

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sejarah perkembangan film dokumenter di Indonesia memang tidak sejelas film-film fiksi yang lebih populer. Perkembangan film dokumenter beserta dengan produksinya juga dipengaruhi oleh ruang lingkup serta dinamika negara, ideologi, teknologi, dan masyarakat dunia. Seperti pada masa orde lama dan ordebarudimana film dokumenter digunakan sebagai media propaganda. “Sifat propaganda pada jenis film dokumenter di zaman orde lama dan orde baru mempunyai tujuan untuk membangun nasionalisme di Indonesia” (eagleintitute.id, 2016). Namun dalam satu dekade terakhir, Film Dokumenter di Indonesia mulai berkembang pesat.

Babak baru Film Dokumenter di Indonesia pada akhir tahun 1990-an, pada babak ini film dokumenter bergerak secara dinamis. Sebagai alternatif di bidang seni dan audio visual, film documenter berubah menjadi satu genre seni audio visual yang memiliki sifat demokratis sekaligus personal. Tema-tema yang diangkat oleh film dokumenter juga semakin beragam, yaitu antara lain temasosial-politik, seni, perjalanan, petualangan, dan komunitas. “Pada tahun 1996, muncul film dokumenter Anak Seribu Pulau yang diciptakan Mira Lesmana dan Riri Riza menjadi film dokumenter yang tampil di layar televisi” (Milesfilms.net, 2014).

Film dokumenter Indonesia mengambil langkah baru ketika *Eagle Awards Documentary Competition (EADC)* pertama kali diselenggarakan pada tahun

2005. EADC menjadi tantangan baru bagi para pemuda untuk merekam Indonesia melalui film dokumenter. EADC setiap tahunnya memilikitema yang berbeda-beda, namun tetap mengangkat lima pilar utama Indonesia, yaitu pendidikan, lingkungan hidup, kesehatan, kesejahteraan, dan kemanusiaan. Perkembangan film dokumenter Indonesia perlahan-lahan berbuah manis. Beberapa film dokumen terkarya anak-anakmuda Indonesia berhasil memenangkan penghargaan di kancah Internasional. “Film Beasiswa ala Bajau meraih penghargaan dalam kategori Television Star Jury Prize pada Asia Pacific Broadcasting Union (ABU) Prize 2011 pada 7 November 2011” (eagleinstitute.id, 2011).

Film Dokumenter *Kesenjangan Digital di Indonesia* mengangkat kisah tentang Kesenjangan Kemajuan Digital pada kota Semarang yang menjadi gejala sosial pada era nya. Film ini menawarkan film dokumenter dengan pendekatan semi observasional dan partisipatoris. Peran masyarakat dalam film dokumenter ini sangatlah penting. Film ini menunjukkan kemudahan teknologi dapat memicu kesadaran masyarakat dalam merekam keadaan di sekitar mereka.

Kemudahan akses Internet membantu masyarakat dalam melakukan kontrol sosial. Jika dahulu peran-peran itu hanya berfungsi di lembaga kampung melalui ronda, sekarang sekat-sekat tersebut dapat ditembus melalui Internet.

Produksi film dokumenter *Kesenjangan Digital di Indonesia* tersebut secara tidak langsung melibatkan suatu manajemen dalam proses produksinya. Menurut Primanti (2012:24) “Manajemen produksi merupakan suatu kegiatan yang bertujuan dalam mengatur serta mengkoordinasikan penggunaan sumber-sumber daya yang meliputi sumber daya manusia, sumber daya alat sehingga

menambah kegunaan (utility) sesuatu barang atau jasa.” Sedangkan menurut Siregar dalam Rahmitasari (2017:6) menjelaskan bahwa “manajemen produksi adalah seluruh kegiatan yang berhubungan dengan pengelolaan (manajemen) produksi dengan tujuan untuk menciptakan sebuah karya seni berdasarkan rancangan produksi itu sendiri”

Hal ini berarti bahwa manajemen produksi film Kesenjangan Digital di Indonesia merupakan suatu kegiatan dalam menciptakan sebuah film, dimana di dalamnya terdapat kegiatan mengkoordinasikan penggunaan sumber daya manusia peran dari sutradara, kameramen, penulis naskah, editor, para pemain dan lain-lain. Sehingga film dokumenter Kesenjangan Digital di Indonesia memerlukan beberapa proses pengerjaan atau tahapan yang diantaranya adalah tahap pra produksi, produksi dan pasca produksi.

Film tersebut menyajikan suatu kenyataan berdasarkan fakta objektif memiliki nilai esensial dan ekstensial, artinya menyangkut lingkungan hidup dan situasinya. Junaedi (2011:6) menjelaskan bahwa “melalui film dokumenter, realitas yang terjadi di dunia nyata dapat dipindahkan melalui proses representasi kedalam bentuk film, dimana representasi yang dibangun tergantung dengan tujuan, latarbelakang dan sikap dari kreator film dokumenter tersebut.”

Saat ini film dokumenter menjadi sebuah trend tersendiri dalam perfilman dunia. Tak hanya itu, Film Dokumenter juga dapat membawa keuntungan dalam jumlah yang cukup memuaskan. Hal ini bisa dilihat dari banyaknya film dokumenter yang bisa disaksikan melalui saluran televisi seperti program Natural Geographic dan Animal Planet.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk membuat usulan penulisan Tugas Akhir dengan judul “Film Dokumenter Berjudul **“KESENJANGAN MEDIA BERBASIS DIGITAL DI INDONESIA”** dengan harapan dapat menjadi salah satu alat bantu untuk memberikan motivasi untuk memiliki semangat juang dalam mencapai tujuan.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana terciptanya film dokumenter yang dapat menumbuhkan suasana semangat juang pemuda dalam mencari pekerjaan di kota besar dengan berbagai kendalanya?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas untuk memfokuskan pembahasan dalam hal ini penulis membatasi ruang lingkup pembahasan yaitu :

- a. Film ini menggambarkan pemuda yang berjuang demi menghidupi adik - adiknya dalam ekonomi keluarga
- b. Menganalisis berbagai dampak dari kesenjangan digital untuk memahami kompleksitas masalah ini
- c. Film ini menggambarkan sulitnya mencari pekerjaan di era 90 an pasca peristiwa kerusuhan Mei 1998
- d. Film dokumenter ini memiliki durasi 6-10 menit, agar pesan lebih tersampaikan kepada penonton
- e. Upaya Pemerintah Desa Kagokan dalam Mengatasi Kesenjangan Digital dan Meningkatkan Partisipasi Masyarakat dalam Pembangunan Desa.

1.4 Tujuan Penulisan

1.4.1 Bagi Masyarakat

Tujuan penulisan ini memberikan gambaran perjuangan dalam mencari pekerjaan ditengah pasca krisis moneter dan juga memberikan pesan moral kepada Masyarakat untuk semangat dalam mencari rejeki dan tetap optimis.

1.4.2 Bagi Penulis

Bagi Penulis penulisan Tugas Akhir ini sebagai pemenuhan salah satu syarat kelulusan jenjang diploma III, program studi Manajemen Informatika STMIK AMIKOM Surakarta.

1.5 Manfaat Penulisan

Melalui penulisan tugas akhir ini, penulis berharap agar tugas akhir ini membawa manfaat bagi:

1.5.1 Bagi Masyarakat

Pembuatan film ini diharapkan dapat menggugah pemuda supaya dapat menyesuaikan diri dengan perubahan/kemajuan yang terjadi dengan cepat. Masyarakat umumnya dan pemuda khususnya diharapkan memiliki daya juang yang tinggi dan semangat mencari penghidupan yang layak setelah memaknai film ini.

1.5.2 Bagi Penulis

Penulis berharap dengan pembuatan Tugas Akhir ini dapat mendapatkan pengetahuan dan wawasan luas yang baru, khususnya pada Dunia produksi Film Dokumenter

1.5.3 Bagi STMIK Amikom Surakarta

Penulis berharap agar pembuatan film Dokumenter ini dapat dijadikan referensi bagi perpustakaan kampus STMIK AMIKOM Surakarta sekaligus sebagai bahan tambahan referensi bagi mahasiswa akan yang mengambil tema atau judul yang sejenis.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data menggunakan metode sebagai berikut :

1.6.1 Metode Observasi

Dengan melakukan pengamatan secara langsung kepada objek tentang perjuangan dalam mencari pekerjaan untuk membantu ekonomi keluarga.

1.6.2 Metode Wawancara

Dengan melakukan wawancara kepada Masyarakat yang ada di Desa Kagokan dimana persoalan Digital ini mengalami kesulitan nyata dalam berbagai hal seperti mencari rejeki serta kebutuhan Pendidikan.

1.6.3 Metode Studi Pustaka

Merupakan sebuah cara dalam pengumpulan data dengan mempelajari *literature* atau bahan pustaka baik dokumen tertulis maupun gambar ataupun via internet dalam pengambilan teori-teori yang berhubungan dengan penulisan Tugas Akhir ini, salah satunya bersumber di Perpustakaan STMIK AMIKOM Surakarta.

1.7 Teori Yang Digunakan

1.7.1 Pengertian Multimedia

Pengertian Multimedia merupakan sebagai "integrasi berbagai bentuk media seperti teks, audio, video, dan grafik ke dalam satu *platform* atau aplikasi untuk menciptakan pengalaman pengguna yang lebih kaya dan interaktif." Multimedia diartikan sebagai penggabungan elemen-elemen tersebut untuk tujuan pendidikan, hiburan, atau komunikasi yang lebih efektif (Meyer, 2023). Fungsi Multimedia dalam film ini adalah mengintegrasikan semua konten berupa text, audio, grafik, video menjadi sebuah karya.

1.7.2 Unsur Unsur Multimedia

Unsur-Unsur Sistem Multimedia yang digunakan dalam film dokumenter ini meliputi:

- a. Teks Bentuk data multimedia yang mudah disimpan dan dikendalikan adalah teks. Teks merupakan bentuk media yang terdiri dari kata-kata dan simbol-simbol yang digunakan untuk menyampaikan informasi secara verbal. Kebutuhan teks bergantung pada kegunaan aplikasi multimedia (Mayer, R.E. 2023 "Multimedia Learning: Principles and Applications.").

Dalam pembuatan film dokumenter ini teks digunakan untuk menerangkan situasi yang terjadi.

- b. Grafik digunakan untuk menggambarkan peningkatan masyarakat kota yang berasumsi tentang keberhasilan Urbanisasi.
- c. Audio Bunyi melibatkan penggunaan suara, termasuk narasi, musik, dan efek suara, untuk menambah dimensi informasi dan emosi. Nguyen, T., & Brown,

M. 2024. "Exploring Multimedia in the Era of Digital Transformation.")

Audio untuk mendukung konten visual yang ditampilkan dalam film.

- d. Video merupakan kombinasi dari gambar bergerak dan suara, yang dapat menjelaskan proses atau narasi secara dinamis. (Lee, C., & Kim, J. 2023.

"Advancements in Multimedia Systems: Concepts and Applications.")

Digunakan untuk memvisualisasi apa yang disampaikan kepada penonton.

1.7.3 Pengertian Film Menurut Para Ahli

- a. *Pengertian* Film menurut (Arsyad, 2003) adalah sekedar gambar yang bergerak. Adapun pergerakannya disebut sebagai intermitten movement, gerakan yang muncul hanya karena keterbatasan kemampuan mata dan otak manusia menangkap sejumlah pergantian gambar dalam sepersekian detik. Film ini menjadi media yang sangat berpengaruh, melebihi media-media lainnya. Secara audio visual dia bekerjasama dengan baik dalam membuat penontonnya tidak bosan dan lebih mengingat, karena formatnya yang menarik. Secara umumnya film dapat dibagi atas dua unsur pembentuk, yakni unsur sinematik dan naratif. Unsur naratif adalah bahan ataupun materi yang akan diolah, sedangkan unsur sinematik adalah cara untuk mengolah film tersebut.
- b. Definisi film menurut (Undang Undang, 2009) adalah karya dan budaya yang merupakan media komunikasi massa pandang-dengar yang dibuat berdasarkan asas sinematografi dengan direkam.

- c. Menurut film Robertson Wojcik sebagai "media yang menawarkan representasi dunia melalui narasi visual dan audio, serta mengajak penonton untuk berinteraksi secara emosional dan intelektual dengan konten yang ditampilkan." (Wojcik, P. R,2023)

Dalam hal ini, film mempunyai kemampuan untuk menyampaikan pesan yang sama dalam waktu yang bersamaan, dengan berbagai tujuan yang berasal dari status, umur, agama, suku dan tempat tinggal. Film dianggap sebagai sarana hiburan yang persuasif. Film memiliki banyak pesan seperti **misionaris**, pesan moral, pesan motivasi inspirasional (Nugroho , 2020)

1.7.4 Pengertian Film Dokumenter

- a. Menurut (Gerzon, 2008) dalam bukunya menjelaskan, film dokumenter adalah film yang mendokumentasikan atau mempresentasikan kenyataan. Artinya apa yang direkam memang berdasarkan fakta yang ada. namun dalam penyajiannya dapat dimasukan pemikiran-pemikiran Manusia. Hal ini mengacu pada teori-teori sebelumnya seperti, Stave Blandford, Barry Grant, dan Jim Hillier.

Dalam buku The Film Studies Dictionary dinyatakan bahwa film dokumenter memiliki subyek yang berupa masyarakat, peristiwa, atau situasi yang benar-benar terjadi di dunia realita dan di dunia sinema.

- b. Penulis memilih film dokumenter karena dianggap dapat mewakili cerita realita yang ada karena berdasarkan fakta-fakta yang ada di

lapangan. Film dokumenter fiksi ini pun bercerita atau naratif, terdapat juga aspek dramatif hanya saja isi ceritanya bukan fiktif namun berdasarkan fakta.

c. Gerzon R Ayawaila dalam bukunya menjelaskan, terdapat empat kriteria yang menerangkan bahwa dokumenter adalah film nonfiksi.

Empat kriteria tersebut yaitu :

1) Setiap adegan dalam film dokumenter merupakan rekaman kejadian sebenarnya, tanpa interpretasi imajinatif seperti halnya dalam fiksi. Bila pada film fiksi latar belakang adegan dirancang, pada dokumenter latar belakangnya harus spontan otentik dengan situasi dan kondisi dengan situasi dan kondisi yang asli.

2) Penyampaian dalam film dokumenter berdasarkan peristiwa nyata. Sedangkan, pada film isi cerita berdasarkan karangan (imajinatif). Bila film dokumenter memiliki interpretasi kreatif, maka dalam film fiksi yang dimiliki adalah interpretasi imajinatif.

3) Sebuah film nonfiksi, sutradara melakukan observasi pada suatu peristiwa nyata, lalu melakukan perekaman gambar sesuai apa adanya.

4) Apabila struktur cerita film fiksi mengacu pada alur cerita atau plot, dalam Dokumenter kosentrasinya lebih pada isi dan pemaparan.

Film dokumenter merupakan sebuah medium yang menggabungkan teknik sinematik dan naratif untuk menjelaskan,

mengeksplorasi, dan menganalisis aspek-aspek tertentu dari dunia nyata, sering kali dengan tujuan untuk mempengaruhi opini atau memicu perubahan sosial." Williams menyoroti potensi film dokumenter untuk mengedukasi dan menginspirasi penonton melalui representasi yang kuat dan relevan. (Williams, L., 2023)

1.8 Teori Tahapan Tahapan Produksi Digunakan

Pembuatan produk multimedia berupa video yang penulis rancang merujuk pada teori siklus pengembangan multimedia, (Raymond, 1995) meliputi :

1.8.1 Pra Produksi

Pra Produksi adalah salah satu tahap dalam proses pembuatan film. Pada tahap ini dilakukan sejumlah persiapan pembuatan film, diantaranya meliputi penulisan naskah skenario, menentukan jadwal pengambilan gambar, mencari lokasi, menyusun anggaran biaya, mencari/mengaudisi calon pemeran, mengurus perizinan, menentukan staff dan kru produksi, mengurus penyewaan peralatan produksi film, dan juga persiapan produksi, pasca produksi, dan persiapan-persiapan lainnya.

1.8.2 Produksi

Produksi merupakan suatu kegiatan yang dikerjakan untuk menambah nilai guna suatu benda atau menciptakan benda baru sehingga lebih bermanfaat dalam memenuhi kebutuhan. Produksi bertujuan untuk memenuhi kebutuhan manusia untuk mencapai kemakmuran.

Kemakmuran dapat tercapai jika tersedia barang dan jasa dalam jumlah

yang mencukupi. Orang atau perusahaan yang suatu proses produksi disebut Produsen. Dalam produksi banyak hal yang dilakukan seperti laporan hasil shooting di Lapangan, meliputi peralatan yang digunakan, kasus pengambilan gambar, kasus lokasi. Kasus pengambilan gambar untuk keperluan editing efek, *angle* gambar dan pencahayaan, pembuatan *storyboard*.

1.8.3 Pasca Produksi

Pasca produksi adalah salah satu tahap dari proses pembuatan film. Tahap ini dilakukan setelah tahap produksi film selesai dilakukan. Pada tahap ini terdapat beberapa aktivitas seperti pengeditan film, pemberian efek khusus, pengoreksian warna, pemberian suara dan musik latar, hingga penambahan animasi. Setelah pasca produksi selesai, maka film siap untuk didistribusikan sesuai medium yang diinginkan. Bisa berupa film seluloid, kaset, cakram padat, dan lain sebagainya.

1.9 Gambaran Umum

1.9.1 Target Produk

Hasil akhir akan berbentuk video yang berisi bagaimana pengaruh kasih sayang dan dukungan penuh dari orang tua itu sangat penting bagi tumbuh kembang anak-anak mereka. Perubahan tingkah laku dan perilaku remaja yang menjadi salah pergaulan karena mencari pelampiasan atau kesenangan diluar dengan cara yang salah. Dan untuk dapat mencapai target saya akan melakukan sebuah *riset* dengan cara membagikan *kuisisioner* sebagai himpunan ataupun kumpulan data dari respon orang-orang yang melihat video ini.

1.10 *Hardware dan Software yang Digunakan*

1.10.1 Perangkat Keras (*Hardware*)

Pengertian *Hardware* adalah istilah umum yang digunakan untuk menyebut semua komponen fisik yang membentuk sebuah perangkat elektronik, khususnya komputer. Sederhananya, hardware adalah bagian-bagian dari komputer yang bisa kamu lihat, sentuh, dan rasakan secara fisik. Dalam pembuatan film ini perangkat keras yang digunakan adalah:

1.10.1.1 Laptop Acer Aspire A15-45

Tabel 1.1 Spesifikasi Perangkat Keras

| NAMA | KETERANGAN |
|------------------|------------------------------------|
| <i>Processor</i> | AMD 5 5500U with Radeon Graphics |
| RAM | 8,00 GB |
| Tipe Sistem | 64-bit operating system, x64-based |
| VGA | AMD Radeon Graphics |
| <i>Harddisk</i> | 512GB |
| Layar | 15.6 inch |

1.10.1.2 Kamera Mirrorless

Kamera mirrorless adalah jenis kamera digital yang tidak memiliki cermin (mirror) untuk memantulkan cahaya ke jendela bidik optik seperti pada kamera DSLR. Absennya cermin inilah yang menjadi ciri khas utama kamera mirrorless. Pada pembuatan film ini tipe kamera mirrorless yang akan saya gunakan ialah Mirrorless Sony A-6400.

1.10.2 Perangkat Lunak (*Software*)

Pengertian *Software* adalah sekumpulan instruksi, data, atau program yang digunakan untuk mengoperasikan komputer dan menjalankan tugas-tugas tertentu. Sederhananya, *software* adalah bagian tak kasat mata dari komputer yang memberikan perintah kepada *hardware* agar bisa bekerja sesuai dengan yang kita inginkan.

Aspek yang menyangkut tentang kebutuhan *software* atau perangkat lunak yang ingin digunakan untuk keperluan editing sebagai berikut :

a. Adobe Premiere Pro

Adobe Premiere Pro adalah perangkat lunak penyunting video yang dikhususkan untuk membuat rangkaian gambar, *audio* dan *video*. Premiere Pro merupakan rilis-an baru dan sebagai penerus ulang dari Adobe Premiere yang telah diluncurkan sejak 2003. *Adobe* ialah salah satu perusahaan perangkat lunak yang terbesar di dunia. *Adobe Premiere* adalah sebuah program *editing* video yang digunakan oleh Production House, Televisi, dan praktisi pada bidangnya.

b. Microsoft Word

Microsoft Word atau Microsoft Office Word adalah program pengolah kata pada komputer yang pertama kali diperkenalkan pada tahun 1983 oleh raksasa teknologi Microsoft. Sejak awal diciptakan, produk ini telah mengalami pengembangan dalam berbagai versi. Microsoft Word menyediakan untuk penggunaanya tidak hanya berupa kata namun juga berupa gambar dan diagram.

c. Capcut

Capcut merupakan *Software* untuk mengedit dan membuat efek khusus untuk video. Sebagai contoh memberi efek animasi teks, seleksi tokoh utama, dan lain sebagainya. Jadi penekanan Capcut adalah pada efek-efek khusus di bagian tertentu pada *scene* dalam video (Enterprise, 2022).

d. Adobe Audition

Adobe *Audition* adalah *Software* yang digunakan untuk mengedit *audio* langsung dari gelombang frekuensi suara yang dihasilkan secara digital, melakukan *mixing*, *extract* dan perubahan frekuensi *audio* secara langsung pada tiap-tiap *channel* audio (Mudinilah , 2021).

e. Mendeley

Mendeley merupakan salah satu perangkat lunak sitasi yang cukup mudah penggunaannya bagi orang awam sehingga menjadi favorit penulis.

Software ini digunakan untuk mempermudah dalam pembuatan daftar pustaka dalam mengutip dan menyimpan jurnal maupun artikel yang akan dipakai untuk penelitian. *Software* ini juga sangat mudah.

1.11 Sistematika Penulisan

Penulisan Tugas Akhir ini disusun secara sistematis terdiri dari bagian – bagian yang saling berhubungan sehingga akan lebih mudah untuk dimengerti. Sistematika penulisan Tugas Akhir ini terdiri dari:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini penulisan menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penulisan, manfaat penulisan, teori yang

digunakan, gambaran umum, perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*) yang digunakan, metode penulisan data, sistematika penulisan.

BAB II GAMBARAN UMUM

Bab ini berisi mengenai paparan mengenai gambaran umum objek, namun dikarenakan penulis tidak menggunakan objek penulisan, maka penulis dalam gambaran umum ini menyampaikan tentang target produk yang akan dicapai oleh penulis.

BAB III PEMBAHASAN

Bab ini berupa paparan hasil mulai dari Tahap Pra Produksi, Produksi sampai dengan tahap Pasca Produksi.

BAB IV PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang mana kesimpulan itu diperoleh dari bukti. Bukti yang ada setelah menjawab pertanyaan yang ada pada rumusan masalah. Sedangkan untuk saran berisi bagaimana penulis menyampaikan jalan keluar yang ada untuk mengatasi masalah dan tidak terlepas dari ruang lingkup penulis.

1.12 Jadwal Kegiatan

Untuk menyelesaikan tugas akhir ini penulis telah menyiapkan rencana kegiatan yang berfungsi agar semua kegiatan penulisan dapat berjalan sesuai dengan yang penulis harapkan, yang tersusun dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 1.2. Jadwal Kegiatan

| No | Kegiatan | Bulan/Minggu | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----|-----------------------|--------------|---|-----|---|---|---|------|---|---|---|------|---|---|---|---------|---|---|---|
| | | April | | Mei | | | | Juni | | | | Juli | | | | Agustus | | | |
| | | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1 | Survei Tempat | ■ | ■ | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2 | Penulisan Proposal | | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | ■ | | | | | | | | | |
| 3 | Pra Pendaran | | | | | | | | | ■ | ■ | ■ | | | | | | | |
| 4 | Penyusunan BAB I | | | | | | | | | | ■ | ■ | ■ | | | | | | |
| 5 | Penyusunan BAB II | | | | | | | | | | | ■ | ■ | ■ | | | | | |
| 6 | Penyusunan BAB III | | | | | | | | | | | | ■ | ■ | ■ | ■ | | | |
| 7 | Penyusunan BAB IV | | | | | | | | | | | | | | | ■ | | | |
| 8 | Ujian Pendaran | | | | | | | | | | | | | | | | ■ | ■ | ■ |