



BAB IV
DESKRIPSI DAN PEMBAHASAN KARYA

BAB IV

KONSEP DAN PROSES PERANCANGAN

IV.1. Deskripsi Karya

Berikut ini adalah beberapa media yang pengkarya gunakan dalam perancangan *Play and Learn Set* yang dibagi menjadi media utama dan media pendukung yang dijelaskan sebagai berikut :

IV.1.1. Media Utama

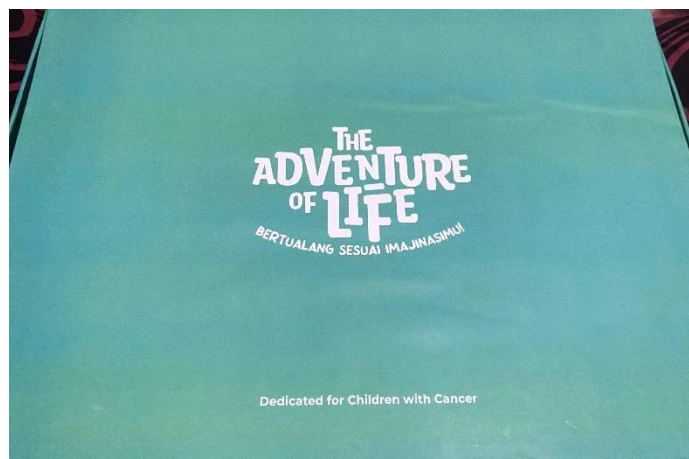
Media utama yang digunakan dalam perancangan ini adalah sebuah *set* permainan dan pembelajaran yang diharapkan mampu menarik perhatian dari anak-anak pasien kanker untuk bermain dan belajar di dalamnya. *Set* ini dikemas dengan pendekatan cerita *fantasy* yang mengangkat cerita sesuai dengan kehidupan nyata dan digambarkan dengan ilustrasi yang menarik.

Dalam merancang *Play and Learn Set* ini, pengkarya menggunakan *Software Procreate* untuk proses ilustrasi, *Adobe Photoshop* untuk proses digitalisasi, *Coreldraw* untuk proses perancangan *Templates* dan *size* keseluruhan *box*. Yang di dalamnya terdapat beberapa macam media yang bisa digunakan sekaligus dengan perlengkapan di dalamnya, media tersebut antara lain adalah *Cover Box*, *Coloring book*, *Paper Craft* dan juga *puzzle* yang semuanya dijelaskan sebagai berikut :

1. Cover Box



Gambar.IV.1. Box *Play and Learn Set*
(Sumber: Luqman Gandhi Lubis, 2023)



Gambar.IV.2. Cover dalam *Play and Learn Set*
(Sumber: Luqman Gandhi Lubis, 2023)

Berikut ini adalah *cover* luar dan dalam dari *box play and learn set*, untuk *cover* luar terdapat ilustrasi *fantasy* dan judul dari *set*. *Cover* dalamnya sendiri terdapat judul dari *The Adventure of Life* dan tagline *Dedicated for Children with Cancer* yang berada dibawahnya.



Gambar.IV.3. *Layer 1 Play and Learn Set*
(Sumber: Luqman Gandhi Lubis, 2023)

Setelah itu masuk ke dalam *layer 1* isi box, terdapat 2 item di dalamnya. Antara lain adalah *coloring book* di sebelah kiri dan *paper craft* yang berada di sebelah kanan.



Gambar.IV.4. *Layer 2 Play and Learn Set*
(Sumber: Luqman Gandhi Lubis, 2023)

Lalu dilanjutkan dengan *layer 2* yang berada di bawahnya, terdapat beberapa item antara lain adalah *Puzzle*, pensil warna, gunting, lem dan *scoop* agar anak-anak tersebut bisa langsung menggunakan *play and learn set* ini.

Berikut keterangan dari perancangan *Cover Box*:

Ukuran : A4 (29,7x21 cm)

Kertas : Art Paper 150gr, Karton Tebal

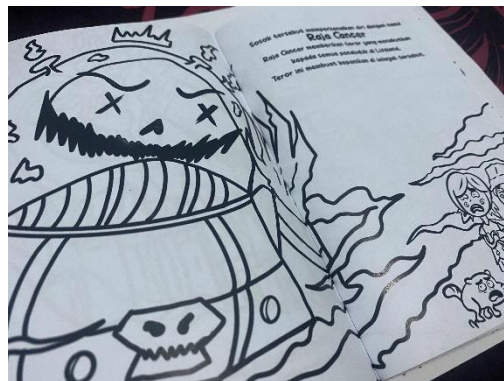
Pendukung : Magnet, busa, laminasi glossy dan doff

Realisasi : Digital Printing

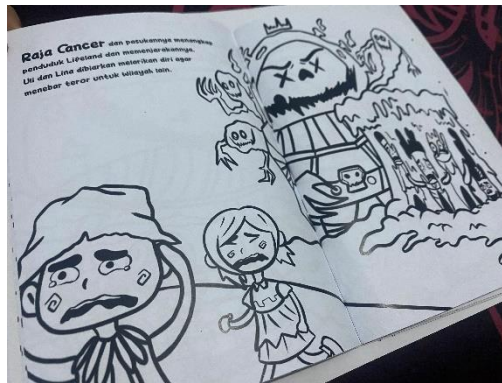
2. Coloring Book



Gambar.IV.5. *Coloring Book Play and Learn Set*
(Sumber: Luqman Gandhi Lubis, 2023)



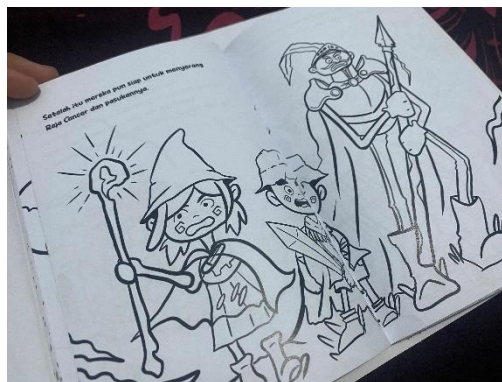
Gambar.IV.6. Halaman *Coloring Book Play and Learn Set*
(Sumber: Luqman Gandhi Lubis, 2023)



Gambar.IV.7. Halaman *Coloring Book Play and Learn Set*
(Sumber: Luqman Gandhi Lubis, 2023)



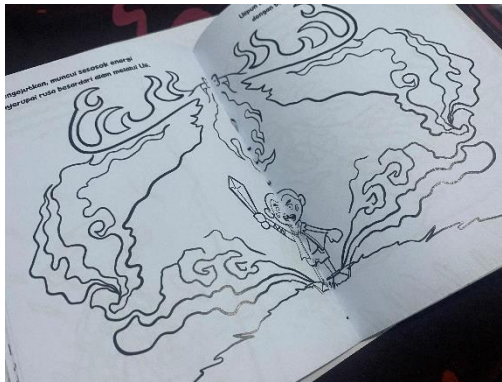
Gambar.IV.8. Halaman *Coloring Book Play and Learn Set*
(Sumber: Luqman Gandhi Lubis, 2023)



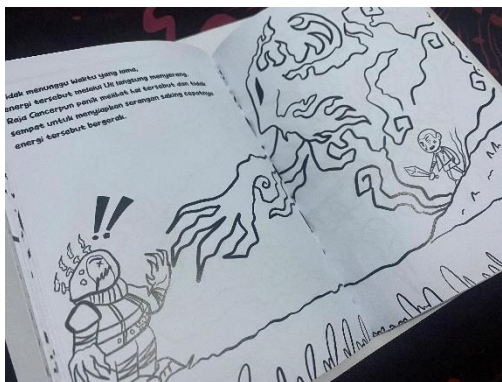
Gambar.IV.9. Halaman *Coloring Book Play and Learn Set*
(Sumber: Luqman Gandhi Lubis, 2023)



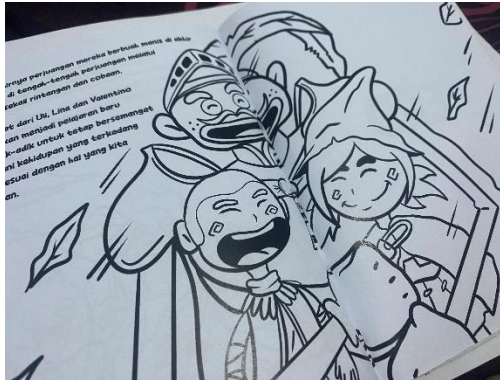
Gambar.IV.10. Halaman *Coloring Book Play and Learn Set*
(Sumber: Luqman Gandhi Lubis, 2023)



Gambar.IV.11. Halaman *Coloring Book Play and Learn Set*
(Sumber: Luqman Gandhi Lubis, 2023)



Gambar.IV.12. Halaman *Coloring Book Play and Learn Set*
(Sumber: Luqman Gandhi Lubis, 2023)



Gambar.IV.13. Halaman *Coloring Book Play and Learn Set*
(Sumber: Luqman Gandhi Lubis, 2023)

Dilanjutkan dengan *coloring book* yang berisi *storytelling* seperti yang bisa dilihat seperti gambar diatas, di lengkapi dengan *visual* yang menarik agar anak-anak pasien kanker tertarik untuk mewarnai buku tersebut. Berikut keterangan dari perancangan *Coloring Book*:

Ukuran : A5 (14,8x21 cm)

Bahan : Cover (Art Paper 260gr) Isi (HVS80gr)

Tipografi : Party Confetti & Hansip

Visualisasi : Adobe Photoshop & Procreate

Realisasi : Digital Printing

3. Paper Craft



Gambar.IV.14. *Papercraft Play and Learn Set* sebelum dirakit
(Sumber: Luqman Gandhi Lubis, 2023)

Di lanjutkan dengan media selanjutnya yaitu *papercraft*, yang terdiri dari beberapa karakter yang ada didalam set, seperti gambar diatas adalah *papercraft* yang belum dirakit.



Gambar.IV.15. Hasil *Papercraft Play and Learn Set*
(Sumber: Luqman Gandhi Lubis, 2023)



Gambar.IV.16. Hasil *Papercraft Play and Learn Set*
(Sumber: Luqman Gandhi Lubis, 2023)

Setelah proses perakitan, berikut ini adalah hasil jadi *papercraft* jika sudah selesai dirakit sesuai dengan petunjuk yang sudah dijelaskan. Terdiri dari 4 karakter yang bisa dilihat seperti gambar diatas. Berikut keterangan dari perancangan *Papercraft*:

Ukuran : A5 (14,8x21 cm)

Bahan : Art Paper 150gr

Tipografi : Party Confetti & Hansip

Visualisasi : Corel Draw X8

Realisasi : Digital Printing

4. Puzzle



Gambar.IV.17. Hasil *Puzzle Play and Learn Set*
(Sumber: Luqman Gandhi Lubis, 2023)

Yang terakhir adalah *puzzle*, berikut ini adalah *puzzle* yang sudah selesai dirakit yang menampilkan *epic scene* perjuangan karakter utama untuk mengalahkan kejahatan. Berikut keterangan dari perancangan *Papercraft*:

Ukuran : A5 (14,8x21 cm)

Bahan : Karton

Tipografi : Party Confetti & Hansip

Visualisasi : Adobe Photoshop & Procreate

Realisasi : Digital Printing + Cutting

IV.1.2. Media Pendukung

Media pendukung yang digunakan dalam perancangan *set* ini untuk mendukung dalam mempromosikan media utama antara lain sebagai berikut :

1. Sosial Media



Gambar.IV.18.Sosial media The Adventure of Life Play and Learn Set
(Sumber: Luqman Gandhi Lubis, 2023)



Gambar.IV.19.Sosial media The Adventure of Life Play and Learn Set
(Sumber: Luqman Gandhi Lubis, 2023)

Social Media digunakan untuk menampilkan *branding* dan sebagai media promosi dari *Play and Learn Set*. Juga menampilkan berbagai kegiatan yang ada di dalamnya dan sebagai bukti penyaluran donasi yang terkumpul pada saat pameran.

2. Roll Banner



Gambar.IV.20. *Roll Banner The Adventure of Life Play and Learn Set*
(Sumber: Luqman Gandhi Lubis, 2023)

Roll Banner digunakan sebagai media untuk menampilkan informasi mengenai donasi untuk anak-anak pasien kanker, agar pengunjung yang hadir di pameran dapat mengetahui informasi tersebut. Berikut keterangan dari perancangan *Roll Banner*:

Ukuran : 60 x 160 cm

Bahan : Albatross

Tipografi : Montserrat Regular, Montserrat Bold, Bestermind

Visualisasi : Adobe Photoshop

Realisasi : Digital Printing

3. T Banner



Gambar.IV.21. *T Banner The Adventure of Life Play and Learn Set*
(Sumber: Luqman Gandhi Lubis, 2023)

T Banner sendiri berisi informasi atau alur dari terciptanya *Play and Learn Set*, agar para pengunjung bisa mengetahui dasar fondasi dari perancangan *set* ini. Berikut keterangan dari perancangan *T Banner*:

Ukuran : 50 x 100 cm

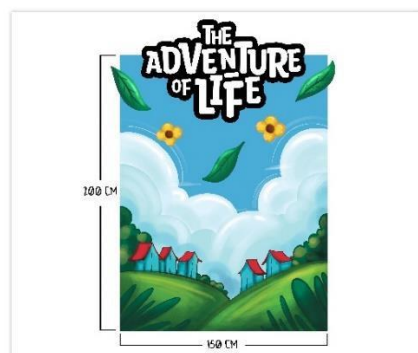
Bahan : Stiker Camel Outdoor & Styrofoam

Tipografi : Party Confetti & Hansip

Visualisasi : Adobe Photoshop & Procreate

Realisasi : Digital Printing

4. Backdrop



Gambar.IV.22. *Backdrop The Adventure of Life Play and Learn Set*
(Sumber: Luqman Gandhi Lubis, 2023)

Pengkarya menggunakan backdrop sebagai pelengkap untuk *display* pada saat pameran dan juga sebagai penarik perhatian yang menonjol dikarenakan ukurannya yang besar. Berikut keterangan dari perancangan *backdrop*:

Ukuran : 150 x 200 cm

Bahan : MMT 280gr & Styrofoam

Tipografi : Party Confetti

Visualisasi : Adobe Photoshop & Procreate

Realisasi : Digital Printing

5. Stand Karakter



Gambar.IV.23. Desain *Stand Karakter The Adventure of Life Play and Learn Set*
(Sumber: Luqman Gandhi Lubis, 2023)



Gambar.IV.24. *Stand Karakter The Adventure of Life Play and Learn Set*
(Sumber: Luqman Gandhi Lubis, 2023)

Stand Karakter digunakan sebagai media pelengkap untuk *display* pada saat pameran. Berisi dari karakter-karakter yang ada di dalam set. Juga digunakan untuk menarik perhatian dari para pengunjung pada saat pameran berlangsung. Berikut keterangan dari perancangan *Stand Karakter*:

Ukuran : Tinggi Relatif (120, 160, 170 cm) Lebar Relatif (40, 50, 100 cm)

Bahan : Stiker Camel Outdoor & Styrofoam

Visualisasi : Procreate

Realisasi : Digital Printing

6. Gacha Box



Gambar.IV.25. *Gacha Box The Adventure of Life Play and Learn Set*
(Sumber: Luqman Gandhi Lubis, 2023)

Pengkarya menggunakan *Gacha Box* sebagai sebuah media interaksi yang digunakan pada saat pameran berlangsung, agar terciptanya sebuah interaksi antara pengkarya dengan para pengunjung. Berikut keterangan dari perancangan *Gacha Box*:

Ukuran : Keseluruhan (30 x 50cm) Kotak (30 x 20cm)

Bahan : Stiker Camel A3 & Styrofoam

Tipografi : Party Confetti & Hansip

Visualisasi : Adobe Photoshop & Procreate

Realisasi : Digital Printing

7. Enamel



Gambar.IV.26. *Enamel The Adventure of Life Play and Learn Set*
(Sumber: Luqman Gandhi Lubis, 2023)

Enamel digunakan sebagai salah satu hadiah didalam *gacha box*, dengan *rate* sulit untuk didapatkan para pengunjung. Berikut keterangan dari perancangan *Enamel*:

Ukuran : 3,5 x 3,5 cm

Bahan : Metal

Tipografi : Party Confetti

Visualisasi : Adobe Photoshop & Procreate

Realisasi : Die Struck (Stamping)

8. Pin



Gambar.IV.27. *Pin The Adventure of Life Play and Learn Set*
(Sumber: Luqman Gandhi Lubis, 2023)

Pin juga digunakan sebagai hadiah didalam *gacha box*, dengan *rate medium* untuk didapatkan para pengunjung. Berikut keterangan dari perancangan pin:

Ukuran : 5,8 x 5,8 cm

Bahan : Art Paper 150gr Laminasi Glossy & PVC

Tipografi : Party Confetti

Visualisasi : Adobe Photoshop & Procreate

Realisasi : Die Struck (Stamping) & Digital Printing

9. Sticker Pack



Gambar.IV.28.Sticker Pack The Adventure of Life Play and Learn Set
(Sumber: Luqman Gandhi Lubis, 2023)

Sticker Pack yang berisi judul dan karakter yang ada diset juga digunakan sebagai hadiah didalam *gacha box*, dengan *rate basic* untuk didapatkan para pengunjung. Berikut keterangan dari perancangan *sticker pack*:

Ukuran : 6.5 x 9 cm

Bahan : Stiker Hologram

Tipografi : Party Confetti

Visualisasi : Adobe Photoshop & Procreate

Realisasi : Digital Printing

10. Paper Bag



Gambar.IV.29. *Paper Bag The Adventure of Life Play and Learn Set*
(Sumber: Luqman Gandhi Lubis, 2023)

Paper Bag digunakan untuk pengunjung Ketika mendapatkan hadiah ataupun berdonasi. Item yang mereka dapatkan bisa langsung dimasukkan kedalam *paperbag* tersebut untuk melengkapi dari keseluruhan branding yang ada. *Paperbag* ini juga menampilkan judul dan karakter di *set* yang diembos agar memiliki efek timbul. Berikut keterangan dari perancangan *paper bag*:

Ukuran : Besar (35 x 25 cm) Kecil (15 x 20 cm)

Bahan : Art Paper 260gr & Double Tape

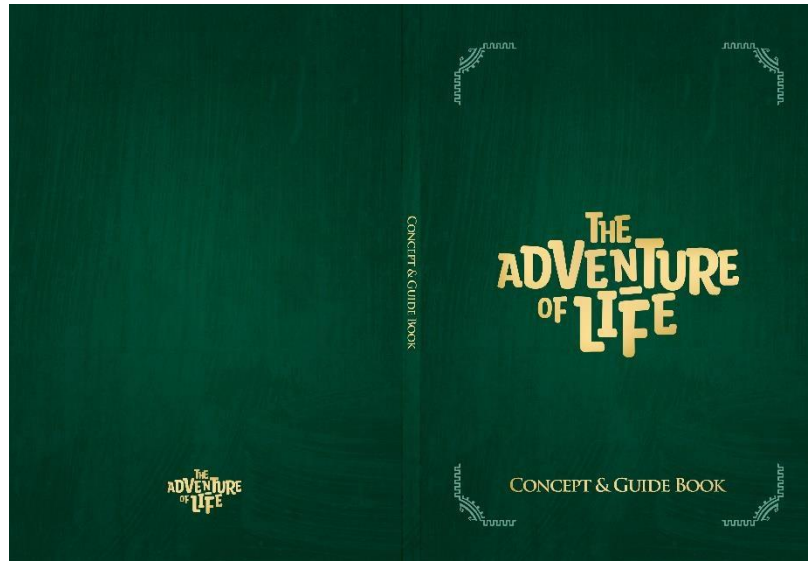
Tipografi : Party Confetti

Visualisasi : Adobe Photoshop & Procreate

Realisasi : Digital Printing

IV.1.2. Buku Panduan Karya

Pengkarya tidak hanya memasukkan informasi pembuatan karya, tetapi juga memasukkan konsep desain yang pengkarya rancang, Maka dari itu berikut ini adalah *Concept & Guide Book The Adventure of Life*:



Gambar.IV.30. Cover *Concept & Guide Book The Adventure of Life*
(Sumber: Luqman Gandhi Lubis, 2023)



Gambar.IV.31. Halaman 1 *Concept & Guide Book The Adventure of Life*
(Sumber: Luqman Gandhi Lubis, 2023)



Gambar.IV.32. Halaman 2 Concept & Guide Book *The Adventure of Life*
(Sumber: Luqman Gandhi Lubis, 2023)



Gambar.IV.33. Halaman 3 Concept & Guide Book *The Adventure of Life*
(Sumber: Luqman Gandhi Lubis, 2023)



Gambar.IV.34. Halaman 4 *Concept & Guide Book The Adventure of Life*
(Sumber: Luqman Gandhi Lubis, 2023)



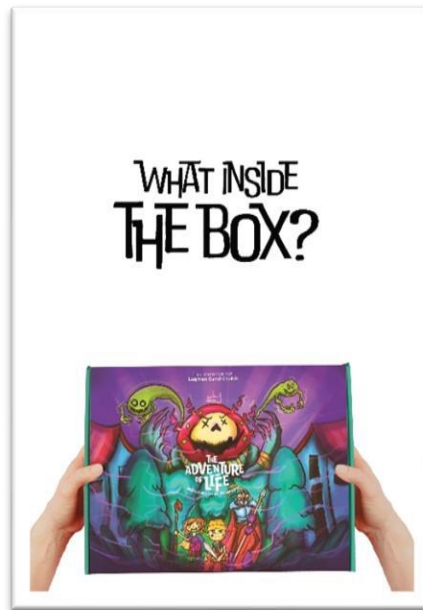
Gambar.IV.35. Halaman 5 *Concept & Guide Book The Adventure of Life*
(Sumber: Luqman Gandhi Lubis, 2023)



Gambar.IV.36. Halaman 6 *Concept & Guide Book The Adventure of Life*
(Sumber: Luqman Gandhi Lubis, 2023)



Gambar.IV.37. Halaman 7 *Concept & Guide Book The Adventure of Life*
(Sumber: Luqman Gandhi Lubis, 2023)



Gambar.IV.38. Halaman 8 *Concept & Guide Book The Adventure of Life*
(Sumber: Luqman Gandhi Lubis, 2023)



Gambar.IV.39. Halaman 9 *Concept & Guide Book The Adventure of Life*
(Sumber: Luqman Gandhi Lubis, 2023)



Gambar.IV.40. Halaman 10 *Concept & Guide Book The Adventure of Life*
(Sumber: Luqman Gandhi Lubis, 2023)



Gambar.IV.41. Halaman 11 *Concept & Guide Book The Adventure of Life*
(Sumber: Luqman Gandhi Lubis, 2023)



Gambar.IV.42. Halaman 12 *Concept & Guide Book The Adventure of Life*
(Sumber: Luqman Gandhi Lubis, 2023)

IV.1.3. Poster Proses Perancangan



Gambar.IV.43. Poster Proses Perancangan *The Adventure of Life*
(Sumber: Luqman Gandhi Lubis, 2023)

Poster proses perancangan menjelaskan tentang proses perancangan *Play and Learn Set* untuk memperbaiki psikologis anak pasien kanker yang berisi sebagai berikut:

1. Proses awal adalah melakukan *brainstorming* yaitu pencarian ide atau konsep dan memikirkan jalan keluar dari suatu masalah yang ada dengan menuangkannya kedalam ide dan solusi kreatif.
2. Setelah melakukan *brainstorming*, selanjutnya adalah merancang konsep sketsa berupa gambaran kasar dari karakter ataupun *storyboard* yang mendukung dalam cerita.
3. Lalu di lanjutkan dengan merancang desain digital menggunakan software *Adobe Photoshop* dan *Procreate* dari sketsa yang sudah dirancang sebelumnya.
4. Setelah desain digital selesai, masuk ke dalam tahap pencetakan semua media digital yang telah dirancang menggunakan metode *digital printing*.
5. Tahap akhir yang dilakukan adalah merakit dan menyusun semua media yang telah dicetak menjadi satu kesatuan.

Inti dari poster perancangan adalah gambaran proses perancangan yang dimulai dari proses *brainstorming* hingga tahap akhir, Poster proses perancangan di desain dengan penyampaian informasi simpel agar mudah dipahami.

Berikut adalah keterangan dari proses perancangan :

Ukuran : 42 x 29,7 cm

Bahan : Art Paper 260gr

Tipografi : Party Confetti & Hansip

Visualisasi : Adobe Photoshop & Procreate

Realisasi : Digital Printing

IV.2. Pembahasan

Pembahasan adalah pengukuran ketercapaian karya yang telah dibuat dalam menjawab rumusan masalah yang ada. Berikut ini adalah hasil pengukuran yang didapat oleh pengkarya :

A. Kuisioner

Pengkarya membuat kuisioner yang berisikan 5 pertanyaan, Berikut pertanyaan yang pengkarya lampirkan :

1. Apakah anda tahu bahwa banyak anak dengan kanker yang mengalami stress?

☐ Ya ☐ Tidak

2. Apakah menurut anda anak dengan kanker memerlukan *Play and Learn Set* ini sebagai media bermain dan belajar untuk mengalihkan stress yang mereka dapat dari kanker, kemoterapi dan lingkungan?

☐ Ya ☐ Tidak ☐ Mungkin

3. Apakah menurut anda dengan bermain dan belajar di *Play and Learn Set* ini anak-anak tersebut bisa menjadi lebih senang dan bahagia?

☐ Ya ☐ Tidak

4. Apakah menurut anda *Play and Learn set* ini yang dikemas dalam cerita *fantasy* dan ilustrasi akan menarik bagi anak-anak tersebut?

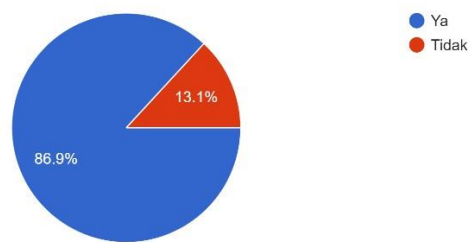
☐ Ya ☐ Tidak

5. Bagaimana menurut pendapat anda tentang *Play and Learn Set* untuk anak dengan kanker ini?

Adapun hasil kuisioner dari 99 orang responden diakumulasi sebagai berikut :

1. Apakah anda tahu bahwa banyak anak dengan kanker yang mengalami *stress*?

Apakah anda tahu bahwa banyak anak dengan kanker yang mengalami stress?
99 responses

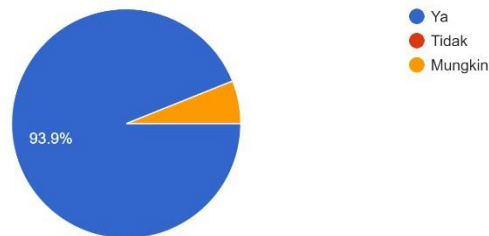


Gambar.IV.44. Hasil kuisioner pertanyaan 1
(Sumber: Luqman Gandhi Lubis, 2023)

Adapun Dari data diatas dapat dilihat bahwa terdapat 86,9% responden yang sudah mengetahui bahwa banyak anak kanker yang mengalami stress dan 13,1% yang belum mengetahui hal tersebut.

2. Apakah menurut anda anak dengan kanker memerlukan *Play and Learn Set* ini sebagai media bermain dan belajar untuk mengalihkan stress yang mereka dapat dari kanker, kemoterapi dan lingkungan?

Apakah menurut anda anak dengan kanker memerlukan Play and Learn Set ini sebagai media bermain dan belajar untuk mengalihkan stress yang...ka dapat dari kanker, kemoterapi dan lingkungan?
99 responses

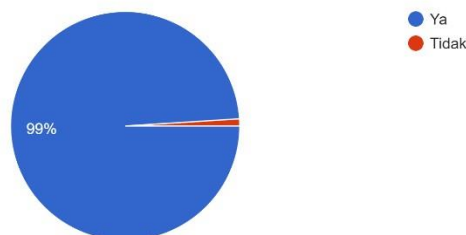


Gambar.IV.45. Hasil kuisioner pertanyaan 2
(Sumber: Luqman Gandhi Lubis, 2023)

Dari data diatas dapat dilihat bahwa terdapat 93,9% responden mengatakan Ya bahwan anak-anak pasien kanker memerlukan *Play and Learn Set* ini dan 6,61% mengatakan Mungkin.

3. Apakah menurut anda dengan bermain dan belajar di *Play and Learn Set* ini anak-anak tersebut bisa menjadi lebih senang dan bahagia?

Apakah menurut anda dengan bermain dan belajar di Play and Learn Set ini anak-anak tersebut bisa menjadi lebih senang dan bahagia?
99 responses

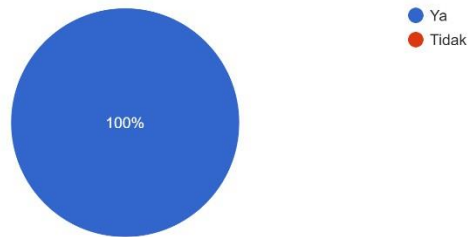


Gambar.IV.46. Hasil kuisioner pertanyaan 3
(Sumber: Luqman Gandhi Lubis, 2023)

Dari data diatas dapat diketahui bahwa terdapat 99% responden mengatakan Ya bahwa anak-anak pasien kanker bisa senang dan bahagia dengan bermain dan belajar di *set* ini dan 1 % mengatakan Tidak.

4. Apakah menurut anda *Play and Learn set* ini yang dikemas dalam cerita *fantasy* dan ilustrasi akan menarik bagi anak-anak tersebut?

Apakah menurut anda *Play and Learn set* ini yang dikemas dalam cerita *fantasy* dan ilustrasi akan menarik bagi anak-anak tersebut?
98 responses



Gambar.IV.47. Hasil kuisioner pertanyaan 4
(Sumber: Luqman Gandhi Lubis, 2023)

Dari data diatas dapat diketahui bahwa terdapat 100% responden mengatakan Ya bahwa jika *Play and Learn Set* dikemas dalam cerita *fantasy* dan menggunakan ilustrasi akan menarik bagi anak-anak tersebut.

5. Bagaimana pendapat anda tentang *Play and Learn Set* untuk anak-anak pasien kanker ini?

Bagaimana menurut pendapat anda tentang *Play and Learn Set* untuk anak dengan kanker ini?
94 responses

- sangat bagus untuk anak anak kanker
- Sangat bagus dan menarik
- Bagus karena dapat menghibur anak anak yang menderita kanker
- Sangat berguna buat anak anak
- sangat berguna dan bermanfaat bagi penyandang kanker bdi seluruh indonesia
- Sangat menarik dan bagus
- Untuk desain *play and learn set* nya sangat menarik, penuh warna, dan juga ada buku cerita sekaligus dapat mewarnai karakter dari buku cerita tersebut yang bisa membuat anak dengan penyakit kanker senang dan bahagia saat memainkannya
- Baik

Gambar.IV.48. Hasil kuisioner pertanyaan 5
(Sumber: Luqman Gandhi Lubis, 2023)

Sebanyak 94 responden berpendapat bahwa *Play and Learn Set* ini sangat bagus, interaktif, menarik yang dikemas dengan ilustrasi dan cerita *fantasy* untuk anak-anak pasien kanker dalam bermain dan belajar untuk memperbaiki psikologi mereka.

Kuisisioner yang diberikan kepada pengunjung memperoleh respon yang sangat baik, hal ini dapat disimpulkan bahwa responden sangat tertarik dengan ilustrasi yang dikemas dengan *visual fantasy* yang menarik dan kelengkapan yang ada di dalam set ini. Dari hasil yang sudah diperoleh, responden juga berfikir bahwa *Play and Learn Set* ini akan cocok untuk anak-anak pasien kanker untuk kehidupan mereka yang lebih baik kedepannya.

B. Wawancara dengan Pengunjung



Gambar.IV.49. Hasil Wawancara dengan Pengunjung
(Sumber: Luqman Gandhi Lubis, 2023)



Gambar.IV.50. Hasil Wawancara dengan Pengunjung
(Sumber: Luqman Gandhi Lubis, 2023)

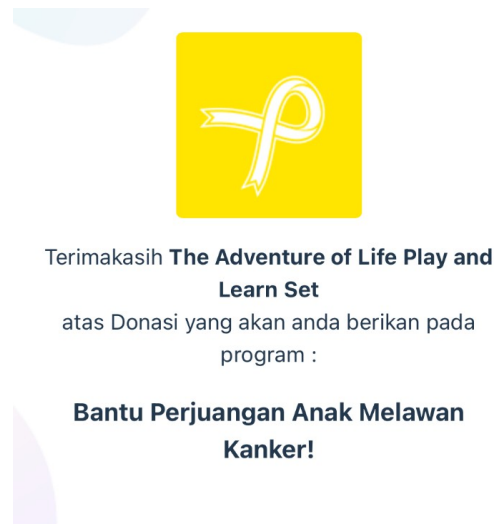


Gambar.IV.51. Hasil Wawancara dengan Pengunjung
(Sumber: Luqman Gandhi Lubis, 2023)

Pada saat pelaksanaan pameran karya, pengkarya juga melakukan sesi wawancara dengan pengunjung yang berkunjung ke *stand*. Pengunjung juga

mengajukan pertanyaan yang terkait mengenai *Play and Learn Set* ini dan juga memberikan respon positif terhadapnya.

C. Pemberian Donasi Kepada Yayasan Kanker Anak



Gambar.IV.52. Bukti hasil donasi kepada Yayasan Pita Kuning
(Sumber: Luqman Gandhi Lubis, 2023)



Gambar.IV.53. E-Kuitansi Donasi Yayasan Pita Kuning
(Sumber: Luqman Gandhi Lubis, 2023)



Gambar.IV.54. Simbolis penyerahan donasi
(Sumber: Luqman Gandhi Lubis, 2023)

Semua hasil dari penjualan *merchandise* yang dilaksanakan pada saat pameran karya 2 hari di Universitas Potensi Utama, sudah didonasikan kepada Yayasan Kanker Anak Pita Kuning, berjumlah digenapkan menjadi Rp.500.000,-. Walaupun tidak banyak semoga bermanfaat untuk adik-adik pasien kanker.

D. Penghargaan Kategori Stand Pameran Terbaik 1



Gambar.IV.55. Penyerahan piagam penghargaan oleh Kaprodi Desain Komunikasi Visual
(Sumber: Luqman Gandhi Lubis, 2023)



Gambar.IV.56. Piagam Penghargaan Stand Pameran Terbaik 1
(Sumber: Luqman Gandhi Lubis, 2023)

Pada saat pelaksanaan pameran selama 2 hari, pengkarya mendapatkan penghargaan dengan kategori *stand* terbaik 1 dengan perolehan suara sebanyak 47 suara yang telah dikumpulkan akumulasi dari pengunjung, panitia dan juga penilaian dari para dosen yang menilai di dalamnya.

E. Foto Bersama Pembimbing



Gambar.IV.57. Foto Bersama Pembimbing
(Sumber: Luqman Gandhi Lubis, 2023)

Foto Bersama Bapak Muhammad Sabri, S.Kom, M.Ds selaku pembimbing skripsi ketika berkunjung ke *stand* pada saat pameran. Banyak ilmu, saran dan masukan yang telah diberikan untuk menyukkseskan pelaksanaan pada saat pameran.

F. Foto Bersama SMK BBC Medan



Gambar.IV.58. Foto Bersama SMK BBC Medan
(Sumber: Luqman Gandhi Lubis, 2023)

Foto bersama guru dan siswa-siswi SMK BBC Medan yang memiliki *antusiasismeyang* tinggi ketika berkunjung ke *stand* pameran *The Adventure of Life*, Mereka juga memberikan *respond* positif mengenai *Play and Learn Set* ini.