

BAB IV

KONSEP PERANCANGAN

A. Metode Perancangan

Dalam perancangan buku ilustrasi ini diperlukan strategi komunikasi visual berupa strategi visual, strategi media, dan strategi perancangan buku ilustrasi yang akan dijelaskan pada sub bab selanjutnya. Disini penulis berperan sebagai kontributor DKV yang terlebih dahulu melakukan riset terhadap buku berjudul “Andra : Bermain Permainan Tradisional”, buku ini merupakan media edukasi tentang Permainan Tradisional.

Disini penulis berperan sebagai kontributor DKV kemudian melakukan riset mengenai permainan tradisional yang akan diperkenalkan kepada masyarakat nantinya dan mampu menentukan masalah (*product insight*) yang akan coba diambil dan kemudian masalah tersebut diolah menjadi suatu data yang akan dimanfaatkan.

Selanjutnya penulis akan melakukan riset dan penelitian terhadap target *audience* dari karya yang akan diciptakan. Target *audience* dalam perancangan buku ilustrasi sebagai media edukasi permainan tradisional “Andra: Bermain Permainan Tradisional” ini adalah anak-anak usia 5-10 tahun baik laki-laki maupun perempuan yang berdomisili di Karesidenan Surakarta dan sekitarnya, serta seluruh Indonesia secara umum.

Setelah mendapat *output* berupa data dari objek data dan menentukan target *audience* dari karya yang akan diciptakan (*consumer insight*), maka penulis sebagai kontributor DKV akan mulai memproses data tersebut dan mulai merancang strategi komunikasi visual yang akan diterapkan untuk

menciptakan karya yang nantinya akan ditujukan kepada *target audience*, agar *target audience* mendapatkan pesan yang disampaikan melalui karya dengan baik dan akan terjadi proses timbal balik dari *target audience*.

B. Konsep Kreatif

Untuk menyusun strategi kreatif dalam buku ilustrasi sebagai media edukasi tentang permainan tradisional “Andra: Bermain Permainan Tradisional” ini diperlukan adanya identifikasi terhadap target audiens, penentuan *USP* (*Unit Selling Proposition*) serta *Positioning* sebagai, sebagai dasar penentuan konsep kreatif yang akan digunakan dalam visualisasi buku ini.

1. Target Audience

a. Segmentasi Target Audience

Target *audience* merupakan sasaran komunikasi baik dari buku ilustrasi itu sendiri maupun dari media promosinya. Segmentasi target *audience* dapat diuraikan sebagai berikut:

1) Segmentasi Demografis

- a) Usia : Anak-anak usia 5-10 tahun
- b) Pendidikan : Sekolah Dasar sederajat
- c) Jenis Kelamin : Laki-laki dan perempuan
- d) Kelas Sosial : Menengah ke atas

2) Segmentasi Geografis

Segmentasi geografis target sasaran buku ini adalah daerah Karesidenan Surakarta secara khusus dan seluruh wilayah Indonesia secara umum.

3) Segmentasi Psikografis

Secara psikografis, target *audience* dari buku ini adalah anak-anak zaman sekarang (generasi alfa) yang tidak mengetahui atau belum pernah merasakan bermain permainan tradisional.

b. Hasil identifikasi target *Audience*

Dalam perancangan buku ini penulis angket/kuisisioner *online* untuk mengetahui *insight* dari target *audience* mengenai permainan tradisional dan gaya visual yang akan penulis gunakan di buku ilustrasi “Andra: Bermain Permainan Tradisional”. Penulis menggunakan teknik pengambilan data dengan kuisisioner *online* karena bisa mendapat data yang dibutuhkan dari target *audience* dan target *market* sekaligus. Kuisisioner disebarkan kepada orang dewasa umur 20-50 tahun, khususnya yang memiliki anak usia 5-10 tahun. Berdasarkan data yang penulis dapat dari 30 responden dewasa, 100% setuju dengan adanya buku ilustrasi tentang permainan tradisional.

Selain itu, dari kuisisioner tersebut juga penulis mendapat data dari responden dewasa mengenai manfaat dan dampak positif dari bermain permainan tradisional bagi anak-anak. Adapun manfaatnya adalah melatih fisik karena tubuh banyak bergerak, mempererat hubungan sosial, menambah kesehatan dan meningkatkan daya tahan tubuh, melatih kerjasama, melatih kecerdasan motorik anak, dan masih banyak lagi yang lainnya, sedangkan dari segi dampak positif, yaitu mampu untuk mengolah emosi, terjalin hubungan sosial yang baik, menyehatkan, dll.

Sedangkan dari responden anak-anak (usia 5-10 tahun), penulis mendapatkan data selera visual yang disukai oleh anak-anak. Di kuisisioner *online* tersebut, penulis melampirkan dua opsi karakter dan dua opsi latar belakang. Hasilnya, 28 dari 30 anak-anak menyukai karakter yang memiliki gaya visual yang ekspresif yang semi realis dengan perubahan ukuran dan distorsi agar memiliki ciri khas.



Gambar 4.1. Pilot karakter “Andra : Bermain Permainan Tradisional”

Untuk ilustrasi latar belakang, anak-anak lebih menyukai latar belakang dengan gaya visual yang tidak terlalu detail dengan *tone color* ‘hangat’ dan cerah.



Gambar 4.2. Pilot latar belakang “Andra : bermain permainan tradisional”

2. USP (Unit Selling Point)

USP (Unique Selling Point) adalah salah satu faktor yang sangat penting bagi suatu produk/perusahaan dalam menjalankan usahanya. USP mengacu pada fitur unik dari sebuah produk/perusahaan yang membedakan produk/perusahaan tersebut dengan produk/perusahaan lain yang sejenis.

Keunikan yang dimiliki buku ilustrasi “Andra : Bermain Permainan Tradisional” salah satunya adalah buku ini menggunakan alur cerita dalam penyampaian, sehingga diharapkan target *audience* mampu dengan mudah menangkap pesan yang ingin disampaikan oleh penulis. Cerita yang disajikan pun berbasis dari kisah-kisah anak-anak zaman dulu, dengan beberapa halaman sisipan yang berisi hal-hal zaman dulu, sehingga secara tidak langsung buku ini bisa juga dinikmati oleh orang dewasa.

3. Positioning

Positioning merupakan suatu upaya menempatkan suatu produk, individu, perusahaan, atau merk untuk mendapatkan posisi terbaik dan melekat di

benak konsumen. *Positioning* yang baik akan mempengaruhi konsumen menemukan produk ketika konsumen membutuhkan solusi.

Strategi *positioning* pada buku ilustrasi “Andra : Bermain Permainan Tradisional” ini adalah memposisikan buku ilustrasi ini sebagai media edukasi yang menarik, informatif, dan komunikatif bagi anak dalam mengenalkan permainan tradisional yang ada di Indonesia. Melalui buku ini orang tua dapat memberikan pendidikan moral kepada anak-anaknya, selain itu, orang tua juga bisa menikmati buku ini sebagai media nostalgia karena alur cerita yang berbasis pada keseharian bermain anak zaman dulu dan terdapat halaman sisipan berisi hal-hal zaman dulu. Dari segi visual, buku ini mengadopsi gaya ilustrasi kartun amerika dan jepang yang *fun* dan juga menggunakan *Tone color* yang ‘hangat’ dengan warna-warna yang cerah menjadikan buku ini memiliki nilai lebih di hati *audience*.

4. Tujuan Kreatif

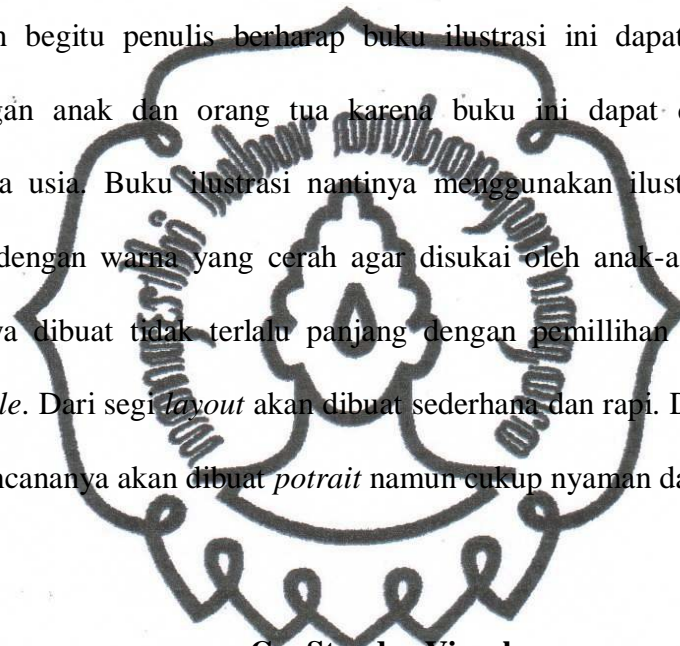
Berorientasi kepada permainan tradisional itu sendiri, selain merupakan salah satu warisan budaya, permainan tradisional yang dimainkan pada masa kecil memiliki beragam manfaat, khususnya untuk anak-anak. Sehingga dari buku permainan tradisional ini akan dibuat sebuah buku yang diharapkan mampu menarik target *audience* untuk turut bermain dan melestarikan permainan tradisional. Di samping itu, diharapkan anak-anak mampu belajar tentang banyak hal dari permainan tradisional.

5. Strategi Kreatif

Media utama perancangan ini adalah buku ilustrasi yang berisi permainan-permainan tradisional, khususnya permainan yang mengandalkan gerak tubuh

untuk memainkannya. Media buku ilustrasi ini dinilai cocok untuk target *audience* karena elemen utama dari buku ini sendiri adalah ilustrasi, dengan elemen teks sebagai penunjang cerita. Buku ini berisi cerita tentang kegiatan Andra bermain permainan tradisional bersama teman-temannya.

Cerita yang disuguhkan nantinya diharapkan juga *relate* dengan orang tua/dewasa, maka dari itu penulis menggunakan *timeline* waktu 90-an ke atas. Dengan begitu penulis berharap buku ilustrasi ini dapat menambah erat hubungan anak dan orang tua karena buku ini dapat dinikmati hampir disegala usia. Buku ilustrasi nantinya menggunakan ilustrasi yang sedikit *detail* dengan warna yang cerah agar disukai oleh anak-anak. Elemen teks nantinya dibuat tidak terlalu panjang dengan pemilihan jenis huruf yang *readable*. Dari segi *layout* akan dibuat sederhana dan rapi. Dimensi dari buku pun rencananya akan dibuat *potrait* namun cukup nyaman dan mudah dibaca.



C. Standar Visual

Sebelum membuat visualisasi perancangan buku ilustrasi sebagai media edukasi tentang permainan tradisional “Andra: Bermain Permainan Tradisional” memerlukan standar visualisasi media utama nantinya, yaitu buku ilustrasi. Perlu diperhatikan bagaimana agar pesan yang akan disampaikan dapat terkomunikasikan kepada target *audience* tepat sasaran dan efektif, sehingga dibutuhkan pemilihan komunikasi verbal dan non verbal yang tepat.

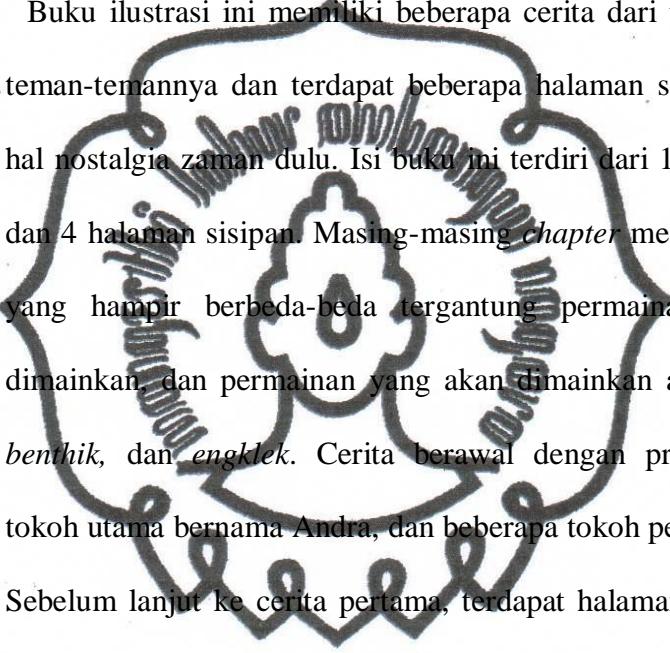
1. Buku ilustrasi sebagai media utama

a. Strategi visual verbal

1) Cover Buku

Cover depan dalam buku ilustrasi ini berisi ilustrasi serta judul buku yaitu “Andra : Bermain Permainan Tradisional” yang akan menjadi *headline* pada bagian *cover* depan. Selain judul buku, terdapat keterangan nama penulis naskah serta ilustrator. *Cover* belakang berisi sinopsis dan gambaran umum dari konten buku.

2) Isi buku ilustrasi



Buku ilustrasi ini memiliki beberapa cerita dari tokoh Andra dan teman-temannya dan terdapat beberapa halaman sisipan berisi hal-hal nostalgia zaman dulu. Isi buku ini terdiri dari 1 prolog, 3 cerita, dan 4 halaman sisipan. Masing-masing *chapter* memiliki latar cerita yang hampir berbeda-beda tergantung permainan yang sedang dimainkan, dan permainan yang akan dimainkan adalah *kontrakol*, *benthik*, dan *engklek*. Cerita berawal dengan prolog pengenalan tokoh utama bernama Andra, dan beberapa tokoh pendukung lainnya. Sebelum lanjut ke cerita pertama, terdapat halaman sisipan sebagai *intermezzo* sekaligus media nostalgia orang dewasa. Halaman sisipan ini berisi hal-hal ikonik atau kebiasaan anak-anak zaman dulu. Lalu setelah itu masuk ke cerita cerita pertama, dilanjutkan halaman sisipan lagi, lalu cerita kedua dan begitu seterusnya. Dengan kata lain, halaman sisipan ada di setiap transisi perpindahan cerita.

b. Startegi visual non verbal

1) Ilustrasi

Ilustrasi adalah gambar atau wujud lain yang ditampilkan untuk menerangkan serta menghias suatu desain supaya menarik simpati target *audience* agar tertarik melihat dan memahami maksudnya.

Ilustrasi yang dibuat dalam buku ini akan menggunakan teknik *digital painting* untuk pewarnaannya, sedangkan untuk sketsa dan *inking* akan menggunakan teknik manual. Gaya visual dalam buku ini adalah ilustrasi yang menggunakan *outline* dengan desain karakter yang ekspresif yang menggunakan bentuk-bentuk semi realis dengan sedikit perubahan ukuran dan distorsi. Ide visual karakter sedikit mengadopsi gaya visual animasi amerika.



Gambar 4.3. Ilustrasi buku “Andra : bermain permainan tradisional”

2) Tipografi

Pemilihan jenis huruf dalam perancangan buku ilustrasi ini harus mempertimbangkan aspek keterbacaan (*readability*) serta ukuran huruf, baik untuk headline maupun *bodycopy*. *Font* yang digunakan adalah *font* yang bersifat ekspresif untuk menggambarkan *headline* namun tetap serasi ketika dikombinasikan dengan gambar. Untuk *bodycopy* dipilih huruf yang nyaman untuk dibaca. Berikut adalah

jenis huruf yang akan digunakan dalam perancangan visual buku ilustrasi ini:

a. Magic Dreams (Sebagai *Headline*)

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

1234567890,./:;'"?!

b. Tw Cen MT (Sebagai *Bodycopy*)

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZabcdefghijklmnopqrstuvwxyz

1234567890,./:;'"?!

3) Warna

Warna merupakan salah satu unsur visual yang dapat mempengaruhi emosi seseorang untuk mengambil keputusan, maka dari itu warna adalah unsur penting dalam pembuatan visualisasi buku ilustrasi ini. Warna dominan dalam visualisasi buku ini adalah coklat dan hijau karena mempresentasikan permainan tradisional dan juga mengandung unsur budaya.



R:130 G:78 B:44 / C:35 M:68 Y:88 K:31

#824e2c



R:216 G:187 B:153 / C:16 M:25 Y:41 K:0

#d8bb99



R:0 G:173 B:78 / C:81 M:2 Y:98 K:0

#00ad4e



R:247 G:233 B:9 / C:6 M:1 Y:99 K:0

#f7e909



R:211 G:42 B:42 / C:11 M:97 Y:97 K:2

#d32a2a



R:124 G:163 B:181 / C:54 M:26 Y:22 K:0

#7ca3b5

4) *Layout*

Layout yang akan digunakan dalam visualisasi buku ilustrasi ini adalah *layout* yang rapi namun tidak terlalu kaku, yang menyertakan elemen ilustrasi pada setiap halaman dan disusun sedemikian rupa sehingga terlihat seimbang (*balance*) dengan elemen lainnya. *Layout* dibuat rapi serta sistematis sehingga pembaca tidak kebingungan menentukan alur pembacaan narasi teks.

2. Media pendukung buku ilustrasi

a. Strategi visual verbal

1) *Headline*

Headline disebut juga judul/kepala berita, adalah kalimat yang dibaca oleh target *audience* pertama kali agar memancing pembaca agar tertarik dengan konten yang disampaikan. Penulisan *Headline* biasanya lebih besar dengan teks yang lain serta menggunakan kata yang singkat, jelas, dan efektif.

Headline yang akan digunakan pada media pendukung publikasi buku ilustrasi ini, yang sekaligus menjadi judul dari buku ilustrasi ini

sendiri adalah “Andra : Bermain Permainan Tradisional”. *Headline* ini akan terus digunakan pada setiap media pendukung buku.

2) Baseline

Baseline merupakan unsur lain yang ditempatkan di bagian bawah keseluruhan bidang media pendukung. Kalimat yang akan digunakan sebagai *baseline* media publikasi pendukung buku ilustrasi ini akan dibuat mengacu kepada media promosi *online* buku ini seperti Facebook dan Instagram dari buku cerita bergambar ini.

b. Startegi visual non verbal

1) Logo

Logo merupakan identitas merk yang mengkomunikasikan secara luas tentang produk, pelayanan, dan organisasi dengan cepat. Logo sebagai *corporate identity* yang biasanya dibuat semenarik mungkin untuk menarik perhatian target *audience*.

Logo dibuat dari *typeface* yang akan digunakan sebagai *headline* buku ini, yaitu *Magic Dreams*. *Typeface* ini termasuk jenis huruf dekoratif yang memiliki kesan santai dan ceria. Warna yang dipilih adalah warna coklat yang memberikan kesan tradisional.



ANDRA
BERMAIN PERMAINAN TRADISIONAL

Graphic Standard Manual (GSM) Logo :

a) *Configuration*



b) *Grid*



c) *Color Guide*



d) *Clear Space*e) *Scale*2) *Ilustrasi*

Ilustrasi merupakan salah satu elemen pendukung desain yang penting dalam pembuatan media promosi maupun media pendukung

publikasi. Ilustrasi dapat memperkuat isi pesan yang ingin disampaikan kepada target *audience*. Adanya elemen ilustrasi dalam buku ini akan memperkuat daya tarik buku ini.

Ilustrasi yang akan digunakan sebagai *key visual* dalam media pendukung publikasi buku “Andra : Bermain Permainan Tradisional” ini mengambil salah satu elemen dalam ilustrasi yang terdapat di dalam buku ilustrasi itu sendiri. Ilustrasi yang akan digunakan adalah tokoh andra dan teman-temannya yang sedang asik bermain salah satu permainan tradisional.

3) Tipografi

Dalam perancangan media pendukung untuk buku ilustrasi ini, penulis masih menggunakan jenis tipografi yang sama dengan yang digunakan dalam media utamanya, yaitu:

a. Magic Dreams (Sebagai *Headline*)

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

1234567890,./:;’”?!

b. Tw Cen MT (Sebagai *Bodycopy*)

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZabcdefghijklmnopqrstuvwxyz

ijklmnopqrstuvwxyz1234567890,./:;’”?!

4) Warna

Pemilihan warna yang tepat dapat menjadi salah satu strategi kreatif yang efektif, karena dapat menciptakan kesan yang tepat di benak target *audience*, sehingga target *audience* tertarik terhadap produk

yang bersangkutan. Dalam perancangan media pendukung publikasi buku ilustrasi ini, *key visual* yang digunakan mengambil warna dominan dari warna yang digunakan pada media utama, yaitu coklat, hijau, merah, krem dan kuning.

5) Layout

Penempatan ilustrasi dan elemen teks dalam perancangan media pendukung buku ilustrasi ini mengikuti prinsip-prinsip penyusunan *layout* agar mencapai suatu kesatuan (*unity*), sehingga pesan tersampaikan dengan efektif kepada *target audience*.

D. Pemilihan Media dan Media Placement

Pemilihan media yang sesuai dengan *target market* dan *target audience* membantu efektifitas pesan yang ingin disampaikan. Strategi media yang tepat diperlukan untuk menentukan media apa saja yang nantinya akan dibuat dalam perancangan ini.

1. Buku ilustrasi sebagai media utama

- a. Jenis Buku : *Illustration book*
- b. Ukuran : 21 x 14.8 cm
- c. Jumlah Halaman : 64 Halaman
- d. Spesifikasi Halaman : berwarna
- e. Kertas Cover : *Hard Cover*
- f. Kertas Isi : *Art Carton 260 gr*
- g. Finishing : *Cover Laminasi doff*
- h. Jumlah Cetak Awal : 500 buku

2. Media Pendukung Promosi buku ilustrasi

Media pendukung publikasi yang akan dibuat dalam proses publikasi buku ilustrasi “Andra : Bermain Permainan Tradisional” ini antara lain:

a. Poster

Poster merupakan salah satu media pendukung publikasi yang umum digunakan karena efektif dan efisien. Poster ini berisi *Headline*, *Body Copy* dan elemen ilustrasi itu sendiri.

Spesifikasi poster yang akan dibuat antara lain :

- 1) Bahan : *Art Paper* 150gr
- 2) Ukuran : A3
- 3) Finishing : *Digital Printing*

b. X Banner

Isi *X Banner* hampir sama dengan poster namun informasi yang disajikan lebih detail.

Spesifikasi *x banner* yang akan dibuat antara lain :

- 1) Bahan : MMT
- 2) Ukuran : 60 x 160 cm
- 3) Finishing : *Digital Printing*

c. Totebag

Desain pada *totebag* ini nantinya sama dengan media pendukung lainnya, yaitu berisi ilustrasi dan *headline*. *Totebag* ini sebagai *merchandise* serta *packaging* bonus untuk penjualan 10 buku khusus dengan sistem PO atau *Pre-Order* melalui media sosial.

d. Kaos

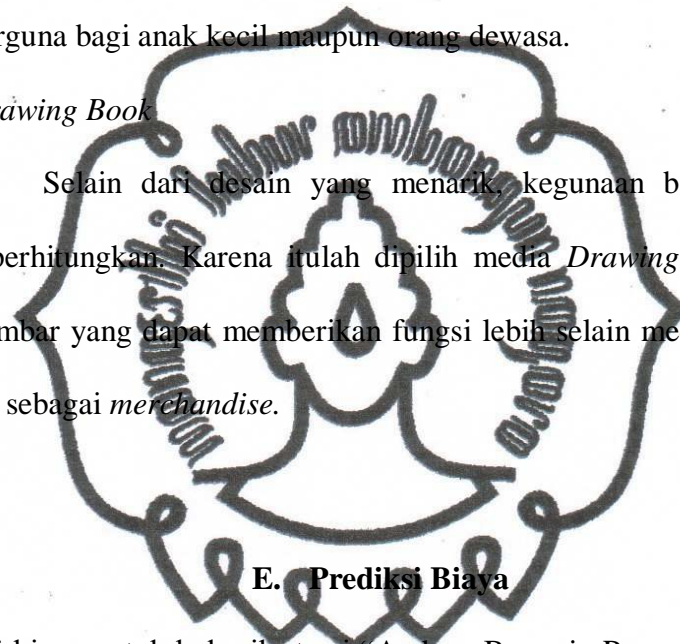
Desain kaos yang akan digunakan berisi *Headline* dan ilustrasi buku ilustrasi itu sendiri. Teknik yang digunakan adalah DTG atau *Direct to Garment* dengan bahan kaos *cotton combed 100%*.

e. Tumbler

Selain itu, ada juga tumbler sebagai *merchandise* yang notabene berguna bagi anak kecil maupun orang dewasa.

f. *Drawing Book*

Selain dari desain yang menarik, kegunaan barang juga perlu diperhitungkan. Karena itulah dipilih media *Drawing book* atau Buku gambar yang dapat memberikan fungsi lebih selain media promosi buku ini sebagai *merchandise*.



E. Prediksi Biaya

Prediksi biaya untuk buku ilustrasi “Andra : Bermain Permainan Tradisional”

serta media-media pendukung publikasi lainnya dirinci sebagai berikut:

1. Kalkulasi Biaya Cetak

a. Spesifikasi Pekerjaan

- | | |
|--------------------|---|
| 1) Jenis Pekerjaan | : Buku ilustrasi “Andra : Bermain Permainan Tradisional |
| 2) Ukuran | : 14.8 x 21 cm |
| 3) Halaman Isi | : 64 halaman |
| 4) Halaman Sampul | : 2 halaman |
| 5) Kertas Isi | : <i>Art paper</i> 260 gr |

- 6) Kertas Sampul : *Hard Cover*
- 7) Cetakan Isi : *Full Color*
- 8) Cetakan Sampul : *Full Color*
- 9) Finishing : Jilid binding
- 10) Jumlah Cetak : 500 buku

b. Perhitungan Biaya Produksi

1) Biaya Jasa

| No. | Keterangan | Harga | Jumlah | Biaya |
|-------|------------|-------------|------------|---------------|
| 1. | Ilustrator | Rp. 200.000 | 40 halaman | Rp. 8.000.000 |
| Total | | | | Rp. 8.000.000 |

Tabel 4.1. Rincian Biaya Jasa

2) Biaya Cetak

| No. | Keterangan | Harga | Jumlah | Biaya |
|-------|-------------------------|---------------------|--------|----------------|
| 1. | Cetak isi | Rp. 5000 /Lembar | 32x500 | Rp. 80.000.000 |
| 2. | Cetak sampul | Rp. 8000 /Lembar | 500 | Rp. 4.000.000 |
| 3. | Laminasi <i>doff</i> | Rp. 5000 /Lembar | 500 | Rp. 2.500.000 |
| 4. | Finishing | Rp. 10.000 | 500 | Rp. 5.000.000 |
| Total | | | | Rp. 91.500.000 |

Tabel 4.2. Rincian Biaya Produksi


3) Total Biaya Produksi

| No. | Keterangan | Biaya |
|-------|-------------|----------------|
| 1. | Biaya Jasa | Rp. 8.000.000 |
| 2. | Biaya Cetak | Rp. 91.500.000 |
| Total | | Rp. 99.500.000 |

Tabel 4.3. Rincian Keseluruhan Biaya Produksi

c. Harga Pokok Produksi (HPP)

Harga Pokok Produksi (HPP) dari buku “Andra : Bermain Permainan Tradisional” memiliki harga sebagai berikut:



| | |
|-----------------------|-----------------|
| Total Biaya Jasa | Rp. 8.000.000 |
| Total Biaya Cetak | Rp. 91.500.000 |
| Total | Rp. 99.500.000 |
| Margin keuntungan 10% | Rp. 9.950.000 |
| Total | Rp. 109.450.000 |
| PPN+PPH 10% | Rp. 10.945.000 |
| Total | Rp. 120.395.000 |

| | |
|---------------------|-------------|
| Harga per eksemplar | Rp. 240.790 |
|---------------------|-------------|

Jadi, harga buku “Andra : Bermain Permainan Tradisional” memiliki harga satuan yaitu Rp. 240.790,- yang dibulatkan menjadi Rp. 241.000,-.

*Harga Pokok Produksi yang sebenarnya masih dapat penurunan yang sangat signifikan. Harga di atas merupakan harga tertinggi produksi buku, sehingga harga sebenarnya tidak mungkin melebihi harga tersebut.

2. Biaya Material Promosi

| No. | Jenis Media | Ukuran/Tipe | Produksi | Biaya |
|-------|---------------------|-------------|----------|---------------|
| 1. | Poster | A3 | 5 buah | Rp. 30.000 |
| 2. | X Banner | 60 x 160 cm | 1 buah | Rp. 80.000 |
| 3. | Totebag | 30 x 40 cm | 10 buah | Rp. 650.000 |
| 4. | Kaos | A4 | 10 buah | Rp. 800.000 |
| 5. | Tumbler | | 10 buah | Rp. 200.000 |
| 6. | <i>Drawing Book</i> | A4 | 10 buah | Rp. 500.000 |
| Total | | | | Rp. 2.260.000 |

Tabel 4.4. Rincian Biaya Material Promosi

