

## PROPOSAL PENELITIAN

### JUDUL PENELITIAN

#### **ECRITURE FEMININE DALAM WEBTOON KARYA WEBTOONIST PEREMPUAN INDONESIA**

<b>Tema SDG's</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Pendidikan berkualitas (quality education)</li><li>2. Kesetaraan Gender (Gender Equality)</li><li>3. Berkurangnya kesenjangan (Reduced Inequality)</li><li>4. Perdamaian, keadilan dan kelembagaan yang tangguh (peace, justice, and strong institutions)</li></ol>
<b>Tema AIK-RIB</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Pembangunan Kebudayaan</li></ol>

### RINGKASAN

Ringkasan penelitian tidak lebih dari 500 kata yang berisi: latar belakang penelitian, tujuan penelitian, tahapan metode penelitian, luaran yang ditargetkan, serta uraian TKT penelitian yang diusulkan.

Karya sastra kini berhadapan dengan fenomena teknologi dan budaya yang semakin berkembang. Teknologi internet khususnya memberikan jangkauan yang lebih luas sehingga karya sastra tidak hanya dihadirkan dalam bentuk lisan maupun cetak tetapi juga digital. Salah satu contohnya adalah webtoon yang disajikan dalam aplikasi Webtoon yang dapat diunduh melalui Playstore. Webtoon menghadirkan karya berupa komik digital dengan berbagai cerita. Cerita dengan tokoh dan sudut pandang perempuan memiliki daya tarik tersendiri yang dapat dilihat dari jumlah pembaca dan rating di Webtoon tersebut. Hal ini menarik untuk dikaji karena tokoh-tokoh perempuan yang hadir sebagai besar merupakan karya dari penulis perempuan. Karena itu kajian ini akan mengkaji narasi narsistik, penarasian publik, dan demitologisasi sejarah dalam Webtoon karya webtoonist perempuan Indonesia. Teori yang digunakan adalah *écriture feminine* yang ditawarkan Helene Cixous di dalam esainya "The Laugh of the Medusa" (1976), yang mengacu kepada bagaimana perempuan menuliskan tubuhnya di dalam bahasa dan teks sebagai bentuk resistensi terhadap wacana falogosentris. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif yang berpusat pada deskriptif. Subjek peneliti ini adalah Webtoon. Sample penelitian dilakukan dengan *purposive sampling* dan menghasilkan enam *sampling* yaitu karya yang ditulis oleh penulis perempuan Indonesia yang berjudul *Virgo And The Sparkling* Karya Anisha Nisfihan, *Dedes* Karya Egistigi, *Kemala* Karya Sweta Kartika, *Sri Asih* Karya Archie The Redcat dan *Devita* Krisant, *7 Wonders* Karya Metalu, dan *Kekar Jelita* Karya Brotosukirman. Objek penelitian yaitu *écriture feminine* dalam karya Webtoon. Hasil penelitian nantinya akan dibuat laporan dan dipublikasikan dalam bentuk artikel ilmiah yang dimuat *International Conference on New Trends in Education: Teaching, learning and Technology (TLT - 24) 29th - 30th November 2024 Jakarta Raya, Indonesia (Hybrid Event)*. TKT penelitian ini ada pada Tingkat 3.

Kata kunci maksimal 5 kata kunci. Gunakan tanda baca titik koma (;) sebagai pemisah dan ditulis sesuai urutan abjad.

*Écriture Feminine, Webtoon, Narasi Narsistik, Penarasian Publik, Demitologisasi Sejarah*

### LATAR BELAKANG

Latar belakang penelitian tidak lebih dari 500 kata yang berisi: (i) permasalahan yang akan diteliti, (ii) tujuan penelitian, dan (iii) urgensi penelitian. Pada bagian akhir latar belakang ini juga dipaparkan alasan mengenai pemilihan skema penelitian.

Bangsa Indonesia merupakan bangsa yang multietnik dan multikultur. Setiap suku mempunyai adat, kebiasaan, dan bahasa yang khas sehingga sering kali tidak dimengerti oleh suku bangsa lain. Implikasi dari adanya keanekaragaman ini berkaitan dengan gender yang juga harus dipahami dalam konteks budaya tertentu. Gender tidak sesederhana yang dibayangkan, yaitu membedakan kategori lelaki dan wanita. Gender lebih kompleks daripada itu. Julia Cleves Mosse mengungkapkan bahwa dalam setiap masyarakat yang telah diteliti, kaum laki-laki dan wanita memiliki peran gender yang berbeda. [1]

Damardjati Supadjar mengungkapkan bahwa kata “wanita” berasal dari kata wani (berani) dan tapa (menderita). Artinya, wanita adalah sosok yang berani menderita bahkan untuk orang lain. Menderita dalam hal ini bukan berarti menderita dalam arti yang negatif namun menderita dalam arti yang positif. Penderitaan yang dilakukan oleh wanita bukan semata-mata karena keterpaksaan atas dominasi kelompok tertentu (lelaki) namun berdasarkan kesadaran yang muncul dari dirinya sendiri untuk mewujudkan kehidupan yang harmoni. Untuk mewujudkan kehidupan yang harmoni, maka wanita bersikap empati, berkesadaran diri tinggi, dan memiliki kepekaan. Sikap ini membuktikan bahwa wanita memiliki suatu kecerdasan emosional yang tinggi [2].

Wujud kecerdasan emosional juga dapat ditemukan pada perempuan yang memiliki ketertarikan dalam tulis menulis, khususnya sastra. Sastra yang sering kali menghadirkan cerita dengan sudut pandang perempuan dapat ditulis oleh lelaki atau wanita itu sendiri. Keduanya memiliki kekhasan. Karya yang membahas tentang wanita dan ditulis oleh seorang wanita akan memiliki daya tarik tersendiri karena mampu menyajikan hal-hal yang tidak tersentuh oleh kaum lelaki [4]

Cixous mengemukakan praktik-praktik sastra yang subversif yang secara radikal berusaha untuk mengubah paradigma yang ada dengan paradigma baru pada tingkat petanda (signified/makna). Caranya adalah bahwa perempuan harus mulai berani menuliskan tentang dirinya sendiri dan tentang pengalaman hidupnya tanpa perlu memperhatikan atau masuk dalam aturan-aturan bahasa yang dikemas dalam aturan simbolis ciptaan laki-laki yang sudah ada (praktik pembacaan dan penulisan dari batasan maskulin) [5]

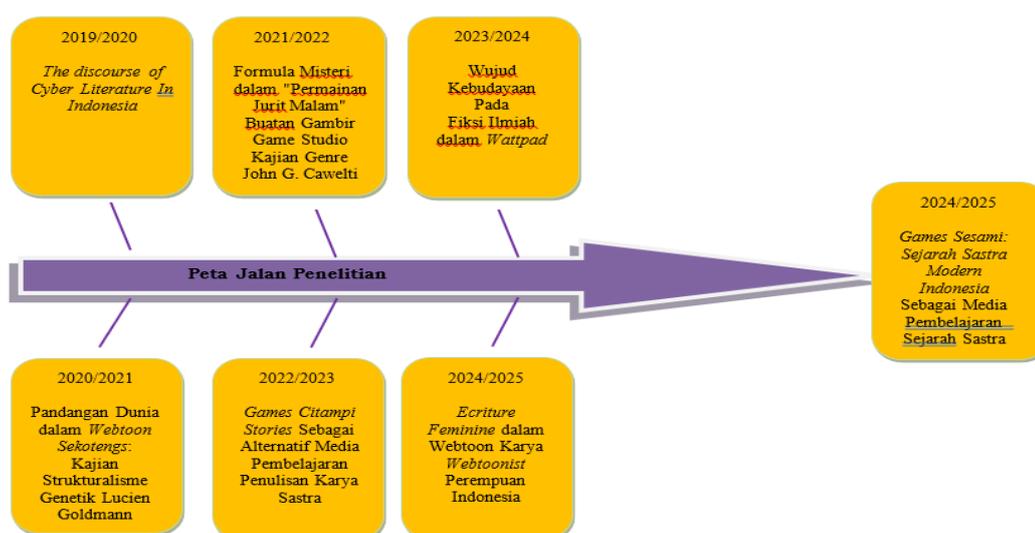
Budaya selain berkaitan dengan hal yang bersifat ideologi juga berkaitan dengan sesuatu yang bersifat praktis. Contohnya adalah teknologi. Jangkauan teknologi luas dan dalam. Setiap sudut dapat ditelusuri. Ini kemudian dapat dijadikan kesempatan bagi pihak-pihak yang mampu memanfaatkan kesempatan. Pada ranah sastra khususnya, teknologi hadir sebagai sebuah tawaran baik sebagai proses kreatif maupun alih wahana. Salah satu bentuk sinergi antara sastra dan teknologi adalah hadirnya berbagai aplikasi yang memberi ruang untuk memproduksi, menyebarkan maupun menikmati karya sastra. Salah satu yang banyak menampung karya adalah aplikasi Webtoon. Oleh karena itu, penelitian ini akan mengkaji tentang *écriture feminine* dalam Webtoon Karya *Webtoonist* Perempuan Indonesia.

Skema penelitian dasar dipilih karena kajian ini masih sebatas pada mendapatkan pengetahuan yang lebih mendalam tentang satu fokus penelitian. Kajian ini belum sampai pada tahap memecahkan masalah tertentu.

## TINJAUAN PUSTAKA

Tinjauan pustaka tidak lebih dari 1000 kata dengan mengemukakan state of the art dan peta jalan (road map) dalam bidang yang diteliti. Bagan dan road map dibuat dalam bentuk JPG/PNG yang kemudian disisipkan dalam isian ini. Sumber pustaka/referensi primer yang relevan dan dengan mengutamakan hasil penelitian pada jurnal ilmiah dan/atau paten yang terkini. Disarankan penggunaan sumber pustaka 10 tahun terakhir.

Kajian ini merupakan kelanjutan dari penelitian sebelumnya yang mengangkat topik tentang sastra siber. Di dalam sastra siber terdapat berbagai genre dan aplikasi yang mewadahnya. Sastra siber dapat dikaji dengan berbagai perspektif salah satunya adalah dengan kajian feminisme. Pada penelitian sebelumnya sastra siber yang diangkat adalah sastra dalam media Games dan Wattpad. Kajian kali ini yang diangkat adalah sastra dalam Webtoon. Peta jalan penelitian dapat dilihat melalui bagan berikut.



Gambar 1. Peta jalan penelitian topik sastra siber

### 1. *Ecriture Feminine*

Teks menjadi bagian penting, yang dapat memmanifestasikan proses produksi dan resepsi yang diembannya, dari wacana ini. Identifikasi yang dilakukan perempuan terhadap adanya upaya marginalisasi yang ditujukan pada perempuan melalui penggambaran (*imagery*), pencitraan negatif (*stereotype*), penyembunyian perempuan dalam sejarah (*hidden from history*), bahkan hanya sebagai pelengkap pelengkap sejarah (*add a supplement to history*). Cixous menyeru perempuan untuk menuliskan tubuhnya dengan mengatakan, "*And why don't you write? Write! Writing is for you, you are for you: your body is yours, take it*". Bukan hanya menulis, perempuan diseru untuk menulis dengan gayanya sendiri dengan cara mengklaim kembali tubuh mereka. Inilah yang dimaksud dengan tulisan feminin, yakni tulisan yang dibuat perempuan yang melampaui batasan-batasan sensor, pembacaan, pandangan, dan komando laki-laki. Tulisan yang membebaskan diri dari komando maskulin inilah yang Cixous acu sebagai "*true texts of women—female sexed texts*". Cixous juga menggaris bawahi bahwa yang diacunya sebagai feminin atau perempuan adalah bukan semata penulisnya itu melainkan teks atau tulisan yang dibuatnya. Artinya, demi meresistensi logika falusentrisme yang tidak sejalan dengan cara

berpikir perempuan, Cixous mengajak perempuan untuk menulis dengan bahasanya sendiri, yakni bahasa perempuan. [6]

Alih-alih menggunakan istilah patriarki, Cixous memilih kata *phallogocentrism* karena konsepnya yang lebih luas serta mencakup wacana-wacana seperti filsafat. Teori ini berupaya mengubah mitos Medusa, perempuan berkepala ular yang diceritakan mati terpenggal ditangan Perseus menjadi Medusa yang hidup dengan menertawakan mitologi tersebut, serta mengeksplorasi feminitas dan seksualitas feminin di luar register patriarki yang dipaksakan oleh misoginis selama berabad-abad. Mitologi Medusa dipilih untuk menggambarkan sosok yang menakutkan bagi laki-laki dan karena ketakutan tersebut, laki-laki selalu berupaya untuk membunuh Medusa. Ide Cixous dalam *écriture féminine* adalah bahwa perempuan dapat menciptakan dunia yang berbeda dengan melakukan penolakan terhadap bahasa yang menindas dan menceritakan kisah-kisah secara berbeda agar realitas juga dapat berubah. Wujud perlawanan perempuan dimulai ketika mereka sadar bagaimana perempuan diinteriorisasi dan digunakan dalam simbol serta hierarki sosial. Cixous menekankan perlawanan perempuan ke dalam tulisan, sebagaimana disebutkan dalam paragraf pertama esainya.

*I shall speak about women's writing: about what it will do. The woman must write herself: must write about women and bring women to writing, from which they have been driven away as violently as from their bodies . . . The woman must put herself into . . . by her own movement.*

Write herself bagi Cixous berarti melepaskan diri dari stereotip yang dikonstruksi oleh masyarakat dan budaya phallogocentric, yang olehnya tulisan semacam ini dianggap memiliki fluiditas atau keluwesan. Cixous juga percaya bahwa hanya perempuanlah yang dapat mewujudkan keluwesan ini ke dalam bahasa. Perempuan digambarkan sebagai sebuah teks yang memiliki banyak kenikmatan, baik secara sensual maupun seksual yang tertulis dalam teks-teks perempuan.

Teori *écriture féminine* ini menunjukkan jalan keluar kepada perempuan dari berbagai sistem penindasan, seperti budaya, agama, seksual, hingga bahasa. Dalam teori ini juga menunjukkan bahwa seksualitas dan bahasa pada dasarnya memiliki keterkaitan, dimana ketika membebaskan salah satunya berarti membebaskan yang lainnya. Cixous mengasosiasikan *écriture féminine* dengan ketidaksadaran. Artinya, tubuh dapat berbicara mengenai segala sesuatu yang tidak dapat disampaikan oleh pikiran sadar manusia. Dengan kata lain, tubuh dapat mewakili pikiran dalam mengungkapkan suatu gagasan. Menulis dengan tubuh berarti turut memosisikan ulang symbolic order, yang mana perempuan tidak lagi menjadi petanda pasif, melainkan posisi perempuan sebagai produsen makna dan pembuat identitas. Melalui *écriture féminine*, perempuan juga dapat menghapus perbedaan gender sekaligus meruntuhkan kekuasaan phallogocentric [7]

## 2. *Webtun*

*Webtun* memiliki ciri yang berbeda dari komik lain pada umumnya yang sering kita temukan dalam lingkungan sekitar. Perbedaan *webtun* dengan komik biasa mulai dari

tataletak yang lebih bebas, gambaran yang penuh dengan warna, dan cara baca yang vertical ke bawah. Webtoon atau secara global disebut Webtoon ini asal istilahnya berasal dari Korea Selatan dan pertama kali muncul pada tahun 2003. Menurut Lim dan, Webtoon adalah kombinasi dari dua kata, yaitu "website" dan "cartoon", yang mengacu pada komik yang diterbitkan melalui platform online dan diadaptasi untuk tampilan pada perangkat gawai atau komputer. [8]

Sederhananya webtoon juga dapat diartikan sebagai komik online. Menurut kamus Oxford, diartikan dalam Bahasa Indonesia "Webtoon adalah kartun animasi atau rangkaian strip komik yang diterbitkan secara daring". Webtoon merupakan serangkaian kartun animasi atau strip komik yang dipublikasikan secara daring. [9] Webtoon memiliki beragam genre, mulai dari komedi hingga drama, dari thriller hingga romantis dan fantasi, dan dapat dinikmati secara online melalui perangkat gadget kapan saja dan di mana saja. Untuk membaca webtoon, diperlukan koneksi internet. Scott menyatakan bahwa, seiring dengan berkembangnya zaman, webtoon ini mengandung unsur lelucon dan isinya singkat, sedangkan webtoon dengan cerita yang lebih panjang, memiliki bagian-bagian yang saling berkesinambungan dari halaman ke halaman dan hampir sama seperti komik dengan wujud kertas atau buku. [10]

Di dalam konten webtoon, terdapat berbagai genre yang dapat dicari oleh pembaca sesuai dengan judul webtoon yang diminati. [11] Hal ini memungkinkan para penggemar komik untuk selalu memilih dan menikmati konten terbaru dari webtoon. Berikut adalah beberapa genre yang ada dalam webtoon. [12]

a. Romantis

Genre romantis dalam webtoon menampilkan berbagai unsur romantis atau persoalan yang berkaitan dengan cinta. Hal ini membuat pembaca terbawa oleh perasaan dalam cerita, dan genre ini umumnya lebih populer di kalangan remaja.

b. Aksi

Genre aksi dalam webtoon biasanya mengisahkan aksi-aksi hebat dan perjuangan tokoh dalam melawan kejahatan, mempertahankan kebenaran, dan mencari keadilan.

c. Drama

Genre drama dalam webtoon fokus pada konflik yang berpusat pada aspek emosional, dengan tujuan untuk membuat pembaca terikat secara emosional dan terhanyut dalam cerita.

d. *Slice of Life*

Genre slice of life dalam webtoon menggambarkan potongan kehidupan sehari-hari yang umumnya berdasarkan kisah atau kejadian nyata di sekitar masyarakat. Genre ini menekankan pada situasi yang benar-benar terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

e. Fantasi

Genre fantasi dalam webtoon cenderung memiliki alur cerita yang menciptakan dunia khayalan. Contohnya, cerita dapat mengisahkan mitos pada masa lampau atau menggambarkan dunia lain yang ada dalam legenda atau hanya ada dalam imajinasi.

f. Komedi

Genre komedi dalam webtoon menampilkan alur cerita yang lucu dengan tujuan menghibur pembaca dan memicu tawa saat membaca komik tersebut.

g. Horor

Genre horor dalam webtoon menghadirkan alur cerita yang menyeramkan. Biasanya, genre ini menceritakan urban legend, pengalaman seram, dan

memfokuskan cerita pada keberadaan hantu atau hal-hal yang mengerikan.

#### h. *Web Novel*

Genre web novel dalam webtoon merupakan adaptasi dari cerita novel pada umumnya. Web novel adalah salah satu genre terbaru yang ada dalam webtoon, sehingga jumlah judul yang tersedia masih terbatas.

Webtoon yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah yang dimuat dalam aplikasi Webtoon.

### **METODE PENELITIAN**

Metode atau cara untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan ditulis tidak melebihi 600 kata, meliputi: (i) populasi, sampel, teknik sampling, (ii) metode pengumpulan data, (iii) desain penelitian, (iv) prosedur penelitian, dan (v) analisis data. Bagian ini dilengkapi dengan diagram alir penelitian yang menggambarkan apa yang sudah dilaksanakan dan yang akan dikerjakan selama waktu yang diusulkan. Format diagram alir dapat berupa file JPG/PNG. Bagan penelitian harus dibuat secara utuh dengan penahapan yang jelas, mulai dari awal bagaimana proses dan luarannya, dan indikator capaian yang ditargetkan.

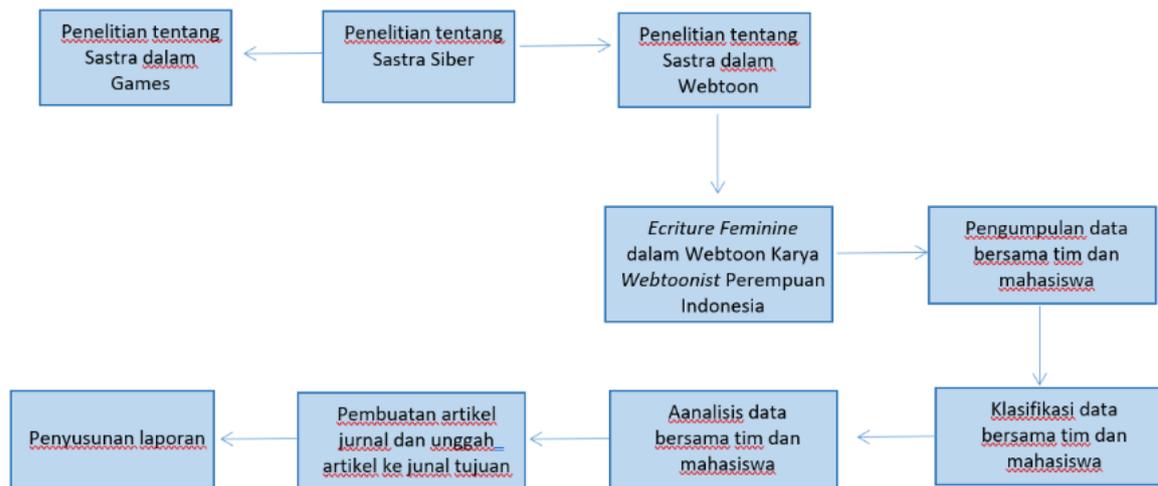
Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif yang berfokus pada deskriptif karena menggambarkan fakta-fakta secara verbal. Sumber data adalah data yang diperoleh dari subjek penelitian. Data yang termasuk yaitu sumber data berupa teks, cerita pendek, dan lain-lain. [13] Subjek penelitian ini adalah Webtoon dapat diunduh melalui Playstore kemudian menggunakan akun email untuk mendaftar dan bergabung. Populasi dalam penelitian ini adalah webtoon yang ditulis oleh orang Indonesia. Sedangkan *sampling* yang digunakan berdasarkan kriteria *purposif sampling* yaitu karya yang ditulis oleh penulis perempuan Indonesia yang berjudul *Virgo And The Sparkling* Karya Anisha Nisfihan, *Dedes* Karya Egistigi, *Kemala* Karya Sweta Kartika, *Sri Asih* Karya Archie The Redcat dan Devita Krisant, *7 Wonders* Karya Metalu, dan *Kekar Jelita* Karya Brotosukirman. [14]

Metode pengumpulan data adalah menentukan cara dengan memperoleh data tentang variabel. Pengumpulan data dilakukan dengan studi kepustakaan dan pengamatan. Studi kepustakaan dilakukan dengan membaca karya sastra dalam Webtoon secara cermat untuk mengetahui narasi narsistik, penarasian publik, dan demitologisasi sejarah dalam Webtoon tersebut. Analisis data dilakukan dengan tahap-tahap sebagai berikut.

1. Peneliti melihat secara cermat data tentang gaya kepenulisan penulis perempuan melalui teks dalam webtoon.
2. Peneliti mencari narasi narsistik, penarasian publik, dan demitologisasi sejarah dalam webtoon.
3. Peneliti menyimpulkan *écriture feminine* dalam teks webtoon tersebut

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kartu data. Kartu data digunakan untuk merekam dan mengklasifikasikan data yang ditangkap dalam bentuk kata, frasa, kalimat, dialog, paragraf, dan ucapan yang memberikan nilai. [15]

Proses pelaksanaan penelitian dapat dilihat melalui diagram berikut.



Gambar 2. Diagram alur penelitian

### TARGET LUARAN

Tuliskan luaran wajib dan luaran tambahan yang akan dipakai dari penelitian ini. Jenis luaran disesuaikan dengan jenis penelitian

No	Luaran	Jenis Luaran	Keterangan (URL jurnal, dll.)
1	Wajib (Dasar)	<b>Artikel seminar internasional terindeks Scopus</b>	<b>International Conference on New Trends in Education: Teaching, learning and Technology (TLT - 24) 29th - 30th November 2024 Jakarta Raya, Indonesia (Hybrid Event)</b>  <a href="https://www.iirst.com/event/index.php?id=2556808">https://www.iirst.com/event/index.php?id=2556808</a>

### JADWAL PENELITIAN

Jadwal penelitian disusun dengan mengisi langsung tabel berikut dengan memperbolehkan penambahan baris sesuai banyaknya kegiatan.

No	Nama Kegiatan	Bulan							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1.	Kontrak								
2.	Pengumpulan data								
3.	Klasifikasi data								
4.	Analisis data								
5.	Penyusunan laporan dan artikel jurnal								
6.	Unggah laporan akhir dan luaran wajib								

**Keterangan:**

Bulan ke-1 adalah bulan pertama kontrak, bulan ke-8 adalah masa akhir kontrak yang ditandai dengan unggah laporan akhir dan luaran wajib serta luaran tambahan, jika ada.

**DAFTAR PUSTAKA**

Daftar Pustaka disusun dan ditulis berdasarkan sistem nomor sesuai dengan urutan pengutipan. Hanya pustaka yang disitasi pada usulan penelitian yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka. Minimal 15 referensi.

- [1] Merawati, Fitri. 2016. Hegemoni Wanita Jawa dalam Novel Penari Karya Dandang A Dahlan. *Studia 1(1) hlm: 58—70*.
- [2] Halimah, Umi. 2015. Hantu Perempuan Jawa dalam Alaming Lelembut Sebagai Representasi Femme Fatale. *Sabda: Jurnal Kajian Kebudayaan Vol 10 (2) hlm 1—23*
- [3] Noorvitasari, Anisa Hening. 2021. Figur Feminis Di Masa Kolonial Dalam Novel Larasatikarya Pramoedyaananta Toer. Parafrese: Jurnal Kajian Kebahasaan Dan Kesusastraan Vol 21 (2) hlm: 146—159.
- [4] Damono, Sapardi Djoko. 2018. Alih Wahana. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- [5] Yuniarti. 2016. Bahasa Penulis Perempuan Dalam Perspektif Feminis. *Wahana Vol 1 (1) hlm: 41—60*.
- [6] Al-Mahfedi, Mohamed Hamout. 2019. The Laugh of the Medusa and the Ticks of Postmodern Feminism: Helen Cixous and the Poetics of Desire. *International Journal of Language and Literary Studies Vol 1(1) hlm: 54-63*
- [7] Purnomo, Fahrina Alya dkk. 2024. Resistensi Perempuan Terhadap Tradisi Kawin Tangkap Masyarakat Adat Sumba (Analisis Narasi William Labov Dalam Buku Perempuan Yang Menangis Kepada Bulan Hitam Karya Dian Purnomo. *Jurnal Interaksi Online Vol 12 (4) hlm 1—20*
- [8] Suryani, Maina dkk. 2024. Dominasi Manga Terhadap komik webtoon di Indonesia. *Jurnal Grafity Vol 2(1) hlm: 26—41*.
- [9] Putri, Salsabila. 2024. ngaruh Kebiasaan Membaca Komik Digital di Platform Line Webtoon terhadap Kemampuan Critical Reading Pada Generasi Z. *Librarianship in Muslim Societies Vol. 3 (1) hlm: 62—83* .
- [10] Safri, Safiya. 2024. Analisa Tema Cerita Psychological Horror Berdasarkan Teori Elemen Komik Dari Webtoon Indonesia. *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni dan Budaya Vol. 6 (2) hlm: 250—262*.
- [11] Lia, Ema April skk. 2024. Bentuk Dan Fungsi Onomatopoeia Dalam Webtoon Diary Mystery Karya Febs. *Jurnal Kabastra Vol. 3 (2), hlm: 334-343*
- [12] Susandhika, I Gusti Ngurah Mayun. 2019. “Globalisasi dan Perubahan Budaya: Perspektif Kebudayaan Modern” *Jurnal Cakrawarti 1(2) 6*.
- [13] Malahati, Fildza dkk. 2023. Kualitatif : Memahami Karakteristik Penelitian Sebagai Metodologi. *Jurnal; Pendidikan Dasar Vo 11 (2) hlm: 341—348*.
- [14] Siswanto. 2016. *Metode Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- [15] Arikunto, S. 2011. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* . Rineka Cipta.