



**PERANCANGAN MASKOT BANGAU SEBAGAI IDENTITAS
VISUAL TK MELATI TANJUNG DUREN MELALUI
PENDEKATAN ANTROPOMORFIK dan PSIKOLOGI VISUAL
ANAK USIA DINI**

**TUGAS AKHIR
APLIKATIF**

**UNIVERSITAS
MERCU BUANA**
TADDEO BEVAN ENGGARDITO
42322010069

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2026**



**PERANCANGAN MASKOT BANGAU SEBAGAI IDENTITAS
VISUAL TK MELATI TANJUNG DUREN MELALUI
PENDEKATAN ANTROPOMORFIK dan PSIKOLOGI VISUAL
ANAK USIA DINI**

**TUGAS AKHIR
APLIKATIF**

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar
Sarjana**

**TADDEO BEVAN ENGGARDITO
42322010069**

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2026**

HALAMAN PENYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Taddeo Bevan Enggardito
NIM : 42322010069
Fakultas/Program Studi : Desain Seni dan Kreatif/Desain Komunikasi Visual

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa Tugas Akhir berjudul:
"PERANCANGAN MASKOT BANGAU SEBAGAI IDENTITAS VISUAL TK MELATI TANJUNG DUREN MELALUI PENDEKATAN ANTROPOMORFIK dan PSIKOLOGI VISUAL ANAK USIA DINI" adalah hasil karya saya sendiri, tidak mengandung unsur plagiarisme, pelanggaran hak cipta, atau konten ilegal dalam bentuk apapun dan tidak melanggar hukum atau hak pihak manapun. Apabila di kemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap pernyataan ini, saya bersedia menanggung seluruh konsekuensi hukum dan membebaskan Universitas Mercu Buana dari segala bentuk tuntutan hukum dan saya siap mendapatkan sanksi akademis yang berlaku di Universitas Mercu Buana.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 11 Juli. 2026

UNIVERSIT
MERCU BUANA



Taddeo Bevan Enggardito

PERNYATAAN SIMILARITY CHECK

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan, bahwa karya ilmiah yang ditulis oleh:

Nama : Taddeo Bevan Enggardito

NIM : 42322010069

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Fakultas : Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Dengan judul **“Perancangan Maskot Bangau Sebagai Identitas Visual TK Melati Tanjung Duren Melalui Pendekatan Antropomorfik dan Psikologi Visual Anak Usia Dini”** telah dilakukan pengecekan *similarity* dengan sistem Turnitin pada tanggal 22 Juli 2026 didapatkan nilai persentase sebesar 23%.

Jakarta, 22 Juli 2026
Administrator Turnitin

UNIVERSITAS
MERCU BUANA



Anwar Maulana, ST

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Taddeo Bevan Enggardito
NIM : 42322010069
Fakultas/Program Studi : Fakultas Desain dan Seni Kreatif / Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : Perancangan Maskot Bangau Sebagai Identitas Visual TK Melati Tanjung Duren Melalui Pendekatan Antropomorfik dan Psikologi Visual Anak Usia Dini

Telah berhasil dipertahankan pada sidang tanggal 28 Juli 2026 dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.

Disahkan oleh:

Pembimbing

(Dr. Agus Budi Setyawan, S.Ds, M.Sn)

NIDN: 306088302

MERCU BUANA

Jakarta, 10 Agustus 2026

Mengetahui,

Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif



(Dr. Agus Budi Setyawan, S.Ds., M.Sn)
NIDN: 0306088302

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual



(Irfandi Musnur, S.Pd, M.Sn)
NIDN: 0304039101

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, kasih, dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul "Perancangan Maskot Bangau sebagai Identitas Visual TK Melati Tanjung Duren melalui Pendekatan Antropomorfik dan Psikologi Visual Anak Usia Dini" dengan baik. Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Desain pada Program Studi Desain Komunikasi Visual. Selama proses penyusunan tugas akhir ini, penulis memperoleh banyak pengalaman, pengetahuan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Andi Adriansyah, M.Eng. selaku rektor yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menempuh pendidikan di Universitas Mercu Buana
2. Bapak Dr. Agus Budi Setyawan, S.Ds., [M.Sn.](#) selaku Dekan Desain Komunikasi Visual Universitas Mercu Buana yang telah memberikan dukungan selama proses perkuliahan.
3. Bapak Rizal Bay Khaqi S.Ds, M.Sn, selaku dosen koordinator Tugas Akhir Desain Komunikasi Visual
4. Bapak Dr. Agus Budi Setyawan, S.Ds., M.Sn. selaku dosen pembimbing Tugas Akhir yang telah meluangkan waktu, tenaga, serta memberikan bimbingan, kritik, saran, dan motivasi selama proses penyusunan tugas akhir.
5. Seluruh Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual yang telah memberikan ilmu, pengalaman, dan wawasan selama masa perkuliahan.
6. Yayasan dan keluarga besar TK Melati Tanjung Duren yang telah memberikan kesempatan, kepercayaan, serta berbagai informasi dan masukan selama proses penelitian dan perancangan maskot.
7. Untuk Kedua orang tua dan seluruh keluarga yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang, dukungan, dan semangat sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Seluruh responden, orang tua murid, serta semua pihak yang telah berpartisipasi dalam proses evaluasi dan memberikan masukan terhadap hasil perancangan.

9. Teman-teman (*People with positive vibes*) Dendy Mahendra, Rafli Faudzan, Setyo Kuncoro, Kharisma Adetya, Aziz Atthoriq yang telah memberikan bantuan, dukungan, dan semangat dalam kuliah selama semester satu hingga penyusunan tugas akhir
10. Untuk Dokter Nana Gerhanna, S.Psi., M.Psi. yang telah membantu meluangkan waktu untuk mendengarkan, memberikan arahan, dukungan, serta semangat selama menjalani proses penyusunan Tugas Akhir ini.
11. Untuk vendor pembuatan boneka maskot yang telah hadir untuk membantu membuat karya dalam perancangan ini.
12. Untuk kucing saya (Molly) yang telah hadir untuk menghibur saya selama merancang tugas akhir
13. Terakhir, ucapan terima kasih kepada para musisi yang karya-karyanya telah menemani proses berpikir, berkarya, dan menyelesaikan Tugas Akhir ini. Musik mereka menjadi teman yang mengiringi perjalanan penulis hingga karya ini dapat terselesaikan.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih memiliki keterbatasan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan karya ini. Semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca serta menjadi kontribusi bagi pengembangan ilmu Desain Komunikasi Visual, khususnya dalam bidang perancangan maskot sebagai identitas visual.

Jakarta, 11 Juli 2026



Taddeo Bevan Enggardito

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR DI REPOSITORI UMB

Sebagai sivitas akademik Universitas Mercu Buana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Taddeo Bevan Enggardito
NIM : 42322010069
Fakultas/Program Studi : Desain Seni dan Kreatif/ Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : Perancangan Maskot Bangau Sebagai Identitas Visual TK Melati Tanjung Duren Melalui Pendekatan Antropomorfik dan Psikologi Visual Anak Usia Dini

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, dengan ini memberikan izin dan menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mercu Buana **Hak Bebas Royalti Non Eksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul di atas beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Universitas Mercu Buana berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 11 Juli 2026

Yang menyatakan,



Taddeo Bevan Enggardito

**PERANCANGAN MASKOT BANGAU SEBAGAI IDENTITAS
VISUAL TK MELATI TANJUNG DUREN MELALUI
PENDEKATAN ANTROPOMORFIK dan PSIKOLOGI VISUAL
ANAK USIA DINI**

TADDEO BEVAN ENGGARDITO

42322010069

ABSTRAK

TK Melati Tanjung Duren merupakan lembaga pendidikan anak usia dini yang memiliki visi *Love, Care, and Concern*, namun maskot yang dimiliki belum konsisten sebagai identitas visual sekolah. Selama tiga tahun terakhir, maskot yang digunakan terus berganti sehingga belum mampu membangun identitas visual yang konsisten dan mudah dikenali. Oleh karena itu, perancangan ini bertujuan untuk merancang maskot TK Melati sebagai identitas visual resmi yang mampu merepresentasikan karakter serta nilai-nilai yang dimiliki TK Melati Tanjung Duren. Sebagai pendukung, digunakan pendekatan kuantitatif melalui penyebaran kuesioner kepada 41 responden untuk mengevaluasi hasil perancangan. Proses perancangan menggunakan metode Glass Box dengan tahapan *Five Phases of the Design Process* menurut Robin Landa yang meliputi *Orientation, Analysis, Concept, Design, dan Implementation* yang berorientasi pada antropomorfik dan psikologi visual anak usia dini. Hasil perancangan menghasilkan maskot bangau putih bernama Jasmine yang dikembangkan melalui proses eksplorasi bentuk, warna, ekspresi, dan atribut visual berdasarkan karakteristik bangau putih sebagai simbol kasih sayang, kepedulian, dan pengasuhan. Jasmine dirancang dengan gaya ilustrasi stylized cartoon agar mudah dikenali, menarik, dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Berdasarkan hasil evaluasi, mayoritas responden memberikan penilaian positif terhadap maskot Jasmine karena dinilai mampu merepresentasikan nilai *Love, Care, and Concern*, mudah diingat, menarik secara visual, serta layak digunakan sebagai identitas visual resmi TK Melati Tanjung Duren. Dengan demikian, perancangan ini diharapkan dapat membantu memperkuat identitas visual, citra, serta branding TK Melati Tanjung Duren secara konsisten.

Kata kunci : maskot; identitas visual; antropomorfik; psikologi visual anak

**THE DESIGN OF A STORK MASCOT AS THE VISUAL
IDENTITY OF TK MELATI TANJUNG DUREN THROUGH
ANTHROPOMORPHIC and EARLY CHILDHOOD VISUAL
PSYCHOLOGY APPROACHES**

TADDEO BEVAN ENGGARDITO

42322010069

ABSTRACT

TK Melati Tanjung Duren is an early childhood education institution that upholds the vision of Love, Care, and Concern. However, its mascot has not been consistently used as the school's visual identity. Over the past three years, the mascot has changed annually, resulting in the absence of a consistent and recognizable visual identity. Therefore, this design project aims to develop an official mascot for TK Melati that represents the institution's identity and core values. As a supporting method, a quantitative approach was employed through the distribution of questionnaires to 41 respondents to evaluate the design outcome. The design process applied the Glass Box method using Robin Landa's Five Phases of the Design Process, consisting of Orientation, Analysis, Concept, Design, and Implementation, with an emphasis on anthropomorphism and early childhood visual psychology. The final design resulted in a white stork mascot named Jasmine, developed through the exploration of form, color, facial expressions, and visual attributes based on the characteristics of the white stork as a symbol of love, care, and nurturing. Jasmine was designed in a stylized cartoon illustration style to create a character that is memorable, visually appealing, and suitable for young children. Based on the evaluation results, the majority of respondents expressed positive perceptions of Jasmine, stating that the mascot successfully represents the values of Love, Care, and Concern, is easy to recognize and remember, visually attractive, and appropriate to serve as the official visual identity of TK Melati Tanjung Duren. Therefore, this design project is expected to strengthen the school's visual identity, image, and branding in a consistent and sustainable manner.

Keywords: *mascot design; visual identity; anthropomorphism; early childhood visual psychology; branding.*

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	0
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENYATAAN KARYA SENDIRI	ii
HALAMAN SURAT KETERANGAN HASIL UJI TURNITIN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR DI REPOSITORI UMB	vii
ABSTRAK.....	viii
<i>ABSTRACT</i>	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Perancangan.....	3
1.4 Manfaat Perancangan.....	3
BAB II METODE PERANCANGAN.....	5
2.1 Orisinalitas.....	5
2.2 Target Perancangan.....	6
2.3 Relevansi & Konsekuensi Studi.....	8
2.3.1 Relevansi Perancangan.....	8
2.3.2 Konsekuensi Studi	8
2.4 Tahapan Proses Desain.....	18
2.4.1 Orientasi.....	19
2.4.2 Analisis.....	20
2.4.3 Konsep.....	21
2.4.4 Desain	30
2.4.5 Implementasi	30
BAB III ANALISIS DATA & PERANCANGAN	32
3.1 Analisis Data.....	32
3.1.1 Hasil wawancara	32
3.1.2 Analisis Maskot TK Melati Sebelumnya	33
3.2 Konsep Perancangan.....	34
3.2.1 <i>Positioning</i>	34
3.2.2 <i>Value</i>	34
3.2.3 Konsep Desain	36
3.3 Strategi Perancangan.....	37
3.3.1 Strategi Pesan.....	37
3.3.2 Strategi Visual	38
BAB IV HASIL KARYA DKV.....	45
4.1 Deskripsi Karya	45
4.1.1. Visualisasi Karya.....	45
4.1.2 Relevansi Karya dengan Masalah Perancangan	58

4.2 Pameran Karya.....	66
4.3 Hasil Uji Desain.....	71
4.3.1 Jawaban Essay	72
4.3.2 Jawaban Pilihan	75
4.4 Evaluasi Perancangan Karya	76
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	80
5.1 Kesimpulan.....	80
5.2 Saran	81
DAFTAR PUSTAKA.....	82
LAMPIRAN.....	84



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1.1 Referensi karya terdahulu (Sumber: olah data penulis).....	5
Tabel 2.4.1 Hasil analisis target audiens, psikologi visual anak, dan karya terdahulu (Sumber: olah data penulis)	21
Tabel 3.2.1 <i>Value</i> maskot TK Melati (Sumber: olah data penulis)	35
Tabel 4.3.1 Jawaban responden untuk pertanyaan <i>essay</i> 1 (Sumber: olah data penulis)	72
Tabel 4.3.2 Jawaban responden untuk pertanyaan <i>essay</i> 2 (Sumber: olah data penulis)	73
Tabel 4.3.3 Jawaban responden untuk pertanyaan <i>essay</i> 3 (Sumber: olah data penulis)	74
Tabel 4.3.4 Jawaban responden untuk pertanyaan <i>essay</i> 4 (Sumber: olah data penulis)	74
Tabel 4.3.5 Jawaban responden untuk pertanyaan pilihan ganda (Sumber: olah data penulis)	75
Tabel 4.4.1 Rumusan perbaikan karya (Sumber: olah data penulis)	78



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.1 Poebee (Sumber: Suriani)	5
Gambar 2.1.2 Fani (Sumber: Vandhu Hidayat, Masnuna, dan Pungky Febi Arifianto)	5
Gambar 2.1.3 Fani (Sumber: Natalia Dwi Christstefannie)	6
Gambar 2.3.1 Karakter Judy Hopps (Sumber: Website)	14
Gambar 2.3.2 Karakter Paddington (Sumber: Website)	14
Gambar 2.3.3 <i>Color wheel</i> dan makna warna (Sumber: Website)	15
Gambar 2.3.4 <i>Shape language</i> karakter (Sumber: Website)	16
Gambar 2.3.5 Siluet karakter (Sumber: Website)	16
Gambar 2.3.6 Ekspresi <i>sheet</i> (Sumber: Website)	17
Gambar 2.3.7 Gestur karakter (Sumber: Website)	18
Gambar 2.4.1 Skema proses desain dari Robin Landa (Sumber: Website)	18
Gambar 2.4.2 Tahapan proses desain (Sumber: Website)	19
Gambar 2.4.3 Proses wawancara ke yayasan (Sumber: Dokumentasi penulis)	19
Gambar 2.4.4 Bangau Putih (<i>Ciconia ciconia</i>) (Sumber: Website)	23
Gambar 2.4.5 <i>Painted Stork</i> (<i>Mycteria leucocephala</i>) (Sumber: Website)	23
Gambar 2.4.6 <i>Red Crowned Crane</i> (<i>Grus japonensis</i>) (Sumber: Website)	24
Gambar 2.4.7 <i>Bangau Tong Tong</i> (<i>Leptoptilos javanicus</i>) (Sumber: Website)	24
Gambar 2.4.8 Kuntul Besar (<i>Ardea alba</i>) (Sumber: Website)	25
Gambar 2.4.9 Kuntul Kerbau (<i>Bubulcus ibis</i>) (Sumber: Website)	25
Gambar 2.4.10 <i>Mind mapping</i> perancangan maskot (Sumber: Dokumentasi penulis)	26
Gambar 2.4.11 Morfologi bangau putih (Sumber: Dokumentasi penulis)	26
Gambar 2.4.12 Palet warna Jasmine (Sumber: Dokumentasi penulis)	29
Gambar 3.1.1 Maskot Sebelumnya (Sumber: TK Melati)	33
Gambar 3.3.1 <i>Moodboard</i> perancangan maskot (Sumber: Berbagai sumber, diolah penulis)	38
Gambar 3.3.2 <i>Rough sketch</i> maskot (Sumber: Dokumentasi penulis)	40
Gambar 3.3.3 Prototipe maskot (Sumber: Dokumentasi penulis)	41
Gambar 3.3.4 Eksplorasi model maskot (Sumber: Dokumentasi penulis)	42
Gambar 3.3.5 Pengembangan bentuk (Sumber: Dokumentasi penulis)	43
Gambar 3.3.6 Beberapa pose/gestur maskot (Sumber: Dokumentasi penulis)	44
Gambar 3.3.7 Beberapa ekspresi maskot (Sumber: Dokumentasi penulis)	44
Gambar 4.1.1 Tampak depan, samping, dan belakang Jasmine (Sumber: Dokumentasi penulis)	45
Gambar 4.1.2 Jasmine (Sumber: Dokumentasi penulis)	46
Gambar 4.1.3 Desain Jasmine perayaan 17 Agustus (Sumber: Dokumentasi penulis)	48
Gambar 4.1.4 Desain Jasmine perayaan Hari Kartini (Sumber: Dokumentasi penulis)	49
Gambar 4.1.5 Desain Jasmine perayaan Hari Guru (Sumber: Dokumentasi penulis)	49
Gambar 4.1.6 Sampul GSM Jasmine dan kata pengantar (Sumber: Dokumentasi penulis)	50
Gambar 4.1.7 Halaman 1 dan 2 dari Bab 1 GSM Maskot TK Melati (Sumber: Dokumentasi penulis)	51
Gambar 4.1.8 Halaman 3 dan 4 dari Bab 1 GSM Maskot TK Melati (Sumber: Dokumentasi penulis)	51

Gambar 4.1.9 Halaman 5 dan 6 dari Bab 1 GSM Maskot TK Melati (Sumber: Dokumentasi penulis).....	52
Gambar 4.1.10 Halaman 7 dan 8 dari Bab 1 GSM Maskot TK Melati (Sumber: Dokumentasi penulis).....	52
Gambar 4.1.11 Halaman 9 dan 10 dari Bab 1 GSM Maskot TK Melati (Sumber: Dokumentasi penulis).....	53
Gambar 4.1.12 Halaman 11 dan 12 dari Bab 1 GSM Maskot TK Melati (Sumber: Dokumentasi penulis).....	53
Gambar 4.1.13 Halaman 13 dan 14 dari Bab 1 GSM Maskot TK Melati (Sumber: Dokumentasi penulis).....	54
Gambar 4.1.14 Halaman 15 dan 16 dari Bab 1 GSM Maskot TK Melati (Sumber: Dokumentasi penulis).....	54
Gambar 4.1.15 Halaman 17 dari Bab 1 GSM Maskot TK Melati (Sumber: Dokumentasi penulis).....	55
Gambar 4.1.16 Halaman 1 dan 2 dari Bab 2 GSM Maskot TK Melati (Sumber: Dokumentasi penulis).....	55
Gambar 4.1.17 Halaman 3 dan 4 dari Bab 2 GSM Maskot TK Melati (Sumber: Dokumentasi penulis).....	56
Gambar 4.1.18 Halaman 5 dan 6 dari Bab 2 GSM Maskot TK Melati (Sumber: Dokumentasi penulis).....	56
Gambar 4.1.19 Halaman 7 dan 8 dari Bab 2 GSM Maskot TK Melati (Sumber: Dokumentasi penulis).....	57
Gambar 4.1.20 Halaman 1 dan 2 dari Bab 3 GSM Maskot TK Melati (Sumber: Dokumentasi penulis).....	57
Gambar 4.1.21 Halaman 3 dan 4 dari Bab 3 GSM Maskot TK Melati (Sumber: Dokumentasi penulis).....	58
Gambar 4.1.22 Halaman 5 dari Bab 3 GSM Maskot TK Melati (Sumber: Dokumentasi penulis).....	58
Gambar 4.1.23 Hasil cetak GSM Maskot TK Melati (Sumber: Dokumentasi penulis).....	60
Gambar 4.1.24 Boneka Jasmine (Sumber: Dokumentasi penulis).....	60
Gambar 4.1.25 Banner <i>cut out</i> Jasmine (Sumber: Dokumentasi penulis).....	61
Gambar 4.1.26 Banner Jasmine (Sumber: Dokumentasi penulis).....	62
Gambar 4.1.27 Buku mewarnai Jasmine (Sumber: Dokumentasi penulis).....	62
Gambar 4.1.28 Gantungan kunci Jasmine (Sumber: Dokumentasi penulis).....	63
Gambar 4.1.29 Pin Jasmine (Sumber: Dokumentasi penulis).....	63
Gambar 4.1.30 Stiker digital dan stiker cetak Jasmine (Sumber: Dokumentasi penulis).....	64
Gambar 4.1.31 Desain kaus Jasmine (Sumber: Dokumentasi penulis).....	64
Gambar 4.1.32 Desain <i>totebag</i> Jasmine (Sumber: Dokumentasi penulis).....	65
Gambar 4.1.33 Desain <i>wallpaper</i> untuk HP Jasmine (Sumber: Dokumentasi penulis).....	65
Gambar 4.1.34 Klip <i>motion intro</i> maskot Jasmine (Sumber: Dokumentasi penulis).....	66
Gambar 4.2.1 <i>Booth</i> pameran (Sumber: Dokumentasi penulis).....	67
Gambar 4.2.2 Proses pemasangan <i>booth</i> (Sumber: Dokumentasi penulis).....	67
Gambar 4.2.3 Interaksi dengan siswa/I TK Melati (Sumber: Dokumentasi penulis).....	68
Gambar 4.2.4 Interaksi dengan dosen pembimbing (Sumber: Dokumentasi penulis).....	69
Gambar 4.2.5 Interaksi dengan pengunjung pameran (Sumber: Dokumentasi penulis).....	69

Gambar 4.2.6 Pengesahan Maskot ke Kepala Sekolah TK Melati (Sumber: Dokumentasi penulis).....	70
Gambar 4.2.7 Interaksi dengan koordinator TA (Sumber: Dokumentasi penulis)	70
Gambar 4.3.1 Rentang usia responden (Sumber: Dokumentasi penulis).....	71
Gambar 4.3.1 Status pekerjaan responden (Sumber: Dokumentasi penulis).....	71



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu asistensi ULT	84
Lampiran 2. Catatan dari dosen penguji.....	85
Lampiran 3. <i>Similarity check</i>	86
Lampiran 4. Dokumentasi pameran	87
Lampiran 5. Kuesioner.....	88
Lampiran 6. Foto wawancara dan dokumentasi mitra.....	102
Lampiran 7. List pertanyaan wawancara	102

