

BAB IV

STRATEGI KREATIF

4.1 Konsep Karya

Konsep karya *motion graphic* “Proses Budidaya Maggot” bertujuan untuk memberi edukasi terhadap masyarakat Purwakarta khususnya Ibu rumah tangga bahwa budidaya maggot sangat bermanfaat untuk mengurangi sampah makanan karena maggot sendiri bisa untuk mengurangi sampah dan juga bisa dijadikan sebuah pupuk organik. Dalam konsep karya ini akan menggunakan elemen – elemen seperti; scale,

4.1.1 Strategi Komunikasi

Strategi komunikasi untuk mempromosikan *motion graphic* tentang proses budidaya maggot dalam mengurangi sampah dan menjadi pupuk organik di Kampung Ilmu untuk masyarakat Purwakarta yang dapat disusun dengan mempertimbangkan beberapa faktor, termasuk audiens target, platform komunikasi yang digunakan, dan tujuan dari pesan yang disampaikan. Berikut adalah beberapa langkah yang dapat diambil dalam menyusun strategi komunikasi:

a. Inklusif

Memperkenalkan *motion graphic* ini sebagai media visual yang cocok untuk untuk masyarakat umum khususnya Ibu rumah tangga, dan jenis kelamin, menjadikannya video edukasi dan menyenangkan bagi semua kalangan.

b. Daya Tarik

Dengan menekankan terhadap masyarakat khususnya Ibu rumah tangga bahwa meskipun maggot terbilang sangat menjijikan karena dia dari larva belatung, tapi maggot sendiri memiliki manfaat untuk ekosistem kehidupan dalam mengurangi sampah serta bisa dijadikan pupuk serta pakan ternak dengan dikemas melalui media visual yaitu *motion graphic*.

4.1.2 Strategi Media

Untuk merancang sebuah strategi media yang efektif dalam menyebarkan *motion graphic* tentang proses budidaya maggot untuk mengurangi sampah dan

menjadi pupuk organik di Kampung Ilmu, kita perlu memperhatikan beberapa langkah strategis. Berikut adalah strategi media yang bisa diterapkan:

a. Sosial Media

Memanfaatkan platform seperti Instagram, youtube, dan tiktok untuk memperkenalkan karya *motion graphic* "Budidaya Maggot" melalui feed, video pendek yang mempunyai potensi untuk dilihat banyak orang. Media iklan yang terarah dapat menjangkau audiens yang lebih luas dan membangun ketertarikan.

b. Komunitas Pertanian

Dengan membuat forum online, grup Facebook, atau komunitas pertanian lainnya untuk berbagi *motion graphic*. Diskusikan manfaat budidaya maggot dan bagikan video sebagai sumber informasi yang bermanfaat.

c. Influencer dan Ahli Pertanian

Jalin kerjasama dengan influencer atau ahli pertanian yang memiliki audiens yang relevan. Mereka dapat membantu memperluas jangkauan *motion graphic* dengan membagikannya kepada pengikut mereka.

4.1.3 Konsep Kreatif

Untuk merancang *motion graphic* yang berkualitas, diperlukan naskah dan storyboard sebagai media yang memvisualisasikan ide-ide yang telah dirancang sebelumnya. Storyboard yang dirancang berisikan informasi mengenai budidaya maggot definisi, menjelaskan fase-fase didalamnya, dan bagaimana cara menanganinya. Motion graphic ini ditujukan oleh masyarakat umum yang ada di Purwakarta berusia 30-40 tahun.

a. Tipografi

Tipografi yang digunakan dalam pembuatan *motion graphic* budidaya maggot ini menggunakan font "Playfair Display" untuk bagian judul motion graphic nya untuk teks penjelasannya menggunakan font "Montserrat".

b. Ilustrasi

Untuk ilustrasi memberikan visualisasi yang menarik dan mudah dipahami. Gaya ilustrasi yang dibuat dalam bentuk vector dapat memberikan visual yang terhadap penonton bagaimana proses – proses yang terjadi dalam budidaya maggot ini.

c. Transisi

Transisi memainkan peran penting dalam motion graphic budidaya maggot. Transisi yang tepat dapat membantu dalam menceritakan kisah yang menarik, meningkatkan engagement audiens, dan membuat video Anda terlihat lebih profesional. Untuk transisi dibagian animasi sendiri dalam *motion graphic* menggunakan transisi animasi circle, wipe, dan zoom

d. Efek Visual

Efek visual (VFX) memegang peranan krusial dalam *motion graphic*. VFX ibarat bumbu penyedap yang membuat *motion graphic* menjadi lebih menarik, dinamis, dan mampu menyampaikan pesan secara lebih efektif.

4.2 Produksi

4.2.1 Membuat Asset

Dalam perancangan ini, proses pembuatan aset-aset motion graphic dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak Adobe Illustrator. Langkah awalnya adalah merancang elemen-elemen grafis menggunakan berbagai alat yang tersedia di dalam Illustrator, seperti pensil, pena, atau bentuk-bentuk dasar. Setelah itu, desain tersebut ditingkatkan dengan menambahkan detail, warna, dan efek-efek khusus sesuai dengan kebutuhan proyek. Kemudian, setiap elemen diberikan animasi menggunakan fitur animasi yang ada di Adobe Illustrator, seperti animasi path, rotasi, atau scaling. Proses ini memungkinkan untuk membuat aset-aset yang dinamis dan menarik perhatian, sesuai dengan konsep dan tema yang diinginkan dalam motion graphic tersebut.



Gambar 4.1 Asset desain *motion graphic*



Gambar 4.2 Screenshot proses membuat asset dalam Adobe Illustrator

(Sumber: Aksanal, 2024)

4.2.2 Konsep Visual

Pada tahap awal perancangan konsep visual, penulis menggunakan sketsa awal untuk menunjukkan garis besar dari gambaran konsep *motion graphic*. Meskipun bukan hasil visual akhir, sketsa ini membantu dalam menentukan gambaran visual apa yang nanti akan dibuat dalam pembuatan *motion graphic*.

4.3 Tipografi

Pemilihan font/ tipografi berdasarkan eksisting yang menjadi referensi perancangan ini, dan juga berdasarkan tingkat keterbacaan yang tinggi serta memberikan kesan kasual dan fun. Font yang digunakan memiliki perbedaan yang tidak terlalu jauh agar terlihat seirama namun menghindari kebosanan.



Montserrat
A B C D E F G H I J K
L M N O P Q R S T U
V W X Y Z

Gambar 4.3 Font Montserrat

4.4 Voice Over

Setiap video perancangan menggunakan suara non-diegetic yaitu suara narasi untuk efek suara yang mendukung motion grafis dimana sumber suara tidak terlihat pada video. Contoh dari tipe suara ini adalah narasi, voice over, atau score musik. Dalam proses voice over ini dengan melakukan record suara, setelah record suara selesai lalu di edit menggunakan aplikasi Cap Cut untuk menghilangkan denoise suara pada suara luar.

4.5 Durasi

Untuk video perancangan memiliki durasi sekitar 1 menit 26 detik , sehingga konten yang disampaikan terbilang cukup sedikit namun tetap informatif dalam menyampaikan pesan. Durasi yang singkat juga mengikuti aturan beberapa media sosial yang memiliki keterbatasan waktu unggahan video.

4.6 Penggunaan Warna / Tone

Penggunaan warna dalam motion grafis adalah warna soft, serta bernuansa teduh dengan harmonisasi warna infografis yang memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi sehingga informasi mudah terlihat.

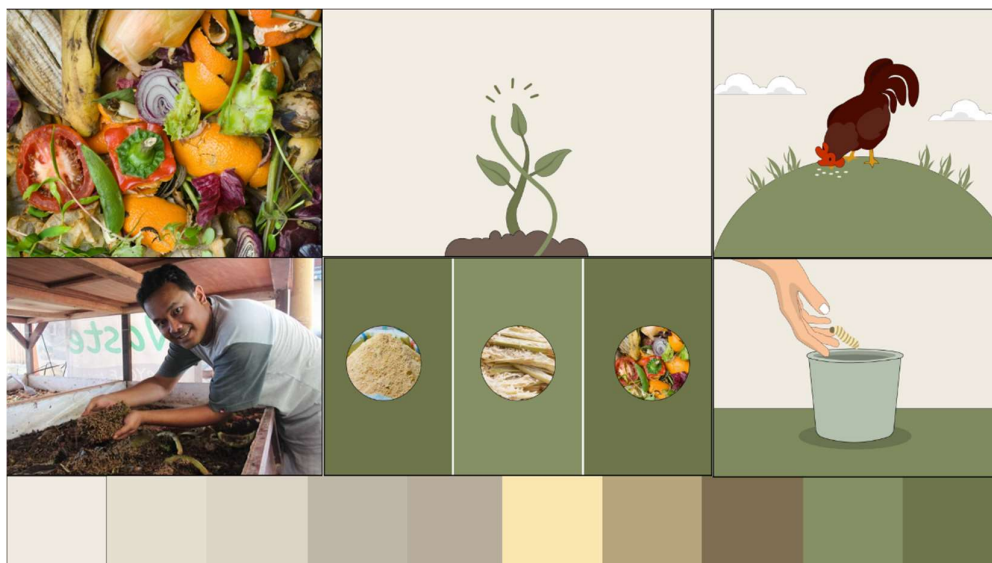
Color Palette



Gambar 4.4 Color palette

4.7 Moodboard

Moodboard adalah sebuah alat visual yang digunakan dalam proses desain untuk mengumpulkan dan menyusun berbagai inspirasi, ide, dan elemen desain dalam satu tempat. Tujuan utama dari moodboard adalah untuk membantu memvisualisasikan dan mengkomunikasikan ide, suasana, atau gaya yang ingin dicapai dalam suatu proyek desain.



Gambar 4.5 Moodboard

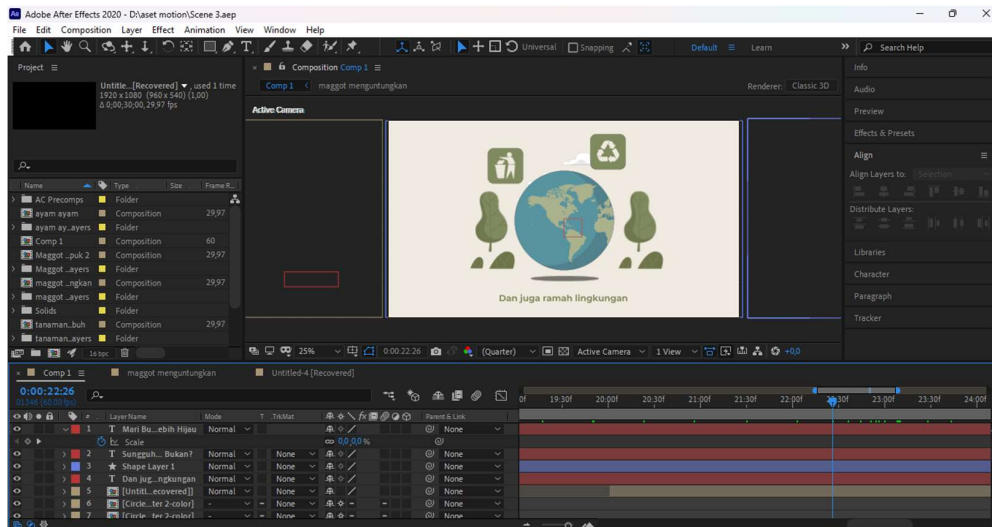
4.7.1 Konsep Verbal

Pada perancangan ini menggunakan *motion graphic* sebagai media komunikasi visual utama serta infografis sebagai media pendukungnya untuk membahas Proses Budidaya Maggot. Media perancangan ini menggunakan gaya bahasa yang jelas dan singkat sehingga pesan yang disampaikan dapat diterima dan diingat dengan mudah oleh target.

Dengan adanya media perancangan ini, masyarakat dapat memahami betapa pentingnya dampak dalam budidaya maggot dari lalat larva BSF dan memahami bagaimana cara budidaya maggot tersebut.

4.7.2 Animating

Proses Animating adalah teknik mengolah aset yang telah diciptakan kemudian disatukan dengan teknik layering atau objek bertumpuk dalam suatu scene. Penggunaan keyframes adalah salah satu teknik yang digunakan untuk menghubungkan aset satu dengan yang lain untuk mengatur perubahan ataupun perpindahan yang terjadi dalam sebuah video motion graphic. Software yang digunakan pada tahap ini adalah *Adobe After Effect*.



Gambar 4.6 Screenshot proses animating dalam Adobe After Effect
(Sumber: Aksanal, 2024)

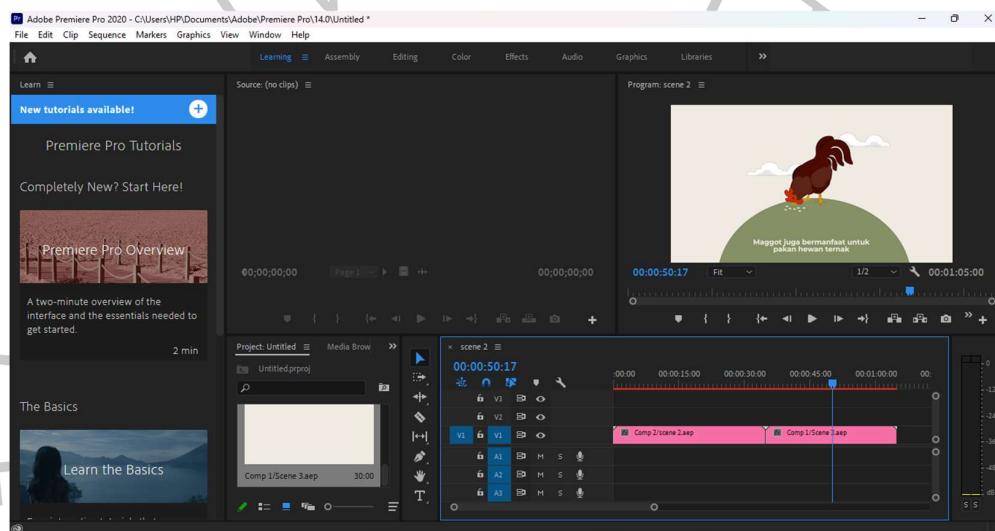
4.7.3 Rendering

Setelah selesai melakukan proses animating, langkah selanjutnya adalah rendering menggunakan perangkat lunak After Effects. Dalam tahap ini, semua scene yang telah diberi keyframes akan digabungkan untuk menghasilkan output akhir berupa video. Penggunaan format H.264 dengan resolusi 1920 x 1080 piksel umumnya menjadi pilihan untuk menjaga kualitas visual yang optimal. Namun, perlu dicatat bahwa hasil rendering ini belum mencakup produksi suara narasi maupun musik pendukung. Tahap tersebut akan dilakukan pada proses selanjutnya setelah output video selesai dirender. Proses rendering ini merupakan langkah krusial dalam menyempurnakan hasil akhir dari proyek *motion graphic*, memastikan bahwa setiap elemen bergerak dan berinteraksi sesuai dengan keinginan dan visi yang diinginkan.

4.7.4 Compositing

Compositing adalah tahapan penting dalam produksi video yang melibatkan penggabungan berbagai elemen seperti musik, narasi, dan video menjadi satu kesatuan yang koheren. Dalam proses compositing ini, salah satu perangkat lunak yang sering digunakan adalah Adobe Premiere Pro. Adobe Premiere Pro menyediakan beragam fitur yang memungkinkan pengguna untuk mengedit,

mengatur, dan menggabungkan elemen-elemen tersebut dengan mudah. Dari penyusunan timeline hingga pengaturan efek visual dan audio, Premiere Pro memungkinkan para pengguna untuk menciptakan hasil akhir yang memukau dan memenuhi standar kualitas yang diinginkan. Dengan dukungan Adobe Premiere Pro, proses compositing menjadi lebih efisien dan efektif, memungkinkan para pembuat konten untuk mengekspresikan kreativitas mereka secara maksimal dalam setiap proyek video.



Gambar 4.7 Screenshot proses compositing dalam Adobe Premier Pro


(Sumber: Aksanal, 2024)

4.8 Pra Produksi

4.8.1 Naskah

Untuk naskah dalam perancangan *motion graphic* budidaya maggot ini, bertujuan memberi gambaran elemen – elemen yang menjadi sebuah karya untuk memastikan bahwa *motion graphic* yang dihasilkan dapat menyampaikan pesan dengan efektif kepada audiens yang ditargetkan. Berikut adalah naskah yang dibuat;

Scene 1	Shot 1 A	Panel 1
Headline Budidaya Maggot Transisi: Scale Text Narasi:		
Audio: Musik Ceria		Time: 3s




Scene 1

Apa Itu Maggot?		
------------------------	--	--

Scene 2	Shot 2 B	Panel 2
Scale Text Apa Itu Maggot Transisi: Scale Text Narasi: "Apa itu maggot?"		
Audio: Musik Ceria		Time: 3s


Scene 2

Scene 3	Shot 3 C	Panel 3
Maggot Sedang makan sampah Transisi: Close Up Narasi: "Maggot merupakan hewan kecil dari lalat BSF"		
Audio: Musik Ceria		Time: 5s




Scene 3

Scene 4	Shot 1 A	Panel 4
Maggot Yang Sedang makanan sampah Transisi: Zoom Out Narasi: "Maggot lalat BSF ini dapat bermanfaat untuk lingkungan"		
Audio: Musik Ceria		Time: 5s




Scene 4

Cukup Mudah Bukan? 		
--	--	--

Scene 5	Shot 2 B	Panel 5
Animasi Orang muncul Transisi: Push Up Narasi: "Maggot lalat BSF memiliki kemampuan luar biasa bukan?"		
Audio: Musik Ceria		Time: 5s

Scene 5

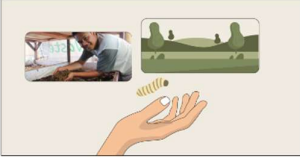
Scene 6	Shot 3 C	Panel 6
Media maggot Transisi: Split Screen Narasi: "Media maggot bisa berupa dedak, ampas tebu & sampah organik"		
Audio: Musik Ceria		Time: 5s



Scene 6

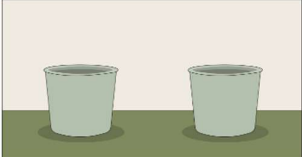
Gambar 4.8 Naskah *motion graphic* scene 1-6

Scene 7	Shot 1 A	Panel 7
Animasi tangan bibit maggot Transisi: Scale Narasi: "Bibit maggot bisa kalian dapatkan dari alam atau peternak maggot"		
Audio: Musik Ceria	Time: 8s	




Scene 7

Scene 8	Shot 2 B	Panel 8
Lalat dewasa BSF yang hinggap di atas buah / sayur busuk. Transisi: Zoom Out Narasi: "Siapkan dulu tempatnya"		
Audio: Musik Ceria	Time: 5s	




Scene 8

Scene 9	Shot 3 C	Panel 9
Animasi tangan memasukan maggot ke dalam wadah Transisi: Narasi: "Masukan maggot ke dalam wadah"		
Audio: Musik Ceria	Time: 5s	




Scene 9

Scene 10	Shot 1 A	Panel 10
Animasi sedang menyemprot maggot yang sedang makan Transisi: Zoom Out Narasi: "Semprot maggot agar tetap lembab"		
Audio: Musik Ceria	Time: 3s	



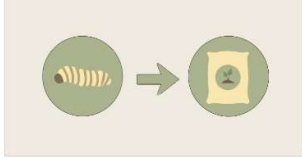
Scene 10

Scene 11	Shot 2 B	Panel 11
Close Up maggot sedang makan sampah organik Transisi: Close Up Narasi: "Tunggu maggot hingga dewasa"		
Audio: Musik Ceria	Time: 4s	



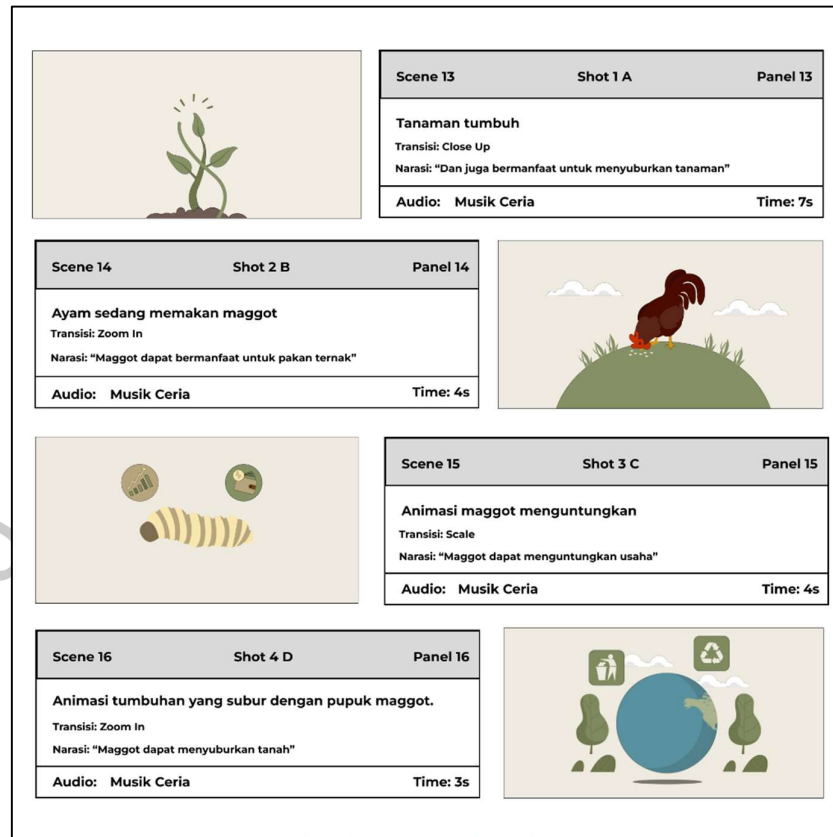
Scene 11

Scene 12	Shot 3 C	Panel 12
Maggot dan pupuk maggot Transisi: Scale Narasi: "Maggot dapat menghasilkan pupuk"		
Audio: Musik Ceria	Time: 3s	



Scene 12

Gambar 4.9 Naskah *motion graphic* scene 7-12



Gambar 4.10 Naskah *motion graphic* scene 13 - 16

4.8.2 Storyline

Melalui riset yang sudah dilakukan sebelumnya, penulis mulai merancang alur cerita dalam video *motion graphic* untuk program giveaway yang direncanakan. Rancangan alur cerita sebagai berikut;

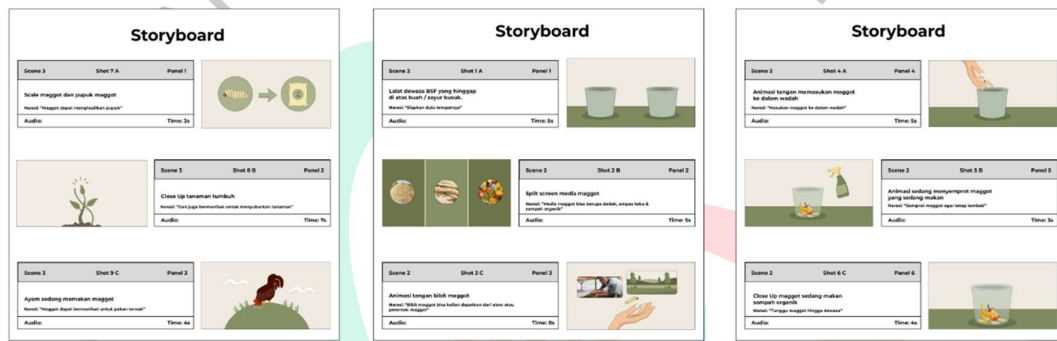
Scene	Shot	Narasi	Visual	Durasi
Pengenalan Maggot	1.	"Apa itu maggot?"	Scale Text	3 detik
	2.	"Maggot merupakan serangga kecil dari lalat BSF"	Close Up maggot yang sedang memakan makanan sampah	5 detik
	3.	"Maggot lalat BSF ini dapat bermanfaat untuk lingkungan"	Full Shot maggot Yang sedang memakan Makanan sampah	5 detik

	4.	“Maggot lalat BSF memiliki kemampuan luar biasa bukan?”	Animasi orang sedang memegang maggot	5 detik
Proses Budidaya Maggot	5.	“Bagaimana Sih Budidaya Maggot?”	Scale Text	3 detik
	6.	“Siapkan dulu tempatnya untuk budidaya maggot”	Medium shot 2 wadah maggot	5 detik
	7.	“Media maggot bisa berupa dedak, ampas tebu dan sampah organik”	Split Screen pada makanan maggot	5 detik
	8.	“Bibit maggot bisa kalian dapatkan dari alam atau dari peternak maggot”	Animasi tangan memegang maggot dengan dua shape	8 detik
	9.	“Masukan bibit maggot ke dalam wadah”	Animasi tangan memasukan maggot	5 detik
	10.	“Semprot maggot agar tetap lembab”	Animasi wadah di semprot	3 detik
	11.	“Tunggu maggot hingga dewasa”	Close Up pada maggot yang di dalam wadah	4 detik
	12.	“Cukup Mudah Bukan?”	Scale Text	4 detik
	13.	“Kalian Tau Gak Manfaat Budidaya Maggot?”	Scale Text	3 detik
Manfaat Budidaya Maggot	14.	“Maggot dapat menghasilkan pupuk”	Animasi Circle pada maggot dan pupuk	3 detik
	15.	“Dan juga bermanfaat untuk menyuburkan tanaman”	Close Up tanaman yang tumbuh	7 detik
	16.	“Maggot dapat bermanfaat untuk pakan ternak”	Ayam memakan maggot	4 detik
	17.	“Dan juga ramah lingkungan”	Animasi bumi berputar dengan pohon dan awan	4 detik
	18.	“Sungguh Manfaat Yang Luar Biasa Bukan?”	Scale Text	4 detik

Penutup	19.	“Mari Budidayakan Maggot Bersama-Sama Untuk Masa Depan Lebih Hijau”	Scale Text	3 detik
---------	-----	---	------------	---------

4.8.3 Storyboard

Setelah alur cerita sudah dirancang, kemudian penulis membuat story board yang digunakan sebagai acuan ketika melakukan produksi dilakukan. Story board dibuat berdasarkan dengan alur cerita yang sudah dirancang sebelumnya sebagai berikut;



Gambar 4.11 Storyboard

(Sumber: Aksanal, 2024)

4.9 Pasca Produksi

Setelah melewati tahap produksi dan pra-produksi, pada perancangan *motion graphic* mengenai budidaya maggot di Kampung Ilmu, kita sekarang memasuki tahap pasca-produksi. Pada tahap ini, semua elemen visual dan audio yang telah dikembangkan dan disempurnakan selama produksi dan pra-produksi akan dirakit menjadi satu kesatuan yang utuh.

Proses ini meliputi pengeditan video, penambahan efek suara, dan penyelarasan elemen-elemen grafis untuk memastikan bahwa pesan yang ingin disampaikan dapat diterima dengan baik oleh penonton. Setelah semua langkah ini selesai, motion graphic yang sudah jadi akan diunggah melalui platform YouTube, sehingga dapat diakses oleh khalayak luas dan memberikan informasi yang bermanfaat tentang budidaya maggot di Kampung Ilmu.



Gambar 4.8 Upload Youtube

(Sumber: Aksanal, 2024)

4.10 Final Art

4.10.1 Distribusi Media

Dari hasil wawancara, makan dipilih channel Instagram, Youtube dan Tiktok sebagai media sosial penyebaran media. Instagram dan Tiktok memiliki perputaran alur informasi yang lebih cepat dibanding Youtube. Pemilihan media ini mempengaruhi ukuran dan durasi dari video. Media sosial yang digunakan menggunakan akun independen “Budidaya Maggot” yang dapat bersinergi dengan pihak Ibu rumah tangga dan peternak maggot sehingga penyebaran dapat sesuai dengan segmentasi target.

4.11 Final Desain Scene Pengenalan Maggot

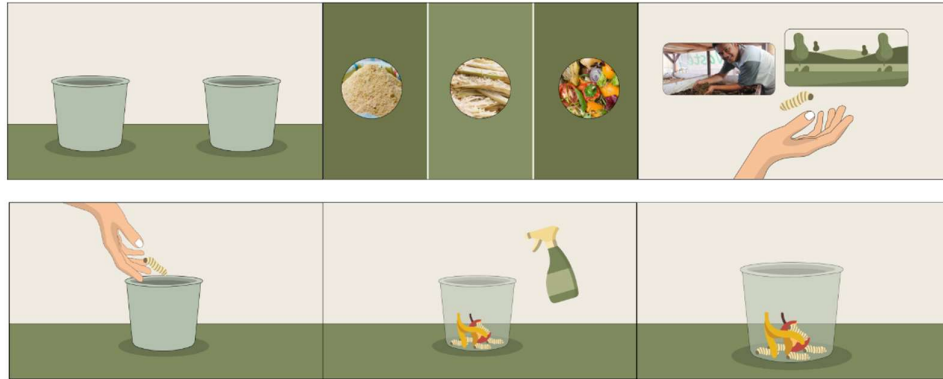
Dalam adegan ini, diuraikan tentang maggot sebagai larva dari lalat hitam. Maggot ini memiliki berbagai manfaat yang signifikan, terutama dalam konteks pengelolaan limbah organik dan produksi pakan hewan ternak. Salah satu manfaat utamanya adalah kemampuannya untuk mendaur ulang limbah organik, seperti sisa-sisa makanan dan kotoran ternak, menjadi sumber nutrisi yang bernilai tinggi.



Gambar 4.9 Screenshot final desain proses pengenalan maggot
(Sumber: Aksanal, 2024)

4.12 Final Desain Scene Proses Budidaya Maggot

Dalam adegan ini, dipaparkan serangkaian proses yang dilakukan dalam budidaya maggot. Tahapan pertama adalah pemilihan substrat atau media yang akan digunakan sebagai tempat perkembangbiakan bagi larva lalat.

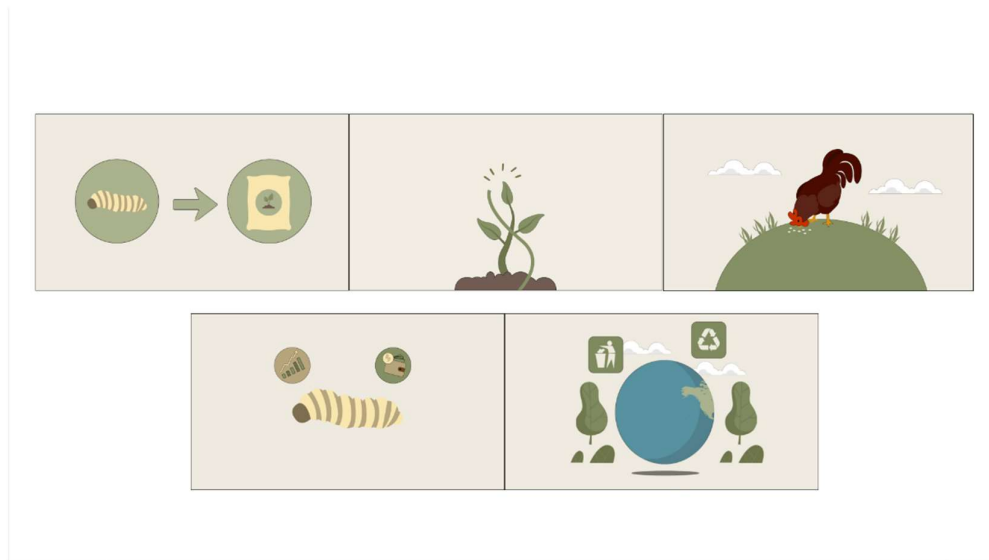


Gambar 4.10 Screenshot final desain scene proses budidaya maggot

(Sumber: Aksanal, 2024)

4.13 Final Desain Scene Manfaat Budidaya Maggot

Dalam scene ini, dijelaskan beberapa manfaat utama yang dimiliki oleh larva lalat, atau yang biasa dikenal sebagai maggot, dalam upaya mengurangi jumlah sampah dan memberikan manfaat sebagai pakan bagi hewan ternak.



Gambar 4.11 Screenshot final desain scene manfaat budidaya maggot

(Sumber: Aksanal, 2024)

4.14 Media Pendukung

Media pendukung dalam tugas akhir berjudul "Perancangan *Motion Graphic* Proses Budidaya Maggot" merupakan elemen vital yang melengkapi serta memperkuat presentasi atau demonstrasi yang disampaikan. Dengan menggunakan alat bantu visual dan non-visual, seperti animasi grafis bergerak dan narasi, peneliti dapat secara efektif mengkomunikasikan konsep serta proses yang terlibat dalam budidaya maggot. Media ini tidak hanya membantu dalam menjelaskan langkah-langkah teknis secara lebih jelas dan visual, tetapi juga memperkaya pengalaman audiens dengan menampilkan informasi secara menarik dan dinamis. Dengan demikian, media pendukung menjadi sebuah komponen penting dalam memastikan kesuksesan presentasi tugas akhir ini.

4.14.1 Poster

Untuk desain poster dengan ukuran A3, penggunaan font Montserrat Extra Bold pada headline akan memberikan kesan yang kuat dan menarik perhatian, sementara Montserrat Bold pada body text akan memastikan kejelasan dan keterbacaan pesan yang disampaikan. Kombinasi ini menciptakan kontras yang efektif antara judul dan isi, memungkinkan pesan untuk menonjol dengan jelas tanpa mengorbankan estetika. Dengan demikian, desain poster akan mampu

menarik perhatian dan menyampaikan informasi dengan efektif kepada para pembaca.



Gambar 4.12 Poster budidaya maggot
(Sumber: Aksanal, 2024)

4.14.2 Kaos

Untuk menciptakan desain kaos yang menarik, penggunaan bahan 30s dengan warna hijau memberikan kesan yang segar dan nyaman untuk dipakai. Dengan desain tipografi yang mencolok, seperti "Budidaya Maggot", dan gambar maggot yang disusun di atasnya secara simpel, kaos tersebut akan memiliki tampilan yang menarik dan mudah dikenali. Kombinasi tipografi yang jelas dengan gambar yang sederhana akan menciptakan kesan yang unik.



Gambar 4.13 Desain kaos budidaya maggot

(Sumber: Aksanal, 2024)

4.14.3 Tote Bag

Pada desain tote bag menggunakan tipografi “Budidaya Maggot” dengan font Montserrat Bold serta dengan ditambahkan motif tumbuhan. Dengan warna hijau, tote bag ini untuk membawa tempat wadah maggot.

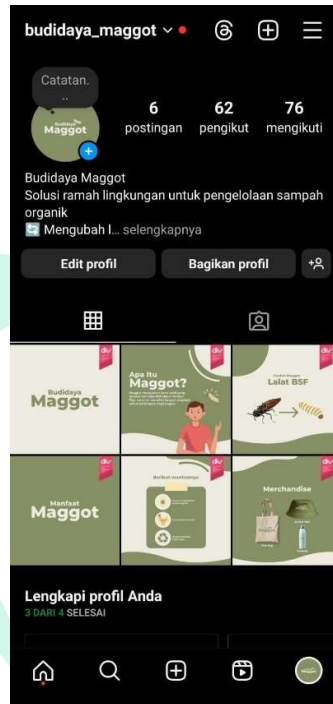


Gambar 4.14 Desain tote bag

(Sumber: Aksanal, 2024)

4.14.4 Feeds Instagram

Pada desain feeds instagram dengan ukuran 1080 x 1350 px, sebagai media pendukung untuk mempromosikan budidaya maggot. Karena, banyak orang yang menggunakan Instagram untuk mencari informasi.



Gambar 4.15 Desain feeds instagram
(Sumber: Aksanal, 2024)

4.14.5 Pin

Pin budidaya maggot merupakan media pendukung yang penting dengan desain yang menarik dan informatif, pin ini menjadi sarana komunikasi yang efektif untuk memperkenalkan konsep budidaya maggot.



Gambar 4.16 Desain pin
(Sumber: Aksanal, 2024)

4.14.6 Stiker

Stiker budidaya maggot merupakan media pendukung dengan desain yang menarik dan informatif, stiker ini tidak hanya memperindah barang-barang sehari-hari, tetapi juga menyampaikan pesan penting tentang manfaat budidaya maggot.

Ketika ditempelkan di tempat-tempat strategis seperti laptop, botol minum, atau bahkan kendaraan, stiker ini menjadi perwakilan visual yang kuat untuk memperkenalkan konsep budidaya maggot kepada masyarakat.



Gambar 4.17 Desain stiker

(Sumber: Aksanal, 2024)

4.14.7 Tumbler

- Desain tumbler untuk tempat minum menjadi identitas yang mencolok dalam memperkenalkan budidaya maggot. Dengan desain warna putih yang dipilih secara khusus sesuai dengan palet warna yang ada pada motion graphic.



Gambar 4.18 Desain tumbler

(Sumber: Aksanal, 2024)

4.14.8 Topi

Topi sebagai merchandise dapat mempererat hubungan dengan audiens, memberikan kenang-kenangan yang berfungsi, serta mempromosikan kesadaran akan manfaat budidaya maggot bagi lingkungan dan ekonomi secara luas. Desain yang kreatif dan relevan akan menjadikan topi ini tidak hanya sebagai aksesoris, tetapi juga sebagai sarana komunikasi yang efektif dalam kampanye budidaya maggot.



Gambar 4.19 Desain topi bucked
(Sumber: Aksanal, 2024)