



***STREETWEAR DENGAN TEKNIK PATCHWORK DARI
LIMBAH KAIN UNTUK RIDERS BMX STREET***

LAPORAN SKRIPSI

TIKA HERYATI

UNIVERSITAS 41921010017 A S

MERCU BUANA

**PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA**

JAKARTA

2025



***STREETWEAR DENGAN TEKNIK PATCHWORK DARI
LIMBAH KAIN UNTUK RIDERS BMX STREET***

LAPORAN SKRIPSI

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Strata 1(S1)**

TIKA HERYATI

41921010017

**UNIVERSITAS
MERCU BUANA**

**PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF
UNIVERSITAS MERCU BUANA
JAKARTA**

2025

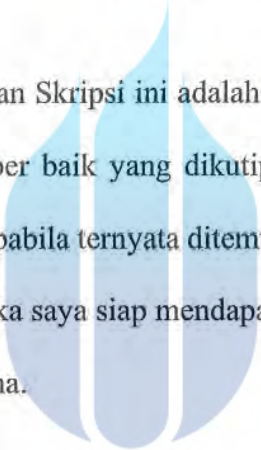
HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tika Heryati
NIM : 41921010017
Program Studi : Desain Produk
Judul Laporan Skripsi : *Streetwear* dengan Teknik *Patchwork* dari Limbah Kain untuk *Riders BMX Street*

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

Jakarta, 21 Juli 2025


METERAL TEMPEL
102AEAMX391961917

Tika Heryati

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Tika Heryati
NIM : 41921010017
Program Studi : Desain Produk
Judul Tugas Akhir : *Streetwear Dengan Teknik Patchwork Dari Limbah Kain Untuk Riders Bmx Street*

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 Produk, Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana.

Disahkan oleh:

Pembimbing	: Nukke Sylvia, S.Sn., M.Ds	()
NIDN	: 0326108203	
Ketua Penguji	: Nukke Sylvia, S.Sn., M.Ds	()
NIDN	: 0326108203	
Penguji 1	: Edy Muladi, Ir., M.Si	()
NIDN	: 0310066801	
Penguji 2	: Dr.Sn. Ananta Hari N., S.Sn., M.Ikom	()
NIDN	: 0309017404	

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 21 Juli 2025

Mengetahui,

Dekan
Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Ketua Program Studi
Desain Produk


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


Junaidi Salam, S.Ds., M.Ds

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, saya dapat menyelesaikan Laporan Skripsi ini. Penulisan Laporan Skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Strata 1 (S1) Desain Produk pada Fakultas Desain Dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan Laporan Skripsi ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Andi Adriansyah, M. Eng, selaku Rektor Universitas Mercu Buana.
2. Bapak Dr. Agus Budi Setyawan, S.Ds., M.Sn, Dekan Fakultas Desain dan Seni Kreatif.
3. Bapak Junaidi Salam, S.Ds., M.Ds, Selaku Ketua Program Studi Desain Produk.
4. Ibu Vania Aqmarani Sulaiman, S.Ds., M.Ds, selaku Koordinator Tugas Akhir.
5. Ibu Nukke Sylvia, S.Sn., M.Ds, selaku Dosen Pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan saya dalam penyusunan skripsi ini.
6. Bapak Edy Muladi, Ir., M.Si dan Bapak Dr. Sn. Ananta Hari N., S.Sn., M.I.kom, selaku Dosen Penguji Skripsi atas koreksi dan arahan serta masukkannya.
7. Bapak/Ibu Tenaga Kependidikan Tata Usaha Fakultas Desain dan Seni Kreatif yang telah membantu dalam administrasi pemberkasan sebelum dan sesudah sidang.
8. Bapak Herman dan Ibu Yayat Nurhayati selaku orang tua saya yang telah mendukung dan mendoakan saya selama ini sampai akhirnya saya bisa menyelesaikan perkuliahan saya. Terima kasih atas pengorbanan, kerja keras, dan waktu yang diberikan sehingga saya masih bertahan dan semangat sampai saat ini.

9. Adik-adik saya, Surya, Nisa, dan Husna yang menjadi alasan saya terus melangkah agar bisa menjadi contoh dan sandaran terbaik mereka di masa depan. Serta kerabat saya, Ayu, untuk motivasi yang tidak kalah pentingnya selama proses penulisan skripsi.
10. Teman-teman Mahasiswa Desain Produk. Hanny, Febi, Jovanna, Elfina, Rin dan Diana serta teman-teman lainnya yang terus memberikan dukungan moral sehingga saya dapat terus maju sampai selesai. Serta sahabat tercinta saya, Ocha, yang selalu menjadi inspirasi serta penyemangat saya di saat prosesnya terasa sulit.

Akhir kata, saya berharap Tuhan Yang Maha Esa Berkenan Membalas Segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga laporan Skripsi ini dapat membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.



Jakarta, 21 Juli 2025

Tika Heryati

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Tika Heryati
NIM : 41921010017
Program Studi : Desain Produk
Judul Tugas Akhir : *Streetwear* dengan Teknik *Patchwork* dari Limbah Kain untuk *Riders BMX Street*

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 Skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

MERCU BUANA

Jakarta, 21 Juli 2025



Tika Heryati

ABSTRAK

Nama : Tika Heryati
NIM : 41921010017
Program Studi : Desain Produk
Judul Skripsi : *Streetwear* Dengan Teknik *Patchwork* Dari Limbah Kain Untuk *Riders BMX Street*
Dosen Pembimbing : Nukke Sylvia, S.Sn., M.Ds

Penelitian ini bertujuan untuk merancang pakaian *streetwear* dengan teknik *patchwork* dari limbah kain bagi *riders* BMX *street* usia 18–25 tahun yang aktif secara fisik dan sosial. Variabel yang diteliti mencakup fungsi, estetika, dan keberlanjutan pakaian berdasarkan kebutuhan gerak dan gaya hidup komunitas BMX. Penelitian ini tidak menggunakan sampel dalam bentuk kuantitatif, melainkan pendekatan kualitatif dengan pengumpulan data melalui studi literatur, observasi gaya berpakaian, dan analisis ergonomi. Teknik pengumpulan data melibatkan identifikasi kebutuhan pengguna, analisis jenis bahan dan gaya, serta eksplorasi teknik *patchwork* sebagai metode *upcycling*. Analisis data dilakukan melalui pendekatan deskriptif-kualitatif untuk mengidentifikasi elemen desain yang sesuai dengan kebutuhan fungsional dan ekspresif pengguna. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *riders* BMX *street* membutuhkan pakaian yang longgar, tahan gesek, fleksibel, dan mencerminkan identitas subkultur mereka. Teknik *patchwork* cukup efektif dalam mengelola limbah kain menjadi elemen dekoratif dan struktural. Produk akhir berupa *streetwear* seperti jaket dan hoodie berhasil menggabungkan nilai estetika, kenyamanan, dan keberlanjutan. Kesimpulannya, desain *streetwear* berbasis *patchwork* dari limbah kain dapat menjadi solusi alternatif dalam mengurangi limbah tekstil sekaligus menjawab kebutuhan fungsional dan ekspresif komunitas BMX *street*.

Kata Kunci : *Streetwear, Patchwork, Limbah Kain, BMX, Street*

ABSTRACT

Name : Tika Heryati
NIM : 41921010017
Study Program : Product Design
Title Thesis : Streetwear Made with Patchwork Techniques
from Fabric Waste for BMX Street Riders
Counsellor : Nukke Sylvia, S.Sn., M.Ds

This study aims to design streetwear clothing using patchwork techniques from textile waste for BMX street riders aged 18–25 years who are physically and socially active. The variables examined include functionality, aesthetics, and sustainability of clothing based on movement needs and lifestyle of the BMX community. This research employs a qualitative approach rather than quantitative sampling, using data collection through literature studies, style observation, and ergonomic analysis. The data collection techniques involve identifying user needs, analyzing fabric types and styles, and exploring patchwork techniques as an upcycling method. The data were analyzed using a descriptive-qualitative approach to identify design elements that meet the functional and expressive needs of users. The results indicate that BMX street riders require clothing that is loose-fitting, abrasion-resistant, flexible, and reflective of their subcultural identity. Patchwork techniques are proven effective in transforming textile waste into both decorative and structural design elements. The final products, such as jackets and hoodies, successfully integrate aesthetics, comfort, and sustainability. In conclusion, streetwear design based on patchwork from textile waste can serve as an alternative solution to reduce textile waste while fulfilling the functional and expressive needs of the BMX street community.

Keywords: *Streetwear, Patchwork, Fabric Waste, BMX, Street*

DAFTAR ISI

COVER DALAM	ii
HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR	v
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	vii
ABSTRAK.....	viii
ABSTRACT.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. LATAR BELAKANG PERANCANGAN	1
1.2. JUDUL DAN INTERPRETASI JUDUL.....	3
1.3. TUJUAN PERANCANGAN.....	4
1.4. PERMASALAHAN PERANCANGAN	4
1.5. MANFAAT PERANCANGAN.....	4
BAB II METODE PERANCANGAN	5
2.1. ORISINALITAS	5
2.2. KELOMPOK PENGGUNA PRODUK	9
2.2.1. Target Pengguna	9
2.2.2. Target Pembeli	10
2.2.3. Target Pasar	10
2.3. SKEMA PROSES KERJA	11
2.3.1. Skema Perancangan	11
2.3.2. Skema Produksi	13
BAB III DATA DAN ANALISIS PERANCANGAN	15
3.1. DATA DAN ANALISIS BERKAITAN DENGAN ASPEK FUNGSI PRODUK RANCANGAN	15
3.1.1. Teori Upcycling	15
3.1.2. Data dan Analisis Antropometri	15
3.1.3. Data dan Analisis Probabilitas Gerak Riders BMX Street	17
3.1.4. Data dan Analisis Jenis Pakaian Riders BMX Street dan Ukuran Pakaian Rata-rata Laki-laki Indonesia	19
3.1.5. Data dan Analisis Jenis Bahan pada Pakaian.....	22
3.2. DATA DAN ANALISIS BERKAITAN DENGAN ESTETIKA PRODUK RANCANGAN.....	26
3.2.1. Data dan Analisa Mengenai Gaya Berpakaian Riders BMX Street	26
3.2.2. Data dan Analisis Warna Pakaian.....	29
3.2.3. Data dan Analisis Mengenai Teknik Dekoratif Tekstil pada Pakaian.....	30
3.3. KELOMPOK DATA BERKAITAN DENGAN ASPEK SISTEM PRODUK RANCANGAN.....	36

3.3.1. Data dan Analisis Mengenai Teknik Jahit pada Pakaian	36
3.3.2. Data dan Analisis Mengenai Sistem Penutup pada Pakaian...	39
3.4. KELOMPOK DATA BERKAITAN DENGAN ASPEK	
PEMBIAYAAN PRODUK RANCANGAN	45
3.4.1. Pembahasan Berdasarkan Jenis Pekerjaan.....	45
3.4.2. Pembahasan Berdasarkan Bagian Produk.....	45
BAB IV KONSEP PERANCANGAN	47
4.1. KONSEP DASAR	47
4.2. KONSEP UKURAN	48
4.3. KONSEP BENTUK.....	50
4.4. KONSEP MATERIAL	56
4.5. KONSEP WARNA.....	56
4.6. KONSEP MEKANIK	57
BAB V DESAIN FINAL DAN KEGIATAN PAMERAN	61
5.1. DESAIN FINAL	61
5.2. KONSEP PAMERAN	67
5.3. RESPON PENGUNJUNG.....	71
BAB VI KESIMPULAN	72
DAFTAR PUSTAKA	73
LAMPIRAN	76



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1. State of The Art.....	5
Tabel 3. 1. 1. Tabel Dimensi Tubuh Laki-laki 18-25 Tahun (Sumber: https://www.antropometriindonesia.org/)	16
Tabel 3. 1. 2. Probabilitas Gerak Riders BMX Street.....	17
Tabel 3. 1. 3. Jenis Pakaian Riders BMX Street	19
Tabel 3. 1. 4. Spesifikasi Ukuran Pakaian Standar Laki-laki (Sumber: https://fitinline.com/article/read/standar-ukuran-internasional-pakaian-pria/)	21
Tabel 3. 1. 5. Spesifikasi Ukuran Celana Standar Laki-laki (Sumber: https://www.zalora.co.id/blog/fashion/5-cara-mengetahui-ukuran-celana-pria/) ..	21
Tabel 3. 1. 6. Jenis-jenis Bahan.....	22
Tabel 3. 2. 1. Jenis-jenis Gaya Berpakaian	27
Tabel 3. 2. 2. Teknik Dekoratif Permukaan Kain	31
Tabel 3. 3. 1. Teknik-teknik Jahit Dasar	36
Tabel 3. 3. 2. Sistem Penutup pada Pakaian	39
Tabel 3. 3. 3. Jenis-jenis Saku.....	42
Tabel 3. 4. 1. Pembiayaan Berdasarkan Jenis Pekerjaan (Sumber: Tika Heryati, 2025)	45
Tabel 3. 4. 2. Pembiayaan Berdasarkan Bagian Produk (Sumber: Tika Heryati, 2025)	45
Tabel 4. 3. 1. Konsep Bentuk Streetwear.....	50
Tabel 4. 3. 2. Motif-motif Pola Patchwork	53
Tabel 4. 6. 1. Konsep Mekanik Perancangan (Sumber: Tika Heryati, 2025)	58
Tabel 5. 1. 1. Tampilan Sketsa dan Desain Final (Sumber: Tika Heryati, 2025) ..	62

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1. 1. Stargazing Stitch It Up Brand by Julia Amanda (Sumber: https://www.instagram.com/stitchitup.id/)	5
Gambar 2. 1. 2. Re-Tangan by Tangan (Sumber: https://tangan.co/)	6
Gambar 2. 1. 3. ReMadeRight by Sukkha Citta (Sumber: https://www.sukkhacitta.com/collections/remaderight).....	7
Gambar 2. 1. 4. Diagonal Square Patchwork Shirt (Sumber: https://bode.com/products/diagonal-square-patchwork-shirt?srltid=AfmBOorM96DQy1qGEPaJo3ioOFxU7_GHZoH47KaqrVEVMrQ_VJGgCIDB)	8
Gambar 2. 1. 5. Chaka 75 Top by Rentrayage (Sumber: https://rentrayage.com/products/chaka-75-top?variant=45202472108194)	9
Gambar. 2. 3. 1. Skema Perancangan (Sumber: Tika Heryati, 2025)	11
Gambar. 2. 3. 2. Skema Produksi (Sumber: Tika Heryati, 2025)	13
Gambar 3. 1. 1. Antropometri Tubuh Manusia (Sumber: Syaf.co.id)	16
Gambar 3. 1. 2. Bahan Katun.....	22
Gambar 3. 1. 3. Bahan Linen (Sumber: https://www.gramedia.com/best-seller/bahan-linen/).....	22
Gambar 3. 1. 4. Bahan Polyester (Sumber: https://www.zalora.co.id/blog/fashion/bahan-polyester-pengertian-kelebihan/) ...	23
Gambar 3. 1. 5. Bahan Rayon Viscose (Sumber: https://www.bandungkaospolos.co.id/kain-viscose-rayon/)	23
Gambar 3. 1. 6. Bahan Denim (Sumber: https://www.lunartextile.com/jenis-jenis-kain/kain-denim-itu-seperti-apa-sih.html)	24
Gambar 3. 1. 7. Bahan Spandex/Lyra (Sumber: (Sumber: https://www.cleanipedia.com/id/kelebihan-bahan-spandek.html)	24
Gambar 3. 1. 8. Bahan Wool (Sumber: https://vidogarment.com/tag/bahan-wool/)	25
Gambar 3. 1. 9. Bahan Nilon (Sumber: https://wevatextile.com/bahan-kain/apa-itu-bahan-nylon-temukan-jawabannya-disini/)	25
Gambar 3. 1. 10. Bahan Tencel (Sumber: https://mctextstyle.id/product/kain-tencel-uniqlo/)	25
Gambar 3. 1. 11. Bahan Lace (Sumber: https://www.benangjarum.com/id/blogs/lifestyle/cara-merawat-bahan-lace-agar-tidak-mudah-rusak/)	26
Gambar 3.2. 1 Streetwear for BMX Riders (Sumber: https://www.instagram.com/brocraiford/).....	27
Gambar 3.2. 2. Streetwear Style (Sumber: Redbull).....	27

Gambar 3.2. 3. Casual Sporty Style (Sumber: https://www.aesdes.org/2021/03/09/sporty-casual-person-aesthetic/).....	28
Gambar 3.2. 4. Casual Sporty Style for Riders BMX (Sumber https://www.instagram.com/p/CMc1gqPg-in/).....	28
Gambar 3.2. 5. Grunge Style (Sumber: Pinterest)	29
Gambar 3.2. 6. Teknik Membatik (Sumber: Unsplash).....	31
Gambar 3.2. 7. Teknik Ikat Celup (Sumber: Suryo Tri Widodo, 2013)	31
Gambar 3.2. 8. Teknik Shibori (Sumber: https://alwaysexpectmoore.com/hand-dye-shibori-techniques-class/).....	32
Gambar 3.2. 9. Teknik Ecoprinting (Sumber: DKV Binus)	32
Gambar 3.2. 10. Teknik Sablon Manual (Sumber: https://rhinotec.co.id/tag/teknik-sablon-manual/?noamp=mobile)	32
Gambar 3.2. 11. Teknik Sablon Digital (Sumber: Impressions Magazine).....	33
Gambar 3.2. 12. Teknik Sulam (Sumber: Gelato)	33
Gambar 3.2.13. Teknik Applique (Sumber: weallsew.com).....	33
Gambar 3.2.14. Teknik Patchwork (Sumber: https://in.pinterest.com/pin/944700459366037039/)	34
Gambar 3.2.15. Teknik Sashiko (Sumber: rebeccatwood)	34
Gambar 3.2. 16. Teknik Beading dan Sequins (Sumber: Pinterest).....	34
Gambar 3.2. 17. Teknik Quilting (Sumber: https://wevagarment.com/blog/mengenal-manfaat-dari-quilting-yang-perlu-diketahui/)	35
Gambar 3.2. 18. Teknik Smocking (Sumber: https://craftatlas.co/crafts/smocking)	35
Gambar 3.2.19. Teknik Embossing Kain (Sumber: https://www.bahankain.com/products/show/kain-drifit-emboss-topograph/).....	35
Gambar 3. 3. 1. Kancing (Sumber: Elmina Hijab).....	39
Gambar 3. 3. 2. Resleting (Sumber: Terminal Kaos).....	40
Gambar 3. 3. 3. Velcro (Sumber: Shopee).....	40
Gambar 3. 3. 4. Kait dan Mata (Sumber: Alibaba)	40
Gambar 3. 3. 5. Tali Serut dan Stopper (Sumber: Lazada)	41
Gambar 3. 3. 6. Gesper atau Buckle Closure (Sumber: Jhonea).....	41
Gambar 3. 3. 7. Magnetic Closure (Sumber: Hand And Sew).....	41
Gambar 3. 3. 8. Saku Tempel (Sumber: Alibaba).....	42
Gambar 3. 3. 9. Saku Cargo (Sumber: Ozza konveksi)	42
Gambar 3. 3. 10. Slanted Pocket (Sumber: Konveksina).....	43
Gambar 3. 3. 11. Straight Pocket (Sumber: Konveksina).....	43
Gambar 3. 3. 12. Saku Passepoille (Sumber: Fitinline)	43
Gambar 3. 3. 13. Saku Vest (Sumber: Wellen Project)	44
Gambar 3. 3. 14. Saku Kangguru (Sumber: Wellen Project).....	44

Gambar 4. 1. Moodboard Perancangan Streetwear (Sumber: Tika Heryati, 2025)	48
Gambar 4. 3. 1. Konsep 1 (Sumber: Tika Heryati, 2025)	50
Gambar 4. 3. 2. Konsep 2 (Sumber: Tika Heryati, 2025)	51
Gambar 4. 3. 3. Konsep 3 (Sumber: Tika Heryati, 2025)	51
Gambar 4. 3. 4. Konsep 4 (Sumber: Tika Heryati, 2025)	52
Gambar 4. 3. 5. Konsep 5 (Sumber: Tika Heryati, 2025)	52
Gambar 4. 3. 7. Pola Perca De Stilj (Sumber: Tika Heryati, 2025)	53
Gambar 4. 3. 6. Pola Perca Horizontal (Sumber: Tika Heryati, 2025)	53
Gambar 4. 3. 8. Pola Perca Chevron (Sumber: Tika Heryati, 2025)	54
Gambar 4. 3. 9. Pola Perca Lintasan Balap (Sumber: Tika Heryati, 2025)	54
Gambar 4. 3. 10. Lintasan Balap BMX (Sumber: Pinterest)	54
Gambar 4. 3. 11. Pola Perca Linear (Sumber: Tika Heryati, 2025)	55
Gambar 4. 3. 12. Pola Perca Flat Design (Sumber: Tika Heryati, 2025)	55
Gambar 4. 3. 13. Pose Riders BMX (Sumber: Pinterest)	55
Gambar 4. 3. 14. Pola Perca Pinwheel (Sumber: Tika Heryati, 2025)	56
Gambar 4. 3. 15. Monochromatic Color Wheel (Sumber: Sherriquiltsalot)	57
Gambar 4. 3. 16. Palet Warna Monokrom Hitam-Putih (Sumber: Tika Heryati, 2025)	57
Gambar 5. 2. 1. Display Pameran (Sumber: Tika Heryati, 2025)	68
Gambar 5. 2. 2. Poster Pameran (Sumber: Tika Heryati, 2025)	69
Gambar 5. 2. 3. Katalog Pameran (Sumber: Tika Heryati, 2025)	69
Gambar 5. 2. 4. Katalog Pameran (Sumber: Tika Heryati, 2025)	70
Gambar 5. 2. 5. Katalog Pameran (Sumber: Tika Heryati, 2025)	70
Gambar 5. 3. 1. Tanggapan Pengunjung Display Pameran (Sumber: Tika Heryati, 2025)	71

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 (Kartu Asistensi)	76
Lampiran 2 (Lembar Komentar Sidang)	78
Lampiran 3 (Dokumentasi)	83
Lampiran 4 (Hasil Pernyataan Similarity Check)	84

