

LAMPIRAN II

Interview

Pada setiap lokasi survey penulis melakukan kepada wawancara narasumber, adapun pertanyaannya berupa sebagai berikut:

- “Bagaimana pendapat anda tentang FurNer ?”
 - “Apa yang ada lakukan pada runner bekas yang dihasilkan?”
- a. Gunpla Basecamp Workshop
- “Inovatif, kalau lebih dikembangkan bisa pasti bisa lebih meriah”
 - “Kadang dipakai untuk mengecat, kadang dipakai untuk kebutuhan reparasi, tapi lebih banyak yg dibuang
- b. Unicorn Jogja
- “Baru kali ini tahu kalau *runner* bekas bisa diolah menjadi sesuatu”
 - “*Runner* bekas ditaruh dikardus, kalau penuh dibuang”
- c. Kagayaku Hobby Shop
- “Wah bagus itu, agar tidak menjadi sampah lagi, sekaligus mengurangi beban ruang juga”
 - “Hanya ditumpuk dan apabila sudah banyak, dibuang”
- d. Granit (Mahasiswa UMY)
- “Konsep bagus dan unik”
 - “Hanya dibiarkan, dibuang kalau ingat”
- e. Yahya (Mahasiswa UPN)
- “Idenya gokil, bisa sulap sampah jadi karya berguna”
 - “Biasanya Cuma dibuang sekalian dengan sampah lain”
- f. Sandy (Mahasiswa UPN)
- “Inspiratif”
 - “dimasukan kemasan”

g. Rizal (Mahasiswa UPN)

- “Idenya kreatif, tapi tidak lepas dari penelitian ilmiah”
- “kadang, disimpan untuk kenang-kenangan”

h. Rizal P (Mahasiswa UGM)

- “Bagus, kreatif, karya yang di apresiasi para *modeller*”
- “beberapa disimpan dalam kemasan, ada juga yang dibuang”

i. Aji (Mahasiswa UMY)

- “Kapan lagi *hobby* dimasukan ke skripsi”
- “ditimbun, setelah banyak dibuang

i. Tama (Mahasiswa UIN)

- “Sangat *original*, dapat ide dari mana?”
- “kalau banyak dibuang”

j. Kurniawan (Mahasiswa Amikom)

- “Bagus idenya, di *publish* di *media social* saja”
- “*runner* dibuang kalau banyak”