

**PERANCANGAN VIDEO *MOTION GRAPHIC* MUSEUM
PERJUANGAN PALAGAN BOJONGKOKOSAN SEBAGAI
KAMPANYE MEDIA EDUKASI**

SKRIPSI

RIZKI LALFIANSYAH EIRDAUS

17186049



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
UNIVERSITAS NUSA PUTRA**

SUKABUMI

2021

**“PERANCANGAN VIDEO *MOTION GRAPHIC* MUSEUM
PERJUANGAN PALAGAN BOJONGKOKOSAN SEBAGAI
KAMPANYE MEDIA EDUKASI”**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Dalam Menempuh Gelar Sarjana

Desain Komunikasi Visual

Oleh :

RIZKI ALFIANSYAH FIRDAUS

17186049



**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
UNIVERSITAS NUSA PUTRA
SUKABUMI
2021**

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

JUDUL : PERANCANGAN VIDEO *MOTION GRAPHIC* MUSEUM
PERJUANGAN PALAGAN BOJONGKOKOSAN
SEBAGAI KAMPANYE MEDIA EDUKASI

NAMA : RIZKI ALFIANSYAH FIRDAUS

NIM : 17186049

“Saya menyatakan dan bertanggungjawab dengan sebenarnya bahwa Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri kecuali cuplikan dan ringkasan yang masing-masing telah saya jelaskan sumbernya. Jika pada waktu selanjutnya ada pihak lain yang mengklaim bahwa Skripsi ini sebagai karyanya, yang disertai dengan bukti-bukti yang cukup, maka saya bersedia untuk dibatalkan gelar Sarjana Desain saya beserta segala hak dan kewajiban yang melekat pada gelar tersebut”.

Sukabumi, 31 Agustus 2021

RIZKI ALFIANSYAH FIRDAUS

17186049

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

JUDUL : PERANCANGAN VIDEO *MOTION GRAPHIC* MUSEUM
PERJUANGAN PALAGAN BOJONGKOKOSAN
SEBAGAI KAMPANYE MEDIA EDUKASI

NAMA : RIZKI ALFIANSYAH FIRDAUS

NIM : 17186049

Skripsi ini telah diperiksa dan disetujui,

Sukabumi, 31 Agustus 2021

Ketua Program Studi

Pembimbing I

Agus Darmawan, M.Sn
NIDN. 0431088506

Agus Darmawan, M.Sn
NIDN. 0431088506

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL : PERANCANGAN VIDEO *MOTION GRAPHIC* MUSEUM
PERJUANGAN PALAGAN BOJONGKOKOSAN
SEBAGAI KAMPANYE MEDIA EDUKASI

NAMA : RIZKI ALFIANSYAH FIRDAUS

NIM : 17186049

Skripsi ini telah diujikan dan dipertahankan di depan Dewan Penguji pada Sidang Skripsi bulan Agustus 2021 Menurut pandangan kami, Skripsi ini memadai dari segi kualitas untuk tujuan penganugerahan gelar Sarjana Desain (S.Ds.)

Sukabumi, 31 Agustus 2021

Pembimbing I

Ketua Dewan Penguji

Agus Darmawan, M.Sn

NIDN. 0431088506

Raray Istianah, M.Pd

NIDN. 0422079203

Wakil Rektor I Bidang Akademik

Ketua Program Studi

Anggy Pradiftha Junfithrana, S.Pd., M.T.

NIDN 0425068502

Agus Darmawan, M.Sn

NIDN. 0431088506

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai civitas akademik Universitas Nusa Putra, saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rizki Alfiansyah Firdaus
NIM : 17186049
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenis Karya : Multimedia, *Motion Graphic*

SKRIPSI

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Nusa Putra **Hak Bebas Royalti Noneksklusif** (*Non-exclusive Royalty-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul :

**“PERANCANGAN VIDEO PROFIL *MOTION GRAPHIC* MUSEUM
PERJUANGAN PALAGAN BOJONGKOKOSAN SEBAGAI KAMPANYE
MEDIA EDUKASI”**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Nusa Putra berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan Skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Sukabumi

Pada tanggal : 31 Agustus 2021

Yang menyatakan

Rizki Alfiansyah Firdaus
17186049

ABSTRAK

“PERANCANGAN VIDEO *MOTION GRAPHIC* MUSEUM PERJUANGAN PALAGAN BOJONGKOKOSAN SEBAGAI KAMPANYE MEDIA EDUKASI ”

Oleh

Rizki Alfiansyah Firdaus

Universitas Nusa Putra

17186049

Program Studi Desain komunikasi Visual

Tugas Akhir dalam bentuk Perancangan Video *Motion Graphic* Museum Perjuangan Palagan Bojongkokosan ini bertujuan Sebagai Kampanye Media Edukasi ditunjukkan untuk mengedukasi tentang sejarah yang ada di Museum Perjuangan Palagan Bojongkokosan dan sebagai upaya pelestarian sejarah yang ada di Kabupaten Sukabumi khususnya bagi pelajar dan juga masyarakat yang belum mengetahui sejarah Bojongkokosan. Dengan video yang berbentuk *Motion Graphic* dapat memberikan kesan yang lebih menarik, informatif dan tidak membosankan sehingga dapat menarik pelajar dan masyarakat untuk lebih mengetahui lagi sejarah.

Tugas Akhir ini disusun menggunakan metode campuran yaitu Kualitatif dan Deskriptif. Media utama dalam tugas akhir ini berbentuk video *Motion Graphic* dengan media pendukung *T-Shirt, Xbanner, Sticker, Kartu Nama, PIN* dan Gantungan Kunci. Perancangan utama dari *Motion Graphic* ini diambil dari Profil dan Sejarah Perjuangan Bojongkokosan, kemudia media pengaplikasiannya berupa media *Online* diantaranya YouTube, Instagram dan Facebook.

Kata Kunci : Kampanye, Museum Perjuangan, Media.

ABSTRACT

**“DESIGN OF MOTION GRAPHIC VIDEO OF THE STRUGGLE
MUSEUM OF BOJONGKOKOSAN AS EDUCATIONAL MEDIA
CAMPAIGN”**

By

Rizki Alfiansyah Firdaus

Universitas Nusa Putra

17186049

Visual Communication Design Study Program

This Final Project in the form of a Motion Graphic Video Design for the Palagan Bojongkokosan Struggle Museum aims as an Educational Media Campaign aimed at educating about the history of the Bojongkokosan Struggle Museum and as an effort to preserve history in Sukabumi Regency, especially for students and also people who do not know history. Bojongkokosan. With videos in the form of Motion Graphics, it can give a more interesting, informative and not boring impression so that it can attract students and the public to know more about history.

This final project was compiled using a mixed method, namely qualitative and descriptive. The main media in this final project is in the form of Motion Graphic video with supporting media for T-Shirt, Xbanner, Sticker, Name Card, PIN and Keychain. The main design of this Motion Graphic is taken from the Profile and History of the Bojongkokosan Struggle, then the application media is in the form of online media including YouTube, Instagram and Facebook.

Keywords: Campaign, Museum of Struggle, Media.

KATA PENGANTAR

Segala Puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunianya dalam setiap langkah kita, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan Tugas Akhir ini guna melengkapi dan sebagai syarat kelulusan dalam mencapai Sarjana. Yang di mana Tugas Akhir ini penyusun berikan judul:

“Perancangan Video *Motion Graphic* Museum Perjuangan Palagan Bojongkokosan Sebagai Kampanye Media Edukasi”

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terima kasih atas dukungan dan motivasinya, sehingga mampu terselesaikannya penyusunan judul Tugas Akhir guna menyelesaikan gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual di Universitas Nusa Putra Sehubungan dengan itu penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Dr.Kurniawan ST., M.Si., MM. selaku Rektor Universitas Nusa Putra Sukabumi .
2. Bapak Anggy Pradifta Junfithrana, S.Pd., M.T. selaku Wakil Rektor I Bidang Akademik Universitas Nusa Putra Sukabumi .
3. Bapak Muhammad Muslih ST., M.Kom. selaku Warek II Bidang Kemahasiswaan Universitas Nusa Putra Sukabumi .
4. Bapak Agus Darmawan,M.Sn. selaku Kepala Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Nusa Putra Sukabumi .
5. Bapak Harry Atmami, S.Pd.,M.Sn. selaku Dosen Pembimbing I Universitas Nusa Putra Sukabumi.
6. Bapak Salsa Mochamad Ficky Aulia, S.Ds., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing II Universitas Nusa Putra Sukabumi.
7. Bapak Achmad Dayari, S.Pd., M.Sn. selaku Dosen Pembimbing III Universitas Nusa Putra Sukabumi.
8. Para Dosen Penguji Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Nusa Putra Sukabumi.
9. Para Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Nusa Putra Sukabumi .

10. Dinas Kebudayaan, Pemuda dan Olahraga Kabupaten Sukabumi Selaku Instansi Terkait.
11. Bapak Wawan Suwandi Selaku Pengurus Museum Perjuangan Palagan Bojongkokosan.
12. Orang tua dan keluarga.
13. Rekan –rekan mahasiswa.
14. Pihak terkait yang selalu menyemangati dan membantu dalam proses pembuatan laporan Tugas Akhir.

Semoga penyusunan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat baik bagi penulis sendiri terutama bagi para Dosen dan mahasiswa Universitas Nusa Putra.

Sukabumi, 31 Agustus 2021

Penyusun

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN PENULIS	ii
PERSETUJUAN SKRIPSI	iii
PENGESAHAN SKRIPSI	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I PENDAHULUAN	1
I.1 Latar Belakang	1
I.2 Rumusan Masalah	3
I.3 Batasan Masalah	4
I.4 Tujuan Penciptaan	5
I.5 Manfaat Penciptaan	5
I.6 Metode Penciptaan	6
I.6.1 Metode Pengumpulan Data	6
I.6.1.1 Data Primer	6
I.6.1.2 Data Sekunder	7
I.6.1.3 Dokumentasi	7
I.6.2 Metode Analisis Data	7
I.6.2.1 Analisis 5W dan 1H	7
I.6.2.2 Analisis Permasalahan	8
I.7. Sistematika Penulisan	8
I.8 Jadwal Penciptaan dan Penulisan	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	10
II.1 Teori Utama	10
II.1.1 Teori Desain	10
II.1.2 Fungsi Desain	10

II.1.3 Tujuan Desain.....	11
II.1.4 Unsur-Unsur Desain.....	11
II.1.4.1 Garis (<i>Line</i>)	12
II.1.4.2 Bentuk (<i>Shape</i>).....	12
II.1.4.3 Tekstur (<i>Texture</i>)	13
II.1.4.4 Gelap Terang atau Kontras.....	14
II.1.4.5 Ukuran (<i>Size</i>).....	15
II.1.4.6 Warna (<i>Color</i>).....	15
II.1.5 Elemen-elemen Desain Komunikasi Visual.....	20
II.1.5.1 Tata Letak (<i>Layout</i>).....	20
II.1.5.2 Tipografi.....	21
II.1.5.3 <i>Legability</i>	22
II.1.5.4 <i>Readability</i>	22
II.1.6 Prinsip – Prinsip Desain.....	25
II.1.6.1 Keseimbangan (<i>Balance</i>).....	25
II.1.6.2 Irama (<i>Rhythm</i>).....	26
II.1.6.3 Penekanan atau Dominasi (<i>Emphasis</i>).....	26
II.1.6.4 Kesatuan (<i>Unity</i>).....	27
II.1.7 Teori Metode Perancangan Desain.....	27
II.1.8 Cabang Ilmu Desain Komunikasi Visual.....	28
II.1.9 Ruang Lingkup Desain Komunikasi Visual.....	28
II.1.10 Ilustrasi.....	29
II.1.10 Jenis-Jenis Media.....	30
II.1.10 Media <i>Motion Graphic</i>	31
II.1.10 Sinematografi.....	31
II.2.6.1 <i>Extreme Long Shot (ELS)</i>	32
II. 2.6.2 <i>Long Shot (LS)</i>	32
II. 2.6.3 <i>Medium Long Shot (MLS)</i>	32
II. 2.6.4 <i>Medium Shot (MS)</i>	32
II. 2.6.5 <i>Medium Close Up (MCU)</i>	33
II. 2.6.6 <i>Close Up (CU)</i>	33
II.2 Teori Penunjang.....	33
II.2.1 Sejarah Peristiwa Bojongsoksan.....	33
II.2.2 Kampanye.....	34
II.2.2.1 Jenis Kampanye Berdasarkan Orientasinya.....	35

II.2.2.2 Jenis Kampanye Berdasarkan Isinya.....	35
II.2.3 Proses Produksi Desain Komunikasi Visual.....	36
II.2.3.1 Praproduksi.....	36
II. 2.3.2 Produksi.....	37
II. 2.3.3 Pascaproduksi.....	37
II.2.4 Media Sosial.....	37
II. 2.4.1 Facebook.....	38
II. 2.4.2 Instagram.....	38
II. 2.4.2 YouTube.....	38
II.3 Studi Referensi.....	39

BAB III METODE DAN PROSES PENCIPTAAN 40

III.1 Metode Perancangan.....	40
III.1.1 Teknik Pengumpulan Data	40
III.1.1.1 Observasi.....	40
III.1.1.2 Wawancara.....	50
III.2 Dokumentasi Lembaga dan Riset.....	51
III.3 Konsep Perancangan Karya.....	55
III.3.1 Strength (kekuatan/Kelebihan).....	55
III.3.2 Weakness (Kelemahan).....	55
III.3.3 Opportunities (Peluang).....	56
III.3.3 Threat (Ancaman).....	56
III.4 Strategi Perancangan Motion Graphic.....	57
III.5 Alat dan Perangkat Yang Digunakan.....	57
III.5.1 Alat-alat.....	57
III.5.2 <i>Hardware</i> (Perangkat Keras).....	58
III.5.2.1 Laptop.....	58
III.5.2.2 <i>Mixer Portable</i>	58
III.5.3 <i>Software</i> (Perangkat Lunak).....	58
III.5.3.1 Adobe After Effect Cc 2018.....	58
III.5.3.2 Adobe Premiere Pro CC Pro 2015.3.....	58
III.5.3.3 Adobe Photoshop CC 2019.....	58
III.6 Waktu Perancangan.....	59
III.7 Pra Produksi.....	60
III.7.1 Konsep.....	60
III.7.2 Tujuan Media Kreatif.....	61

III.7.3 Penentuan Media.....	61
III.7.3 Anggaran Media.....	63
III.7.3 <i>Storyline</i>	63
III.7.4 <i>Sinopsis</i>	66
III.7.5 <i>Storyboard</i>	66
III.8 Produksi.....	67
III.8.1 Perancangan Multimedia.....	69
III.8.2 Perancangan Visual.....	70
III.9 Pasca Produksi.....	77
III.9.1 <i>Editing</i>	77
III.9.2 <i>Mixing</i>	78
III.9.3 <i>Finishing</i>	78
III.10 Referensi Karya.....	79

BAB IV ANALISIS DAN PEMBAHASAN **80**

IV.1 Analisis dan Pembahasan.....	80
IV.1.1 <i>Scene 1</i>	80
IV.1.1.1 Warna.....	80
IV.1.1.2 Prinsip Tata Letak (<i>Layout</i>).....	81
IV.1.2 <i>Scene 2</i>	81
IV.1.2.1 Warna.....	81
IV.1.2.2 Tipografi.....	82
IV.1.2.3 Prinsip Tata Letak (<i>Layout</i>).....	83
IV.1.3 <i>Scene 3 dan 10</i>	83
IV.1.3.1 Warna.....	84
IV.1.3.2 Tipografi.....	84
IV.1.3.3 Prinsip Tata Letak (<i>Layout</i>).....	85
IV.1.4 <i>Scene 4,5,6 dan 8</i>	86
IV.1.4.1 Warna.....	87
IV.1.4.2 Tipografi.....	87
IV.1.4.3 Prinsip Tata Letak (<i>Layout</i>).....	88
IV.1.5 <i>Scene 7</i>	89
IV.1.5.1 Warna.....	89
IV.1.5.2 Tipografi.....	89
IV.1.5.3 Prinsip Tata Letak (<i>Layout</i>).....	90

IV.1.6 <i>Scene 9</i>	91
IV.1.5.1 Warna	91
IV.1.5.2 Tipografi	91
IV.1.5.3 Prinsip Tata Letak (<i>Layout</i>)	92
IV.2 Media Pendukung	93
IV.3 Analisis Media Pendukung	97
IV.3.1 Warna	97
IV.3.2 Tipografi	98
IV.3.3 Prinsip Tata Letak (<i>Layout</i>)	98
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	99
V.1 Kesimpulan	99
V.2 Saran	99
DAFTAR PUSTAKA	101
LAMPIRAN	102

DAFTAR LAMPIRAN

Observasi dan Wawancara.....	103
Naskah Perang Panjang.....	104
Dokumentasi.....	105
Biodata Mahasiswa.....	106

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Timeline Penciptaan dan Penulisan.....	9
Tabel 3.1 Data Koleksi Museum.....	42
Tabel 3.2 Waktu Perancangan.....	59
Tabel 3.3 Anggaran.....	59
Tabel 4.1 Tabel Jenis Huruf <i>Scene 2</i>	83
Tabel 4.2 Tabel Jenis Huruf <i>Scene 3 dan 10</i>	85
Tabel 4.3 Tabel Jenis Huruf <i>Scene 4, 5, 6 dan 8</i>	88
Tabel 4.4 Tabel Jenis Huruf <i>Scene 7</i>	90
Tabel 4.5 Tabel Jenis Huruf <i>Scene 9</i>	92

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Line</i>	12
Gambar 2.2 <i>Shape</i>	12
Gambar 2.3 <i>Teksture</i>	13
Gambar 2.4 Gelap Terang.....	14
Gambar 2.5 <i>Size</i>	15
Gambar 2.6 Warna.....	16
Gambar 2.7 Warna Primer.....	16
Gambar 2.8 Warna Sekunder.....	17
Gambar 2.9 Warna Tersier.....	16
Gambar 2.10 Warna Netral.....	18
Gambar 2.11 RGB.....	19
Gambar 2.12 CMYK.....	19
Gambar 2.13 <i>Layout</i>	21
Gambar 2.14 Tipografi.....	21
Gambar 2.15 Oldstyle.....	23
Gambar 2.16 Modern.....	23
Gambar 2.17 Slab Serif.....	24
Gambar 2.18 San Serif.....	25
Gambar 2.19 Prinsip Desain.....	25
Gambar 2.20 Ilustrasi.....	30
Gambar 2.21 <i>Motion Graphic</i>	31
Gambar 2.22 Ilustrasi Video <i>Motion Graphic</i> Muhammad Rozi Rosandi.....	39
Gambar 3.1 Alur/Skema Perancangan Karya Video <i>Motion Graphic</i>	40
Gambar 3.2 Struktur jabatan Museum Palagan Bojongkokosan.....	40

Gambar 3.3 Tampilan Awal dan Hasil Responden.....	45
Gambar 3.4 Pertanyaan Quesioner 1.....	45
Gambar 3.5 Pertanyaan Quesioner 2.....	46
Gambar 3.6 Pertanyaan Quesioner 3.....	46
Gambar 3.7 Pertanyaan Quesioner 4.....	46
Gambar 3.8 Pertanyaan Quesioner 5.....	47
Gambar 3.9 Pertanyaan Quesioner 6.....	47
Gambar 3.10 Pertanyaan Quesioner 7.....	47
Gambar 3.11 Pertanyaan Quesioner 8.....	48
Gambar 3.12 Pertanyaan Quesioner 9.....	48
Gambar 3.13 Pertanyaan Quesioner 10.....	48
Gambar 3.14 Pertanyaan Quesioner 11.....	49
Gambar 3.15 Pertanyaan Quesioner 12.....	49
Gambar 3.16 Alur Peristiwa Bojongkokosan.....	52
Gambar 3.17 Pertanyaan Media Kreatif.....	53
Gambar 3.18 Pertanyaan Penempatan Media Kreatif.....	53
Gambar 3.19 Kata Kunci.....	54
Gambar 3.20 Alur/Skema Proses Praproduksi Karya Video <i>Motion Graphic</i>	60
Gambar 3.21 <i>Storyboard Page 1</i>	67
Gambar 3.22 <i>Storyboard Page 2</i>	67
Gambar 3.23 <i>Storyboard Page 3</i>	68
Gambar 3.24 <i>Storyboard Page 4</i>	68
Gambar 3.25 <i>Storyboard Page 5</i>	69
Gambar 3.26 Alur/Skema Proses Produksi Karya Video <i>Motion Graphic</i>	69
Gambar 3.27 Pembuatan Ikon.....	71
Gambar 3.28 Tampilan Adobe After Effect Cs6.....	71

Gambar 3.29 <i>Scene 1</i>	73
Gambar 3.30 <i>Scene 2</i>	73
Gambar 3.31 <i>Scene 3</i>	74
Gambar 3.32 <i>Scene 4</i>	74
Gambar 3.33 <i>Scene 5</i>	74
Gambar 3.34 <i>Scene 6</i>	75
Gambar 3.35 <i>Scene 7</i>	75
Gambar 3.36 <i>Scene 8</i>	75
Gambar 3.37 <i>Scene 9</i>	76
Gambar 3.38 <i>Scene 10</i>	76
Gambar 3.39 Alur/Skema/Proses Pascaproduksi Karya Video <i>Motion Graphic</i> ..	77
Gambar 3.40 Proses Rangkaian Video <i>Motion Graphic</i>	77
Gambar 3.41 Referensi Karya	79
Gambar 4.1 Analisis dan Pembahasan <i>Scene 1</i>	80
Gambar 4.2 Analisis dan Pembahasan <i>Scene 2</i>	81
Gambar 4.3 Jenis Huruf <i>Bhanschrift</i> dan Stencil	82
Gambar 4.4 Analisis dan Pembahasan <i>Scene 3</i>	83
Gambar 4.5 Analisis dan Pembahasan <i>Scene 10</i>	84
Gambar 4.6 Analisis dan Pembahasan <i>Scene 4</i>	85
Gambar 4.7 Analisis dan Pembahasan <i>Scene 5</i>	86
Gambar 4.8 Analisis dan Pembahasan <i>Scene 6</i>	86
Gambar 4.9 Analisis dan Pembahasan <i>Scene 8</i>	87
Gambar 4.10 Analisis dan Pembahasan <i>Scene 7</i>	89
Gambar 4.11 Analisis dan Pembahasan <i>Scene 9</i>	91
Gambar 4.12 <i>Design T-Shirt</i>	93
Gambar 4.13 <i>Design Xbanner</i>	94

Gambar 4.14 <i>Design Sticker</i>	95
Gambar 4.15 <i>Design Kartu Nama</i>	95
Gambar 4.16 <i>Design PIN</i>	96
Gambar 4.17 <i>Design Gantungan Kunci</i>	96
Gambar 4.18 <i>Design Pamflet</i>	96
Gambar 4.19 <i>Kajian Karya Pendukung Design Xbanner</i>	97