar 4.30 Screen Shoot Media Promosi.....	113
Gambar 4.31 Sketsa Idea Layout Katalog	114
Gambar 4.32 Rough Layout Katalog	114
Gambar 4.33 Comprehensive Layout Katalog.....	115
Gambar 4.34 Final Design Katalog	116
Gambar 4.35 Implementasi Mockup Katalog.....	116
Gambar 4.36 Sketsa Idea Layout Hang Tag.....	117

Gambar 4.37 Rough Layout Hang Tag.....	117
Gambar 4.38 Comprehensive Layout Hang Tag	118
Gambar 4.39 Final Design Hang Tag	118
Gambar 4.40 Implementasi Mockup Hang Tag.....	118
Gambar 4.41 Sketsa Idea Layout Kipas.....	119
Gambar 4.42 Rough Layout Kipas	120
Gambar 4.43 Comprehensive Layout Kipas	120
Gambar 4.44 Final Design Kipas.....	121
Gambar 4.45 Implementasi Mockup Kipas	121
Gambar 4.46 Idea Layout Ganci.....	122
Gambar 4.47 Rough Layout Ganci	123
Gambar 4.48 Comprehensive Layout Ganci.....	123
Gambar 4.49 Final Design Ganci.....	124
Gambar 4.50 Implementasi Mockup Ganci	124
Gambar 4.51 Sketsa Media Notebook	127
Gambar 4.52 Comprehensive Layout Notebook.....	129
Gambar 4.53 Final Design Notebook	129
Gambar 4.54 Implementasi Design/Mockup Notebook	130
Gambar 4.55 Sketsa Media Mug	131
Gambar 4.56 Comprehensive Layout Mug.....	132
Gambar 4.57 Final Design Mug.....	132
Gambar 4.58 Implementasi Design/Mockup Mug	132
Gambar 4.59 Idea Layout Baju.....	134
Gambar 4.60 Rough Layout Baju	135
Gambar 4.61 Comprehensive Layout Baju.....	135
Gambar 4.62 Final Design Baju.....	136
Gambar 4.63 Implementasi Design/Mockup Baju.....	136
Gambar 4.64 Idea Layout Feed Instagram.....	137
Gambar 4.65 Rough Layout Feed Instagram	138
Gambar 4.66 Comprehensive Layout Feed Instagram.....	138
Gambar 4.67 Final Design Feed Instagram	139
Gambar 4.68 Implementasi Design/Mockup Feed Instagra.....	139

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Harga Produk	49
Tabel 1.2 Data Wawancara Pengrajin	50
Tabel 1.3 Headline.....	83
Tabel 1.4 Subheadline.....	84
Tabel 1.5 Tagline	85
Tabel 1.6 Panduan Media.....	94
Tabel 1.7 Biaya Media Isu	95
Tabel 1.8 Biaya Media Utama	95
Tabel 1.9 Biaya Media Pendukung.....	96
Tabel 1.10 Story Line Video Promosi.....	96

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.1 Surat Rekomendasi Dosen Pembimbing	146
Lampiran 1.2 Surat Rekomendasi Dosen Pembimbing	147
Lampiran 1.3 Surat Keterangan Siap Sidang	148
Lampiran 1.4 Lembar Asistensi Dosen Pembimbing 1 dan 2	149
Lampiran 1.5 Dokumentasi Booth Pameran dan Pengunjung	150
Lampiran 1.6 Dokumentasi Booth Pameran dan Pengunjung	151
Lampiran 1.7 Dokumentasi Booth Pameran dan Pengunjung	152