

PERANCANGAN SIGNAGE KAWASAN WISATA SEJARAH BANTEN LAMA

Indriana Sofimarwanti¹; Drs. Mohamad Tohir, S.ST., M.Sn²

Program Studi Desain Komunikasi Visual
Telkom University Bandung

ABSTRAK

Salah Satu Objek Wisata yang berpotensi di Provinsi Banten adalah Banten lama dan dapat ditinjau kembali bahwa setiap situs cukup tinggi akan nilai sejarah dan budayanya. Namun, Kawasan Wisata ini masih minim akan sistem penyampaian Informasinya yang dapat memudahkan pengunjung di lokasi wisata tersebut. Serta kualitas dari bahan pada setiap *signage* ini pun kurang memadai.

Berbagai macam data diperoleh melalui metode observasi, wawancara, dan juga studi pustaka terkait dan membagikan kuisioner kepada beberapa responden. Solusi yang dipilih yaitu dengan membuat rancangan berupa *Signage* yang akan ditempatkan pada Kawasan wisata Banten Lama. Setelah itu dilakukan perancangan logo, piktogram dan signage seperti *Regulatory signs*, *Identification signs*, *Interpretative signs*, *directional signs* dan juga media pendukung lainnya yang sesuai.

Diharapkan perancangan media ini akan membantu masyarakat umum yang berkunjung ke kawasan wisata Banten Lama dalam pencarian lokasi yang akan dituju serta dapat menumbuhkan rasa bangga masyarakat umum terhadap budayanya sendiri.

Kata Kunci: Pariwisata, Kerajaan Banten, Banten lama, *Signage*

SIGNAGE HISTORICAL TOURISM AREA OF THE ANCIENT BANTEN

Indriana Sofimarwanti¹; Drs. Mohamad Tohir, S.ST., M.Sn²

**Study Program Visual Communication Design
Telkom University Bandung**

ABSTRACT

One of the most potential tourism site in Banten Province is 'Banten Lama', and it could be reviewed that each site has quite high value of the cultures and histories. However, The Historical Tourism Area of Banten Lama were still lack of media that could help and facilitating the visitors at the tourism site. As well as the quality of material on each signage is also somewhat lacking.

The information and data obtained from observation, interviews, and research from the books and also questionnaires related to some respondents. The chosen solution was to create a signage design that will be placed on the tourism site of Banten Lama. Therefore, designing logos, pictograms and signage such as Regulatory signs, Identification signs, Interpretative signs, directional signs and other appropriate supporting media is done.

Hopefully the design will help the people who visits The Tourism site of Banten Lama in search of location and may grow a sense of loving their own culture.

Keywords: Tourism, Banten kingdom, Banten Lama, Signage

Pendahuluan

Seiring perkembangan kota Serang sebagai ibukota provinsi Banten di usianya yang ke-13, pemerintah mulai memperhatikan tempat wisata yang ada di provinsi Banten. Salah satu tujuan wisata ini yaitu Banten lama, yang dapat ditinjau kembali bahwa cagar budayanya cukup berpotensi sebagai lokasi wisata yang tinggi akan nilai sejarah dan budayanya. Situs-situs di dalamnya berupa Keraton Surosowan, Keraton Kaibon, Benteng Speelwijk, Pemakaman Kerkhof, Masjid Pacinan Tinggi, Museum Situs Banten Lama, kemudian Masjid Agung Banten dan Vihara Avalokitesvara yang hingga kini masih digunakan masyarakat untuk beribadah serta pemakaman keluarga kesultanan Banten yang sering dikunjungi masyarakat untuk berziarah.

Dari observasi yang dilakukan penulis, minimnya jumlah *signage* dalam menunjukkan arah serta penyampaian informasi mengenai setiap situs membuat pengunjung kesulitan di area kawasan wisata tersebut. Serta dalam segi kualitasnya yang membuat tingkat keterbacaannya berkurang.

Setelah melihat fenomena yang ada Penulis menemukan suatu kesempatan untuk membantu memecahkan masalah tersebut melalui perancangan *signage* yang juga berperan sebagai media promosi. Dengan perancangan ini, diharapkan informasi yang dibutuhkan dapat terpenuhi dan dapat memudahkan pencarian lokasi yang akan di kunjungi. Hal ini dapat meningkatkan pengunjung

dan juga dapat menarik minat untuk kembali berwisata ke Banten lama.

Permasalahan

1. Minimnya *Signage* di areal wisata Banten lama maupun menuju kawasan wisata membuat pengunjung sering tersesat dan kebingungan mencari arah dan letak lokasi yang bisa mereka kunjungi.

2. Kualitas *Signage* yang kurang memadai membuat tingkat keterbacaannya berkurang.

Rumusan Masalah

Bagaimana merancang signage yang informatif dan efektif untuk kawasan wisata sejarah Banten lama di kota Serang?

Pengumpulan Data

1. Observasi

Menurut pendapat Rohidi pada buku *Metodologi Penelitian Seni* (2011:181) Metode observasi adalah metode yang digunakan untuk mengamati sesuatu, seseorang, suatu lingkungan atau situasi secara tajam terinci dan mencatatnya secara akurat dengan berbagai cara.

Observasi dilakukan kepada objek-objek yang mendukung sebagai sarana wisata sejarah yang berada di dalam Kawasan Banten Lama. Selain itu mengamati aktivitas, perilaku, dan kegiatan-kegiatan yang dilakukan pengunjung di lokasi.

b.Studi Pustaka.

Menurut Nazir (Metode Penelitian, 1988: 111), dijelaskan bahwa yang dimaksud dengan studi kepustakaan adalah teknik

pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaahan terhadap buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan, dan laporan-laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan. Studi Pustaka dilakukan dengan mengumpulkan data-data teori yang dapat digunakan sebagai sumber dan acuan dalam pembuatan laporan tugas akhir. Buku-buku referensi yang digunakan pada perancangan ini adalah tentang teori *Signage* dan teori analisis Matriks.

c. Wawancara.

Menurut Kountur (2007: 183) dijelaskan bahwa wawancara adalah cara pengumpulan data yang dilakukan dengan bertanya dan mendengarkan jawaban langsung dari sumber utama data. Wawancara dilakukan kepada orang-orang yang berkaitan langsung dengan objek perancangan seperti Staff Balai Pelestarian Cagar Budaya Serang selaku pengelola kawasan Wisata Banten lama.

d. Kuesioner.

Menurut Sugiyono (2006:135), Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Penyusunan kuesioner dilakukan dengan harapan dapat mengetahui variabel-variabel apa saja yang menurut responden merupakan hal yang penting. Kuesioner dilakukan seputar pengetahuan responden mengenai *Signage* Kawasan wisata Banten Lama dan diberikan kepada 120 orang responden dengan pengambilan *random sampling*. Dari populasi 46 Sekolah untuk SMP, 61 sekolah untuk SMA dan 12 untuk

Perguruan Tinggi dipilih masing-masing satu perwakilan yaitu SMP Al-Azhar 11 Serang, SMAN 2 kota Serang dan Universitas Sultan Ageng Tirtayasa dikarenakan berada di tengah kota Serang serta *random sampling* bagi masyarakat umum. Diketahui bahwa mereka bahkan banyak yang tidak tahu dan tidak menyadari akan adanya *wayfinding* dan sarana informasi sejarah pada kawasan wisata Banten Lama. Sehingga keberadaan *wayfinding* dan sarana informasi pada kawasan wisata Banten Lama menjadi hal yang diperlukan dalam kawasan wisata Banten Lama.

Data Lembaga Terkait

Balai Pelestarian Cagar Budaya Serang (BPCB Serang) adalah Unit Pelaksana Teknis (UPT) di lingkungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.



BPCB Serang dibentuk pada tahun 1989, berdasarkan SK Mendikbud No. 0767/0/1989 tertanggal 7 Desember 1989, tentang Organisasi dan Tata Kerja Suaka Peninggalan Sejarah dan Purbakala, dengan nama Suaka Peninggalan Sejarah dan Purbakala Serang (SPSP Serang). Lingkup kerja SPSP Serang pada waktu itu meliputi wilayah Provinsi Jawa Barat, Provinsi DKI Jakarta, dan Provinsi

Lampung. Pada saat itu, SPSP Serang berkantor di Situs Museum Banten Lama. Dengan semakin banyaknya kegiatan serta ruang kerja yang tidak dapat menampung lagi jumlah karyawan yang semakin bertambah, maka kantor dipindahkan ke Jalan Letnan Djidun, Kompleks Perkantoran, Kepandean, Serang pada bulan Agustus 1994.

Visi Dan Misi

1. Visi

“Terwujudnya kesadaran dan peran serta masyarakat dalam pelestarian Cagar Budaya“

2. Misi

- a) Meningkatkan upaya pelestarian Cagar Budaya di wilayah Provinsi Jawa Barat, DKI Jakarta, Banten, dan Lampung
- b) Meningkatkan profesionalitas SDM di bidang pelestarian Cagar Budaya
- c) Meningkatkan kajian terhadap Cagar Budaya
- d) Meningkatkan fungsi Museum Situs
- e) Meningkatkan kerjasama antar pemangku kepentingan
- f) Meningkatkan apresiasi dan peran serta masyarakat terhadap kelestarian Cagar Budaya
- g) Meningkatkan layanan perkantoran dan kesekretariatan secara profesional dan akuntabel.

Khalayak Sasaran

1. Demografi

- a) Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan.
- b) Pekerjaan : Semua pekerjaan
- c) Usia : *Primary* (Pelajar dan Mahasiswa (6 – 22 tahun)) Dan *Secondary* (Keluarga

(1 – 65 tahun))

d) Status Sosial : Menengah Kebawah

2. Geografi

Masyarakat umum berasal dari daerah Kota Serang dan sekitarnya, serta masyarakat dari berbagai daerah yang datang berwisata ke kota Serang.

3. Psikografis

Masyarakat yang menyadari pentingnya budaya daerahnya sendiri serta menyenangi wisata sejarah yang bersifat edukasi dan informatif sebagai pilihan kegiatan di akhir pekan.

4. Behaviour

Pelajar dan mahasiswa yang datang untuk keperluan studi serta Keluarga dengan kebiasaan mengajak anak-anak untuk berwisata ketika musim liburan sekolah.

Analisis

1. Analisis 5W+1H

Analisis pertama menggunakan 5W+1H. Yaitu, *What* (perancangan apa yang akan dibuat), *Where* (dimana akan diletakkan), *When* (kapan akan disosialisasikan), *Who* (siapa targetnya), *Why* (mengapa dipublikasikan), dan *How* (bagaimana merencangkannya).

- a) *What* (Perancangan apa yang akan dibuat) Rancangan *signage* yang berfungsi sebagai alat informasi, atau penunjuk arah, memudahkan pengunjung untuk datang ke Kawasan wisata Banten Lama. Rancangan tersebut menggunakan varian desain yang sama dengan menonjolkan identitas dari Kerajaan Banten Lama.

b) *Where* (dimana akan diletakkan) Yaitu di Kota Serang tepatnya di Kawasan Wisata Banten Lama. *Signage* yang pertama yaitu *Welcome Gate* yang di tempatkan sebelum memasuki daerah Wisata Banten Lama, *signage* selanjutnya di dalam Kawasan wisata di setiap belokan untuk pengguna jalan kaki dan kendaraan.

c) *When* (kapan dipublikasikan) *Signage* tersebut akan dipublikasikan oleh penulis setelah ada persetujuan antara penulis dengan Pengelola kawasan Banten Lama serta Pemerintah.

d) *Who* (siapa targetnya) Target untuk perancangan *signage* ini ialah orang-orang yang akan berkunjung ke Kawasan wisata Banten Lama tersebut.

e) *Why* (mengapa dipublikasikan) Agar berfungsi sebagai alat informasi bagi pengunjung selama berada di Kawasan wisata Banten Lama.

f) *How* (bagaimana merancangnya) Perancangan *signage* ini akan memasukkan unsur dari Banten Lama tersebut sebagai bentuk dari *signage*, tanda yang digunakan pada *signage*, logo Banten Lama, Piktogram Situs-situs di Banten Lama dan unsur-unsur pendukung lainnya.

2. Analisis Matriks

Analisis dilakukan dengan menyilangkan *signage* di Kawasan Wisata Banten Lama dengan teori yang digunakan dalam dasar pemikiran menggunakan matriks.

Menurut analisis tersebut dari segi jenis, bentuk, dan bahan, sudah cukup terpenuhi *Legibility*, *Clarity*, dan *Visibility*-nya yang dipadu padankan dengan bentuk font pun sudah cukup *Readability*-nya. Namun warna yang ada belum menunjukkan ciri khas dari kawasan wisata Banten Lama. Maka penulis perlu mendesain ulang warna, font, serta bentuk yang ada pada *signage* di Banten Lama.

Konsep Perancangan

1. Konsep Pesan

Perancangan ini dengan mengangkat tema mengenai tujuan dari berkunjung ke Banten Lama tidak hanya sebatas sebagai salah satu tempat wisata saja, tetapi juga memiliki fungsi edukasi untuk menambah wawasan dan ilmu pengetahuan sejarah mengenai situs-situs disana. Dan yang dikomunikasikan pada perancangan *Signage* ini adalah “Membuat identitas yang bisa menumbuhkan rasa bangga terhadap budayanya sendiri”.

2. Konsep Kreatif

Konsep-konsep kreatif pada perancangan ini dibuat berdasarkan pada konsep pesan yang akan disampaikan yaitu membuat Kawasan Wisata Banten Lama menjadi tidak hanya sekedar sebagai tempat wisata, tetapi juga menjadi tempat wisata yang dapat menambah ilmu pengetahuan mengenai situs-situs bersejarah yang ada di kawasan tersebut yaitu dengan penambahan informasi mengenai sejarah pada setiap situs dalam bentuk *interpretative signs*.

Hal yang pertama dilakukan adalah dengan merancang sebuah identitas umum, yang penulis pilih adalah sebuah logo. Kemudian perancangan *pictogram* pada setiap situs, sehingga menjadi sebuah identitas pada masing-masing situs. Perancangan yang dapat menyampaikan informasi secara langsung pada situs-situs bersejarah ini adalah *signage*. Strategi kreatif yang akan digunakan yaitu dengan menunjukkan kelebihan dari Banten Lama itu sendiri yaitu dengan pendekatan budaya. Pendekatan tersebut tentunya akan mempengaruhi dalam pemilihan gaya gambar, warna, citra dan tipografi yang digunakan dalam perancangan visual.

3. Konsep Visual

a) Gambar

Konsep gambar/ilustrasi yang digunakan dalam perancangan ini adalah ilustrasi, serta fotografi untuk *tourism guidance* yang dapat mencitrakan secara langsung bentuk asli situs yang ada. Untuk ilustrasi pada perancangan *pictogram* menggunakan beberapa unsur yang ada pada bangunan di situs-situs Banten lama sehingga menjadi sebuah identitas bagi setiap situs tersebut. Berikut gambar referensi visual :



Gambar I.1 Referensi Perancangan *pictogram*
(Sumber : www.behance.net)

Ornamen yang digunakan adalah, pertama, ornamen pada bekas reruntuhan gerbang Keraton Surosowan. Kedua, penulis memilih simbol Banten yang ada juga didalam Logo Provinsi Banten yaitu Menara Masjid Agung Banten dan menjadikan ornamen yang ada didalam Masjid Agung Banten sebagai referensi perancangan logo Banten Lama yaitu ornamen pada pintu masuk Menara Masjid dan pintu pagar pada Masjid



Gambar I.2 Bagian-bagian ornamen yang dimasukkan ke dalam logo
(Sumber : Dokumentasi Penulis)



Gambar I.3 Sumber ornamen yang digunakan pada logo
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

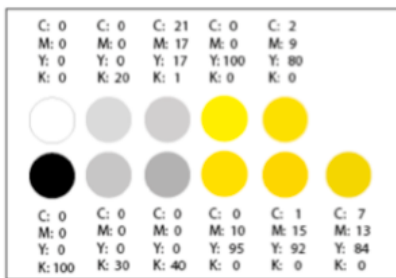
Dan yang akan diambil pada perancangan ini adalah unsur ornamen yang berada pada Menara Masjid Agung Banten. Karena Menara tersebut dibangun oleh arsitek asal Cina dan pada saat itulah masuk pengaruh budaya yaitu dengan adanya padma (bunga teratai) pada puncak menara dan pintu menara. Padma tersebut dijadikan salah satu unsur dari logo Banten Lama yang dibuat.

b) Warna

Warna-warna yang digunakan dalam perancangan ini mengandung unsur budaya Jawa. Karena Kerajaan Banten Lama dahulu merupakan sebuah kadipaten dari kerajaan Majapahit dan Demak. Maka

penulis menggunakan warna menurut pengertian masyarakat Jawa. Selain itu, untuk *sign system*, diperhatikan pula konsep dasar penggunaan warna standar yang biasa digunakan, seperti warna hijau, coklat dan kuning yang biasa digunakan sebagai penunjuk arah, dan sistem informasi setiap situs.

Kuning adalah lambang keraton atau sultan, yang dinyatakan pada warna payung kebesaran yang berwarna kuning emas. Warna kuning dapat diartikan sebagai kebahagiaan, penghormatan, kegembiraan, optimisme dan terbuka. Dibawah ini adalah warna yang digunakan pada *pictogram* dan Logo.



Gambar I.4 Warna Pada Perancangan *pictogram* dan logo
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

3. Tipografi

Jenis font Cantabel Book dipakai untuk penggunaan Identitas Banten lama yaitu Logo, Dan juga digunakan pada setiap *signage*. Dengan adanya lengkungan pada ujung hurufnya yang mewakili sulur-sulur pada setiap ornamen di bangunan Keraton.

- Cantabel Book

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 1234567890

Gambar I.5 font Cantabel Book
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

Kemudian untuk font Arial dipakai untuk penggunaan *bodytext* pada *regulatory sign* dan *interpretative signs*.

- Arial

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 1234567890

Gambar I.6 font Arial
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

4. Bahan

Karena akan digunakan untuk tempat terbuka (*outdoor*) maka bahan yang dipilih menggunakan bahan metal yang aman, kuat dalam berbagai cuaca, dan perawatannya cukup murah.

Hasil Perancangan

1. Identitas Umum (Logo)

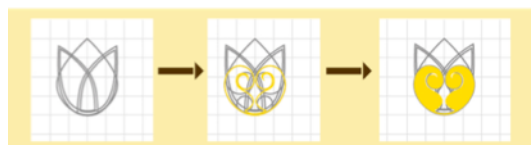
Logo dibuat dengan referensi dari gaya desain dan ornamen pada bangunan-bangunan yang ada di kawasan wisata Banten Lama. Berikut adalah proses perancangan logo Banten Lama.



Gambar I.7 Sketsa ornamen pada Bangunan
(Sumber : Dokumentasi Penulis)



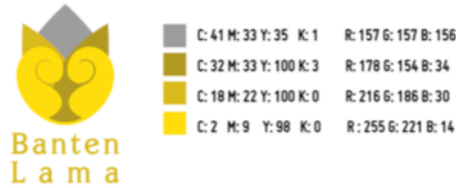
Gambar I.8 Stilasi 1,2 dan 3
(Sumber : Dokumentasi Penulis)



Gambar I.9 Proses Perancangan Logo
(Sumber : Dokumentasi Penulis)



Gambar I.10 Hasil Perancangan Logo
(Sumber : Dokumentasi Penulis)



Gambar I.11 Hasil Perancangan Logo
(Sumber : Dokumentasi Penulis)



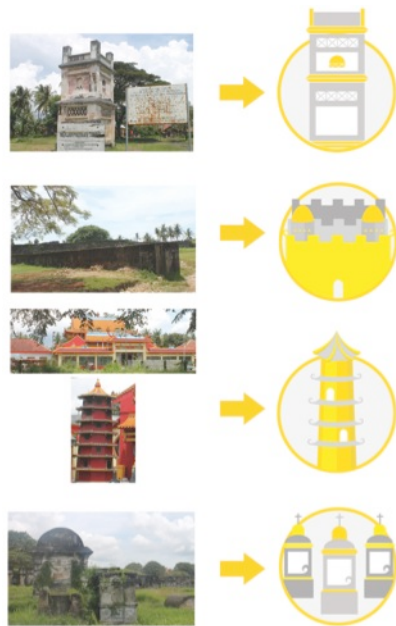
Gambar I.12 Hasil Perancangan Logo Positif dan Diapositif
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

Dengan adanya padma (bunga teratai) pada Logo, memberikan artian bahwa Bunga lotus menjadi simbol bagi *purity* (kemurnian), *faithfulness* (keyakinan) dan *spiritual awakening* (kebangkitan spiritual). (<https://suite.io/thais-campos/3gvm22t>: 16 Juni 2014, 08.00)

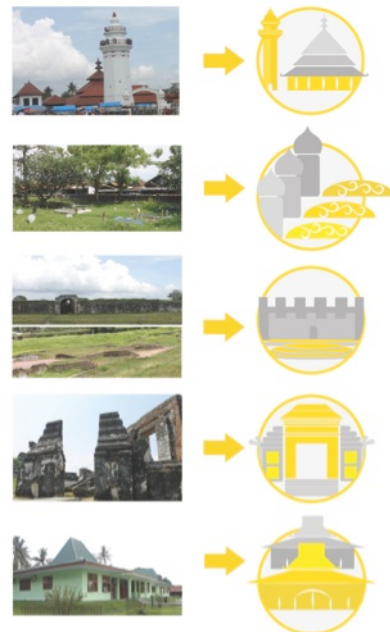
2. Identitas Khusus



Gambar I.13 Perancangan *pictogram* situs
(Sumber : Dokumentasi Penulis)



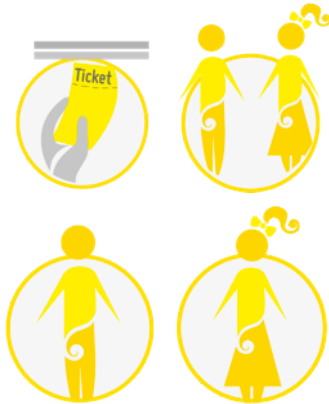
Gambar I.14 *Stilasi Pictogram Situs 1*
(Sumber : Dokumentasi Penulis)



Gambar I.15 *Stilasi Pictogram Situs 2*
(Sumber : Dokumentasi Penulis)



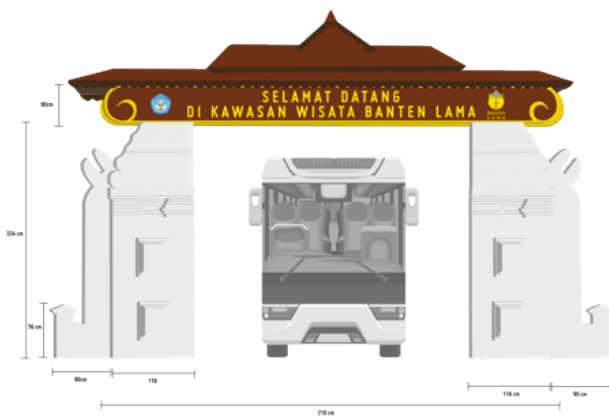
Gambar I.16 *pictogram* sarana umum 1
(Sumber : Dokumentasi Penulis)



Gambar I.17 pictogram sarana umum 2
(Sumber : Dokumentasi Penulis)



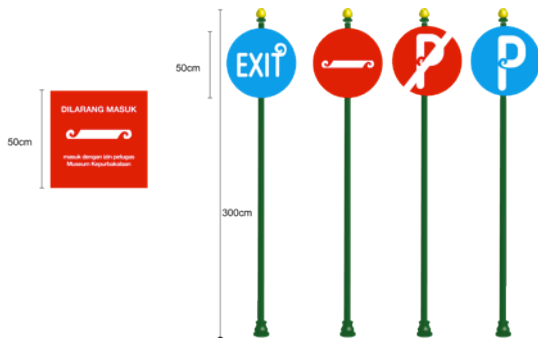
Gambar I.20 Pengaplikasian *Identification Signs*
(flush mounted)
(Sumber : Dokumentasi Penulis)



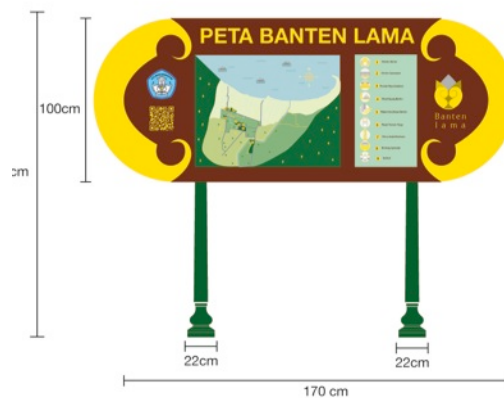
Gambar I.18 Hasil Perancangan *Identified Signs*
Banten Lama
(Sumber : Dokumentasi Penulis)



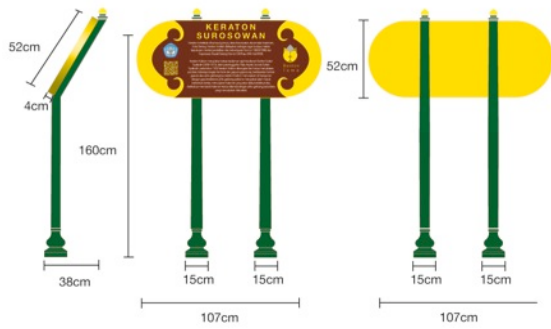
Gambar 4.21 Hasil Perancangan *Identified Signs*
Situs, *Regulatory Signs* Situs dan *Wayfinding*
(Sumber : Dokumentasi Penulis)



Gambar I.19 Hasil Perancangan *Regulatory Signs*
(freestanding)
(Sumber : Dokumentasi Penulis)



Gambar I.22 Perancangan *Placemaking* Peta
(Sumber : Dokumentasi Penulis)



Gambar I.23 Perancangan *Interpretative signs*
(Sumber : Dokumentasi Penulis)



Gambar I.27 *Tourist Guidance* Bagian Dalam
(Sumber : Dokumentasi Penulis)



Gambar I.24 Perancangan *Peta*
(Sumber : Dokumentasi Penulis)



Gambar I.25 Perancangan *Tiket dan Merchandise*
(Sumber : Dokumentasi Penulis)



Gambar I.28 Perancangan *Billboard*
(Sumber : Dokumentasi Penulis)



Gambar I.26 *Tourist Guidance* Tampak Luar
(Sumber : Dokumentasi Penulis)

Penutup

Perancangan *Signage* Kawasan Wisata Sejarah Banten Lama ini dilakukan untuk memberikan Identitas pada kawasan wisata dan setiap situsnya melalui *signage* dan diharapkan dapat menumbuhkan rasa percaya diri terhadap budayanya sendiri. Perancangan *Signage* berupa *signage* seperti; *Regulatory Signs*, *Directional Signs*, *Interpretative Signs*, dan *Identification Signs* agar memudahkan pengunjung dalam pencarian arah serta

informasi mengenai setiap situs sehingga *signage* tersebut menjadi informatif dan edukatif.

Perancangan ini tentunya masih terdapat banyak kekurangan, oleh karena itu untuk kedepannya sebaiknya lebih diperkuat lagi hasil rancangan desain dengan konsep pesan yang dibuat untuk menyesuaikan dengan teori yang ada.

Daftar Pustaka

Berger, Craig. (2005). *Wayfinding: Designing and Implementing Graphic Navigational Systems*. Switzerland, RotoVision SA.

Calori, Chris. (2007). *Signage and Wayfinding Design: A Complete Guide to Creating Environmental Graphic Design Systems*. New Jersey, Jon Wiley and Sons, Inc.

Darmaprawira, Sulasmi. (2002). *Warna: Teori dan Kreativitas Penggunaannya*. Bandung, Penerbit ITB.

Fong, Allen. (2010). *Wayfinding Signage Graphic: Vol. 1 Signage Graphic*. Hightone Book Co.

Kountur, Ronny. (2007). *Metode Penelitian untuk Penulisan Skripsi dan Tesis*. Jakarta, Penerbit PPM.

Nasir, Moh. (1988). *Metode Penelitian*. Jakarta, Ghalia Indonesia

Rohidi, Tjetjep Rohendi. (2011).

Metodologi Penelitian Seni, Semarang, Cipta Prima Nusantara.

Sihombing, Danton. (2001). *Tipografi dalam Desain Grafis*. Jakarta, PT. Gramedia Pustaka.

Sugiyono. (2006). *Metode Penelitian Bisnis*. CV Alfabeta. Tinarbuko, Sumbo. (2009). *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta, Jalasutra.

Yin, K, Robert. (2013). *Studi Kasus Desain dan Metode*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Jurnal:

Putra, Dimas Indra, 2012, Perancangan Media Promosi dan *Sign System* pada Kebun Binatang Tamansari Bandung, *Skripsi*, Sekolah Komunikasi Multimedia, Desain Komunikasi Visual, Institut Manajemen Telkom, Bandung

Sumber Lain :

<http://banten.bps.go.id/history2.htm>.

Diakses pada 14 April 2014 Pukul 20.32

<http://budaya-indonesia-sekarang.blogspot.com/2010/04/kebijaksanaan-pembangunan-kawasan.html>.

Diakses Pada 14 April 2014 Pukul 20.50

<https://suite.io/thais-campos/3gvm22t>.

Diakses pada 16 Juni 2014 Pukul 08.00