

BAB III

METODOLOGI DAN PERANCANGAN KARYA

Pada bab III ini akan dijelaskan dengan metode yang digunakan dalam pembuatan dan pengolahan data serta perancangan dalam pembuatan Tugas Akhir yang berjudul ” Perancangan dan pembuatan *game musical* tentang lagu anak-anak berbasis *tempo typing dirigent*”. Penjelasan konsep dan pokok pikiran dalam *game* ini akan menjadi dasar rancangan karya yang dibuat. Metode penelitian dalam proses pembuatan *game* ini dilakukan berdasarkan penelitian dengan tahapan-tahapan yang digunakan diantaranya adalah *planning* atau perencanaan, analisa, desain, implementasi.

3.1 Metodologi

Metodologi penelitian adalah ilmu yang mempelajari tentang cara atau metode untuk melakukan penelitian (Soewadji, 2012: 10). Metodologi yang dipilih sesuai dengan masalah yang sedang diteliti agar mendapatkan data yang tepat dan akurat untuk menunjang hasil karya yang dihasilkan. Pada Tugas Akhir ini metodologi yang dipilih adalah metodologi kualitatif. Menurut Moleong, dalam bukunya yang berjudul ”Metodologi penelitian kualitatif” mengatakan bahwa metodologi kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian, misalnya perilaku, persepsi, motivasi dan tindakan. Pendekatan ini diarahkan pada latar dan individu secara holistik.

Menurut Haryanto (2012) dalam belajarpsikologi.com, penelitian kualitatif mengkaji perspektif partisipan dengan strategi-strategi yang bersifat interaktif dan fleksibel. Penelitian kualitatif ditujukan untuk memahami fenomena-fenomena sosial dari sudut pandang partisipan. Dengan demikian arti atau pengertian penelitian kualitatif tersebut adalah penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah dimana peneliti merupakan instrumen kunci.

3.2 Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam kegiatan pembuatan *game rhythm* ini dilakukan agar dalam proses analisis data tidak terjadi penyimpangan materi serta tujuan yang dicapai. Menurut W. Gulo (2010: 115), teknik pengumpulan data dilakukan dengan beberapa cara yaitu observasi, wawancara dan studi pustaka. Sehingga tahapan dalam pengumpulan data dapat dilakukan sebagai berikut:

1. Anak-anak

Pada tahapan ini, pengumpulan data lebih terarah kepada Anak-anak.

Pengumpulan data dilakukan untuk menemukan *keyword* yang digunakan sebagai pedoman pembuatan Tugas Akhir ini. Pengumpulan data dilakukan dengan cara sebagai berikut:

a. Wawancara

Kegiatan wawancara dilakukan untuk mengetahui bagaimana sikap dan perilaku anak-anak pada saat sedang belajar, kegiatan wawancara ini dilakukan disalah satu paud disurabaya bernama “citra bangsa” menurut hasil wawancara anak-anak merupakan individu yang ceria, rasa ingin tau tinggi, suka bermain, aktif, kreatif, dan lugu.

Keyword: ceria, rasa ingin tau tinggi, suka bermain, aktif, kreatif dan lugu.

b. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan metode pengumpulan data yang berupa literatur, referensi, artikel *internet*, serta teori-teori yang mendukung dalam pembuatan *game* ini. Serta dapat pula digunakan untuk mengetahui teori tentang anak-anak. Buku yang digunakan adalah buku terbitan Jean Piaget berjudul “Psikologi anak” anak-anak merupakan pribadi yang lugu, rasa ingin tau tinggi, dan suka bermain.

Keyword: lugu, rasa ingin tau tinggi, dan suka bermain

c. Observasi

Observasi dilakukan dengan cara melihat sekitar sekolah paud “citra bangsa” tersebut. Observasi dilakukan dengan mengamati pola interaksi dan sosial. Dari observasi didapatkan bahwa banyak anak-anak yang

berlarian dan suka menanyakan hal-hal yang baru. Sehingga dapat disimpulkan bahwa anak-anak merupakan individu yang suka bermain, lugu, suka menangis, ceria, dan rasa ingin tahu tinggi

Keyword: suka bermain, lugu, suka menangis, ceria, dan rasa ingin tahu tinggi

2. Lagu-lagu anak

Pada tahapan ini, pengumpulan data lebih terarah lagu-lagu anak. Pengumpulan data dilakukan untuk menemukan *keyword* yang digunakan sebagai pedoman pembuatan Tugas Akhir ini. Pengumpulan data dilakukan dengan cara sebagai berikut:

a. Wawancara

Kegiatan wawancara dilakukan untuk mengetahui bagaimana pengaruh lagu-lagu anak bagi anak-anak dipaud “citra bangsa”. Paud “citra bangsa” menggunakan lagu sebagai salah satu sebagai sarana belajar bagi anak-anak yang belajar dipaud tersebut. Karena lagu-lagu anak dapat menjadi sarana dalam berkomunikasi, bersifat menghibur, mendidik, dan merangsang sensor motorik.

Keyword: menghibur, sarana komunikasi, mendidik, dan merangsang sensor motorik

b. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan metode pengumpulan data yang berupa literatur, referensi, artikel *internet*, serta teori-teori yang mendukung dalam pembuatan *game* ini. Dari hasil Studi pustaka yang didapat maka lagu-lagu anak berunsur komunikasi, menghibur, mendidik.

Keyword: menghibur, sarana komunikas dan mendidik

c. Observasi

Observasi dilakukan dengan mendengarkan lagu anak-anak yang ada dan membandingkan dengan lagu-lagu dengan zaman sekarang. Sehingga dapat disimpulkan bahwa lagu anak-anak sesuatu yang berulang-ulang, sederhana, menghibur, komunikasi, mendidik.

Keyword: berulang-ulang, sederhana, menghibur, komunikasi, mendidik

3. Rhythm

Pengumpulan data dilakukan untuk menemukan *keyword* yang digunakan sebagai pedoman pembuatan Tugas Akhir ini. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, studi pustaka dan study exsisting.

a. Observasi

Observasi yang dilakukan adalah dengan memainkan berbagai macam *game rhythm* sehingga dapat disimpulkan bahwa *rhythm* merupakan sesuatu yang menyenangkan dan ekspresif.

Keyword: menyenangkan dan ekspresif

b. Studi Pustaka

Studi pustaka untuk materi *rhythm* menggunakan buku “WHY? Music” dari buku tersebut dapat disimpulkan bahwa *rhythm* merupakan sesuatu yang indah, menyenangkan, ekspresif.

Keyword: menyenangkan, ekspresif, indah

c. Study Existing.

Dalam setiap perancangan suatu *game*, dilakukan proses studi eksisting, yaitu kegiatan menelusuri dan mengamati dengan seksama *game* yang sudah ada sebelumnya. Objek yang digunakan sebagai studi eksisting bisa dianggap sebagai kompetitor tidak langsung bagi *game* yang akan diproduksi. Kegiatan ini bermanfaat agar dalam proses pembuatan *game*, dapat menghasilkan suatu karya yang terbaik.

Game yang menjadi komparator dalam pembuatan dan perancangan *game rhythm* adalah OSU.



Gambar 3.1 Game OSU

Gambar 3.1 merupakan tampilan dari *game* OSU. OSU adalah *game* *rhythm* yang menggunakan *teknik tapping* sebagai sarana permainannya. Sehingga *player* diharuskan menekan tombol sesuai arahan sehingga dapat mendapatkan score yang tinggi. Selain itu OSU juga sebagai sarana promosi lagu-lagu baru karena OSU dapat dimainkan secara online. Setelah melakukan study existing dapat disimpulkan *rhythm* merupakan sesuatu menyenangkan, ekspresif, aktif.

Keyword: menyenangkan, ekspresif, aktif

4. Dirigent

Pengumpulan data dilakukan untuk menemukan *keyword* yang digunakan sebagai pedoman pembuatan Tugas Akhir ini. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi dan studi pustaka.

a. Observasi

Observasi yang dilakukan adalah dengan mengamati pekerjaan seorang *dirigent* sehingga dapat disimpulkan bahwa *dirigent* adalah pekerjaan yang dituntut untuk memiliki ilmu pengetahuan yang luas dan kemampuan untuk memimpin.

Keyword: pengetahuan yang luas dan memimpin

b. Studi Pustaka

Studi pustaka untuk materi *dirigent* menggunakan buku “WHY? Music” dari buku tersebut dapat disimpulkan bahwa *dirigent* adalah pekerjaan yang dituntut untuk memiliki ilmu pengetahuan yang luas, kemampuan untuk memimpin dan pandai memainkan alat musik.

Keyword: pengetahuan yang luas, memimpin, pandai memainkan alat music.

3.3 Analisa Data

Menurut (Moelong, 2002: 103) analisa data adalah proses mengatur urutan data, mengorganisasikanya ke dalam suatu pola, kategori, dan satuan uraian dasar. Dalam table 3.1, data yang telah didapat dari berbagai sumber dikualifikasikan menurut darimana data itu didapat. Lalu diolah dengan mencari mana yang paling identik atau yang selalu ada saat proses pengumpulan data.

Tabel 3.1 Analisa Pemahaman *Keyword*

Subjek	Study Exsisting	Observasi	Wawancara	Studi Pustaka	Keyword
Anak-anak		Suka bermain Lugu Rasa ingin tahu tinggi Suka menangis Ceria	Suka bermain Lugu Rasa ingin tahu tinggi Aktif Kreatif	Suka bermain Lugu Rasa ingin tahu tinggi	Suka bermain Lugu Rasa ingin tahu tinggi
Lagu-lagu anak		Sederhana Berulang-ulang Mendidik Menghibur Komunikasi	Merangsang sensor motorik Mendidik Menghibur Komunikasi	Mendidik Menghibur Komunikasi	Mendidik Menghibur Komunikasi

Rhythm	Menyenangkan Ekspresif Aktif	Menyenangkan Ekspresif	Menyenangkan Ekspresif Indah		Menyenangkan Ekspresif
Dirigent		Pengetahuan yang luas Memimpin		Pengetahuan yang luas Memimpin Pandai memainkan alat musik	Pengetahuan yang luas Memimpin

(Sumber: Olahan Penulis)

Berdasarkan tabel 3.1 sehingga ditemukan analisa pemahaman *keyword* agar dapat menentukan *keyword* utama untuk pembuatan game “Beat For Fun”. Sehingga game “Beat For Fun” diharapkan dapat dimainkan *player* dengan mengerti maksud dan tujuan dari pembuatan “Beat For Fun” yang digunakan untuk mengedukasi *player*.

3.4 STP

Kegunaan dari STP ini adalah untuk membatasi segmentasi, target serta *positioning* agar lebih jelas dan tidak terlalu melebar. Tabel 3.2 menunjukkan analisa STP :

Tabel 3.2 Analisa STP

Segmentasi & Targeting	Geografis	Masyarakat Kota
	Demografi	Usia : 5-9 tahun, Gender : Laki-laki, perempuan Jenjang pendidikan : Anak SD kelas 1-3
	Psikologi	Kelas sosial : Menengah Gaya hidup : Dekat dengan teknologi modern
Positioning		Pengenalan lagu-lagu anak

(Sumber: Olahan Penulis)

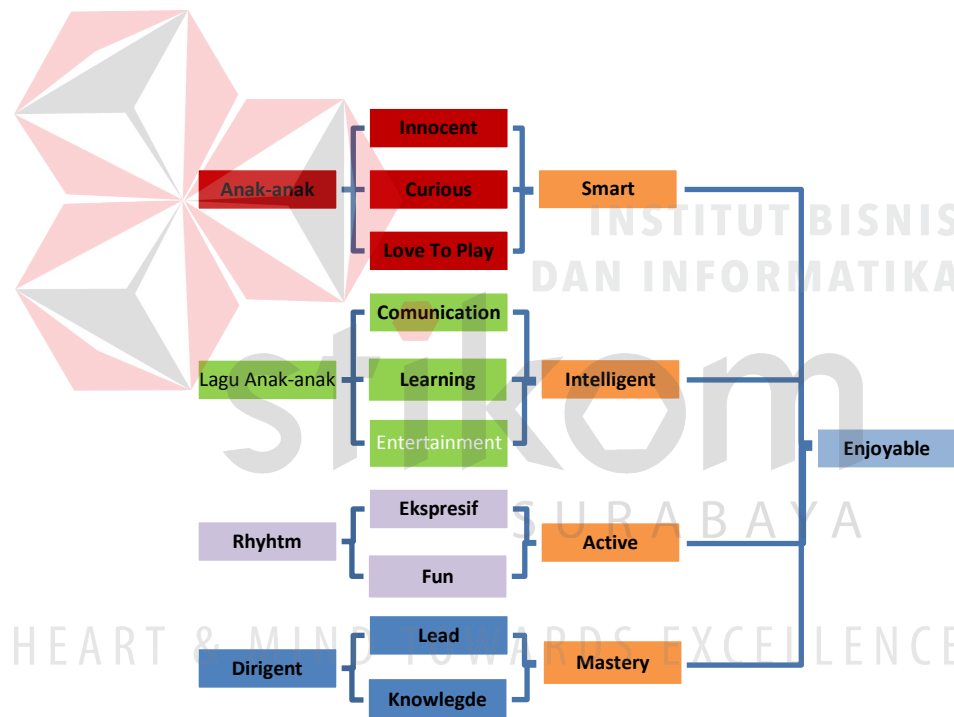
Segmentasi dan targeting dari sisi geografis di tujukan untuk anak usia dini 5-9 tahun, karena target dari Tugas Akhir ini adalah anak usia dini. Karena anak di era ini dekat dengan teknologi dan pada masa anak inilah mereka mengalami rasa ingin tahu terhadap hal baru. Dan untuk psikologinya kelas sosial menengah, karena teknologi modern saat ini mulai berkembang pesat dan nantinya *game* ini menjadi pengenalan lagu-lagu anak.

Anak sebagai anggota baru masyarakat dianggap dapat berkontribusi pada inovasi yang mengarah pada perubahan sebagaimana keberlanjutan dan pengalihan budaya dalam masyarakat (Lillehammer, 1989: 159). Karena sejak kecil, anak-anak akan memperoleh pendidikan sebagai pembentukan dasar kepribadian dan keahlian (Kamp, 2001: 1).

Masa kanak-kanak adalah dasar pelatihan, masa dimana keahlian dan sistem kepercayaan dipelajari, pembentukan kepribadian, dan sikap dan nilai ditanamkan. Oleh karena itu, sasaran target penulis dalam Tugas Akhir ini adalah anak-anak.

3.5 Keyword

Berdasarkan dari hasil pencarian data dengan melakukan observasi, studi literatur, studi eksisting, serta wawancara. Didapatkan kalimat-kalimat yang digunakan sebagai pencarian *keyword*. Dari hasil wawancara maka dilakukan analisa dari target pasar dan tujuan *game* berjudul “*Beat For Fun*” ini dibuat. Analisis ini berguna untuk mencari *keyword* yang kemudian akan diterapkan dalam *game*.



Gambar 3.2 Bagan *keyword*
(Sumber: Olahan Penulis)

3.6 Perancangan Karya

Berdasarkan data-data yang didapat, maka dapat dibuat sebuah perancangan dalam pembuatan *game rhythm* ini. Perancangan yang tepat dan sesuai dengan tahapan pembuatan *game* ditujukan agar konten yang akan disampaikan dalam *game* ini sesuai dengan daya tangkap dan imajinasi konsumennya. Pada tahap perancangan karya ini dibagi menjadi beberapa proses yang dapat dilihat pada gambar bagan 3.3.



Gambar 3.3 Bagan Perancangan Karya
(Sumber: Olahan Penulis)

3.7 Pra Produksi

Pada tahap pra produksi, hal-hal yang dilakukan ialah mempersiapkan aspek-aspek penting yang merupakan pokok dalam perancangan karya. Pada bagian ini dijelaskan secara rinci mengenai tahap-tahap perancangan yang diperlukan dalam pembuatan karya Tugas Akhir ini. Berdasarkan permasalahan dan informasi yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya maka terbentuk ide, konsep, dan perancangan desain *game* yang dijelaskan sebagai berikut:

1. Ide dan Konsep

Data-data untuk mendukung ide dan konsep yang akan dibuat pada proyek tugas akhir ini.

a. Ide

Ide dalam pembuatan tugas akhir ini adalah mengenalkan lagu-lagu anak pada kalangan anak-anak terutama anak usia dini 6-8 tahun. Dengan desain *interface* dan *gameplay* yang bertemakan *enjoyable*. Diharapkan para pemain nantinya dapat mengenal lagu-lagu anak yang sudah lama hilang.

b. Konsep

Berdasarkan dari studi eksisting dan *keyword* maka dibuatlah *game* dengan tema lagu-lagu anak. Pada saat bermain "*Beat For Fun*" ini, pemain mengasah sensor motorik dengan tombol-tombol yang tersedia. Agar lebih menarik maka dibuatlah maskot tikus bernama Canaria yang mengendalikan game pada saat dimainkan dengan diberi animasi-animasi yang lucu.

2. Sinopsis

Dalam pembuatan *game* dibutuhkan suatu ringkasan cerita agar pemain dapat mengerti *game* apa yang akan dimainkan. Pada *game rhythm* ini pemain akan menjalankan sebuah orkestra dengan Canaria sebagai *dirigent*.

3. Skenario

Skenario pada *game* ini berisi tentang apa saja bagian dari *game* ini. Pada awal *game* terlihat halaman pembuka dimana pada halaman itu terdapat

tombol *Play* untuk langsung bermain. Sebelum memasuki permainan akan tampil *stage* pengenalan lagu-lagu anak apa saja yang dapat dimainkan. *Stage* pengenalan tersebut bertujuan agar pemain semakin tahu tentang macam-macam lagu-lagu anak indonesia. Setelah pengenalan lagu-lagu anak, pemain langsung masuk ke *stage* permainan dan pada setiap akhir level akan ditunjukkan berapa nilai yang didapat setelah melalui tahap-tahap permainan orkestra tersebut.

4. Level

Sebuah *game* terdiri dari beberapa *level* yang mempunyai tingkat kesulitan berbeda-beda. Pada *game rhythm* ini terdapat tiga *level* dimana masing-masing level mempunyai jumlah sub-*level* yang beragam.

a. Environment

Suasana yang dipilih untuk *game* ini adalah suasana di sebuah hutan.

b. Sub-Level

Game ini memiliki tiga *level*, masing-masing *level* mempunyai sub-*level*.

Sub-*level* merupakan langkah-langkah yang disesuaikan dengan cara mengatur tempo. Satu sub-*level* mewakili tempo yang terdapat pada sepuluh detik lagu.

5. Cara Bermain

- a. Pada saat bermain, *player* akan disuguhkan oleh tampilan awal *opening* sebuah *layout* yang berisi dua tombol, yaitu tombol *play* dan *exit*.
- b. Setelah menekan *play* *player* akan disugui tutorial dan bagaimana *player* dapat bermain *game rhythm* ini.

- c. Kemudian terdapat tampilan *user interface* pemilihan level terdapat 3 tombol yang mewakili level. Selain itu juga terdapat animasi Canaria yang sedang mengarahkan untuk bermain dirigent Tombol pertama berjudul “Ambilkan Bulan Bu”, sebelum memulai level, *player* dapat mendengarkan lagu sebelum bermain
- d. Dalam level pertama ini, lagu diputar selama 3.08 menit dengan tempo yang beragam.
- e. Tombol kedua berjudul “Kupu-Kupu Yang Lucu”. Dalam level kedua ini, lagu diputar selama 2.57 menit dengan tempo yang sedikit cepat.
- f. Tombol ketiga berjudul “Disini Senang Disana Senang”, yang sekaligus mewakili level ketiga. Dalam level ketiga ini, lagu diputar selama 3 menit dengan tempo yang agak cepat.
- g. Jika gagal karena salah menekan tombol maka akan pindah pada *layer score* dengan animasi canaria tertunduk lemas. Jika *player* dapat menyelesaikan lagu-lagu anak maka animasi canaria berubah menjadi bermain dirigent.

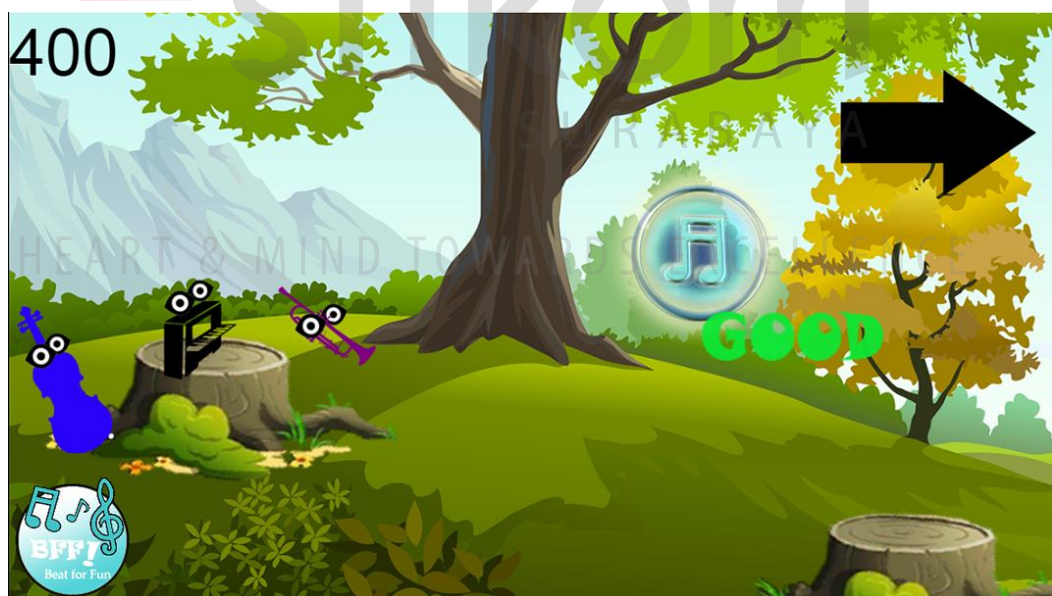
6. Desain User Interface

Gambar 3.4 dan gambar 3.5 adalah desain *User interface* dan *Gameplay* dalam game "*Beat For Fun*"



Gambar 3.4 Desain *User Interface*
(Sumber: Olahan Penulis)

Gambar 3.4 desain *user interface* adalah gambar tampilan setelah menekan tombol play. Didalam tombol play, terdapat 2 pilihan jenis tombol.



Gambar 3.5 Desain *Gameplay*
(Sumber: Olahan Penulis)

Gambar 3.5 desain *gameplay* pada saat bermain

7. Warna

Pewarnaan dalam *Game* ini menggunakan warna-warna *enjoyable*, karena cocok untuk edukatif psikologi anak. Menurut Agstried Elisabeth Piether (2014) dijelaskan bahwa warna *enjoyable* pada anak sangat berpengaruh pada emosi anak.



Gambar 3.6 Palet Warna *Enjoyable*
(Sumber: Kobayashi)

3.8 Produksi

Produksi adalah proses pengerjaan yang utama setelah semua konsep, persiapan, data-data telah terkumpul menjadi satu dan siap untuk disusun menjadi suatu karya. Berikut tahap-tahap pembuatan karya ini:

1. Pembuatan *Assets*

Dalam tahap ini, dilakukan pembuatan bagian-bagian *game* yang terdiri dari *sprite*, *background picture*, *button*, *background music* serta *sound effect*. Pada *game* ini, *sprite* yang diperlukan adalah *sprite* dari item objek pada *game*.

2. Pembuatan Level

Pada tahap ini, dilakukan pembuatan *level* dalam *game* agar dapat memberikan pengalaman bermain yang optimal. *Game* ini memiliki tiga *level* yang berbeda-beda. Pembuatan *level* berdasarkan tingkat kesulitan lagu-lagu anak. Untuk membuat *level* diperlukan *game engine* untuk membuat *coding* yang mengatur sistem *game* dan *behavior sprite*. *Sprite* yang akan diberi *behavior* belum digambar secara detail agar apabila ada ketidak sesuaian tidak merubah terlalu banyak atau menggambar lagi. *Game engine* yang digunakan juga berfungsi menjadikan program *game* ini sesuai dengan format *personal computer* (PC).

3. Test Play

Test play dilakukan untuk menguji kelancaran *gameplay* serta berbagai konsep yang tersusun dalam tiap *level*, *User Interface* maupun secara keseluruhan, serta melakukan berbagai perbaikan yang diperlukan.

4. Development

Pada tahap ini seluruh elemen *game* yang sebelumnya tersusun mulai dikembangkan secara penuh. *Sprite* yang telah sesuai dengan *behavior* digambar detail, *coding* di *game engine* mulai dikembangkan dan semua elemen mulai dipadukan.

5. Initial Balancing

Tujuan utama *initial balancing* adalah mengetahui bekerja atau tidaknya komponen inti dari *game* sehingga mampu memberikan pengalaman bermain seperti yang diharapkan sekaligus juga untuk mendeteksi adanya masalah teknis yang belum terdeteksi pada tahapan sebelumnya.

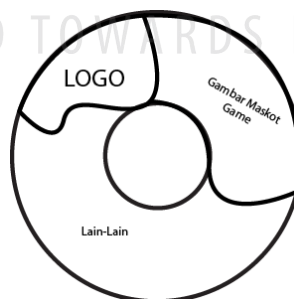
3.9 Pasca Produksi

Pasca produksi adalah tahap dimana *game* telah selesai dibuat. Pada tahap ini dilakukan pembuatan kemasan *game* dan kegiatan publikasi.

1. Kemasan

Game yang sudah jadi ini melalui proses *burn* pada kepingan CD. Setelah melalui proses *burn*, kepingan CD dimasukkan dalam CD-Case. Agar kepingan CD dan CD-Case tidak terkesan *plain*, maka dibuatlah desain untuk *label* CD dan *cover case* dengan sketsa sebagai berikut :

a. Desain Label CD



Gambar 3.7 Sketsa Label CD
(Sumber: Olahan Penulis)

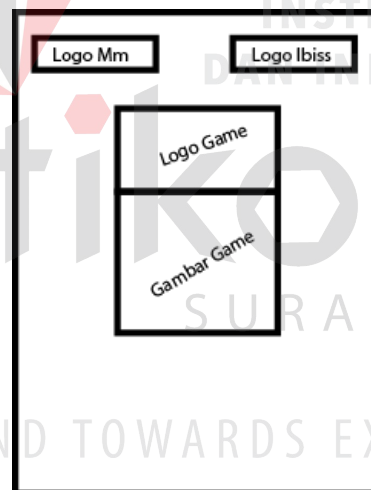
Desain CD menggunakan logo *game* dan mascot game yaitu Canaria sehingga *player* akan dapat mengerti bahwa isi dari CD tersebut adalah *game* “Beat For Fun”.

2. Publikasi

Kegiatan publikasi meliputi *playtesting* di pameran, pembuatan poster, promosi di media sosial serta pembuatan *merchandise* berupa sticker dan pin.

Berikut adalah hal-hal yang terkait dengan pembuatan poster dan pembuatan *merchandise*.

a. Poster

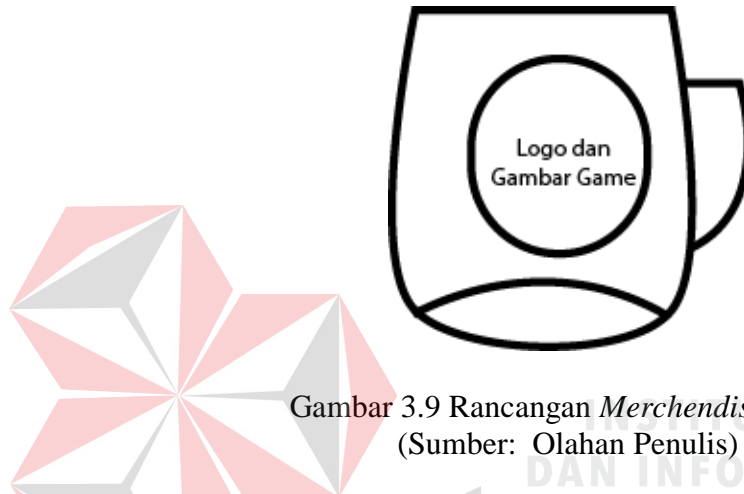


Gambar 3.8 Sketsa Poster
(Sumber: Olahan Penulis)

Desain Poster akan digunakan sebagai sarana promosi *game* “Beat For Fun” pada saat pameran.

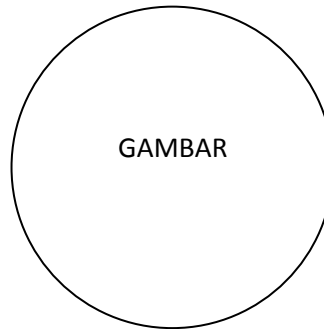
b. Merchandise

Pembuatan *merchandise* dilakukan untuk mendukung kegiatan pengenalan *Game* kepada masyarakat. Untuk *Game* ini dipilih *merchandise* dalam bentuk stiker, gelas, pin, dan kaos.



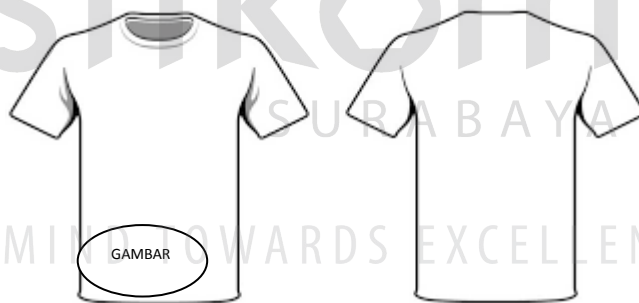
Gambar 3.9 Rancangan *Merchandise* Gelas
(Sumber: Olahan Penulis)

Gelas dipilih karena dapat bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari, pemberian logo *game* pada gelas diharapkan agar pengguna gelas teringat pada *game* ini. Selain itu juga dibuat stiker dan pin dengan desain sebagai berikut, stiker dan pin berguna pada saat *player* memenangkan hadiah pada saat mencoba *game* “*Beat For Fun*”. Setelah memainkan *player* akan diberikan hadiah berupa stiker dan pin. Stiker dan Pin adalah logo dari *game* “*Beat For Fun*”, selain itu juga tombol pada saat memilih lagu pada saat *user interface* pemilihan lagu.



Gambar 3.10 Rancangan *Merchandise* Stiker dan Pin
(Sumber: Olahan Penulis)

Selain itu kaos juga dipilih karena kaos dapat memperkenalkan *game rhythm* kepada khalayak ramai. Desain kaos merupakan logo dari *game "Beat For Fun"*. Kaos hanya sebagai *display* saja sehingga tidak dapat dibagikan.



Gambar 3.11 Rancangan *Merchandise* Kaos
(Sumber: Olahan Penulis)

3.10 Jadwal Kegiatan

Berikut adalah jadwal kegiatan penulis selama mengerjakan Tugas Akhir pembuatan *game "Beat For Fun"*.

3.11 Anggaran Dana

Dalam kegiatan pembuatan *game* Tugas Akhir ini, anggaran dana diuraikan sebagai berikut:

Tabel 3.4 Rincian Anggaran

No	Item	Penggunaan	Jumlah	Satuan (Rp)	Total (Rp)
1	Koneksi Internet	Produksi	3 bulan	250.000	750.000
2	Merchandise	Publishing	-	300.000	300.000
3	Sewa Tempat Pameran	Publishing	-	1.200.000	1.200.000
4	Biaya dekor pameran	Publishing	-	400.000	400.000
5	Biaya Music	Produksi	-	450.000	450.000
Total					2.100.000

HEART & MIND TOWARDS EXCELLENCE