

BAB IV

KONSEP KREATIF PERANCANGAN

A. Metode Perancangan

Perancangan dapat diartikan dengan proses membuat keputusan untuk merancang atau mendesain dengan tepat agar tujuan atau target dapat tercapai. Perancangan dalam hal ini berkaitan dengan bentuk yang mengandung kaidah dan nilai artistik dari wujud yang dimaksud. Didalam perancangan aplikasi *Augmented Reality* Sejarah Pahlawan pada uang Rupiah dengan nama aplikasi “AR Pahlawan Rupiah” ini penulis menjadikan aplikasi ini sebagai alat edukasi dan hiburan bagi masyarakat, yang di mana tujuan utamanya yaitu meningkatkan wawasan masyarakat terhadap pahlawan nasional mereka sendiri, dengan meningkatnya wawasan masyarakat, diharap juga timbul rasa nasionalisme dalam diri.

Upaya yang dilakukan penulis adalah dengan membuat 3D obyek yang nantinya difungsikan dengan teknologi AR atau *Augmented Reality* pada aplikasi ini. Model tiga dimensi (3D) ini berfungsi agar memungkinkan adanya interaksi yang lebih paripurna antara obyek uang Rupiah dengan pengguna. Uang Rupiah sering digunakan, beredar, dan disimpan oleh masyarakat Indonesia, namun masyarakat tidak pernah memahami nilai sejarah dan estetika didalamnya selain hanya sebagai alat transaksi, dengan begitu seakan nilai lebih yang terkandung didalam uang tersebut hilang. Maka dari itu perancangan

aplikasi edukasi sejarah pahlawan pada uang Rupiah yang akan difungsikan dengan AR ini diharapkan akan menjadi solusi akan permasalahan tersebut.

Kegiatan promosi juga diperlukan dalam menyebarluaskan informasi mengenai adanya aplikasi AR Pahlawan Rupiah, maka dari itu media pendukung juga menjadi peran penting di sini, semakin banyak orang yang mengetahui, semakin banyak juga yang akan memakai aplikasi ini. Pengguna yang sudah mengunduh aplikasi AR Pahlawan Rupiah ini, mereka dapat langsung menggunakan aplikasi AR Pahlawan Rupiah ini dengan melakukan *scan image* dari mata uang Rupiah didekat mereka.

B. Konsep Kreatif Aplikasi

1. Tujuan Kreatif

Perancangan aplikasi AR sejarah pahlawan nasional pada mata uang Rupiah ini memiliki beberapa tujuan kreatif sebagai berikut :

- a. Aplikasi AR Rupiah ini diharapkan menjadi media alternatif yang menarik dalam menyampaikan edukasi.
- b. Aplikasi AR Rupiah ini diharapkan dapat memberikan informasi dan edukasi untuk menambah wawasan mengenai sejarah pahlawan yang ada pada mata uang Rupiah tahun 2016 kepada masyarakat.

2. Strategi Kreatif

- a. Target dan *User Persona*.

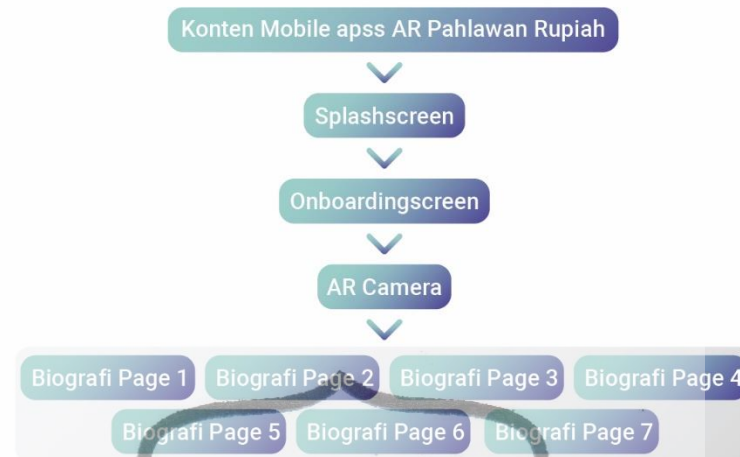
Target dalam perancangan aplikasi AR Pahlawan Rupiah ini adalah lingkup daerah Karanganyar berumur 18 tahun keatas.

User Persona dalam perancangan aplikasi AR Pahlawan Rupiah ini adalah pengguna teknologi *mobile* dan yang tertarik dengan media baru.

No.	<i>User Persona</i>	Latar Belakang	<i>Pain Point</i>	Harapan
1.	Umur : 22 Tahun Jenis kelamin : Laki-laki Lokasi : Boyolali, Jawa Tengah. Pekerjaan : Mahasiswa	Mahasiswa semester depalan di Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Sebelas Maret, Surakarta. - Seorang penggiat industry kreatif - Pernah melakukan projek dengan teknologi AR.	- Lebih memilih mendengarkan daripada membaca teks panjang. - Belum pernah menemukan aplikasi <i>mobile</i> edukasi yang memanfaat teknologi AR.	- Adanya fitur suara narasi. - Adanya aplikasi <i>mobile</i> edukasi
2.	Umur : 28 Tahun Jenis kelamin : Laki-laki Lokasi : Karanganyar, Jawa Tengah. Pekerjaan : Desainer Swasta.	Alumni Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Sebelas Maret. - Pekerja industry kreatif - Anggota komunitas komik dan arsip sejarah.	- Sulit untuk mencari data tentang pengetahuan sejarah yang valid - Merasa bahwa pelajaran sejarah hanya berhenti di masa sekolah	- Adanya kemudahan untuk mendapat data yang valid - Adanya media alternatif dalam penyampaian edukasi sejarah.

Tabel 4.1 *User Persona*

b. Konten dan fitur aplikasi



Gambar 4.1 Skema konten apps AR Pahlawan Rupiah.

Dalam perancangan *User Interface* dan *User Experience* aplikasi AR Rupiah ini memiliki konten yang difokuskan untuk menyampaikan informasi dan edukasi mengenai sejarah pahlawan pada mata uang Rupiah sebagai yang utama.

Berikut ini adalah konten yang ditampilkan :

1) *Splashscreen*

Didalam laman ini ditampilkan tampilan awal saat membuka aplikasi, yang berisi dengan logo dan versi aplikasi

2) *Onboarding Screen*

Didalam laman ini ditampilkan berupa ilustrasi dan teks yang berisi ajakan dan deskripsi singkat mengenai aplikasi ini.

3) *Kamera AR*

Menu ini nantinya langsung menghubungkan aplikasi dengan kamera pada *android* yang akan langsung digunakan untuk *scan* fitur AR, pada kamera AR ini nanti akan ada *Button* untuk merujuk laman Biografi sejarah pahlawan nasional tersebut dengan lebih detail.

4) Biografi Sejarah Pahlawan Nasional secara detail

Pada menu ini menampilkan teks dan gambar biografi Sejarah pahlawan terkait dengan lebih jelas dan rinci.

c. Konsep *UI* dan *UX*

1) Konsep *User Interface*

Dalam perancangan aplikasi AR Rupiah ini mengikuti pedoman dari *Google Material Design* yang digabungkan dengan pengembangan preferensi gaya desain pribadi.

Berikut adalah beberapa pedoman *Google Material Design* yang digunakan :

a) Layout atau tata letak

Tata letak menurut *Google Material Design* memiliki 3 prinsip yaitu :

- Predictable

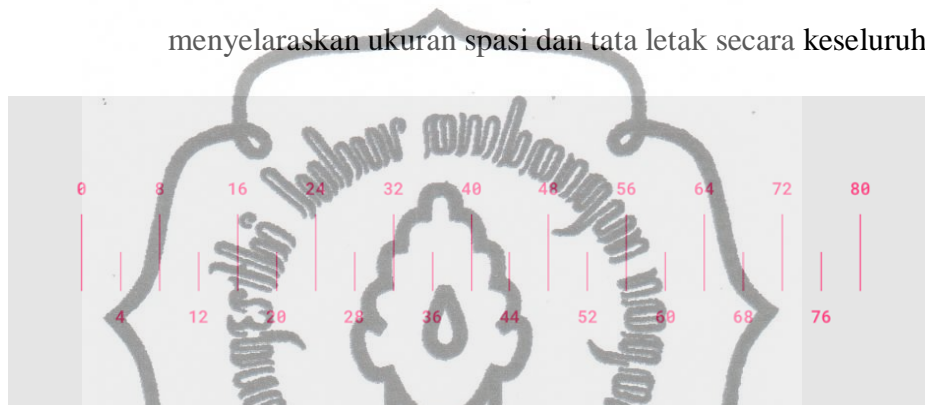
User Interface harus menggunakan tata letak yang sifatnya intuitif dan mudah ditebak, agar tidak membingungkan user ketika menggunakan aplikasi.

- Consistent

User Interface harus menggunakan ukuran-ukuran yang tetap atau konsisten di setiap wilayahnya.

- *Responsive*

Tata letak *User Interface* harus siap berubah dan menyesuaikan dari ukuran layar dari alat yang digunakan oleh *User*, misalnya ponsel, tablet, atau komputer. Tata letak pada *Google Material Design* harus konsisten dan berimbang, sebagian besar pengukuran menggunakan ukuran baseline grid 8dp yang menyelaraskan ukuran spasi dan tata letak secara keseluruhan..



Gambar 4.2 Skala pengukuran baseline grid 8dp dan 4dp.



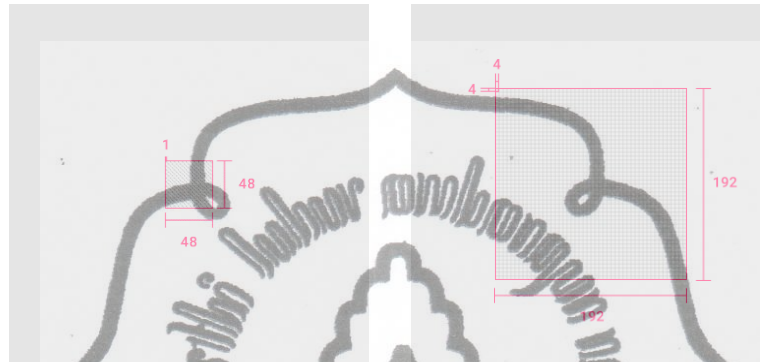
Gambar 4.3 App bar dan floating icon disusun dengan ukuran baseline grid 8dp

b) Style

(1) Icon

Dalam perancangan aplikasi AR Pahlawan Rupiah ini akan digunakan beberapa *sistem icon* yang telah disediakan oleh *Google Material Design*, untuk mengurangi kebingungan dari

User karena *icon* yang digunakan *Google* telah *familiar* sebelumnya. Tetapi selain menggunakan *icon* yang disediakan *Google Material Design*, perancangan ini juga menggunakan *icon* lain yang dirancang dengan tetap berpedoman pada *Google Material Design*.



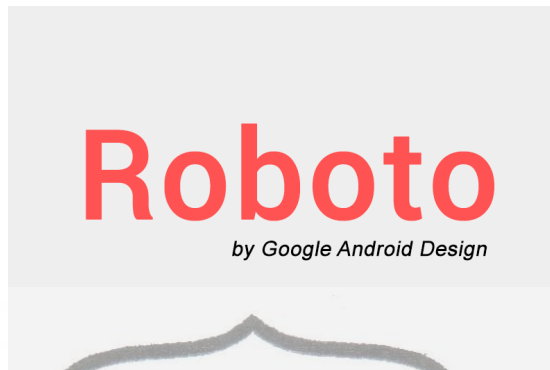
Gambar 4.4 Rasio ukuran yang digunakan ketika mendesain *icon*.

(2) Typography

Pemilihan ukuran typography dalam perancangan aplikasi AR Rupiah ini menggunakan aturan ukuran dari *Google Material Design*.

Di sini untuk tipografi akan menggunakan font dari *Google Material Design* yaitu Roboto sebagai font dalam Aplikasi dan menggunakan font Open Sans sebagai media cetak. Roboto dan Open Sans dikembangkan oleh Google, keduanya begitu mirip bila disandingkan dan dioptimalkan untuk kebutuhan cetak, web, dan *interface mobile*, dan memiliki karakteristik keterbacaan yang sangat baik dalam bentuk hurufnya, dengan begitu sangat cocok untuk penggunaan dan keterbacaan yang berkepanjangan, mudah dilihat dan dapat digunakan untuk konsumsi reguler. Penggunaan font cocok pada elemen Body Copy atau

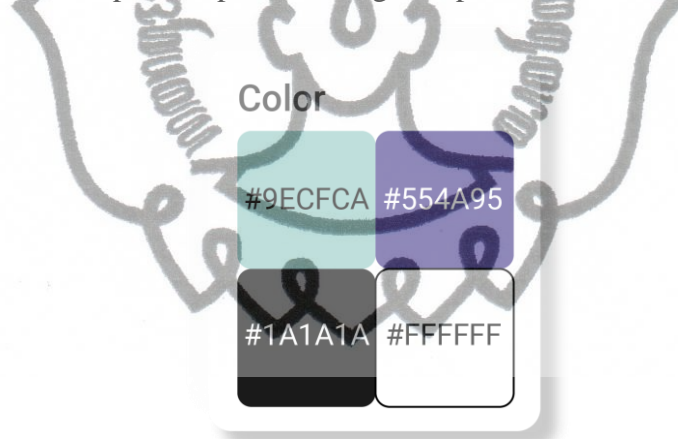
Navigational. Memakai 12–16px untuk Konten utama dan 24–30px untuk Judul.



Gambar 4.5 Font Roboto

(3) Warna

Pada pemilihan warna untuk aplikasi AR Pahlawan Rupiah ini penulis mengikuti pedoman dari *Google Material*



Design.

Gambar 4.6 Warna pilihan untuk Aplikasi AR Pahlawan Rupiah

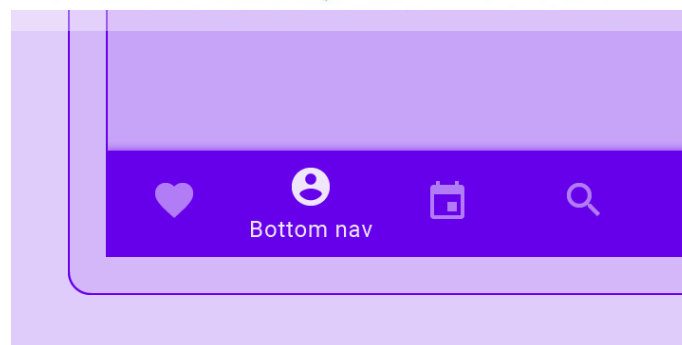
Terdapat 6 warna terpilih yang telah disesuaikan dengan keinginan penulis dengan rencana aplikasi AR Pahlawan Rupiah, pemilihan warna primer adalah biru yang memiliki makna kualitas dan teknologi, selain itu juga warna yang aman dan nyaman bagi mata. Selanjutnya warna sekunder adalah hijau yang memiliki makna berasosiasi dengan uang. Warna putih juga

dimasukkan karena keperluan ruang netral pada UI UX Aplikasi, warna hitam di sini tidak sepenuhnya pekat hitam, namun hitam yang lebih muda, agar tidak terlalu kontras dengan warna yang lain, dan digunakan untuk teks pada aplikasi, dan juga memanfaatkan penggunaan gradasi warna hitam dan putih.

c) Komponen

- Bottom Navigation

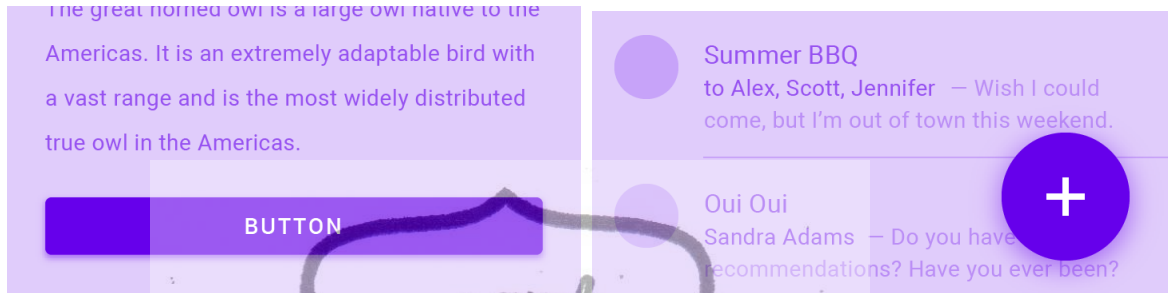
Tombol navigasi dalam aplikasi mobile ini akan menggunakan bottom navigation / tombol navigasi yang terletak di bawah sesuai dengan pedoman *Google Material Design*, Bottom Navigation menampilkan beberapa fitur utama yang bisa langsung diakses, oleh sebab itu navigasi ini dipilih karena sesuai dengan keterjangkauan jempol *User* yang otomatis memberikan kenyamanan saat mengakses sebuah fitur utama.



Gambar 4.7 Bottom Navigation

- Button & floating action button

Tombol navigasi dalam aplikasi mobile yang melakukan proses perintah yang bersangkutan.



Gambar 4.8 Button dan Floating action button

2) Konsep *User Experience*

Aplikasi AR sejarah pahlawan pada Rupiah ini dirancang sebagai media alternatif edukasi sejarah pahlawan pada uang Rupiah kepada masyarakat Indonesia. Oleh karena itu, dibutuhkan *User Experience* yang baik agar fitur yang ada didalam aplikasi ini bisa berjalan dengan baik dan nyaman oleh pengguna.

Hal terpenting yang perlu diingat ketika merancang aplikasi *mobile* adalah memastikan aplikasi itu bermanfaat dan mudah digunakan tanpa harus banyak berfikir ketika mengoperasikannya. Desain *UX* yang baik akan berhasil mengatasi dua masalah berikut ini :

- Agar bermanfaat, aplikasi harus berpusat kepada *user*. *User* memasang aplikasi karena mereka perlu menyelesaikan masalah mereka. Pikirkan tentang apa saja yang ingin dicapai oleh *user* dan singkirkan semua hal yang bisa menghambat *user* mencapai tujuannya

b) Kebingungan ketika menggunakan aplikasi sangatlah harus dihindari, oleh sebab itu dalam mendesain aplikasi harus ada sebuah kejelasan pada *User Interface*. Aplikasi AR sejarah pahlawan pada mata uang Rupiah ini menggunakan prinsip *UX* yang dituliskan oleh Nick Babich dalam sebuah artikel yang ditulis di *UX Planet* berjudul *Mobile UX Design: Key Principles*. Berikut beberapa aturan tersebut yang akan diaplikasikan ke dalam aplikasi AR sejarah pahlawan pada uang Rupiah:

(1) *Cut Out The Clutter*

Perhatian pengguna adalah hal yang terpenting dalam perancangan *UI* dan *UX* dalam *mobile app* ini, perhatian pengguna harus dialokasikan dengan tepat. Antarmuka yang memiliki terlalu banyak informasi dapat membingungkan pengguna karena terlalu banyak informasi: setiap tombol, gambar, dan baris teks yang terlalu banyak ditambahkan membuat tampilan lebih rumit.

(2) *Make Navigation Self-Evident*

Memudahkan pengguna dalam menavigasi harus menjadi prioritas utama untuk setiap aplikasi. Prinsip-prinsip navigasi *mobile app* yang baik adalah sebagai berikut:

- Koheren

Navigasi dibuat menggunakan penanda yang tepat (metafora visual yang benar) sehingga navigasi tidak memerlukan penjelasan apa pun dan memastikan bahwa

setiap elemen navigasi (seperti *icon*) mengarah ke tujuan yang tepat.

- Konsistensi

Navigasi dalam sebuah aplikasi harus dirancang konsisten, memindahkan kontrol navigasi ke lokasi baru atau menyembunyikannya di halaman yang berbeda. Hal tersebut akan membingungkan pengguna.

(3) Design Finger-friendly Tap-targets

Target sentuh atau tombol yang sangat kecil lebih sulit untuk disentuh oleh pengguna beda dengan tombol yang lebih besar. Saat merancang *User Interface* aplikasi, sebaiknya buat target sentuh cukup besar sehingga mudah bagi pengguna untuk mengetuk atau menyentuhnya.



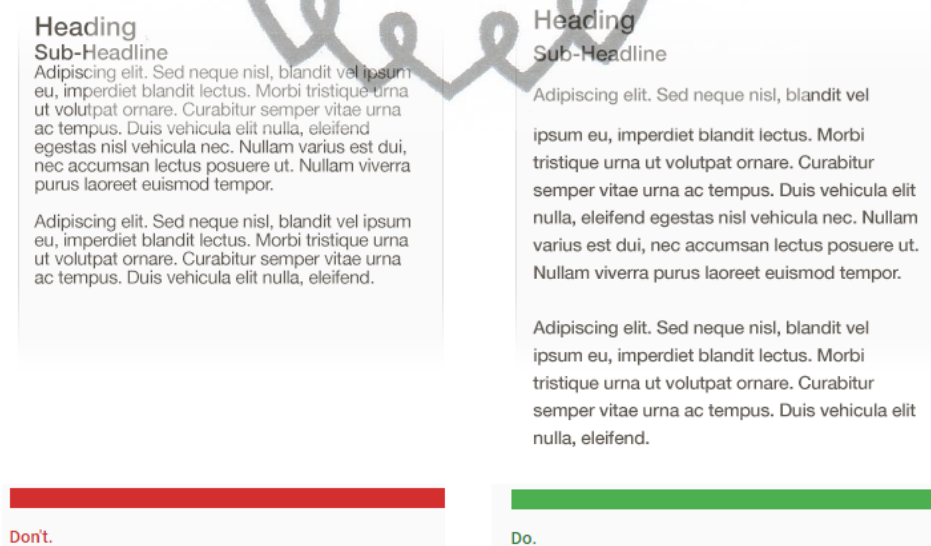
Gambar 4.9 Tombol pada aplikasi harus mudah ditekan oleh user

(4) *Text content should be legible*

Jika dibandingkan dengan *desktop*, *smartphone* memiliki layar yang relatif lebih kecil, jadi salah satu tantangan desainer aplikasi *mobile* adalah menyesuaikan banyak informasi pada *UI* yang kecil. Dengan itu teks atau tulisan yang ditampilkan di dalam sebuah aplikasi *mobile* dituntut untuk bisa terbaca dengan jelas.

(5) *Make interface element clearly visible*

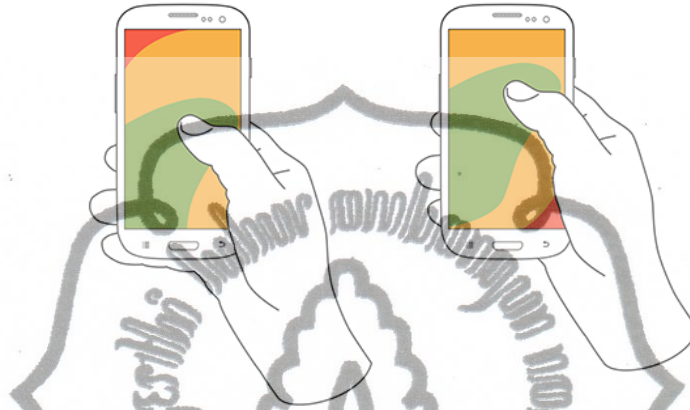
Desain *User Interface* yang nyaman perlu dirancang dengan memperhatikan kontras warna yang baik, pastikan kontras warna yang cukup di antara elemen *UI* sehingga pengguna dengan penglihatan rendah masih dapat melihat dan menggunakan aplikasi dengan mudah



Gambar 4.10 Teks pada aplikasi harus diberikan “ruang bernafas” agar nyaman dibaca

(6) *Design controls based on hand position*

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Steven Hooper tentang penggunaan perangkat *mobile*, menemukan bahwa 49% orang bergantung pada satu jempol untuk menyelesaikan sesuatu di *smartphone* mereka.



Gambar 4.11 Zona kenyamanan user ketika menggunakan *smartphone* dengan satu tangan

3. Software yang digunakan

Perancangan UI dan UX aplikasi AR Pahlawan Rupiah ini menggunakan beberapa *software* untuk mengeksekusi desain visual, *layout*, ilustrasi, hingga *prototype* yang bisa dicoba. Berikut beberapa *software* tersebut :

a. *Adobe Illustrator*

Adobe Illustrator merupakan *software* milik *Adobe* berbasis *vector* yangn mampi untuk membuat ilustrasi *vector*, *icon*, *logo*, dan *layouting*. Dalam perancangan aplikasi AR Pahlawan Rupiah, *Adobe Illustrator* digunakan untuk membuat aset *icon* dan *logo* yang nantinya akan diimplementasikan ke dalam desain *UI UX* aplikasi.

b. *Blender*

Blender merupakan aplikasi gratis penciptaan objek 3 Dimensi, penciptaan objek 3D dalam *Blender* tidak hanya berupa objek, namun juga bisa menciptakan animasi gerak dengan fitur *rigging*, maupun *render still image* dari objek 3D yang telah diciptakan.

c. *Vuforia*

Vuforia merupakan *platform internet database* yang memuat data *image target* teknologi *Augmented Reality* yang berintegrasi dengan *software Unity*, sehingga fitur teknologi *Augmented Reality* dapat berjalan.

d. *Unity*

Unity merupakan suatu aplikasi yang digunakan untuk mengembangkan aplikasi maupun *game multi platform* yang didesain untuk mudah digunakan. *Unity* adalah aplikasi yang bagus dan penuh perpaduan dengan aplikasi yang profesional. *Editor* pada *Unity* dibuat dengan *User Interface* yang sederhana. Dengan aplikasi *Unity* inilah nantinya penulis akan membuat *prototype* final untuk aplikasi *AR Pahlawan Rupiah*.

4. Prediksi Biaya Produksi Aplikasi

a. Media Utama

1. Riset		Rp. 500.000
2. Desain UI UX		Rp. 5.000.000
3. Programming and Developing		Rp. 20.000.000
Subtotal		Rp. 25.500.000

Tabel 4.2 Prediksi Biaya produksi aplikasi

Sumber :

- *Google AdWords*
(<http://www.adwords.google.com>)
- *Facebook Ads*
(<http://www.facebook.com/products/ads>)
- *Instagram Ads*
(<http://www.business.instagram.com/advertising>)

C. Konsep Kreatif Media Pendukung

1. Konsep Kreatif

a. *USP (Unique Selling Proportion)*

USP adalah hal yang membedakan produk atau jasa dari para pesaing lainnya. Setiap produk pasti memiliki keunikan yang dapat diunggulkan dan dirancang sehingga mampu diingat oleh konsumen, serta menarik perhatian dari konsumen untuk membeli produk tersebut.

Keunikan dari aplikasi AR Pahlawan Rupiah ini adalah pada konsep di mana memanfaatkan teknologi *Augmented Reality* dengan

obyek mata uang Rupiah terbaru yang diresmikan pada tahun 2016 lalu, pada mata uang Rupiah baru tahun 2016 ini muncul gambar pahlawan nasional yang oleh masyarakat Indonesia sendiri tidak *familiar*, dengan begitu dirancanglah aplikasi edukasi tentang sejarah pahlawan nasional pada uang Rupiah tahun 2016 dengan memanfaatkan teknologi *Augmented Reality* sebagai daya tarik terhadap masyarakat untuk memakainya.

b. *Positioning*

Aplikasi AR Pahlawan Rupiah ini memposisikan sebagai metode media alternatif edukasi sejarah pahlawan nasional kepada masyarakat, di sini dikhususkan untuk pahlawan nasional yang ada pada uang Rupiah tahun 2016.

2. Standar Visual

a. Pesan Verbal

Pesan verbal merupakan pesan yang penyampaian menggunakan kata-kata dan dapat dipahami isinya oleh target. Hal tersebut dapat dibagi menjadi :

- *Headline*

Headline merupakan unsur terpenting dalam penyampaian pesan, karena posisinya merupakan yang pertama kali dibaca dan digunakan sebagai penarik perhatian utama. *Headline* yang digunakan hendaknya singkat, informatif, to the point dan dapat dibaca dengan jelas. *Headline* yang digunakan pada aplikasi AR Pahlawan Rupiah maupun media pendukungnya adalah judul dari aplikasi itu sendiri “ AR Pahlawan Rupiah “.

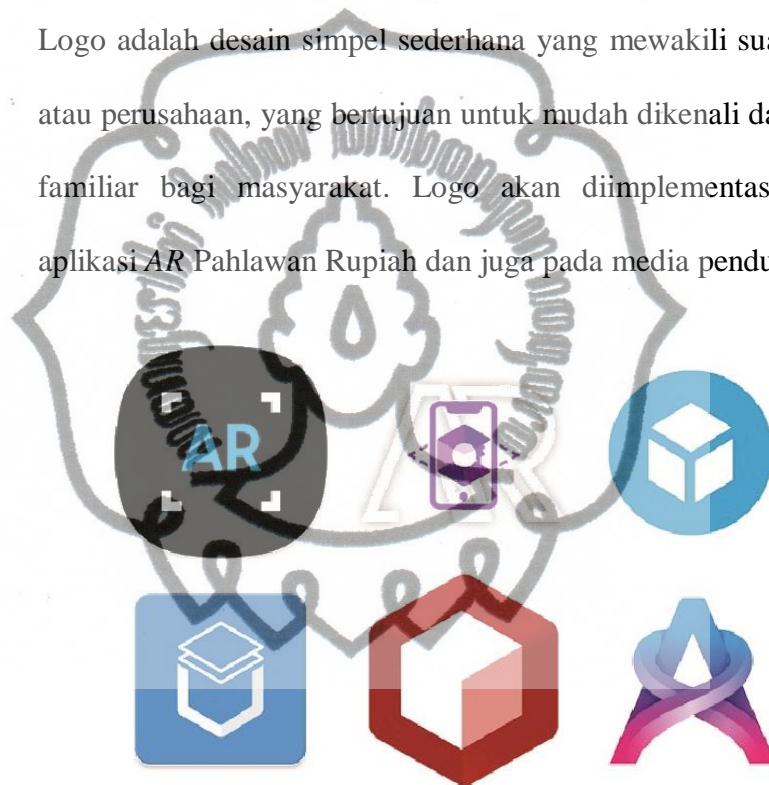
- *Body Copy*

Merupakan pesan penerang dan penjelas dari *headline* yang digunakan, dan sebagai materi inti dalam aplikasi edukasi ini, karena kerelevanan dan kejelasan data yang disajikan aplikasi AR Pahlawan Rupiah ini.

b. Pesan non-Verbal

(1) Logo

Logo adalah desain simpel sederhana yang mewakili suatu produk atau perusahaan, yang bertujuan untuk mudah dikenali dan menjadi familiar bagi masyarakat. Logo akan diimplementasikan pada aplikasi AR Pahlawan Rupiah dan juga pada media pendukungnya.



Gambar 4.12 Referensi Logo Aplikasi Augmented Reality dari Google Playstore. (dari kiri atas ke kanan; Samsung AR, Augmented Reality – 3D, Sketchfab, UniteAR, Augment, Assemlr.)

(2) Tipografi

Pemilihan huruf yang akan diimplementasikan pada aplikasi AR Pahlawan Rupiah ini perlu mempertimbangkan keterbacaan, kenyamanan, dan kejelasan teks, karena pada aplikasi AR Pahlawan Rupiah sangat mengandalkan fungsionalitas dari tipografi agar edukasi tersampaikan dengan baik.

- Open Sans

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

- Roboto

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z 1 2 3 4 5 6 7

8 9 0

(3) Layout

Penempatan gambar dan tulisan baik tipografi, ilustrasi, sifat yang akan digunakan dalam media pendukung ini berdasarkan prinsip-prinsip penyusunan *layout* agar mencapai sebuah kesatuan dan pesan dapat secara mudah untuk dipahami serta dapat menarik perhatian dari target.

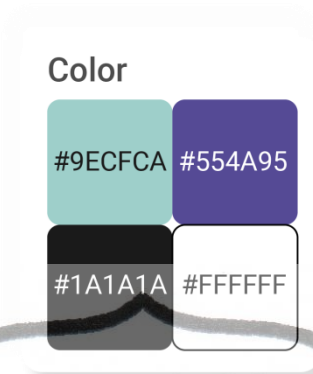


Gambar 4.13 Referensi layout poster dan x-banner.

(4) Warna

Secara visual, warna memiliki kekuatan yang mampu mempengaruhi citra orang yang melihatnya. Warna yang akan

digunakan dalam media pendukung ini akan menyesuaikan dengan warna media utama.



Gambar 4.14 Referensi warna yang dipilih penulis.

3. Pemilihan Jenis Media Utama dan Media Pendukung

a. Media Utama

Media utama dari perancangan aplikasi AR Pahlawan Rupiah ini adalah *prototype* dengan menggunakan Unity dengan memanfaatkan teknologi AR-nya. *Prototype* ini nantinya akan digunakan untuk usability testing kepada user persona, sehingga *user* dapat langsung mencoba semua fitur dan memberi penilaian mengenai hasil dari *usability testing*. Hasil akhir dari perancangan visual *UI* dan *UX* aplikasi AR Pahlawan Rupiah ini adalah aplikasi yang nantinya akan dikembangkan *android* dengan *file* akhir berupa *apk*, aplikasi ini akan di distribusikan dalam *Google Play Store* yang bisa langsung diunduh.

b. Media Pendukung

Media pendukung dipilih karena mempertimbangkan media utama dan target user. Media ini diharapkan mampu memperkuat media utama berupa aplikasi AR Pahlawan Rupiah. Oleh karena itu, dipilih media pendukung sebagai berikut :

1) Poster dan X-banner

Poster dan x-banner ini dipilih karena dianggap mampu menjangkau target user secara *offline*. Kedua media ini berisi informasi yang mengajak target *user* untuk mengunduh *mobile app* ini, disertai dengan keterangan singkat mengenai fiturnya. Poster dan x-banner dari aplikasi AR Pahlawan Rupiah ini memiliki konsep visual yang sama dengan media utama. Poster dan x-banner ini akan diletakkan di tempat-tempat umum dan instansi yang berhubungan dengan keuangan, seperti tempat *ATM* atau diletakkan di dalam *BI* dan tempat penukaran uang, dengan persetujuan masing-masing instansi. Hal ini dimaksudkan agar masyarakat luas dapat dengan mudah menjumpai media ini dan tertarik untuk mengunduh aplikasi ini.

2) Buku pengenalan Aplikasi

Buku pengenalan aplikasi ini di berisi informasi mengenai pengembangan aplikasi AR Pahlawan Rupiah, dengan adanya sampel *image target* uang kertas rupiah bisa langsung dicoba scan *AR* tanpa perlu mengeluarkan uang kertas rupiah fisik. Buku pengenalan aplikasi ini direncanakan dalam bentuk fisik sebagai media pendukung dalam melakukan pameran atau *launching* aplikasi, dan digital.

3) Media Sosial *Facebook* dan *Instagram*

Media Sosial dipilih karena dianggap mampu menjangkau target *user* yang kebanyakan menggunakan media sosial dalam kegiatan

sehari – harinya, Media sosial yang dipilih di sini adalah *Facebook* dan *Instagram*, selain karena terintegrasi dalam postingannya, media sosial ini memiliki banyak pengguna aktif. Pemilihan media ini dimaksudkan agar target user dapat selalu *update* dan familiar dengan aplikasi AR Pahlawan Rupiah ini.

4. Prediksi Biaya Media Pendukung

(1) Poster A2 x 100 lembar	Rp. 30.000 / lembar	Rp. 3.000.000
(2) X-banner x 50 buah	Rp. 50.000 / buah	Rp. 2.500.000
(3) Buku x 10	Rp. 21.000 / buah	Rp. 210.000
(4) Desain <i>Banner</i> untuk promosi social media		Rp. 1.000.000
Subtotal		Rp. 6.710.000
Total		Rp. 32.210.000

Tabel 4.3 Prediksi Biaya Produksi Media Pendukung dan total biaya semua Media.