

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kini budaya populer begitu marak melanda masyarakat di Indonesia, salah satunya adalah *cosplay*. *Cosplay* adalah aktifitas berdandan dalam kostum sebagai karakter yang dikagumi dalam rangka mengekspresikan antusiasme dan *fandom*, demikian definisi dari *cosplay* yang diungkapkan oleh Kroski dalam bukunya *Cosplay in Libraries: How to Embrace Costume Play in Your Library* (Kroski, 2015:1). *Cosplay* umumnya terjadi pada saat konvensi anime di seluruh dunia sebagai sebuah bentuk budaya populer. Begitu sekiranya inti dari kegiatan ini. Meskipun begitu, terdapat esensi lebih mendalam di dalam arti *cosplay*, karena *cosplay* bukan hanya semata-mata mengenakan kostum saja.

Sedangkan istilah '*cosplayer*' ditujukan bagi orang yang melakukan kegiatan *cosplay*, atau bisa dianggap sebagai pelaku *cosplay*. Seperti yang telah diungkapkan oleh Krulos (2013:4) dalam bukunya yang berjudul *Heroes in the Night: Inside the Real Life Superhero Movement*, yakni "*the term 'cosplayers' refers to people who dress up in character, usually an already established comics or sci-fy character, to attend a comic con or similar event*". Para pelaku *cosplay* ini adalah pelaku kegiatan *cosplay* dimana mereka akan sangat menarik untuk diteliti.

Menurut Rosenberg (2013:9) dalam artikel di *The Journal of Cult Media* yang berjudul *Expressions of Fandom: Findings from a Psychological Survey of Cosplay and Costume Wear* mengungkapkan bahwa "*cosplay, short for 'costume-play', is the modern practice of wearing costumes, props, and accessories to represent a character*". Definisinya hampir sama dengan yang diungkapkan oleh Krulos, hanya saja disini Rosenberg mengungkapkan asal kata dari istilah '*cosplay*' itu sendiri.

Budaya populer ini berasal dari Jepang, berawal dari ekspansi *manga*, *anime*, *video games*, dan lain-lain melalui media dan teknologi masa kini. Dari animasi dan *manga* hingga *fashion*, musik pop dan drama TV, budaya populer Jepang telah diterima dengan baik di timur dan tenggara Asia akibat pemberitaan media (Allen & Sakamoto, 2006: 16). Adanya kehadiran kemajuan teknologi membuat masyarakat bisa dengan mudah menikmati produk-produk budaya ini. Tak hanya itu, penikmat tersebut mulai mengimitasi produk budaya tersebut di dalam kehidupan nyata mereka dalam bentuk *cosplay*.

Bandung merupakan kota yang banyak meminjam, menggunakan, bahkan mengambil atribut gaya hidup global. Kaum muda begitu adaptif dan kreatif dalam penerimaan budaya-budaya baru, seperti misalnya musik, seni, mode, baik yang berupa produk budaya *mainstream* maupun yang *underground*. Sikap demikian membuat remaja Kota Bandung begitu mudah dalam menerima datangnya serbuan budaya populer telah membuat *cosplay* cukup mudah untuk melakukan penetrasinya di kota ini. Terlebih dengan adanya teknologi komunikasi membuat budaya ini sangat mudah untuk masuk ke kehidupan remaja Kota Bandung.

Teknologi media massa seperti televisi begitu mudah mempengaruhi khalayaknya, termasuk ketika tayangan-tayangan *anime* di televisi berskala nasional mulai menyerbu. Hadirnya tayangan *anime* di Indonesia menjadi ‘pintu masuk’ budaya Jepang lainnya seperti *manga*, *fashion*, dan musik Jepang untuk dikonsumsi oleh masyarakat. Mulai dari *Naruto*, *Bleach*, *Tokyo Mew Mew*, *Doraemon*, *Crayon Shinchan* telah mendapat respon istimewa di hati masyarakat Indonesia. Artinya produk budaya ini memiliki sebuah daya tarik sehingga bisa menyebabkan ketertarikan yang lebih besar dibandingkan dengan produk-produk budaya yang sudah ada (Budiman, 2001:52).

Cosplay sendiri memiliki sejarah yang cukup menarik. *Japanese Station* sebagai salah satu media yang membahas tentang dunia Jepang di Indonesia mempublikasikan sebuah buku yang berjudul *Japanese Station*. Buku ini membahas berbagai hal tentang komunitas pecinta Jepang yang ada di Indonesia termasuk komunitas *cosplay*. *Japanese Station* mengawali pembahasan mengenai sejarah *cosplay* yang berada di Jepang, yakni melalui buku dari Yushira Takeda yang berjudul *Notenki tsushin: Evangelion o tsukutta otokotachi*. Di dalam buku tersebut dijelaskan bahwa ternyata budaya *cosplay* di Jepang sudah ada sejak tahun 1970 (Tim Japanese Station, 2015:22).

Peragaan *cosplay* pertama kali di Jepang terjadi di tahun 1978, tepatnya di Ashinoko, Prefektur Kanagawa. Dalam konvensi ilmiah tersebut, beberapa pengunjung mengenakan kostum-kostum aneh sesuai tokoh yang sedang menjadi tren saat itu. Setelah konvensi tersebut usai, istilah *cosplay* mulai dikenal dan dibahas di berbagai majalah kala itu. Kemudian muncul majalah yang membahas *cosplay*, dan berdandan ala karakter fiksi menjadi tren. Puncaknya pada tahun 1985 kegiatan ini semakin populer, apalagi dengan kehadiran *anime* yang berjudul *Captain Tsubasa*. Adanya tokoh Tsubasa Ozora menjadikan pelaku *cosplay* kala itu lebih mudah untuk melakukan *cosplay*, yakni dengan hanya bermodalkan kaus ala Tsubasa, juga rambut hitam yang diatur sedemikian rupa.

Sejarah *cosplay* di Indonesia sendiri sebenarnya cukup unik. Indonesia sebenarnya sudah memiliki tokoh-tokoh asli dari Indonesia yang sudah pernah diperankan, yakni tokoh-tokoh wayang yang diperankan oleh pemain wayang orang. Meskipun begitu, *cosplay* yang dalam hal ini termasuk ke dalam bentuk budaya populer, pertama kali diperkenalkan lewat sebuah acara yang di adakan oleh mahasiswa Universitas Indonesia, bernama Gelar Jepang UI (GJ UI) pada tahun 2000-an. Sayangnya, pada saat itu belum banyak pelaku *cosplay* yang unjuk gigi. Orang-orang yang melakukan *cosplay* adalah orang-orang dari panitia GJ UI itu sendiri. Seiring berjalannya waktu, beberapa tahun kemudian *cosplay* mulai populer dan memiliki banyak peminat seperti sekarang ini.

Merebaknya budaya Jepang di Indonesia telah menumbuhkan banyak penikmat. Penikmat produk budaya Jepang ini kemudian dengan sendirinya membentuk komunitas untuk bersama-sama menikmati produk-produk budaya ini. Salah satunya yakni komunitas *cosplay*. Dengan begitu banyaknya peminat *cosplay* di Indonesia, wajarlah jika mereka membentuk suatu wadah untuk mengapresiasi, mendukung, berdiskusi, berbagi hal-hal seputar *cosplay*.

Di Kota Bandung sendiri terdapat sebuah komunitas khusus *cosplay*, baik penikmat, fotografer khusus *cosplay*, pembuat kostum *cosplay*, dan juga pelaku *cosplay* itu sendiri, yakni bernama Komunitas *Cosplay* Bandung atau biasa disebut juga dengan *Cosplay* Bandung. Kebanyakan anggota komunitas *cosplay* menggunakan media sosial Facebook. Itulah yang menyebabkan komunitas ini cukup aktif berdiskusi di grup Facebook. Komunitas *Cosplay* Bandung sendiri memiliki keanggotaan di grup Facebook yang cukup banyak jika dibandingkan dengan komunitas *cosplay* lain yang basisnya juga di Facebook.

Tabel 1.1
Daftar jumlah anggota komunitas cosplay (per tanggal 22 Januari 2016)

No	Nama Grup Facebook	Jumlah Anggota di Sosial Media Facebook
1	<i>Cosplay Bandung</i>	15.872 anggota
2	<i>Cosplay Jakarta</i>	8.908 anggota
3	<i>Cosplay Jogja</i>	3.426 anggota
4	<i>Cosplay Semarang [Official]</i>	9.130 anggota
5	<i>Cosplay Surabaya</i>	6.964 anggota
6	<i>Cosplay Malang</i>	3.919 anggota
7	<i>Cosplay Medan</i>	3.508 anggota
8	<i>Cosplay Jambi Community</i>	3.457 anggota

(sumber: olahan data dari pencarian di www.facebook.com)

Komunitas *Cosplay* Bandung tak hanya memiliki anggota komunitas *cosplay* terbanyak dalam ranah online, namun penggiat *cosplay*-nya di dunia nyata juga sangat banyak. Terbukti dari antusias pelaku *cosplay* di Bandung dalam mengikuti *gathering offline* Komunitas *Cosplay* Bandung yang diadakan pada 25 Januari 2015 lalu.

Tabel 1.2
Nama tim yang hadir pada *gathering offline*

No	Nama Tim	No	Nama Tim
1	En~Shi~Gi Bandung	11	TG Cosplay Team
2	LKC (Lost Kid Community)	12	Kuhaku Cosplay Team
3	Loba Harkos Cosplay Team	13	Going Merry Cosplay Team
4	CAAC Cosplay Team	14	Arcana Cosplay Team
5	ShinsenGumi Cosplay Team	15	Autis Cosplay Team
6	SOS Cosplay Team	16	E.P.S Community
7	Amburegul Cosplay Team	17	T.S Band
8	LKC / UPO Cosplay Team	18	CCI (Cosplay Community Indonesia)
9	Amatsukage Cosplay Team	19	Om Zombie Family

(Sumber data: rekap data dari admin Komunitas *Cosplay* Bandung)

Pada saat itu tidak semua anggota komunitas hadir. Hanya ada beberapa perwakilan dari beberapa tim *cosplay* dan juga beberapa pelaku *cosplay freelance*. Meskipun begitu, berdasarkan dari hasil wawancara dari salah satu admin Komunitas *Cosplay* Bandung yakni Mulyana mengatakan bahwa anggota Komunitas *Cosplay* Bandung yang merupakan pelaku *cosplay* adalah lebih dari 1500 orang, sedangkan yang saat ini aktif di dalam kegiatan diperkirakan lebih dari 750 orang. Data ini diperoleh dari hasil *filtering* pada daftar anggota Komunitas *Cosplay* Bandung, juga didapat dari hasil data *ticketing* pada acara-acara *cosplay* sebelumnya.

Banyaknya pegiat di dalam komunitas ini, membuat berbagai *event organizer* mulai melirik pelaku *cosplay* sebagai pasar mereka. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya acara bertema Jepang yang mengundang pelaku *cosplay* di Bandung. Kini dalam satu bulan terdapat paling tidak dua acara *cosplay* dengan penyelenggara dan tempat yang berbeda.

Selain itu, intensitas keaktifan anggota dalam mengikuti kompetisi, sesi foto, berkarya, menghadiri acara bertema Jepang juga cukup tinggi. Terbukti dari banyaknya prestasi-prestasi yang telah berhasil disabet oleh anggota Komunitas *Cosplay* Bandung, baik tingkat nasional maupun tingkat internasional.

Gambar 1.1

Lunar Mizu – Gate 7 3rd winner CLAS:H 2012



(sumber gambar: <http://www.clashcosplay.com/#!gallery/c1dkv>)

Tentunya pelaku *cosplay* dapat digolongkan sebagai penggemar produk budaya Jepang. Mereka berusaha memasukkan unsur-unsur ‘Jepangan’ ke dalam kehidupan dan identitas diri mereka, dimana mereka berusaha meniru dan mengikuti kehidupan masyarakat di Jepang. Dari *anime*, *manga*, musik, pakaian, cara berbicara, dan lain-lain berusaha mereka adopsi ke dalam keseharian mereka. Oleh karena kegiatan ‘mengadopsi’ itulah yang mempengaruhi identitas mereka. Selain itu, hadirnya komunitas *cosplay* sendiri bisa dibilang

memberikan pengaruh kepada terbentuknya identitas seorang pelaku *cosplay*. Terbentuknya suatu identitas diri bisa berasal dari keinginan sendiri, juga bisa tumbuh karena adanya suatu interaksi dengan lingkungannya. Ketika masyarakat membentuk realitas-realitas sosialnya, pada waktu yang bersamaan masyarakat juga dibentuk oleh realitas sosialnya sendiri (Bonnichsen, 2011:8).

Identitas seorang pelaku *cosplay*, akan sangat terlihat jelas ketika ia sedang *bercosplay*. Saat memakai kostum unik dan aneh dengan *wig* warna-warni dan berjalan-jalan di acara bertema Jepang, akan terlihat sangat jelas, sedang menjadi tokoh apakah dia. Apakah ia sedang menjadi karakter “Uzumaki Naruto” dengan *wig* berwarna kuning dengan jaket hitam oranye, ataukah menjadi karakter “P-Man” dengan topeng di wajah dan jubah di belakang punggung. Pada saat-saat seperti ini semua orang memahami kalau pelaku *cosplay* tersebut sedang berperan menjadi sebuah pribadi yang lain, yakni dengan memakai kostum, berakting, dan melakukan aancang-aancang pose yang sesuai dengan tokoh di *anime-anime* yang mereka tonton. Meskipun begitu, lagi-lagi semua orang juga paham kalau itu hanyalah identitas ‘sementara’ saja. Mereka paham bahwa identitas yang pelaku *cosplay* itu kenakan pada saat itu hanya akan berlaku ketika ia memakai pakaian tersebut. Ketika ia telah berganti dengan pakaian sehari-hari, saat itulah identitas seorang pelaku *cosplay* dipertanyakan.

Apakah identitas tersebut bersifat ‘alternatif’ saja, yakni hanya berlaku pada saat *bercosplay*. Ataukah mereka memiliki ciri-ciri tersendiri sehingga bisa dibedakan antara pelaku *cosplay* dan yang bukan pada saat berpakaian normal di mata masyarakat. Banyak yang belum mengetahui dan belum memahami bagaimana sebenarnya identitas diri yang melekat pada seorang pelaku *cosplay*. Kebanyakan dari mereka hanya mengetahui identitas seorang pelaku *cosplay* saat mereka ‘beraksi’. Tak semua orang memahami mengenai penerapan identitas pada diri seorang pelaku *cosplay*. Identitas mereka saat menjadi pelaku *cosplay* pun memberikan dampak bagi kehidupan mereka. Menjadi orang lain meskipun hanya sementara akan memberikan dampak bagi kehidupan seorang pelaku *cosplay*. Apalagi tak jarang seorang pelaku *cosplay* memakai kostum dan karakter yang sama lebih dari sekali.

“*Cosplayer find inspirations from different outlets and genres*” (Kroski, 2015:1). Seorang pelaku *cosplay* memiliki preferensi tersendiri ketika memilih suatu karakter. Dalam hal ini mereka menemukan inspirasi dari berbagai aliran termasuk fiksi ilmiah, buku komik, animasi Jepang, televisi, film, *video games*, dan bahkan dari karya literatur. Banyak dari mereka yang memilih karakter yang dianggap memiliki resonansi kekhususan dengan atau yang merepresentasikan sebuah aspek dari kepribadian mereka yang ingin disampaikan atau dijelajahi, sedangkan yang lain memilih tokoh berdasarkan pakaian sang tokoh. Beberapa

pelaku *cosplay* akan mencoba membuat ulang kostum karakter seakurat mungkin hingga dari detail terkecil, sementara yang lain mencoba merepresentasikan ulang baju atau seragam tokoh untuk menambahkan perspektif baru pada setelan pakaian. Pelaku *cosplay* tak membatasi diri mereka untuk menggambarkan suatu karakter dari ras, kelompok usia, etnisitas, atau bahkan jenis kelamin. Tipe ekspresi kreatif seperti ini yang mana melibatkan berpakaian dalam kostum dan menghadiri acara sebagai pribadi ‘alternatif’, adalah pengalaman yang memberdayakan sekaligus menggembirakan bagi pelaku *cosplay*.

Inspirasi *bercosplay* bisa datang dari berbagai hal. Paling umum dan yang paling sering adalah karena merasa suka dengan suatu karakter atau kesetiaan pada suatu *fandom*. Misalnya saja banyak yang mengidolakan “Uzumaki Naruto” dalam seri *anime* Naruto oleh Masashi Kishimoto. “Uzumaki Naruto” digambarkan sebagai tokoh pemuda yang menghargai pertemanan, pantang menyerah, dan rela berkorban. Tak heran membuat banyak orang menyukainya dan ingin menjadi seperti “Uzumaki Naruto”. Suatu pemandangan yang normal jika di suatu acara bertema Jepang terlihat lebih dari dua orang pelaku *cosplay* memerankan diri sebagai “Uzumaki Naruto”. Selanjutnya ada juga yang memilih karakter karena sedang *booming* atau mengikuti tren. Biasanya mereka akan cepat terkenal di komunitas karena membawakan karakter yang sedang menjadi favorit semua orang.

Inspirasi lainnya adalah juga berasal dari penampilan tokoh tersebut. Bagaimana pakaiannya, warna rambutnya, mimik wajahnya. Biasanya ada pelaku *cosplay* yang cenderung lebih suka tokoh yang memakai gaun panjang yang mewah, atau hanya dengan seragam bergaya Jepang yang sederhana, atau dengan baju tradisional Jepang saja seperti *hakama* atau *yukata*.

Masing-masing pelaku *cosplay* memaknai sendiri mengenai apa itu *cosplay* bagi mereka. Menjadi seorang pelaku *cosplay* tidaklah mudah dan penuh dengan tantangan. Hal yang paling utama yakni adalah dana. Mereka rela membuat kostum semalaman, menabung jutaan rupiah, dan menunggu-nunggu datangnya *wig* impor dari luar negeri demi menyempurnakan penampilan *cosplay* mereka. Menghabiskan banyak uang untuk membeli bahan kostum dan segala alat rias. Belajar bagaimana menggambar rias mata agar terlihat tajam seperti tokoh di anime, demi sebuah foto *selfie* yang nantinya diunggah ke media sosial untuk mendapat apresiasi dari orang lain. Sedangkan yang lainnya ada yang menonton ulang *anime* berjam-jam agar memahami seperti apa ia harus bertingkah di atas panggung nanti. Tak jarang yang belajar bagaimana melakukan sulih suara agar suaranya terdengar mirip

dengan gaya bicara dan intonasi karakter yang ia akan bawaikan saat di panggung. Dalam kasus ekstrimnya, seorang pelaku *cosplay* rela belajar bela diri maupun *stun action* agar bisa melakukan salto atau sekedar gaya baling-baling di atas panggung. Cedera, kelelahan, memiliki hutang menumpuk sepertinya lebih dangkal dari makna *cosplay* bagi mereka. Semua itu mereka lalui hanya untuk menjadi ‘orang lain’ dalam jangka waktu sementara. Pendalaman menjadi ‘orang lain’ ini pun menyebabkan mereka perlahan memiliki ikatan dengan identitas yang lain ini.

Menjadi pelaku *cosplay* seperti sebuah fenomena bagi sebagian besar masyarakat. Mereka berusaha mengkonstruksikan identitas yang mereka pilih saat mereka melakukan kegiatan tersebut, sebab banyak sekali pertanyaan mengenai apa yang sebenarnya seorang pelaku *cosplay* dapatkan saat ia memakai kostum-kostum itu. Bersamaan dengan segala kepayahan itu mereka mencoba menjadi orang lain yang sebenarnya adalah fiktif. Meskipun begitu mereka masih antusias untuk menyematkan identitas tokoh fiktif tersebut pada diri mereka meski hanya sementara.

Segala usaha akan dilakukan oleh seorang pelaku *cosplay* untuk bisa mirip dengan karakter idamannya. Saat *bercosplay* ia mengenakan kostum dengan *wig* berwarna-warni dan memperhatikan detail secuil apapun yang terdapat di dalam referensi sebuah karakter. Dari penggambaran tokoh tersebut dan dengan mencari-cari referensi dari sebuah tokoh, seorang pelaku *cosplay* akan berusaha mengimitasi segala hal dari tokoh tersebut. Mulai dari pakaiannya, rambutnya, warna matanya, mimik wajahnya, bahasa tubuhnya, bahkan apapun yang menjadi ciri khas dari tokoh tersebut akan ia ikuti. Setelah itu ia akan berusaha mengekspresikannya di acara-acara *cosplay* seperti saat membawa sebuah penampilan di atas panggung, berjalan di dalam tempat acara, bahkan berusaha menirukan ekspresi dan adegan-adegan *anime* lewat hasil fotografi maupun video. Ada suatu kebanggaan tersendiri ketika seorang pelaku *cosplay* mampu menirukan karakter tersebut dengan sempurna.

Dari hadirnya fenomena dan kegiatan *bercosplay* ini membuatnya menarik untuk diteliti lebih dalam. *Cosplay* tidak hanya mempengaruhi identitas diri pelakunya, namun *cosplay* memberikan dampak lanjutan bagi mereka setelah ‘identitas *cosplay*’ tersebut telah digunakan. Baik mempengaruhi dirinya dari dalam (internal) maupun dalam kehidupan sosial pelaku *cosplay*.

1.2 Fokus Permasalahan

Cosplay kini menjadi bagian dari identitas remaja di dalam Komunitas *Cosplay* Bandung. Mereka mendapatkan manfaat dari melakukan hobi ini. Hakikat dari seorang pelaku *cosplay* adalah untuk dapat menirukan atau memerankan karakter yang ia bawaikan.

Dengan melihat latar belakang yang sudah ada, maka permasalahan yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimana perwujudan identitas diri pelaku *cosplay* anggota Komunitas *Cosplay* Bandung saat melakukan *cosplay*?
2. Bagaimana usaha untuk membentuk identitas *cosplay*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan fenomena yang telah di jabarkan penulis dalam latarbelakang masalah, tujuan penelitian penulisan adalah untuk “Mengetahui perwujudan identitas diri pelaku *cosplay* anggota Komunitas *Cosplay* Bandung dan proses terbentuknya identitas diri saat melakukan *cosplay*”

1.4 Manfaat Penelitian

a. Manfaat Akademis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi sebagai masukan pengembangan ilmu komunikasi serta dapat menjadi bahan referensi penelitian-penelitian selanjutnya, khususnya dalam kajian budaya populer di Indonesia.

b. Manfaat Praktis

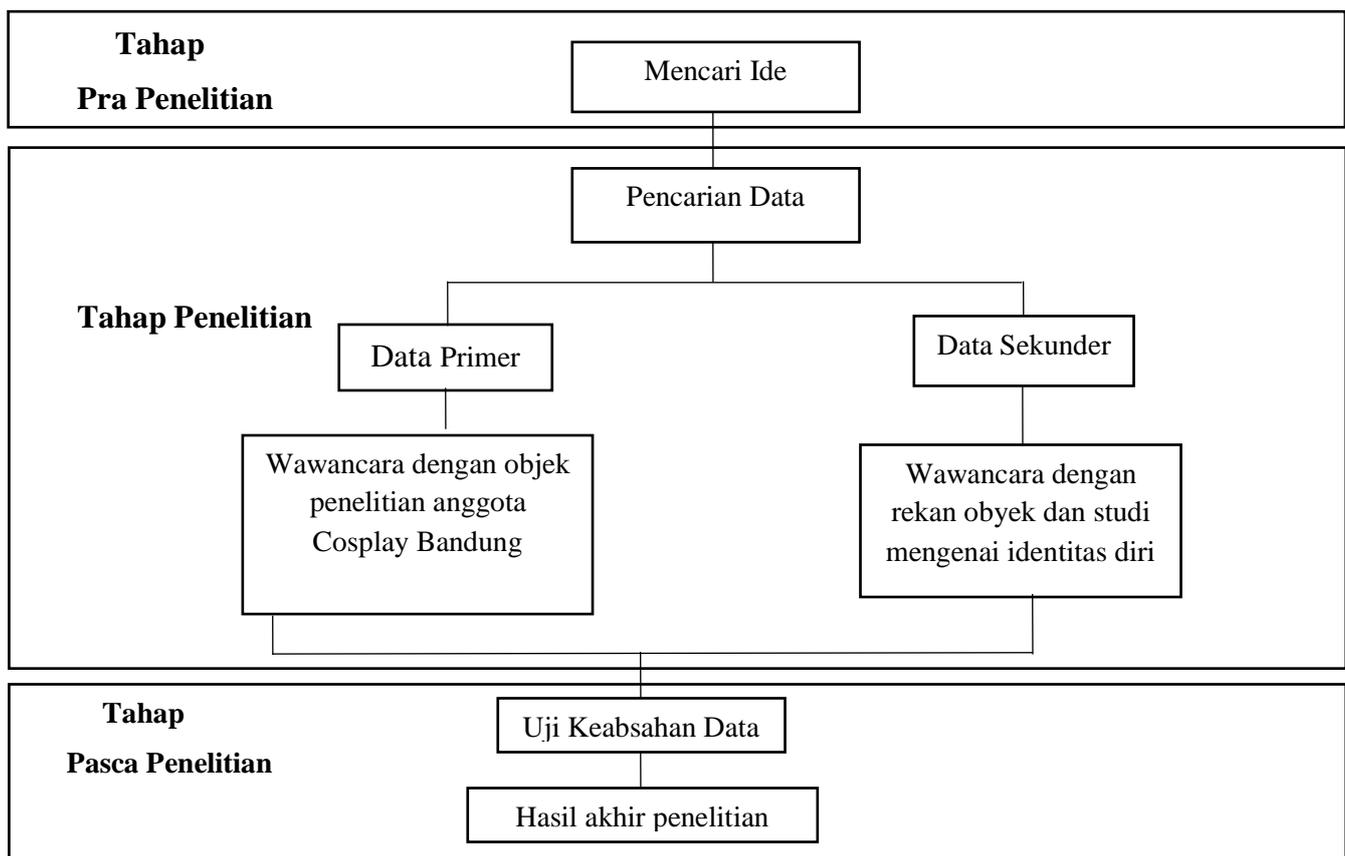
Manfaat penelitian ini adalah untuk menambah kepekaan masyarakat pada identitas pelaku *cosplay* yang nantinya bisa dimanfaatkan untuk berbagai hal seperti menumbuhkan identitas diri yang kuat pada diri remaja dan lain-lain.

1.5 Tahapan Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini, penulis menyusun tahap-tahap yang akan dilakukan dalam proses penelitian. Tahap pertama dalam penelitian ini, peneliti memulai dengan mengamati, mengobservasi, dan mewawancarai beberapa obyek penelitian yang merupakan anggota Komunitas *Cosplay* Bandung. Tahap selanjutnya penulis mengamati fenomena yang

terjadi yang berhubungan dengan kegiatan *cosplay*, maupun perilaku pelaku *cosplay* saat sedang berkostum maupun tidak. Kemudian peneliti melakukan pengamatan terhadap rekan-rekan pelaku *cosplay* tersebut tentang bagaimana mereka memandang identitas obyek penelitian. Setelah mendapatkan beberapa data, kemudian penulis melakukan pencarian mengenai jurnal dan penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang penulis teliti. Tak lupa pula penulis mencari teori – teori yang berkaitan dengan fenomena yang penulis angkat.

Gambar 1.2
Tahap Penelitian



Bagan 1. Tahap Penelitian

1.6 Lokasi Penelitian

Peneliti melakukan penelitian melalui proses wawancara yang dilakukan pada obyek penelitian. Penelitian ini diperkirakan akan dilakukan di Kota Bandung dengan obyek penelitian yang merupakan anggota Komunitas *Cosplay* Bandung dengan intensitas berkegiatan *cosplay* yang tinggi.

1.7 Waktu Penelitian

Adapun waktu yang dibutuhkan oleh peneliti dalam meneliti penelitian ini dilaksanakan terhitung mulai dari Januari 2015 dan di perkirakan akan selesai sampai bulan Agustus 2017.

Tabel 1.3
Waktu Penelitian

Kegiatan	Bulan								
	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Juli	Agu	Sep	
Mencari informasi awal	■								
Mengumpulkan data	■								
Pra penelitian		■							
Pengolahan data		■							
Pendaftaran sidang proposal			■						
Pelaksanaan sidang proposal				■					
penelitian					■				
Pendaftaran sidang skripsi						■			
Sidang akhir									