BAB III
STRATEGI KOMUNIKASI

3.1 Analisis Data

Dalam perancangan ini, perancang mengumpulkan data dengan dua metode yaitu kuantitatif dengan membagikan kuesioner atau angket pada target sasaran (hanya sebagai data pijakan) dan metode kualitatif dengan cara studi literatur dan melakukan wawancara kepada pelatih renang dan dokter.

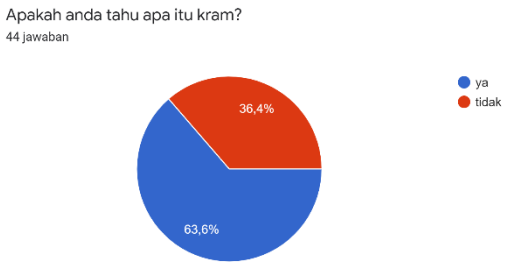
3.1.1 Kuesioner

Kuesioner dibagikan kepada target sasaran yaitu anak usia 6-9 tahun yang tinggal di Kota Semarang. Di dapatkan sejumlah 44 responden yang telah mengisi kuesioner tersebut dengan di damping orang tua atau saudara mereka yang telah remaja atau dewasa. Dari 42 responden, 57,1% (24 orang) perempuan dan 42,9% (18 orang) adalah laki-laki. 15,9% berusia 6 dan 8 tahun, 18,2% berusia 7 tahun, 50% berusia 9 tahun. Pertanyaan pada kuesioner adalah :

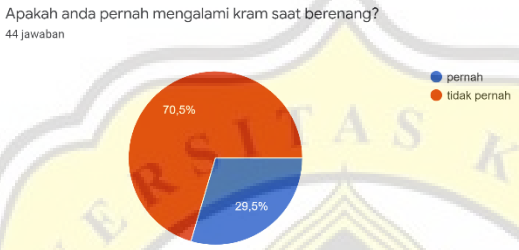
1. Apakah anda suka atau tertarik dengan olah raga renang?
2. Apakah anda tahu apa itu kram?
3. Apakah anda pernah mengalami kram saat berenenang?
4. Apakah anda pernah melihat orang lain kram saat berenang?
5. Apakah anda tahu penyebab kram saat berenang?
6. Apakah anda tahu pencegahan atau penanganan kram?
7. Apakah anda tertarik membaca buku yang didalamnya terdapat ilustrasi?
8. Menurut anda saat membaca lebih baik menggunakan buku cetak atau buku elektronik?
9. Jenis ilustrasi yang disukai?
10. *Merchandise* yang disukai?

Data yang diperoleh :

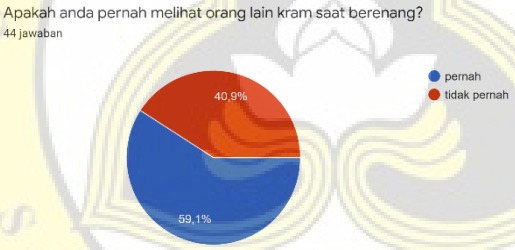
Sebesar 97,7% dari 44 responden menyukai olah raga renang.



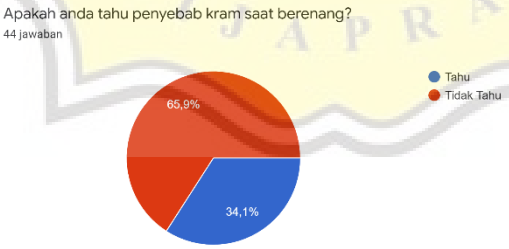
Sebesar 63,6% dari 44 responden megetahui apa itu kram.



Sebesar 29,5% dari 44 responden pernah mengalami kram saat berenang.



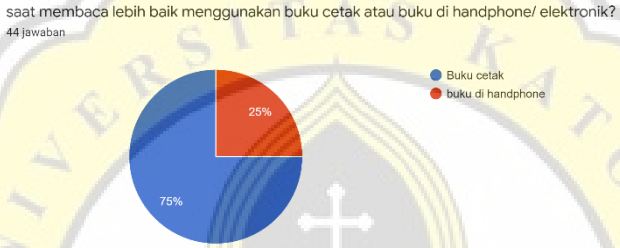
Sebesar 59,1% dari 44 responden pernah melihat orang lain kram saat berenang.



Sebesar 65,9% dari 44 responden tidak tahu penyebab kram saat berenang.

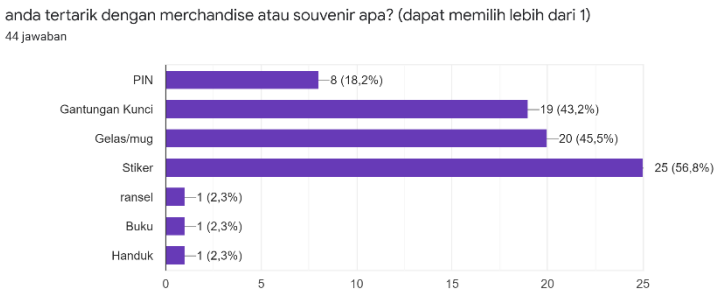
Sebesar 70,5% dari 44 responden tidak tahu bagaimana pencegahan dan penanganan kram saat berenang.

Sebesar 84,1% dari 44 responden tertarik membaca buku cetak yang didalamnya terdapat ilustrasi.



Sebesar 75% dari 44 responden merasa membaca lebih baik menggunakan buku cetak.

Sebesar 90,9% dari 44 responden menyukai ilustrasi jenis kartun.



Sebesar 56,8% dari 44 responden menyukai merchandise stiker. 45,5% menyukai gelas atau mug, 43,2% menyukai gantugan kunci, 18,2% menyukai pin, 2,3% menyukai ransel, buku, dan handuk.

Dari hasil kuesioner, disimpulkan bahwa hampir semua responden menyukai atau tertarik dengan olah raga renang. Lebih dari setengah responden sudah mengetahui apa itu kram dan pernah melihat orang lain kram saat berenang. Kurang dari setengah responden sudah pernah mengalaminya sendiri. Masih banyak responden yang belum tahu apa benyebab kram, cara pencegahan, dan cara penanganan kram saat berenang. Sebagian besar target masih tertarik untuk membaca buku cetak dan menurut mereka membaca buku cetak lebih baik. Jenis ilustrasi yang paling disukai adalah kartun dan warna yang paling banyak disukai adalah cerah dan halus. Merchandise yang paling banyak diminati adalah stiker.

Kuesioner juga dibagikan kepada target sekunder yaitu orang tua yang berusia 30-45 tahun yang mempunyai anak berusia 6-9 tahun. Dari kuesioner yang dibagikan mendapat 31 jawaban dari responden. Hasil yang diperoleh adalah:

1. 87,1% dari 31 responden mempunyai anak yang aktif.
2. 90,3% dari 31 responden mempunyai anak yang sudah lancar membaca.
3. 80,6% dari 31 responden mempunyai anak yang suka berenang.
4. 64,5% dari 31 responden mengatakan anaknya tidak tahu penyebab kram saat Berenang.
5. 77,4% dari 31 responden mengatakan anaknya tidak tahu bagaimana cara Menangani dan mencegah kram saat berenang.
6. 100% dari 31 responden setuju jika dibuat sebuah buku edukasi ilustrasi mengenai kram saat berenang.
7. 96,8% dari 31 responden menyetujui jika buku cetak untuk anak 6-9 tahun merupakan media edukasi yang cocok.
8. 19,4% anak dari 31 responden membaca buku cetak setiap hari, 64,5% membaca buku 3-6 hari dalam satu minggu, 16,1% anak membaca kurang dari 3 hari dalam satu minggu.
9. 83,9% dari 31 responden mengatakan bahwa anak usia 6-9 tahun lebih baik belajar menggunakan buku cetak.

10. Perlakuan anak terhadap buku yang dibacanya yaitu mencoret-coret buku, membalik-balik halaman dengan hati-hati, menandai buku, menggambar.

3.1.2 Wawancara

Wawancara dilakukan secara online dengan narasumber yang berkaitan dengan perancangan yaitu dua orang pelatih renang di Semarang. Wawancara dilakukan pada Jumat, 1 April 2022. Pertanyaan yang diajukan diantaranya :

1. Apakah anda tahu kram? Apa itu kram menurut anda?
2. Apakah anda pernah mengalaminya saat berenang?
3. Apa yang anda rasakan pada waktu kram saat berenang?
4. Apa anda pernah melihat orang atau murid anda sendiri saat berenang?
5. Jika anda melihat, apa yang anda lakukan?
6. Apakah kram saat berenang cukup berbahaya? Kenapa?
7. Apakah faktor-faktor penyebab kram saat berenang?
8. Biasanya bagian tubuh mana saja yang kram saat berenang?
9. Bagaimana cara mengatasi kram saat berenang?
10. Bagaimana cara mencegah kram?
11. Apakah memberi edukasi mengenai kram saat berenang bagi anak usia 6-9 tahun melaui media komunikasi visual berbentuk buku penting?

Dari pertanyaan yang ditanyakan kepada narasumber, narasumber pertama yaitu M Faradise Lekso, S.Pd,. M.Pd menyatakan bahwa kram disebabkan oleh otot yang mengalami kontraksi bisa terjadi karena kelelahan. Narasumber pernah mengalaminya sendiri dan dari pengalaman, yang dirasakan saat kram adalah terasa kaku dan sulit bergerak. Narasumber pernah melihat orang lain dan muridnya kram saat berenang dan segera memberikan pertolongan. Menurutnya kram saat berenang sangat berbahaya karena bisa menyebabkan tenggelam. Faktor yang menyebabkan terjadinya kram saat berenang adalah kurangnya peregangan atau *stretching* pada saat akan memulai aktivitas fisik. Bagian tubuh yang sering kram saat berenang adalah bagian kaki yaitu otot betis dan otot paha bagian belakang atau hamstring. Cara mengatasi kram dengan melakukan gerakan tarikan atau dorongan dengan arah otot yang mengalami kram dan posisikan di ketinggian atau *elevation*. Cara mencegah kram adalah dengan melakukan peregangan atau stretching terutama perbanyak pada bagian otot yang akan digunakan. Menurut narasumber memberi edukasi mengenai kram saat berenng

bagi anak usia 6-9 tahun melaui media komunikasi visual yaitu buku sangat penting.

Dari pertanyaan yang ditanyakan kepada narasumber, narasumber kedua yaitu Bhayu Billiandri pelatih club renang Spectrum Semarang menyatakan bahwa menurutnya kram adalah suatu posisi dimana otot tertarik dan mengencang dikarenakan kondisi tertentu, biasanya karena kurang peregangan atau pemanasan, penumpukan asam laktat, dan tubuh kurang cairan. Narasumber pernah mengalami kram juga pada bagian tungkai, jari kaki, dan betis menjadi tegang, kencang, dan tertarik. Murid narasumber juga pernah mengalami kram dan narasumber segera memberikan pertolongan. Menurutnya, kram saat berenang berbahaya karena bisa membahayakan jiwa apabila tidak bisa mengatasi kram secara pribadi apalagi saat berenang dikolam yang dalam. Faktor penyebab kram saat berenang adalah kurangnya pemanasan atau peregangan baik secara statis maupun dinamis dan penumpukan asam laktat. Bagian yang sering mengalami kram adalah kaki yaitu jari kaki dan betis. Cara mengatasi kram jika terjadi pada kaki adalah dengan memposisikan lurus kaki dan menarik perlahan dengan arah berlawanan dengan posisi tertarik saat kram. Cara mencegah kram saat berenang adalah dengan mengkonsumsi cairan yang cukup, melakukan pemanasan otot dan sendi yang cukup secara statis ataupun dinamis *stretching*, istirahat yang cukup, selesai olahragapun diusahakan melakukan pendinginan dengan *stretching* atau kalestentik agar otot-otot dan sendi berelaksasi dan terulur. Menurut narasumber memberi edukasi mengenai kram saat berenng bagi anak usia 6-9 tahun melaui media komunikasi visual berbentuk buku sangat penting untuk menambah *physica*l literasi atau literasi fisik dan meminimalisir kram. Literasi fisik berkaitan dengan pemahaman aktivitas gerak, olahraga, bermain, dan lainnya yang menjadikan kekayaan gerak manusiawi berkaitan dengan kebugaran dan kesehatan yang dimiliki masing-masing individu. Buku sebaiknya juga dibaca sebelum melakukan renang agar dapat dipelajari dahulu.

Selain dengan pelatih, wawancara juga dilakukan dengan seorang Dokter Nurlend Widasmawati yang praktik di Klinik Faskes Pratama Pati dan memiliki putra seorang atlet renang nasional secara online pada Sabtu, 2 April 2022. Narasumber menyatakan bahwa kram adalah terjadinya ketegangan pada otot atau bisa dikatakan kontraksi pada otot dengan kuat dan secara tiba-tiba, biasanya

berlangsung pada beberapa detik bahkan menit dan umumnya terjadi pada bagian bawah atau *extermitas inferior*. Narasumber pernah mengalami kram namun tidak saat berenang pada bagian betis yaitu pada otot betis atau *gastrocnemius.* Saat kram narasumber merasa tegang, sakit, nyeri, dan kaku. Untuk menanganinya, narasumber memegang ujung jari jari kaki, memposisikan kaki lurus, dan menarik jari kaki ke arah dalam, lalu setelah mereda narasumber mengoleskan balsam. Narasumber pernah melihat orang kram saat berenang dan yang harus dilakukan cepat menolong keluar kolam agar segera diberi pertolongan karena kalau tidak bisa tenggelam dan itu sangat berbahaya karena dapat menyebabkan kematian. Faktor yang menyebabkan kram saat berenang adalah kurang cairan tubuh atau dehidrasi. Dehidrasi menyebabkan potensi terjadinya penurunan kinerja dari otot sehingga pelatih serng mengingatkan atletnya untuk tidak lupa mengkonsumsi air putih saat latihan. Selain dehidrasi faktor lainnya adalah kelelahan otot karena melakukan gerakan terus menerus maka dari itu pelatih selalu menekankan untuk melakukan peregangan sebelum dan sesudah berenang. Asam laktat yang berlebih atau menumpuk juga memicu terjadinya kram. Asam laktat itu terbentuk dari sisa metabolism tubuh yang dihasilkan oleh sel otot dan darah. Asam laktat ini bisa terjadi karena beberapa hal salah satunya karena olahraga secara intensif. Saat tersebut tubuh akan memerlukan banyak oksigen tetapi oksigen tidak selalu tercukupi waktu ini tubuh meningkatkan metabolismenya untuk mencukupi energi sehingga terbentuk asam laktat. Bagian otot yang paling sering kram saat berenang adalah otot betis atau *gastrocnemicus*. Menurut narasumber memberi edukasi mengenai kram saat berenng bagi anak usia 6-9 tahun melaui media komunikasi visual berbentuk buku sangat penting agar kegiatan olahraga dapat terhindar dari kram. Media buku juga tentunya dikemas dengan gaya bahasa yang mudah dipahami untuk anak seusia tersebut. Waktu pembacaan juga fleksibel namun lebih baik sebelum melakukan aktivitas berenang.

Setelah melakukan wawancara terhadap dua pelatih renang dan satu Dokter, disimpulkan bahwa :

1. Kram adalah keadaan dimana otot tertarik atau berkontraksi secara tiba-tiba dan berlangsung dalam jangka waktu yang tidak dapat ditentukan.
2. Kram saat berenang berbahaya. Bisa menyebabkan tenggelam dan meninggal dunia.

3. Penyebab kram saat berenang adalah dehidrasi, kelelahan otot, kurang pemanasan atau peregangan, dan penumpukan asam laktat.
4. Bagian tubuh yang paling sering mengalami kram saat berenang adalah bagian kaki yaitu pada otot betis, paha, dan jari.
5. Cara mencegah kram saat berenang dengan melakukan peregangan atau pemanasan, selesai olahraga melakukan pendinginan, mengkonsumsi cairan yang cukup, dan beristirahat cukup.
6. Cara menangani saat terjadi kram pada bagian kaki saat berenang adalah segera menepi ke pinggir kolam, meluruskan kaki, memegang bagian jemari kaki, tarik kearah dalam.

3.1.3 Analisa SWOT

Agar mempermudah proses perancangan, analisis SWOT diperlukan. Hal ini agar peluang atau potensi dalam perancangan dapat terlihat.

- ***Strength***
  - Perancangan dengan topik mengenai kram saat berenang dan penanganannya masih jarang ditemukan.
  - Memberikan informasi secara jelas namun singkat, disertai ilustrasi penjelas yang menarik dengan warna yang disukai anak anak.
  - Penyampaian edukasi buku dengan menggunakan tokoh, alur cerita, dan beberapa permainan agar anak dapat berinteraksi.
- ***Weakness***
  - Membutuhkan waktu untuk membeli buku.
  - Lebih mudah rusak atau sobek.
- ***Opportunity***
  - Target bisa memahami mengenai kram saat berenang dan penanganannya.
  - Masih sedikit buku edukasi terkait olahraga bagi anak-anak.
- ***Threat***
  - Anak-anak yang mulai menjauhi buku dan cenderung bermain dengan teknologi.
  - Banyak buku edukasi anak yang ilustrasinya juga menarik.

3.1.4 USP (*Unique Selling Proposition*)

Dari data-data diatas, unique selling propositions dari perancangan ini adalah sebuah cerita dengan adanya karakter atau tokoh yang memerankan, berisikan materi-materi edukasi mengenai kram saat berenang dan penanganannya disertai beberapa bagian buku yang bersifat interaktif untuk anak. Akan diselipkan beberapa permainan seperti menempelkan stiker dan menarik garis untuk melatih anak mengingat kembali apa yang telah dibacanya.

3.2 Sasaran Khalayak

3.2.1 Geografis

Target perancangan adalah di Kota Semarang.

3.2.2 Demografis

Target utama perancangan ini adalah anak berusia 6-9 tahun. Target sekundernya merupakan orang tua yang berusia 30-45 tahun yang memiliki anak usia antara 6-9 tahun dengan SES menengah

3.2.3 Psikografis

Target Utama

- Anak yang aktif
- Anak yang menyukai atau tertarik dengan olahraga
- bersekolah
- Bisa membaca

Target Sekunder

- Orang tua yang mendukung anaknya mendapatkan ilmu baru

3.3 Strategi Komunikasi

Dalam perancangan ini, strategi komunikasi yang digunakan adalah strategi 5W+1H. teknik 5W+1H tersebut adalah *wh*at (apa), *where* (di mana), *who* (siapa), *when* (kapan), *why* (kenapa) dah *how* (bagaimana).

- **What (Solusi apa yang akan disampaikan dari perancangan ini ?)**

  Solusi yang akan disampaikan berbentuk sebuah buku cetak mengenai kram saat berenang yaitu bagian anggota tubuh yang sering kram, cara mengatasi kram saat berenang, penyebab kram saat berenang, dan cara mencegah kram saat berenang.
- **Where (Dimana pesan akan disampaikan ?)**

  Perancangan ini akan disampaikan pada sebuah buku cetak yang akan disediakan pada toko buku di Semarang.
- **Who (Solusi disampaikan kepada siapa?)**

  Target utama perancangan adalah anak yang berusia 6-9 tahun yang aktif, masih bersekolah, suka dengan olahraga, bisa membaca, dan tinggal di Kota Semarang.
- **When (Kapan dibutuhkan?)**

  Dibutuhkan sekarang ini agar mulai dari kecil sudah mengetahui mengenai kram saat berenang sehingga jika terjadi dapat mengatasi keadaan tersebut. Terutama pada anak yang akan belajar berenang.
- **Why (Mengapa solusi ini perlu disampaikan?)**

  Karena kram yang terjadi saat berenang sangat berbahaya. Banyak kejadian yang membuat korban hingga meninggal karena kram saat berenang karena menyepelekan kram. Korbanpun terdiri dari rentang usia yang berbeda-beda. Dari anak-anak hingga dewasa. Pengetahuan mengenai kram yang fokus pada saat berenang juga sangat jarang ditemukan maka dari itu pengetahuan ini sebaiknya diberikan sejak dini.
- **How (Bagaimana cara menyampaikan solusi dari permasalahan tersebut ?)**

  Pesan atau solusi yang disampaikan berbentuk buku cetak yang berbentuk cerita dengan adanya beberapa tokoh yang memerankan dengan maksud mengedukasi anak mengenai kram saat berenang, disertai beberapa bagian buku yang bersifat interaktif untuk anak. Akan diselipkan beberapa permainan seperti menempelkan stiker dan menarik garis. Untuk mempromosikan media utama akan ada juga media pendukung berupa poster dan beberapa merchandise seperti stiker, mug, dan gantungan kunci.

3.4 Strategi Media

3.4.1 Media Utama

Media utama yang digunakan dalam perancangan ini adalah sebuah buku cetak dengan teknik ilustrasi. Berisi mengenai kram saat berenang yaitu penyebab kram saat berenang, bagian tubuh yang sering kram saat berenang, cara mengatasi dan mencegahnya dan diselipkan beberapa permainan seperti menempelkan stiker dan menarik garis untuk melatih anak mengingat kembali apa yang telah dibacanya.

3.4.2 Media Pendukung

Terdapat beberapa media pendukung untuk mempromosikan media utama yaitu adanya poster yang akan dipasang di beberapa tempat penjualan buku, sekolah, dan kolam renang agar anak-anak tertarik mengenai cidera kram saat berenang. Untuk menarik perhatian target sekunder juga akan ada iklan di Instagram *story*. Ada juga beberapa merchandise seperti stiker, mug, dan gantungan kunci yang bergambar karakter tokoh dalam buku. Merchandise bisa didapatkan setelah membeli buku.

3.4.3 Timeline Media Utama dan Pendukung

No.	Media	Timeline
1.	Poster (Ukuran A3)	1 bulan (1 Agustus- 1 September 2022)
2.	Iklan Instagram Story	1 bulan (15 Agustus – 15 September 2022)
3.	Buku Ilustrasi	Beredar mulai 1 Agustus 2022
4.	Merchandise	Didapatkan setelah membeli buku

Tabel 1. Timeline Media Utama dan Pendukung

3.4.4 Materi Buku

Buku cetak yang bertujuan mengedukasi ini, bersifat buku cerita bergambar sehingga akan ada tokoh yang memerankan dan memiliki alur cerita. Buku tersebut tersusun dari :

- Halaman Cover depan luar
- Halaman Cover depan dalam
- Halaman 1 : Pengenalan tokoh yang berperan dalam cerita.

- Halaman 2-3 : Reno dan Nara pulang sekolah bersama
- Halaman 4-5 : Reno dan Nara janjian berenang bersama
- Halaman 6-7 : Reno menjemput Nara
- Halaman 8-9 : Bersiap-siap berenang
- Halaman 10-11 : Nara langsung berenang
- Halaman 12-13 : Reno mengkonsumsi air putih
- Halaman 14-19 : Reno melakukan peregangan
- Halaman 20-21 : Nara meminta tolong
- Halaman 22-23 : Reno mengambil pelampung untuk Nara
- Halaman 24-25 : Reno memanggil petugas kolam
- Halaman 26-27: Petugas kolam membawa Nara ke tepi kolam
- Halaman 28-29 : Nara menjelaskan yang terjadi
- Halaman 30-31 : Penjaga kolam mengobati Nara
- Halaman 32-33 : Mereka berenang kembali
- Halaman 34 : pesan cerita
- Halaman 35 : Halaman Tarik garis
- Halaman 36 : Halaman tempel stiker
- Halaman cover belakang dalam dan tempat ambil stiker

3.4.5 Spesifikasi Buku dan Media Pendukung

Terdapat spesifikasi untuk buku yang dirancang yaitu:

Ukuran : 20x20 Cm termasuk stiker Chromo 10x13 Cm

Bahan cover : Art Carton 310 Gram, Laminasi Glossy

Bahan isi : Art Paper 150 Gram

Jumlah halaman: 40 Halaman (termasuk cover)

Terdapat spesifikasi untuk Media Pendukung yaitu:

Poster : Berukuran A3, berbahan Art Carton 310 gram, Laminasi doff

Stiker : Ukuran 10x20 Cm, Stiker Vinyl, *Cutting* setengah putus

Gantugan kunci : Diameter 4,4 Cm

Mug : Diameter ss8 Cm

3.4.6 Konsep Desain

1. **Konsep Verbal**

Penyampaian cerita menggunakan Bahasa Indonesia yang tidak baku, ringan dan sederhana. Tujuannya adalah agar pesan dari cerita mudah ditangkap dan dipahami oleh target sasaran utama yaitu anak berusia 6-9 tahun.

2. Judul Buku

Buku cerita ini diberi judul "Pengalaman Berenang Reno dan Nara". Judul menggambarkan isi buku yaitu sebuah pengalaman yang tidak akan dilupakan oleh Reno dan Nara saat berenang.

3. Pengenalan Karakter

a. Reno

Dalam cerita Reno berperan sebagai karakter utama laki-laki teman sekolah sekaligus tetangga Nara. Reno memiliki sikap ceria, suka berolah raga, taat aturan, dan bersemangat.

b. Nara

Dalam cerita Nara berperan sebagai karater utama perempuan dan teman sekolah sekaligus tetangga Reno. Nara memiliki sikap aktif, suka berolah raga, ceria, teledor, dan bersemangat.

c. Penjaga Kolam Renang

Penjaga kolam renang akan menjadi pemeran pendukung dalam cerita dimana ia menjadi penolong bagi Nara yang hampir tenggelam karena mengalami kram saat berenang dan memberi tahu informasi mengenai kram tersebut kepada Reno dan Nara.

4. Konsep Visual

a. Warna

Warna yang digunakan dalam perancangan buku ini adalah warna cerah dan solid agar terkesan menyenangkan, ceria, imajinatif dan berenergi. Beberapa warna yang dipilih adalah sebagai berikut :

Pada karakter Reno, warna dominan yang digunakan adalah kuning yang menggambarkan aktif, ceria, semangat dan optimis. Pada Nara warna dominan yang digunakan adalah pink yang menggambarka menyenangkan dan feminim. Sedangkan penjaga kolam didominasi warna merah yang menggambarkan cekatan, kuat dan energik.

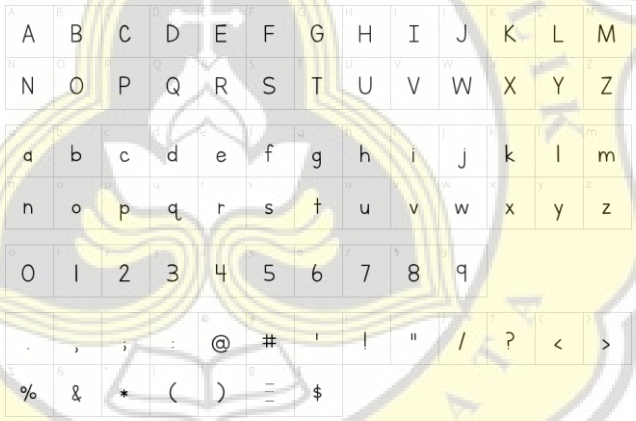
b. Tipografi

Dalam perancangan ini, tipografi untuk bagian cover buku akan menggunakan font Sans serif yaitu Black Bubble. Font yang tidak kaku, modern, dan mudah untuk dibaca.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

0123456789

Sedangkan pada bagian isi buku, akan menggunakan font Letters for Learners yaitu font sans serif yang bagian ujungnya tumpul agar terkesan menyenangkan, bersahabat dan mudah untuk dibaca oleh target.



c. Ilustrasi

Ilustrasi yang digunakan adalah ilustrasi kartun. Tokoh kartun pada buku tersebut berbentuk manusia yang dikemas dengan gaya bitmap dan menggunakan outline atau garis tepi. Dalam buku akan ada dua karakter utama yang Bernama Reno dan Nara serta satu karakter pendukung yaitu seorang penjaga kolam renang. Karakter utama yaitu Reno dan Nara digambarkan sebagai anak seusia target yaitu antara 6-9 tahun.

d. Layout

Layout buku cerita menggunakan layout asimetris agar target yang membaca lebih merasa bersahabat dan tidak bosan karena bersifat dinamis. Cara membaca dari sebelah kiri ke kanan.

3.5 Perencanaan Biaya Kreatif

No.	Rincian	Jumlah Item	Harga Per Item	Jumlah Harga
1.	**Media Utama**			
	Biaya Cetak Buku Ilustrasi, finishing dan stikernya	250 buah	Rp. 40.000,-	Rp. 10.000.000,-
	Desain Ilustrasi			Rp. 5.000.000,-
2.	**Media Pendukung**			
	Poster (Ukuran A3)	100 lembar	Rp. 4.500,-	Rp. 450.000,-
	Stiker (ukuran 10x20 Cm)	50 lembar	Rp. 3.000,-	Rp. 150.000,-
	Mug	50 buah	Rp. 20.000,-	Rp. 1.000.000,-
	Gantungan Kunci (diameter4,4Cm)	50 buah	Rp. 4.000,-	Rp. 200.000,-
	Instagram Story (1 bulan)			Rp. 600.000,-
Total				**Rp. 17.400.000,-**

Tabel 2. Perencanaan Biaya Kreatif