

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Komik merupakan salah satu karya sastra yang tercipta dari imajinasi kreatif pengarang. Komik adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita dan dilengkapi dengan teks. Komik biasanya menyajikan khayalan-khayalan yang dikaitkan dengan realita keseharian seperti sekolah, situasi belajar, tentang kota dan hal lainnya.

Will Eisner (1996) mendefinisikan komik sebagai tatanan gambar dan balon kata yang berurutan dalam sebuah buku komik. Dalam buku *Understanding Comics* (1993) Scott McCloud mendefinisikan komik sebagai gambar yang diajarkan dengan gambar yang lain dalam urutan yang disengaja, dimaksudkan untuk menyampaikan informasi dan untuk menghasilkan respon estetis pembaca.

Potensi komik sebagai karya sastra dapat menghasilkan sekumpulan karya yang layak dipelajari, yang menampilkan makna hidup, waktu, dan cara pandang terhadap dunia lewat sang pengarang. Komik memiliki sesuatu yang saling berkaitan dan menjadi rangkaian yang menguatkan suatu alur cerita yaitu pencitraan, alur cerita, dialog, komposisi, gestur, dan lain sebagainya. Karya sastra yang dipandang sebagai fenomena psikologis, akan menampilkan aspek-aspek kejiwaan melalui tokoh-tokoh yang terdapat dalam karya sastra tersebut. Tokoh-tokoh fiksi dalam komik mempunyai watak dan perilakunya masing-masing yang terkait dengan kejiwaan dan pengalaman psikologi atau konflik-

konflik yang dialami oleh manusia di dalam kehidupan nyata. Komik dalam bahasa Jepang disebut *manga*.

Salah satu contoh komik Jepang adalah komik *Ouroboros*. *Ouroboros* 「ウロボロス」, adalah komik karya Kanzaki Yuya 「神崎裕也」, yang diterbitkan oleh Shinchosha pada Juni 2009–April 2016 (telah tamat pada volume 22). *Ouroboros* merupakan karya besar Kanzaki Yuya selama ia berkarya. Komik ini telah diangkat menjadi serial televisi yang ditayangkan di stasiun televisi swasta TBS (Tokyo Broadcasting System) di Jepang dengan total 10 episode. Komik *Ouroboros* juga telah diterbitkan di Indonesia dengan judul yang sama oleh penerbit Elex Media Komputindo pada tahun 2013 dan masih berlanjut sampai sekarang.

Kanzaki Yuya adalah komikus asal Jepang yang lahir di Prefektur Kumamoto, Jepang. Kanzaki Yuya merupakan penulis komik bergenre *shōnen* yang dikhususkan untuk pembaca pria. Selain *Ouroboros*, karyanya yang lain adalah *Tsuki no Mahou* 「ツキノマホウ」 yang memenangkan penghargaan majalah bulanan Young Jump Grand Prix ke-5 sebagai karya terbaik. Komik serial pertamanya berjudul *Anettai Nain* 「亜熱帯ナイン」 yang diterbitkan oleh Shueisha pada tahun 2006 sebanyak 3 volume. Lalu karya kolaborasinya dengan Miyatsuki Arata, penulis cerita bergenre horror yang berjudul *Funouhan* 「不能犯」 yang diterbitkan oleh Shueisha pada tahun 2013 sebanyak 4 volume dan masih berlanjut sampai sekarang.

Kembali pada komik *Ouroboros* yang telah disebutkan di atas, tokoh-tokoh di dalam komik *Ouroboros* banyak menunjukkan aspek kejiwaan yang tidak biasa. Komik *Ouroboros* banyak menceritakan tentang kasus-kasus

kejahatan yang ditangani oleh polisi yang pada umumnya memang banyak terjadi di kehidupan nyata. Mulai dari kasus pembunuhan, penculikan, korupsi, dan lain sebagainya. Salah satu tokoh dalam komik *Ouroboros* bernama Nakajima Haruki. Tokoh Nakajima merupakan tokoh sampingan dalam komik *Ouroboros* yang cerita masa lalu dan kasus kejahatannya diceritakan secara detail, sehingga tokoh Nakajima menjadi mudah untuk diteliti.

Nakajima merupakan anggota kepolisian yang menjabat sebagai sersan di kepolisian Sakaigawa juga merupakan tersangka kasus pembunuhan berantai. Sosoknya yang sederhana membuatnya tidak begitu mencolok dalam kepolisian. Nakajima juga pandai menyembunyikan identitas dirinya sebagai pembunuh yang kejam. Bagi orang lain, Nakajima dipandang sebagai polisi yang baik. Hal ini dapat dilihat pada kutipan berikut.

[1]

龍崎 : 優しいなあ中嶋さん...ヨソ者の僕にも優しいし...
素朴キャラの様に汗かいてるのにスーツいい匂いする
オシャレさんだし

(Kanzaki, 2010. Volume 6, chapter 44:10)

Ryuzaki : *Yasashii naa Nakajima-san... yosomono no boku ni mo
yasashiishi...
Soboku kyara no sama de ase kaiteru no ni suutsu ii nioi suru
Oshare san dashi.*

Ryuzaki : ‘Pak Nakajima baik ya, dia juga baik pada orang luar
sepertiku...’
‘Orangnya sederhana, walau berkeringat jasanya tetap wangi’
‘Orangnya juga rapi’

Dari kutipan di atas terlihat bahwa Nakajima adalah orang yang baik, sederhana dan rapi. Ketika bekerja Nakajima selalu berpakaian dengan rapi dan tetap wangi walaupun sudah berkeringat. Mengenai perilaku Nakajima, ia membunuh dengan alasan balas dendam kepada orang-orang yang telah

menghancurkan takdir keluarganya akibat kasus 30 tahun lalu, yaitu kasus investigasi ilegal yang dilakukan empat anggota kepolisian yang membuat ayah Nakajima, Isoyama Keiichi menanggung dosanya. Isoyama perlahan-lahan menjadi stres dan gila. Setiap hari, Isoyama mengurung Nakajima ke dalam kardus yang menyebabkan Nakajima mengalami trauma.

Trauma adalah pengalaman yang menghancurkan rasa aman, rasa mampu, dan harga diri, sehingga menimbulkan luka psikologis yang sulit disembuhkan sepenuhnya (Supratika, 1995:27). Menurut APA (*American Psychological Association*), sebagian orang yang pernah mengalami pengalaman traumatik, sangat sulit untuk melupakan pengalaman buruk tersebut sehingga rasa trauma masih terus dirasakannya.

Pengalaman buruk yang dialami Nakajima akibat perbuatan ayahnya yang terkena gangguan mental membuat Nakajima menjadi trauma terhadap ruang sempit (*claustrophobia*). Kesehariannya, Nakajima selalu menghindari *lift* dan lebih memilih menaiki tangga darurat untuk mencapai tempat yang ditujunya. Hal ini dapat dilihat pada kutipan berikut.

[2]

一番の警察 : ...ってアレ? 階段で行くんスか?
中嶋 : ああ
一番の警察 : 5階ですよ? エレベーター使った方が...
中嶋 : ...あんまり好きじゃないんだエレベーター
(Kanzaki, 2010. Volume 6, chapter 48:89)

Ichiban no keisatsu : ... tte are? Kaidan de ikunsu ka?
Nakajima : aa
Ichiban no keisatsu : 5-kai desu yo? Erebeetaa tsukatta hou...
Nakajima : ...anmari suki janai-nda erebeetaa.

Polisi 1 : ‘...lho? Anda mau lewat tangga?’
Nakajima : ‘ya’
Polisi 1 : ‘Lantai lima, lho. Lebih baik pakai lift...’
Nakajima : ‘...aku tidak begitu suka lift’

Berdasarkan kutipan pada balon kata di atas menunjukkan bahwa Nakajima lebih memilih menghindari *lift* karena ia merasa tidak aman jika berada dalam *lift*. Sikap Nakajima yang menghindari *lift* merupakan bentuk trauma yang disebabkan oleh ayahnya yang sering mengurungnya dalam kardus.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, rumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana gejala trauma yang dimiliki tokoh Nakajima dalam komik *Ouroboros* berdasarkan simptom atau gejala *Post Traumatic Stress Disorder* (PTSD)?
2. Bagaimana faktor penyebab dan dampak trauma tokoh Nakajima dalam komik *Ouroboros*?

1.3 Batasan Masalah

Peneliti memfokuskan penelitian pada tokoh Nakajima dalam komik *Ouroboros* volume 5-6, karena hanya pada komik *Ouroboros* volume 5-6 saja yang menceritakan tentang kasus yang berhubungan dengan Nakajima dan masa lalunya.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menjelaskan gejala trauma yang dimiliki tokoh Nakajima dalam komik *Ouroboros* berdasarkan simptom atau gejala *Post Traumatic Stress Disorder* (PTSD).
2. Menjelaskan faktor penyebab dan dampak trauma tokoh Nakajima dalam komik *Ouroboros*.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat baik secara teoritis maupun praktis.

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini mampu menerapkan teori psikologi sastra dan teori psikologi untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan pada rumusan masalah.
2. Mampu mengungkapkan gejala trauma tokoh Nakajima, menganalisis faktor penyebab dan dampak dari trauma tokoh.

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah:

1. Menambah pengetahuan dan minat dalam karya sastra.
2. Dapat menjadi referensi bagi pembaca atau peneliti yang lain.

1.6 Tinjauan Kepustakaan

Saat ini telah banyak penelitian dengan objek berupa karya sastra dengan menggunakan teori psikologi. Berdasarkan studi pustaka yang dilakukan, belum ditemukan penelitian dengan objek yang sama dengan objek yang digunakan yaitu komik *Ouroboros*. Namun, ditemukan beberapa penelitian yang terkait.

Penelitian yang dilakukan oleh Prameswari (2010) dalam skripsinya yang berjudul *Analisis Psikologis Tokoh Utama Novel Kinkakuji Karya Mishima Yukio*. Dalam skripsinya Prameswari menyimpulkan bahwa tokoh Mizoguchi digambarkan memiliki kelainan jiwa yang mempengaruhi kehidupannya, serta hubungan dengan dirinya sendiri dan orang lain menjadi sulit dan berantakan. Kelainan jiwa tokoh Mizoguchi disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya disebabkan oleh trauma masa kecil. Trauma karena melihat ibunya selingkuh dengan pria lain di hadapan dirinya dan ayahnya yang sedang sekarat, membuat hubungan Mizoguchi dengan ibunya memburuk. Tanpa disadari trauma itu melekat dalam dirinya dan Mizoguchi mencari pelarian lain berupa kuil Kinkakuji. Mizoguchi menderita kecemasan berkepanjangan yang bermula dari traumanya serta kekhawatirannya kalau sosok ibu yang ia benci akan memasuki pikirannya dan menguasainya. Mizoguchi yang menganggap kuil Kinkakuji adalah benda terindah di dunia membuat kondisi jiwa dan emosionalnya tidak stabil dan memudahkan Mizoguchi mengidap delir, yang membuatnya memiliki kepercayaan yang besar terhadap imajinasinya sendiri.

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Meylina (2013) dalam skripsinya yang berjudul *Gejala Traumatik Dari Tindakan Sekuhara Yang Dialami Oleh Shiiba Ayumu Dalam Komik Life Karya Suenobu*. Dalam skripsinya Meylina menyimpulkan bahwa Shiiba Ayumu mengalami tindakan pelecehan seksual (*sekuhara*) oleh Katsumi, pacar sahabatnya sendiri. Saat ada seseorang yang menyentuh Ayumu dari belakang, Ayumu spontan menghindar dan ketakutan. Ayumu mengalami gejala trauma yang berupa *re-experiencing*, *arousal*,

dan *avoidance* yang disebabkan oleh tindakan *sekuhara* yang dilakukan oleh Katsumi.

Lalu penelitian yang dilakukan oleh Henni Triana Manik (2008) dalam skripsinya yang berjudul *Analisis Psikologis Tokoh Shoko Tendo Dalam Novel Yakuza Moon Karya Shoko Tendo*. Dalam skripsinya Henni menyimpulkan bahwa Shoko Tendo mengalami beban psikologis akibat pengalaman buruk yang dialaminya. Beban psikologis Shoko semakin berat ketika ia menginjak masa SMP dan diperkosa oleh seorang *yakuza* membuatnya mengalami trauma. Psikologis tokoh Shoko dianalisis menggunakan teori kepribadian Sigmund Freud, yaitu tokoh memiliki kepribadian *id* lebih dominan dari pada *super ego* dan *ego*, oleh karena itu Shoko selalu lemah dan tidak bisa menghadapi masalah.

1.7 Landasan Teori

A. Psikologi Sastra

Psikologi sastra adalah kajian sastra yang memandang karya sebagai aktivitas kejiwaan. Psikologi secara sempit diartikan sebagai ilmu tentang jiwa. Sedangkan sastra adalah ilmu tentang karya seni dengan tulis-menulis. Dalam pandangan Wellek dan Warren, psikologi sastra mempunyai empat kemungkinan penelitian. Pertama, penelitian terhadap psikologi pengarang sebagai tipe atau sebagai pribadi. Kedua, penelitian proses kreatif dalam kaitannya dengan kejiwaan. Ketiga, penelitian hukum-hukum psikologi yang diterapkan pada karya sastra. Keempat, penelitian dampak psikologis teks sastra kepada pembaca (Wellek dan Warren, 1989:90).

Pada poin ketiga pendapat Wellek dan Warren lebih banyak digunakan dalam meneliti sebuah karya sastra karena dalam kaitannya dengan unsur-unsur kejiwaan tokoh-tokoh fiktional yang terkandung dalam karya. Karya sastra memasukkan berbagai aspek kehidupan di dalamnya, khususnya manusia. Aspek-aspek kemanusiaan inilah yang merupakan objek utama psikologi sastra pada umumnya sebab dalam diri manusia yang berperan sebagai tokoh itulah yang menjadi aset ditanamkannya aspek kejiwaan tersebut.

B. Trauma

Trauma adalah pengalaman yang menghancurkan rasa aman, rasa mampu, dan harga diri, sehingga menimbulkan luka psikologis yang sulit disembuhkan sepenuhnya (Supratika, 1995). Sehingga apabila seseorang mengalami trauma terhadap sesuatu hal, maka rasa aman dan nyaman menjadi terganggu atau bahkan menghilang dalam menjalani kehidupan sehari-hari.

Harvey (2002) menyatakan bahwa perasaan yang ditimbulkan oleh pengalaman traumatik dapat mengakibatkan reaksi yang cukup ekstrim baik pada fisik maupun psikis seseorang. Hal ini merupakan tanda bahwa trauma adalah sebuah kejadian yang tidak biasa yang mungkin bisa terjadi akibat peristiwa kehilangan yang mendalam, seperti kematian dari keluarga, pasangan, atau orang-orang yang mempunyai hubungan cukup erat dengannya. Saat seseorang mengalami peristiwa yang menyebabkan trauma, ia akan mengalami berbagai dampak dari pengalaman traumatik tersebut. Dampaknya seperti perasaan terguncang, kekacauan dalam hidup, merasa adanya penolakan, depresi, rasa bersalah, kegelisahan, hingga perasaan diserang.

Secara umum, Mendatu (2010) membagi trauma ke dalam tiga kelompok, yaitu (1) trauma fisik, (2) trauma *post-cult*, dan (3) trauma psikologis.

1. Trauma Fisik

Trauma fisik adalah cedera fisik yang berbahaya bagi keselamatan akibat perubahan fisik, misalnya pengambilan ginjal, patah tulang, pendarahan hebat, putus tangan dan kaki, dan lain sebagainya. Trauma fisik terdiri dari dua macam, yaitu trauma penetrasi dan trauma tumpul.

Trauma penetrasi yaitu tipe trauma berupa teririsnya kulit atau bagian tubuh lainnya oleh sebuah benda. Contoh: teriris pisau, terkena serpihan bom, tertembak peluru, tertusuk panah, dan lain sebagainya. Trauma tumpul yaitu tipe trauma yang disebabkan oleh objek-objek tumpul. Contohnya terpukul kepalan tangan, tertabrak motor, dan terbentur.

2. Trauma *Post-cult*

Trauma *post-cult* adalah persoalan emosional berat yang muncul ketika anggota kelompok pemujaan (*cults*) atau gerakan religius baru (misalnya Taman Eden, aliran Ahmadiyah, dan lain-lain) mengalami perasaan tidak terlibat atau tidak tergabung. Trauma ini terjadi ketika seseorang masuk ke dalam kelompok pemujaan dan tidak mengalami perasaan terlibat atau tergabung dalam kelompok. Sehingga orang tersebut merasakan pertentangan dalam dirinya antara tetap memilih meyakini kelompoknya atau keluar dari kelompok karena tidak sejalan dengan pemikirannya.

3. Trauma Psikologis

Trauma psikologis adalah cedera psikologis yang biasanya dihasilkan karena menghadapi peristiwa yang luar biasa menekan atau mengancam hidupnya. Trauma jenis inilah yang paling sering terjadi dalam kehidupan dan penderitanya yang paling banyak. Trauma mengakibatkan sistem syaraf mengalami overstimulasi karena rasa takut atau rasa terancam yang tak tertanggungkan. Oleh karena itu, kinerja sistem syaraf (termasuk otak) yang mengendalikan seluruh diri menjadi terganggu.

Secara intelektual, syaraf otak akan kehilangan 50-90% dari kapasitas otak. Dalam situasi trauma biasanya tidak mampu berpikir untuk membuat keputusan dengan cepat dan tepat. Secara emosional, tidak merasakan apa pun. Dari perasaan emosional yang sangat kuat tiba-tiba berubah menjadi tidak merasakan apa-apa. Secara spiritual, tidak merasa terhubung dengan apa pun juga. Segala sesuatu tampak tidak memiliki arti bagi penderita trauma. Secara fisik, mengalami gangguan seperti merasakan sakit kepala, migran, bergetar tanpa henti, dan lainnya, atau tidak dapat melakukan apa pun (Mendatu, 2010).

Herman (2001) menjelaskan bahwa faktor penentu yang paling berpengaruh dalam cedera psikologis berhubungan dengan karakter dari kejadian traumatik dan bukan dari sifat kerentanan atau ketahanan seseorang, seperti yang dipercaya pada umumnya.

“the most significant determining factor of psychological injury has to do with the character of the traumatic event and not the level of person’s vulnerability, or resilience, as commonly believed”.

(Herman, 2001)

‘Faktor penentu yang paling berpengaruh dalam cedera psikologis berhubungan dengan karakter dari kejadian traumatik dan bukan dari sifat kerentanan atau ketahanan seseorang, seperti yang dipercaya pada umumnya’.

Trauma berkepanjangan akan menimbulkan gejala *Post Traumatic Stress Disorder* (PTSD). Harvey (2002) menjelaskan walaupun trauma bisa diakibatkan oleh perbuatan yang sifatnya fisik, efek yang ditimbulkan lebih kepada jiwa atau psikis seseorang. Inilah akibat yang sebenarnya baru akan dialami oleh seseorang yang mempunyai pengalaman traumatik. Dampak tersebut sering dikenal dengan istilah *Post Traumatic Stress Disorder* (PTSD).

PTSD adalah gangguan kecemasan yang dapat terbentuk dari sebuah peristiwa atau pengalaman yang menakutkan, sulit dan tidak menyenangkan, atau adanya penyiksaan secara fisik dan perasaan terancam (APA, 2004).

Menurut Jaffe, Segal & Dumke (2005), peristiwa yang dapat dikategorikan sebagai peristiwa traumatik pada umumnya adalah sebagai berikut.

- a. Kejadian tersebut tidak dapat diprediksi.
- b. Orang yang mengalami kejadian tersebut tidak siap dihadapkan pada kondisi atau kejadian tersebut.
- c. Tidak ada yang dapat dilakukan untuk mencegah terjadinya peristiwa tersebut.
- d. Kejadian tersebut terjadi berulang-ulang.
- e. Disiksa dengan sengaja oleh seseorang.
- f. Peristiwa traumatik tersebut terjadi saat masa anak-anak.

Dalam jurnal National Center for PTSD, Veterans (2011) mengemukakan bahwa PTSD memiliki tiga gejala utama, yaitu:

1. *Re-Experiencing Symptoms* (merasakan kembali peristiwa traumatik tersebut)
 - a. Secara berkelanjutan memiliki pikiran atau ingatan yang tidak menyenangkan mengenai peristiwa traumatik tersebut.
 - b. Mengalami mimpi buruk yang terus menerus berulang.

- c. Bertindak atau merasakan peristiwa traumatik tersebut akan terulang kembali, atau yang disebut sebagai *flashback*.
- d. Merasa terganggu secara emosional ketika teringat akan trauma yang dialaminya (oleh sesuatu yang yang dirasakan oleh kelima inderanya)
- e. Terjadi gejala fisik, seperti jantung berdetak kencang atau berkeringat ketika teringat akan peristiwa traumatik tersebut.

2. *Avoidance Symptoms* (menghindar)

- a. Berusaha keras untuk menghindari pikiran, perasaan atau pembicaraan mengenai peristiwa traumatik tersebut.
- b. Berusaha keras untuk menghindari tempat atau orang-orang yang dapat mengingatkan kembali akan peristiwa traumatik tersebut.
- c. kehilangan minat atau tidak berpartisipasi dalam kegiatan yang disukai
- d. Merasa putus hubungan dengan orang lain.
- e. Mati rasa atau tidak bisa merasakan emosi apapun seperti kesulitan memiliki perasaan kasih sayang
- f. Merasa masa depannya pendek

3. *Arousal Symptoms* (rasa takut dan cemas yang berlebihan)

- a. Sulit untuk tidur.
- b. Mudah marah atau meledak-ledak.
- c. Memiliki kesulitan untuk berkonsentrasi
- d. Selalu merasa seperti sedang diawasi atau merasa seakan-akan bahaya mengincar disetiap sudut.
- e. Menjadi gelisah, tidak tenang, atau mudah terkejut.

1.8 Metode dan Teknik Penelitian

Metode penelitian yang akan digunakan peneliti untuk menganalisis tokoh Nakajima dalam komik *Ouroboros* adalah metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang dilakukan dengan tidak mengutamakan angka-angka, akan tetapi mengutamakan kedalaman penghayatan terhadap interaksi antar konsep yang sedang dikaji secara empiris (Endraswara, 2003:5). Metode kualitatif secara keseluruhan memanfaatkan cara-cara penafsiran dengan menyajikannya dalam bentuk deskripsi (Ratna, 2004:46).

Teknik atau langkah-langkah yang dilakukan adalah:

a. Pengumpulan Data

Pengumpulan data untuk penelitian ini, terdiri dari 2, yaitu:

1. Data primer, berupa objek material, yaitu data yang diambil dari komik *Ouroboros* volume 5-6 yang berupa data tentang trauma tokoh Nakajima. Data berupa teks dan gambar yang terdapat dalam balon kata yang merupakan dialog antar tokoh dan pikiran tokoh, lalu gambar yang merupakan bukti ekspresi langsung tokoh.
2. Data sekunder, berupa data tambahan yang didapat dari buku-buku, artikel, jurnal, dan internet, yang berkaitan dengan penelitian.

b. Analisis Data

Melakukan analisis data yang berhubungan dengan tokoh Nakajima dari data primer yang telah didapat. Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis dengan menggunakan tinjauan psikologi sastra, dan yang berkaitan dengan trauma.

c. Penyajian Data

Setelah analisis data dilakukan, data yang berupa gejala trauma tokoh Nakajima berdasarkan teori psikologi, faktor penyebab dan dampak dari trauma tokoh Nakajima dalam komik *Ouroboros* kemudian disajikan dalam bentuk deskriptif.

1.9 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini terdiri dari 4 bab:

Bab I: Pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah dan batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, tinjauan kepustakaan, landasan teori, metode dan langkah penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II: Berisi unsur intrinsik karya.

Bab III: Berisi pembahasan dalam rangka menjabarkan pertanyaan pada rumusan masalah.

Bab IV: Penutup yang berisi kesimpulan dan saran.

