



**LAPORAN KEMAJUAN
PROGRAM KREATIVITAS MAHASISWA**

JUDUL PROGRAM

**RAKAI LANGIT: Inovasi Produk Buku Cerita Berbasis Program
Augmented Reality dengan Tema dan Ilustrasi yang Mengangkat Nilai
Kearifan Lokal**

**BIDANG KEGIATAN:
PKM KEWIRAUSAHAAN**

Diusulkan oleh:

Teguh Dewangga	130513605977	Angkatan 2013
Aji Setiawan	130253602386	Angkatan 2013
Monica Widyaswari	130141613916	Angkatan 2013
Alfina Musfira	130421615894	Angkatan 2013
Ekki Septian Putra	150421602269	Angkatan 2015

**UNIVERSITAS NEGERI MALANG
MALANG
2017**

PENGESAHAN LAPORAN KEMAJUAN PKM-KEWIRASAUSAAN

1. Judul Kegiatan : RAKAI LANGIT: Inovasi Produk Buku Cerita Berbasis Program *Augmented Reality* dengan Tema dan Ilustrasi yang Mengangkat Nilai Kearifan Lokal
2. Bidang Kegiatan : PKM-K
3. Ketua Pelaksana Kegiatan
 - a. Nama Lengkap : Teguh Dewangga
 - b. NIM : 130513605977
 - c. Jurusan : Pendidikan Teknik Otomotif
 - d. Universitas : Universitas Negeri Malang
 - e. Alamat Rumah/HP : Jln. Teuku Umar No.22 Kec. Tumpang, Kab. Malang/085646285434
 - f. Alamat email : memorabilia10juli@gmail.com
4. Anggota Pelaksana Kegiatan : 4 orang
5. Dosen Pendamping
 - a. Nama Lengkap dan Gelar : Dr. Widiyanti, M.Pd
 - b. NIDN : 0014086605
 - c. Alamat Rumah/No. Telp : Pondok Tanggulangin Asri Blok G/1 Sidoarjo/ Telp. 031-8945533
6. Biaya Kegiatan Total
 - a. Kemristekdikti : Rp. 10.000.000,00
 - b. Sumber lain : -
7. Jangka Waktu Pelaksanaan : 5 bulan

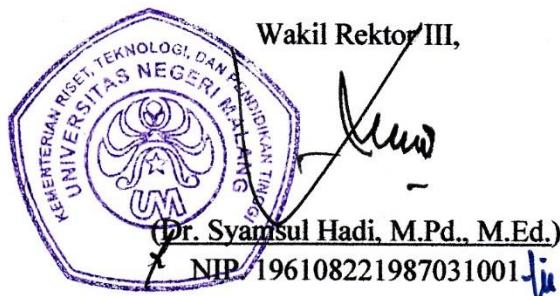
Malang, 3 Mei 2017

Menyetujui,
Dosen Pendamping,


(Dr. Widiyanti, M.Pd.)
NIDN. 0014086605

Ketua Pelaksana Kegiatan


(Teguh Dewangga)
NIM. 130513605977



RINGKASAN

Salah satu permasalahan besar adalah rendahnya angka minat baca di Indonesia. Angka minat baca di Indonesia hanya 0,001, serta menempati peringkat 60 dari 61 negara terkait minat baca. Rendahnya minat baca dapat dipengaruhi oleh jumlah buku yang kurang memadai dan tidak menarik. Begitu juga kurangnya buku yang mengangkat nilai kearifan lokal, padahal melalui buku, nilai-nilai kearifan lokal dapat tumbuh dengan subur di benak setiap pembaca. Buku-buku non pelajaran memiliki potensi besar untuk diproduksi secara masal untuk mendukung program Penumbuhan Budi Pekerti (PBP) yang dicanangkan oleh Kemendikbud, yaitu program membaca buku non pelajaran 15 menit sebelum pelajaran dimulai. Oleh karena itu PKM-K dibuat sebagai salah satu alternatif produk agar masyarakat dapat menikmati buku cerita dengan tema dan ilustrasi yang mengangkat nilai kearifan lokal, selain itu program *augmented reality* juga akan disandingkan sebagai salah satu penarik minat baca. Survei pasar menunjukkan peluang usaha buku cerita Rakai Langit di Indonesia sangat menjanjikan. Hal ini merujuk dari *market share* buku fiksi di Indonesia mencapai 12.89% pada tahun 2014 dan menjadi penjualan teratas kedua setelah buku anak. Berbeda dengan kompetitor dalam produksinya buku cerita Rakai Langit dibuat dengan tema dan ilustrasi yang bersumber dari nilai-nilai kearfian lokal di Indonesia. Dalam cerita tersebut kearifan lokal akan menjadi sebuah pesan yang diharapkan dapat mendarah daging di benak pembaca. Keunggulan komoditas yaitu Rakai langit mengusung konsep bisnis buku Harry Potter dan Filosofi Kopi. Di mana *starting point* yang digunakan adalah pembentukan karakter dan cerita selanjutnya akan berkembang menjadi aneka produk. Seperti, film animasi, *merchandise*, wisata hiburan, hingga game.

Adapula target luaran yaitu (1) buku Rakai Langit dengan tema dan ilustrasi yang mengakat nilai kearifan lokal, (2) berbasis program *augmented reality*, (3) terdapat ISBN, hak cipta dan hak branding, serta (4) *merchandise* untuk mendukung penjualan buku.

Metode pelaksanaan yang digunakan meliputi (1) aspek manajemen, (2) keuangan, (2) pemasaran, (3) lokasi dan bisnis, (3) serta pelaksanaan kegiatan mulai dari proses praproduksi, produksi hingga pemasaran. Buku terjual 126 buah dengan BEP 124 buah, *Benefit Cost Ratio*: 1,2 dan *Payback Period*: 3,3 bulan.

Hasil yang dicapai meliputi (1) buku Rakai Langit dengan tema dan ilustrasi yang mengakat nilai kearifan lokal, (2) berbasis program *augmented reality*, (3) terdapat ISBN, hak cipta dan hak branding, (4) serta *merchandise* untuk mendukung penjualan buku, pameran stand dan membentuk CV. Bentara Pustaka. Dan pelaksanaan telah mencapai 80%.

Sedangkan potensi hasil yang bisa dilakukan adalah (1) publikasi ilmiah, (2) festival sastra internasional, (3) hak cipta dan branding, (3) pembentukan CV Bentara Pustaka sebagai penerbit mandiri, (4) mengikuti *creative clinic* dan *digital character design*, (5) pengembangan produk menjadi menjadi komik, buku mewarnai, film animasi dan sebagainya serta (6) telah melakukan publikasi media cetak maupun online di 10 media.

Untuk mencapai tahap 100% persen dalam pembuatan produk Rakai Langit terdapat langkah dan strategi yang akan ditempuh yaitu: (1) publikasi ilmiah, (2) bedah buku, (3) blogtour promosi online, (4) mengikuti bazar produk kreatif, (5) mengisi diskusi kepenulisan dan *creative desain* serta (6) membuat produk transmedia.

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
RINGKASAN	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	iv
DAFTAR GAMBAR	iv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Survei Pasar.....	2
C. Kompetitor.....	2
D. Keunggulan Komoditas PKM	3
BAB 2 TARGET LUARAN	3
BAB 3 METODE PELAKSANAAN	4
A. Aspek Manajemen	4
B. Aspek Keuangan	4
C. Aspek Pemasaran.....	5
D. Aspek Lokasi dan Manajemen Bisnis	5
E. Aspek Pelaksanaan Kegiatan	6
BAB 4 HASIL YANG DICAPAI.....	7
BAB 5 POTENSI HASIL	8
BAB 6 RENCANA TAHAPAN SELANJUTNYA.....	10
DAFTAR PUSTAKA	10
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	11
Lampiran 1. Penggunaan Dana	11
Lampiran 2. Bukti Pendukung Kegiatan	14
Lampiran 3. Proses Produksi Buku Cerita	15
Lampiran 4. Gambaran Buku Cerita Rakai Langit yang Diproduksi.....	18
Lampiran 5. CV Bentara Pustaka	19
Lampiran 6. Bukti Pengajuan Hak Cipta dan Hak Merek	21
Lampiran 7. Bukti Pendaftaran Akun dan ISBN Perpusnas.....	22
Lampiran 8. Publikasi Media Cetak dan Online.....	23

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Realisasi Penjualan Produk Rakai Langit.....	5
---	---

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Buku Rakai Langit dengan Tema dan Ilustrasi Kearifan Lokal	3
Gambar 2.2. Buku Rakai Langit berbasis Augmented Reality.....	3
Gambar 2.3. Konsep Buku Rakai Langit yang ber-ISBN	3
Gambar 2.4. Produk Merchandise Rakai Langit	4

Gambar 3.1. Metode Pelaksanaan	6
Gambar 4.1. Produk Buku Cerita Rakai Langit	7
Gambar 4.2. Buku Rakai Langit berbasis <i>Augmented Reality</i>	7
Gambar 4.3. Buku Cerita Rakai Langit berpotensi Hak Cipta dan Hak Merk	8
Gambar 4.4. Pembatas Buku, Blocknote, dan Stiker sebagai Merchandise	8
Gambar 4.5. Stand Bazar Rakai Langit	8
Gambar 5.1. Mengisi Creative Marketing di ADGI Malang.....	9
Gambar 5.2. Produk Direview Guru Besar Bidang Nilai-nilai Kearifan Lokal dan Ketua ADGI.....	9
Gambar 8.1. Konsolidasi PKM.....	14
Gambar 8.2. Koordinasi Rutin.....	14
Gambar 8.3. Koordinasi Rutin dengan Pembimbing.....	14
Gambar 8.4. Stand Rakai Langit.....	14
Gambar 8.5. Buku Rakai Langit Ditangan Konsumen	14
Gambar 9.1. Riset Mengenai Nilai Kearifan Lokal dari Sumber Buku	15
Gambar 9.2. Proses Sket Ilustrasi.....	15
Gambar 9.3. Proses Pewarnaan	15
Gambar 9.4. Ilustrasi yang telah diwarnai	16
Gambar 9.5. Proses Layouting	16
Gambar 9.5. Proses Programing	16
Gambar 9.5. Proses Cetak Buku	17
Gambar 9.5. Buku yang Telah Dicetak	17
Gambar 10.1 Gambaran Buku Cerita “Rakai Langit” Berbasis Program <i>Augmented Reality</i>	18
Gambar 11.1 Logo CV Bentara Pustaka.....	19
Gambar 11.2 Akta Notaris CV Bentara Pustaka.....	19
Gambar 11.3 Website Bentara Pustaka	20
Gambar 11.4 Akun Promosi Online Rakai Langit	20
Gambar 12.1 Bukti Pengajuan Hak Cipta.....	21
Gambar 12.2 Bukti Pengajuan Hak Merek.....	21
Gambar 13.1 Bukti Validasi Penerbit Bentara Pustaka	22
Gambar 12.2 Bukti Pendaftaran ISBN	22

BAB 1. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Salah satu permasalahan besar di Indonesia adalah rendahnya minat baca masyarakat. Data Unesco tahun 2012 (dalam JPNN, 2016) menunjukkan angka minat baca di Indonesia hanya 0,001. Artinya dari perbandingan 1.000 penduduk hanya 1 orang saja yang memiliki minat baca serius. Hal tersebut selaras dengan hasil survei yang dilakukan *Central Connecticut State University* di New Britain tahun 2014 (dalam JPNN, 2016) menempatkan Indonesia di peringkat 60 dari 61 negara terkait minat baca.

Rendahnya minat baca dapat dipengaruhi oleh beberapa hal salah satunya adalah jumlah buku yang kurang memadai. Pada tahun 2013 saja Indonesia hanya menerbitkan buku sejumlah 36.624 judul (Ikapi, 2015) dengan jumlah penduduk terbesar keempat di dunia, masih kalah jauh dengan jumlah terbitan negara Italia yang mencapai angka 61.966 judul (Arosio, 2015). Hal tersebut menunjukkan bahwa produksi perbukuan di Indonesia masih harus lebih digeliatkan.

Begini juga keberadaaan buku-buku yang mengangkat nilai kearifan lokal masih sangat jarang ditemui. Padahal melalui buku, nilai-nilai kearifan lokal dapat tumbuh subur dibenak pembaca. Sikap gotong royong, saling membantu, rendah diri, tidak merusak alam, dan sikap anti korupsi merupakan beberapa contoh nilai-nilai yang terkandung dalam kearifan lokal. Kekayaan budaya di Indonesia tentu saja sangat potensial jika digali menjadi cerita yang dibukukan dan diharapkan dapat terimplementasi di kehidupan konkret para pembaca.

Menumbuhkan minat baca tidak saja dengan memperbanyak jumlah buku yang terbit, tapi juga harus diikuti dengan membuat buku yang menarik. Ilustrasi bisa menjadi salah satu pemicu masyarakat, terutama kalangan anak-anak agar tertarik untuk mulai membaca buku dan diharapkan dapat menjadi sebuah pembiasaan. Selain itu pula buku juga diharapkan dapat dikolaborasikan dengan teknologi yang ada. Program *augmented reality* merupakan program yang sangat populer dan sangat potensial jika digabung dengan buku cerita.

Terlebih buku-buku non pelajaran memiliki potensi besar untuk diproduksi secara masal untuk mendukung program Penumbuhan Budi Pekerti (PBP) yang dicanangkan oleh Kemendikbud, yaitu program membaca buku non pelajaran 15 menit sebelum pelajaran dimulai. Pemerintah juga menggulirkan peraturan mengenai enam belas subsektor prioritas pengembangan industri kreatif yang tertuang dalam Perpres No. 72 Tahun 2015. Salah satu subsektor tersebut adalah penerbitan, sehingga pembuatan produk buku merupakan salah satu pendukung kebijakan pemerintah.

Oleh karena itu PKM-K dibuat sebagai salah satu alternatif produk agar masyarakat dapat menikmati buku cerita dengan tema dan ilustrasi yang mengangkat nilai kearifan lokal, selain itu program *augmented reality* juga akan disandingkan sebagai salah satu penarik minat baca. Selain itu produksi juga merambah bidang lain seperti *merchandise* berupa pembatas buku, pin, stiker,

boneka yang sesuai dengan nilai kearifan lokal yang diangkat. Dari cakupan yang luas ini, buku cerita Rakai Langit dapat menjanjikan keuntungan, selain dari penjualan buku juga mendapat dari penjualan *merchandise* yang lain di Indonesia.

B. Survei Pasar

Peluang usaha buku cerita Rakai Langit di Indonesia sangat menjanjikan. Hal ini merujuk dari data *market share* buku fiksi di Indonesia mencapai 12.89% pada tahun 2014 dan menjadi penjualan teratas kedua setelah buku anak. Sedangkan pangsa pasar buku di Indonesia pada tahun 2013 juga mencapai angka Rp. 14,1 Triliun rupiah dari data Toko Buku Gramedia yang dihimpum. Data tersebut belum termasuk dengan buku pelajaran dan buku proyek pemerintah. Penulis-penulis di Indonesia dapat menjual 5000 eksemplar buku setiap kali cetak pertahun. Sedangkan penulis ternama dan karyanya *bestseller* dapat 150.000 eksemplar dalam kurun waktu penjualan dua tahun. Jika rata-rata harga buku adalah Rp. 50.000 setiap eksemplar itu artinya omset produksi buku mencapai Rp. 7,5 Miliar setiap satu judul buku. Sedangkan lingkar komunitas sastra di Kota Malang juga sangat bergeliat, serta banyak unit kegiatan mahasiswa dari kampus-kampus besar sehingga menjadi pasar potensial.

C. Kompetitor

Berbeda dengan kompetitor produk buku sejenis, seperti penerbit Gramedia, Bentang Pustaka dan lain-lain, buku cerita Rakai Langit dibuat dengan tema dan ilustrasi yang bersumber dari nilai-nilai kearifan lokal di Indonesia. Dalam cerita tersebut kearifan lokal akan menjadi sebuah pesan yang diharapkan dapat mendarah daging di kehidupan para pembaca. Produk usaha buku cerita Rakai Langit tidak hanya berhenti pada usaha perbukuan saja. Namun juga merambah bidang *merchandise* yaitu pembatas buku, pin, gantungan kunci, tas, dan stiker. Sehingga dapat memperluas ekspansi pasar sebagai buku cerita Rakai Langit.

Naskah cerita dibuat oleh penulis yang mumpuni di dunia kepenulisan terutama bidang kepenulisan fiksi. Selain itu tulisan-tulisan yang diangkat juga sebagian pernah menjuarai lomba kepenulisan tingkat kampus, regional hingga nasional. Sedangkan untuk ilustrasi juga akan dibuat oleh ilustrator yang mumpuni dan mempunyai jam terbang yang tinggi. Sehingga esensi cerita dan hasil produksi buku cerita mempunyai kualitas yang sama dengan buku yang beredar di toko buku resmi di Indonesia.

D. Keunggulan Komoditas PKM

Rakai langit mengusung konsep bisnis yang menyerupai model bisnis buku *Harry Potter* dan *Filosofi Kopi*. Di mana starting poin yang digunakan adalah pembentukan karakter dan cerita selanjutnya akan berkembang menjadi aneka produk. Seperti film, animasi, merchandise, wisata hiburan, hingga game. Rakai Langit memakai starting poin dengan penulisan cerita yang mengangkat nilai

kearifan lokal, pembentukan ilustrasi dan program. Selanjutnya produk buku yang telah dibuat dapat dikembangkan menjadi merchandise stiker, gantungan kunci, kaos, topi dan lain-lain. Serta berpotensi untuk diadaptasi dalam bentuk media yang beragam seperti film animasi, komik, hingga game. Sedangkan naskah cerita Rakai Langit 80% telah dimuat di media massa dan mendapat juara diajang tingkat kampus hingga nasional.

Pelaksanaan usaha jangka panjang diharapkan buku Rakai Langit menjadi awal perubahan transmedia yang diawali dengan tulisan dan ilustrasi, dan selanjutnya menjadi starting poin untuk mengembangkan produk yang lebih luas.

BAB 2. TARGET LUARAN

- A. Membuat buku cerita Rakai Langit dengan tema dan ilustrasi yang mengangkat nilai-nilai kearifan lokal.



Gambar 2.1 Buku Rakai Langit dengan Tema dan Ilustrasi Kearifan Lokal

- B. Membuat buku cerita Rakai Langit berbasis program *Augmented Reality* untuk sebagai strategi untuk meningkatkan minat baca.



Gambar 2.2 Buku Rakai Langit berbasis Augmented Reality

- C. Memproduksi buku cerita Rakai Langit yang mempunyai ISBN, mendapat hak cipta dan hak merk.



Gambar 2.3 Konsep Buku Rakai Langit yang ber-ISBN

- D. Memproduksi produk *merchandise* Rakai Langit seperti pembatas buku, pin, tas, gantungan kunci dan boneka yang memunculkan karakter dan ilustrasi khas dengan buku cerita Rakai Langit.



Gambar 2.4 Produk Merchandise Rakai Langit

BAB 3. METODE PELAKSANAAN

A. Aspek Menejemen

Untuk mempermudah dan mengefektifkan proses menejemen, maka terlebih dulu dibuat struktur organisasi. Begitu pula dengan deskripsi masing-masing bagian sesuai dengan kemampuan dalam menjalankan tugas. Dengan demikian setiap anggota kelompok PKM Kewirausahaan dapat bekerja secara optimal dan profesional. Anggota kelompok mempunyai bidang yang mumpuni di dunia kepenulisan yang telah juara tingkat kampus hingga nasional, pembuatan ilustrasi oleh mahasiswa DKV (Desain Komunikasi Visual) yang ahli dalam bidang desain dan ilustrasi, pembuat program berasal dari PLS (Pendidikan Luar Sekolah) yang mampu membuat media belajar interaktif untuk meningkatkan minat baca, serta dua anggota dari ekonomi sebagai analisis keuangan dan bidang pemasaran.

B. Aspek Keuangan

Sebagai gambaran kelayakan produksi buku cerita Rakai Langit, buku telah terjual sebanyak 126 dari 150 buah buku yang diproduksi. Pembuatan buku membutuhkan modal kerja sejumlah Rp 8.000.000,- berikut perhitungannya:

Biaya Rata-Rata Per Pcs Satu Kali Cetak (*Average Cost*)

$$\text{Biaya Rata-rata per pcs buku} = \frac{\text{Biaya Variabel} + \text{Biaya Tetap}}{\text{Unit}}$$

$$= \frac{\text{Biaya Total} (\text{Total Cost})}{\text{Unit}}$$

$$= \frac{\text{Rp } 790.000,-}{25}$$

$$= \text{Rp } 31.600,-$$

$$= \text{Biaya Operasional}$$

$$= \frac{\text{Harga Jual}}{65.000}$$

$$= \text{Rp } 8.000.000$$

$$= 124 \text{ unit}$$

BEP

Usaha ini mencapai titik impas jika harga per unit Rp 65.000,-/pcs dengan total output 124 unit yang dijual.

Benefit Cost Ratio

$$\begin{aligned}
 &= \text{Pendapatan} \\
 &\quad \text{Biaya Operasional} \\
 &= \underline{\text{Rp } 9.750.000} \\
 &\quad \text{Rp } 8.000.000 \\
 &= 1,2
 \end{aligned}$$

Kriteria B/C Ratio jika > 0 maka dikatakan untung, dan jika B/C Ration < 0 maka dikatakan rugi sedangkan jika B/C Ratio = 0 maka usaha tersebut impas. Dari perhitungan B/C adalah 1,2 maka dapat dikatakan bahwa usaha ini layak dilanjutkan.

Payback Period

$$\begin{aligned}
 &= \underline{\text{Jumlah Investasi} \times \text{Periode}} \\
 &\quad \text{Keuntungan} \\
 &= \underline{\text{Rp } 4.740.000 \times 3 \text{ bulan}} \\
 &\quad \text{Rp } 4.208.400 \\
 &= 3,3 \text{ bulan.}
 \end{aligned}$$

Realisasi Penjualan

Tabel 1. Realisasi Penjualan Produk Rakai Langit

BULAN	1	2	3	4
Produksi (pcs)	-	50	100	-
Penjualan (pcs)	-	31	54	41
Penjualan produksi	Rp. 65.000,- x 126 buah		= Rp. 8.190.000	
Modal kerja untuk produksi			= Rp. 4.740.000	
Laba usaha			= Rp. 3.450.000	

C. Aspek Pemasaran

Terdapat dua strategi pemasaran yang pertama online dan yang kedua offline. Untuk online melakukan promosi dan penjualan di instagram serta website, sedangkan untuk offline dalam bentuk bazar buku dan pameran produk yang digelar setiap tahun secara rutin menjadi ajang promosi yang efektif. Konsumen yang ditargetkan dari produk buku cerita Rakai Langit ini adalah golongan siswa SMA hingga dewasa. Promosi juga dilakukan dengan menjalin kerja sama untuk melaksanakan bedah buku. Kerjasama dapat dilakukan dengan UKM kepenulisan yang ada di berbagai kampus dan komunitas-komunitas sastra yang ada di Malang Raya. Selain buku yang akan dijual, juga akan diproduksi pembatas buku, pin, gantungan kunci, dan kaos. Rakai Langit telah terjual di beberapa kota di Indonesia dan luar negeri seperti Singapura, Malaysia, Thailand, hingga Jerman.

D. Aspek Lokasi dan Manajemen Bisnis

Usaha produksi buku cerita Rakai Langit yang dimiliki oleh 5 orang sebagai pemilik usaha bersama, semua orang memantau dan melaksanakan seluruh

kegiatan produksi, transaksi, dan promosi yang ada di pasaran. Manajemen diatur oleh pemilik usaha mulai dari modal, penentuan harga, biaya belanja stok dan lainnya. Bentuk badan usaha milik kelompok usaha dengan modal yang berasal dari Ristekdikti. Dengan menentukan pusat usaha di Kota Malang karena dekat dengan percetakan, dekat dengan banyak perguruan tinggi yang mempunyai potensi pasar yang besar.

E. Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan produksi buku cerita Rakai Langit dilakukan dengan metode yang terencana. Adapun metode pelaksanaan dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3.1. Metode Pelaksanaan

Adapun penjelasan dari metode pelaksanaan pembuatan buku cerita Rakai Langit dalam PKM-Kewirausahaan ini yaitu:

1. Tahap Pra Produksi

Dalam tahap pra produksi kegiatan dilakukan bertujuan untuk mematangkan segala konsep dari produk buku cerita yang akan dibuat, antara lain: (a) Riset mengenai nilai-nilai kearifan lokal yang diangkat (sikap toleransi, gotong royong, kesatria, dll), (b) pengelolaan karakter cerita agar sesuai dengan nilai kearifan lokal yang dituju, (c) pembuatan *outline* cerita dan ilustrasi untuk memuat gambaran produk yang akan dibuat.

2. Tahap Produksi

Dalam tahap produksi kegiatan dilakukan bertujuan untuk melaksanakan pembuatan buku cerita sesuai dengan *outline* dan konsep cerita yang telah dibuat, antara lain: (a) Pembuatan sinopsis dan naskah sesuai dengan *outline* yang telah

dibuat, (b) sket awal ilustrasi, (c) pewarnaan ilustrasi, (d) penyelarasan direview oleh Prof Dr. Imam Suyitno, M.Pd selaku guru besar bahasa dan sastra Indonesia terkait konten nilai kearifan lokal pada buku. Dan ilustrasi direview oleh Andreas Syah Pahlevi, S.Sn, M.Sn selaku ketua Asosiasi Desain Grafis Indonesia (ADGI), (e) Pembuatan Produk & *Merchandise*

3. Tahap Pemasaran

Dalam tahap pemasaran kegiatan dilakukan bertujuan untuk melaksanakan penjualan dengan strategi-strategi yang diambil antara lain: (a) penentuan target sasaran pembaca yaitu usia SMA hingga dewasa, (b) kerjasama dengan penerbit mayor, (c) mengikuti pameran produk & bazar, (d) melakukan *blog tour* bedah buku, (e) evaluasi dan pembuatan laporan.

BAB 4. HASIL YANG DICAPAI

- A. Membuat buku cerita Rakai Langit dengan tema dan ilustrasi yang mengangkat nilai kearifan lokal.



Gambar 4.1. Produk Buku Cerita Rakai Langit

- B. Membuat buku cerita Rakai Langit berbasis program *augmented reality* sebagai strategi untuk meningkatkan minat baca.



Gambar 4.2. Buku Rakai Langit berbasis Augmented Reality

- C. Memproduksi buku cerita Rakai Langit yang mempunyai ISBN, mendapat hak cipta dan hak *branding*.



Gambar 4.3 Buku Cerita Rakai Langit berpotensi mendapat Hak Cipta dan Hak Merk

- D. Memproduksi produk *merchandise* Rakai Langit seperti pembatas buku, pin, tas, gantungan kunci dan boneka yang memunculkan karakter dan ilustrasi khas dengan buku cerita Rakai Langit.



Gambar 4.4 Pembatas Buku, Blocknote, dan Stiker sebagai Merchandise

- E. Kegiatan promosi yang telah dilaksanakan antara lain adalah pameran di Fakultas Ekonomi sebagai media untuk promosi awal produk. Dan telah mengisi tentang diskusi kepenulisan dan ilustrasi sebagai ajang pengenalan produk kepada khalayak yang lebih luas.



Gambar 4.5 Stand Bazar Rakai Langit

Dengan demikian produk buku cerita Rakai Langit berbasis program Augmented Reality dalam pelaksanaannya telah mencapai progres sebesar 80%.

BAB 5. POTENSI HASIL

Adapun potensi hasil dalam produksi buku Rakai Langit dalam pelaksanaan program hingga 80% yaitu:

1. Publikasi di *Ubud Writers and Readers Festival 2017* di Bali.

2. Perolehan hak cipta dengan klaim sederhana tentang kolaborasi buku, ilustrasi dan program *augmented reality* dengan mengangkat nilai-nilai kearifan lokal.
3. Perolehan hak branding dengan nama produk “Rakai Langit”.
4. Potensi pengembangan usaha dengan mendirikan CV. Bentara Pustaka dengan akta notaris yang bergerak pada bidang:
 - a. Penerbitan Buku.
 - b. Percetakan Buku.
 - c. Desain dan Ilustrasi.
 - d. Pembuatan Program *Augmented Reality* sebagai Media Belajar
5. Mengisi diskusi kepenulisan dan ilustrasi yang diadakan oleh Koperasi Mahasiswa UM dalam rangka *Creative Clinic* dan *Digital Caracter Design* tanggal 3-7 Mei 2017 sehingga bisa digunakan sebagai ajang promosi
6. Mengisi acara diskusi *Creative Marketing* di Asosiasi Desain Grafis Indonesia (ADGI) Malang Chapter tanggal 17 Juni 2017 sehingga bisa lebih jauh mengenalkan produk.



Gambar 5.1 Mengisi Creative Marketing di ADGI Malang

7. Produk juga telah di review oleh Prof. Dr. Imam Suyitno, yang merupakan guru besar bahasa dan sastra Indonesia yang berkonsentrasi di nilai-nilai kearifan lokal. Serta Andreas Syah Pahlevi selaku ketua Asosiasi Desain Grafis Indonesia (ADGI) Malang. Sehingga nilai yang tergantung di Rakai Langit benar-benar mengangkat nilai kearifan lokal dan meningkatkan minat baca.



Gambar 5.2 Produk di Review Guru Besar Bidang Nilai-nilai Kearfian Lokal dan Ketua ADGI

8. Rakai Langit juga telah melakukan publikasi di 10 media baik cetak maupun online diantaranya koran cetak surya Surabaya, koran cetak surya Malang, ngalam.co, infokampus, malangtoday, malangvoice, website UM, harian surabaya, dan surya online dan surya malang online.

BAB 6. RENCANA TAHAPAN SELANJUTNYA

Untuk mencapai tahap 100% persen dalam pembuatan produk Rakai Langit terdapat langkah dan strategi yang akan ditempuh yaitu:

1. Submit artikel ilmiah di ISoLEC (*International Seminar on Language, Education, and Culture*) bulan Oktober 2017 di Malang.
2. Melakukan bedah buku bekerjasama dengan beberapa komunitas sastra di Malang sebagai ajang promosi dan penjualan secara offline.
3. Melakukan blog tour sebagai ajang promosi online.
4. Mengikuti bazar produk kreatif.
5. Mengisi diskusi kepenulisan dan *creative desain* sebagai upaya memperluas ekspansi pasar. Rakai Langit
6. Membuat produk transmedia seperti film pendek, pengembangan produk *augmented reality*, *merchandise*, komik dan lain sebagainya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arosio, Fabrizio Maria. 2015. *Book Production and Readng in Italy*. Istat: national Institute of Statistic.
- Ikapi. 2015. *Industri Penerbitan Buku Indonesia dalam Data dan Fakta*. Jakarta: Ikatan Penerbit Indonesia.
- JPNN. 2016. *Parah! Minat Baca Indonesia Rendah Banget*. (Online), (<http://jpnn.com/news.php?id=430669>) diakses pada tanggal 18 Oktober 2016.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1. Penggunaan Dana

LAPORAN PENGGUNAAN DANA

No	Keterangan	Jumlah	Harga	Debet	Kredit
A	PEMASUKAN DIKTI (80%)	Rp 8.000.000			
B.	PENGELUARAN				
Biaya Produksi					
1	Cetak Stiker VINYL	2	Rp. 12.500		Rp. 25.000
2	Cetak Blocknote Spiral	10	Rp. 13.450		Rp. 134.500
3	Cetak Pembatas Buku Hijau	5	Rp. 10.800		Rp. 54.000
4	Cetak Pembatas Buku Biru	5	Rp. 7.890		Rp. 39.450
5	Cetak gantungan kunci kecil	10	Rp. 3.312		Rp. 33.120
6	Cetak gantungan kunci besar	8	Rp. 4.065		Rp. 32.520
7	pin besar	10	Rp. 4.500		Rp. 45.000
8	pin kecil	10	Rp. 4.000		Rp. 40.000
9	Cetak buku rakai langit	50	Rp. 31.600		Rp. 1.580.000
10	Cetak buku rakai langit II	100	Rp. 31.600		Rp. 3.160.000
SUB TOTAL					Rp. 5.143.590
Biaya pemasaran					
1	Beban Sewa	1	Rp. 150.000		Rp. 150.000
2	Beban Transportasi	1	Rp. 50.000		Rp. 50.000
3	Beban Bazar	1	Rp. 39.000		Rp. 39.000
SUB TOTAL					Rp. 239.000
Biaya Administrasi					
1	Buku Log Book	1	Rp. 30.800		Rp. 30.800
2	Fotocopy + Print Berkas untuk Bimbingan	1	Rp. 10.000		Rp. 10.000
3	Print + Fotocopy untuk Monev	1	Rp. 186.000		Rp. 186.000
4	Materai	22	Rp. 8.000		Rp. 180.000
5	Stempel	1	Rp. 37.500		Rp. 37.500
6	Nota	1	Rp. 3.000		Rp. 3.000
7	Tinta Stempel	1	Rp. 4.500		Rp. 4.500
SUB TOTAL					Rp. 451.800
Biaya Operasional					
1	Plastik Oppio	1	Rp.4000		Rp. 4.000
SUB TOTAL					Rp. 4.000
Biaya Lain-lain					
1	Print + Fotocopi Berkas HAKI dan Merk	1	Rp. 86.000		Rp. 86.000
2	Pembuatan CV	1	Rp. 500.000		Rp. 500.000
3	Konsumsi	2	Rp. 63.125		Rp. 126.250
4	Pembelian Seragam Batik	5	Rp. 180.000		Rp. 900.000

5	Pembelian Pulsa Internet	1	Rp. 80.000		Rp. 80.000
6	Pembelian Dasi	3	Rp. 35.000		Rp. 105.000
7	Pembelian Kerudung	2	Rp. 27.000		Rp. 54.000
SUB TOTAL					Rp. 1.851.250
Biaya Promosi					
1	Cetak X Banner	1	Rp.170.000		Rp. 170.000
2	Cetak Poster dan Pamflet	1	Rp. 45.450		Rp. 45.450
3	Cetak Sample	1	Rp. 96.000		Rp. 96.000
4	Cetak Banner	1	Rp. 51.500		Rp. 51.500
5	Cetak Pembatas Buku bonus PO	25	Rp. 7.500		Rp. 187.500
6	Cetak Book Jacket	22	Rp. 2.000		Rp. 44.000
SUB TOTAL					Rp. 594.450
TOTAL PENGELUARAN					Rp. 2.901.500
C. PEMASUKAN PENJUALAN					
1	Bulan April				Rp. 840.000
2	Bulan Mei				Rp. 2.015.000
3	Bulan Juni				Rp. 1.628.600
4	Bulan Juli				Rp. 2.665.000
SUB TOTAL					Rp. 7.148.600
SALDO = PEMASUKAN - PENGELUARAN = Rp 15.148.000 - Rp 2.901.500					Rp. 12.247.100

Laporan Arus Kas

	April	Mei	Juni	Juli
Laba Bersih	(Rp. 259.800)	Rp. 991.400	Rp. 1.628.600	Rp. 1.194.400
Arus Kas Operasi				
Penjualan	Rp. 840.000	Rp. 2.015.000	Rp. 1.628.600	Rp. 2.665.000
Pembelian Bahan Baku	(Rp. 531.370)	(Rp. 1.580.000)	(Rp 3.160.000)	-
Pembayaran Biaya Administrasi	-	(Rp. 125.300)	(Rp. 210.000)	
Pembayaran Sewa	(Rp. 150.000)			
Pembayaran Biaya Promosi		(Rp. 44.000)	(Rp. 183.700)	
Pembayaran Biaya Transportasi	-	(Rp. 20.000)	(Rp. 30.000)	
Pengeluaran Operasional Lainnya	(Rp. 225.250)		(Rp. 75.000)	
Total Arus Kas Operasi	(Rp. 66.620)	Rp. 245.700	(Rp. 2.030.100)	Rp. 2.665.000

Arus Kas Investasi

Pendaftaran CV	(Rp. 500.000)			
Pembebanan Draft HAKI dan Merk	-		(Rp. 86.000)	
Pembebanan Aset Tetap	-	(Rp. 159.000)	(Rp. 900.000)	

Total Arus Kas Investasi	(Rp. 500.000)	(Rp. 159.000)	(Rp. 986.000)	Rp. -
Arus Kas Pendapatan				
Pemberian Modal Dikti 80%	Rp. 8.000.000			
Total Arus Kas Pendapatan	Rp. 8.000.000	Rp. -	Rp. -	Rp. -
Kas Awal	-	Rp. 8.826.420	Rp. 10.063.520	Rp. 8.676.020
Perubahan Kas	Rp. 8.826.420	Rp. 1.237.100	(Rp. 1.387.500)	Rp. 3.859.400
Kas Akhir	Rp. 8.826.420	Rp. 10.063.520	Rp. 8.676.020	Rp. 12.535.420

Laporan Laba-Rugi

	April	Mei	Juni	Juli
Penjualan	Rp. 565.000	Rp. 2.015.000	Rp. 3.510.000	Rp. 2.665.000
HPP	Rp. 155.195	Rp. 979.600	Rp. 1.706.400	Rp. 1.295.600
Laba Kotor	Rp. 409.805	Rp. 1.035.400	Rp. 1.803.600	Rp. 1.369.400
Beban Operasi				
Beban Sewa	-Rp. 150.000			
Beban Transportasi		-Rp. 20.000	-Rp. 30.000	
Beban Promosi		-Rp. 44.000	-Rp. 183.700	
Beban Lain-lain	-Rp. 225.250		-Rp. 75.000	
Total Beban Operasi	-Rp. 375.250	-Rp. 64.000	-Rp. 288.700	
Beban Administrasi		-Rp. 125.300	-Rp. 210.000	
Total Beban	-Rp. 375.250	-Rp. 253.300	-Rp. 787.400	Rp. -
Laba Bersih	Rp. 34.555	Rp. 782.100	Rp. 1.016.200	Rp. 1.369.400

Lampiran 2. Bukti Pendukung Kegiatan



Gambar 8.1 Konsolidasi PKM



Gambar 8.2 Koordinasi Rutin



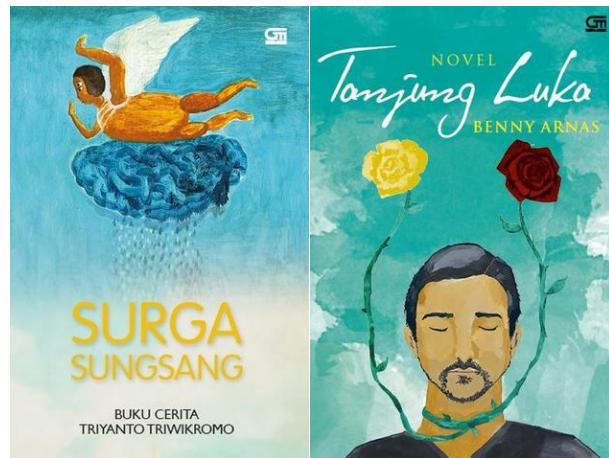
Gambar 8.3 Koordinasi Rutin dengan Pembimbing



Gambar 8.4 Stand Bazar Produk Kreatif Rakai Langit



Gambar 8.5 Buku Rakai Langit ditangan Konsumen

Lampiran 3. Proses Produksi Buku Cerita

Gambar 9.1 Riset Mengenai Nilai Kearifan Lokal dari Sumber Pustaka



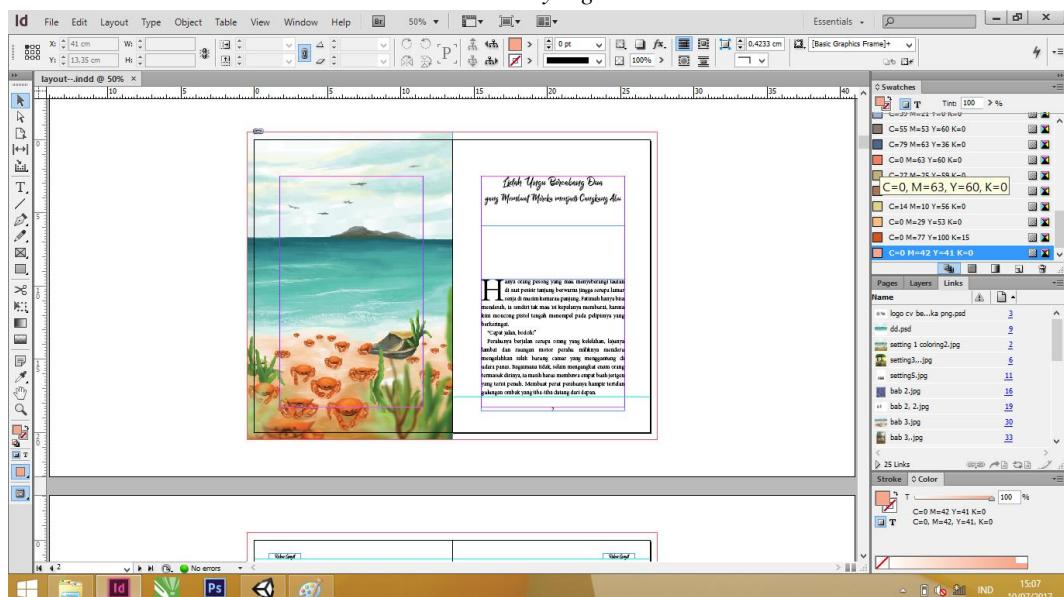
Gambar 9.2 Proses Sket Ilustrasi



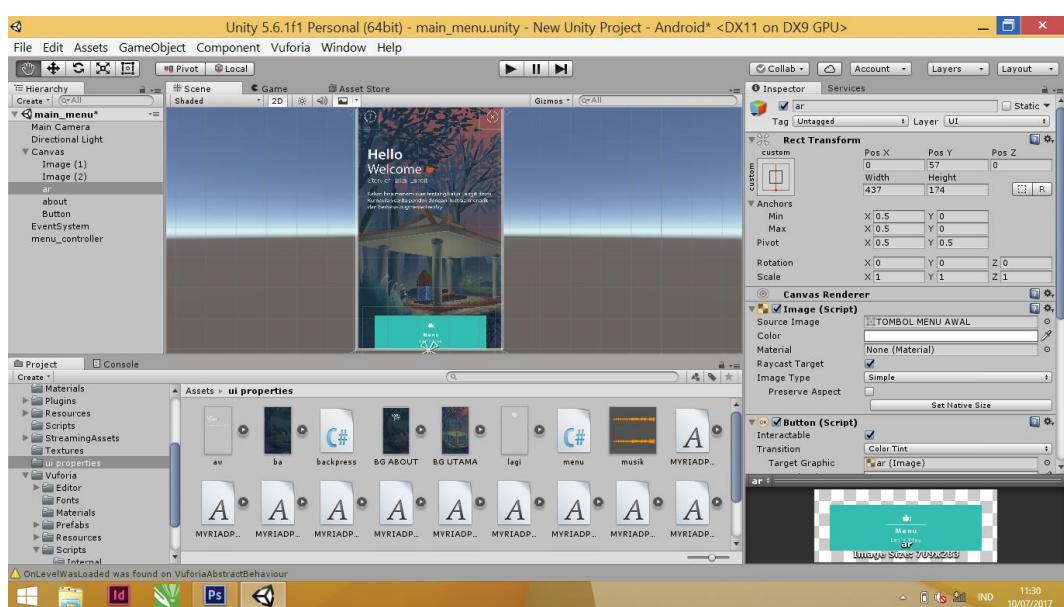
Gambar 9.3 Proses Pewarnaan



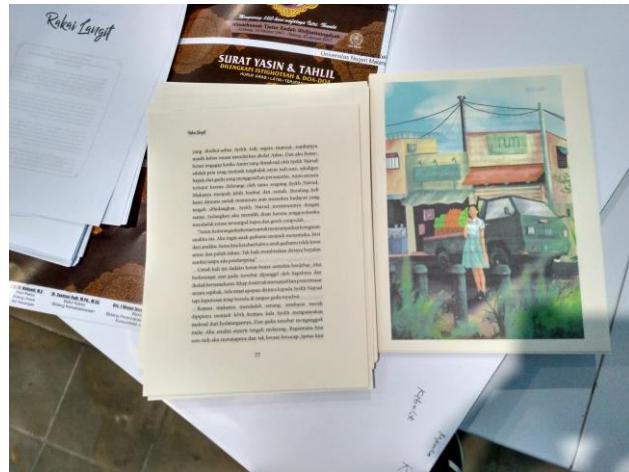
Gambar 9.4 Ilustrasi yang Telah Diwarnai



Gambar 9.5 Proses Layouting



Gambar 9.6 Proses Programing



Gambar 9.7 Proses Cetak Buku



Gambar 9.8 Buku yang Telah di Cetak

Lampiran 4. Gambaran Buku Cerita “Rakai Langit” yang diproduksi



Gambar 10.1 Gambaran Buku Cerita “Rakai Langit” Berbasis Program Augmented Reality

Lampiran 5. CV. Bentara Pustaka

CV. Bentara Pustaka merupakan induk perusahaan produk buku cerita Rakai Langit yang membawahi bidang:

- a) Penerbitan Buku
- b) Percetakan Buku
- c) Desain dan Ilustrasi
- d) Pembuatan Program Augmented Reality

Logo CV. Bentara Pustaka:

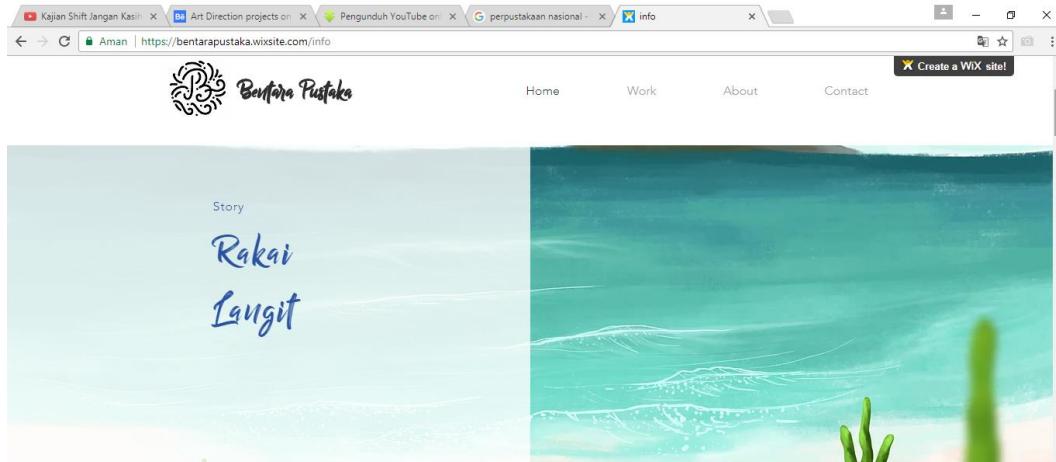


Gambar 11.1 Logo CV Bentara Pustaka

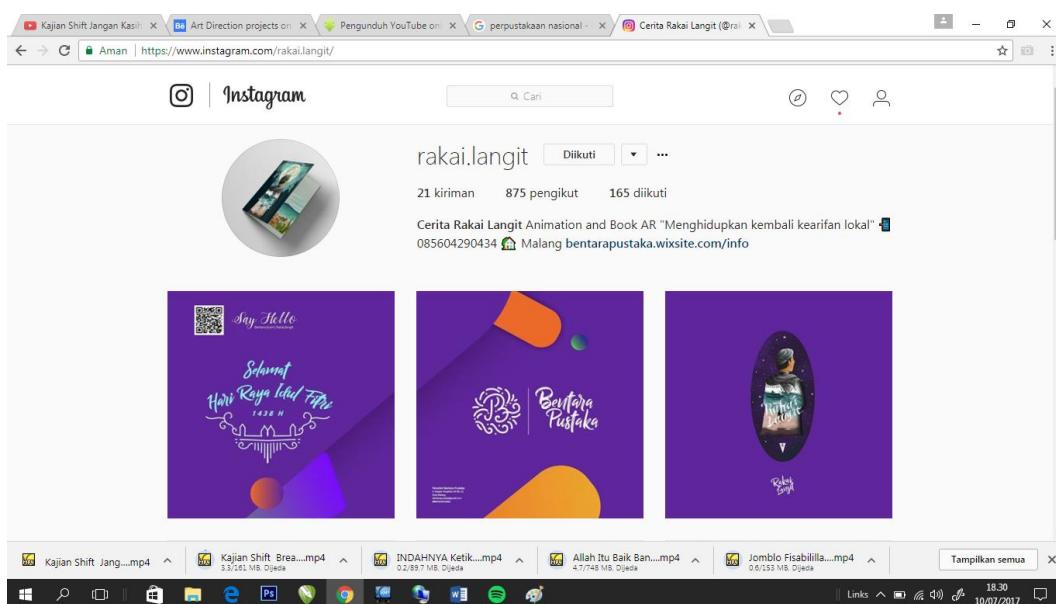
Akta Notaris:



Gambar 11.2 Akta Notaris CV Bentara Pustaka



Gambar 11.3 Website Bentara Pustaka



Gambar 11.4 Akun Promosi Online Rakai Langit

Lampiran 6. Bukti Pengajuan Hak Cipta dan Hak Merek

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI MALANG (UM)
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT (LP2M)
 Jl. Semarang 5 Malang 65145
 Telepon/Fax: 0341-551312, 0341-580311, 0341-552115, 0341-564570
 Laman: www.um.ac.id

TANDA TERIMA BERKAS PENYERAHAN HKI

Telah Terima dari : Teguh Dewangga
 Unit Kerja : Fakultas Teknik
 Berkas Kelengkapan Pengurusan HKI berupa **Hak Cipta**
 Judul Usulan : "Rakai Langit"

Utuk diproses lebih lanjut Pendaftarannya ke Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual Kementerian Hukum dan Kekayaan Intelektual RI, melalui Sentra HKI Universitas Negeri Malang.

Mengetahui,
 KaSubbag TU Program

 Ratnadi, S.Sos
 NIP 196909221991031001

Malang, 5 Juni 2017
 Penerima Berkas,


Prihatini Retnaningsih, S.E.
 NIP 1974091420091020001

Gambar 12.1 Bukti Pengajuan Hak Cipta

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI MALANG (UM)
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT (LP2M)
 Jl. Semarang 5 Malang 65145
 Telepon/Fax: 0341-551312, 0341-580311, 0341-552115, 0341-564570
 Laman: www.um.ac.id

TANDA TERIMA BERKAS PENYERAHAN HKI

Telah Terima dari : Teguh Dewangga
 Unit Kerja : Fakultas Teknik
 Berkas Kelengkapan Pengurusan HKI berupa **Hak Merk**
 Judul Usulan : "Rakai Langit"

Utuk diproses lebih lanjut Pendaftarannya ke Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual Kementerian Hukum dan Kekayaan Intelektual RI, melalui Sentra HKI Universitas Negeri Malang.

Mengetahui,
 KaSubbag TU Program

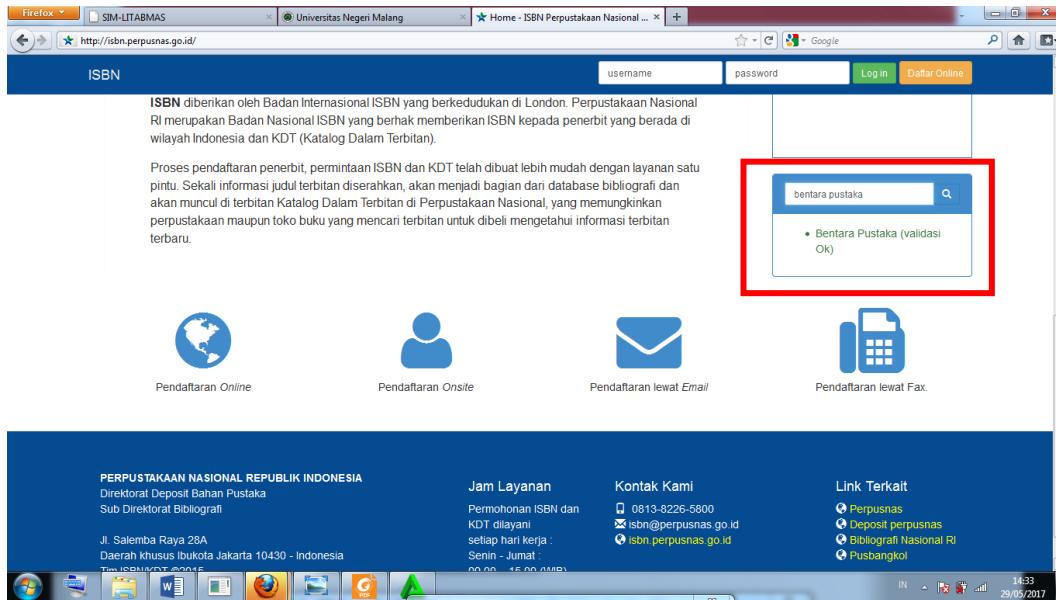
 Ratnadi, S.Sos
 NIP 196909221991031001

Malang, 5 Juni 2017
 Penerima Berkas,


Prihatini Retnaningsih, S.E.
 NIP 1974091420091020001

Gambar 12.2 Bukti Pengajuan Hak Merk

Lampiran 7. Bukti Pendaftaran Akun dan ISBN di Perpusnas



Gambar 13.1 *Bukti Validasi Penerbit Bentara Pustaka*

The screenshot shows the search results for 'rakai langit' on the Perpusnas website. The search bar at the top contains 'isbn.perpusnas.go.id/Account/SearchBuku?searchCat=Judul&searchTxt=rakai+langit'. The results table has columns for Judul, Pengarang, Penerbit, and ISBN. One result is listed: 'Rakai langit' by Teguh Dewangga, published by Bentara Pustaka with ISBN 978-602-61738-0-5.

Judul	Pengarang	Penerbit	ISBN
Rakai langit	Teguh Dewangga	Bentara Pustaka	978-602-61738-0-5

Gambar 13.2 *Bukti Pendaftaran ISBN*

Lampiran 8. Publikasi Media Cetak dan Online

Mahasiswa Otomotif UM Sukses di Sastra

Buku Rakai Langit Terjual ke Berbagai Negara

Menganggap itu buku itu membosankan membuat minat baca pada siswa SMA menjadi kurang. Terdorong oleh masalah ini, Teguh Dewangga mencetuskan untuk membuat buku kumpulan cerita pendek (cerpen) dengan puluhan ilustrasi sebagai pendukung.

Kumpulan cerpen bertema kearifan lokal ini ditulis Teguh dengan genre gotik dilengkapi ilustrasi berwarna. "Saat ini cukup jarang ada buku dengan ilustrasi berwarna," jelas Teguh Dewangga yang juga mahasiswa Pendidikan Teknik Otomotif Universitas Negeri Malang (UM) itu, seolah menjadi benda usang dan dijadikan barang khas mata. Salah satu wujud penyelesaian masalah adalah dengan membuat buku yang lebih menarik dan inovatif. Seperi yang dilakukan beberapa mahasiswa Universitas Negeri Malang (UM) ini.

"Kita membuat buku kumpulan cerpen dengan dunia puluhan ilustrasi berwarna. Selain itu setiap ilustrasi akan memunculkan animasi dalam bentuk audio visual yang bersamaan dengan program augmented reality," ucap Teguh, penulis naskah.

Mahasiswa pendidikan teknik otomotif tersebut menambahkan, setiap siswa di sekolah hampir semuanya memiliki gadget sehingga mereka memadang teknologi bukan sebagai ancaman, melainkan potensi besar untuk dijadikan alat bantu dan diharapkan dapat meningkatkan minat baca.

Rakai Langit diambil menjadi judul buku kumpulan cerpen tersebut. Naskah buku terdiri dari sejumlah cerita pendek yang tema berasal dari nilai kearifan lokal. Bahkan dalam puluhan penulis cerita-cerita tersebut pernah dimuat di media cetak, dan menjual lomba kepenulisan cerpen tingkat kampus hingga nasional.

Nilai kearifan lokal yang diangkat juga menjadi salah satu point penting, seperti Senin (10/7).

Tak hanya ilustrasi, buku yang berjudul "Rakai Langit" itu berbasis Augmented Reality dan bisa menampilkan audio visual ketika dipindai dengan aplikasi AR yang ia buat. "Ilustrasi pada sampul akan menampilkan

■ KE HALAMAN 12

SURIA/NENENG USMANAH HASANAH



RAKAI LANGIT -Teguh Dewangga menunjukkan buku Rakai Langit karangannya dan ketika dipindai memunculkan audio visual di aplikasi augmented reality, Senin (10/7).

Rakai Langit Literasi Animasi

KITA haranya risau nihil rendahnya minat baca di Indonesia. Terlebih dengan adanya gempuran teknologi, buku seolah menjadi benda usang dan dijadikan barang khas mata. Salah satu wujud penyelesaian masalah adalah dengan membuat buku yang lebih menarik dan inovatif. Seperi yang dilakukan beberapa mahasiswa Universitas Negeri Malang (UM) ini.

"Kita membuat buku kumpulan cerpen dengan dunia puluhan ilustrasi berwarna. Selain itu setiap ilustrasi akan memunculkan animasi dalam bentuk audio visual yang bersamaan dengan program augmented reality," ucap Teguh, penulis naskah.

Mahasiswa pendidikan teknik otomotif tersebut menambahkan, setiap siswa di sekolah hampir semuanya memiliki gadget sehingga mereka memadang teknologi bukan sebagai ancaman, melainkan potensi besar untuk dijadikan alat bantu dan diharapkan dapat meningkatkan minat baca.

Rakai Langit diambil menjadi judul buku kumpulan cerpen tersebut. Naskah buku terdiri dari sejumlah cerita pendek yang tema berasal dari nilai kearifan lokal. Bahkan dalam puluhan penulis cerita-cerita tersebut pernah dimuat di media cetak, dan menjual lomba kepenulisan cerpen tingkat kampus hingga nasional.

Nilai kearifan lokal yang diangkat juga menjadi salah satu point penting, seperti

alternatif menikmati cerita bisa lebih beragam dan menarik.

Segmentasi dari pengguna buku Rakai Langit adalah usia sekolah menengah atas hingga dewasa.

Monica, programer memambahkan, program augmented reality nantinya bisa diunduh gratis di Playstore, sehingga pembaca cukup membeli bukunya.

Rakai Langit mewajibkan banjir investasi di bidang teknologi inovasi dapat mengantarkan angka literasi di Indonesia.

(<http://surabaya.tribunnews.com/2017/07/10/rakai-langit-ini-dia-literasi-animasi-cara-baru-menikmati-buku>)

NURAFIATUL HASANAH
Mahasiswa Administrasi Pendidikan
Universitas Negeri Malang



Rakai Langit, Buku Inovatif berbasis Augmented Reality Karya Mahasiswa UM

Padukan Kearifan Lokal dan Nilai Eksplisit, Mahasiswa UM Ini Bikin Kumpulan Cerpen Digital

Rakai Langit Ini Dia Literasi Animasi Cara Baru Menikmati Buku

Rakai Langit, Buku Keren Berbasis Augmented Reality

Penulis Endra Kurniawan - 10 Juli 2017

Berbagi di Facebook | Twees di Twitter | G+ | P

Live update via sosial media

f 2,823 Fans | 3,819 Pengikut | 3,617 Pengikut

BLANJA

Lebih Banyak Reward dan Hadiah! Halo Kick!

Harga Mulai Rp 120 Ribu & GRATIS ONGKIR SELURUH INDONESIA!

140GB

Story

Selasa, 11 Juli 2017

SURYA MALANG

Teguh Dewangga, Mahasiswa Universitas Negeri Malang Luncurkan Buku Cerpen Anti Mainstream

Senin, 10 Juli 2017 17:33

ALPHONE PERFECT SELFIE V5S

Lihat Detail >

SURYAMALANG.com

SURYAMALANG | Surya Arema | suryamalang | suryamalang.com

berita POPULER

ALPHONE PERFECT SELFIE V5S

Lihat Detail >

NGALAM.CO

MALANGAN WISATA KULINER AKOMODASI INFO PENTING

Rakai Langit, Buku Cerpen Berbasis Augmented Reality Karya Mahasiswa UM

Oleh Almira Sifak - Juni 21, 2017

BERBAGI

Facebook | Twitter | G+ | P | Suka 0 | Tweet

STAY CONNECTED

f 847 Fans SUKA

149 Pengikut MENGIKUTI

34 Pengikut MENGIKUTI

CARI-KQS.com

Lagi Cari Kamar Kos di Malang ?

Murah, Lokasi Strategis, Full AC, Kamar mandi dalam, Free WiFi

Buka app : www.Cari-Kos.com

Links 18:24 12/07/2017

Kerenya Rakai Langit, Buku Cerita Augmented Reality Karya Mahasiswa UM

Augmented Reality Karya Mahasiswa UM

Penulis Anja Arowana - 8 Juli 2017 12:14 PM

Berbagi di Facebook | Tweet di Twitter | G+ | P | Share | Tweet

Laporan Khusus

Perda KTR Diharapkan Batasi Ruang Gerak Perokok

Miski - 5 Juli 2017 9:19 PM

Pemberian CSR Dinilai Gadaikan Kesehatan Masyarakat

Miski - 5 Juli 2017 9:18 PM

Industri Rokok Campur Tangan, Pembahasan Ranperda KTR Alot

Miski - 5 Juli 2017 9:15 PM

Merokok di Area Terlarang Masih Jadi Pemandangan Lazim

Miski - 5 Juli 2017 9:12 PM

Links: [Beranda](#) [Artikel](#) [Umum](#) [Redaksi](#)

Umum Archives - Hanan - Aman | https://hariansurabaya.com/category/umum/

SURABAYA .com

ARTIKEL UMUM REDAKSI

Tentang Kami Redaksi Kontak Privacy Policy

Category: Umum

CARA MEMBUAT KARTU INDONESIA SEHAT (BPJS KESEHATAN) DI KANTOR BPJS KESEHATAN SURABAYA

© July 13, 2017 by admin 0 0 Umum, Ing

RAKAI LANGIT BUKU INOVATIF BERBASIS AUGMENTED REALITY BUATAN MAHASISWA UM

© July 9, 2017 by admin 0 0 Umum,

TERBARU

CARA MEMBUAT KARTU INDONESIA SEHAT (BPJS KESEHATAN) DI KANTOR BPJS KESEHATAN SURABAYA

Kesehatan adalah salah satu hal yang cukup penting untuk diperbaiki, sebut saja contohnya

https://hanansurabaya.com/category/umum/#