

PERANCANGAN *AUGMENTED REALITY* SEJARAH

KELENTENG BOEN TEK BIO



LAPORAN TUGAS AKHIR

Nelsen Pratama Wijaya

00000067641

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2026

PERANCANGAN *AUGMENTED REALITY* SEJARAH

KELENTENG BOEN TEK BIO



LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Seni dan Desain

Nelsen Pratama Wijaya

00000067641

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2026

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Nelsen Pratama Wijaya

Nomor Induk Mahasiswa : 00000067641

Program Studi : Desain Komunikasi Visual

menyatakan dengan sesungguhnya bahwa ~~Tesis/ Skripsi/ Tugas Akhir/ Laporan~~
~~Magang/ MBKM*~~ (coret yang tidak dipilih) saya yang berjudul:

PERANCANGAN *AUGMENTED REALITY* SEJARAH KELENTENG BOEN TEK BIO

merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan hasil plagiat, dan tidak pula dituliskan oleh orang lain. Semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya cantumkan dan nyatakan dengan benar pada bagian daftar pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan penyimpangan dan penyalahgunaan dalam proses Penulisan dan penelitian ini, saya bersedia menerima konsekuensi untuk dinyatakan **TIDAK LULUS**. Saya juga bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang berkaitan dengan tindak plagiarisme ini sebagai kesalahan saya pribadi dan bukan tanggung jawab Universitas Multimedia Nusantara.

Tangerang, 16 Desember 2025



(Nelsen Pratama Wijaya)

HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Nelsen Pratama Wijaya
NIM : 00000067641
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Judul Laporan : **PERANCANGAN *AUGMENTED REALITY* SEJARAH
KELENTENG BOEN TEK BIO**

Dengan ini saya menyatakan secara jujur menggunakan bantuan Kecerdasan Artifisial (AI) dalam pengerjaan ~~Tugas/Project~~/Tugas Akhir sebagai berikut:

- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu dalam menghasilkan ide-ide utama saja
- ☐ Menggunakan AI sebagaimana diizinkan untuk membantu menghasilkanteks pertama saja
- ☐ Menggunakan AI untuk menyempurnakan sintaksis dan tata bahasa untuk pengumpulan tugas
- ☒ Karena tidak diizinkan: Tidak menggunakan bantuan AI dengan cara apa pun dalam pembuatan tugas

Saya juga menyatakan bahwa:

- (1) Menyerahkan secara lengkap dan jujur penggunaan perangkat AI yang diperlukan dalam tugas melalui Formulir Penggunaan Perangkat Kecerdasan Artifisial (AI)
- (2) Saya mengakui bahwa saya telah menggunakan bantuan AI dalam tugas saya baik dalam bentuk kata, paraphrase, penyertaan ide atau fakta penting yang disarankan oleh AI dan saya telah menyantumkan dalam sitasi serta referensi
- (3) Terlepas dari pernyataan di atas, tugas ini sepenuhnya merupakan karya saya sendiri

Tangerang, 16 Desember 2025

Yang Menyatakan,



(Nelsen Pratama Wijaya)

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir dengan judul
**PERANCANGAN *AUGMENTED REALITY* SEJARAH
KELENTENG BOEN TEK BIO**

Oleh
Nama Lengkap : Nelsen Pratama Wijaya
Nomor Induk Mahasiswa : 00000067641
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Fakultas : Seni dan Desain

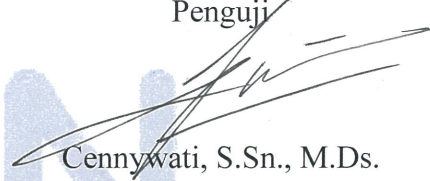
Telah diujikan pada hari Senin, 5 Januari 2026
Pukul 11.15 s.d. 12.00 WIB dan dinyatakan
LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

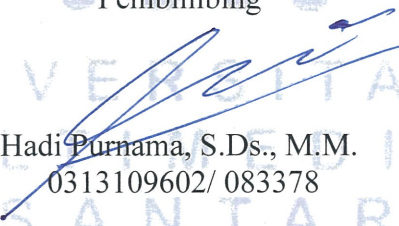
Ketua Sidang


Lia Herna, S.Sn., M.M.
0315048108/ 081472

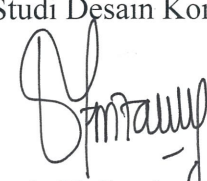
Penguji


Cennywati, S.Sn., M.Ds.
1024128201/ 071277

Pembimbing


Hadi Purnama, S.Ds., M.M.
0313109602/ 083378

Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual


Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A.
0311099302/ 043487

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Nelsen Pratama Wijaya
Nomor Induk Mahasiswa : 00000067641
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : ~~D3~~/ S1/S2* (*coret yang tidak dipilih)
Judul Karya Ilmiah : **PERANCANGAN *AUGMENTED*
REALITY SEJARAH KELENTENG
BOEN TEK BIO**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (pilih salah satu):

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/ Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/ konferensi nasional/ internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 16 Desember 2025



(Nelsen Pratama Wijaya)

* Pilih salah satu

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/ HKI, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur Penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala kasih dan karunia-Nya, sehingga Penulis dapat menyelesaikan laporan yang berjudul “Perancangan Sejarah Kelenteng Boen Tek Bio”. Laporan ini dibuat bertujuan untuk memenuhi Tugas Akhir sekaligus sebagai langkah awal untuk menyelesaikan Tugas Akhir nantinya. Selain itu, dari perancangan ini ditujukan untuk memberikan informasi sejarah terbentuknya Kelenteng Boen Tek Bio kepada para masyarakat Cina Benteng atau Tionghoa, dengan tujuan mereka dapat mengetahui informasi terkait tempat yang mereka datangi, baik untuk wisata maupun untuk beribadah.

Penulis juga menyadari bahwa laporan ini masih terdapat kekurangan dalam penyusunannya. Maka dari itu, Penulis dengan penuh harapan menerima segala saran yang dapat membangun dan dapat menghasilkan hasil yang lebih baik. Dalam proses laporan ini dibuat juga, Penulis sangat berterima kasih terhadap semua pihak yang telah mendukung Penulis untuk menyelesaikan laporan ini.

Mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara.
3. Fonita Theresia Yoliando, S.Ds., M.A., selaku Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Multimedia Nusantara.
4. Hadi Purnama, S.Ds., M.M., selaku Pembimbing pertama yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya tugas akhir ini.
5. Ruby Santamoko, S.Ag., M.M.Pd., selaku narasumber yang merupakan Ketua Badan Pengurus dari Perkumpulan Boen Tek Bio Tangerang yang telah memberikan *insight* dan informasi dari Sejarah dari Kelenteng Boen Tek Bio.

6. M. Ikhsanuddin Mu'as, selaku pustakawan yang bersedia memberikan jawaban dan menjelaskan terkait informasi dari Kelenteng Boen Tek Bio dari segi budaya, toleransi dan keagamaan secara singkat dan mudah dipahami.
7. Idma Krisna Pradayana, selaku narasumber yang merupakan tim *research and development* dari SuperPixel yang telah membantu memberikan informasi terkait cara membuat AR yang menarik, serta menjelaskan pentingnya proses riset dalam memahami karakteristik pengguna, agar dapat disesuaikan sesuai dengan kebutuhan.
8. Jatayu Muhammad Wicaksono, selaku *creative technologist* dari SuperPixel yang telah memberikan *insight* kreatif cara untuk membuat AR yang menarik dari segi pembuatan objek, *texturing*, hingga penerapan interaksi pengguna yang imersif, serta bagaimana menggabungkan teknologi dengan *storytelling* agar pengalaman AR lebih *engaging* dan mudah dipahami.
9. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga Penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
10. Teman-teman Penulis yang tidak dapat disebutkan satu persatu, selaku *support system* yang dapat membantu memberikan dukungan dan motivasi, sehingga Penulis dapat menyelesaikan perancangan Tugas Akhir.

Semoga perancangan ini dapat menjadi memberikan manfaat dan sumber informasi bagi pembaca dan menambah ilmu pengetahuan terkait salah satu cagar budaya di Kota Tangerang Kelenteng Boen Tek Bio.

Tangerang, 16 Desember 2025



(Nelsen Pratama Wijaya)

PERANCANGAN *AUGMENTED REALITY* SEJARAH

KELENTENG BOEN TEK BIO

(Nelsen Pratama Wijaya)

ABSTRAK

Tangerang merupakan kota yang memiliki tingkat urbanisasi yang tinggi serta memiliki kekayaan akan budaya. Oleh sebab itu, Kota Tangerang menjadi salah satu kota yang memiliki cagar budaya yang perlu dilestarikan dan dijaga keberadaannya, salah satunya adalah Kelenteng Boen Tek Bio. Kelenteng Boen Tek Bio merupakan salah satu tempat ibadah dan cagar budaya yang dibangun pada tahun 1684 oleh penduduk setempat daerah Pasar Lama Tangerang yang menjadi simbol dari toleransi dan akulturasi budaya Tionghoa dari masyarakat setempat. Meskipun Kelenteng Boen Tek Bio telah menjadi pusat dari cagar budaya dan kegiatan keagamaan, diketahui bahwa literasi sejarah dari masyarakat Cina Benteng khususnya kaum remaja kurang mengetahui akan sejarah dari Kelenteng Boen Tek Bio. Oleh karena itu, ditentukannya target perancangan yang merupakan remaja atau dewasa muda Cina benteng dengan cakupan umur 18-24 tahun. Pendekatan dilakukan dengan menggunakan metode MDLC, terdiri dari *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution*. Salah satu penyebab literasi sejarah yang kurang dikarenakan minimnya media informasi interaktif dan menarik yang membahas mengenai sejarah atau latar belakang berdirinya Kelenteng Boen Tek Bio. Penelitian ini bertujuan untuk melakukan perancangan media *augmented reality* (AR) untuk meningkatkan literasi sejarah Kelenteng Boen Tek Bio pada remaja secara interaktif dan informatif. Dari hasil beta test, perancangan AR ini sudah sesuai dengan kebutuhan dari target audiens dan dapat memberikan informasi terkait sejarah Boen Tek Bio secara jelas dan interaktif mengenai sejarah Kelenteng Boen Tek Bio.

Kata kunci: *Augmented Reality*, Kelenteng Boen Tek Bio, Literasi Sejarah, Media Interaktif

DESIGNING AUGMENTED REALITY FOR THE HISTORY OF BOEN TEK BIO TEMPLE

(Nelsen Pratama Wijaya)

ABSTRACT (English)

Tangerang is a city with a high level of urbanization while also possessing rich cultural heritage. Therefore, Tangerang City is home to several cultural heritage sites that need to be preserved and protected, one of which is Boen Tek Bio Temple. Boen Tek Bio Temple is a place of worship and a cultural heritage site that was established in 1684 by the local community in the Pasar Lama area of Tangerang. The temple stands as a symbol of tolerance and cultural acculturation of the local Chinese community. Although Boen Tek Bio Temple has long served as a center for cultural heritage and religious activities, it is evident that historical literacy among the Tangerang Chinese community particularly teenager remains low, as many are unfamiliar with the history of the temple. For this reason, the target audience of this design is Benteng Chinese teenager and young adults aged 18–24 years. The design approach utilizes the MDLC method, which consists of six stages: concept, design, material collecting, assembly, testing, and distribution. One of the main factors contributing to low historical literacy is the lack of interactive and engaging information media that discuss the history and background of Boen Tek Bio Temple. This research aims to design an augmented reality (AR) media to enhance historical literacy of Boen Tek Bio Temple among adolescents in an interactive and informative manner. Based on the results of beta testing, the AR design meets the needs of the target audience and is able to clearly and interactively convey information regarding the history of Boen Tek Bio Temple.

Keywords: *Augmented Reality, Boen Tek Bio Temple, Historical Literacy, Interactive Media*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN PENGGUNAAN BANTUAN KECERDASAN ARTIFISIAL (AI)	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	viii
<i>ABSTRACT (English)</i>	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Tugas Akhir	4
1.5 Manfaat Tugas Akhir	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 <i>Augmented reality</i>	5
2.1.1 Konsep <i>Augmented reality</i>	6
2.1.2 Komponen <i>Augmented reality</i>	8
2.1.3 Manfaat <i>Augmented reality</i>	10
2.2 Elemen <i>Augmented reality</i>	11
2.3 Prinsip Desain <i>Augmented Reality</i>	20
2.3.1 Tujuan yang Jelas	21
2.3.2 Target <i>Audience</i>	21
2.3.3 <i>Simplicity & Clarity</i>	21
2.3.4 Konteks dan Lokasi	21
2.3.5 Interaktivitas	22

2.3.6 Desain Visual yang Menarik	22
2.3.7 Adanya Informasi Tambahan	26
2.3.8 Performa yang Optimal	26
2.3.9 Pengujian dan Pembaruan	27
2.3.10 Pelatihan dan Edukasi	27
2.3.11 Keamanan dan Privasi	27
2.3.12 Evaluasi Keberhasilan	28
2.4 Sejarah Boen Tek Bio dan Tionghoa Benteng	28
2.4.1 Nilai Budaya, Toleransi, dan Religiusitas	30
2.4.2 Arsitektur dan Simbolisme	34
2.5 Penelitian yang Relevan	35
BAB III METODOLOGI PERANCANGAN	38
3.1 Subjek Perancangan	38
3.2 Metode dan Prosedur Perancangan	40
3.3 Teknik dan Prosedur Perancangan	42
3.3.1 Wawancara	42
3.3.2 Kuesioner	45
3.3.3 Observasi	49
3.3.4 Studi Referensi	49
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PERANCANGAN	51
4.1 Hasil Perancangan	51
4.1.1 <i>Concept</i>	51
4.1.2 <i>Design</i>	70
4.1.3 <i>Material Collecting</i>	84
4.1.4 <i>Assembly</i>	87
4.1.5 <i>Testing</i>	102
4.1.6 <i>Distribution</i>	105
4.1.7 Simpulan Perancangan	106
4.2 Pembahasan Perancangan	106
4.2.1 Analisis <i>Market Validation/ Beta Test</i>	107
4.2.2 Analisis Desain Logo	114
4.2.3 Analisis <i>Augmented reality</i>	115

4.2.4 Analisis Desain Infografis.....	121
4.2.5 Analisis Desain <i>Sticker</i>	121
4.2.6 Analisis Desain <i>Tote Bag</i>	122
4.2.4 Anggaran.....	122
BAB V PENUTUP	125
5.1 Simpulan	125
5.2 Saran	125
DAFTAR PUSTAKA	xvii
LAMPIRAN	xx



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian yang Relevan.....	36
Tabel 4. 1 Content Planning.....	80
Tabel 4. 2 <i>Marker</i>	89
Tabel 4. 3 Anggaran.....	122



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Contoh awal mula visualisasi.....	5
Gambar 2. 2 Contoh Pengaplikasian <i>Augmented reality</i>	6
Gambar 2. 3 Contoh Konsep <i>Augmented reality</i>	7
Gambar 2. 4 Contoh Penggunaan Sensor pada <i>Augmented reality</i>	8
Gambar 2. 5 Contoh Proyeksi pada <i>Augmented reality</i>	9
Gambar 2. 6 Contoh Refleksi pada <i>Augmented reality</i>	10
Gambar 2. 7 Contoh Proses Membuat 3D Aset <i>Modelling</i>	13
Gambar 2. 8 Contoh <i>Texturing</i> dari Aset 2D	14
Gambar 2. 9 Contoh <i>Animation</i> dari Aset 3D <i>Software Unity</i>	15
Gambar 2. 10 Contoh Proses Pembuatan <i>Sound Design</i>	16
Gambar 2. 11 AR dan Dunia Fisik.....	19
Gambar 2. 12 Interaktivitas.....	22
Gambar 2. 13 <i>Analogous Color</i>	23
Gambar 2. 14 <i>Layout</i>	24
Gambar 2. 15 Jenis-Jenis <i>Font</i>	25
Gambar 2. 16 Rombongan Cina Benteng	29
Gambar 2. 17 Bangunan Masa Lampau Cina Benteng	29
Gambar 2. 18 Perayaan Imlek di Boen Tek Bio	31
Gambar 2. 19 Perayaan Pe-Cun	32
Gambar 2. 20 Gotong Toapekong.....	33
Gambar 2. 21 Bangunan Boen Tek Bio	35
Gambar 4. 1 Wawancara bersama Ketua Badan Pengurus Boen Tek Bio.....	52
Gambar 4. 2 Wawancara dengan Tim SuperPixel	58
Gambar 4. 3 Dokumentasi Kelenteng Boen Tek Bio.....	62
Gambar 4. 4 Dokumentasi Pusat Kajian (Perpustakaan Boen Tek Bio).....	63
Gambar 4. 5 Dokumentasi diskusi bersama pustakawan	63
Gambar 4. 6 Survei Usia	65
Gambar 4. 7 Survei Pengetahuan <i>Gen Z</i> Sejarah Kelenteng Boen Tek Bio	65
Gambar 4. 8 Survei Pentingnya Boen Tek Bio sebagai Identitas Cina Benteng ..	66
Gambar 4. 9 Survei Tingkat Literasi Sejarah Generasi Muda	67
Gambar 4. 10 TikTok Assemblr World	68
Gambar 4. 11 AR hasil kolaborasi Monster AR dengan MU Weeber.....	69
Gambar 4. 12 <i>Mindmapping</i>	70
Gambar 4. 13 Referensi Aset 3D	72
Gambar 4. 14 Referensi Gaya Visual Media	72
Gambar 4. 15 Alternatif <i>Big Idea</i>	73
Gambar 4. 16 <i>Moodboard</i>	75
Gambar 4. 17 <i>Color palette</i>	76
Gambar 4. 18 <i>Typeface</i> Lato	77
Gambar 4. 19 Referensi Sketsa	78

Gambar 4. 20 Sketsa Kelenteng.....	78
Gambar 4. 21 <i>Information Architecture</i>	79
Gambar 4. 22 <i>User Flow</i>	80
Gambar 4. 23 <i>Modelling</i>	84
Gambar 4. 24 <i>Sculpting</i>	85
Gambar 4. 25 <i>Modifier</i>	85
Gambar 4. 26 <i>Shading</i>	86
Gambar 4. 27 <i>Final Rendering</i>	87
Gambar 4. 28 Proses Pembubatan Logo dengan <i>Golden Ratio</i>	87
Gambar 4. 29 Logo Sejarah Kelenteng Boen Tek Bio.....	88
Gambar 4. 30 <i>Margin Marker</i> Sejarah Kelenteng Boen Tek Bio.....	90
Gambar 4. 31 <i>Final Marker</i> Sejarah Kelenteng Boen Tek Bio.....	91
Gambar 4. 32 <i>Margin Marker</i> Epigrafi.....	92
Gambar 4. 33 <i>Final Marker</i> Epigrafi.....	93
Gambar 4. 34 <i>Margin Marker</i> Totem Epigrafi.....	94
Gambar 4. 35 <i>Final Marker</i> Totem Epigrafi.....	94
Gambar 4. 36 <i>Vuforia Engine Target Manager</i>	95
Gambar 4. 37 <i>Set Up Augmented reality</i> di <i>Unity</i>	96
Gambar 4. 38 <i>Coding Rotate 3D Object</i>	96
Gambar 4. 39 <i>Animation in Animator Unity</i>	97
Gambar 4. 40 Hasil penggunaan <i>Augmented reality</i> dari <i>Vuforia Engine</i>	97
Gambar 4. 41 <i>UI</i> Penjelasan dan <i>Button</i> dari <i>Marker</i> Kelenteng Boen Tek Bio..	98
Gambar 4. 42 <i>UI</i> Penjelasan <i>Marker</i> Epigrafi.....	98
Gambar 4. 43 <i>UI Landing Page</i>	99
Gambar 4. 44 Infografis.....	100
Gambar 4. 45 <i>Sticker</i>	101
Gambar 4. 46 <i>Tote Bag</i>	101
Gambar 4. 47 <i>Dokumentasi Alpha Test Prototype Day</i>	102
Gambar 4. 48 Hasil Perhitungan <i>User Experience Questionnaire</i>	103
Gambar 4. 49 Revisi Karya Keseluruhan.....	104
Gambar 4. 50 Foto Penulis dengan Pustakawan dari Perpustakaan BTB.....	105
Gambar 4. 51 <i>Test Play</i>	107
Gambar 4. 52 <i>Test Play & In Depth Interview</i>	111
Gambar 4. 53 Revisi <i>Button</i>	113
Gambar 4. 54 Revisi Informasi Penjelasan.....	114
Gambar 4. 55 Aset 3D.....	116
Gambar 4. 56 Aset 2D <i>Marker</i>	117
Gambar 4. 57 Aset 2D Penjelasan.....	118
Gambar 4. 58 <i>Animation Unity</i>	119
Gambar 4. 59 <i>Coding Object Rotate</i>	119
Gambar 4. 60 <i>Marker</i> Sejarah BTB.....	120

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Persentase Turnitin.....	xx
Lampiran 2 Form Bimbingan & Spesialis	xxvii
Lampiran 3 <i>Non-Disclosure Agreement</i> (kualitatif - wawancara & FGD).....	xxix
Lampiran 4 Hasil Kuesioner	xxxv
Lampiran 5 Transkrip Wawancara (pilihan)	xl
Lampiran 6 Dokumentasi	liii

