

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Kini Surat kabar zaman modern memberikan lebih banyak hal, tidak hanya sekedar melaporkan berita tetapi juga mengomentarnya. Surat kabar mengungkapkan pendapat dan pandangannya dalam editorial juga memberikan informasi khusus dan berbagai saran kepada para pembacanya. Surat kabar memasukkan aspek-aspek tertentu seperti kartun, komik dan karikatur dalam penyampaian kritiknya.

Banyak orang membeli surat kabar lebih karena isi iklannya, bukan beritanya. Ada juga yang hanya membaca bagian komiknya, tapi ada juga yang tidak sabar menunggu untuk mengisi teka-teki silang yang banyak dimuat surat kabar setiap harinya. Begitu pula berita-berita olah raga, kecenderungan gaya hidup, berita-berita hiburan, ulasan buku dan film juga rubrik lain banyak memberikan variasi nilai hiburan yang bisa bersaing dengan media lain.

Bersamaan dengan makin majunya industri persuratkabaran di Indonesia, eksistensi kartunpun makin kuat. Pentingnya kehadiran kartun dalam media penerbitan pers, seperti majalah, dan surat kabar harian, tidak bisa disanggah lagi. Kartun dapat lebih menyatu dengan pers sebagai barang dan opini penerbit. Kartun juga dapat dimanfaatkan sebagai media kritik dari penerbit atas suatu masalah yang terjadi di dalam masyarakat umum.

Kartun sebagai media dalam menyampaikan opini biasanya disajikan sebagai selingan setelah pembaca menikmati *headline*, rubrik atau artikel berita yang disajikan lebih serius. Meskipun pesan kartun sama seriusnya dengan pesan-pesan yang ingin disampaikan dalam artikel berita, namun pesan kartun lebih mudah dicerna dan dipahami karena sifatnya yang menghibur. Kritikan-kritikan yang disampaikan secara jenaka tidak begitu dirasakan melecehkan atau mempermalukan.

Kartun bisa menghibur dan menarik perhatian pembacanya tetapi juga kartun tidak melepaskan tujuan utamanya untuk menyampaikan pesan dan kritik kepada pembacanya secara ringkas melalui tanda yang ada yang tentunya mudah dicerna, tidak menyimpang dari pandangan dan pendapat.

Pesan kartun lebih mudah dicerna dan dipahami karena sifatnya yang menghibur. Orang lebih menyukai informasi bergambar jika dibandingkan dengan yang berbentuk tulisan, karena melihat gambar jauh lebih mudah dan sederhana. Dengan kata lain, media gambar merupakan cara yang paling cepat untuk menanamkan pemahaman, walaupun gambar berdiri sendiri tidak disertai dengan tulisan sekalipun.

Kartun juga memiliki tugas penting sebagai penyampai informasi kepada masyarakat tidak hanya sebagai hiburan semata. Penggambaran kartun yang kreatif dan lucu menjadi keistimewaan tersendiri yang tidak dimiliki media lain. Kartun mengandung unsur kritik, di sisi lain kartun memiliki unsur humor didalamnya. Berbeda halnya dengan berita, artikel dan opini yang cenderung kaku.

Di kalangan masyarakat selama ini berkembang kesalahpahaman yang menganggap karikatur mencakup seluruh kartun yang bersifat dan bertujuan untuk mengkritik atau menyindir, sedangkan pengertian kartun sering dibatasi hanya pada gambar bermuatan humor. Sebenarnya karikatur adalah bagian dari kartun dengan ciri deformasi atau distorsi wajah, biasanya wajah manusia (tokoh) yang dijadikan sasarannya.

Noerhadi mendefinisikan kartun sebagai suatu bentuk tanggapan lucu dalam citra visual. Tokoh kartun bersifat fiktif yang dikreasikan untuk menyajikan komedi-komedi sosial serta visualisasi jenaka. Sementara itu tokoh karikatur adalah tokoh-tokoh tiruan lewat pemiuhan (*distortion*) untuk memberikan persepsi tertentu kepada pembaca (Wijana, 2004:7).

Menurut Anderson, dalam Wijana (2004:4) kartun adalah alat untuk menciptakan kesadaran kolektif tanpa harus memasuki birokrasi atau berbagai bentuk kekuatan politik. Sedangkan menurut Hornby, dalam Suhandang (2004:158) Kartun dimaksud adalah gambar lucu yang melukiskan kejadian-kejadian (biasanya politik) mutakhir dari suatu pemerintahan atau perilaku kebijakan seorang pejabat negara. Dalam gambar tersebut memuat karikatur, gambar tiruan dari tokoh-tokoh yang terlibat dalam peristiwa yang di-kartun-kan itu. Dalam hal ini karikatur dibuat untuk melukiskan ucapan, perilaku, atau rupa yang menekankan ciri khas orang atau tokoh yang disindirnya (Echols, 1975:99), sehingga memancing cemoohan (Hornby, 1961:56) pembacanya. Dari gambar kartun dimaksud kita memperoleh opini surat kabar yang bersangkutan dalam bentuk grafis.

Kartun yang membawa pesan kritik sosial, yang muncul dalam setiap penerbitan surat kabar adalah *political cartoon* atau *editorial cartoon*, atau tajuk rencana dalam versi gambar humor yang biasa kita sebut sebagai karikatur (Sudarta dalam Sobur, 2003:139). Sebagai kartun opini, ada empat hal yang perlu diingat, yaitu: *pertama*, harus informatif dan komunikatif. *Kedua* harus situasional dengan pengungkapan yang hangat. *Ketiga* cukup memuat kandungan humor. *Keempat*, harus mempunyai gambar yang baik (Prmono, dalam sobur, 2003:138).

Kartun menurut Sunarto berasal dari bahasa Inggris *cartoon* yang berarti kertas tebal yang digunakan untuk membuat sketsa rancangan dalam pembuatan *fresco* (lukisan dinding). Pada tahun 1843, balaikota London mengadakan sayembara pembuatan *cartoon* untuk lukisan dinding gedungnya. Hasil karya para peserta dipamerkan di balaikota. Saat itu majalah satir “*Punch*” membuat gambar sindir karya John Leech berjudul *Cartoon* No.1 yang memprotes gagasan Balaikota yang dianggap pemborosan. *Punch* merupakan majalah satir yang menjadi media kritik kebijakan pemerintah yang tidak sesuai aspirasi masyarakat. Sejak itu kata *cartoon* mulai dipakai untuk menyebut gambar sindir. Secara sederhana, Sunarto mendefinisikan kartun sebagai “gambar yang berisi kritikan, cerita jenaka, atau humor. Kartun biasa digambar dalam satu panel dengan atau tidak disertai kalimat penjelas (*caption*).

Sebagaimana kita ketahui bersama hampir semua surat kabar di Indonesia memiliki tokoh kartun. *Kompas* dengan Oom Pasikom (GM Sudarta) dan Panji Koming (Dwi Koendoro), *Harian Suara Merdeka* dengan Pak Bei (Masde

Soenardi), Harian *Analisa Medan* dengan Pak Tuntung (Basuki) dan tokoh kartun yang dikenal oleh masyarakat Jawa Barat adalah Mang Ohle karya Didin Basoeni.



Gambar 1.1 I Brewok, Pak Tuntung, Panji Koming, Pak Bei dan Mang Ohle  
(Sumber : <http://www.cartoonesia.web.id/>, diakses tanggal 23 Juli 2012, 23:00)

Media pers Indonesia menampilkan komik-kartun dan karikatur sebagai ungkapan kritis terhadap berbagai masalah yang berkembang secara tersamar dan tersembunyi. Pembaca diajak untuk berpikir, merenungkan dan memahami pesan-pesan yang tersurat dan tersirat dalam gambar tersebut.

Mang Ohle adalah maskot Harian Umum *Pikiran Rakyat* di Bandung, yang telah beredar sejak tahun 1926 dengan ejaan Fikiran Ra'jat. Namun Mang Ohle sendiri baru muncul tahun 1955, ketika pemimpin redaksinya saat itu, Shakti Alamsjah, menganggap penting adanya suatu karakter yang mewakili Harian Umum *Pikiran Rakyat* sebagai koran di wilayah Jawa Barat.

Kartun editorial Mang Ohle memiliki teknik dan karakter yang menjadi ciri tersendiri dibandingkan dengan kartun yang dimuat pada harian lain. Penampilan Mang Ohle yang agak gemuk dan tidak pernah lepas dari kaus hitam, sarung dan peci yang “dempek” atau lebih pendek dari ukuran normal. Mang Ohle

dan isterinya Bi Ohle, memiliki dua orang anak yakni si Ujang dan si Nyai (<http://www.sundanet.com//>, diakses 16 April 2012 19:03)

Kritik yang terkandung di dialog Mang Ohle dengan Istri atau anak-anaknya sering membuat orang tersenyum. Mang Ohle adalah tipikal bapak-bapak Sunda yang bijak menganalisa dan menerima keadaan tapi tetap merasa harus berkomentar.



Gambar 1.2 Contoh Kartun Editorial Mang Ohle edisi 4 Maret 2012

Dalam kartun editorial Mang Ohle tentu saja terdapat simbol-simbol yang dapat mengungkap makna. Simbol tersebut dapat diamati dari pemilihan kata, kalimat, grafis atau aksentuasi gambar. Hal itu digunakan untuk memberikan citra atau pandangan tertentu terhadap suatu peristiwa.

Hal inilah yang kemudian mendorong peneliti memilih kartun editorial Mang Ohle sebagai objek penelitian agar kita dapat mengetahui dan

membandingkan bagaimana realitas sosial beserta kritik sosial yang digambarkan pada setiap edisi kartun yang diterbitkan.

Dengan berdasar pada uraian di atas maka penulis ingin mengangkat hal tersebut sebagai sebuah penelitian untuk mengetahui sejauh mana peranan kartun editorial sebagai karya komunikasi visual digunakan oleh media untuk mengkritisi kehidupan sosial masyarakat tertentu dengan menggunakan analisis semiotika dalam pengungkapan makna di balik kartun editorial Mang Ohle di Harian Umum *Pikiran Rakyat*.

### **B. Perumusan dan Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka masalahnya dapat dirumuskan sebagai berikut; “Bagaimana pengungkapan makna dan penggambaran kritik yang terdapat dalam kartun editorial Mang Ohle di Harian Umum *Pikiran Rakyat*?”

Berdasarkan perumusan masalah di atas, Maka masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Bagaimana pengungkapan makna di balik tanda-tanda dalam kartun editorial Mang Ohle di Harian Umum *Pikiran Rakyat*?
2. Bagaimana penggambaran kritik pada kartun editorial Mang Ohle di Harian Umum *Pikiran Rakyat*?

### **C. Maksud dan Tujuan Penelitian**

#### 1. Maksud Penelitian

Untuk mengetahui dan menggambarkan pengungkapan makna dan penggambaran kritik pada kartun editorial Mang Ohle di Harian Umum *Pikiran Rakyat*.

#### 2. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a) Untuk mengetahui pengungkapan makna di balik tanda-tanda dalam kartun editorial Mang Ohle Harian Umum *Pikiran Rakyat*.
- b) Untuk mengetahui bagaimana penggambaran kritik pada dalam kartun editorial Mang Ohle Harian Umum *Pikiran Rakyat*.

### **D. Kegunaan Penelitian**

#### 1. Kegunaan penelitian

##### a) Kegunaan teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi akademis untuk pengembangan Ilmu Sosial khususnya Ilmu Komunikasi Jurnalistik serta dapat menjadi bahan rujukan bagi mahasiswa yang ingin mengadakan penelitian komunikasi khususnya mengenai analisis semiotika kartun atau karikatur di media cetak sebagai media kritik.

##### b) Kegunaan Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan yang berguna bagi masyarakat tentang karya komunikasi visual kartun yang dijadikan media sebagai



salah satu alat untuk menyampaikan kritik sosial serta bagi media yang berkaitan agar dapat menggunakan kartun sebagai *political cartoon* atau *editorial cartoon* sebagaimana kegunaan dan fungsi kartun itu sendiri saat digunakan sebagai salah satu alat untuk menyampaikan kritik sosial dengan mengedepankan manfaatnya bagi seluruh lapisan masyarakat.

### **E. Kerangka Pemikiran**

Kartun atau *cartoon* dalam bahasa Inggris, berasal dari bahasa Italia, *cartoone*, yang berarti kertas. Kartun pada mulanya adalah penamaan bagi sketsa pada kertas alot (*stout paper*) sebagai rancangan atau desain untuk lukisan dinding, gambar arsitektur, motif permadani, atau untuk gambar pada mozaik dan kaca. Pada saat ini kartun adalah gambar yang bersifat dan bertujuan sebagai humor satir (Antariksa et al dalam Wijana : 2004). Jadi, kartun tidak hanya pernyataan rasa seni untuk kepentingan seni semata-mata, melainkan mempunyai maksud melucu bahkan menyindir dan mengkritik.

Sebagai bentuk komunikasi grafis, kartun merupakan suatu gambar interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan pesan secara cepat atau ringkas. Suatu sikap seseorang terhadap situasi atau kejadian tertentu. Kartun biasanya hanya mengungkap esensi pesan yang harus disampaikan dan menuangkannya ke dalam gambar sederhana, tanpa detail, dengan menggunakan simbol-simbol, serta karakter yang mudah dikenal dan dimengerti secara cepat.

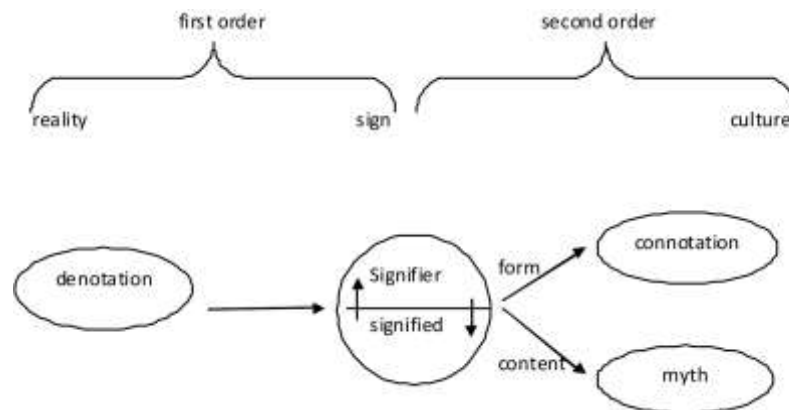
Bidang kajian semiotik atau semiologi adalah mempelajari fungsi tanda dalam teks, yaitu bagaimana memahami sistem tanda yang ada dalam teks yang

berperan membimbing pembacanya agar bisa menangkap pesan yang terkandung di dalamnya dengan ungkapan lain, semiologi berperan untuk melakukan interigasi terhadap kode-kode yang dipasang oleh penulis agar pembaca bisa memasuki bilik-bilik makna yang tersimpan dalam sebuah teks.

Jika dihubungkan dengan kartun, kartun mempunyai karakteristik yang khusus dalam menggunakan bahasa verbal/tulisan yang terdiri dari aspek visual dan teks dalam komposisinya. Kartun editorial Mang Ohle dimana di dalamnya beroperasi tanda-tanda yang sesuai dengan konteks wacana sosial politik yang berkembang di masyarakat, akan tepat bila dianalisis menggunakan semiotika. Maka dalam menganalisis kartun editorial Mang Ohle ini, peneliti akan mengacu pada semiotika model Roland Barthes.

Secara etimologis, istilah semiotik berasal dari bahasa Yunani *semeion* yang berarti “tanda”. Secara terminologis, semiotik dapat didefinisikan sebagai ilmu yang mempelajari sederetan luas objek-objek, peristiwa-peristiwa, seluruh kebudayaan sebagai tanda (Eco dalam Sobur, 2009:95).

Roland Barthes dikenal sebagai salah seorang pemikir strukturalis yang getol mempraktekkan model linguistik dan semiologi Saussurean. Fokus perhatian Roland Barthes lebih tertuju kepada gagasan tentang signifikasi dua tahap (*two order of signification*). Roland Barthes kemudian menciptakan peta tentang bagaimana tanda bekerja:



Gambar 1.3 Bagan Signifikasi Dua Tahap Barthes  
(John Fiske, Introduction to Communication Studies, dalam Sobur, 2009:127)

Melalui gambar di atas, Barthes seperti yang dikutip Fiske menjelaskan; Signifikasi tahap pertama merupakan hubungan antara *signifier* dan *signified* didalam sebuah tanda terhadap realitas eksternal. Barthes menyebutnya sebagai denotasi, yaitu makna paling nyata dari tanda. Konotasi adalah istilah yang digunakan Barthes untuk menunjukkan signifikasi tahap kedua. Hal ini menggambarkan interaksi yang terjadi ketika tanda bertemu dengan perasaan atau emosi dari pembaca serta nilai-nilai dari kebudayaannya. Konotasi mempunyai makna yang subjektif atau paling tidak intersubjektif (Fiske, 1990:88, dalam Sobur 2009:128). Lebih lanjut Barthes menjelaskan bahwa konotasi bekerja dalam tingkat subjektif, sehingga kehadirannya tidak disadari. Pada dasarnya makna konotatif sering dibaca sebagai fakta denotatif. Karena itu salah satu tujuan analisis semiotika adalah untuk menyediakan metode analisis dan kerangka berpikir untuk mengatasi salah baca.

Jika teori tingkat pertandaan Barthes diatas tadi dikaitkan dengan analisis kartun yang merupakan ranah desain komunikasi visual, maka setiap pesan dalam

kartun itu merupakan pertemuan antara *signifier* (lapisan ungkapan) dan *signified* (lapisan makna). Lewat unsur verbal dan visual (non verbal), diperoleh dua tingkatan makna, yakni makna denotatif yang didapat pada semiosis tingkat pertama dan makna konotatif yang di dapat dari semiosis tahap berikutnya. Pendekatan semiotik terletak pada tingkat kedua atau pada tingkat *signified*, makna pesan dapat dipahami secara utuh (Barthes, 1998:172-173, dalam Sumbo, 2012:14).

Untuk lebih jelasnya, lihat petunjuk gambar di bawah ini,

1. Signifier (penanda)	2. Signified (petanda)
3. denotative sign (tanda denotatif)	
4. CONNOTATIVE SIGNIFIER (PENANDA KONOTATIF)	5. CONNOTATIVE SIGNIFIED (PETANDA KONOTATIF)
6. CONNOTATIVE SIGN (TANDA KONOTATIF)	

Gambar 1.4 Bagan Proses Signifikasi Dua Tahap Teori Roland Barthes  
(Sumber : Paul Copley & Litza Jansz. 1999. *Introducing Semiotics*, dalam Sobur, 2004:69)

Lebih lanjut seperti dikutip Alex Sobur, Barthes menjelaskan tahap kedua dari signifikasinya; Pada signifikasi tahap kedua yang berhubungan dengan isi, tanda bekerja melalui mitos (*myth*). Mitos adalah bagaimana kebudayaan menjelaskan atau memahami beberapa aspek tentang realitas atau gejala alam. Mitos merupakan produk kelas sosial yang sudah mempunyai suatu dominasi. Mitos primitif misalnya, mengenai hidup dan mati, manusia dan dewa, dan sebagainya. Sedangkan mitos masa kini misalnya mengenai feminitas, maskulinitas, ilmu pengetahuan, dan kesuksesan.

Bila dikaitkan dengan masalah penelitian maka, setidaknya ada perbedaan antara konotasi dan denotasi. Denotasi merupakan apa yang digambar *Harian Umum Pikiran Rakyat* tentang kondisi sosial politik masyarakat yang berkembang sebagai tema kartun, sedangkan konotasi adalah bagaimana redaksi *Harian Umum Pikiran Rakyat* melakukan kritik terhadap pemerintah menyangkut kondisi sosial politiknya.

Jadi pada dasarnya kartun editorial *Mang Ohle* di *Harian Umum Pikiran Rakyat* berisi tanda-tanda yang dapat dimaknai berbeda tergantung di mana konteks budaya itu berlaku. Lambang-lambang di dalamnya pun akan lebih mudah bila pembaca yang memaknai memahami keterkaitan antara konteks budaya dan daerah di mana lambang tersebut dimaknai. Praktik pemaknaan bisa terbentuk melalui konteks budaya yang berlaku.

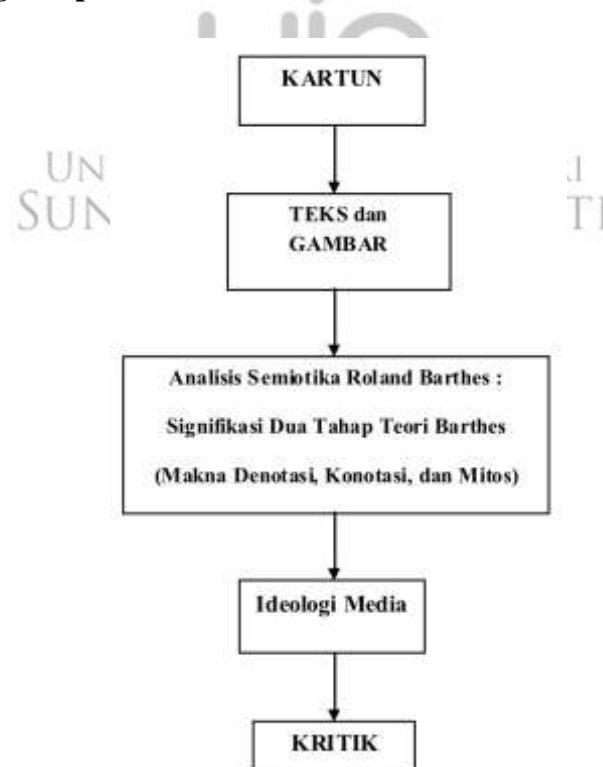
Menurut St Sunardi, ada tiga kemungkinan untuk membaca mitos, yakni : Satu, menganalisis secara kritis. Dengan membaca mitos dengan sikap kritis mengikuti petunjuk-petunjuk di atas, kita sebenarnya mengupas mitos sampai kita tahu betul bagaimana mitos yang kita hadapi menjalankan fungsinya, yaitu distorsi. Kedua, membuat mitos dengan mengembalikan signification ke makna literal, oleh karena itu kita mengembalikan kekuatan simbolis dari tanda tingkat pertama. Ketiga, menjadi konsumen mitos dengan menikmati mitos sampai kita merasakan kehadiran, membiarkan mitos melakukan fungsinya (Sunardi, 2004 :111-112)

Dari penjelasan tersebut, penulis menyimpulkan bahwa untuk membaca mitos ada tiga kemungkinan, yaitu dengan menganalisis secara kritis,

mengembalikan kekuatan simbolis ke tahapan pertama, dan menjadi konsumen mitos.

Berkaitan dengan masalah penelitian yaitu, pengungkapan makna di balik tanda-tanda dalam kartun editorial Mang Ohle sebagai media kritik pada Harian Umum *Pikiran Rakyat*, maka kartun editorial Mang Ohle dapat dianalisis dengan pendekatan semiotika Barthes yang menitikberatkan pada penandaan tingkat kedua yaitu mitos. Dengan kata lain suatu kritik yang disampaikan telah dibuat sedemikian rupa untuk berkomunikasi. Karena semua materi mitos, apakah berbentuk gambar dan tulisan mengisyaratkan sebuah kesadaran akan pemaknaan. Dimana kritik sosial terhadap kondisi politik, sosial dalam kartun menurut Roland Barthes adalah “hasil konstruksi di depan mata pembaca yang selalu menimbulkan ilmu pengetahuan tentang masa depan”.

#### F. Kerangka Operasional Penelitian



## **G. Langkah-langkah Penelitian**

### **1. Metode Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk meneliti tanda dan teks yang terdapat pada kartun editorial Mang Ohle pada Harian Umum *Pikiran Rakyat*. Metode yang digunakan adalah Metode Semiotika-Interpretatif Roland Barthes. Metode ini dipilih karena metode semiotika merupakan suatu pendekatan untuk memperlihatkan makna yang tersembunyi pada suatu tanda maupun teks dalam satu media. Dalam berbagai literatur disebutkan bahwa semiotika adalah *the study of the sign* atau ilmu yang mempelajari tentang tanda/penandaan. Studi ini mempelajari apa saja tentang makna yang dibuat dan diinterpretasikan oleh pembaca.

### **2. Jenis dan Sumber Data**

- a. Data primer, data primer yang peneliti gunakan adalah data-data yang diperoleh dari dokumen kartun Mang Ohle Harian Umum *Pikiran Rakyat* edisi Maret-Mei 2012.
- b. Data sekunder, data pendukung dibutuhkan peneliti agar memperkuat data primer. Data sekunder berasal dari redaksi Harian Umum *Pikiran Rakyat* dan data yang diperoleh dari wawancara dengan kartunis Mang Ohle.

### **3. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

- a. Studi Dokumentasi yaitu mengumpulkan dokumen atau data mengenai Kartun editorial Mang Ohle Harian Umum *Pikiran Rakyat* edisi Maret-Mei.

- b. Wawancara yaitu mengumpulkan informasi-informasi tambahan dengan cara melakukan wawancara dengan pihak penanggungjawab dan pembuat kartun (kartunis) kartun Mang Ohle Harian Umum *Pikiran Rakyat*.
- c. Studi kepustakaan yaitu usaha-usaha yang dilakukan untuk mengumpulkan informasi dan data melalui buku-buku yang relevan dengan penelitian atau literatur lain yang ada di Perpustakaan, media internet atau sumber terulis lainnya yang mempunyai hubungan erat dengan objek penelitian yang akan dianalisis untuk memperoleh referensi tambahan untuk penelitian ini.

#### **4. Analisis Data**

Peneliti akan menggunakan analisis data kualitatif, karena penulis melakukan pemaknaan terhadap data untuk mengungkap realitas hasil konstruksi manusia. Analisis data dalam penelitian ini berdasarkan model semiotika Roland Barthes mengenai makna denotasi, makna konotasi, mitos, dan ideologi dari tanda-tanda visual dalam kartun editorial.

Langkah pertama adalah melihat dan memilah gambar dan teks yang ada dalam kartun. Dengan menggunakan analisis semiotika Roland Barthes, kata dan gambar tersebut dianalisis ke dalam komponen-komponen semiotika, yaitu elemen signifikasi dua tahap (makna denotasi, makna konotasi, dan mitos). Kemudian dihubungkan dengan ideologi yang menghadirkan kritik-kritik.



## 5. Jadwal Penelitian

No	KEGIATAN	BULAN									
		Apr	Mei	Jun	Jul	Agt	Sept	Okt	Nov	Des	
1	<b>Persiapan Penelitian</b>	■									
	1. Penulisan Proposal Penelitian	■									
	2. Konsultasi Pembimbing	■									
	3. Seminar Usulan Proposal Penelitian		■								
2	Revisi Hasil Seminar		■								
3	Terbit SK Skripsi			■							
4	Bimbingan BAB I			■							
5	Revisi BAB I			■							
	Bimbingan BAB II					■					
6	Revisi BAB II					■					
7	<b>Pengumpulan Data</b>						■				
	1. Observasi						■				
	2. Pengolahan Data							■			
8	Bimbingan BAB III							■			
	Revisi BAB III							■			
9	Bimbingan BAB IV								■		
	Revisi BAB IV								■		
	Konsultasi keseluruhan Naskah Skripsi									■	
10											■
11	<b>Ujian Munaqosah</b>										■
12	Revisi Skripsi										■

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian