

**WEB SERIES DALAM FORMAT FILM PENDEK TENTANG  
DAMPAK KECANDUAN GAME ONLINE TERHADAP  
PERILAKU REMAJA SEBAGAI MEDIA KAMPANYE SOSIAL**



**ADZKA RAMA FAUZAN**

**2415150524**

Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa yang diajukan kepada  
Universitas Negeri Jakarta untuk memenuhi salah satu persyaratan  
dalam memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Seni Rupa

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA**

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

**UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

**2020**

## LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi Penciptaan Karya Seni Rupa ini diajukan oleh:

Nama : Adzka Rama Fauzan  
No.Reg : 2415150524  
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa  
Fakultas : Fakultas Bahasa dan Seni  
Judul : Webseries dalam Format Film Pendek tentang Dampak Kecanduan Game Online terhadap Perilaku Remaja sebagai Media Kampanye Sosial

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Pengaji dan diterima sebagai persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta.

**Dosen Pembimbing 1**

Eko Hadi Prayitno, M.Pd.  
(NIDN: 0316108101)

**Dosen Pembimbing 2**

Drs. Endra Sulendra S,M.Ds  
(NIP: 195810251988031003)

**Dosen Pengaji 1**

Zaitun Y.A Kherid, M.Pd  
(NIP: 198204222008122001)

**Dosen Pengaji 2**

Dra. Mudjiati, M.Pd  
(NIP: 192011211986022001)

**Kaprodi Pend. Seni Rupa**

Dr. Indro Moerdisuroso M.Sn.  
(NIP: 196305241987031002)

**Dosen Koordinator**

Zaitun Y.A Kherid, M.Pd  
(NIP: 198204222008122001)

**Jakarta, 20 Agustus 2020**

**Dekan Fakultas Bahasa dan Seni**



## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Adzka Rama Fauzan  
No. Reg : 2415150524  
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa  
Jurusan : Seni Rupa  
Fakultas : Bahasa dan Seni  
Judul : Webseries dalam Format Film Pendek tentang Dampak Kecanduan Game Online terhadap Perilaku Remaja sebagai Media Kampanye Sosial

Menyatakan bahwa naskah laporan dan karya seni rupa hasil Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni Rupa adalah hasil karya saya sendiri, apabila saya mengutip dari karya orang lain, maka saya mencantumkan sumbernya sesuai ketentuan yang berlaku. Saya bersedia menerima sanksi dari Fakultas Bahasa Dan Seni Universitas Negeri Jakarta apabila terbukti saya melakukan tindakan plagiat.

Demikian saya buat pernyataan ini dengan sebenarnya.

Jakarta, 20 Agustus 2020



Adzka Rama Fauzan

No. Reg. 2415150524

## LEMBAR PERNYATAAN

Sebagai civitas akademika universitas negeri jakarta, saya yang bertanda tangan dibawah ini.

Nama	:	Adzka Rama Fauzan
No. Reg	:	2415150524
Program Studi	:	Pendidikan Seni Rupa
Jurusan	:	Seni Rupa
Fakultas	:	Bahasa dan Seni
Judul	:	Webseries dalam Format Film Pendek tentang Dampak Kecanduan Game Online terhadap Perilaku Remaja sebagai Media Kampanye Sosial

Demi pengambangan ilmu pengetahuan, saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Negeri Jakarta Hak Bebas Royalti Non – Eksklusif ( Non – Exclusive Royalty Free Right ) atas karya ilmiah saya. Dengan Hak Bebas Royalti Non – Eklusif Ini Universitas Negeri jakarta berhak menyimpan , mengalih mediakan / formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikan, menampilkan / mempubliskasikan di internet atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan dengan jelas nama saya sebagai penulis/ pencipta dan sebagai pemilik Hak cipta. Segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Demikian saya buat pernyataan ini dengan sebenarnya.

Dibuat di Jakarta

Pada Tanggal 20 Agustus 2020



Adzka Rama Fauzan  
No. Reg. 2415150524



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
**UPT PERPUSTAKAAN**

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220  
Telepon/Faksimili: 021-4894221  
Laman: [lib.unj.ac.id](http://lib.unj.ac.id)

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Adzka Rama Fauzan  
NIM : 2415150524  
Fakultas/Prodi : Bahasa dan Seni / Pendidikan Seni Rupa  
Alamat email : Mrcadzka14@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi     Tesis     Disertasi     Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Webseries dalam Format Film Pendek tentang Dampak Kecanduan Game Online terhadap Perilaku Remaja sebagai Media Kampanye Sosial

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 28 Agustus 2020

Penulis

( Adzka Rama Fauzan )

## ABSTRAK

Adzka Rama Fauzan, 2015. *Web Series* dalam Format Film Pendek tentang Dampak Kecanduan Game Online terhadap Perilaku Remaja sebagai Media Kampanye Sosial. Laporan penulisan Karya Seni. Jurusan Pendidikan Seni Rupa. Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta, 2020.

*Web Series* adalah salah satu tontonan yang terdapat di YouTube dan media sosial lainnya. Konsep *Web Series* mirip dengan acara televisi, namun durasi tayangnya lebih singkat, sekitar 5-15 menit. Tidak kalah dengan film layar lebar, *Web Series* juga memiliki banyak penggemar karena mudah di akses, hanya menggunakan gadget dan koneksi internet, maka dari itu, *Web series* dapat menjadi salah satu media untuk berkampanye sosial salah satunya Kampanye tentang dampak kecanduan Game Online terhadap perilaku Remaja.

Karya ini merupakan sebuah *Web Series* yang menceritakan tentang beberapa pelajar yang candu bermain game online. Hal tersebut mengubah perilaku mereka, dan membentuk pribadi menjadi acuh, berkata kasar, tidak sopan dengan orang tua, malas belajar dan sebagainya. Tentunya *Web Series* ini memiliki pesan yang tersimpan didalamnya agar tujuan berkampanye didalam sebuah *Web Series* ini terlaksana.

Kata Kunci : *Web series*, Kampanye Sosial.

## **ABSTRACT**

*Adzka Rama Fauzan, 2015. Web Series in Short Film Format about the Impact of Online Game Addiction on Youth Behavior as a Media for Social Campaigns. Artwork writing report. Department of Fine Arts Education. Faculty of Language and Arts, Jakarta State University, 2020.*

*The Web Series is one of the shows found on YouTube and other social media. The concept of a Web Series is similar to television shows, but the duration of the broadcast is shorter, around 5-15 minutes. Not inferior to widescreen movies, the Web Series also has many fans because it is easy to access, only uses gadgets and internet connections, therefore, the Web series can be one of the media for social campaigning, one of which is the Campaign about the impact of Online Game addiction on Teen behavior .*

*This work is a Web Series that tells the story of some students who are addicted to playing online games. This changes their behavior, and forms a personality to be indifferent, speak harshly, are disrespectful to parents, lazy to study and so on. Of course, this Web Series has a message stored in it so that the purpose of campaigning in a Web Series is accomplished.*

*Keywords:* *Web series, Social Campaign.*

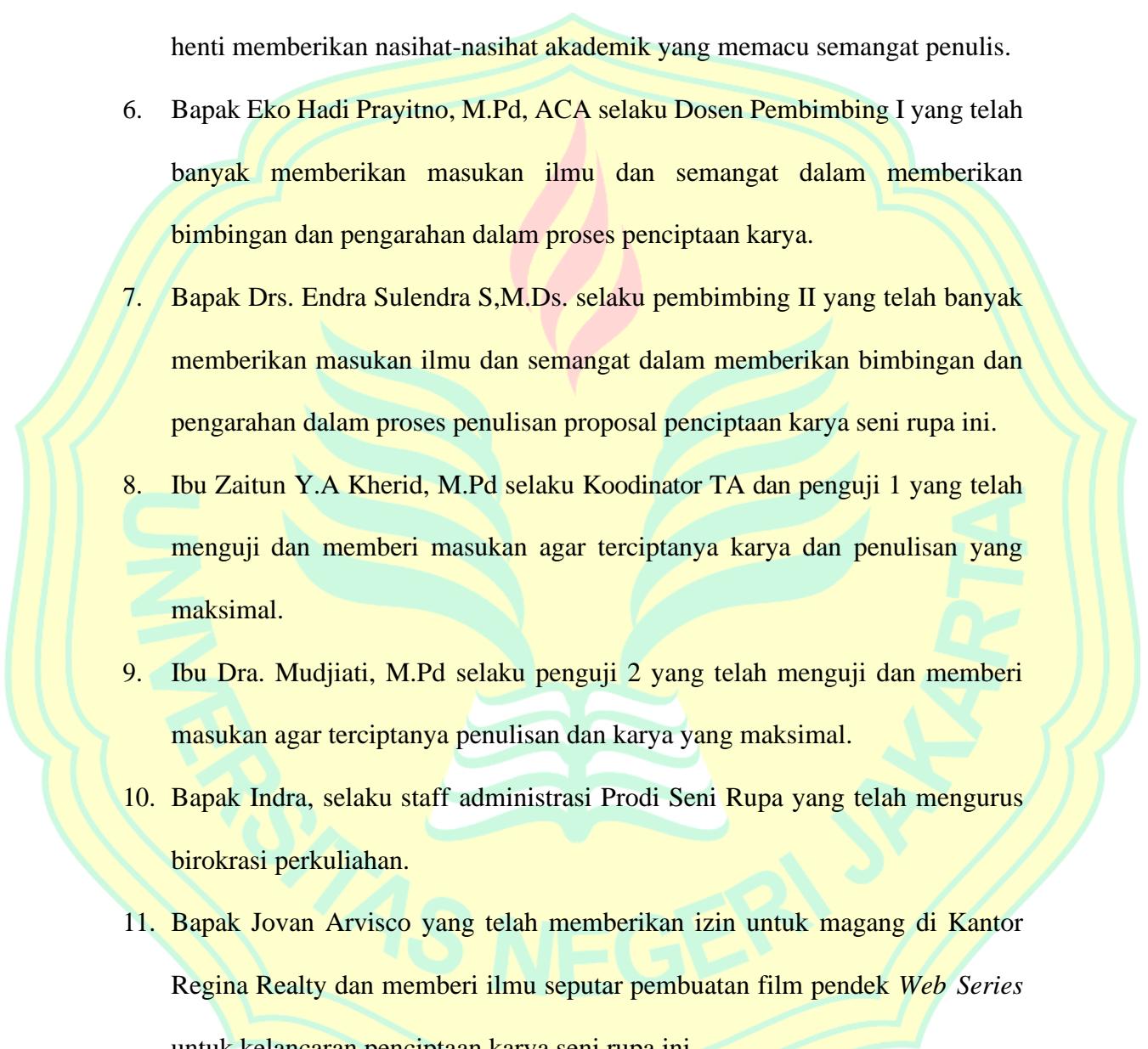
## KATA PENGANTAR

Puji serta syukur perupa panjatkan kehadirat Allah SWT dan shalawat serta salam tak lupa perupa panjatkan kepada junjungan Nabi besar Muhammad SAW atas rahmat dan kehendak-Nya proposal tugas akhir penciptaan karya seni rupa *Web Series* dengan judul “*Web Series* dalam format Film Pendek tentang Dampak Kecanduan *Game Online* terhadap Perilaku Remaja sebagai Media Kampanye Sosial” yang dapat terselesaikan pada waktunya. Adapun tujuan proposal penciptaan karya seni rupa ini adalah sebagai salah satu syarat dalam mengikuti mata kuliah Skripsi Penciptaan Seni Rupa dan untuk melakukan penelitian dan untuk melakukan pencarian data dan mengambil mata kuliah Penciptaan Karya Seni Rupa di jurusan Pendikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

Pada proses penyelesaian penulisan proposal tugas akhir penciptaan karya seni rupa ini, perupa banyak mengalami kesulitan, terutama disebabkan rasa malas, menunda waktu, dan terutama karena kurangnya ilmu pengetahuan, namun atas bantuan dari berbagai pihak akhirnya, dapat terselesaikan, walaupun proposal ini masih banyak kekurangannya.

Karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Allah SWT karena telah memberikan umur dan kesehatan hingga saat ini.
2. Ibunda Eka Susilawati S.Ag. dan Ayahanda Drs. Nuroto M.Si., yang selalu memberikan kasih sayang, semangat dan tak pernah lelah mendidik dan menasehati juga tidak pernah berhenti mendo'akan putranya.
3. Keluarga tercinta yang selalu mendukung dengan nasihat dan doa.

- 
4. Bapak Dr. Indro Moerdisuroso M.Sn. selaku Kepala Program Studi Pendidikan Seni Rupa.
  5. Bapak Drs. Endra Sulendra S., M.Ds. selaku Penasehat Akademik yang tak henti memberikan nasihat-nasihat akademik yang memacu semangat penulis.
  6. Bapak Eko Hadi Prayitno, M.Pd, ACA selaku Dosen Pembimbing I yang telah banyak memberikan masukan ilmu dan semangat dalam memberikan bimbingan dan pengarahan dalam proses penciptaan karya.
  7. Bapak Drs. Endra Sulendra S,M.Ds. selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan masukan ilmu dan semangat dalam memberikan bimbingan dan pengarahan dalam proses penulisan proposal penciptaan karya seni rupa ini.
  8. Ibu Zaitun Y.A Kherid, M.Pd selaku Koordinator TA dan penguji 1 yang telah menguji dan memberi masukan agar terciptanya karya dan penulisan yang maksimal.
  9. Ibu Dra. Mudjiati, M.Pd selaku penguji 2 yang telah menguji dan memberi masukan agar terciptanya penulisan dan karya yang maksimal.
  10. Bapak Indra, selaku staff administrasi Prodi Seni Rupa yang telah mengurus birokrasi perkuliahan.
  11. Bapak Jovan Arvisco yang telah memberikan izin untuk magang di Kantor Regina Realty dan memberi ilmu seputar pembuatan film pendek *Web Series* untuk kelancaran penciptaan karya seni rupa ini.
  12. Cynthia Anandhia dan Karimah yang selalu membantu memberikan semangat kepada perupa dalam menyelesaikan penulisan ini.
  13. Rizki Abdullah selaku tokoh utama dalam *Web Series* yang perupa buat.
  14. Niko Yolanda, R Aditias & Rahel Roselyn sebagai tokoh pendukung dalam

*Web Series* yang perupa buat.

15. M Tsani Pebrian selaku teman diskusi selama berlangsungnya penciptaan karya *Web Series* ini.
16. Candu Film yang telah menjadi team support dalam berlangsungnya kegiatan *Shooting Web Series* ini.
17. Teman-teman yang turut membantu terlaksananya rangkaian SPKSR ini
18. Teman seperjuangan Seni Rupa angkatan 2015 yang namanya terlalu banyak untuk disebut satu persatu yang telah membantu, memberi banyak pelajaran, dan kenangan selama di perkuliahan.

Perupa menyadari bahwa pengantar penciptaan karya seni rupa ini masih banyak kesalahan, kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Maka dari itu kritik dan saran yang membangun sangat di perlukan untuk memperbaiki dan memaksimalkan pengantar penciptaan karya seni rupa ini. Dengan selesainya Proposal Penciptaan Karya Seni Rupa ini, perupa berharap agar makalah ini bermanfaat, dapat di pahami dan menambah ilmu pembaca.

Jakarta, 17 Oktober 2019



Adzka Rama Fauzan

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR.....</b>	i
<b>DAFTAR ISI .....</b>	iv
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	vii
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	x
<b>DAFTAR BAGAN .....</b>	xi
<b>DAFTAR DIAGRAM.....</b>	xii
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	xiii
<b>I. PENDAHULUAN.....</b>	1
A. Latar Belakang masalah.....	1
B. Pengembangan Ide Penciptaan.....	7
C. Fokus Penciptaan.....	9
D. Tujuan penciptaan.....	10
E. Manfaat penciptaan karya .....	11
<b>II. KAJIAN PUSTAKA .....</b>	12
A. Tinjauan Pustaka.....	12
B. Kajian Teori .....	15
1. <i>Web Series</i> .....	15
2. Film Pendek .....	20
3. Kecanduan Game online .....	31
4. Perilaku Remaja .....	32
5. Kampanye Sosial.....	34
C. Kerangka Berpikir.....	37
<b>III. PROFIL MAGANG .....</b>	38
A. Deskripsi Narasumber.....	38
1. Profil Narasumber .....	38
2. Tempat magang.....	38
B. Lokasi, Kegiatan dan Waktu .....	40
C. Pengalaman Yang Diperoleh .....	41
D. Impikasi magang.....	44

<b>IV. KONSEP PENCiptaan .....</b>	45
<b>A. Studi Pendahuluan.....</b>	45
1. Studi trend produk sejenis .....	45
2. Profil pasar dan segmentasi konsumen. ....	51
3. Kelebihan dan kekuatan produk pesaing.....	52
4. Analisis rancangan awal.....	56
5. Uji Coba Rancangan Awal.....	65
6. Analisis dan Evaluasi Rancangan Awal.....	73
<b>B. Rancangan Detail.....</b>	74
1. Definisi Rancangan .....	74
2. Spesifikasi Pengguna .....	74
3. Spesifikasi Bentuk dan Visual.....	75
4. Spesifikasi Fungsi .....	76
5. Spesifikasi teknik .....	76
6. Prosedur pemakaian Produk.....	80
7. Spesifikasi Produksi .....	81
8. Spesifikasi <i>Branding</i> .....	82
<b>C. Standar Prosedur Produksi .....</b>	82
1. Development.....	82
2. Proses Pra Produksi.....	101
3. Proses Produksi .....	113
4. Tahap Pasca Produksi.....	113
<b>V. VISUALISASI DAN DESKRIPSI KARYA.....</b>	114
<b>A. Web Series berjudul “Changed” .....</b>	114
1. Moodboard Karya .....	116
2. Deskripsi Karya.....	117
3. Spesifikasi Pengguna .....	117
4. Spesifikasi Bentuk dan Pemakaiannya.....	118
5. Spesifikasi Fungsi .....	118
6. Spesifikasi Teknis .....	118
7. Analisis Karya .....	119
8. Spesifikasi Pengemasan .....	120
9. Biaya Produksi .....	121
10. Gambar rancangan Desain .....	123

<b>VI. PENUTUP .....</b>	129
a. Kesimpulan.....	129
b. Saran.....	130
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	132
<b>SUMBER GAMBAR .....</b>	134



## DAFTAR GAMBAR

**Gambar 1.** Profil Jovan Arvisco

(Sumber:<https://www.reverbnation.com/arvisco>, 27 Oktober 2019) ..... 38

**Gambar 2.** Teknik pengambilan gambar yang benar (Sumber:Dokumen Pribadi) ..... 43

**Gambar 3.** Scene karya *Web Series* saat magang (Sumber: Dokumen Pribadi) ..... 44

**Gambar 4.** Cover *Web Series* SORE- Istri dari Masa Depan

(Sumber:[https://www.youtube.com/watch?v=PY3\\_jveYQSI](https://www.youtube.com/watch?v=PY3_jveYQSI), 27 Oktober 2019) ..... 46

**Gambar 5.** Scene *Web Series* SORE – Istri dari Masa Depan

(Sumber:[https://www.youtube.com/watch?v=PY3\\_jveYQSI](https://www.youtube.com/watch?v=PY3_jveYQSI), 27 Oktober 2019) ..... 46

**Gambar 6.** Cover The Gamer (Sumber:<https://www.youtube.com/watch?v=LcPflCzrF-8>, 27 oktober 2019) ..... 49

**Gambar 7.** Scene Film film pendek The Gamer

(Sumber:<https://www.youtube.com/watch?v=LcPflCzrF-8>, 27 Oktober 2019) ..... 49

**Gambar 8.** Proses Eksplorasi warna (Sumber:Dokumen Pribadi) ..... 62

**Gambar 9.** Eksplorasi 1 pengurangan saturasi (Sumber:Dokumen Pribadi) ..... 62

**Gambar 10.** Eksplorasi 2 Penambahan saturasi (Sumber:Dokumen Pribadi) ..... 63

**Gambar 11.** Warna asli Eksplorasi 3 & 4 (Sumber:Dokumen Pribadi) ..... 64

**Gambar 12.** Ekplorasi 3 membuat suhu hangat (Sumber:Dokumen Pribadi) ..... 64

**Gambar 13.** Eksplorasi 4 membuat suhu dingin (Sumber:Dokumen Pribadi) ..... 65

**Gambar 14.** Hasil pemungutan suara pemilihan saturasi di instagram (Sumber:Dokumen Pribadi) ..... 68

**Gambar 15.** Hasil pemungutan suara pemilihan temperatur film di instagram

(Sumber:Dokumen Pribadi) ..... 69

**Gambar 16.** Foto Narasumber Drs. Nuroto M.Si. (Sumber:Dokumen Pribadi) ..... 70

<b>Gambar 17.</b> Foto Narasumber Jovan Arvisco	
(Sumber: <a href="https://www.reverbnation.com/arvisco">https://www.reverbnation.com/arvisco</a> , 27 Oktober 2019) .....	72
<b>Gambar 19.</b> Sony A6500 dan Lensa 50mm F 1.8 (Sumber : Dokumen Pribadi) .....	77
<b>Gambar 20.</b> Sony A6500 (Sumber: <a href="https://www.engadget.com/2016/11/18/sony-a6500-sample-images/">https://www.engadget.com/2016/11/18/sony-a6500-sample-images/</a> diakses pada 20 November 2019) .....	77
<b>Gambar 21.</b> Lensa Sony 24-70mm GM F 2.8 (Sumber:Dokumen Pribadi) .....	78
<b>Gambar 22.</b> Lensa Sony 50mm F 1.8 (Sumber:Dokumen Pribadi).....	78
<b>Gambar 23.</b> DJI Phantom 3 (Sumber:Dokumen Pribadi).....	79
<b>Gambar 24.</b> Logo ARF (Sumber:Dokumen Pribadi).....	82
<b>Gambar 25.</b> Logo Type ARF VISUAL (Sumber:Dokumen Pribadi).....	82
<b>Gambar 26.</b> Profil kandidat calon tokoh utama (Sumber: Dokumen Pribadi).....	101
<b>Gambar 27.</b> Profil kandidat calon tokoh utama (Sumber:Dokumen pribadi) .....	102
<b>Gambar 28.</b> Karakter Deffa (Sumber:Dokumen Pribadi).....	103
<b>Gambar 29.</b> Karakter Niko (Sumber: Dokumentasi Pribadi).....	104
<b>Gambar 30.</b> Karakter Gamal (Sumber:Dokumen Pribadi) .....	105
<b>Gambar 31.</b> Karakter Ibu Deffa dan Tukang Kue (Sumber:Dokumen Pribadi) .....	106
<b>Gambar 32.</b> Storyboard (Sumber:Dokumen pribadi) .....	108
<b>Gambar 33.</b> Storyboard (Sumber:Dokumen pribadi) .....	109
<b>Gambar 34.</b> Storyboard (Sumber:Dokumen Pribadi) .....	110
<b>Gambar 35.</b> Storyboard (Sumber:Dokumen Pribadi) .....	111
<b>Gambar 36.</b> Storyboard (Sumber: Dokumentasi Pribadi).....	112
<b>Gambar 37.</b> Poster <i>Web Series</i> terpilih (Sumber:Dokumen pribadi).....	114
<b>Gambar 38.</b> Cuplikan dari karya Tugas Akhir (Sumber:Dokumen Pribadi) .....	115
<b>Gambar 39.</b> Moodboard Karya (Sumber:Dokumen Pribadi).....	116
<b>Gambar 40.</b> Poster Eksplorasi (Sumber:Dokumen Pribadi) .....	120

<b>Gambar 41.</b> Poster terpilih (Sumber:Dokumen Pribadi) .....	120
<b>Gambar 42.</b> Ide cerita terpilih (Sumber:Dokumen Pribadi) .....	123
<b>Gambar 43.</b> Storyboard (Sumber:Dokumen Pribadi) .....	124
<b>Gambar 44.</b> Storyboard (Sumber:Dokumen Pribadi) .....	125
<b>Gambar 45.</b> Storyboard (Sumber:Dokumen pribadi) .....	126
<b>Gambar 46.</b> Storyboard (Sumber:Dokumen Pribadi) .....	127
<b>Gambar 47.</b> Storyboard (Sumber:Dokumen Pribadi) .....	128



## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 1.</b> Studi Tren Sejenis (Sumber:Dokumentasi Pribadi) .....	50
<b>Tabel 2.</b> Kelebihan dan kekurangan Produk <i>Web Series</i> SORE (Sumber:Dokumen Pribadi).....	54
<b>Tabel 3.</b> Kelebihan dan kekurangan Produk Short Film “The Gamer” (Sumber:Dokumen Pribadi).....	55
<b>Tabel 4.</b> Naskah Episode 1 (Sumber : Dokumentasi Pribadi) .....	92
<b>Tabel 5.</b> Naskah Episode 2 (Sumber : Dokumentasi Pribadi) .....	96
<b>Tabel 6.</b> Naskah Episode 3 (Sumber:Dokumen Pribadi).....	100
<b>Tabel 7.</b> Biaya Produksi (Sumber:Dokumen Pribadi) .....	122



## DAFTAR BAGAN

**Bagan 1:**Kerangka berfikir (Sumber:Dokumen Pribadi) ..... 37



## DAFTAR DIAGRAM

- Diagram 1.** Jenis kelamin responden (Sumber:Dokumentasi Pribadi)..... 66
- Diagram 2.** Lokasi responden (Sumber:Dokumen Pribadi)..... 67
- Diagram 3.** Usia Responden (Sumber:Dokumen Pribadi) ..... 67



## DAFTAR LAMPIRAN

<b>Lampiran 1.</b> Kartu Konsultasi Pembimbing 1 (Sumber:Dokumen Pribadi).....	135
<b>Lampiran 2.</b> Kartu Konsultasi Pembimbing 1 (Sumber:Dokumen Pribadi).....	136
<b>Lampiran 3.</b> Kartu Konsultasi Pembimbing 2 (Sumber:Dokumen Pribadi).....	137
<b>Lampiran 4.</b> Kartu Konsultasi Pembimbing 2 (Sumber:Dokumen Pribadi).....	138
<b>Lampiran 5.</b> Kartu Absensi (Sumber:Dokumen Pribadi) .....	139
<b>Lampiran 6.</b> Kartu Absensi (Sumber:Dokumen Pribadi) .....	140
<b>Lampiran 7.</b> Surat Bukti Magang Kerja (Dokumen Pribadi) .....	141
<b>Lampiran 8.</b> Ide Cerita Alternatif 1 (Sumber: Dokumen Pribadi).....	142
<b>Lampiran 9.</b> Ide Cerita Alternatif 3 (Sumber: Dokumen Pribadi) .....	143
<b>Lampiran 10.</b> Eksplorasi Warna (Sumber: Dokumen Pribadi) .....	144
<b>Lampiran 11.</b> Mood Board (Sumber: Dokumen Pribadi).....	145
<b>Lampiran 12.</b> Poster alternatif (Sumber: Dokumen Pribadi).....	146
<b>Lampiran 13.</b> Poster Ekplorasi (Sumber: Dokumen Pribadi).....	147
<b>Lampiran 14.</b> Poster Terpilih (Sumber:Dokumen Pribadi) .....	148
<b>Lampiran 15.</b> Hasil Kuisioner untuk Anak Remaja (Sumber: Dokumen Pribadi).....	149
<b>Lampiran 16.</b> Hasil Kuisioner untuk Anak Remaja (Sumber: Dokumen Pribadi).....	150
<b>Lampiran 17.</b> Kuisioner untuk Orangtua (Sumber:Dokumen Pribadi) .....	151