



**PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL “NO PLASTIC,
PLEASE!” MENGENAI DAMPAK BERBAHAYA DARI
SAMPAH PLASTIK**



UNIVERSITAS
MERCU BUANA
Phoebe Shafa Fiorentina
42319010060

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2023**



**PERANCANGAN KAMPANYE SOSIAL “NO PLASTIC,
PLEASE!” MENGENAI DAMPAK BERBAHAYA DARI
SAMPAH PLASTIK**

TUGAS AKHIR

**Diajukan sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar sarjana**

**UNIVERSITAS
MERCU BUANA**
Phoebe Shafa Fiorentina
42319010060

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA
2023**

HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Phoebe Shafa Fiorentina

NIM : 42319010060

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

Judul Laporan Tugas Akhir : Perancangan Kampanye Sosial "*No Plastic, Please!*" Mengenai Dampak Berbahaya dari Sampah Plastik

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir ini adalah hasil karya saya sendiri dan bukan plagiat, serta semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar. Apabila ternyata ditemukan di dalam Laporan Tugas Akhir saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap mendapatkan sanksi akademis yang berlaku di Universitas Mercu Buana.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 30 Agustus 2023



Phoebe Shafa Fiorentina

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Phoebe Shafa Fiorentina
NIM : 42319010060
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : Perancangan Kampanye Sosial "No Plastic, Please!" Mengenai Dampak Berbahaya dari Sampah Plastik

Telah berhasil dipertahankan pada sidang di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata 1 (S1) pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.

Disahkan oleh:

Pembimbing : Dr. Ariani Kusuma Wardhani, M.Ds,Cs

NIDN : 0324078004

Ketua Penguji : Dr. Ariani Kusuma Wardhani, M.Ds,Cs

NIDN : 0324078004

Penguji 1 : Edwar Juanda, S.Ds, M.Ikom

NIDN : 0318018803

Penguji 2 : Fatimah Yasmin Hasni S.Sos, M.Ds

NIDN : 0317078006

MERCU BUANA

Jakarta, 28 Agustus 2023

Mengetahui,

Dekan
Fakultas Desain dan Seni Kreatif


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

Ketua Program Studi
Desain Komunikasi Visual


(Irfandi Musnur, S.Pd., M.Sn.)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat-Nya sehingga laporan perancangan kampanye sosial sebagai Tugas Akhir dengan judul “Perancangan Kampanye Sosial *“No Plastic, Please!”* Mengenai Dampak Berbahaya dari Sampah Plastik” ini dapat disusun hingga selesai dengan baik dan tepat pada waktunya.

Laporan Tugas Akhir ini ditulis oleh penulis guna memenuhi salah satu syarat untuk mendapatkan dan menyelesaikan pendidikan Sarjana Desain di Program Studi Desain Komunikasi Visual di Fakultas Desain dan Seni Kreatif (FDSK) Universitas Mercu Buana, serta untuk menambah pengetahuan dan wawasan baru bagi para pembaca. Penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunan Laporan Tugas Akhir ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu dalam kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan karunia-Nya telah memberikan kesehatan dan kecerdasan sehingga penulis dapat melaksanakan segala kegiatan dalam menyelesaikan proses penelitian dan proses perancangan tugas akhir ini;
2. Segenap keluarga penulis yang tidak pernah lelah untuk memberikan dukungan, semangat, doa, serta kepercayaan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan perancangan tugas akhir ini;
3. Prof. Dr. Ir. Andi Adriansyah, M.Eng selaku Rektor Universitas Mercu Buana;
4. Bapak Agus Budi Setyawan, S.Ds, M.Sn selaku Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana;
5. Irfandi Musnur, S.Pd, M.Sn. selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual;
6. Ibu Dr. Ariani Kusuma Wardhani, M.Ds. CS., selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan saya sejak awal Riset Desain hingga penyusunan Laporan Tugas Akhir ini;

7. Ibu Fatimah Yasmin Hasni, S.Sos, M.Ds dan Bapak Edwar Juanda, S.Ds, M.Ikom selaku Dosen Penguji Tugas Akhir atas koreksi dan arahan serta masukannya;
8. Captain Z, yaitu Anton, Karen, Kevin, dan Kresna yang selalu kompak serta bersemangat dalam menyelesaikan semua tugas semaksimal mungkin dan menjadi sumber dari berbagai informasi;
9. Discord Angkringan Meruya (Azzam, Faisal, Fakhrul, Haikal, Harits, Kenji, Nanda, Rizky, Tanto, Wahyu, Zidan, dan Zikri) yang selalu mewarnai hari-hari saya dengan *jokes* bapak-bapak dan pergibahannya;
10. Attar, Noni, Shafa, dan Faris selaku teman dari angkatan 2020 DKV Mercu Buana Menteng yang selalu memberikan *support* dan menghibur saya di setiap waktu;
11. Girlband Legit, yaitu Andrea, Kezia, Holly, Neysa, Rinta, Sasha, dan Trisha yang sudah menemani dan meng-*support* saya sejak SMA;
12. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang terlibat dalam proses perancangan tugas akhir ini sehingga dapat diselesaikan dengan baik.

Akhir kata, saya berharap Tuhan Yang Maha Esa berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga Laporan Tugas Akhir ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.

MERCU BUANA

Jakarta, 30 Agustus 2023

Penulis

Phoebe Shafa Fiorentina

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Phoebe Shafa Fiorentina
NIM : 42319010060
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan Tugas Akhir : Perancangan Kampanye Sosial “*No Plastic, Please!*” Mengenai Dampak Berbahaya dari Sampah Plastik

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 Laporan Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 30 Agustus 2023

Yang menyatakan,

A 10,000 Rupiah Indonesian banknote is shown with a signature over it. The signature is in black ink and appears to be 'Phoebe Shafa Fiorentina'. The banknote features the Garuda Pancasila emblem and the text 'SERBUN BILU RUPIAH', '10000', 'MURAH RAPIH', and '9C228ALX218852282'.

Phoebe Shafa Fiorentina

ABSTRAK

Nama : Phoebe Shafa Fiorentina
NIM : 42319010060
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Tugas Akhir : Perancangan Kampanye Sosial “*No Plastic, Please!*”
Mengenai Dampak Berbahaya dari Sampah Plastik
Pembimbing : Dr.Ariani Kusumo Wardhani,M.Ds,CS

Permasalahan sampah plastik menjadi salah satu penyumbang pencemaran lingkungan, baik di tanah maupun laut. Berdasarkan data yang diperoleh dari Asosiasi Industri Plastik Indonesia (INAPLAS) dan Badan Pusat Statistik (BPS), sampah plastik di Indonesia telah mencapai 64 juta ton/tahun dengan sebanyak 3,2 juta ton sampah plastik yang dibuang ke laut. Sampah plastik yang dibuang ke laut membutuhkan waktu sampai ratusan tahun agar dapat terurai alami, sehingga keberadaannya telah membahayakan makhluk hidup yang tinggal di laut. Dalam jangka panjang, manusia juga akan merasakan dampaknya melalui ikan atau produk-produk laut yang dikonsumsi. Oleh karena itu, kesadaran akan bahaya sampah plastik bagi ekosistem laut perlu ditingkatkan sedini mungkin agar dapat segera dilakukan upaya pengurangan penggunaan plastik.

Untuk menanggapi permasalahan mengenai sampah plastik ini, penulis melakukan sebuah perancangan kampanye sosial dengan menggunakan *offline event* yang didukung juga dengan media animasi untuk mengajak target audiens berpartisipasi langsung dalam menjaga kebersihan lingkungan sekitarnya. Penulis juga menggunakan media *online* dan media cetak dalam menyebarkan informasi agar masyarakat dapat mengetahui dampak berbahaya yang dapat ditimbulkan dari sampah plastik kepada lingkungan sekitarnya, terutama jika sampai ke laut.

Kata Kunci: Kampanye Sosial, Sampah Plastik, Laut

ABSTRACT

Name : Phoebe Shafa Fiorentina
NIM : 42319010060
Study Program : Visual Communication Design
Title Final Report : The Social Campaign Design “No Plastic, Please!” About The Hazardous Impact of Plastic Waste
Counsellor : Dr.Ariani Kusumo Wardhani,M.Ds,CS

The issue of plastic waste has become a significant contributor to environmental pollution, both on land and in the ocean. Based on data obtained from the Indonesian Plastic Industry Association (INAPLAS) and the Central Bureau of Statistics (BPS), plastic waste in Indonesia has reached 64 million tons per year, with 3.2 million tons of plastic waste being disposed of into the sea. Plastic waste dumped into the ocean can take hundreds of years to decompose naturally, posing a threat to marine life. In the long run, humans will also feel its impact through the consumption of fish or seafood products. Therefore, raising awareness of the dangers of plastic waste to the marine ecosystem needs to be prioritized as early as possible to reduce plastic usage.

In response to the issue of plastic waste, the author has designed a social campaign using offline events supported by animated media to encourage the target audience to participate directly in maintaining the cleanliness of their surroundings. The author also employs online and print media to disseminate information, making the public aware of the dangerous impact that plastic waste can have on their environment, especially when it reaches the ocean.

Keywords: *Social Campaign, Plastic Waste, Ocean*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Perancangan	1
1.2 Tujuan Perancangan	3
1.3 Manfaat Perancangan	4
BAB II METODE PERANCANGAN	5
2.1 Orisinalitas	5
2.2 Target/Kelompok Pengguna (Khalayak Sasaran)	20
2.3 Relevansi dan Konsekuensi Studi	21
2.4 Skema Proses Perancangan	25
BAB III DATA DAN ANALISA PERANCANGAN	31
3.1 Data Aspek Komunikasi Karya Perancangan	31
3.2 Data Aspek Teknis Karya Perancangan	35
3.3 Data Aspek Keindahan Karya Perancangan	37
BAB IV KONSEP PERANCANGAN DAN HASIL DESAIN	46
4.1 Tataran Lingkungan/Komunitas (Community Level)	46
4.2 Tataran Sistem (System Level)	51
4.3 Tataran Karya (Product Level)	53
4.4 Tataran Komponen (Components Level)	92
BAB V UJI DESAIN	103
5.1 Deskripsi Karya	103
5.2 Uji Desain	103
5.3 Hasil Uji Desain	104
BAB VI KESIMPULAN	113
DAFTAR PUSTAKA	114
LAMPIRAN	119

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Inspirasi Karya Tugas Akhir Sejenis	6
Tabel 2.2 Inspirasi Karya Tugas Akhir Sejenis Kedua	12
Tabel 2.3 Referensi Karya Video Animasi	15
Tabel 2.4 Biaya Perancangan dan Produksi	23
Tabel 3.1 Tabel SWOT	33
Tabel 3.2 Tabel Analisis SWOT	34
Tabel 4.1 Target Persona	47
Tabel 4.2 Strategi AIDA dan Pembagiannya	49
Tabel 4.3 Storyboard	81
Tabel 5.1 Tanggapan Responden Mengenai Nama Kampanye	105
Tabel 5.2 Tanggapan Responden Mengenai Video Animasi	109



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo dari Inspirasi Karya Tugas Akhir Sejenis (Sumber: Jurnal Perancangan Kampanye Visual “Plasticless” Guna Meningkatkan Kesadaran Mengurangi Pemakaian Plastik Pada Remaja Akhir di Jakarta)	6
Gambar 2.2 Seni Instalasi dari Kampanye Plasticless (Sumber: Jurnal Perancangan Kampanye Visual “Plasticless” Guna Meningkatkan Kesadaran Mengurangi Pemakaian Plastik Pada Remaja Akhir di Jakarta)	7
Gambar 2.3 Media Pendukung dari Kampanye Plasticless (Sumber: Jurnal Perancangan Kampanye Visual “Plasticless” Guna Meningkatkan Kesadaran Mengurangi Pemakaian Plastik Pada Remaja Akhir di Jakarta)	8
Gambar 2.4 Perancangan Karakter Puyu (Sumber: Jurnal Perancangan Desain Karakter Untuk Serial Animasi 2D “Puyu to The Rescue” Dengan Mengadaptasi Biota Laut)	12
Gambar 2.5 Pengaplikasian desain karakter dalam animasi (Sumber: Jurnal Perancangan Desain Karakter Untuk Serial Animasi 2D “Puyu to The Rescue” Dengan Mengadaptasi Biota Laut)	14
Gambar 2.6 Thumbnail Video Animasi Pendek ‘A Whale’s Tale’ (Sumber: YouTube Cartoon Network UK, 2018)	16
Gambar 2.7 Skema Proses Perancangan (Sumber: Dokumentasi Pribadi)	25
Gambar 2.8 Mind Mapping Konsep (Sumber: Dokumentasi Pribadi)	27
Gambar 4.1 Consumer Journey (Sumber: Dokumentasi Pribadi)	47
Gambar 4.2 Kevin (Sumber: Dokumentasi Narasumber Penulis)	47
Gambar 4.3 Salman (Sumber: Dokumentasi Teman Penulis)	48
Gambar 4.4 Ibu Retno (Sumber: Media Sosial Instagram Ibu Retno)	49
Gambar 4.5 Timeline Kampanye (Sumber: Dokumentasi Pribadi)	52
Gambar 4.6 Poster Kampanye (Sumber: Dokumentasi Pribadi)	54
Gambar 4.7 Banner Flags (Sumber: Dokumentasi Pribadi)	55
Gambar 4.8 X-Banner (Sumber: Dokumentasi Pribadi)	56
Gambar 4.9 Contoh Mini Booth (Sumber: Dokumentasi Pribadi)	56
Gambar 4.10 Thumbnail Video Animasi di YouTube (Sumber: Dokumentasi Pribadi)	57
Gambar 4.11 Flyer (Sumber: Dokumentasi Pribadi)	58
Gambar 4.12 Halte Bus (Sumber: Dokumentasi Pribadi)	58
Gambar 4.13 Tilly si Penyu (Sumber: Dokumentasi Pribadi)	59
Gambar 4.14 Joey si Ubur-ubur (Sumber: Dokumentasi Pribadi)	59
Gambar 4.15 Wally si Paus (Sumber: Dokumentasi Pribadi)	59
Gambar 4.16 Monster Poly (Sumber: Dokumentasi Pribadi)	60
Gambar 4.17 Hantu Plastik (Sumber: Dokumentasi Pribadi)	60
Gambar 4.18 Undangan Untuk Para Orang Tua (Sumber: Dokumentasi Pribadi)	61

Gambar 4.19 Spanduk (Sumber: Dokumentasi Pribadi)	61
Gambar 4.20 Penempatan Spanduk (Sumber: Dokumentasi Pribadi)	62
Gambar 4.21 Instagram dan Facebook Ads (Sumber: Dokumentasi Pribadi)	62
Gambar 4.22 Wristband (Sumber: Dokumentasi Pribadi)	63
Gambar 4.23 String Bag (Sumber: Dokumentasi Pribadi)	63
Gambar 4.24 Totebag (Sumber: Dokumentasi Pribadi)	64
Gambar 4.25 Kaos Biru (Sumber: Dokumentasi Pribadi)	65
Gambar 4.26 Kaos Putih (Sumber: Dokumentasi Pribadi)	65
Gambar 4.27 Pin (Sumber: Dokumentasi Pribadi)	66
Gambar 4.28 Notebook (Sumber: Dokumentasi Pribadi)	66
Gambar 4.29 Gantungan Kunci (Sumber: Dokumentasi Pribadi)	67
Gambar 4.30 Sticker (Sumber: Dokumentasi Pribadi)	67
Gambar 4.31 Tumbler (Sumber: Dokumentasi Pribadi)	68
Gambar 4.32 Titik yang dipenuhi sampah (Sumber: Dokumentasi Pribadi)	69
Gambar 4.33 Sampah di dekat pantai (Sumber: Dokumentasi Pribadi)	69
Gambar 4.34 Mockup Halte Bus (Sumber: Dokumentasi Pribadi)	70
Gambar 4.35 Banner Flags di Pinggir Jalan (Sumber: Dokumentasi Pribadi)	71
Gambar 4.36 Banner Flags di Pantai (Sumber: Dokumentasi Pribadi)	71
Gambar 4.37 Kartu Stample (Sumber: Dokumentasi Pribadi)	72
Gambar 4.38 Entrance Gate (Sumber: Dokumentasi Pribadi)	72
Gambar 4.39 Backdrop (Sumber: Dokumentasi Pribadi)	73
Gambar 4.40 Referensi Karakter (Sumber: Dokumentasi Pribadi)	73
Gambar 4.41 Proses Pembuatan Monster Poly (Sumber: Dokumentasi Pribadi)	74
Gambar 4.42 Proses Pembuatan Hantu Plastik (Sumber: Dokumentasi Pribadi)	75
Gambar 4.43 Proses Pembuatan Tilly si Penyul (Sumber: Dokumentasi Pribadi)	76
Gambar 4.44 Proses Pembuatan Joey si Ubur-ubur (Sumber: Dokumentasi Pribadi)	78
Gambar 4.45 Proses Pembuatan Wally si Paus (Sumber: Dokumentasi Pribadi)	79
Gambar 4.46 Proses pembuatan scene pada detik ke 01:18-01:20 (Sumber: Dokumentasi Pribadi)	88
Gambar 4.47 Proses pembuatan scene pada detik ke 01:30-01:33 (Sumber: Dokumentasi Pribadi)	89
Gambar 4.48 Proses pembuatan latar pantai (Sumber: Dokumentasi Pribadi)	89
Gambar 4.49 Proses pembuatan motion logo (Sumber: Dokumentasi Pribadi)	90
Gambar 4.50 Proses penggabungan scene pada detik ke 01:30-01:33 (Sumber: Dokumentasi Pribadi)	90
Gambar 4.51 Detik ke 00:40-00:45 (Sumber: Dokumentasi Pribadi)	91
Gambar 4.52 Detik ke 01:06-01:07 (Sumber: Dokumentasi Pribadi)	91
Gambar 4.53 Detik ke 01:37-01:41 (Sumber: Dokumentasi Pribadi)	91
Gambar 4.54 Moodboard (Sumber: Dokumentasi Pribadi)	92

Gambar 4.55 Logo Kampanye “No Plastic, Please!” (Sumber: Dokumentasi Pribadi)	93
Gambar 4.56 Komposisi Alternatif Logo Kampanye “No Plastic, Please!” (Sumber: Dokumentasi Pribadi)	93
Gambar 4.57 Color Palette dari Kampanye Sosial (Sumber: Dokumentasi Pribadi)	94
Gambar 4.58 Font Dish Out (Sumber: Dokumentasi Pribadi)	96
Gambar 4.59 Font Sora (Sumber: Dokumentasi Pribadi)	96
Gambar 4.60 Sketsa Ilustrasi (Sumber: Dokumentasi Pribadi)	98
Gambar 4.61 Monster Poly (Sumber: Dokumentasi Pribadi)	98
Gambar 4.62 Hantu Plastik (Sumber: Dokumentasi Pribadi)	99
Gambar 4.63 Wally si Paus (Sumber: Dokumentasi Pribadi)	100
Gambar 4.64 Joey si Ubur-ubur (Sumber: Dokumentasi Pribadi)	100
Gambar 4.65 Tilly si Penyu (Sumber: Dokumentasi Pribadi)	101
Gambar 4.66 Supergraphic (Sumber: Dokumentasi Pribadi)	101
Gambar 5.1 Grafis dari Feedback Form (Sumber: Dokumentasi Pribadi)	104
Gambar 5.2 Grafis kedua dari Feedback Form (Sumber: Dokumentasi Pribadi)	106
Gambar 5.3. Alasan pertama mengapa tertarik untuk mengikuti event kampanye (Sumber: Feedback Form Hasil Karya Penulis)	107
Gambar 5.4 Alasan kedua mengapa tertarik untuk mengikuti event kampanye (Sumber: Feedback Form Hasil Karya Penulis)	107
Gambar 5.5 Grafik dari Feedback Form mengenai seberapa menarik video animasi tersebut (Sumber: Feedback Form Hasil Karya Penulis)	108
Gambar 5.6 Respon mengenai topik kampanye (Sumber: Feedback Form Hasil Karya Penulis)	108
Gambar 5.7 Tanggapan Kak Annisa terhadap video animasi (Sumber: Dokumentasi Pribadi)	111
Gambar 5.8 Tanggapan Kak Annisa terhadap Monster Poly (Sumber: Dokumentasi Pribadi)	111
Gambar 5.9 Pembeli gantungan kunci (Sumber: Dokumentasi Penulis)	112

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Bukti Bimbingan/Asistensi Dosen Pembimbing Riset Desain	119
Lampiran 2. Berkas Penilaian Sidang Tugas Akhir	120
Lampiran 3. Catatan Komentar Dosen Penguji Sidang dan Perbaikan	121
Lampiran 4. Survey Lokasi untuk Offline Event	122
Lampiran 5. Pendapat dari Target Audiens	123
Lampiran 6. Dokumentasi Uji Desain di Pameran	125
Lampiran 7. Dokumentasi Publikasi Karya di Website Galeri FDSK	126
Lampiran 8. Dokumentasi Publikasi Karya di YouTube Kids	127
Lampiran 9. Tangkapan Layar Mengenai Feedback Form	128
Lampiran 10. Penjualan Merchandise	130

