

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan tingkat perekonomian di Indonesia yang semakin naik menyebabkan berkembang pula permintaan atas jasa perumahan khususnya permintaan jasa desain interior yang semakin mengalami perkembangan. Secara umum kenaikan permintaan jasa desain interior juga didorong oleh adanya perkembangan trend properti yang semakin sempit dan keterbatasan lahan sehingga sangat diperlukan pemanfaatan tata ruang yang lebih baik.

Desain Interior saat ini telah berkembang begitu cepat menembus batas-batas negara dan zaman. Desain Interior bukan lagi dianggap sebagai karya monumental dari seorang arsitek namun telah berubah fungsi menjadi komoditi yang dibutuhkan oleh tiap orang dan dijadikan sebagai simbol status.

Perkembangan tren desain interior di Tanah Air sebagian besar berasal dari hasil penyerapan dan adaptasi terhadap perkembangan desain di negara-negara lain. Franciscus Surjaseputra (ekonomi.bisnis.com; 2015) Ketua Himpunan Desainer Interior Indonesia (HDII), mengatakan Indonesia merupakan salah satu negara yang mengikuti perkembangan desain global secara refleksi[1].

Interior adalah bagian dalam dari sebuah bangunan sebagai hasil karya seorang arsitek atau desainer interior. Dalam pertumbuhannya desain interior telah berkembang pesat dan berhasil menembus batas-batas negara dan zamannya. Dengan memanfaatkan hasil-hasil penemuan teknologi, taraf kehidupan sosial ekonomi sampai pada pengaruh politik telah berhasil mengubah fungsi interior

menjadi komoditi yang dibutuhkan oleh konsumen sehingga perkembangannya ditentukan oleh permintaan dan tren yang berlaku di pasaran. Kapan saja, dimana saja bisa diciptakan suasana Jepang, suasana abad Pertengahan, suasana Tradisional Modern, Klasik, Antik dan seterusnya, tergantung dari apa maunya si pemesan atau tergantung dari kejelian si desainer dalam menciptakan tren yang akan diorbitkan atau yang sedang in/bergaya modern.

Adanya perubahan-perubahan tersebut sama sekali tidak bisa dihentikan oleh siapapun atau dengan memaksakan kehendak sendiri, misalnya interior harus mempergunakan batik atau ukiran agar disebut orang Indonesia. Hal ini perlu disadari bahwa setiap perubahan akan diikuti kecenderungan mencari keseimbangan, sehingga lahirlah wujud-wujud baru dan hal ini berlaku dalam segala segi kehidupan manusia dengan budayanya. Perbuatan atau tingkah laku manusia akan mengubah lingkungannya dan sebaliknya lingkungan juga mempengaruhi sifat dan pola hidup manusia. Keadaan demikian akan terjadi secara berulang dan setiap kali akan mengubah nilai-nilai yang sudah mapan. Sangat sukar untuk menentukan batas waktu dan kadar perubahan secara pasti, karena fenomena itu berlangsung melalui pergeseran dalam kurun waktu.

Adanya pengaruh dari budaya teknologi yang meluas disertai adanya globalisasi menjadikan batas-batasnya menjadi hilang dan kabur. Pengaruh disain dari Etienne Agner, Louis Vitton, St Laurentz, Charles Yourdan, Paloma Picasso mendominasi gaya kehidupan di segala bidang. Bentuk-bentuk kubisme dari Pablo Picasso atau warna kuning bunga dari Van Gogh atau gaya mobil dari Miserrati dan Ferari juga hadir dalam disain interior. Hal ini menyebabkan

mengapa budaya teknologi dengan cepat bisa berkembang dan mempunyai corak tertentu disebabkan adanya berbagai dukungan dari unsur-unsur kebudayaan yang sifatnya universal yaitu sistem sosial yang mengatur peri kehidupan manusia serta bahan-bahan yang terdapat di lingkungan alam serta fisik manusia.

Pada konsep perancangan desain interior masa kini di tengah semakin maraknya hiruk pikuk dari berbagai macam pengaruh dari luar, perkembangan desain interior di tanah air masih terdapat unsur-unsur yang bisa dibanggakan yaitu adanya prinsip nilai-nilai kemanusiaan (humanistic), lingkungan (environment) dan penyelamatan sumber daya yang ditransformasikan ke komputer atau perangkat mobile seperti Handphone, diprogramkan melalui sistem-sistem yang bisa berlaku umum. Bagian per bagian dibuat dan dirancang dalam modul-modul yang telah distandardisasikan. Konstruksi, proses pembuatan dan pemilihan bahan menjadi sangat akurat.

Desain Interior menurut Francis D. K. Ching (Chng & Binggeli, 2012) interior desain adalah :

Interior design is the planning, layout, and design of the interior spaces within buildings. These physical settings satisfy our basic need for shelter and protection, set the stage for and influence the shape of our activities, nurture our aspirations, express the ideas that accompany our actions, and affect our outlook, mood, and personality. The purpose of interior design, therefore, is the functional improvement, aesthetic enrichment, and psychological enhancement of the quality of life in interior spaces.

Desain Interior menurut Francis D. K. Ching tersebut dapat diartikan bahwa : Desain Interior adalah sebuah perencanaan tata letak dan perancangan ruang dalam di dalam bangunan. Keadaan fisiknya memenuhi kebutuhan dasar kita akan naungan dan perlindungan, mempengaruhi bentuk aktivitas dan memenuhi aspirasi kita dan mengekspresikan gagasan yang menyertai tindakan kita, disamping itu sebuah desain interior juga mempengaruhi pandangan, suasana hati dan kepribadian kita. Oleh karena itu tujuan dari perancangan interior adalah pengembangan fungsi, pengayaan estetis dan peningkatan psikologi ruang interior. Desain interior pada dasarnya terkait dengan hal merencanakan, menata, dan merancang ruang ruang interior didalam sebuah bangunan agar menjadi sebuah tatanan fisik untuk memenuhi kebutuhan dasar manusia dalam hal penyediaan sarana bernaung dan berlindung[2].

Memiliki hunian yang nyaman tidak melulu harus berukuran besar dan luas. Bagi seseorang pemilik rumah berukuran kecil, maka juga tetap dapat membuatnya nyaman dan terutama fungsional. Keterbatasan ukuran rumah yang kita miliki, tak membuat kita kehilangan akal dan kreativitas saat menatanya. Minimalisme sangat populer dan telah menjadi filosofi hidup atau bahkan cara hidup sebagian besar orang. Namun tidak hanya itu, minimalisme juga memberi pengaruh sangat besar dalam gaya desain interior, khususnya konsep desain interior rumah-rumah modern saat sekarang.

Dalam membuat perencanaan bangunan terutama desain interior, sewajarnya seorang desainer (perancang) maupun arsitek juga dapat mengawalinya dengan membayangkan bagaimana bentuk karyanya bila sudah

divisualisasikan menjadi sebuah produk nyata. Artinya, perlu perencanaan gambar kerja sebelum merancang desain interior.

Pada dunia arsitektur, visual sangat erat penggunaannya terutama pada desain interior. Sampai dengan abad ke 20, seluruh Eropa dan Amerika selalu ada seseorang yang merancang desain interior. Jika zaman dulu pekerjaan itu dilakukan oleh pembuat mebel, para pedagang tirai, atau bahkan pedagang perabotan rumah tangga. Kini pekerjaan itu dilakukan khusus oleh desainer interior dan bekerja sama dengan jasa furnitur moderen.

Jika sebelumnya orang-orang membuat visualisasi desain interior ke dalam sebuah sketsa pada kertas, atau biasa disebut sebagai visualisasi 2D (dua dimensi). Dan walaupun sketsa tersebut merupakan sebuah visualisasi pada bidang datar, namun visualisasi yang digambarkan memiliki kedalaman ruang hingga mirip gambaran nyatanya.

Seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, menjadikan manusia bisa tergambaran visualisasi desain interior yang lebih nyata. Hasil yang diharapkan yakni ingin melihat suatu konsep ruang yang sesungguhnya. Hingga kreativitas manusia mampu menjangkaunya dengan menampilkan visualisasi desain interior dalam wujud 3D (tiga dimensi).

Simulasi visual 3D ialah simulasi yang memiliki dimensi bentuk ruang dan kedalaman pada objek yang dibuat atau pun desain dan animasi dari fasilitas atau proses dari suatu operasi dan menjadi anggapan suatu setiap bentuk komunikasi serta mempengaruhi pendapat publik. Autodesk Maya atau sering disingkat

menjadi Maya, adalah software desain grafis 3D yang mampu dioperasikan pada Windows, Mac, dan Linux.

Arsitek muda Peranita Sagala (dalam harian.analisadaily.com) menjelaskan, proses penggambaran dengan 3D ini memang biasa dilakukan untuk menciptakan sebuah desain. Sebab, penggunaan teknologi semacam ini akan membantu mempercepat proses terciptanya karya arsitektur itu sendiri[3].

Perancangan 3D Desain Interior Minimalis Semi Modern bertujuan untuk menghasilkan desain dan animasi yang realistis dan apabila dilihat persis dengan asli. Untuk itu diperlukan suatu media penyampaian sehingga desain dan animasi 3 dimensi ini dapat dibuat semenarik mungkin sehingga iklan simulasi dapat berjalan dengan sebagaimana mestinya. Metode yang digunakan dalam pembuatan skripsi ini adalah menggunakan sistem design thinking dari penemuan permasalahan, observasi, analisa. ide, prototype, hingga implementasi dengan menggunakan media sosial seperti facebook, instagram, dan line berupa post foto-foto dan video yang menggambarkan dengan jelas dan detail desain tersebut.

Dan dari uraian di atas menarik untuk dikaji lebih mendalam, sehingga penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul : “PERANCANGAN 3D DESAIN INTERIOR RUMAH MINIMALIS SEMI MODERN MENGGUNAKAN APLIKASI AUTODESK MAYA 3D DENGAN METODE MDLC”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka perlu dirumuskan suatu masalah yang akan dipecahkan/diselesaikan pada penelitian ini.

Adapun permasalahan yang penulis ambil adalah “Bagaimana perancangan 3D desain interior rumah minimalis semi modern menggunakan aplikasi Autodesk Maya 3D dengan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*)” ?

1.3 Batasan Masalah

Agar ruang lingkup yang dibahas tidak menyimpang dari permasalahan yang telah dikemukakan, maka ruang lingkup yang dibahas dibatasi sebagai berikut :

1. Perancangan 3D desain interior rumah minimalis semi modern,
2. Perancangan 3D menggunakan aplikasi autodesk maya 3D,
3. Penggunaan aplikasi autodesk maya 3D dengan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*),
4. Penggunaan autodesk maya 3D dengan resolusi HD = 720 x 1280, dan dengan format ekstensi .jpg.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah :

1. Mengetahui bagaimana perancangan 3D desain interior rumah minimalis semi modern menggunakan aplikasi autodesk maya 3D dengan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*),
2. Mengetahui seberapa besar kontribusi perancangan 3D desain interior rumah minimalis semi modern menggunakan aplikasi autodesk maya 3D dengan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*).

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengatasi terbatasnya kemampuan dalam perancangan desain interior rumah minimalis semi modern dikarenakan belum mendapatkan berbagai sumber informasi dalam perancangan desain interior,
2. Untuk memberikan kemungkinan bagaimana membuat perancangan desain interior rumah minimalis bersemikan modern menggunakan aplikasi autodesk maya 3D dengan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*),
3. Untuk memberikan kemungkinan bagaimana cara memilih ide-ide untuk contoh konsep perancangan desain interior rumah-rumah modern menggunakan aplikasi autodesk maya 3D dengan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*).

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Sebagai bahan masukan bagi penulis agar dapat menambah pengetahuan dan sebagai pengetahuan praktis yang merupakan implementasi dari teori yang ada khususnya yang berhubungan dengan masalah aplikasi autodesk maya 3D dengan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*),
2. Sebagai bahan masukan dan pertimbangan yang berarti bagi calon pemilik rumah baru dalam perancangan desain interior rumah minimalis semi modern,
3. Sebagai bahan informasi bagi pihak-pihak lain yang tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut.

1.6 Metode Penelitian

Penelitian ini akan menggunakan pendekatan kualitatif dengan tipe deskriptif analisis, yaitu mendeskripsikan suatu situasi atau objek yang bersifat faktual dengan mengkaji permasalahan-permasalahan yang terjadi pada saat sekarang guna memperoleh gambaran yang menyeluruh tentang permasalahan pada rumusan masalah. Faisal (2010: 84) menyebutkan, penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif analisis ialah penelitian yang dimaksudkan untuk eksplorasi dan klarifikasi dan klasifikasi mengenai suatu fenomena atau kenyataan sosial, dengan jalan mendeskripsikan sejumlah variabel yang berkenaan dengan masalah dan unit yang diteliti[4].

Sedangkan menurut Bogdan dan Taylor dalam Lexy J. Moleong (2000, 3) “metodologi kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati”. Berdasarkan alasan-alasan sebagaimana pendapat ahli tersebut maka penelitian ini layak menggunakan metode kualitatif, sehingga didapatkan data yang akurat untuk dianalisa dan dideskripsikan sebagai sebuah fakta sosial[5].

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Data yang diperlukan dalam studi ini meliputi data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui pencarian langsung di lapangan. Data sekunder diperoleh melalui pengambilan data yang sudah diolah oleh suatu institusi.

Menurut Burhan (2008: 107) metode pengumpulan data pada penelitian kualitatif yang paling independen terhadap semua metode pengumpulan data dan

teknik analisis data adalah metode wawancara mendalam, observasi partisipasi, dan bahan dokumenter. Atas dasar alasan tersebut maka untuk memperoleh data yang akurat dan relevan dengan penelitian ini, maka metode yang diambil dalam mengumpulkan data antara lain[6] :

1.6.1.1 Metode Observasi

Observasi / Pengamatan, melakukan pengamatan langsung terhadap objek penelitian, berkenaan dengan permasalahan pada penelitian ini maka observasi dilakukan di Kota Yogyakarta.

Observasi dilakukan terhadap fakta-fakta dan gejala-gejala yang didapat di lapangan, terutama data mengenai indikator akuntabilitas dan budaya kerja, data yang diperoleh melalui observasi dikumpulkan, dicatat atau direkam melalui media *tape recorder* dan foto kamera, Wawancara dilakukan untuk memperoleh data primer dengan sistem *purposive*. Data primer adalah data yang diambil langsung dari informan atau *key informan*. Data yang diperoleh melalui wawancara dicatat, direduksi dan dikategorikan untuk selanjutnya diverifikasi untuk dianalisis.

1.6.1.2 Metode Wawancara

Metode wawancara yang digunakan adalah wawancara mendalam (*in-depth interview*) dengan beberapa developer perumahan semi modern yang ada di wilayah Yogyakarta.

Teknik Penentuan Informan dilakukan secara *purposive*, dengan pertimbangan agar mudah dalam mendapatkan data yang kongkrit dari sumber yang kompeten di bidangnya. Penetapan informan berdasarkan kepada

kompetensi dan latar belakang yang sesuai dengan bidang tugasnya sehari-hari, hal ini dimaksudkan untuk mendapatkan validitas data dan untuk memudahkan dalam menganalisis data yang terkumpul. Selanjutnya penetapan informan tersebut dengan pertimbangan bahwa mereka dinilai layak untuk menjelaskan pertanyaan penelitian ini.

1.6.1.3 Metode Literatur

Peneliti melakukan pengumpulan data dengan cara membaca buku, jurnal, internet dan literatur lainnya yang mendukung dan menunjang dalam pembuatan media informasi alternatif berbasis android dan penyusunan laporan, sekaligus dijadikan sebagai landasan dalam penulisan laporan ini.

Dokumentasi / kepustakaan dilakukan untuk memperoleh data-data sekunder dengan mempergunakan sejumlah dokumen resmi yang ada kaitannya dengan penelitian seperti : Perundang-undangan, Jurnal, Laporan Bulanan, Koran, Majalah dan bahan lainnya.

1.6.2 Metode Analisis

Teknik analisa yang digunakan adalah analisa kualitatif, namun dalam pelaksanaannya tidak terlepas dari kombinasi antara metode analisa kuantitatif dan kualitatif, berupa teknik analisa deskriptif kualitatif. Data yang diperoleh dianalisis secara kualitatif dengan menggunakan model *deskriptif analysis*. Menurut Mardalis sebagaimana dikutip Singarimbun (2003: 26) : teknik ini bertujuan untuk mendeskripsikan, mencatat, menganalisa dan menginterpretasikan kondisi-kondisi yang terjadi pada saat ini. Inipun diperkuat oleh Singarimbun (2003: 4) bahwa kedua metode analisa saling melengkapi, yang dimaksudkan

untuk mengukur secara cermat fenomena sosial tertentu dengan analisis deskriptif melalui prosedur-prosedur[7].

Glaser dan Straus (dalam Sanafiah Faisal, 2003: 198) mengemukakan bahwa sebagai berikut : 1. Analisis deskriptif dengan mengembangkan kategori-kategori yang terdiri dari hasil wawancara mendalam dan para narasumber sesuai dengan indikator yang ada pada masing-masing variabel dan kategori ini diperoleh sesuai dengan pedoman wawancara yang telah disusun. 2. Penafsiran terhadap hasil analisis deskriptif dengan berpedoman pada teori-teori yang sesuai, dalam hal ini teori perancangan 3D desain interior rumah minimalis semi modern menggunakan aplikasi autodesk maya 3D dengan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*)[8].

Data yang diperoleh dianalisis secara kualitatif dengan menggunakan model triangulasi yaitu *chek*, *recheck* dan *cross check* terhadap data yang diperoleh, berkenaan dengan hal ini Moleong (2011: 178) mengatakan bahwa “ Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan penggunaan sumber lain di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding data tersebut, triangulasi dapat memanfaatkan sumber data dari peneliti lain atau pengamat lain”.

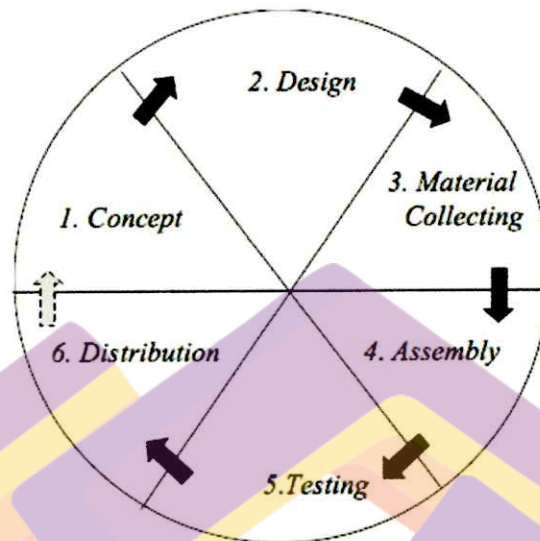
Teknik Triangulasi yang digunakan adalah teknik pemeriksaan yang memanfaatkan penggunaan sumber (pengamatan, wawancara, studi kepustakaan dan arsip). Selanjutnya Patton sebagaimana dikutip Moleong (2011: 178) menjelaskan “Triangulasi dengan sumber berarti membandingkan dengan

mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda dalam metode kualitatif'[9].

Proses yang ditempuh dalam memakai metode triangulasi adalah : 1. membandingkan data hasil pengamatan penelitian dan data hasil wawancara dengan informan, atau membandingkan data sekunder dengan data primer. 2. Membandingkan apa yang dikatakan orang di depan umum dengan apa yang dikatakan secara pribadi. 3. Membandingkan apa yang dikatakan orang tentang situasi penelitian dengan apa yang dikatakannya sepanjang waktu. 4. Membandingkan keadaan perspektif seseorang dengan berbagai pendapat dan pandangan orang lain yang menjadi objek penelitian. 5. Membandingkan hasil wawancara dengan isi dokumen yang saling berkaitan.

1.6.3 Metode Perancangan

Pengembangan perangkat lunak untuk Implementasi dalam penelitian ini menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* versi Luther-Sutopo yang sudah direvisi oleh Iwan Binanto (dalam buku Iwan Binanto, 2010: 259): yang terdiri dari 6 tahap[10].



Gambar 1. 1 Siklus Model Pengembangan MLDC Luther-Sutopo, 2003

(Sumber: Iwan Binanto, 2010: 259)

Tahapan-tahapan dalam MDLC yang tersusun secara sistematis adalah sebagai berikut:

a. Konsep (*Concept*)

Tahap konsep merupakan tahap awal dalam siklus MDLC. Pada tahap konsep, dimulai dengan menentukan tujuan pembuatan aplikasi serta menentukan pengguna aplikasi tersebut. Pada penelitian ini, bertujuan menghasilkan desain dan animasi yang realistis dan apabila dilihat persis dengan asli.

b. Perancangan (*Desain*)

Konsep yang sudah matang akan memudahkan dalam menggambarkan apa yang harus dilakukan. Tujuan dari tahap perancangan adalah membuat spesifikasi secara terperinci mengenai arsitektur proyek, tampilan dan kebutuhan material proyek, serta gaya. Tahap ini menggunakan *storyboard*

untuk menggambarkan rangkaian cerita atau deskripsi tiap *scene* sehingga dapat dimengerti oleh pengguna, dengan mencantumkan semua objek multimedia dan tautan ke *scene* lain.

c. Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*)

Material Collecting adalah tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan. Bahan-bahan tersebut antara lain gambar, foto, animasi, video, audio, serta teks baik yang sudah jadi ataupun yang masih perlu dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan yang ada. Bahan-bahan tersebut dapat diperoleh secara gratis atau dengan pemesanan kepada pihak lain sesuai dengan rancangan yang telah dibuat pada tahap sebelumnya.

d. Pembuatan (*Assembly*)

Tahap *assembly* adalah tahap pembuatan keseluruhan bahan multimedia. Aplikasi yang akan dibuat didasarkan pada tahap *design*, seperti *storyboard*. Tahap ini biasanya menggunakan perangkat lunak authoring, seperti Macromedia Director ataupun Adobe Flash.

e. Pengujian (*Testing*)

Pengujian dilakukan untuk memastikan bahwa hasil pembuatan aplikasi multimedia sesuai dengan rencana. Ada dua jenis pengujian yang digunakan, yaitu pengujian alpha dan pengujian beta. Pengujian alpha seperti menampilkan tiap halaman, fungsi tombol serta suara yang dihasilkan. Jika ada malfunction maka aplikasi akan segera diperbaiki. Jika telah lolos dalam pengujian alpha maka akan dilanjutkan dengan pengujian beta. Pengujian

beta adalah pengujian yang dilakukan oleh pengguna, dengan membuat kuisioner tentang aplikasi yang dibuat.

f. *Distribusi (Distribution)*

Tahap ini adalah tahap terakhir dalam siklus pengembangan multimedia. Pendistribusian dapat dilakukan setelah aplikasi dinyatakan layak pakai. Pada tahap ini, aplikasi akan disimpan dalam suatu media penyimpanan seperti CD, perangkat mobile atau situs web. Jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya, kompresi terhadap aplikasi tersebut akan dilakukan. Tahap evaluasi termasuk ke dalam tahap ini. Adanya evaluasi sangat dibutuhkan untuk pengembangan produk yang sudah dibuat sebelumnya agar menjadi lebih baik.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan penelitian ini memiliki sistematika penulisan yang terdiri dari 5 bab, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi gambaran umum masalah yang dideskripsikan melalui latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi penjelasan tentang teori dan penelitian-penelitian sebelumnya yang berhubungan dengan pembuatan media informasi alternatif.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini berisi metode penelitian untuk membuat media informasi alternatif berdasarkan rumusan masalah secara umum.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi penjelasan cara dan tahapan pembuatan media informasi alternatif beserta testing dan pembahasannya.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran yang diperoleh dari pembahasan pada bab sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka memuat keterangan dari buku-buku dan beberapa sumber yang dijadikan sebagai bahan acuan dalam penulisan skripsi ini.

LAMPIRAN