

BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Komik merupakan suatu bentuk media visual yang menyajikan rangkaian visualisasi dengan susunan yang berurutan. Komik menggunakan gambar dan teks yang tersusun dengan tujuan untuk menyampaikan pesan dan cerita didalamnya. Dalam komik juga terdapat adanya tokoh yang berperan untuk membawakan cerita yang akan disampaikan kepada pembacanya melalui adegan, ekspresi, situasi dan penggambaran lainnya yang dapat dilihat oleh pembacanya. Komik merupakan suatu media penyampaian pesan yang indah untuk dilihat, alasannya karena komik menyajikan berbagai objek visual yang digambarkan dengan baik dan dapat memunculkan keindahan didalamnya.

Dalam komik terdapat cerita yang akan disampaikan kepada pembacanya melalui gambar. Sebuah cerita memerlukan adanya unsur tertentu agar dapat berjalan dengan baik sesuai rencana. Beberapa unsur tersebut adalah tokoh sebagai pemeran dalam cerita, latar dan waktu sebagai tempat terjadinya peristiwa, narasi sebagai penentu jalan cerita dan estetika untuk menciptakan visualisasi yang baik dan indah.

Dalam komik terdapat pula objek visual yang berperan sangat penting dalam penyampaian pesan didalamnya. Komposisi dari perpaduan objek visual inilah yang membuat komik menjadi sebuah media penyampaian pesan yang menarik karena komik juga berfungsi sebagai media hiburan yang memiliki nilai estetis.

Rockman The Shooting Star merupakan salah satu judul *video game* ciptaan CAPCOM yang juga diterbitkan dalam bentuk komik ciptaan Itagaki Masaya. Komik Rockman The Shooting Star merupakan sebuah komik yang berasal dari Jepang. Itagaki Masaya merupakan seorang komikus Jepang kelahiran 2 April 1975 yang juga membuat komik berjudul “Stand Up!”. Gaya menggambar Itagaki Masaya memiliki ciri khas tersendiri dan berhasil memberi daya tarik bagi visualisasi yang disajikan dalam komik Rockman The Shooting Star ini.

Komik Rockman The Shooting Star menceritakan kisah seorang anak laki-laki bernama Subaru Hoshikawa dan sesosok makhluk asing bernama Warlock. Mereka berdua dapat bergabung dan berubah menjadi wujud baru yang memberi kekuatan untuk melindungi semesta dari ancaman makhluk asing yang jahat. Rockman, itulah nama tokoh yang tercipta dari pergabungan Subaru dan Warlock. Komik ini menyampaikan pesan untuk terus yakin pada kekuatan diri tidak peduli seberapa buruk masalah yang sedang dihadapi.

Visualisasi yang terdapat pada komik merupakan suatu elemen yang sangat penting dalam proses penyampaian cerita. Terdapat beberapa objek visual yang akan mempengaruhi bagaimana suatu visualisasi terlihat. Visualisasi inilah yang berfungsi untuk menyampaikan pesan atau cerita sekaligus memunculkan keindahan yang terdapat pada visualisasi tersebut.

Estetika yang terdapat pada komik merupakan unsur yang sangat penting dalam proses penyampaian pesan dan cerita yang akan disampaikan kepada pembaca. Keindahan yang dimiliki oleh objek-objek visual dalam komik berperan penting dalam proses penyampaian pesan dan cerita yang juga memunculkan keindahan khas komik yang terdapat didalamnya. Komik Rockman The Shooting Star memiliki nilai estetis khas komik Jepang yang sebagian aspeknya juga terdapat pada jurnal yang dibuat oleh Yulistiyanti (2012). Estetika khas komik Jepang inilah yang menjadi topik utama pada penelitian ini.

Dari pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa pentingnya estetika dalam komik Jepang yang diciptakan oleh komikus adalah alasan utama penulis memilih objek ini untuk diteliti. Karena dalam komik terdapat visualisasi untuk menyampaikan pesan dan cerita sekaligus menunjukkan keindahan didalamnya. Unsur estetika pada komik Jepang inilah yang akan ditinjau dalam penelitian ini sehingga terciptalah kesimpulan dari analisis yang telah dilakukan.

I.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, dapat disimpulkan beberapa identifikasi masalah sebagai berikut:

- Bagaimana objek visual pada visualisasi komik dapat memunculkan nilai estetis khas komik Jepang.
- Bagaimana objek visual dapat mempengaruhi nilai dari unsur estetis yang terdapat pada visualisasi komik.
- Bagaimana unsur rupa pada komik dapat memunculkan nilai estetis pada visualisasi komik.
- Bagaimana gaya dan ciri khas komikus dapat menjadi daya tarik bagi keindahan pada visualisasi komik.

I.3 Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah yang telah dipaparkan di atas, dapat dirumuskan bahwa masalah dari penelitian ini yaitu estetika khas komik Jepang pada visualisasi komik. Lebih tepatnya estetika yang diciptakan oleh komikus dengan memadukan berbagai konsep dan teknik pada objek visual sehingga tercipta visualisasi dengan nilai estetis khas komik Jepang.

I.4 Batasan Masalah

Berikut merupakan batasan masalah yang ditentukan untuk membatasi ruang lingkup penelitian ini:

- Visualisasi yang diangkat sebagai objek penelitian perlu meliputi adanya objek visual yang menjadi ciri khas komik Jepang.
- Visualisasi yang dijadikan sebagai objek penelitian adalah empat lembar halaman yang telah memenuhi kriteria reduksi data yang ditentukan oleh penulis, yaitu halaman 46, 47, 88 dan 89.
- Objek penelitian yang digunakan yaitu komik Rockman The Shooting Star volume kesatu dan kedua dalam versi Indonesia.
- Penelitian yang dilakukan dibatasi hanya untuk meninjau objek visual pada komik yang memiliki nilai estetis khas komik Jepang didalamnya.

I.5 Tujuan Penelitian

Berikut ini adalah beberapa tujuan dari diadakannya penelitian ini, yaitu:

- Memaparkan bagaimana perpaduan antara konsep, teknik dan objek visual yang digunakan komikus dapat memunculkan keindahan pada visualisasi komik.
- Memaparkan bagaimana estetika komik Jepang dapat digunakan sebagai acuan untuk menciptakan visualisasi komik Jepang yang baik.
- Memaparkan bagaimana gaya menggambar komikus yang khas dapat memberi nilai tambah pada nilai estetis visualisasi komik.
- Menilai visualisasi yang terdapat pada komik ini melalui metode kritik estetika Feldman.

I.6 Manfaat Penelitian

Adapun beberapa manfaat yang bisa diperoleh dari diadakannya penelitian ini, yaitu:

- Bagi penulis, sebagai sumber pengetahuan akan visualisasi komik yang memiliki nilai estetis khas komik Jepang.
- Bagi keilmuan, sebagai penelitian yang dapat dijadikan sebagai acuan untuk menciptakan visualisasi komik Jepang sesuai dengan estetika komik Jepang.
- Bagi masyarakat, sebagai sumber pengetahuan mengenai fungsi estetika dalam proses penciptaan visualisasi komik.
- Bagi masyarakat, sebagai penelitian yang dapat dijadikan acuan dalam mempelajari visualisasi komik Jepang serta unsur estetis didalamnya.

I.7 Penelitian Terdahulu dan Posisi Penelitian

Penelitian ini bukan merupakan penelitian yang pertama, ada pula penelitian sejenis yang telah dilakukan sebelumnya oleh penulis. Pada bagian ini akan dipaparkan penelitian sejenis oleh peneliti lain yang berkaitan dengan estetika pada komik. Selain itu pada bagian ini juga akan dipaparkan penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh penulis.

- a) Yulistiyanti (2012) melakukan sebuah penelitian terhadap nilai estetis yang terdapat pada komik berjudul “Detective Conan” volume 720 karya Aoyama Gosho. Objek yang dianalisis pada penelitian ini yaitu unsur keindahan yang terdapat pada visualisasi komik untuk dapat menafsirkan nilai estetis dalamnya. Penelitian ini dibatasi hanya untuk meninjau nilai estetis yang terdapat pada keindahan tampilan luar tokoh dan komik saja.

Penelitian mengenai visualisasi pada komik tersebut dilakukan melalui metode kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, studi pustaka dan kajian dokumen. Visualisasi yang dianalisis pada penelitian ini bersumber dari beberapa ilustrasi yang menggambarkan visualisasi pada tokoh dan komik yang memiliki nilai estetis pada tampilannya.

Pada analisis visual yang meliputi estetika, komik Detective Conan memiliki gaya penggambaran tokoh yang terbilang sempurna atau ideal. Hal ini diperkuat dengan visual wajah para tokoh didalamnya yang memiliki tubuh dan fitur wajah indah.

Bentuk tubuh yang dimiliki oleh tokoh-tokoh dalam komik ini yaitu postur tubuh yang tegap, bentuk tubuh yang ramping serta tinggi badan yang ideal. Fitur wajah yang dimiliki oleh tokoh dalam komik ini meliputi mata yang lebar dan berbinar, hidung yang mancung, bibir yang tipis dan bentuk wajah yang ramping.

Nilai estetis yang terdapat pada penggambaran tokoh dalam komik Detective Conan ini merupakan penggambaran dari keinginan dan harapan sebagian manusia. Keinginan dan harapan yang dimaksud adalah keinginan untuk memiliki penampilan fisik yang indah dan ideal sesuai dengan harapan yang dikehendaki.

Selain meliputi analisis terhadap keindahan tubuh dan wajah tokoh dalam komik, penelitian ini juga meliputi analisis terhadap nilai estetis yang terdapat pada ekspresi dan emosi tokoh yang timbul melalui realisme.

Penelitian terhadap komik Detective Conan ini memiliki beberapa kesamaan dengan penelitian yang penulis lakukan. Kesamaan pada kedua penelitian ini yaitu objek penelitian ditujukan pada visualisasi komik dan nilai estetis yang terdapat pada visualisasi komik tersebut. Metode yang digunakan pada kedua penelitian ini yaitu metode kualitatif. Data yang diperoleh juga relatif sama yaitu data yang bersumber dari hasil observasi, kajian dokumen dan studi pustaka.

- b) Ditemukan pada penelitian terdahulu yang dilakukan dalam mata kuliah Penelitian Desain bahwa setiap cerita dalam bentuk komik memerlukan adanya tokoh. Alasannya karena tokoh memiliki fungsi untuk membuat narasi dapat tersampaikan dengan baik. Pada tokoh juga terdapat unsur estetis yang berfungsi untuk memunculkan nilai estetis khas komik Jepang yang terdapat pada visualisasi tokoh tersebut.

Dalam pembawaan narasi, tokoh memerlukan penunjang dari segi visual pada penampilannya karena tampilan visual pada tokoh berfungsi untuk membantu tokoh dalam menyampaikan narasi. Tampilan visual tokoh juga berfungsi untuk memanjakan mata pembaca dengan penampilan tokoh yang indah dan menarik. Semua aspek yang tertulis di atas dapat ditemukan pada tokoh dalam komik Rockman The Shooting Star ini.

Posisi penelitian ini berada pada tahapan yang lebih jauh dan terstruktur dibandingkan dengan penelitian sebelumnya. Pada penelitian ini permasalahan utama dari objek penelitian telah ditentukan dengan lebih baik dan terarah. Penelitian ini akan melanjutkan penelitian terdahulu dengan objek yang serupa namun perumusan masalah yang berbeda. Alasannya karena setelah melakukan penelitian lebih lanjut, penulis menemukan bahwa nilai estetis tidak hanya terdapat

pada tampilan visual tokoh, namun juga pada keseluruhan visualisasi komik. Dikarenakan objek yang ditinjau pada penelitian sebelumnya dianggap kurang, maka penulis menentukan objek tinjauan baru yaitu visualisasi pada beberapa halaman tertentu pada komik.

I.8 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dan teori kritik estetika Feldman sebagai pendekatan. Alasan dipilihnya metode ini yaitu dikarenakan sifatnya yang dapat digunakan pada penelitian ini. Metode ini cenderung bersifat deskriptif dan menggunakan observasi serta persepsi untuk melakukan peninjauan dan penafsiran pada objek penelitian.

Metode kualitatif merupakan metode penelitian yang bersifat deskriptif, mendalam dan memanfaatkan landasan teori sebagai alat bantu untuk memberikan gambaran akan latar belakang dan hasil penelitian. Metode ini menggunakan landasan teori untuk menciptakan penelitian yang berisikan teori sesuai dengan fakta yang ada. Metode kualitatif digunakan pula pada penelitian berjudul “ANALISIS VISUAL KARAKTER TOKOH UTAMA KOMIK “*AL-FATIH 1453; BATTLE OF VARNA*” KARYA HANDRI SATRIA” yang dilakukan oleh Oktavia (2016).

Pada metode kualitatif terdapat beberapa tahapan dalam proses analisis objek. Tahapan dari metode ini yaitu pengumpulan data terkait objek penelitian dari berbagai sumber, menimbang data yang telah dikumpulkan, menggunakan data yang terkumpul sebagai bahan penjabar dan diakhiri dengan teori atau kesimpulan.

Data yang dikumpulkan dalam metode pendekatan ini dapat berasal dari berbagai sumber, dimulai dari artefak bersejarah seperti patung, monumen, buku, tulisan, artikel, lukisan, dan objek-objek bersejarah lainnya. Objek yang dikumpulkan pada metode ini merupakan objek yang sudah ada sebelumnya dan memiliki hubungan tertentu dengan objek penelitian. Alasannya, karena tanpa adanya keterkaitan antara objek penelitian dan sumber data yang ada maka gagasan dan solusi yang dicaripun akan sulit didapatkan.

Estetika merupakan sebuah metode yang dapat digunakan untuk menilai keindahan suatu objek. Penilaian yang dilakukan menggunakan metode ini yaitu dengan cara menimbang nilai keindahan pada suatu objek berdasarkan kriteria tertentu. Alasan Estetika dipilih sebagai metode pendekatan dalam penelitian ini yaitu karena metode ini dapat digunakan untuk meninjau keindahan pada visualisasi komik.

Pada tahun 1967, Edmund Burke Feldman merumuskan sebuah metode kritik estetika yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam meninjau suatu karya seni bernilai estetis. Metode kritik estetika Feldman terdiri dari beberapa tahap, yaitu tahap deskripsi, analisis formal, interpretasi dan evaluasi. Contoh jenis karya yang biasa ditinjau dan dinilai melalui metode ini adalah lukisan, patung dan karya-karya seni murni lainnya. Metode ini dapat ditemukan dalam buku ciptaan Feldman (1994) yang berjudul "Practical Art Criticism". Metode ini juga dapat ditemukan dalam buku mengenai seni yang berjudul "Teaching Children Art" ciptaan Hobbs dan Rush (1997).

Pada tahap deskripsi, berbagai unsur visual yang nampak pada objek tinjauan akan diuraikan secara objektif pada tampilan luarnya saja. Beberapa aspek yang perlu diperhatikan pada tahapan ini yaitu nama serta penjelasan mengenai warna, bentuk, ukuran dan segala hal yang nampak dari objek. Pada tahap analisis formal, unsur visual yang telah dideskripsikan akan diuraikan keterkaitannya dengan objek lain. Beberapa aspek yang perlu diperhatikan pada tahap ini yaitu bagaimana satu objek dengan objek lainnya ditempatkan dan disusun, komposisi unsur rupa dan sebagainya. Pada tahap interpretasi, unsur visual yang telah ditinjau keterkaitannya dengan objek lain akan ditafsirkan sesuai dengan pengetahuan penulis mengenai objek tersebut. Beberapa aspek yang perlu diperhatikan pada tahap ini adalah hubungan apa yang dimiliki objek visual dengan momen bersejarah atau bidang keilmuan lain. Pada tahap evaluasi, keseluruhan visualisasi yang telah dianalisis akan dinilai melalui kesimpulan singkat. Beberapa aspek yang perlu diperhatikan pada tahap ini adalah fungsi, tujuan dan pesan apa yang terdapat pada objek visual.

I.9 Metode Kritik Estetika Edmund Burke Feldman

Alasan dipilihnya metode kritik estetika Feldman sebagai alat bantu peninjauan yaitu dikarenakan teori ini dapat menguraikan keseluruhan aspek dari suatu objek visual. Tahapan analisis estetika ini yaitu tahap deskripsi, analisis formal, interpretasi hingga evaluasi. Tahapan analisis estetika inilah yang kemudian akan digunakan untuk meninjau visualisasi yang terdapat pada komik ini.

Estetika pada komik merupakan suatu aspek yang merupakan kunci utama dalam penyampaian pesan dan cerita yang akan disampaikan kepada pembaca. Alasannya karena tanpa adanya unsur estetis pada visualisasi komik maka pembaca akan mengalami kesulitan dalam menanggapi suatu visualisasi yang terdapat pada komik. Kesulitan pembaca dalam menanggapi unsur estetis yang terdapat pada komik merupakan suatu masalah yang serius dalam proses penyampaian pesan.

McCloud (1993) menjelaskan bahwa gagasan mengenai gambar yang dapat memicu respon emosional atau sensual pada pembaca merupakan hal yang penting bagi seni dari komik (h.121). Pernyataan tersebut benar adanya, alasannya karena untuk dapat menanggapi suatu objek visual dengan baik, maka objek visual tersebut perlu memiliki visualisasi yang tepat sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan. Setelah pembaca dapat menanggapi suatu objek visual dengan baik, pembaca akan mendapatkan suatu pemahaman atau persepsi akan unsur estetis yang terdapat pada objek visual tersebut.

Dari uraian mengenai komik dan estetika di atas, dapat disimpulkan bahwa komik dan estetika merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dan saling berkaitan. Komik sebagai media penyampai pesan memerlukan adanya unsur estetika untuk dapat menyampaikan suatu pesan melalui rangkaian gambar dan teks yang disusun sedemikian rupa. Pembaca memerlukan adanya objek visual yang memiliki unsur estetis demi munculnya persepsi yang ditangkap oleh panca indra dan kemudian ditafsirkan secara utuh sebagai satu kesatuan.

I.10 Operasional Penelitian

I.10.1 Tahap Deskripsi

Pada tahap ini akan dilakukan identifikasi terhadap objek-objek yang terdapat pada suatu visualisasi secara objektif. Tahapan ini juga terdapat pada penelitian yang dilakukan oleh Tramontane (2015). Berikut beberapa aspek yang menjadi sasaran utama pada tahapan ini:

- Nama serta penjelasan mengenai warna-warna, bentuk-bentuk, ukuran dan segala hal yang nampak dari suatu objek.
- Mengklasifikasi unsur rupa yang terdapat didalamnya seperti garis, tekstur, warna dan sebagainya.

Dari penjelasan mengenai tahapan deskripsi tersebut, dapat disimpulkan bahwa tahapan ini berfungsi sebagai langkah awal peninjauan objek visual yang memiliki nilai estetis. Tahapan ini berfungsi untuk mengidentifikasi satu persatu setiap objek visual yang terdapat pada suatu visualisasi secara objektif serta menguraikan bagaimana rupa dari setiap objek visual tersebut. Dengan dilakukannya proses ini, maka tahapan peninjauan berikutnya akan menjadi lebih mudah dikarenakan objek yang terdapat pada visualisasi sudah diidentifikasi dan diuraikan satu persatu.

I.10.2 Tahap Analisis Formal

Pada tahap ini penguraian dilakukan terhadap susunan objek-objek pada suatu visualisasi serta pada hubungan apa yang dimiliki satu objek dengan objek lainnya. Tahapan ini juga terdapat pada penelitian yang dilakukan oleh Tramontane (2015). Berikut beberapa aspek yang menjadi sasaran utama pada tahapan ini:

- Bagaimana objek-objek visual diletakkan dan ditata pada suatu visualisasi.
- Apa saja persamaan dan perbedaan yang dimiliki oleh objek-objek visual dalam suatu visualisasi.
- Mengidentifikasi karakteristik dari unsur rupa antar objek visual seperti intensitas warna, bentuk-bentuk khusus dan sebagainya.
- Menganalisis komposisi dari unsur rupa antar objek visual seperti positif negatif, keseimbangan, kesatuan dan sebagainya.

Dari penjelasan mengenai tahap analisis formal tersebut, dapat disimpulkan bahwa tahapan ini berfungsi sebagai langkah peninjauan keterkaitan antara suatu objek visual dengan objek visual lainnya. Tahapan ini berfungsi untuk menguraikan satu persatu apa saja hubungan yang dimiliki objek-objek visual pada suatu visualisasi secara menyeluruh. Dengan telah dilakukannya proses analisis formal pada objek, selanjutnya objek visual akan ditinjau lebih lanjut dari segi penafsiran pada tahap interpretasi.

I.10.3 Tahap Interpretasi

Pada tahap ini akan dilakukan penafsiran terhadap objek yang terdapat pada suatu visualisasi tertentu. Tahap ini ditujukan untuk memaparkan tafsiran apa yang terdapat pada objek visual. Tahapan ini juga terdapat pada penelitian yang dilakukan oleh Tramontane (2015). Berikut beberapa aspek yang menjadi sasaran utama pada tahapan ini:

- Mengidentifikasi apakah objek visual yang ditinjau memiliki suatu tema tertentu atau tidak.
- Mengidentifikasi apakah objek visual yang ditinjau memiliki keterkaitan dengan suatu bahasan atau masalah tertentu atau tidak.
- Menguraikan hubungan apa yang terdapat pada objek visual dengan momen bersejarah atau bidang keilmuan lain seperti mitologi, astrologi dan sebagainya.
- Menganalisis bagaimana sang komikus memadukan komposisi unsur seni dan rupa demi mencapai tujuannya.

Dari penjelasan mengenai tahapan interpretasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa tahapan ini berfungsi sebagai langkah penafsiran dari tafsiran yang dimiliki oleh objek visual. Tahapan ini berfungsi untuk menguraikan apakah objek-objek visual pada suatu visualisasi memiliki tafsiran atau arti tertentu pada tampilannya atau tidak. Dengan telah dilakukannya proses deskripsi, analisis formal dan interpretasi pada objek visual, selanjutnya nilai estetis pada objek visual akan ditinjau lebih lanjut dalam tahap evaluasi.

I.10.4 Tahap Evaluasi

Pada tahap ini akan dilakukan penilaian terhadap suatu visualisasi komik serta pesan yang disampaikan melalui visualisasi tersebut. Nilai yang dimaksud pada tahapan ini yaitu berhubungan dengan bagaimana keseluruhan objek visual ditanggapi. Tahapan ini juga terdapat pada penelitian yang dilakukan oleh Tramontane (2015). Berikut beberapa aspek yang menjadi sasaran utama pada tahapan ini:

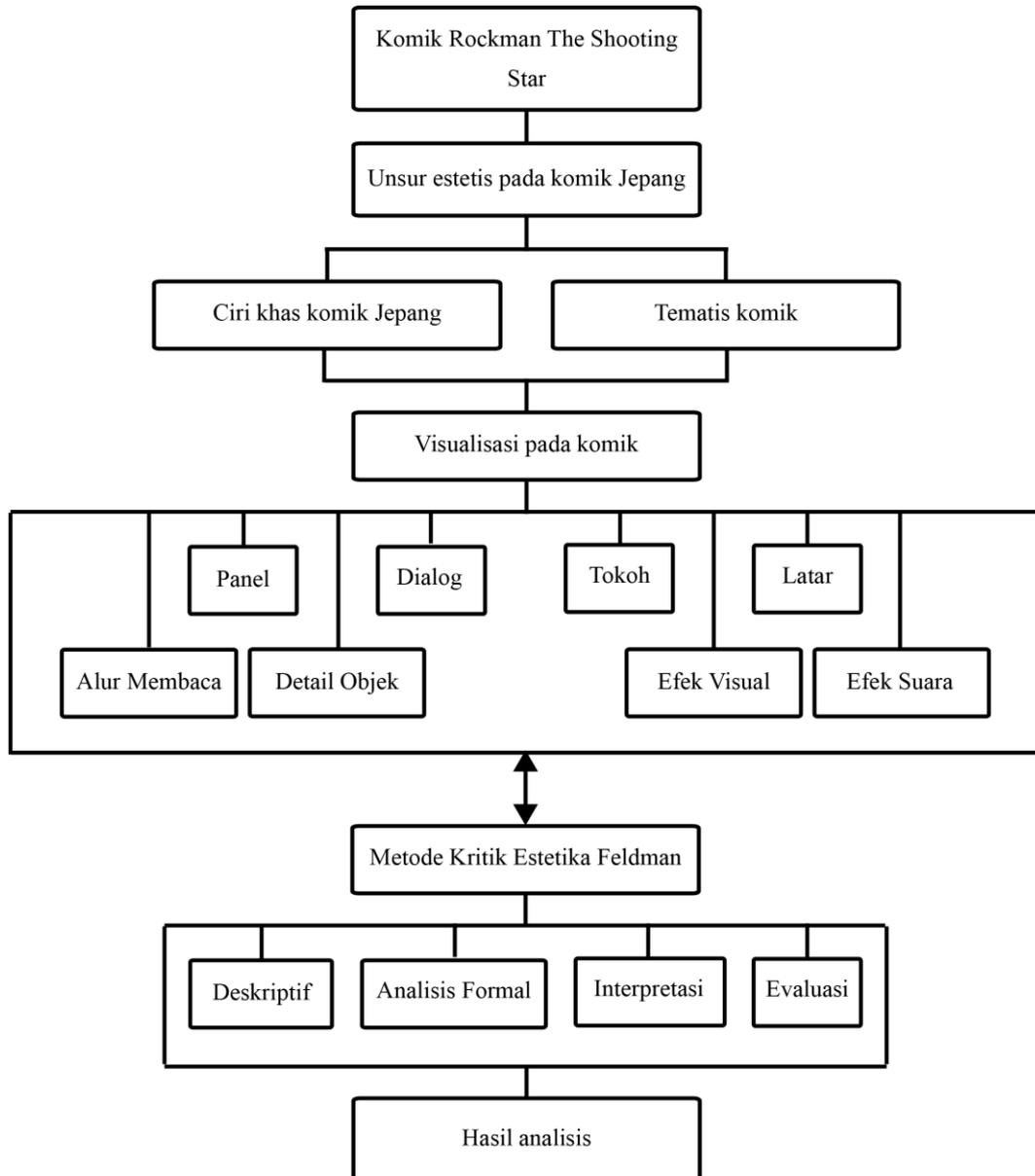
- Mengidentifikasi fungsi dan tujuan apa yang terdapat pada objek visual yang ditinjau.
- Mengidentifikasi apakah objek visual yang ditinjau mencoba mengkomunikasikan suatu gagasan tertentu seperti kemanusiaan, keadaan sosial dan sebagainya atau tidak.
- Menganalisis apakah sang kreator dari objek yang ditinjau menggunakan komposisi unsur rupa yang baik atau belum.
- Menganalisis apakah sang kreator dari objek yang ditinjau berhasil menyampaikan pesan yang coba disampaikan atau tidak.
- Menganalisis apakah sang kreator dari objek yang ditinjau berhasil membuat objek tersebut berfungsi sesuai rencana atau tidak.

Dari penjelasan mengenai tahapan evaluasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa tahapan ini berfungsi sebagai langkah penilaian objek visual. Tahapan ini berfungsi untuk menilai seberapa baik objek visual diciptakan serta menilai seberapa baik penyampaian pesan dan penerapan fungsi yang ditunjukkan.

Dengan dilakukannya proses evaluasi pada objek, maka penulis dapat menilai unsur estetika yang terdapat pada suatu visualisasi secara utuh melalui kesimpulan-kesimpulan dari hasil analisis yang didapatkan. Penilaian ini dapat dijadikan sebagai sebuah indikator mengenai seberapa baik unsur estetis diterapkan dan difungsikan pada suatu objek.

I.11 Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan pemaparan alur berpikir dari suatu penelitian. Kerangka berpikir berfungsi untuk memperjelas permasalahan yang dikemukakan serta membawa penelitian ke arah yang telah ditentukan.



Gambar I.1 Kerangka berpikir
Sumber: Dokumen penulis