

## BAB III

### STRATEGI KOMUNIKASI

#### III.1. Analisis

##### III.1.1. Studi Literatur

Melalui studi literatur penulis menemukan beberapa data yang dapat dijadikan landasan dalam merancang buku interaktif tentang pengetahuan luar angkasa ini, yaitu:

- Materi mengenai luar angkasa dapat menambah pengetahuan dan konsep berpikir anak-anak.
- Anak-anak usia 6-8 tahun memasuki tahapan dimana mereka akan terus mencari informasi-informasi baru. Hal ini dibuktikan dengan seringnya anak-anak bertanya tentang apapun ke orang tua mereka mengenai hal-hal yang mereka belum ketahui.
- Pada usia 6-8 tahun, anak-anak sudah dapat membaca dengan lancar namun dengan porsi yang tidak terlalu banyak.
- Desain yang sesuai untuk buku pengetahuan anak-anak adalah memiliki tingkat kejelasan yang tinggi (tipografi, layout, dsb) dan menggunakan elemen visual yang lebih banyak daripada verbal.
- Penggunaan *Augmented-Reality* ke bidang ilmu pengetahuan, khususnya buku pengetahuan, akan lebih membantu pembacanya untuk menerima informasi karena menggunakan visual yang lebih interaktif.

##### III.1.2. Observasi

Pada tanggal 13 Februari 2017 penulis mengunjungi salah satu toko buku yang ada di Semarang yang terletak di jalan Pandanaran. Disana penulis menemukan beberapa buku pengetahuan untuk anak-anak yang bertema luar angkasa, baik itu disajikan dalam bentuk ensiklopedi atau cerita bergambar. Kemudian penulis mencari buku yang menggunakan teknologi *Augmented-Reality*.



Gambar 3.3 Rak buku toko buku Semarang  
1  
(sumber: dokumen pribadi)



Gambar 3.4 Rak buku toko buku Semarang  
2  
(sumber: dokumen pribadi)

Kemudian pada tanggal 20 Maret 2017 penulis melakukan observasi di salah satu toko buku terbesar di Kota Surakarta yang bertempat di jalan Slamet Riyadi. Disana penulis juga menemukan beberapa buku pengetahuan untuk anak-anak yang bertema luar angkasa, variasi yang ada di toko buku ini hamper sama dengan toko buku di Semarang yang pernah penulis kunjungi sebelumnya. Akan tetapi penulis tidak menemukan buku yang menggunakan teknologi *Augmented-Reality* dalam pengaplikasiannya. Penulis hanya menemukan satu judul buku tutorial cara membuat *Augmented-Reality* menggunakan salah satu *software open-source*.



Gambar 3.3 Rak buku toko buku Surakarta 1  
(sumber: dokumen pribadi)



Gambar 3.4 Rak buku toko buku Surakarta 2  
(sumber: dokumen pribadi)

Penulis kemudian melakukan observasi di Perpustakaan Daerah Kota Surakarta yang terletak di jalan Hasanudin pada tanggal 25 Maret 2017. Disana penulis menemukan beberapa buku yang membahas tentang luar angkasa namun lebih diperuntukan untuk anak usia 10 tahun keatas. Jumlah buku yang penulis temukan tidak lebih dari 3 judul dan rata-rata merupakan buku yang terbit pada tahun 2010 kebawah. Penulis tidak menemukan buku yang berhubungan dengan *Augmented-Reality*, baik itu buku yang menggunakan teknologi tersebut maupun hanya sekedar cara pembuatannya saja.



Gambar 3.5 Perpustakaan Daerah kota Surakarta  
(sumber: dokumen pribadi)

Beberapa kesimpulan yang penulis dapatkan dari kegiatan observasi yang penulis lakukan yaitu:

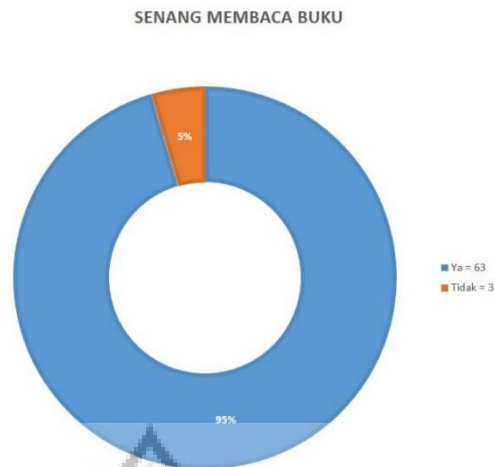
- Masyarakat masih mudah untuk mendapatkan akses mengenai buku pengetahuan luar angkasa, baik itu untuk dewasa maupun anak-anak.
- Masih kurangnya buku yang menggunakan teknologi *Augmented-Reality* yang beredar.

### III.1.3. Kuisisioner

Penulis membagikan kuisisioner ke dua sekolah dasar yang ada di Surakarta, kedua sekolah tersebut adalah SD Marsudirini Surakarta dan SD Kalam Kudus Surakarta. Penulis memilih kedua sekolah dasar tersebut sebab keduanya merupakan sekolah dasar yang sudah lama berdiri dan memiliki reputasi yang baik di Kota Surakarta. Pembagian kuisisioner dilakukan oleh guru wali kelas masing-masing, penulis hanya menitipkan kuisisioner saja tidak menemani karena penulis mengikuti aturan dari pihak sekolah.

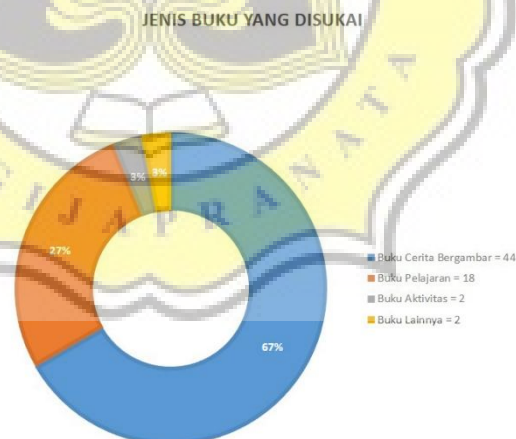
Jumlah pertanyaan dari kuisisioner yang penulis bagi berjumlah 8 soal dengan terdiri dari pertanyaan pilihan ganda dan isian singkat.

### III.1.3.1. Hasil Kuisisioner



Bagan 3.1 Tingkat kesenangan anak membaca buku  
(sumber: dokumen pribadi)

Pertama penulis menanyakan tentang tingkat kesenangan narasumber untuk membaca buku, hal ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar minat narasumber untuk membaca buku. Dari hasil pertanyaan ini, 63 anak menjawab senang membaca buku (95%) dan 3 anak menjawab tidak senang membaca buku (5%).

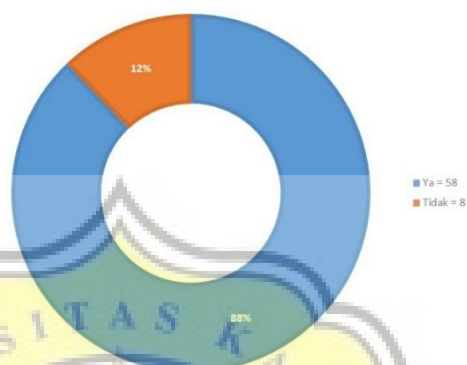


Bagan 3.2 Jenis buku yang disukai  
(sumber: dokumen pribadi)

Kemudian penulis memberikan pertanyaan pilihan ganda yang mengharuskan narasumber memilih salah satu jenis buku yang mereka sukai. Penulis memberikan pilihan buku pelajaran, buku cerita bergambar, buku aktivitas, dan buku lainnya. Perolehan jawaban terbanyak adalah buku cerita bergambar dengan 44 suara (67%),

kemudian disusul oleh buku pelajaran dengan 18 suara (27%), buku aktivitas dengan 2 suara (3%) dan buku lainnya dengan 2 suara (3%). Hal ini menunjukkan bahwa anak-anak menyukai buku dengan elemen visual yang lebih banyak daripada buku dengan teks yang banyak.

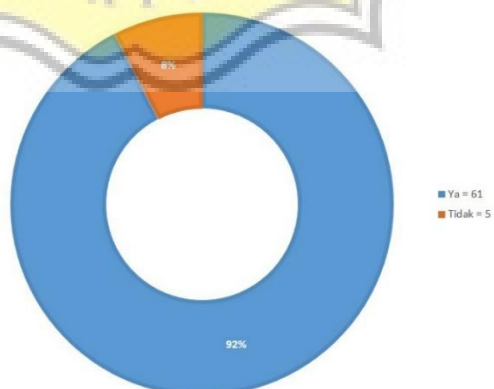
PERNAH MEMBACA BUKU / MENONTON FILM  
TENTANG LUAR ANGKASA



Bagan 3.3 Pengalaman membaca buku / melihat film luar angkasa  
(sumber: dokumen pribadi)

Kemudian penulis memberikan pertanyaan apakah narasumber sudah pernah membaca buku / menonton film tentang luar angkasa sebelumnya. Hal ini bertujuan untuk mengetahui pemahaman narasumber terhadap luar angkasa. Dari hasil pertanyaan tersebut, 58 anak menjawab 'Ya' (88%) dan 8 anak menjawab 'Tidak' (12%).

KETERTARIKAN BELAJAR LUAR ANGKASA



Bagan 3.4 Ketertarikan belajar luar angkasa  
(sumber: dokumen pribadi)

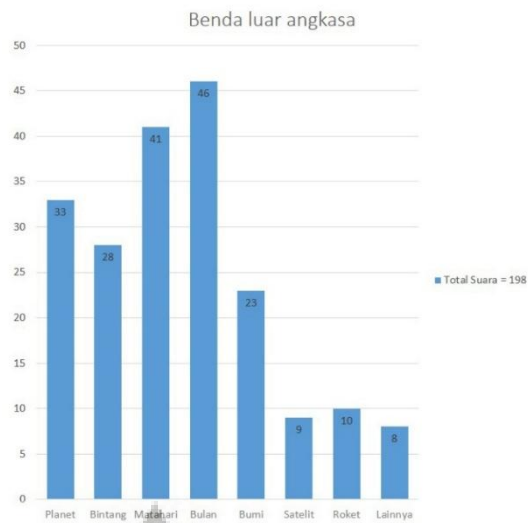
Setelah itu penulis menanyakan tentang minat atau ketertarikan narasumber untuk mempelajari materi tentang luar angkasa. Pertanyaan ini bertujuan untuk mengetahui

minat narasumber untuk mempelajari luar angkasa dan merupakan salah satu pertanyaan inti dari kuisioner yang penulis berikan. Dari pertanyaan tersebut, 61 anak menyatakan tertarik untuk belajar mengenai luar angkasa (92%) dan 5 anak menyatakan tidak tertarik (8%).



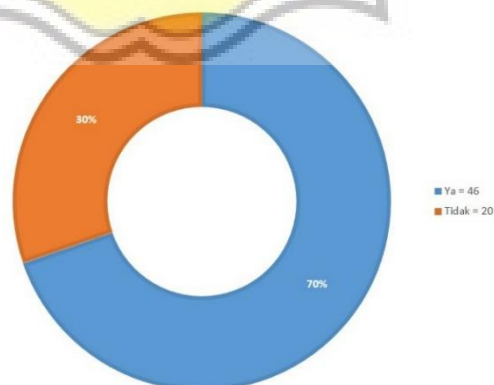
Bagan 3.5 Alasan ketertarikan belajar luar angkasa (sumber: dokumen pribadi)

Dari jawaban yang tertarik untuk mempelajari materi luar angkasa, penulis juga meminta narasumber memberikan alasannya dengan cara isian singkat. Dari isian singkat tersebut, penulis kemudian membaginya kedalam beberapa kategori untuk memudahkan pengolahan data. Alasan yang paling banyak diutarakan oleh narasumber adalah 26 suara untuk belajar lebih banyak (43%), kemudian karena banyak benda langit yang ingin dilihat sebanyak 19 suara (31%), karena luar angkasa menarik sebanyak 10 suara (16%), bercita-cita menjadi astronot sebanyak 3 suara (5%), dan alasan lainnya sebanyak 3 suara (5%).



Bagan 3.6 Benda-benda luar angkasa  
(sumber: dokumen pribadi)

Kemudian penulis memberikan pertanyaan berbentuk isian singkat kepada narasumber untuk menyebutkan 3 benda luar angkasa yang mereka ketahui. Pertanyaan tersebut ditanyakan oleh penulis dengan tujuan untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman mereka mengenai benda-benda yang ada di luar angkasa. Tiga benda luar angkasa yang paling banyak disebut oleh narasumber adalah 'Bulan' dengan 46 suara, 'Matahari' dengan 31 suara, dan 'Planet' dengan 33 suara, kemudian disusul oleh 'Bintang' dengan 28 suara, 'Bumi' dengan 23 suara, 'Roket' dengan 10 suara, 'Satelit' dengan 9 suara, dan 8 benda lainnya.



Bagan 3.7 Kepemilikan *smartphone* pribadi  
(sumber: dokumen pribadi)

Setelah itu penulis menanyakan kepada narasumber apakah mereka memiliki *smartphone* sendiri atau tidak. Pertanyaan ini bertujuan agar mengetahui apakah narasumber memiliki perangkat untuk mengakses fitur *Augmented-Reality* yang nantinya akan digunakan pada buku rancangan penulis. Dari hasil pertanyaan ini, 46 anak menyatakan bahwa mereka memiliki *smartphone* sendiri (70%) dan 20 anak menyatakan bahwa mereka tidak memiliki *smartphone* (30%).



Bagan 3.8 Kepemilikan *smartphone* orang tua  
(sumber: dokumen pribadi)

Kemudian penulis menanyakan kepada narasumber apakah orang tua mereka memiliki *smartphone*. Pertanyaan ini bertujuan agar mengetahui apakah orang tua narasumber memiliki perangkat untuk mengakses fitur *Augmented-Reality* yang nantinya akan digunakan pada buku rancangan penulis, dimana orang tua juga dapat ikut berperan sebagai pendamping. Dari pertanyaan tersebut, 65 anak menyatakan bahwa orang tua mereka memiliki *smartphone* (98%) dan 1 anak menyatakan bahwa orang tuanya tidak memiliki *smartphone* (2%).

### III.1.3.2. Analisa Kuisisioner

Dari hasil kuisisioner diatas maka penulis mendapatkan beberapa data yang dapat mendukung pembuatan buku pengetahuan ilmiah tentang luar angkasa dengan pengaplikasian teknologi *Augmented-Reality*, antara lain:

- Narasumber memiliki minat untuk membaca buku.
- Buku yang digemari oleh narasumber adalah buku komik, dimana porsi visual lebih banyak daripada verbal.



- Narasumber sudah pernah melihat / mempelajari materi luar angkasa dari sumber lain.
- Narasumber tertarik untuk mempelajari luar angkasa, hal ini sesuai dengan teori dari Kartono yang menyatakan bahwa usia 6-8 tahun merupakan usia yang selalu ingin mempelajari hal baru.
- Pemahaman narasumber mengenai luar angkasa sudah cukup baik, hal ini dibuktikan dengan banyaknya jenis objek yang disebutkan.
- Narasumber memiliki perangkat untuk mengakses aplikasi AR, baik itu menggunakan *smartphone* pribadi maupun orang tua mereka.

#### III.1.4. Wawancara

Narasumber: Dra. Dian Kristyawati, M.Si, Psi.

Pada hari Selasa tanggal 21 Maret 2017, penulis mengadakan wawancara dengan narasumber di LPIT Peha yang bertempat di jalan Melati IX Perumahan Fajar Indah Surakarta. Beliau merupakan seorang psikolog anak yang sudah berpengalaman selama 26 tahun.

Anak-anak akan dinyatakan dapat menempuh pendidikan formal jika anak tersebut memiliki kesehatan jiwa yang stabil. Aspek yang dimaksud antara lain adalah kemampuan kognitif / intelektual (memiliki kecerdasan IQ diatas rata-rata), kemampuan emosi (tidak histeris ketika berada di suasana baru), kemampuan perilaku (mematuhi peraturan sekolah), dan kemampuan sosial (berinteraksi dengan teman-temannya).

Anak-anak usia 6-8 tahun akan lebih cepat menyerap informasi jika penyampaiannya menggunakan kombinasi gambar (*visual*) dan tulisan (*verbal*) dengan proporsi visual lebih banyak. Kemampuan literasi anak juga sudah mulai mandiri, dalam arti mereka sudah dapat membaca beberapa rangkaian kata yang cukup panjang tanpa kesusahan dan mendapatkan informasi yang diberikan. Kemampuan anak untuk menerima ilmu pengetahuan juga sudah mulai berkembang sehingga mulai bisa menerima beberapa istilah-istilah asing, mengingat penanaman pengetahuan anak sudah dimulai sejak umur 5 tahun.

Penggunaan teknologi sebagai salah satu media pembelajaran dirasa sesuai dan dapat diterima dengan baik untuk anak usia 6-8 tahun, namun tidak semua materi baik untuk diajarkan melalui teknologi. Materi yang diperbolehkan untuk diajarkan melalui teknologi adalah materi yang berupa literasi atau pengetahuan umum. Meski penggunaan teknologi diperbolehkan namun akan lebih baik lagi jika adanya pendampingan dari orang

tua sehingga akan ada sebuah komunikasi antara sang anak dengan orang tua, secara tidak langsung juga melatih sisi sosial sang anak.

Teknologi *Augmented-Reality* sendiri dirasa cocok jika digunakan untuk membantu anak-anak belajar tentang luar angkasa karena menggunakan visual dan dapat berinteraksi dengan anak sehingga dapat lebih menarik minat anak-anak. Selain itu *Augmented-Reality* juga dapat dilengkapi dengan suara (audio) yang dapat meningkatkan kecepatan penyampaian informasi pada anak usia 6-8 tahun. Namun masih disarankan agar adanya pendampingan dari orang tua agar anak-anak tetap terlatih dari segi sosial, mengingat agar kesehatan jiwa anak-anak lebih stabil.

### III.1.5. SWOT

ANALISIS	KETERANGAN
<p><i>STRENGTHS</i> (Kekuatan)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penggunaan teknologi <i>Augmented-Reality</i> dapat membantu proses penyampaian informasi secara lebih maksimal.</li> <li>• Berisi pengetahuan tentang luar angkasa dengan porsi dan desain yang disesuaikan untuk anak usia 6-8 tahun.</li> </ul>
<p><i>WEAKNESSES</i> (Kelemahan)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membutuhkan perangkat <i>smartphone</i> agar dapat menggunakan teknologi <i>Augmented-Reality</i></li> </ul>
<p><i>OPPORTUNITIES</i> (Peluang)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Masih sangat jarang ditemui buku yang menggunakan teknologi <i>Augmented-Reality</i></li> <li>• <i>Target audience</i> ada pada masa yang senang untuk mempelajari hal baru</li> </ul>
<p><i>THREATS</i> (Ancaman)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kecenderungan <i>target audience</i> hanya bermain AR tanpa belajar luar angkasa</li> <li>• <i>Target audience</i> yang tidak bisa mengoperasikan teknologi AR</li> </ul>

Tabel 3.1 Tabel analisis SWOT  
(sumber: dokumen pribadi)

### III.1.6. 5W+1H

#### III.1.6.1. *What* (Apa)

Penelitian ini merupakan penelitian untuk merancang sebuah buku pengetahuan ilmiah tentang pengetahuan luar angkasa dengan pengaplikasian *Augmented-Reality* didalamnya untuk anak usia 6-8 tahun.

#### III.1.6.2. *Who* (Siapa)

*Target audience* dari penelitian ini adalah anak usia 6-8 tahun dengan SES A-B. Namun buku ini nantinya juga bisa di baca oleh anak-anak dari segala umur dan SES dengan adanya pendampingan orang tua atau guru.

#### III.1.6.3. *Where* (Dimana)

Buku ini akan dipromosikan ke seluruh Indonesia dengan menggunakan media *online*. Hal ini dikarenakan tidak ada patokan wilayah khusus dalam *pemilihan target audience*, selama masih berada di wilayah Indonesia.

#### III.1.6.4. *When* (Kapan)

Buku ini nantinya akan dirilis pada tanggal 23 April 2018. Pemilihan tanggal 23 April dikarenakan pada hari itu merupakan peringatan Hari Buku Dunia yang diprakarsai oleh *United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization* (UNESCO).

#### III.1.6.5. *Why* (Mengapa)

Teknologi *Augmented-Reality* dipilih sebab teknologi tersebut merupakan sebuah teknologi yang interaktif dan dapat membantu anak-anak untuk belajar dan mengenal objek-objek luar angkasa secara lebih dekat.

#### III.1.6.6. *How* (Bagaimana)

Penggunaan *Augmented-Reality* pada buku anak-anak akan mengajak anak-anak untuk berinteraksi, dengan menggunakan proyeksi 3D dan penjelasan secara verbal maka daya tangkap anak akan lebih maksimal. Selain itu, desain dari buku juga harus menyesuaikan dengan *target audience*. Penggunaan ilustrasi, tipografi, layout, warna merupakan elemen yang juga harus diperhatikan.

### **III.1.7. Creative Brief**

#### **III.1.7.1. Objective**

Brief ini ditujukan untuk menciptakan suatu rancangan desain sebuah buku pengetahuan ilmiah tentang pengetahuan luar angkasa dengan pengaplikasian *Augmented-Reality* didalamnya untuk anak usia 6-8 tahun.

#### **III.1.7.2. Issue**

Salah satu *issue* utama dalam perancangan ini adalah bagaimana mengajak *target audience* untuk belajar dan berinteraksi dengan *Augmented-Reality* di buku rancangan penulis. Penulis mengkhawatirkan jika nantinya *target audience* hanya sekedar memainkan *Augmented-Reality*-nya saja tanpa belajar mengenai materi luar angkasa yang sudah diberikan.

#### **III.1.7.3. Insight**

Insight yang diperoleh dari beberapa metode penelitian yang sudah penulis lakukan sebelumnya adalah:

- Masih kurangnya buku dengan teknologi *Augmented-Reality* yang beredar di masyarakat.
- Penggunaan *Augmented-Reality* pada buku pengetahuan anak-anak dapat membantu mempermudah proses penyampaian informasi
- *Target audience* memiliki *smartphone* untuk mengakses *Augmented-Reality* sehingga perancangan ini mungkin untuk dilakukan.
- *Target audience* memiliki minat yang tinggi untuk belajar tentang luar angkasa

#### **III.1.7.4. Opportunity**

Karena sedikitnya buku pengetahuan ilmiah untuk anak-anak yang menggunakan teknologi *Augmented-Reality* maka penulis memiliki kesempatan untuk merancang sebuah buku ilmu pengetahuan tentang luar angkasa dengan desain dan teknologi *Augmented-Reality* yang disesuaikan untuk target audience.

#### **III.1.7.5. Challenge**

Tantangan dalam perancangan buku ini adalah bagaimana merancang sebuah buku untuk anak-anak dan menerapkan teknologi *Augmented-Reality* secara baik dan benar. Penulis merasa tertantang untuk membuat buku pengetahuan tentang luar

angkasa untuk anak-anak dengan konten, desain, dan pengaplikasian teknologi *Augmented-Reality* yang tepat dan sesuai sasaran.

### III.2. Sasaran Khalayak (*Target Audience*)

Berdasarkan data hasil analisa yang penulis temukan, maka penulis menentukan kriteria-kritea *target audience* untuk judul penelitian “Pemanfaatan Teknologi *Augmented-Reality* pada Buku Pengetahuan Luar Angkasa untuk Anak Usia 6-8 Tahun” sebagai berikut:

#### III.2.1. Demografis

Target Primer : Anak-anak usia 6-8 tahun, SES A-B, dengan pendampingan.

Target Sekunder : Anak-anak segala usia, segala SES, dengan pendampingan.

#### III.2.2. Geografis

Sasaran geografis adalah seluruh wilayah Indonesia, sebab buku yang akan penulis rancang merupakan buku yang berisi ilmu pengetahuan umum dan tidak terkait dengan suatu budaya / kondisi alam tertentu sehingga setiap anak di Indonesia dirasa bisa memahami tanpa adanya kendala perbedaan geografis.

#### III.2.3. Psikologis dan *Behavior*

- Mau belajar pengetahuan baru
- Paham dengan gadget
- Dapat mengoperasikan gadget
- Mau belajar aplikasi dan teknologi baru

### III.3. Strategi Komunikasi

#### III.3.1. Judul Buku

Judul buku yang akan dirancang oleh penulis adalah “*Science Exploration: Perjalanan ke Luar Angkasa*”. Judul menggunakan perpaduan Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia karena ingin lebih menyesuaikan dengan target audience yang memiliki SES A-B dimana Bahasa Inggris sering dijumpai di kehidupan mereka sehari-hari, namun dengan tidak meninggalkan Bahasa Indonesia sebagai bahasa utama. Dengan menggunakan sub-judul, penulis mengharapkan perancangan buku ini dapat dikembangkan dengan tema yang berbeda-beda.

Judul “*Science Exploration*” memiliki arti penjelajahan dengan berdasarkan ilmu pengetahuan alam. Menurut KBBI, penjelajahan atau eksplorasi adalah kegiatan untuk

memperoleh pengalaman baru dari situasi yang baru. Definisi tersebut sesuai dengan salah satu daya Tarik dari buku ini yaitu mengajak target audience untuk mengunjungi tempat atau lokasi yang belum pernah mereka kunjungi dengan bantuan teknologi *Augmented-Reality*. Sedangkan “Perjalanan ke Luar Angkasa” merupakan edisi buku dari “*Science Exploration*” yang akan menerangkan tentang luar angkasa, sehingga nantinya target audience akan seolah-olah diajak untuk menjelajah ke luar angkasa yang belum mereka kunjungi.

### **III.3.2. Strategi Pendekatan Perancangan**

Buku “*Science Exploration: Perjalanan ke Luar Angkasa*” nantinya akan di bagikan kepada target audience secara gratis pada tanggal 23 April 2018. Nantinya buku tersebut akan dibagikan dengan cara mendaftarkan diri terlebih dahulu kemudian buku baru dikirim ke alamat target audience masing-masing. Strategi ini lebih memudahkan *bagi target audience* yang berada di berbagai daerah agar tetap dapat mendapatkan buku ini.

Karena buku “*Science Exploration: Perjalanan ke Luar Angkasa*” nantinya akan dibagikan secara gratis melalui internet, maka beberapa media promosi yang dipilih juga merupakan media yang dapat diaplikasikan di internet secara luas.

### **III.3.3. Strategi Penyampaian Pesan dan Media Promosi**

#### **III.3.3.1. Strategi Penyampaian Pesan**

Strategi yang digunakan untuk menyampaikan pesan tentang buku “*Science Exploration: Perjalanan ke Luar Angkasa*” adalah sebagai berikut:

##### **III.3.3.1.1. Tahap Kognisi dan Afeksi**

Pada tahap ini akan mengundang *target audience* untuk mendaftarkan diri mereka untuk mendapatkan buku “*Science Exploration: Perjalanan ke Luar Angkasa*” secara gratis. Agar lebih menarik maka akan diberi tambahan bonus berupa *merchandise-merchandise* menarik yang sesuai untuk *target audience*.

Target audience akan dianjurkan untuk segera mendaftar sebab ada kuota sejumlah 100 buku saja yang akan dibagikan.

### III.3.3.1.2. Tahap Changing Behaviour

Pada tahap ini target audience mendaftar dan nantinya akan mendapatkan buku “*Science Exploration: Perjalanan ke Luar Angkasa*” beserta *merchandise-merchandise* yang dapat digunakan *target audience* dalam kegiatan belajarnya. Diharapkan setelah menerima, membaca, dan menggunakan *Augmented-Reality* pada buku “*Science Exploration: Perjalanan ke Luar Angkasa*” *target audience* menjadi lebih memahami tentang luar angkasa.

### III.3.3.2. Media

Objektif dari media promosi yang digunakan penulis untuk mempromosikan buku “*Science Exploration: Perjalanan ke Luar Angkasa*” adalah agar target audience mau untuk mendaftarkan diri mereka untuk mendapatkan buku tersebut. Jika buku “*Science Exploration: Perjalanan ke Luar Angkasa*” banyak diminati oleh target audience, maka secara secara tidak langsung akan mendorong usaha pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan dan akan memacu desainer-desainer lain untuk lebih memanfaatkan teknologi yang sudah ada ke dalam desain mereka.

Media yang digunakan untuk mempromosikan buku “*Science Exploration: Perjalanan ke Luar Angkasa*” adalah:

- *Above the Line* = Poster yang akan dipasang di media sosial
- *Bellow the Line* = Merchandise (pembatas buku, stiker nama, totebag)

### III.3.4. Anggaran Perencanaan

BARANG	PERINCIAN	HARGA
Research & Design	Research: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Buku referensi = Rp 100.000,-</li> <li>• Cetak kuisisioner = Rp 100.000,-</li> <li>• <i>Transport</i> = Rp 100.000,-</li> <li>• Lain-lain = Rp 50.000,-</li> </ul>	Rp 350.000,-
	Design: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Biaya desain:  <math>K = R_k \times W_k</math>  <math>= \text{Rp } 30.000 \times 200 \text{ jam}</math>  <math>= \text{Rp } 6.000.000</math>  <math>H_t = (R \times W) + K</math>  <math>= (\text{Rp } 30.000 \times 360 \text{ jam}) + \text{Rp } 6.000.000</math>  <math>= \text{Rp } 18.000.000 + \text{Rp } 6.000.000</math>  <math>= \text{Rp } 10.800.000,-</math></li> <li>• Biaya lain-lain = Rp 500.000,-</li> </ul>	Rp 17.300.000,-
Buku	Mencetak buku $@ = ((40 : 2) \times \text{cetak}) + \text{jilid}$ $= (20 \times \text{Rp } 4.000) + \text{Rp } 20.000$ $= \text{Rp } 80.000 + \text{Rp } 20.000$ $= \text{Rp } 100.000$ Pembagian dan Distribusi $= (@ \times 100) + (\text{biaya kirim} \times 100)$ $= (\text{Rp } 100.000 \times 100) + (\text{Rp } 20.000 \times 100)$ $= \text{Rp } 10.000.000 + \text{Rp } 2.000.000$ $= \text{Rp } 12.000.000,-$	Rp 12.000.000,-
Aplikasi	<i>Augmented-Reality:</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pembuatan aplikasi <i>Augmented-Reality</i>  <math>= \text{Rp } 1.000.000,-</math></li> <li>• Pemasangan aplikasi di Playstore  <math>= \text{Rp } 260.000,-</math></li> </ul>	Rp 1.260.000,-
Media Promosi	Poster <ul style="list-style-type: none"> <li>• Iklan di Facebook</li> </ul>	Rp 560.000,-



	<p>Iklan selama 4 minggu, dengan perkiraan dilihat sebanyak 4000        = Rp 58.000/ seribu view x 4        = Rp 232.000,-</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Iklan di Instagram</li> </ul> <p>Iklan selama 4 minggu, dengan perkiraan dilihat sebanyak 4000        = Rp 42.000/ seribu view x 4        = Rp 168.000,-</p> <p>Merchandise</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pembatas buku          = (100 : 5) x cetak          = 20 x Rp 4.000          = Rp 80.000,-</li> <li>• Stiker Nama          = (100 : 10) x cetak          = 10 x Rp 8.000          = Rp 80.000,-</li> <li>• Totebag          = 100 x Rp 70.000          = Rp 7.000.000,-</li> </ul>	
TOTAL PERKIRAAN BIAYA		Rp 38.470.000,-

Tabel 3.2 Tabel anggaran perencanaan  
 (sumber: dokumen pribadi)