

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Studi

Tinjauan studi berguna bagi peneliti untuk dijadikan pegangan dan pedoman dalam penelitian yang akan dibuat nantinya, dengan adanya penelitian sebelumnya diharapkan dapat memudahkan peneliti sesuai dengan topik pembahasan. Penelitian sebelumnya juga dapat dijadikan sebagai perbandingan penelitian sehingga menghasilkan penelitian baru yang lebih bermanfaat. Dalam pelaksanaan penelitian ini, diambil beberapa referensi sebagai dasar pelaksanaan penelitian tentang Game Cagar Budaya Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Siswa Sekolah Dasar diantaranya adalah :

Menurut Chusnul Khotimah, Agus Setia Budi, Ahmad Jalaludin dalam penelitiannya yang menjelaskan tentang permasalahan jenuhnya siswa dengan pembelajaran formal dan kurangnya minat dalam mempelajari sejarah warisan Indonesia. Dari masalah tersebut peneliti menawarkan sebuah aplikasi game petualangan jelajah cagar budaya Indonesia. Untuk metode yang diterapkan dalam penelitian adalah analisa kebutuhan sistem yang meliputi dua bagian yaitu analisis kebutuhan fungsional dan analisis kebutuhan non fungsional, dan menggunakan permodelan UML. Untuk pengujian aplikasi menggunakan metode Black Box Testing. Sehingga terciptanya sebuah aplikasi “*Game* Petualangan Chim-Chim Jelajah Cagar Budaya Indonesia Berbasis Android” yang dirancang menggunakan Construct 2 yang dapat menjadi media informasi tentang bangunan bersejarah serta pembelajaran menarik dengan *game* petualangan.[6]

Menurut Muzliah Rizka Hamadi, Arie S. M. Lumenta, Muhamad D. Putro dalam penelitiannya yang menjelaskan tentang kurangnya efektifitas belajar anak-anak dalam menghafal doa. Dari permasalahan tersebut peneliti menawarkan aplikasi *game* edukasi hafalan doa agama Islam. Dengan masalah tersebut peneliti membuat game 2d berbasis android. *Game* edukasi ini dibangun dengan menggunakan *software Unity3D Game Engine*, bahasa pemrograman C# dan SDK, serta CorelDraw sebagai media pembuatan asset *game*. Metode yang

digunakan dalam penelitian adalah metode XP (*Extreme Programming*), metode XP merupakan suatu pendekatan yang paling banyak digunakan untuk pengembangan perangkat lunak dengan cepat. Hasil dari penelitian ini adalah media pembelajaran doa-doa harian untuk anak-anak berbasis android. Aplikasi yang dihasilkan mempunyai dua karakter animasi 2d yang berbeda, memiliki 16 doa-doa agama Islam, dan memiliki 3 jenis kuis yang berbeda . Aplikasi ini dilengkapi dengan huruf Arab, latin Arab, arti doa dan audio pendukung.[7]

Menurut Hendro Pratikno, Hayatul Khairul Rahmat, Siswo Hadi Sumantri dalam penelitiannya yang menjelaskan tentang belum adanya mekanisme yang komprehensif mengenai manajemen cagar budaya dalam penanggulangan kebencanaan. Melihat potensi kehilangan cagar budaya menjadi meningkat, kondisi ini tentu merugikan untuk pelestarian cagar budaya. Dengan masalah tersebut peneliti bertujuan untuk mengkaji implementasi *cultural resource management* dalam upaya mitigasi bencana cagar budaya di Indonesia. Adapun metode dalam penelitian ini menggunakan pendekatan *literature study* . Warisan Budaya yang menurut Konvensi Warisan Dunia oleh UNESCO (2005) yaitu terdiri dari situs, monument dan kumpulan bangunan. Di Indonesia, warisan budaya atau tinggalan arkeologis yang telah mendapat perlindungan hukum disebut sebagai cagar budaya. Perlindungan tersebut terdapat dalam UU RI No.11 Tahun 2010 yang mengatur Cagar Budaya. Dalam upaya untuk melestarikan cagar budaya, tujuan utama mitigasi bencana yaitu sebagai perlindungan fisik dari cagar budaya itu sendiri serta nilai penting dari cagar budaya yang ada. Secara khusus, tujuan dari mitigasi bencana yaitu untuk mengurangi dampak kerusakan yang ditimbulkan dari bencana khususnya pada cagar budaya, sebagai pedoman untuk perlindungan, pengembangan dan pemanfaatan cagar budaya, serta meningkatkan pengetahuan masyarakat dalam menghadapi dan mengurangi dampak atau risiko bencana, sehingga cagar budaya dapat aman dan tetap lestari.[1]

Menurut F Y Al Irsyadi1, R Annas, Y I Kurniawan dalam penelitiannya yang menjelaskan tentang rendahnya kemauan siswa saat kegiatan pembelajaran Bahasa Inggris di kelas, serta kemampuan beberapa siswa dalam mengingat

kosakata masih lemah. Tujuan dari penelitian ini adalah membuat aplikasi *game* edukasi Bahasa Inggris berbasis android agar dapat memudahkan siswa dalam mengingat kosakata serta meningkatkan kemauan siswa dalam belajar. Adapun metode penelitian ini menggunakan wawancara kepada guru pembimbing di MI Al Islam Program Plus Dibal untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam proses pembuatan game edukasi. Game edukasi ini dibuat menggunakan aplikasi Construct 2. Construct 2 merupakan *tool* atau alat yang dapat digunakan dalam pembuatan *game* 2D berbasis HTML 5. Aplikasi Construct 2 tidak memerlukan bahasa pemrograman tertentu sehingga mudah dipahami dan dipergunakan. Pembuatan asset *game* menggunakan CorelDraw X7. Pengujian dilakukan dengan cara melakukan demonstrasi game secara langsung di depan siswa dan guru pendamping dan siswa diberikan kuesioner untuk mengetahui performa dan usability dari game yang telah dibangun. Dalam *game* ini mempunyai 3 menu utama, yaitu Menu 'Belajar', Menu 'Kuis' dan Menu 'Bermain'. Dari hasil pengujian *black-box testing* yang didapat bahwa aplikasi sudah dapat berjalan dengan baik sesuai dengan harapan developer. Dari hasil pengujian User *Acceptance Test*, rata-rata nilai 'Sangat Setuju' dari 5 pernyataan yang diberikan adalah 69.19% yang menunjukkan tingkat *acceptance* yang cukup tinggi dari pengguna terhadap aplikasi tersebut.[8]

Menurut Sanriomi Sintaro, Rahmat Ramdani, Slamet Samsugi dalam penelitiannya yang menjelaskan tentang ketidak pedulian pada peninggalan sejarah yang ditinggalkan oleh para leluhur khususnya di kalangan anak-anak contohnya adalah bangunan bersejarah. Bahkan banyak yang tidak mengetahui akan keberadaan bangunan-bangunan tersebut. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti melakukan sebuah penelitian yang berjudul "Rancang Bangun Game Edukasi Tempat Bersejarah di Indonesia". *Game* ini dibangun menggunakan Metode *Game Development Life Cycle* (MDCL). *Game* ini diuji dengan menggunakan ISO 9126 untuk mengetahui tingkat kelayakan dengan empat aspek penting pengujian yaitu *Functionality*, *Usability*, *Efficiency* dan *Portability*. Dari evaluasi yang ada, hasil observasi yang dilakukan terhadap siswa kelas 5 dan 6 MIN 7 Bandar Lampung, kemampuan siswa dalam menjawab soal

tentang tempat bersejarah di Indonesia menjadi meningkat. Khususnya pengetahuan tentang tempat bersejarah yang ada di Pulau Sumatera dan Pulau Jawa yang terdapat di dalam game sebesar 50 % dari kondisi awal dimana siswa belum memainkan *game* edukasi tempat bersejarah di Indonesia.[4]

Dari beberapa penelitian tersebut, penulis ingin merencanakan penerapan *Game* Edukasi Cagar Budaya Berbasis Android yang mampu membantu dalam pembelajaran, sehingga siswa SD N 01 Krapyak Tahunan Jepara dapat bermain sambil belajar. Dengan demikian yang membedakan dalam penelitian ini adalah objek penelitian dengan metode XP (*Extreme Programming*) serta perancangan desain *interface* yang disesuaikan dengan permasalahan.

2.2 Tinjauan Pustaka

2.2.1 Cagar Budaya

Pengertian Cagar Budaya beragam menurut para ahli. Cagar Budaya adalah warisan budaya yang bersifat kebendaan berupa Benda, Bangunan, Struktur, Situs dan Kawasan di darat maupun di air yang perlu dilestarikan keberadaannya karena memiliki nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama, dan kebudayaan melalui proses penetapan.

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mendefinisikan “cagar”, sebagai daerah perlindungan untuk memindahkan makhluk hidup dan sebagainya. Pencagar adalah perlindungan terhadap makhluk hidup yang diperkirakan akan punah. Sehingga, makhluk hidup seperti hewan dan tumbuhan yang hampir punah perlu diberi pencagar. Sedangkan budaya menurut KBBI merupakan suatu hasil akal budi manusia. Dengan demikian cagar budaya adalah benda dari hasil akal budi manusia yang perlu mendapat pencagar, karena jika tidak dilindungi nantinya akan mengalami kerusakan dan kepunahan.

Benda cagar budaya adalah benda yang dibuat oleh manusia, bergerak atau tidak bergerak yang berupa kelompok, atau bagian-bagian atau sisasisanya, yang berumur sekurang-kurangnya 50 (lima puluh) tahun, atau mewakili masa gaya yang khas dan mewakili masa gaya sekurang-

kurangnya 50 (lima puluh) tahun, serta dianggap mempunyai nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan, dan kebudayaan dan benda alam yang dianggap mempunyai nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan, dan kebudayaan (UU No. 5/1992 Pasal 1).

Menurut J.J. Hoenigman, wujud kebudayaan dibedakan menjadi tiga[9], yaitu:

1) Gagasan (Wujud ideal)

Wujud ideal kebudayaan adalah kebudayaan yang bentuk dalam kumpulan ide-ide, nilai-nilai, gagasan, norma-norma, peraturan, dan sebagainya yang bersifat abstrak atau tidak dapat disentuh. Wujud kebudayaan ini terletak dalam kepala-kepala atau di alam pemikiran warga masyarakat.[9]

2) Aktivitas (tindakan)

Aktivitas adalah wujud kebudayaan sebagai suatu tindakan yang berpola dari manusia dalam masyarakat itu. Wujud ini sering disebut dengan sistem sosial.[9]

3) Artefak (karya)

Artefak adalah wujud kebudayaan fisik berupa hasil dari aktivitas dan karya semua manusia dalam masyarakat berupa benda atau hal yang nyata dapat disentuh, dilihat, dan didokumentasikan.[9]

Ketiga sifat tersebut adalah sifat paling konkret sebagai wujud kebudayaan. Dalam realita kehidupan bermasyarakat, antara wujud kebudayaan yang satu dengan wujud kebudayaan yang lain tidak bisa saling dipisahkan. Sebagai contoh: wujud kebudayaan ideal mengatur dan memberi arah kepada tindakan (aktivitas) dan karya (artefak) manusia.

Cagar budaya merupakan kekayaan bangsa yang sangat penting bagi pemahaman dan pengembangan sejarah, kebudayaan, dan ilmu pengetahuan, sehingga perlu dilindungi dan dilestarikan demi kepentingan nasional dan pondasi kesadaran dari jati diri bangsa. Telah dikeluarkan peraturan berupa UU RI No. 11 Tahun 2010 Untuk menjaga kelestarian

cagar budaya, tentang Cagar Budaya yang mengatur tentang pemilikan dan penguasaan, penemuan dan pencarian, registrasi nasional, penyelamatan, pengawasan dan penyidikan dan lain-lain Untuk ikut membantu melestarikan warisan budaya bangsa yang cukup beragam, pelajar akan dengan mudah mengetahui dan meresapi jika melalui cara melihat, memahami, mengerti dan menelusuri serta melindungi.

Menurut R. Soekmono pengertian dari pelestarian benda cagar budaya adalah 1) mencegah secara fisik tentang kerusakan benda cagar budaya serta mengupayakan agar benda cagar budaya tetap ada dan jauh dari bahaya kepunahan, dan 2) dalam rangka memperkuat jati diri bangsa dengan mempertahankan serta mengupayakan agar nilai-nilai budaya positif yang terkandung didalam cagar budaya agar dapat berkembang bahkan diwariskan secara terus menerus.[10]

2.2.2 Edukasi

Edukasi adalah suatu proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi diri siswa serta mewujudkan proses pembelajaran yang lebih baik. Edukasi ini bertujuan untuk mengembangkan kecerdasan, kepribadian dan mendidik siswa untuk memiliki akhlak mulia, mampu mengendalikan diri dan memiliki keterampilan. Edukasi lebih dikenal dan diucapkan dengan kata pendidikan. Edukasi adalah upaya manusia dewasa membimbing manusia yang belum dewasa kepada kedewasaan. Edukasi ialah suatu usaha menolong anak untuk melaksanakan tugas hidupnya, agar bisa bertanggung jawab serta mandiri secara susila.[11]

2.2.3 Construct 2

Construct 2 adalah sebuah tool berbasis Hyper Text Markup Language (HTML) 5 untuk menciptakan sebuah game. HTML 5 merupakan bahasa markup untuk penataan dan penyajian konten untuk World Wide Web dan merupakan teknologi inti dari jaringan internet yang pada awalnya diusulkan oleh Opera Software.[13]

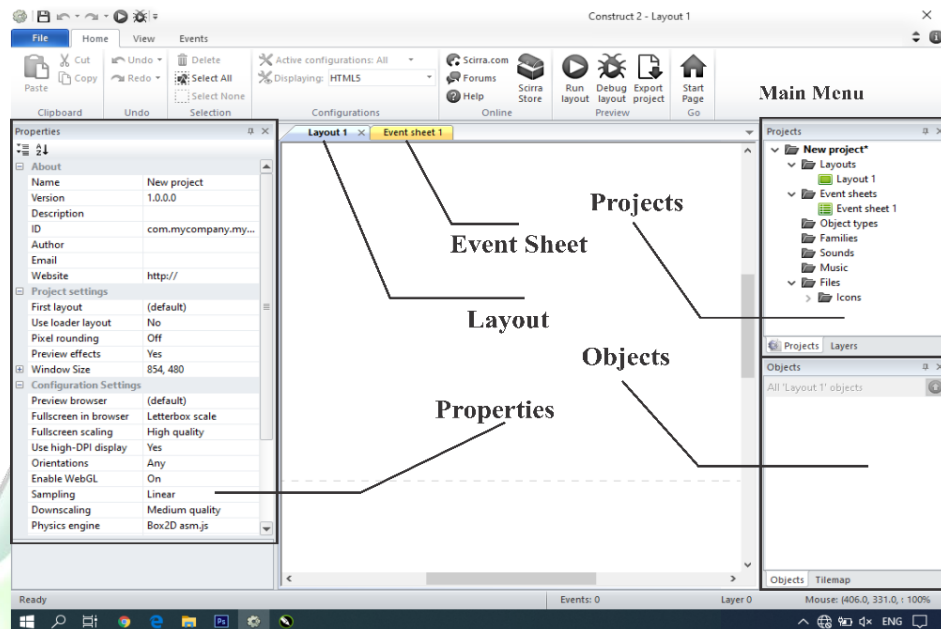
Construct 2 dirancang untuk pengembangan game berbasis 2D. Dengan Construct 2, pengembang dapat mem-publish aplikasinya dalam beberapa platform, antara lain:

- a) HTML 5 Website.
- b) Google Chrome Webstorage.
- c) Facebook.
- d) Phonegap (Android).
- e) Windows Phone 8.

Construct 2 juga menyediakan bermacam-macam visual effect yang menggunakan engine WebGL, dan plugin serta behaviour yang dapat membantu para pengembang dalam menciptakan aplikasi yang menarik dan interaktif. Pemanggilan fungsi-fungsi yang ada didalam Construct 2 hanya dengan menggunakan pengaturan event yang telah disediakan. Bagian ruang kerja dalam Construct 2 dibedakan sebagai berikut :

- a. Area Kerja Construct 2
untuk menggambarkan berbagai objek yang dibuat, seperti objek sprite, objek background, dan objek lainnya.
- b. Menu *Properties* Construct 2
untuk mengatur kebutuhan objek yang dibuat, seperti warna layout, ukuran objek sprite, dan lainnya.
- c. Menu *Projects* dan *Layers*
projects untuk memilih project yang akan dikerjakan sedangkan layer untuk membuat beberapa layer dalam suatu layout kerja.
- d. Menu *Library*
yaitu tempat untuk menyimpan kumpulan dari objek-objek yang telah dibuat.

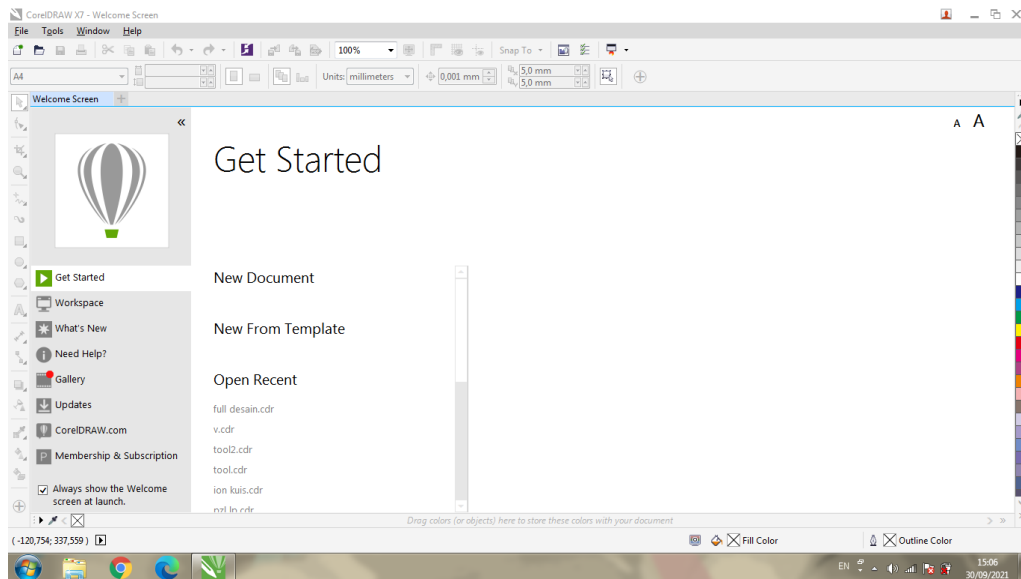
- e. *Event Sheet* yaitu area kerja Construct 2 untuk menulis event-event yang akan menggerakkan objek-objek yang telah dibuat.



Gambar 2. 1. Tampilan Awal Aplikasi Construct 2

2.2.4 Corel Draw X7

Corel Draw X7 merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk mengolah gambar ataupun vector yang dikembangkan oleh perusahaan Corel, yang berasal dari otawa, kanada.[11] CorelDraw merupakan satu program komputer desain grafis yang sudah banyak di kenal dan digunakan oleh para desainer grafis professional. Aplikasi ini merupakan aplikasi desain grafis yang dapat memberikan kebebasan pada penggunanya dalam mendesain.[12] Fitur-fitur yang terdapat dalam aplikasi ini cukup sederhana sehingga lebih mudah untuk digunakan.



Gambar 2. 2 Tampilan Awal Corel Draw X7

2.2.5 Pemrograman Android

Android merupakan sistem operasi yang berbasis Linux untuk telepon seluler seperti telepon pintar dan komputer tablet. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam peranti bergerak. Yang awalnya, Google Inc. membeli Android Inc, pendatang baru yang membuat peranti lunak untuk ponsel.[16] Kemudian untuk mengembangkan Android, maka dibentuklah *Open Handset Alliance*, konsorsium dari 34 perusahaan peranti keras, peranti lunak, dan telekomunikasi, termasuk Google, HTC, Intel, Motorola, Qualcomm, T-Mobile, dan Nvidia.

Android merupakan sistem operasi yang menghidupkan lebih dari satu miliar *smartphone* dan tablet. Karena perangkat ini dapat membuat hidup kita lebih manis, dengan itu setiap versi android dinamai sebagai makanan penutup (*dessert*)

Tabel 2. 1 Jenis-Jenis Versi Android

No.	OS Android Versi	Nama	No.	OS Android Versi	Nama
1.	Versi 1.0	<i>Astro</i>	9.	Versi 4.0	<i>Ice Cream Sandwich</i>
2.	Versi 1.1	<i>Bander</i>	10.	Versi 4.1	<i>Jelly Bean</i>
3.	Versi 1.5	<i>Cupcake</i>	11.	Versi 4.4	<i>KitKat</i>
4.	Versi 1.6	<i>Donut</i>	12.	Versi 5.0	<i>Lollipop</i>
5.	Versi 2.0	<i>Éclair</i>	13.	Versi 6.0	<i>Marshmallow</i>
6.	Versi 2.2	<i>Froyo</i>	14.	Versi 7.0	<i>Nougat</i>
7.	Versi 2.3	<i>Gingerbread</i>	15.	Versi 8.0	<i>Oreo</i>
8.	Versi 3.0	<i>Honeycomb</i>	16.	Versi 9.0	<i>Pie</i>

2.2.6 Metode Pengembangan Sistem

Untuk memperoleh data yang tepat (valid) sesuai dengan karakteristik, variabel dan tujuan penelitian, penulis membutuhkan sebuah metode dalam melakukan penelitian. Dalam pembuatan game cagar budaya ini menggunakan metode pengembangan *Extreme Programming (XP)*. *Extreme programming (XP)* adalah metodologi dalam pengembangan *agile software development methodologies* yang fokus pada pengkodean (coding) yang menjadi aktivitas utama dalam semua tahapan pada siklus pengembangan perangkat lunak.

Metode XP merupakan metode yang responsif terhadap perubahan. Dalam XP terdapat iterasi yang bisa dilakukan berulang kali sesuai dengan kebutuhan.[13] XP menawarkan tahapan dalam waktu yang singkat dan berulang untuk bagian-bagian yang berbeda sesuai dengan fokus yang akan dicapai.

Metode XP ini pertama kali ditemukan oleh Kent Beck, beliau adalah seorang pakar *software engineering* yang bekerja dengan Chrysler yang membuat proyek C3 (*Chrysler Comprehensive Compensation*). Saat itu proyek *Chrysler* terancam gagal sebelum Kent Beck dikontrak, sampsi

shirnya Kent Beck memegang proyek ini bersama dengan Ron Jeffries menyelesaikan proyek sesuai dengan target menggunakan berbagai metode, kemudian kumpulan metode ini disebutlah dengan metode *Extreme Programming* (XP). Kent Beck membuat perubahan pada pembangunan proyek dengan pembuatannya agar lebih efisien, adaptif, dan fleksibel.

Extreme Programming (XP) memiliki 4 nilai dasar yang menjadi inti pokok yaitu :

- 1) *Communication* (Komunikasi)
- 2) *Simplicity* (Kesederhanaan)
- 3) *Feedback* (Umpan Balik)
- 4) *Courage* (Keberanian)

Keempat nilai dasar ini menunjukkan bahwa *Extreme Programming* (XP) bersifat fleksibel terhadap perubahan-perubahan yang diminta oleh klien.

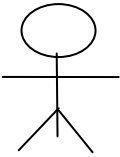
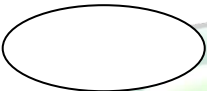

2.2.6 Pemodelan UML (*Unified Modelling Language*)

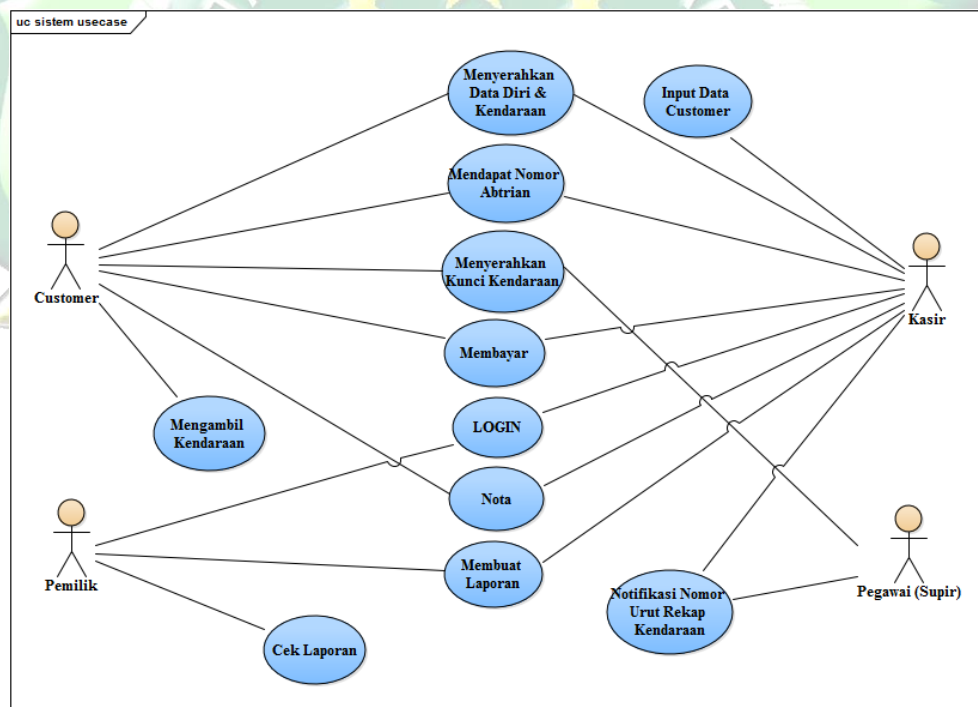
UML (*Unified Modelling Language*) adalah bahasa atau teknik pemodelan desain untuk membangun sistem perangkat lunak yang berparadigma *Object Oriented* (berorientasi pada objek). Saat ini UML sudah menjadi bahasa standar dalam penulisan cetak biru perangkat lunak.

1) *Use Case Diagram*

Use Case adalah sebuah teknik yang digunakan pada pengembangan sebuah sistem perangkat lunak untuk mencari kebutuhan fungsional dari sebuah sistem yang bersangkutan.[17] *Use Case Diagram* merupakan permodelan untuk kelakuan sistem informasi yang akan dibuat, *Use Case* merupakan gambaran dari 3 aspek yaitu *actor*, *use case* dan *sub system boundary*. *Actor* merupakan pengguna yang berinteraksi dengan sistem dan tidak memiliki kontrol atas *use case*. *Actor* biasanya digambarkan dengan *stickman*. *Use Case* merupakan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai beberapa unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor.

Tabel 2.2. Simbol *Use Case*

No	Simbol	Nama	Deskripsi
1		Actor	Sebagai subjek yang dapat menjalankan suatu proses.
2		Case	Suatu proses yang dapat dijalankan oleh actor.
3		Relation	Relasi / hubungan antara actor dengan case atau case dengan case lain.

Gambar 2.3. Contoh *Use Case*

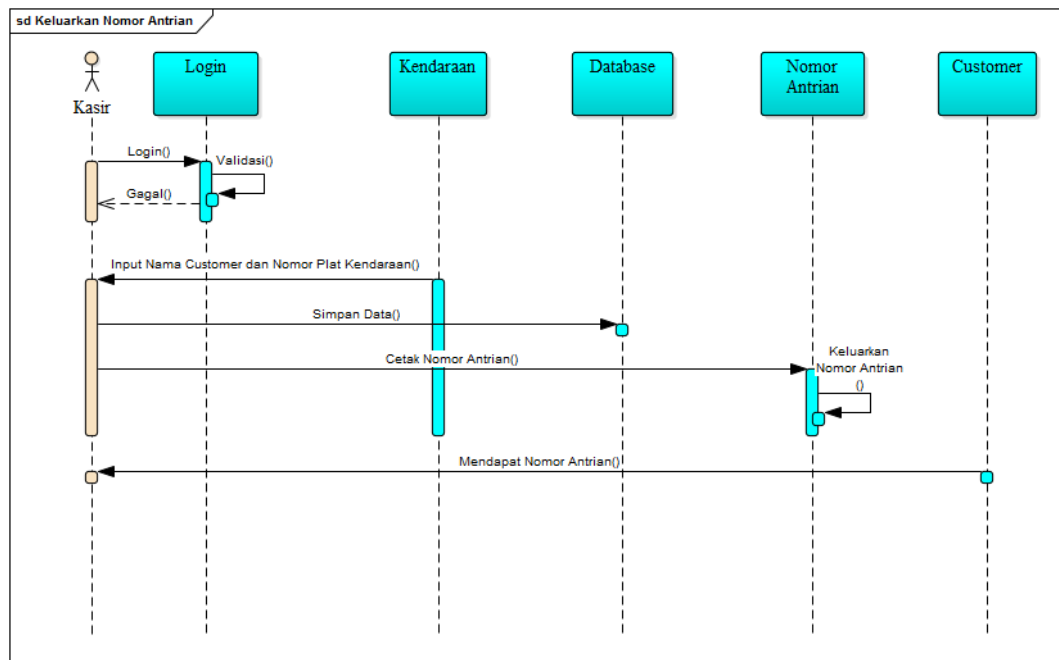
Pada Gambar diatas memperlihatkan *use case* diagram dengan empat aktor (*customer*, kasir, pemilik dan pegawai).

2) Sequence Diagram

Sequence Diagram adalah salah satu diagram yang menjelaskan tentang alur dari sebuah skenario dan merupakan suatu interaksi antar objek, dimana bisa saling mengirimkan rangkaian pesan. Elemen yang terdapat pada *Sequence* Diagram antara lain yaitu berbentuk segi empat di dalamnya berisi nama dari objek yang digarispawahi, *Message* (Pesan) di tandai dengan tanda panah dan *Lifeline* di tandai dengan bentuk garis putus-putus. Untuk menggambar *Sequence* Diagram maka harus diketahui objek-objek yang terlibat dalam sebuah use case beserta metodemetode yang dimiliki kelas yang di instansiasi mejadi objek itu.

Tabel 2.3. Simbol *Sequence* Diagram

No	Simbol	Nama	Deskripsi
1		Objek	Menjelaskan bagaimana sebuah objek beroperasi pada sebuah sistem.
2		Pesan	Menjelaskan alur pesan yang dikirim antar objek.
3		Kotak Aktivasi	Menjelaskan tentang lama waktu yang diperlukan dalam mengerjakan suatu projek.
4		<i>Lifeline</i>	Menjelaskan tentang aktivitas dari objek.








Gambar 2.4. Contoh *Sequence Diagram*

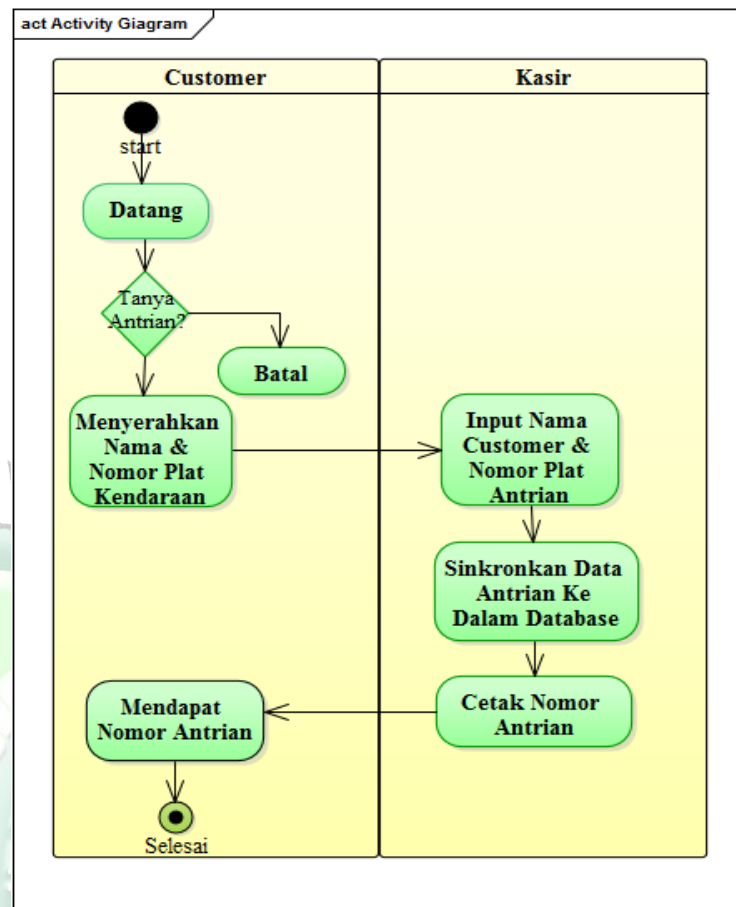
Pada diagram pendaftaran petugas dan daftar anggota sebagai objek, petugas memasukkan data siswa pada daftar anggota, setelah itu disimpan data tersebut kedalam database daftar anggota kemudian sistem memberikan pesan kepada petugas bahwa pesan tersebut sudah berhasil disimpan.

3) Activity Diagram

Activity Diagram merupakan gambaran tentang prosedur atau langkah-langkah dalam proses kerja suatu sistem. Diagram ini hampir sama dengan Flowchart berbentuk grafik yang memperlihatkan urutan-urutan aktivitas pada proses pada sistem.

Tabel 2.4. Simbol *Activity Diagram*

No	Simbol	Nama	Deskripsi
1		Start State	Menunjukkan dimulainya suatu proses kerja suatu sistem.
2		Flow Control	Menunjukkan alur kerja dari suatu aktivitas ke aktivitas lainnya.
3		Activity State	Menunjukkan Aktivitas dalam suatu alur kerja.
4		Action State	Menunjukkan Tahap-tahap pada sebuah activity.
5		End State	Menunjukkan berakhirnya suatu proses kerja dalam suatu sistem.

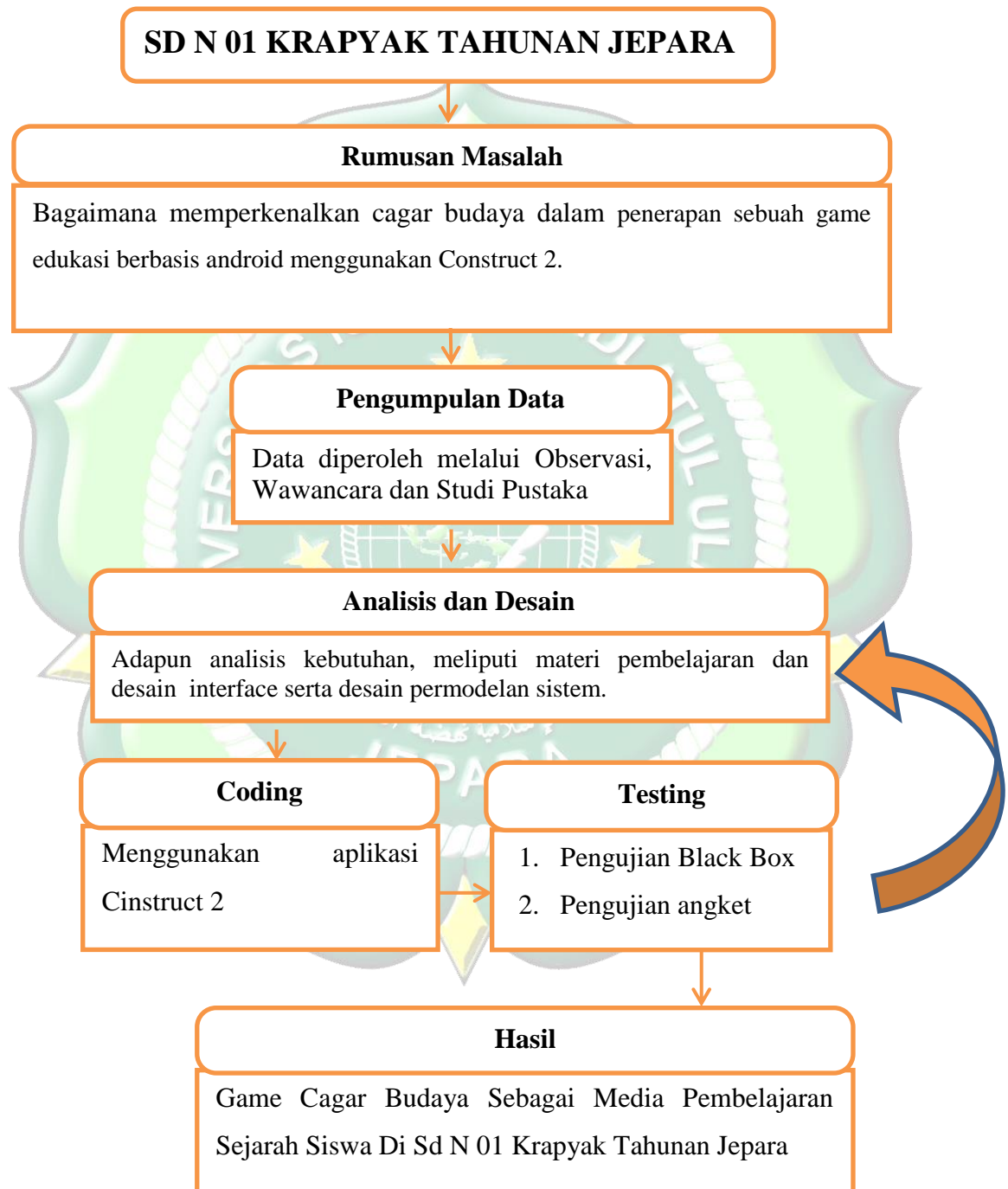


Gambar 2.5. Contoh Activity Diagram

Logika untuk table pendaftaran yaitu Siswa harus mendaftar terlebih dahulu kepada petugas, kemudian petugas registrasi dan membuat kartu untuk siswa tersebut, setelah kartu tersebut di buat maka siswa tersebut mendapatkan kartu dan syah menjadi anggota.

2.3 Kerangka Pemikiran

Pada tahapan ini peneliti membuat suatu kerangka pemikiran secara bertahap. Kerangka pemikiran merupakan pola pikir atau konsep dalam melakukan suatu penelitian.



Gambar 2.6.Kerangka Pemikiran