

TUGAS AKHIR

PERANCANGAN *PICTURE BOOK AUGMENTED REALITY* KISAH GAYATRI RAJAPATNI SEBAGAI MEDIA EDUKASI KESETARAAN GENDER BAGI PEMBACA JENJANG SEMENJANA

Untuk memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan Tugas Akhir (Strata-1)



Disusun oleh :

Kenya Ayuningtyas

21052010010

Dosen Pembimbing 1:

Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds

Dosen Pembimbing 2:

Aileena Solicitor C. R. E. C., S.T., M.Ds

DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS ARSITEKTUR DAN DESAIN

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR

2024/2025

HALAMAN PENGESAHAN

**PERANCANGAN *PICTURE BOOK AUGMENTED REALITY* KISAH GAYATRI
RAJAPATNI SEBAGAI MEDIA EDUKASI KESETARAAN GENDER BAGI
PEMBACA JENJANG SEMENJANA**

Disusun oleh :

KENYA AYUNINGTYAS

21052010010

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Pada tanggal : 21 Mei 2025

Pembimbing 1



Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds

NIP. 19880428 201803 2001

Pembimbing 2



Aileena Solicitor C. R. E. C., S.T., M.Ds

NIPPPK. 19870119 202421 2024

Penguji 1



Alfian Candra Ayuswantana, S.T., M.Ds

NIP. 19880505 201903 1018

Penguji 2



Sri Wulandari, S.Sn., M.A.

NPT. 20219930419173

**Tugas akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)**

Dekan Fakultas Arsitektur dan Desain



Ibnu Sholichin, S.T., M.T

NIPPPK. 19710916 202121 1004

HALAMAN PERSETUJUAN

**PERANCANGAN *PICTURE BOOK AUGMENTED REALITY* KISAH GAYATRI
RAJAPATNI SEBAGAI MEDIA EDUKASI KESETARAAN GENDER BAGI
PEMBACA JENJANG SEMENJANA**

Disusun oleh :

KENYA AYUNINGTYAS

21052010010

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Pada tanggal : 21 Mei 2025

Pembimbing 1



Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds

NIP. 19880428 201803 2001

Pembimbing 2



Aileena Solicitor C. R. E. C., S.T., M.Ds

NIPPPK. 19870119 202421 2024

**Tugas akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Desain (S-1)**

Koordinator Program Studi Desain Komunikasi Visual



Masnuna, S.T., M.Sn

NIPPPK. 19840512 2021 212004

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Kenya Ayuningtyas
NPM : 21052010010
Program : Sarjana(S1)
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Fakultas Arsitektur dan Desain

Menyatakan bahwa dalam dokumen ilmiah Tugas Akhir ini tidak terdapat bagian dari karya ilmiah lain yang telah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu lembaga Pendidikan Tinggi, dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam dokumen ini dan disebutkan secara lengkap dalam daftar pustaka.

Dan saya menyatakan bahwa dokumen ilmiah ini bebas dari unsur-unsur plagiasi. Apabila dikemudian hari ditemukan indikasi plagiat pada Tugas Akhir ini, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapa pun juga dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Surabaya, 10 Juni 2025

Yang Membuat pernyataan



Kenya Ayuningtyas

21052010010

ABSTRAK

Gayatri Rajapatni merupakan ratu pertama dari Kerajaan Majapahit, istri dari Raden Wijaya sang pendiri Majapahit. Pada masa Gayatri hidup, budaya patriarki sangat kuat mengakar dalam masyarakat, namun Gayatri mampu menunjukkan bahwa sebagai perempuan dia dapat memberikan kontribusi pada Majapahit. Sayangnya cerita tentang kehidupan maupun jasa-jasa Gayatri tidak banyak dimuat dalam catatan sejarah. Budaya patriarki hingga saat ini masih ada dalam kehidupan masyarakat Indonesia. Hal tersebut mengakibatkan adanya ketimpangan gender antara laki-laki dan perempuan. Maka dari itu dibutuhkan media edukasi tentang kesetaraan gender untuk masyarakat. Target demografi yang dituju untuk media edukasi ini adalah anak usia 10-12 tahun. Pada usia ini karakter anak sedang dibentuk dan akan menentukan bagaimana moral mereka di masa depan.

Pada proses pengumpulan data untuk melakukan perancangan, metode yang digunakan adalah metode campuran kualitatif kuantitatif Data yang diperlukan adalah data primer dan data sekunder sebagai dasar atau acuan dalam membuat perancangan. Pengumpulan data primer dilakukan dengan melakukan wawancara, observasi dan kuesioner. Sedangkan pengumpulan data sekunder didapatkan dengan melakukan mempelajari literatur yang sudah ada.

Konsep dari media utama dari perancangan ini merupakan buku ilustrasi yang di dalamnya terdapat cerita mengenai sosok Gayatri. Menggunakan bahasa Indonesia dengan gaya bahasa tidak baku. Cerita yang disampaikan merupakan cerita biografi dan jasa Gayatri yang di dalamnya diselipkan alur imajinatif perjalanan dua tokoh utama meneladani sifat Gayatri. Dalam buku terdapat elemen interaktif *Augmented Reality* (AR) yang berisi animasi dan audio untuk menyampaikan informasi lain yang tidak terdapat pada teks narasi dalam buku.

Dengan perancangan ini diharapkan dapat menjadi media edukasi bagi anak untuk membentuk karakter anti diskriminasi gender. Perancangan ini menghasilkan sebuah buku cerita bergambar interaktif *Augmented Reality* kisah Gayatri Rajapatni yang dapat diteladani nilai-nilai positifnya sebagai media edukasi kesetaraan gender.

Kata Kunci: Buku Anak, Interaktif, Gayatri, Kesetaraan Gender

ABSTRACT

Gayatri Rajapatni was the first queen of the Majapahit Kingdom, the wife of Raden Wijaya, the founder of Majapahit. During Gayatri's lifetime, patriarchal culture was very deeply rooted in society, but Gayatri was able to show that as a woman she could contribute to Majapahit. Unfortunately, stories about Gayatri's life and services are not widely recorded in historical records. Patriarchal culture still exists in Indonesian society today. This results in gender inequality between men and women. Therefore, educational media about gender equality are needed for society. The target demographic for this educational media is children aged 10-12 years. At this age, children's characters are being formed and will determine their morals in the future.

In the process of collecting data to carry out the design, the method used is a mixed qualitative quantitative method. The data required is primary data and secondary data as a basis or reference in making the design. Primary data collection is carried out by conducting interviews, observations and questionnaires. While secondary data collection is obtained by studying existing literature.

The concept of the main media of this design is an illustrated book that contains a story about Gayatri. Using Indonesian with a non-standard style. The story conveyed is a biography and service story of Gayatri which is interspersed with an imaginative storyline of the journey of the two main characters to emulate Gayatri's character. In the book there are interactive elements of Augmented Reality (AR) containing animation and audio to convey other information that is not found in the narrative text in the book.

With this design, it is hoped that it can become an educational media for children to form anti-gender discrimination characters. This design produces an interactive Augmented Reality illustrated story book about Gayatri Rajapatni whose positive values can be emulated as a medium for educating gender equality.

Keywords: Picture Book, Interactive, Gayatri, Gender Equality

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan ridhonya-Nya sehingga perancangan Tugas Akhir yang berjudul **“Perancangan *Picture Book Augmented Reality* Kisah Gayatri Rajapatni Sebagai Media Edukasi Kesetaraan Gender Bagi Pembaca Jenjang Semenjana”** ini dapat selesai dengan baik. Perancangan ini tidak mungkin dapat terselesaikan tanpa bantuan dan dukungan berbagai pihak yang terlibat. Penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan nikmat iman, takwa, hidayah, kesehatan dan kelancaran selama proses perancangan ini.
2. Kedua orang tua penulis, Bapak Supriyadi dan Ibu Nasriatul Rofi'ah, juga kepada nenek penulis, Ibu Kartini yang telah memberikan berbagai bentuk dukungan dan memberikan ridho serta doa mereka demi kelancaran perancangan ini.
3. Ibu Mahimma Romadhona, S.T., M.Ds selaku pembimbing 1 dan Ibu Aileena Solicitor Costa Rica El Chidtian, S.T., M.Ds selaku pembimbing 2 yang senantiasa dengan sabar memberikan bimbingan dan dukungannya.
4. Seluruh Dosen program studi DKV UPN “Veteran” Jawa Timur yang telah membagikan ilmu dan pengalamannya selama masa perkuliahan.
5. Seluruh narasumber, Ibu Dra. Hj. Istiroif, M.Pd.I, Kak Nisrina Luthfiyah, Neha Ayuwandira, dan Muhammad Fikri Firdaus, serta pihak MI Al-Hidayah 01 Betak dan SDN 01 Betak yang telah membantu dalam proses pengumpulan data perancangan ini.
6. Teman-teman DKV angkatan 2021 yang saling memberikan dukungan dan semangat satu sama lain dan menjadi teman seperjuangan selama masa perkuliahan.
7. Sahabat penulis, Chica, Nadia, Difa Agni, dan Isna yang selalu memberikan semangat dan motivasi dalam susah dan senang selama proses perancangan ini.

Penulis menyadari bahwa perancangan ini masih belum mencapai kata sempurna. Maka dari itu kritik dan saran yang membangun diperlukan demi perbaikan di masa depan. Semoga dengan adanya perancangan ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua.

Surabaya, 10 Juni 2025

Kenya Ayuningtyas

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xiv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	6
1.3 Rumusan Masalah.....	6
1.4 Batasan masalah.....	7
1.5 Tujuan Perancangan.....	7
1.6 Manfaat Perancangan.....	7
1.6.1 Manfaat bagi Perancang	7
1.6.2 Manfaat bagi Masyarakat	7
1.6.3 Manfaat bagi Anak Usia 10-12 Tahun	7
1.7 Kerangka Perancangan.....	8
BAB II.....	9
LANDASAN TEORI DAN STUDI EKSISTING	9
2.1 Definisi Operasional Judul.....	9
2.1.1 Picture Book	9
2.1.2 Augmented Reality.....	9
2.1.3 Kisah Gayatri Rajapatni	9
2.1.4 Media Edukasi.....	10
2.1.5 Kesetaraan Gender	10
2.1.6 Pembaca Jenjang Semenjana.....	10
2.2 Landasan Teori <i>Picture Book</i>	10
2.2.1 Pengertian <i>Picture Book</i>	10

2.2.2 Ragam Jenis <i>Picture Book</i>	11
2.2.3 Unsur Penting <i>Picture Book</i>	14
2.2.4 Bentuk Ilustrasi dalam <i>Picture Book</i>	16
2.2.5 Tipografi dalam <i>Picture Book</i>	18
2.2.6 Warna dalam <i>Picture Book</i>	20
2.3 Landasan Teori <i>Augmented Reality</i>	22
2.3.1 Definisi <i>Augmented Reality</i>	22
2.3.2 Komponen <i>Augmented Reality</i>	22
2.3.3 Cara Kerja <i>Augmented Reality</i>	24
2.4 Landasan Teori Gayatri Rajapatni	25
2.4.1 Profil Gayatri Rajapatni	25
2.4.2 Karakteristik Gayatri dan Pengaruhnya terhadap Majapahit	27
2.5 Landasan Teori Kesenjangan Gender	28
2.5.1 Definisi Kesenjangan Gender	28
2.5.2 Bentuk dan Penyebab Ketimpangan Gender.....	29
2.5.3 Pendidikan Kesenjangan Gender Pada Anak	32
2.6 Landasan Teori Penjenjangan Buku	34
2.8 Stakeholder	36
2.9 Studi Eksisting	36
2.9.1 Studi Eksisting “Gayatri: Akuntan Majapahit”	37
2.9.2 Studi Eksisting “Nafi dan Bora”	39
2.10 Studi Komparator.....	42
2.10.1 Analisis Komparator	42
BAB III	46
METODOLOGI DESAIN	46
3.1 Metode Perancangan.....	46
3.2 Objek Perancangan	46
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	46
3.3.1 Data Primer	47
3.3.2 Data Sekunder	51
3.3.3 Target Audiens	51
3.4 Teknik Analisis Data	52
3.4.1 Analisis Data Wawancara	52

3.4.2 Analisis Data Kuesioner.....	54
3.4.3 Analisis Data Observasi	56
3.4.4 Analisis Matriks SWOT	57
3.4.5 Analisis Consumer Insight	58
3.4.6 Analisis Consumer Journey.....	58
3.5 Sintesis Data	62
BAB IV	63
KONSEP DAN IMPLEMENTASI DESAIN	63
4.1 Perumusan Konsep	63
4.1.1 Perumusan Konsep Keyword.....	63
4.1.2 Konsep Verbal.....	65
4.1.3 Konsep Kreatif	74
4.1.4 Konsep Visual	83
4.1.5 Konsep Media	86
4.2 Proses Perancangan Desain	87
4.2.1 <i>Rough Design</i> (Sketsa Kasar).....	87
4.2.2 Komprehensif Desain.....	92
4.2.3 Validasi Desain	96
4.2.4 Desain Final.....	100
4.3 Implementasi Desain.....	104
4.4 Biaya Produksi	108
BAB V	109
PENUTUP	109
5.1 Kesimpulan	109
5.2 Saran	109
DAFTAR PUSTAKA	110
LAMPIRAN	114

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Papan Informasi di Candi Boyolangu.....	1
Gambar 1.2 Papan Informasi di Candi Sanggrahan	2
Gambar 1.3 Papan Informasi di Goa Pasir	2
Gambar 1.4 Kerangka Perancangan	8
Gambar 2.1 Buku Abjad.....	11
Gambar 2.2 Buku Mainan untuk Bayi.....	12
Gambar 2.3 Buku Konsep	12
Gambar 2.4 Buku Cerita Bergambar Tanpa Kata “ <i>Journey</i> ” Karya Aaron Becker	13
Gambar 2.5 Buku Cerita Bergambar	13
Gambar 2.6 Contoh Bentuk Ilustrasi <i>Spread</i>	16
Gambar 2.7 Contoh Bentuk Halaman <i>Single</i> yang Kurang Tepat.....	17
Gambar 2.8 Contoh Bentuk Ilustrasi <i>Single</i>	17
Gambar 2.9 Contoh Bentuk Ilustrasi <i>Spot</i>	18
Gambar 2.10 Contoh <i>Typeface Serif</i>	19
Gambar 2.11 Contoh <i>Typeface Sans Serif</i>	19
Gambar 2.12 Contoh <i>Typeface Dekoratif</i>	20
Gambar 2.13 Komposisi Warna Untuk Membedakan Objek Utama Dengan Latar	21
Gambar 2.14 Warna Hangat dan Warna Dingin.....	21
Gambar 2.15 Contoh Augmented Reality dalam Dunia Edukasi.....	22
Gambar 2.16 <i>Smartphone</i> Sebagai Perangkat Input.....	23
Gambar 2.17 Perangkat Sensor Berupa Kamera <i>Smartphone</i>	23
Gambar 2.18 Perangkat Display Pada <i>Smartphone</i>	24
Gambar 2.19 Diagram Cara Kerja <i>Augmented Reality</i>	24
Gambar 2.20 Arca Prajnaparamitapuri sebagai Penggambaran Sosok Gayatri	25
Gambar 2.21 Arca Perwujudan Gayatri di Candi Boyolangu	26
Gambar 2.22 Data Anggota Legislatif Laki-Laki dan Perempuan.....	29
Gambar 2.23 Tingkat Partisipasi Angkatan Kerja (TPAK) Laki-Laki dan Perempuan.....	30
Gambar 2.24 Data WVS Wave 7.....	31
Gambar 2.25 Sampul Buku “Gayatri: Akuntan Majapahit” Karya Lutfillah	37
Gambar 2.26 <i>Layout</i> Buku	38
Gambar 2.27 Tipografi pada Buku	38
Gambar 2.28 Sampul Buku “Nafi dan Bora” oleh <i>All Children Reading Cambodia</i>	39

Gambar 2.29 Isi Buku.....	40
Gambar 2.30 Visual Buku	40
Gambar 2.31 Tipografi Buku.....	41
Gambar 2.32 Sampul Buku	42
Gambar 2.33 Isi Buku.....	43
Gambar 2.34 Tampilan <i>augmented reality</i>	43
Gambar 2.35 <i>Layout</i> Buku	44
Gambar 2.36 Tipografi Dalam Buku.....	44
Gambar 3.1 Ibu Dra Istiroif, M.Pd.I.....	47
Gambar 3.2 Akun Instagram Nisrina Luthfiyah.....	48
Gambar 3.3 Observasi di Candi Boyolangu	49
Gambar 3.4 Observasi di Goa Pasir	49
Gambar 3.5 Observasi di Candi Sanggrahan.....	50
Gambar 3.6 Neha Ayuwandira	58
Gambar 3.7 Muhammad Fikri Firdaus	60
Gambar 4.1 Alur Perumusan Konsep Keyword	63
Gambar 4.2 Tabel Panduan Perjenjangan Buku.....	66
Gambar 4.3 Anatomi Buku Cerita Anak	67
Gambar 4.4 Acuan Desain Karakter Bima	75
Gambar 4.5 Acuan Pakaian Bima Saat Di Dunia Masa Lalu.....	75
Gambar 4.6 Acuan Desain Karakter Nimas	76
Gambar 4.7 Acuan Desain Busana Nimas	76
Gambar 4.8 Acuan Desain Karakter Gayatri.....	77
Gambar 4.9 Acuan Busana Gayatri	77
Gambar 4.10 Acuan Desain Karakter Nenek Misterius	78
Gambar 4.11 Acuan Desain Busana Nenek Misterius	78
Gambar 4.12 Acuan Desain Karakter Tribhuwana Wijayatunggadewi	79
Gambar 4.13 Acuan Desain Busana Tribhuwana Wijayatunggadewi	79
Gambar 4.14 Acuan desain karakter Gajah Mada.....	80
Gambar 4.15 Acuan Desain Busana Gajah Mada	80
Gambar 4.16 Acuan Desain Karakter Hayam Wuruk	81
Gambar 4.17 Acuan Desain Busana Hayam Wuruk	81
Gambar 4.18 Kawasan Candi Boyolangu.....	82

Gambar 4.19 Acuan Desain Bangunan	82
Gambar 4.20 Acuan Desain Candi Gayatri	82
Gambar 4.21 Konsep Gaya Ilustrasi.....	83
Gambar 4.22 Acuan Konsep Warna	83
Gambar 4.23 Palet Warna.....	84
Gambar 4.24 Typeface Boleh.....	84
Gambar 4.25 Typeface Next_Sunday.....	84
Gambar 4.26 Spot	85
Gambar 4.27 Single	85
Gambar 4.28 Spread	85
Gambar 4.29 Sketsa kasar desain karakter Bima di masa sekarang (kiri) dan masa Majapahit (kanan).....	87
Gambar 4.30 Sketsa kasar desain karakter Nimas di masa sekarang (kiri) dan masa Majapahit (kanan).....	88
Gambar 4.31 Sketsa kasar desain karakter Gayatri	88
Gambar 4.32 Sketsa kasar desain karakter Nenek Misterius.....	88
Gambar 4.33 Sketsa kasar desain karakter Tribhuwana Wijayatunggadewi.....	89
Gambar 4.34 Sketsa kasar desain karakter Gajah Mada	89
Gambar 4.35 Sketsa kasar desain karakter Hayam Wuruk	89
Gambar 4. 36 Acuan desain judul buku	90
Gambar 4.37 Sketsa alternatif desain judul	90
Gambar 4.38 Sketsa alternatif desain judul	91
Gambar 4.39 Story Board.....	92
Gambar 4.40 Alternatif desain karakter Bima di masa sekarang (kiri) dan masa Majapahit (kanan).....	92
Gambar 4.41 Alternatif desain karakter Nimas di masa sekarang (kiri) dan masa Majapahit (kanan).....	93
Gambar 4.42 Alternatif desain karakter Gayatri	93
Gambar 4.43 Alternatif desain karakter Nenek Misterius	93
Gambar 4.44 Alternatif desain karakter Tribhuwana Wijayatungaadewi	94
Gambar 4.45 Alternatif desain karakter Gajah Mada.....	94
Gambar 4.46 Alternatif desain karakter Hayam Wuruk.....	94
Gambar 4.47 Alternatif desain judul buku	95
Gambar 4.48 Alternatif desain sampul buku	95

Gambar 4.49 Presentase perolehan suara alternatif desain karakter Bima	96
Gambar 4.50 Presentase perolehan suara alternatif desain karakter Nimas	96
Gambar 4.51 Presentase perolehan suara alternatif desain karakter Gayatri	97
Gambar 4.52 Presentase perolehan suara alternatif desain karakter Nenek Misterius	97
Gambar 4.53 Presentase perolehan suara alternatif desain karakter Tribhuwana Wijayatunggadewi	98
Gambar 4.54 Presentase perolehan suara alternatif desain karakter Gajah Mada	98
Gambar 4.55 Presentase perolehan suara alternatif desain karakter Hayam Wuruk	99
Gambar 4.56 Presentase perolehan suara alternatif desain judul buku	99
Gambar 4.57 Presentase perolehan suara alternatif desain desain sampul buku	99
Gambar 4.58 Desain final karakter Bima	100
Gambar 4.59 Desain final karakter Nimas	100
Gambar 4.60 Desain final karakter Gayatri	101
Gambar 4.61 Desain final karakter Nenek Misterius	101
Gambar 4.62 Desain final karakter Tribhuwana Wijayatunggadewi	101
Gambar 4.63 Desain final karakter Gajah Mada	102
Gambar 4.64 Desain final karakter Hayam Wuruk	102
Gambar 4.65 Desain final Judul Buku	102
Gambar 4.66 Desain final Sampul Buku	103
Gambar 4.67 Ilustrasi dalm Buku	103
Gambar. 68 Halaman AR dan preview animasi AR	104
Gambar. 69 Implementasi AR pada buku	104
Gambar.70 Media Pendukung Kaos	105
Gambar.71 Media Pendukung Totebag	105
Gambar.72 Media Pendukung Botol Minum	105
Gambar.73 Media Pendukung Topi	106
Gambar.74 Media Pendukung Buku Catatan	106
Gambar.75 Media Pendukung Pulpen	106
Gambar.76 Media Pendukung Casing Handphone	107
Gambar.77 Konsep Booth Pameran	107
Gambar.78 Implementasi Booth Pameran	107

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Panduan Buku Jenjang Semenjana.....	35
Tabel 3.1 Analisis Hasil Observasi Situs Bersejarah	56
Tabel 3.2 Analisis matriks SWOT.....	57
Tabel 3.3 Consumer Journey Neha Ayuwandira.....	59
Tabel 3.4 Consumer Journey Zinadin Zidanata.....	61
Tabel 4.1 Anatomi Buku	67
Tabel 4.2 Paginasi Buku.....	70
Tabel 4.3 Implementasi Nilai Keteladanan Kisah Gayatri	74
Tabel 4.4 Biaya produksi media utama	108
Tabel 4.5 Biaya produksi media pendukung	108