

LAMPIRAN

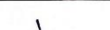
 Universitas Pembangunan Jaya	FORMULIR PENGAJUAN SIDANG SKRIPSI/TA	SPT-I/04/SOP-06/F-01
		No. Rekaman

Nama Mahasiswa	: Moehamad Asyifa Hutomo		
Prodi/NIM	: DKV / 2021061064		
Judul Skripsi/TA	: Perancangan Video Animasi Manfaat Serangga di Sekitar Rumah untuk Usia 9-11 Tahun		
Dosen Pembimbing	: 1. Rifki Risandhy, S.Des., M.Ds. 2.		
Dosen Penguji	1. Ratno Suprpto, S.Sn., M.Ds.	JAD	: Lektor
	2. Achmad Nur Kholis, S.Sn., M.Sn.	JAD	: -
	3.	JAD	:
Jadwal Sidang	: Hari/Tanggal: Senin, 7 Juli 2025		

Telah memenuhi syarat Sidang Skripsi/TA: (mohon beri tanda ✓ untuk syarat yang relevan)

No	Syarat	Ya	Tidak
1	IPK minimal 2.00	√	
2	Tidak ada nilai D untuk mata kuliah mayor/inti Prodi	√	
3	MK Skripsi/TA tercantum di BRS semester berjalan	√	
4	Lulus minimal 1 mata kuliah KOTA untuk tiap rumpun	√	
5	SPT-I/03/SOP-28/F-03 Formulir Pembimbingan Skripsi (minimal 10 x)	√	
6	Poin JSDP (minimal 75% persen dari syarat kelulusan)	√	
7	Mengumpulkan dokumen Skripsi/TA (sesuai ketentuan Prodi)	√	

Tangerang Selatan, 27 Juni 2025

Mengajukan	Mengetahui	Memeriksa	Menyetujui
			
Moehamad Asyifa Hutomo	Rifki Risandhy, S.Des., M.Ds.	Ratno Suprpto, S.Sn., M.Ds.	Retno Purwanti Murdaningsih, S.Sn., M.Ds.
Mahasiswa	Dosen Pembimbing 1	Koordinator TA	Kaprodi

NIM	2021061064	Nama Mahasiswa	MOEHAMAD ASYIFA HUTOMO
Program Studi	Desain Komunikasi Visual	Jenis TA	Skripsi
Periode Mulai	2024/2025 Genap	SKS Lulus	143 SKS
Tgl. Mulai	24 Februari 2025	Judul Tugas Akhir	Perancangan Video Animasi Manfaat Serangga di Sekitar Rumah untuk Usia 9-11 Tahun
Tahap	Seminar Hasil	Status	Aktif

No	Tanggal	Dosen Pembimbing	Topik	Disetujui	Aksi
1	21 Februari 2025	Rifki Risandhy, S.Des., M.Ds	Laporan Revisi SEMPRO	✓	
2	18 Maret 2025	Rifki Risandhy, S.Des., M.Ds	Sinopsis, Moodboard, dan Referensi	✓	
3	27 Maret 2025	Rifki Risandhy, S.Des., M.Ds	Script dan Penulisan	✓	
4	17 April 2025	Rifki Risandhy, S.Des., M.Ds	Analisis Data dan Pematangan Penulisan	✓	
5	8 Mei 2025	Rifki Risandhy, S.Des., M.Ds	Revisi Preview 1	✓	
6	15 Mei 2025	Rifki Risandhy, S.Des., M.Ds	Penyelesaian Revisi Bab 3	✓	
7	23 Mei 2025	Rifki Risandhy, S.Des., M.Ds	Bimbingan Progress Bab 4	✓	
8	30 Mei 2025	Rifki Risandhy, S.Des., M.Ds	Bimbingan Bab 4	✓	
9	19 Juni 2025	Rifki Risandhy, S.Des., M.Ds	Review Preview 2	✓	
10	27 Juni 2025	Rifki Risandhy, S.Des., M.Ds	Revisi Karya Final	✓	
11	7 Juli 2025	Rifki Risandhy, S.Des., M.Ds	Revisi Sidang Akhir	✓	
12	9 Juli 2025	Rifki Risandhy, S.Des., M.Ds	Revisi Karya	✓	

Lampiran 2 Bimbingan di MyUPJ





UNIVERSITAS PEMBANGUNAN JAYA

Jalan Cendrawasih Raya Blok B7/P, Sawah Baru, Kec. Ciputat, Kota Tangerang Selatan, Banten 15413
Website : www.upj.ac.id / e-Mail : info@upj.ac.id (mailto:info@upj.ac.id) / Telepon : 021 - 7455555

REKAP PERCAKAPAN BIMBINGAN

Judul Proposal : Perancangan Video Animasi Manfaat Serangga di Sekitar Rumah untuk Usia 9-11 Tahun

Sesi / Bahasan : ke-1 / Melaporkan hasil revisi yang didapatkan dari SEMPRO, yaitu: 1. Judul diubah menjadi "Perancangan Video Animasi Manfaat Serangga di Sekitar Rumah untuk Usia 9-11 Tahun". 2. Serangga sebaiknya dikelompokkan menjadi dua kategori, yaitu serangga yang aman dan serangga yang wajib diwaspadai. 3. Final output sebaiknya menjadi satu video master yang panjang, kemudian didampingi oleh beberapa video shorts yang hanya membahas serangga-serangga secara individu. Petunjuk selanjutnya dari pembimbing: 1. Tulis dan masukan hasil transkrip wawancara ke dalam bagian lampiran laporan. 2. Mulai rancang script secara umum melalui sinopsis dan moodboard untuk membuat gambaran dari video animasi.

Mahasiswa : 2021061064 - MOEHAMAD ASYIFA HUTOMO **Pembimbing** : 08.0823.016 - Rifki Risandhy, S.Des., M.Ds

Tidak ada data percakapan

Sesi / Bahasan : ke-2 / Memperlihatkan hasil sinopsis, moodboard, video referensi, dan sedikit sketsa desain karakter kepada dosen pembimbing. Setelah berdiskusi, akhirnya diputuskan final video berupa video explainer yang diiringi dengan visual, animasi, dan motion grafis yang menarik untuk menyampaikan pesan lebih baik. Arahan selanjutnya: 1. Persoalan tentang desain karakter nanti saja, soalnya harus ada studi karakter terlebih dahulu 2. Mulai menulis script per scene menggunakan sinopsis yang sudah ada, cantumkan detik dan menit setiap scene, serta tulis dialog dari narasi.

Mahasiswa : 2021061064 - MOEHAMAD ASYIFA HUTOMO **Pembimbing** : 08.0823.016 - Rifki Risandhy, S.Des., M.Ds

Tidak ada data percakapan

Sesi / Bahasan : ke-3 / Memperlihatkan script yang sudah jadi kepada dosen pembimbing. Masukan: 1. Latar atau setting jangan terlihat seperti hutan beneran, pastikan lebih seperti perumahan sub-urban. 2. Tambahkan ruang bernafas di antara scene, agar tidak terlalu loncat-loncat. 3. Masukan angle-angle kamera yang menarik agar animasi tidak terlihat kaku. Arahan selanjutnya: 1. Boleh memulai progress pembuatan storyboard video animasi. 2. Cek ulang lagi penulisan dari Bab 1 hingga 3, serta kelengkapan data yang tercantum.

Mahasiswa : 2021061064 - MOEHAMAD ASYIFA HUTOMO **Pembimbing** : 08.0823.016 - Rifki Risandhy, S.Des., M.Ds

Tidak ada data percakapan

Sesi / Bahasan : ke-4 / Analisis Data merupakan kesimpulan dari semua data yang sudah didapatkan, mulai dari data primer berupa wawancara dan observasi, dan data sekunder yaitu studi literatur. Penulisan Analisis Data menggunakan metode siapa dan apa, contohnya seperti 5W1H atau Design Thinking. Contoh menggunakan Design Thinking yaitu membagi setiap tahap menjadi satu paragraf menggunakan data yang sudah ada, untuk meraih suatu kesimpulan di akhir. Referensi PPT bisa dilihat dari kating. Sebenarnya tidak jauh berbeda dari PPT SEMPRO, namun hanya lebih lengkap dan jelas saja data yang disajikan dan ingin disampaikan.

Mahasiswa : 2021061064 - MOEHAMAD ASYIFA HUTOMO **Pembimbing** : 08.0823.016 - Rifki Risandhy, S.Des., M.Ds

Tidak ada data percakapan

Diklat oleh MOEHAMAD ASYIFA HUTOMO, pada 22 Juli 2025 21:13:13 WIB | my.upj.ac.id/siakad/list_bimbingankonsultasi/printall/5836

Sesi / Bahasan : ke-5 / Menganalisis hasil dokumen revisi preview satu bersama pembimbing. Terdapat beberapa tambahan dan revisi yang harus dilakukan terhadap Bab 1 hingga 3, yaitu: 1. Tinjauan Pustaka lebih baik ditulis sebagai poin agar lebih mudah dibaca. 2. Tambahkan Tinjauan Teori, berupa ilmu teori utama secara rinci seperti Entomologi (Ilmu serangga). 3. Tambahkan observasi visual pada bagian Analisis Observasi di Bab 3, dalam bentuk observasi langsung / tidak langsung pada bentuk fisik serangga yang terpilih, kemudian dibandingkan dengan bentuk referensi kartun serangga tersebut.

Mahasiswa : 2021061064 - MOEHAMAD ASYIFA HUTOMO **Pembimbing** : 08.0823.016 - Rifki Risandhy, S.Des., M.Ds

Tidak ada data percakapan

Sesi / Bahasan : ke-6 / Bimbingan hasil penulisan observasi visual pada bab 3: 1. Bab 3 sudah OK dan boleh lanjut menulis Bab 4. 2. Pembuatan karya dan asset mengikuti tahapan Bab 4 agar teratur, (Seperti penulisan alur, script/shootlist, pembuatan storyboard, studi karakter, dll).

Mahasiswa : 2021061064 - MOEHAMAD ASYIFA HUTOMO **Pembimbing** : 08.0823.016 - Rifki Risandhy, S.Des., M.Ds

Tidak ada data percakapan

Sesi / Bahasan : ke-7 / Memperlihatkan hasil penulisan Bab 4 dan sebagian dari Storyboard kepada pembimbing. Notes yang didapatkan adalah sebagai berikut: 1. Format penulisan shootlist cari referensi lagi. 2. Tambahkan highlight di awal karya video, contohnya seperti serangga yang bergerak-gerak untuk menarik perhatian penonton di awal video. 3. Semua penjelasan ilmiah harus didampingi dengan visualisasi yang sederhana, agar anak-anak dapat memahami dengan baik. Contohnya seperti penjelasan semut yang dapat menggemburkan tanah, didampingi visual semut menggali tanah. 4. Pada bagian penjelasan rinci, mainkan shot close up agar dapat memberikan visualisasi detail. Contohnya seperti penjelasan taring kelabang yang tajam, harus didampingi dengan gambar close up taring tersebut. Pembimbing juga memberikan panduan untuk presentasi Preview 2: 1. Memberikan penjelasan singkat terhadap Bab 1 hingga 3. 2. Memberikan penjelasan secara rinci terhadap Bab 4. 3. Yang sangat ditekankan pada Preview 2 yaitu hasil Key Visual / Gambaran karya final seperti apa. Contohnya, hasil-hasil yang penting untuk dipresentasikan yaitu desain karakter, desain background / latar, alur cerita, dan sebagainya. Hal ini agar penguji dapat melihat gambaran karya final akan seperti apa nanti.

Mahasiswa : 2021061064 - MOEHAMAD ASYIFA HUTOMO **Pembimbing** : 08.0823.016 - Rifki Risandhy, S.Des., M.Ds

Tidak ada data percakapan

Sesi / Bahasan : ke-8 / Melakukan bimbingan terhadap progress Bab 4: 1. Tambahkan detik dan menit pada tabel storyboard. 2. Tambahkan proses sketsa pada desain karakter. 3. Deskripsi desain karakter dibuat lebih rinci dalam aspek fisik, serta kaitkan kepada teori dari Bab 2 dan hasil analisis Bab 3. 4. Selesaikan Bab 4 sejauh mungkin, jika bisa selesaikan sampai sub-bab terakhir. Pembimbing memberi beberapa saran terhadap presentasi sidang yang akan dilaksanakan: 1. Struktur PPT sama seperti sebelumnya dari Bab 1 hingga 3, namun tambahkan hasil Bab 4 yang lebih rinci. 2. Tidak usah memperlihatkan keseluruhan storyboard, hanya berikan gambaran saja. 3. Jika bisa perlihatkan preview gerakan animasi sebagai contoh karya final di presentasi. 4. Bila pertanyaan sudah di luar rana atau ilmu, jangan diperpanjang argumennya. Terima saja dan mungkin ada hal yang masih kurang dan masih bisa diperbaiki. 5. Dresscode sidang masih sama dengan dresscode sidang2 sebelumnya.

Mahasiswa : 2021061064 - MOEHAMAD ASYIFA HUTOMO **Pembimbing** : 08.0823.016 - Rifki Risandhy, S.Des., M.Ds

Tidak ada data percakapan

Sesi / Bahasan : ke-9 / Melakukan review catatan Preview 2 yang diberikan oleh Penguji. Pembimbing memberikan beberapa saran terhadap penulisan dan karya: 1. Lakukan wawancara terhadap minimal 3 anak di target umur, untuk mencari tahu preferensi mereka terhadap video YouTube. Hasil akan digabung menjadi persona sheet yang membantu peneliti untuk merancang video animasi yang cocok untuk mereka. 2. Lebih terapkan teknik gerakan kamera seperti zooming dan panning pada shot yang terlihat terlalu statik. 3. Media pendukung fisik harus dicetak semua. 4. Belum mengetahui jumlah minimal media pendukung, namun biasanya lebih dari 5 hingga 8.

Mahasiswa : 2021061064 - MOEHAMAD ASYIFA HUTOMO **Pembimbing** : 08.0823.016 - Rifki Risandhy, S.Des., M.Ds

Ditask oleh MOEHAMAD ASYIFA HUTOMO, pada 23 Juli 2025 21:13:13 WIB | my.upj.ac.id/siakad/list_bimbingankonsultasi/printall/5836

Tidak ada data percakapan			
Sesi / Bahasan	: ke-10 / Memperlihatkan hasil final karya terhadap pembimbing. Pembimbing memberikan beberapa masukan: 1. Berikan close up rayap makan kayu pada scene kayu hutan dimakan. 2. Transisi pada scene kaki seribu lebih diperhalus dan dibuat seamless. 3. Ubah kata "seram" dan "ganas" pada scene laba-laba dengan kata yang lebih ramah / halus. 4. Tambahkan caption pada scene membersihkan rumah, seperti "disapu", dll.		
Mahasiswa	: 2021061064 - MOEHAMAD ASYIFA HUTOMO	Pembimbing	: 08.0823.016 - Rifki Risandhy, S.Des., M.Ds
Tidak ada data percakapan			
Sesi / Bahasan	: ke-11 / Lanjut kerjakan revisi sidang akhir yang berupa: 1. Kembangkan hasil akhir karya. 2. Durasi video sebaiknya lebih pendek sedikit. 3. Tambahkan caption pada video animasi. 4. Perbaiki rumusan masalah. 5. Lakukan testing pada target audiens anak-anak. Memperlihatkan video animasi kepada mereka untuk menilai efektivitas karya.		
Mahasiswa	: 2021061064 - MOEHAMAD ASYIFA HUTOMO	Pembimbing	: 08.0823.016 - Rifki Risandhy, S.Des., M.Ds
Tidak ada data percakapan			
Sesi / Bahasan	: ke-12 / Perbaiki beberapa narasi yang menggunakan kata-kata terlalu rumit untuk anak-anak, contohnya seperti "fatal" dan "sangat". Ganti dengan kata-kata yang terdengar lebih ramah untuk anak-anak. Perbaiki beberapa typo pada subtitle juga..		
Mahasiswa	: 2021061064 - MOEHAMAD ASYIFA HUTOMO	Pembimbing	: 08.0823.016 - Rifki Risandhy, S.Des., M.Ds
Tidak ada data percakapan			

Diklat oleh MOEHAMAD ASYIFA HUTOMO, pada 23 Juli 2025 21:10:13 WIB | my.upj.ac.id/siakad/list_bimbingankonsultasi/printall/5836



Lampiran 4 Foto wawancara dengan Bpk. Nadzirum Mubin

Transkrip Wawancara 1

Waktu Wawancara : 7 Januari 2025

Lokasi Wawancara : Online, Zoom Meeting

Profil Narasumber

Nama : Nadzirum Mubin

Jenis Kelamin : Laki-laki

Pekerjaan : *Entomologist* di Institut Pertanian Bogor

Hasil Wawancara

Pewawancara :

“Mengapa mayoritas orang tidak menyukai serangga?”

Narasumber :

“Sebagian besar masyarakat belum tahu peranan serangga itu seperti apa. Mayoritas orang awam mengenal serangga sebagai hewan yang menakutkan, menjijikan, dan mengerikan. Ketika ada nyamuk yang diketahui dapat memberikan DB, ketika ada minuman manis yang diketahui semut akan datang, dan kalau ada makanan yang diketahui lalat akan menghampiri. Sebagian besar masyarakat mengenal serangga sebagai sesuatu yang tidak bagus dan tidak baik. Tapi serangga-serangga yang merugikan sebenarnya sedikit sekali, hanya 0.3% dibanding seluruh serangga. Ketika serangga tidak disukai oleh orang awam, itu

karena mereka melihatnya pada satu POV saja, yaitu yang ada di pemukiman, yang memberikan gangguan kesehatan. Namun, ketika dilihat secara luas dan global, serangga mempunyai peranan yang luar biasa.”

Pewawancara :

“Serangga-serangga apa saja yang muncul di rumah?”

Narasumber :

“Serangga yang ada di rumah disebut serangga pemukiman, mereka identik dengan hama. Contohnya seperti semut, manusia itu tidak menginginkan adanya semut di rumah mereka, karena mereka menginginkan rumah yang bersih. Di pemukiman yang sering kita jumpai, minimal ada semut, nyamuk, lalat, kecoa, *drain fly* (Lalat kamar mandi), secara umum itu yang diketahui di pemukiman. Yang sering berkunjung juga laba-laba, lipan, dan kaki seribu walaupun mereka bukan serangga, serta juga ada rayap.”

Pewawancara :

“Mengapa serangga-serangga tersebut suka hidup di rumah?”

Narasumber :

“Layaknya seperti manusia yang ingin hidup nyaman, terlindung dari hujan dan matahari. Untuk serangga hal ini disebut ‘shelter’. Rumah itu tempat yang nyaman karena ada makanan, ada minuman, ada atapnya, dan kelembapan yang terjaga. Semua faktor ini dimanfaatkan oleh serangga-serangga untuk berlindung, makan, dan minum, seperti minuman yang tidak habis akan dimanfaatkan semut. Kebetulan semut tersebut berkunjung ke rumah, ada makanan, tempatnya nyaman, kemudian semut tersebut akan hidup dan berkoloni di rumah.”

Pewawancara :

”Apakah serangga-serangga ini berbahaya?”

Narasumber :

“Secara umum serangga-serangga ini minimal secara psikologi mengganggu, seperti nyamuk, semut, laba-laba, dan beberapa mengetahui bahwa laba-laba itu tarantula, tapi mayoritas laba-laba yang di rumah bukanlah tarantula dan tidak aktif, karena mereka membuat jaring dan menunggu mangsa datang. Serangga-serangga ini sebenarnya tidak diinginkan saja, makanya berperan sebagai hama

yang menyebabkan gangguan non-fisik, gangguan secara psikologis. Kecuali rayap yang bersifat destruktif karena memakan perabotan kayu. Dibilang berbahaya sebenarnya tidak, karena mudah mengendalikan mereka dengan menyapu dan membersihkan mereka. Mungkin yang berbahaya adalah subspesies nyamuk yang dapat menularkan penyakit, namun sebagian besar serangga di pemukiman bukan serangga yang berbahaya.”

Pewawancara :

“Apakah serangga-serangga ini kalau dibiarkan di rumah ada manfaatnya?”

Narasumber :

“Secara apple-to-apple ada, misalnya ada lipan dia predator dia akan memangsa, kemudian laba-laba akan memakan semut, memakan nyamuk, lalat, dan sebagainya. Kalau ada predator pasti ada mangsanya, kalau ada mangsanya pasti juga ada predatornya. Yang biasanya dilakukan di rumah yaitu *Zero-tolerance*, artinya kehadiran semua serangga sebaiknya dihindari. Kalau ada semut nanti predator datang, kalau ada nyamuk nanti predator datang, kalau ada kecoa nanti predator datang. Jika hama kita kendalikan, maka predatornya juga akan pergi dengan sendirinya.

Pewawancara :

“Aksi yang tepat oleh keluarga dalam menangani serangga di rumah itu apa ya?”

Narasumber :

“Berarti sudah mulai masuk ke ranah pengendalian. Kita di pertanian ada namanya PHT, Pengelolaan Hama Terpadu, yang dimaksud terpadu itu pengelolaan tidak menggunakan satu cara saja. Yang kita kenal biasanya menggunakan Baygon atau Hit, itu merupakan pengelolaan kimiawi, tapi cara ini banyak dilaporkan keracunan manusia dan resistensi serangga, jadi serangga yang disemprot terus-terusan dengan kimiawi sintetik akan kebal. Itu risiko dari teknik pengendalian satu cara saja. Makanya ada PHT, contohnya seperti raket nyamuk yaitu pengendalian fisik, ada juga bebersih yaitu sanitasi, karena yang paling mudah, murah, dan umum itu bebersih. Setelah makan lebih baik dibersihkan, sebelum tidur lebih baik kasur dibersihkan. Menjaga kelembapan juga penting, terlalu

lembab atau panas, akan disukai oleh nyamuk, *bed bugs*, semut, dan sebagian besar serangga.”

Pewawancara :

“Apakah ilmu pengetahuan serangga penting bagi anak-anak untuk dipelajari?”

Narasumber :

“Menurut saya itu sangat penting meskipun kenyataannya masih sulit. Ketika kami memberikan informasi tentang bahaya dan manfaat serangga kepada anak-anak, itu ketertarikannya rendah sekali. Mereka lebih tertarik oleh perkembangan IT, AI, dan sebagainya. Peranan serangga yang luar biasa ini biasanya ditutup oleh prasangka bahwa serangga merugikan dan membahayakan, sesuatu yang kecil ini menutup potensi yang luar biasa dari serangga. Anak-anak memang salah satu target kita, mengedukasi ketika mereka menyukai serangga, karena ternyata serangga itu unik, serangga bisa menjadi model, serangga itu bisa dimanfaatkan untuk mengerjakan sesuatu lebih efisien. Jadi banyak ilmuwan, IT, dan ahli serangga yang bekerja sama untuk mencari tahu bagaimana serangga bisa bekerja dengan efisien. Contohnya helikopter, helikopter itu meniru capung, karena dulu orang-orang melihat bagaimana capung dapat terbang di tempat.”

Lampiran 5 Transkrip Wawancara Pak Nadzir



Lampiran 6 Foto wawancara Bilal (kiri) dan Gusti (tengah)

Transkrip Wawancara 2

Waktu Wawancara : 21 Juni 2025
Lokasi Wawancara : Rawakalong, Gunung Sindur

Profil Narasumber 1

Nama : Gusti
Jenis Kelamin : Laki-laki
Pekerjaan : Pelajar Kelas 6 SD

Profil Narasumber 2

Nama : Bilal
Jenis Kelamin : Laki-laki
Pekerjaan : Pelajar Kelas 4 SD

Pewawancara :

“Tahu YouTube kan?”

Gusti dan Bilal :

“Tahu.”

Pewawancara :

“Sering nonton?”

Gusti dan Bilal :

“Sering.”

Pewawancara :

“Paling sering di YouTube nonton apa ya?”

Gusti :

“Upin Ipin, kalo gak Doraemon.”

Bilal :

“Film Spongebob.”

Pewawancara :

“Dari kartun itu kan ada suara, ada bacaan, sama ada gambar kan? Lebih suka perhatiin yang mana?”

Gusti :

“Gambar gerakannya lucu.”

Bilal :

“Sama.”

Pewawancara :

“Kalau adek-adek suka musiknya di video itu yang tenang kalem atau jedag jedug asik?”

Gusti :

“Jedag jedug sih.”

Pewawancara :

“Biasanya di video ada suara omongan kan? Adek-adek lebih suka suara omongan yang cowo atau cewe?”

Gusti dan Bilal :

“Cowo lah.”

Pewawancara :

“Kalo liat serangga suka apa takut?”

Gusti :

“Sering nangkep.”

Pewawancara :

“Kalau kecoa gitu?”

Gusti :

“Kecoa mah saya takut.”

Pewawancara :

“Tau semut kan? Tahu manfaat dari semut gak?”

Bilal :

“Bikin gatal.”

Gusti :

“Manfaat baiknya, apa ya. Kayak uhh... Bagus dah begitu bagus.”

Pewawancara :

“Yaudah gini deh, tahu rayap kan? Tahu manfaat mereka di alam gak?”

Gusti :

“Gada manfaat, rugi karena lemari dikeroposin sama dia.”

Pewawancara :

“Okay kalo gini gimana, tahu laba-laba kan? Keren atau serem?”

Gusti :

“Iya tahu. Bagus sih, spiderman.”

Pewawancara :

“Kalau tawon tahu gak? Gimana serem sakit?”

Gusti dan Bilal :

“Iya tahu. Menyengat sakit, serem.”

Lampiran 7 Transkrip wawancara adek Bilal dan Gusti



Lampiran 8 Foto wawancara adek Inara dan Intan

Transkrip Wawancara 3

Waktu Wawancara : 24 Juni 2025

Lokasi Wawancara : Cisauk Sinyal, Cisauk

Profil Narasumber 1

Nama : Inara

Jenis Kelamin : Perempuan

Pekerjaan : Pelajar Kelas 3 SD

Profil Narasumber 2

Nama : Intan

Jenis Kelamin : Perempuan

Pekerjaan : Pelajar Kelas 3 SD

Pewawancara :

“Tahu YouTube gak?”

Inara dan Intan :

“Tahu.”

Pewawancara :

“Video apa yang sering ditonton?”

Inara :

“Maa Beti.”

Intan :

“Vilmei”

Pewawancara :

“Kalau di video lebih suka perhatiin suara, tulisan, atau gambarnya?”

Inara dan Intan:

“Suaranya.”

Pewawancara :

”Kalau di video lebih suka dengerin suara cowo atau cewe?”

Inara dan Intan:

“Cewe.”

Pewawancara :

“Kalau dengerin lagu di video lebih suka yang kalem tenang atau jedag jedug, lebih pop gitu?”

Inara :

“Yang lebih pop.”

Intan :

“Yang biasa aja.”

Pewawancara :

“Tahu serangga kan? Takut atau suka?”

Inara dan Intan :

“Iya tahu. Takut.”

Pewawancara :

“Serangga apa aja yang tahu?”

Inara :

“Semut.”

Intan :

“Capung.”



Lampiran 10 Foto wawancara adek Rhazata

Transkrip Wawancara 4

Waktu Wawancara : 25 Juni 2025
 Lokasi Wawancara : Cibadak, Sukabumi

Profil Narasumber

Nama : Rhazata
 Jenis Kelamin : Laki-laki
 Pekerjaan : Pelajar Kelas 5 SD

Pewawancara :

“Tahu YouTube?”

Rhazata :

“Tahu.”

Pewawancara :

“Sering nonton YouTube?”

Rhazata :

“Sering.”

Pewawancara :

“Suka nonton apa saja?”

Rhazata :

“Suka nonton orang yang main game atau channel edukasi.”

Pewawancara :

“Kalo nonton video lebih suka perhatiin tulisan, suara, atau gerakan gambar?”

Rhazata :

“Suara.”

Pewawancara :

“Kalo nonton lebih suka dengerin suara laki-laki atau perempuan?”

Rhazata :

“Laki-laki.”

Pewawancara :

“Kalo nonton video lebih suka ada musik kalem atau jedag jedug?”

Rhazata :

“Dua-duanya.”

Pewawancara :

“Tahu serangga kan? Takut atau suka?”

Rhazata :

“Tahu. Gimana hewannya?”

Pewawancara :

”Berarti kalau hewannya agak serem kayak kecoa, takut?”

Rhazata :

“Lumayan.”

Pewawancara :

“Kalau cantik kayak kupu-kupu?”

Rhazata :

“Enggak.”

Pewawancara :

“Tahu serangga apa saja?”

Rhazata :

“Tawon, lebah, lalat, cacing, sama ulat.”

Lampiran 11 Transkrip wawancara adek Rhazata



Lampiran 12 Dokumentasi observasi Museum Serangga



Lampiran 13 Dokumentasi *testing* hasil karya ke target audiens (1)



Lampiran 14 Dokumentasi *testing* hasil karya ke target audiens (2)