

**PERANCANGAN *WEBSITE* PENERAPAN 4R (*REDUCE*,
REUSE, *RECYCLE*, DAN *REPLACE*) UNTUK
KEMASAN PLASTIK *FAN MERCHANDISE***



LAPORAN TUGAS AKHIR

Olivia Katrina

00000055220

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

**PERANCANGAN *WEBSITE* PENERAPAN 4R (*REDUCE*,
REUSE, *RECYCLE*, DAN *REPLACE*) UNTUK
KEMASAN PLASTIK *FAN MERCHANDISE***



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Desain Komunikasi Visual

Olivia Katrina

00000055220

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

i

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Olivia Katrina
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055220
Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa ~~Tesis/ Skripsi/ Tugas Akhir/ Laporan~~
~~Magang/ MBKM~~ saya yang berjudul:

**PERANCANGAN *WEBSITE* PENERAPAN 4R (*REDUCE, REUSE,*
RECYCLE, DAN REPLACE) UNTUK KEMASAN PLASTIK
*FAN MERCHANDISE***

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain. Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian daftar pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan penyimpangan dan penyalahgunaan dalam proses penulisan dan penelitian ini, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan **TIDAK LULUS**. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 30 Juni 2025



(Olivia Katrina)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul

PERANCANGAN *WEBSITE* PENERAPAN 4R (*REDUCE, REUSE, RECYCLE, DAN REPLACE*) UNTUK KEMASAN PLASTIK *FAN MERCHANDISE*

Oleh

Nama Lengkap : Olivia Katrina
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055220
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Selasa, 17 Juni 2025
Pukul 15.15 s.d. 16.00 WIB dan dinyatakan

LULUS

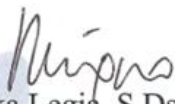
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



Dr.Sn. Yusup Sigit Martyastiadi, S.T., M.Inf.Tech.
0319037807/ 023902

Penguji


Mariska Legia, S.Ds., M.B.A.
0330118701/ 083675

Pembimbing



Ester Anggun Kusumaningtyas, S.Sn., M.Ds.
0325039401/ 077724

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual



Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/ 043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Olivia Katrina
Nomor Induk Mahasiswa : 00000055220
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : D3/ S1/ S2
Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN *WEBSITE* PENERAPAN
4R (*REDUCE, REUSE, RECYCLE, DAN REPLACE*) UNTUK KEMASAN PLASTIK
FAN MERCHANDISE

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia:

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/ Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/ konferensi nasional/ internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 17 Juni 2025



(Olivia Katrina)

* Pilih salah satu

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/ HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis hantarkan atas selesainya laporan Tugas Akhir yang berjudul Perancangan *Website* Penerapan 4R (*Reduce, Reuse, Recycle, dan Replace*) untuk Kemasan Plastik *Fan Merchandise* dengan lancar. Laporan disusun dengan tujuan memberi informasi mengenai alternatif penerapan 4R dalam penggunaan kemasan plastik oleh peminat produk *fan merchandise*. Penulis mengangkat topik ini karena ketidaktahuan masyarakat awam mengenai popularitas pasar *fan merchandise* di Indonesia dan minimnya pembahasan tentang kemasan plastik di bidang aktivitas fan. Penulis menyadari bahwa ada banyak upaya yang bisa dilakukan untuk turut berkontribusi dalam memperbaiki isu lingkungan melalui hal-hal yang dekat dengan diri seseorang, salah satunya melalui hobi para fan di bidang *fan merchandise*.

Dalam seluruh proses ini, penulis mendapat bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak sehingga tugas akhir bisa berjalan dengan baik dan lancar. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Ester Anggun Kusumaningtyas, S.Sn., M.Ds., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Dr. Isroi, sebagai narasumber ahli di bidang *bioplastic* dan *biopolymer* di Greenhope, bersama Fini Charisa sebagai narasumber desainer UI/UX yang telah bersedia dan membantu proses penelitian dalam perancangan tugas akhir.
6. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Komunitas MerchFess yang menjadi tempat penulis dalam mencari dan mendapatkan data untuk penelitian dan *testing*.

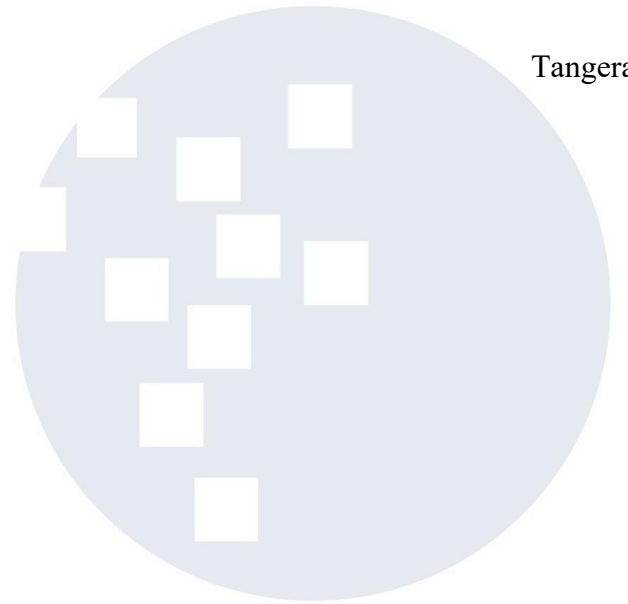
8. Teman-teman yang telah memberikan dukungan dan bantuan selama proses pengerjaan tugas akhir.

Semoga karya ilmiah ini bisa bermanfaat sebagai sumber informasi mengenai penerapan 4R untuk kemasan plastik produk *fan merchandise* serta menjadi sumber inspirasi bagi para pembaca.

Tangerang, 17 Juni 2025



(Olivia Katrina)



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

PERANCANGAN *WEBSITE* PENERAPAN 4R (*REDUCE*, *REUSE*, *RECYCLE*, DAN *REPLACE*) UNTUK KEMASAN PLASTIK *FAN MERCHANDISE*

(Olivia Katrina)

ABSTRAK

Fan merchandise adalah produk *merchandise* yang dibuat dari, oleh, dan untuk fan. Banyak kreator menggunakan kemasan plastik namun tidak disertai dengan pengelolaan yang efektif sehingga bisa menyebabkan isu lingkungan yang membahayakan masyarakat. Tugas akhir ini bertujuan merancang *website* penerapan metode 4R (*reduce*, *reuse*, *recycle*, dan *replace*) sebagai metode pengelolaan kemasan plastik *fan merchandise*. Media *website* dipilih agar informasi bisa disajikan secara terstruktur dan menampilkan informasi yang *up-to-date*. Target audiensnya adalah peminat *fan merchandise* berumur 18-24 tahun yang berdomisili di Jabodetabek dan peduli dengan isu lingkungan. Metode yang digunakan dalam perancangan adalah *Design Thinking* yang terdiri dari lima tahap, yaitu *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test*. Metode penelitian menggunakan *mixed method* dengan teknik penelitian observasi, wawancara, *Focus Group Discussion*, kuesioner, studi eksisting, dan studi referensi. *Website* dirancang untuk mengedukasi target audiens mengenai alternatif penerapan metode 4R untuk kemasan plastik produk *fan merchandise*, kelebihan dan kekurangan masing-masing alternatif, fitur pencarian, kolom komentar, dan forum diskusi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *website* penerapan metode 4R bisa membantu peminat *fan merchandise* dalam memberi informasi dan inspirasi dan mengelola kemasan plastik *fan merchandise*.

Kata kunci: *fan merchandise*, metode 4R, *website*, UI/UX, desain

***WEBSITE DESIGN ABOUT APPLICATION OF 4R (REDUCE,
REUSE, RECYCLE, AND REPLACE) FOR FAN
MERCHANDISE PLASTIC PACKAGING***

(Olivia Katrina)

ABSTRACT (English)

Fan merchandise is merchandise product made from, by, and for fans. Many creators use plastic packaging without effective management, which can lead to environmental issues that threaten the community. This final project aims to design a website for the application of 4R method (reduce, reuse, recycle, and replace) as a method of managing fan merchandise plastic packaging. The media website is selected to ensure that information can be presented in a structured way and to display up-to-date information. The target audience consists of fan merchandise fans aged 18-24 who reside in Jabodetabek and are concerned about environmental issues. The method used in designing is Design Thinking which consists of five stages, namely empathize, define, ideate, prototype, and test. The method used for research is mixed method with observational research techniques, interviews, Focus Group Discussions, questionnaires, existing studies, and reference studies. The website is designed to educate the target audience about alternative applications of the 4R method for plastic packaging of fan merchandise products, the advantages and disadvantages of each alternative, search features, comment sections, and discussion forums. The results of the study show that the website about application of 4R method can help fan merchandise enthusiasts in providing information and inspiration and managing fan merchandise plastic packaging.

Keywords: fan merchandise, 4R method, website, UI/UX, design

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	3
1.5 Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 <i>Website</i>	5
2.1.1 Komponen <i>Website</i>	5
2.1.2 Anatomi <i>Website</i>	9
2.1.3 Fungsi <i>Website</i>	13
2.1.4 <i>User Experience (UX)</i>	14
2.1.5 <i>User Interface (UI)</i>	21
2.1.6 Prinsip Desain.....	40
2.2 <i>Fan Merchandise</i>	44
2.2.1 Fungsi <i>Fan Merchandise</i>	44
2.2.2 Jenis-jenis <i>Fan Merchandise</i>	45
2.2.3 Kemasan <i>Fan Merchandise</i>	46
2.3 Metode 4R (<i>Reduce, Reuse, Recycle, dan Replace</i>)	51
2.3.1 Klasifikasi 4R.....	53

2.3.2 Manfaat 4R	60
2.3.3 Penerapan 4R	61
2.4 Penelitian yang Relevan.....	62
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN.....	65
3.1 Subjek Perancangan	65
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	66
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	69
3.3.1 Observasi.....	69
3.3.2 Wawancara	70
3.3.3 <i>Focus Group Discussion</i>	73
3.3.4 Kuesioner	74
3.3.5 Studi Eksisting.....	82
3.3.6 Studi Referensi	83
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	84
4.1 Hasil Perancangan	84
4.1.1 <i>Empathize</i>	84
4.1.2 <i>Define</i>	158
4.1.3 <i>Ideate</i>	161
4.1.4 <i>Prototype</i>	181
4.1.5 <i>Test</i>	197
4.1.6 Kesimpulan	214
4.2 Pembahasan Perancangan	216
4.2.1 Analisis <i>Beta Test</i>	216
4.2.2 Analisis Desain.....	227
4.2.3 Anggaran	247
BAB V PENUTUP.....	249
5.1 Simpulan	249
5.2 Saran	250
DAFTAR PUSTAKA	xviii
LAMPIRAN.....	xxv

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang Relevan.....	62
Tabel 4.1 Interpretasi Skor Skala Likert Kreator	100
Tabel 4.2 Interpretasi Skor Skala Likert Konsumen.....	124
Tabel 4.3 SWOT <i>Website</i> PlasticFreeJuly	150
Tabel 4.4 SWOT <i>Website</i> Waste4Change	152
Tabel 4.5 SWOT <i>Website</i> Greenhope	154
Tabel 4.6 Alternatif Nama <i>Website</i>	166
Tabel 4.7 Interpretasi Skor Skala Likert <i>Alpha Test</i>	198
Tabel 4.8 Analisis Visual <i>Alpha Test</i>	198
Tabel 4.9 Analisis Konten <i>Alpha Test</i>	203
Tabel 4.10 Analisis Interaksi <i>Alpha Test</i>	205
Tabel 4.11 Interpretasi Skor Skala Likert <i>Beta Test</i>	217
Tabel 4.12 Analisis Visual <i>Beta Test</i>	218
Tabel 4.13 Analisis Konten <i>Beta Test</i>	221
Tabel 4.14 Analisis Interaksi <i>Beta Test</i>	224
Tabel 4.15 Anggaran Media Utama dan Media Sekunder	247



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Homepage Website</i> Kopi Good Day	6
Gambar 2.2 <i>Website</i> Restoran August Jakarta	7
Gambar 2.3 <i>User Profile</i> di Instagram	8
Gambar 2.4 Anatomi <i>Containing Block</i>	10
Gambar 2.5 Kontainer Logo Tempo pada <i>Website</i> Tempo	10
Gambar 2.6 Navigasi di Bagian Atas <i>Website</i> Kompas	11
Gambar 2.7 Navigasi di <i>Website</i> Canva	11
Gambar 2.8 Navigasi di <i>Website</i> August Jakarta	12
Gambar 2.9 Navigasi di <i>Website</i> Twitter	12
Gambar 2.10 <i>Footer</i> di <i>Website</i> Etsy	13
Gambar 2.11 <i>White Space</i> di <i>Website</i> Spoons	13
Gambar 2.12 Panduan <i>User Persona</i>	17
Gambar 2.13 Contoh <i>User Journey</i>	18
Gambar 2.14 Contoh <i>Site Map</i>	19
Gambar 2.15 Contoh <i>User Flow</i>	19
Gambar 2.16 Contoh <i>Wireframing</i>	20
Gambar 2.17 Contoh Tahap <i>Prototyping</i>	21
Gambar 2.18 Contoh Penggunaan Warna Merah	23
Gambar 2.19 Contoh Penggunaan Warna Jingga	23
Gambar 2.20 Contoh Penggunaan Warna Kuning	24
Gambar 2.21 Contoh Penggunaan Warna Hijau	24
Gambar 2.22 Contoh Penggunaan Warna Biru	25
Gambar 2.23 Contoh Penggunaan Warna Ungu	26
Gambar 2.24 Contoh Penggunaan Warna Putih	26
Gambar 2.25 Contoh Penggunaan Warna Hitam	27
Gambar 2.26 Contoh Penerapan <i>Grid</i> untuk <i>Website</i>	28
Gambar 2.27 Contoh Ikon Tanda Panah	29
Gambar 2.28 Contoh <i>Legibility</i> dan <i>Readability</i>	29
Gambar 2.29 Contoh Variasi Ukuran dan Bobot Tipografi	30
Gambar 2.30 Contoh <i>Buttons</i>	31
Gambar 2.31 Contoh <i>Submission Forms</i>	32
Gambar 2.32 Contoh Gambar Semi-Realis	33
Gambar 2.33 Contoh Gambar Kartun	34
Gambar 2.34 Contoh Gambar <i>Flat Design</i>	34
Gambar 2.35 Contoh Perbandingan <i>White Balance</i>	38
Gambar 2.36 Contoh Variasi Format	40
Gambar 2.37 Contoh <i>Balance</i> pada <i>Website</i>	41
Gambar 2.38 Contoh <i>Visual Hierarchy</i> pada Tipografi	42
Gambar 2.39 Contoh Enam Prinsip <i>Law of Perceptual</i>	43
Gambar 2.40 Contoh <i>Merchandise</i> Produk Pernak-pernik	45
Gambar 2.41 Contoh <i>Merchandise</i> Produk Sehari-hari	45
Gambar 2.42 Tabel Tipe-tipe Plastik	47
Gambar 2.43 Segitiga PETE atau PET	48

Gambar 2.44 Segitiga HDPE atau PE-HD	48
Gambar 2.45 Segitiga PVC atau V	49
Gambar 2.46 Segitiga LDPE atau PE-LD	49
Gambar 2.47 Segitiga PP	50
Gambar 2.48 Segitiga PS	50
Gambar 2.49 Segitiga <i>Others</i> atau O	51
Gambar 2.50 <i>Waste Hierarchy</i>	52
Gambar 2.51 Kemasan Permen	56
Gambar 2.52 Kemasan <i>Fan Merchandise</i> ala Lolipop	57
Gambar 2.53 Kemasan Kerajinan Tangan Kantung Ikan	57
Gambar 2.54 Gantungan Kunci Plastik Klip	58
Gambar 2.55 Gantungan Kunci Plastik Klip <i>Fan Merchandise</i>	59
Gambar 4.1 Dokumentasi Pengunjung Acara CoCoMa 2	85
Gambar 4.2 Dokumentasi Meja <i>Tenants</i> Acara CoCoMa 2	86
Gambar 4.3 Dokumentasi Wawancara dengan Ahli	88
Gambar 4.4 Dokumentasi Wawancara dengan Desainer UI/UX	92
Gambar 4.5 Dokumentasi <i>Focus Group Discussion</i>	95
Gambar 4.6 Diagram Umur Kreator	101
Gambar 4.7 Diagram Domisili Kreator	101
Gambar 4.8 Diagram Pendapatan Rutin Bulanan Kreator	102
Gambar 4.9 Diagram Pengeluaran Rutin Bulanan Kreator	102
Gambar 4.10 Diagram Durasi Minat <i>Fan Merchandise</i> Kreator	103
Gambar 4.11 Diagram Alasan Suka Membuat <i>Fan Merchandise</i>	104
Gambar 4.12 Diagram Frekuensi Membuat <i>Fan Merchandise</i>	104
Gambar 4.13 Diagram Tempat Menjual <i>Fan Merchandise</i>	105
Gambar 4.14 Diagram Produk <i>Fan Merchandise</i> yang Biasanya Dibuat	105
Gambar 4.15 Diagram Bahan <i>Fan Merchandise</i> yang Biasanya Dibuat	106
Gambar 4.16 Diagram Bahan Kemasan yang Paling Banyak Digunakan	107
Gambar 4.17 Diagram Tingkat Kepentingan Penggunaan Kemasan Plastik	107
Gambar 4.18 Diagram Keunggulan Penggunaan Kemasan Plastik	108
Gambar 4.19 Diagram Kelemahan Penggunaan Kemasan Plastik	108
Gambar 4.20 Diagram <i>Fan Merchandise</i> yang Biasanya Dibungkus Plastik	109
Gambar 4.21 Diagram Jenis Kemasan Plastik yang Biasanya Digunakan	110
Gambar 4.22 Diagram Faktor Utama Ketika Menentukan Jenis Kemasan	110
Gambar 4.23 Diagram Frekuensi Menimbang/Menghitung Jumlah Kemasan	111
Gambar 4.24 Diagram Perlakuan pada Kemasan yang Tidak Digunakan	111
Gambar 4.25 Diagram Tingkat Pengetahuan Isu Lingkungan oleh Kreator	112
Gambar 4.26 Diagram Upaya untuk Mengurangi Jumlah Sampah Plastik	113
Gambar 4.27 Diagram Tingkat Pertimbangan Mengganti Kemasan Plastik	113
Gambar 4.28 Diagram Alasan Pertimbangan Mengganti Kemasan Plastik	114
Gambar 4.29 Diagram Tingkat Pengetahuan Metode 4R oleh Kreator	115
Gambar 4.30 Diagram Frekuensi Kreator Melakukan <i>Reduce</i>	115
Gambar 4.31 Diagram Frekuensi Kreator Melakukan <i>Reuse</i>	116
Gambar 4.32 Diagram Frekuensi Kreator Melakukan <i>Recycle</i>	117
Gambar 4.33 Diagram Frekuensi Kreator Melakukan <i>Replace</i>	118
Gambar 4.34 Diagram Tingkat Kesetujuan Kreator terhadap Metode 4R	118

Gambar 4.35 Diagram Hambatan Penerapan 4R bagi Kreator	119
Gambar 4.36 Diagram Media yang Digunakan untuk Mencari Informasi	120
Gambar 4.37 Diagram Platform yang Digunakan untuk Mencari Informasi.....	120
Gambar 4.38 Diagram Media Interaktif yang Efektif untuk Metode 4R.....	121
Gambar 4.39 Diagram Fitur yang Diperlukan dalam Media Informasi.....	121
Gambar 4.40 Diagram Informasi yang Diperlukan dalam Media Informasi	122
Gambar 4.41 Diagram Umur Konsumen	125
Gambar 4.42 Diagram Domisili Konsumen.....	125
Gambar 4.43 Diagram Pendapatan Rutin Bulanan Konsumen.....	126
Gambar 4.44 Diagram Pengeluaran Rutin Bulanan Konsumen.....	126
Gambar 4.45 Diagram Durasi Minat <i>Fan Merchandise</i> Konsumen	127
Gambar 4.46 Diagram Alasan Suka Membeli <i>Fan Merchandise</i>	127
Gambar 4.47 Diagram Frekuensi Membeli <i>Fan Merchandise</i>	128
Gambar 4.48 Diagram Tempat Membeli <i>Fan Merchandise</i>	129
Gambar 4.49 Diagram Produk <i>Fan Merchandise</i> yang Biasanya Dibeli.....	129
Gambar 4.50 Diagram Bahan <i>Fan Merchandise</i> yang Biasanya Dibeli	130
Gambar 4.51 Diagram Bahan Kemasan yang Paling Banyak Ditemui	131
Gambar 4.52 Diagram Faktor Utama Ketika Menentukan Jenis Kemasan	131
Gambar 4.53 Diagram Frekuensi Membeli Produk Berdasarkan Kemasan	132
Gambar 4.54 Diagram Faktor Membeli Produk Berdasarkan Kemasan.....	133
Gambar 4.55 Diagram Tingkat Pengetahuan Jenis Kemasan oleh Konsumen...	133
Gambar 4.56 Diagram Preferensi Kemasan Plastik atau Ramah Lingkungan ...	134
Gambar 4.57 Diagram <i>Fan Merchandise</i> yang Biasanya Dibungkus Plastik	135
Gambar 4.58 Diagram Jenis Kemasan Plastik yang Biasanya Ditemui	135
Gambar 4.59 Diagram Tingkat Kepentingan Penggunaan Kemasan Plastik.....	136
Gambar 4.60 Diagram Perlakuan pada Kemasan yang Tidak Digunakan.....	137
Gambar 4.61 Diagram Tingkat Pengetahuan Dampak Limbah Plastik	137
Gambar 4.62 Diagram Tingkat Pengetahuan Kontribusi Plastik <i>Fanmerch</i>	138
Gambar 4.63 Diagram Tingkat Pengetahuan Isu Lingkungan Konsumen	139
Gambar 4.64 Diagram Upaya untuk Mengurangi Jumlah Sampah Plastik	139
Gambar 4.65 Diagram Tingkat Pengetahuan Metode 4R oleh Konsumen.....	140
Gambar 4.66 Diagram Frekuensi Konsumen Melakukan <i>Reduce</i>	141
Gambar 4.67 Diagram Frekuensi Konsumen Melakukan <i>Reuse</i>	141
Gambar 4.68 Diagram Frekuensi Konsumen Melakukan <i>Recycle</i>	142
Gambar 4.69 Diagram Frekuensi Konsumen Melakukan <i>Replace</i>	143
Gambar 4.70 Diagram Tingkat Kesetujuan Konsumen terhadap Metode 4R	143
Gambar 4.71 Diagram Tingkat Kemudahan Penerapan 4R bagi Konsumen.....	144
Gambar 4.72 Diagram Hambatan Penerapan 4R bagi Konsumen	144
Gambar 4.73 Diagram Media yang Digunakan untuk Mencari Informasi	145
Gambar 4.74 Diagram Platform yang Digunakan untuk Mencari Informasi.....	146
Gambar 4.75 Diagram Media Interaktif yang Efektif untuk Metode 4R.....	146
Gambar 4.76 Diagram Fitur yang Diperlukan dalam Media Informasi.....	147
Gambar 4.77 <i>Website PlasticFreeJuly</i>	149
Gambar 4.78 <i>Website Waste4Change</i>	151
Gambar 4.79 <i>Website Greenhope</i>	153
Gambar 4.80 <i>Website Etsy</i>	155

Gambar 4.81 Halaman Jual Beli di <i>Website</i> Etsy	156
Gambar 4.82 <i>Website</i> Pacdora	156
Gambar 4.83 Halaman Daftar Kemasan di <i>Website</i> Pacdora.....	157
Gambar 4.84 <i>Website</i> Eco-Packaging	158
Gambar 4.85 <i>User Persona</i>	159
Gambar 4.86 <i>User Journey Map</i>	160
Gambar 4.87 <i>Mind Map</i>	162
Gambar 4.88 <i>Moodboard</i>	168
Gambar 4.89 Palet Warna	170
Gambar 4.90 Tipografi.....	171
Gambar 4.91 Sketsa Logo	172
Gambar 4.92 Alternatif Logo	172
Gambar 4.93 Logo	173
Gambar 4.94 <i>Icon</i>	174
Gambar 4.95 <i>Grid</i>	175
Gambar 4.96 Supergrafis	175
Gambar 4.97 Proses Pengambilan Foto	177
Gambar 4.98 Proses Pengeditan Foto	177
Gambar 4.99 Aset Foto	178
Gambar 4.100 Interaktivitas.....	179
Gambar 4.101 Logo Comic Frontier.....	180
Gambar 4.102 <i>Site Map</i>	181
Gambar 4.103 <i>User Flow</i>	182
Gambar 4.104 <i>Wireframing</i>	183
Gambar 4.105 <i>Low Fidelity</i>	184
Gambar 4.106 <i>High Fidelity</i>	185
Gambar 4.107 <i>Prototyping</i>	186
Gambar 4.108 Perencanaan <i>Feeds</i>	188
Gambar 4.109 Proses Desain	189
Gambar 4.110 <i>Feeds</i> dan <i>Mockup</i> Instagram Fanvere.....	190
Gambar 4.111 Perencanaan <i>Booth</i>	191
Gambar 4.112 Proses Desain	192
Gambar 4.113 <i>Mockup Booth</i>	193
Gambar 4.114 Detail <i>Booth</i>	194
Gambar 4.115 <i>Grid Desktop Website</i>	195
Gambar 4.116 <i>High Fidelity Desktop Website</i>	196
Gambar 4.117 <i>Mockup Desktop Website</i>	196
Gambar 4.118 Perbaikan Halaman Beranda	210
Gambar 4.119 Perbaikan Indikator Halaman Metode 4R.....	211
Gambar 4.120 Perbaikan Urutan Konten Halaman Metode 4R.....	212
Gambar 4.121 Perbaikan Halaman Profil Akun	213
Gambar 4.122 Perbaikan Area <i>Click</i> untuk <i>Hamburger Button</i>	213
Gambar 4.123 Analisis Halaman Pembuka	228
Gambar 4.124 Analisis <i>Top Navigation</i> dan <i>Hamburger Menu</i>	229
Gambar 4.125 Analisis <i>Footer</i>	230
Gambar 4.126 Analisis Halaman Beranda	231

Gambar 4.127 Analisis Halaman Metode 4R	233
Gambar 4.128 Analisis Halaman <i>Reduce, Reuse, Recycle</i> , dan <i>Replace</i>	234
Gambar 4.129 Analisis Halaman Daftar Kemasan	235
Gambar 4.130 Analisis Halaman Daftar Vendor	236
Gambar 4.131 Analisis Halaman <i>Log In</i> , Profil Akun, dan <i>Log Out</i>	237
Gambar 4.132 Analisis Halaman Forum dan Diskusi.....	238
Gambar 4.133 Analisis Halaman Tentang Kami	239
Gambar 4.134 Analisis Halaman <i>Frequently Asked Questions</i>	240
Gambar 4.135 Analisis <i>Feeds</i> Media Sosial Instagram	241
Gambar 4.136 Analisis <i>Feeds</i> Instagram Baris Pertama.....	242
Gambar 4.137 Analisis <i>Feeds</i> Instagram Baris Kedua	242
Gambar 4.138 Analisis <i>Feeds</i> Instagram Baris Ketiga	243
Gambar 4.139 Analisis <i>Feeds</i> Instagram Baris Keempat	244
Gambar 4.140 Analisis <i>Booth</i>	245
Gambar 4.141 Analisis <i>Desktop Website</i>	246



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin.....	xxv
Lampiran Form Bimbingan & Spesialis	xxvii
Lampiran <i>Non-Disclosure Agreement</i>	xxix
Lampiran <i>Consent Form</i>	xxxvi
Lampiran Kuesioner.....	xxxvii
Lampiran Transkrip Wawancara.....	lxxix
Lampiran Dokumentasi.....	cxviii

