BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui representasi kapitalisme dalam film *The Hunger Games*. Adapun objek dalam penelitian ini adalah *sequence*[1] dalam film *The Hunger Games*, dengan fokus penelitian yaitu adegan yang menggambarkan mengenai kapitalisme dalam film *The Hunger Games*.

Gambar 3.1

Cover* Film *The Hunger Games



Sumber : www.imdb.com, 2014

[1] *Sequence* adalah rangkaian adegan dalam istilah film dan televisi

3.1.1 Sinopsis Film *The Hunger Games*

The Hunger Games menceritakan tentang seorang gadis berusia 16 tahun bernama Katniss Everdeen (Jennifer Lawrence) yang tinggal disebuah tempat bernama Distrik 12, dimana mayoritas penduduknya bekerja sebagai penambang. Distrik 12 adalah sebuah distrik terakhir, salah satu dari 12 distrik di negara yang disebut Panem. Panem sendiri merupakan sebuah negara dimana dulunya Amerika Utara pernah berada, yang setelah bencana besar di Bumi menjadi satu-satunya wilayah yang selamat. Karena pemberontakan gagal terhadap pemerintahan Panem 75 tahun sebelumnya, pemerintahan Panem lantas melakukan sebuah kompetisi maut yang diadakan di ibu kota negara yang bernama *Capitol*.

Kompetisinya bernama *The Hunger Games*, yang diikuti oleh sepasang anak muda berusia antara 12-18 tahun dan dipilih dari 12 distrik yang ada di Panem. Kompetisi telah dilakukan selama 74 tahun berturut-turut. Tujuan diadakan kompetisi ini adalah untuk merekatkan hubungan antara distrik, sekaligus menyegarkan ingatan tentang mereka yang terbunuh akibat pemberontakan di distrik-distrik dan mengingatkan seluruh penduduk betapa berkuasanya pemerintahan Panem yang dipimpin oleh *President Snow* (Donald Sutherland).

Dalam *The Hunger Games*, ke 24 anak terpilih ditempatkan disuatu arena di *Capitol*. Di arena yang dipenuhi dengan CCTV canggih itu, ke 24 kontestan

diharuskan saling membunuh dan kompetisi tersebut disiarkan secara langsung oleh televisi dalam konsep *reality show*.

Layaknya *reality show*, para konstentan *The Hunger Games* juga memerlukan personaliti menarik agar mereka bisa mendapatkan sponsor. Sponsor ini berfungsi untuk menyelamatkan para kontestan dari beberapa kali kejadian maut. Perolehan sponsor ini bergantung pada kemampuan masing-masing kontestan untuk bertahan hidup.

Kini saatnya *The Hunger Games* membuka audisi dimasing-masing distrik. Saat tiba di Distrik 12, tempat tinggal Katniss, setiap warga dikumpulkan disebuah tanah lapang dan konstestan dipilih dari pengundian yang dilakukan oleh seorang wanita nyentrik perwakilan *Capitol* bernama Effie Trinket (Elizabeth Banks). Lalu terpilihlah Primrose Everdeen (Willow Shields), adik semata wayang Katniss, yang berumur 12 tahun dan Peeta Mellark (Josh Hutcherson). Sadar bahwa adiknya tidak sanggup untuk bertarung, Katniss menawarkan diri sebagai relawan menggantikan sang adik.

Katniss pun menitipkan adik serta ibunya kepada sahabat karib sekaligus rekannya berburu di hutan, Gale Hawthorne (Liam Hemsworth). Berbekal keahlian memanah dan jimat berupa pin berbentuk burung *mockingjay*, Katniss dan Peeta pun kemudian dibawa ke *Capitol*. Katniss dan Peeta lalu mendapat mentor, mantan pemenang *The Hunger Games*, Haymitch Abernathy (Woody Harrelson). Haymitch-lah yang kemudian mengajarkan mereka trik untuk bertahan hidup.

Sebelum kompetisi dimulai, Peeta dan Katniss harus menjalani sebuah pelatihan dan rangkaian penampilan di depan publik *Capitol*, serta harus menjalani sesi wawancara demi mendapatkan sponsor dengan presenter tetap, Caesar Flickerman (Stanley Tucci). Mereka berdua pun diharuskan menjalani rangkaian "perawatan kecantikan", lewat seorang penata gaya modis bernama Cinna (Lenny Kravitz).

Katniss adalah tipikal pribadi yang memiliki daya tarik alami. Kenaturalannya merebut hati semua orang, termasuk salah seorang konstestan belia bernama Rue (Amandla Stenberg), yang lalu menjadi semacam penggemarnya. Tapi kompetisi adalah kompetisi. Saat ketua dewan juri, Seneca Crane (West Bentley), mengumumkan pertandingan maut dimulai, Katniss dan Peeta harus menghadapi kompetitor brutal dan rekayasa pemilik acara agar mereka bertahan hidup. Atau pilihan lainnya, dibunuh dengan sadis.

Katniss & Peeta berhasil bertahan beberapa hari dari kejamnya *The Hunger Games* ini, meski Katniss berbeda lokasi dengan Peeta. Peeta bergabung dengan aliansi yang dipimpin Cato Alexander Ludwig, seseorang yang sangat diandalkan dalam membunuh secara sadis dari Distrik 2. Kecerobohan Katniss terjadi ketika ia ingin menjatuhkan sarang lebah beracun ke arah kawanan Cato, namun justru berbalik mengenai dirinya. Katniss pingsan seharian dan diselamatkan oleh Rue. Saat ingin menghacurkan aliansi Cato, Rue tewas dibunuh oleh Marvel (Jack Quaid), walaupun Katniss akhirnya berhasil membunuh Marvel. Katniss lalu mengubur Rue di arena, dan

orang-orang di Distrik 11 membuat semacam kerusuhan karena kesal atas kematian Rue.

Setelah berhasil menemukan Peeta, Katniss bergabung dan berhasil mengalahkan aliansi Cato, walaupun Cato masih hidup. Mendekati akhir pertandingan, *Capitol* melepas anjing mutan ke arena. Rekan Rue dari Distrik 11 tak kuasa menahan keganasannya dan tewas. Peserta yang bertahan hidup; Katniss, Peeta, dan Cato, sampai disebuah tempat bernama Cornucopia. Disana, mereka bertarung dengan Cato, dengan panah Katniss, Cato berhasil terbunuh, *Capitol* kemudian mengubah peraturan bahwa hanya ada 1 pemenang. Dalam kepasrahan, Katniss dan Peeta yang sedang jatuh cinta ingin memakan buah beri beracun. Di saat itulah *Capitol* berubah pikiran, mereka berdua dinobatkan sebagai pemenang *Hunger Games*.

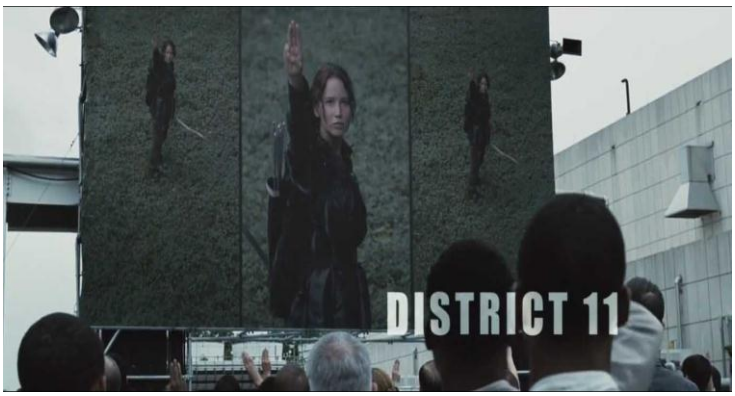
3.1.2 *Sequence* Film *The Hunger Games*

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui Bagaimana representasi pesan kapitalisme dalam film *The Hunger Games*. Adapun objek dalam penelitian ini adalah *Sequence* dalam film *The Hunger Games*. Dalam setiap *sequence* film *The Hunger Games* terdapat banyak pesan yang memiliki makna yang langsung dan makna yang tidak langsung yang akan disampaikan kepada khalayak. Maka dari itu peneliti memilih beberapa *sequence* dari film *The Hunger Games* yang menurut peneliti sangat menunjukan pesan-pesan kapitalisme dengan jelas yang terbagi menjadi tiga kategori, yaitu *Prolog*, *Ideological Content* dan *Epilog*, berikut adalah *sequence*-nya.

Tabel 3.1

Sequence* film *The Hunger Games

Timeline	**Potongan Gambar**
Prolog *Sequence* ke-1 pada durasi gambar 00:12:32 – 00:34:28	   *Sequence* pada durasi 00:12:32 hingga durasi 00:43:28 menunjukan *sequence* prolog yang menayangkan *setting* lokasi di distrik 12, seluruh masyarakat dikumpulkan untuk dilakukan pengundian atau upacara "penuaian" dimana setiap distrik harus mengajukan satu pemuda dan wanita diantara usia 12 – 18. Peran utama Katniss Everdeen dan Peeta Mellark terpilih sebagai kontestan *The Hunger Games*, mereka berdua akhirnya dibawa oleh perwakilan

	Capitol. Sebelum kompetisi dimulai, para kontestan menjalani rangkaian penampilan di depan publik *Capitol* demi mendapatkan sponsor.
Ideological Content *Sequence* ke-2 pada durasi gambar 01:07:45 – 02:08:46	   *Sequence* pada durasi 01:07:45 hingga durasi 02:08:46 menunjukan *sequence Ideological Content* yang menayangkan *setting* sebuah arena di *Capitol.* Setiap kontestan diharuskan untuk saling membunuh dan kompetisi tersebut disiarkan secara langsung oleh televisi dalam konsep *reality show*. Pada saat bertahan hidup di

	hutan, Katniss mendapatkan kesulitan yaitu kebakaran hutan. Kejadian tersebut sengaja dibuat dengan kecanggihan teknologi yang dimiliki *Capitol* dengan maksud agar Katniss tidak melewati batas wilayah yang terlalu jauh dengan kontestan lain, hal itu bermaksud untuk tetap pada kompetisi *The Hunger Games* (Harus ada yang membunuh atau dibunuh). Diakhir kompetisi, *Capitol* memberikan kebijakan kepada kontestan yaitu peraturan yang mengharuskan satu orang pemenang telah dirubah, dua orang pemenang bisa dinobatkan jika mereka berasan dari distrik yang sama. Tetapi setelah Katniss dan Peeta berhasil memenangkan kompetisi, peraturan yang memperbolehkan dua pemenang dari satu distrik telah dibatalkan, yaitu hanya diperbolehkan satu pemenang. Sampai akhirnya Katniss dan Peeta memutuskan untuk memakan racun supaya mereka berdua mati bersama, hal tersebut dilakukan agar pihak sponsor tidak ada yang memenangkan dalam kompetisi *Reality Show The Hunger Games* ini.

Epilog *Sequence* ke-3 pada durasi gambar 02:09:16 – 02:13:22	  *Sequence* pada durasi 02:09:16 hingga durasi 02:13:22 menunjukan *sequence* epilog yang menayangkan *setting President Snow* memberikan mahkota kemenangan kepada Katniss Everdeen karena perlawanan Katniss dan Peeta yang akhirnya *Capitol* mempersembahkan mereka berdua sebagai pemenangan dalam kompetisi *The Hunger Games.* Katniss dan Peeta kembali ke distriknya dan disambut meriah oleh seluruh masyarakat distrik 12.

Sumber : Peneliti, 2014

3.2 Metode Penelitian

Pada dasarnya dalam setiap penelitian harus dilakukan secara sistematis dengan menggunakan metode dan pendekatan tertentu. Metode penelitan menjadi penting, karena pada metode berperan sebagai pisau bedah dari suatu penelitian, dimana akan menemukan akar dari permasalahan dari suatu objek penelitian dengan suatu cara tertentu. Selain itu, dengan metode juga pada nantinya akan menemukan jawaban atau kesimpulan dari objek penelitian. Penelitian kualitatif merupakan metode yang didasarkan pada interpretasi penulis atau peneliti.

3.2.1 Desain Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti ingin mengetahui representasi kapitalisme dalam film *The Hunger Games*. Film merupakan salah satu alat media massa yang cukup ampuh untuk menyampaikan pesannya terhadap khalayak luas. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, dengan desain analisis Semiotika John Fiske.

> "Penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci". (Sugiyono, 2009:15)

Desain analisis di dalam penelitian ini peneliti menggunakan desain analisis semiotitk John Fiske, yaitu menggunakan teori kode-kode Televisi John Fiske. Fiske berpendapat bahwa realitas adalah produk pokok yang dibuat oleh manusia. Dari ungkapan tersebut diketahui bahwa Fiske berpandangan apa

yang ditampilkan di layar kaca, seperti film, adalah merupakan realitas sosial. Fiske kemudian membagi pengkodean dalam tiga level pengkodean tayangan televisi, yang dalam hal ini juga berlaku pada film, yaitu:

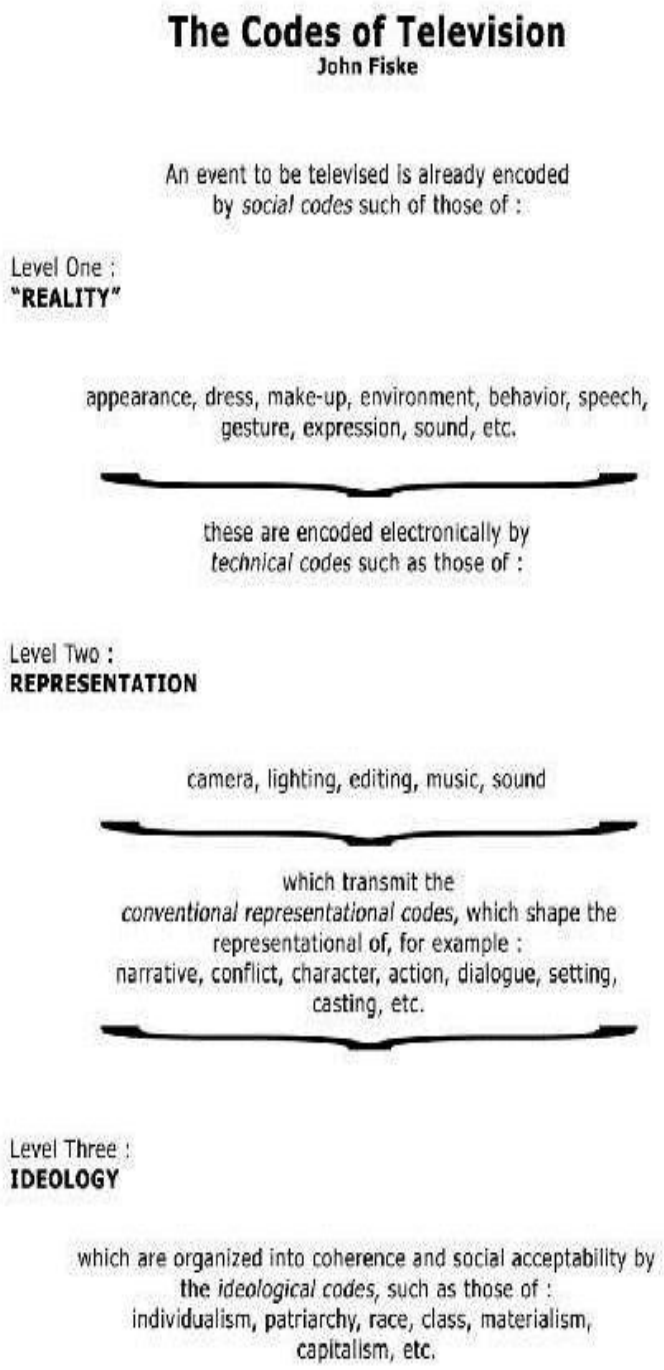
1. Level *Reality* : Kode yang tercakup dalam level ini adalah penampilan, kostum, riasan, lingkungan, tingkah laku, cara berbicara, bahasa atau gerak tubuh, ekspresi, suara, dll.

2. Level *Representation* : Di level kedua ini kode yang termasuk di dalamnya adalah seputar kode kode teknik, seperti kamera, pencahayaan, editing, musik, dan suara. Di mana level ini mentransmisikan kode-kode konvensional.

3. Level *Ideology* : Level ini adalah hasil dari level realita dan level representasi yang terorganisir atau terkategorikan kepada penerimaan dan hubungan sosial oleh kode-kode ideologi, seperti individualisme, patriarki, ras, kelas, materialisme, kapitalisme, dan lain-lain.

Gambar 3.2

Kode-kode Televisi John Fiske



(Sumber : Fiske, 1987 : 5)

Sehingga dalam penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan dan mendeskripsikan bagaimana makna Realitas, Representasi, dan Ideologi kapitalisme dalam film *The Hunger Games.*

3.2.2 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data menurut Sugiyono merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. (Sugiyono, 2011: 224)

1. **Studi Pustaka**

   Mencari dan mengumpulkan tulisan-tulisan, buku, literatur, jurnal-jurnal, dokumen-dokumen *online* serta informasi lainnya tentang analisis semiotika, film, dan informasi seputar media film yang berkaitan dengan film *The Hunger Games* yang bermuatan pesan-pesan. Studi kepustakaan ini dilakukan untuk memperoleh data sebagai analisa pada sebuah wacana media film.

2. **Studi Dokumentasi**

   Mengamati film *The Hunger Games* dan juga mengikuti jalan cerita dengan teliti. Data yang diperoleh, makna pesan film, kode, dan tanda yang terdapat dalam film akan diamati dengan cara mengidentifikasikan tanda-tanda yang terdapat dalam teks. Hal ini dilakukan untuk mengetahui makna-makna yang dikonstruksi di

dalam film tersebut, baik makna realitas, representasi, dan ideologi. Untuk memperoleh data primer melalui studi dokumentasi, film terlebih dahulu akan dipisahkan sesuai dengan apa yang akan peneliti teliti.

3. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk memperoleh keterangan, mencari informasi yang lebih lengkap dengan teknik wawancara atau mengajukan pertanyaan yang memberikan jawaban atas pertanyaan tersebut. Wawancara dilakukan dengan pihak-pihak yang memahami tentang topik yang sedang diteliti.

3.2.3 Teknik Penentuan Informan

Informan dalam penelitian ini ditentukan melalui teknik penentuan informan secara *purposive*. Teknik *purposive* adalah satu strategi menentukan informan sesuai dengan kriteria terpilih yang relevan dengan masalah penelitian tertentu. Dalam analisis semiotika John Fiske infroman dikategorikan oleh *seven types of subjectivity* yang terdiri dari nama, gender, keluarga, kelas, usia, suku dan kebangsaan. Untuk lebih jelas, informan dapat dilihat pada table 3.2 berikut.

Tabel 3.2

Informan Penelitian

NO	Nama	Usia	JK	Suku	Kebangsaan	Keluarga	Kelas
1	Andrias Darmayadi, S.IP, M.Si. Ph.d	36	L	Melayu	Indonesia	Demokratis	Menengah
2	Irwan	41	L	Sunda	Indonesia	Demokratis	Menengah

Sumber : Peneliti, 2014

3.2.4 Teknik Alanisa Data

Bogdan dan Taylor, dalam Moleong (2007:248) menyebutkan bahwa analisis data adalah upaya yang dilakukan dengan bekerja dengan data, mengorganisasi data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesiskan, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain.

Terdapat beberapa tahap dalam analisa data yang umum dilakukan dalam penelitian kualitatif, yaitu (Huberman dan Miles dalam Bungin, 2003:69)

1. Kategorisasi dan reduksi data, peneliti mengumpulkan informasi-informasi yang penting yang terkait dengan masalah penelitian, dan selanjutnya mengelompokan data tersebut sesuai dengan topik masalahnya.

2. Sajian data. Data yang telah terkumpul dan dikelompokan itu kemudian disusun sistematis sehingga peneliti dapat melihat dan menelaah komponen-komponen penting dari sajian data.
3. Penarikan kesimpulan. Pada tahap ini, peneliti melakukan interpretasi data sesuai dengan konteks permasalahan dan tujuan penelitian. Dari interpretasi yang dilakukan akan diperoleh kesimpulan dalam menjawab masalah penelitian.

Teknik analisis data pada penelitian ini dilakukan berdasarkan teori yang dikemukakan oleh John Fiske tentang "*The Codes of Television*" dalam buku *"Television Culture"*. Teknik ini berguna untuk menunjukan bagaimana representasi kapitalisme dalam film *The Hunger Games*.

Setelah memperoleh data penelitian, maka hal yang dilakukan selanjutnya adalah mengumpulkan *sequence* yang menjadi objek penelitian dengan meng-*cut* dari keseluruhan film dan memilih apa yang menjadi pokok pikiran disetiap *sequence*-nya.

Pengambilan *sequence* untuk penelitian menggunakan fungsi narasi Propp. Analisis narasi fungsi Propp merupakan analisis sintagmatik[2] menggunakan unit narasi dasar. Setiap fungsi narasi Propp dapat terdiri dari sejumlah adegan atau *scene* yang terdapat dalam film.

Fungsi narasi Propp yang dikelompokkan oleh Fiske menjadi enam bagian, yaitu *preparation* (persiapan), *complication* (komplikasi), *transference*

[2] Analisis sintagmatik melihat teks sebagai sebuah rangkaian dari satuan waktu dan tata ruang yang membentuk teks.

(pemindahan), *struggle* (perjuangan), *return* (kembalinya), serta *recognition* (pengakuan).

Dari keenam bagian fungsi narasi Propp *Sequence* yang di teliti dibagi menjadi tiga bagian, yaitu :

1. *Prolog* (*sequence* pembuka) yang terdiri dari *preparation* dan *complication*. *Preparation* merupakan tahap pembentuk cerita dalam film dengan memperkenalkan para tokoh serta situasi awal dari permasalahan yang terjadi dalam film. *Complication* merupakan tahap yang menunjukkan permasalahan atau kesulitan yang dihadapi oleh para tokoh dalam film.

2. *Ideological Content* terdiri dari t*ransference* dan *struggle*. *Transference* dimaknai sebagai tahap perjalanan para tokoh dalam melaksanakan misinya sedangkan *Struggle* merupakan tahap perjuangan tokoh utama dalam melakukan perlawanan terhadap apa yang menjadi lawannya dalam film tersebut.

3. *Epilog* (*Sequence* penutup) terdiri dari *return* dan *recognition*. *Return* dimaknai sebagai kembalinya tokoh utama dari misi yang ia jalankan, dan *recognition* adalah tahap penyelesaian dari masalah (Fiske 1987:135-136).

Setelah memperoleh data penelitian, maka hal yang dilakukan selanjutnya adalah sebagai berikut:

1. Mengumpulkan *sequence* yang menjadi objek penelitian dengan memotong dari keseluruhan film dan memilih apa yang menjadi pokok pikiran disetiap *sequence*nya.
2. Menganalisa sesuai apa yang menjadi tujuan penelitian dengan menganalisis beberapa bagian film yang sesuai dengan apa yang peneliti akan analisis dengan menggunakan teori semiotika John Fiske.

3.2.5 Uji Keabsahan Data

Uji keabsahan data dalam penelitian, sering hanya ditekankan pada uji validitas dan reabilitas. Validitas merupakan derajad ketepatan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Dengan demikian data yang valid adalah data "yang tidak berbeda" antara data yang dilaporkan oleh peneliti dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek penelitian. (Sugiyono, 2009 : 267).

Maka dari itu peneliti memilih uji keabsahan data sebagai berikut:

1. Meningkatkan Ketekunan

Meningkatkan ketekunan berarti melakukan pengamatan secara lebih cermat dan berkesinambunan. Dengan cara tersebut maka kepastian data dan urutan peristiwa akan dapat direkam secara pasti dan sistematis. Dengan meningkatkan ketekunan dapat meningkatkan kreabilitas data. Dengan meningkatkan ketekunan itu, maka peneliti

akan dapat melakukan pengecekan kembali apakah data yang telah ditemukan itu benar atau salah. Demikian juga dengan meningkatkan ketekunan maka, peneliti dapat memberikan deskripsi data yang akurat dan sistematis tetang apa yang diamati. Sebagai bekal peneliti untuk meningkatkan ketekunan adalah dengan cara membaca berbagai referensi buku maupun hasil penelitian atau dokumen-dokumen yang terkait dengan temuan yang diteliti. Dengan membaca ini maka, wawasan peneliti akan semakin luas dan tajam, sehingga dapat digunakan untuk memeriksa data yang ditemukan itu benar/dipercaya atau tidak. (Sugiyono, 2009 : 272).

2. Menggunakan Bahan Referensi

Yang dimaksud dengan bahan referensi adalah adanya pendukung ntuk membuktikan data yang telah ditemukan oleh peneliti. Bahan referensi ini dapat berupa foto-foto, rekaman, dan dokumen autentik, sehingga menjadi dapat dipercaya. (Sugiyono, 2009 : 275).

3. Triangulasi

Diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan berbagai waktu. Triangulasi sumber dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Triangulasi teknik dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik berbeda. Misalnya data diperoleh dengan wawancara, lalu dicek dengan observasi, dokumentasi, atau kuesioner. Triangulasi waktu dilakukan dengan

cara melakukan pengecekan dengan wawancara, observasi,atau teknik lain dalam waktu atau situasi yang berbeda. (Sugiyono, 2009 : 270-274).

4. Pengecekan Melalui Diskusi

Diskusi dengan berbagai kalangan yang memahami masalah penelitian, akan memberi informasi yang berarti kepada peneliti, sekaligus sebagai upaya untuk mengkaji keabsahan penelitian. Cara ini dilakukan dengan mengekspos hasil sementara dan atau hasil akhir untuk didiskusikan secara analistis. Diskusi bertujuan untuk menyingkapkan kebenaran hasil penelitian serta mencari titik-titik kekeliruan interpretasi dengan klasifikasi penafsiran dari pihak lain.

3.2.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

3.2.6.1 Lokasi Penelitian

Lokasi yang dilakukan peneliti untuk melakukan penelitian dalam Film *The Hunger Games* ini berada di Bandung, Jawa Barat.

3.2.6.2 Waktu Penelitian

Waktu yang dilakukan peneliti terhitung lima bulan dimulai bulan Oktober 2013 sampai dengan bulan Februari 2014. Mulai persiapan, pelaksanaan, hingga penyelesaian.

Tabel 3.3

Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Tahun 2013 - 2014																			
		Bulan																			
		Oktober				November				Desember				Januari				Februari			
		*1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	**Persiapan**																				
	Studi Pendahuluan																				
	Pengajuan Judul																				
	Persetujuan Judul																				
	Persetujuan pembimbing																				
2	**Pelaksanaan**																				
	Pengarahan Dosen Pembimbing																				
	Bimbing BAB I																				
	Bimbingan BAB I - III																				
	Revisi BAB I - III																				
	ACC BAB I - III																				
	Seminar UP																				
	Revisi Seminar UP																				
	Pengumpulan data																				
3	**Pengolahan Data**																				
	Bimbingan BAB IV																				
	Bimbingan BAB V																				
	Bimbingan Seluruh BAB																				
4	**Sidang**																				
	Pendaftaran Sidang																				
	Penyerahan *Draf* Skripsi																				
	Persiapan Sidang																				
	Sidang Skripsi																				

*** : Per-Minggu**

Sumber : Peneliti, 2014