

## PERANCANGAN MEDIA INFORMASI BERBASIS TEKNOLOGI *eSPORT* BAGI PEMAIN *GAME* DI KOTA JAKARTA

### *DESIGNING eSPORT TECHNOLOGY BASED MEDIA INFORMATION FOR GAME PLAYERS IN JAKARTA CITY*

Nisa Mazaya Azmi<sup>1</sup>, Bambang Melga<sup>2</sup>, Nisa Eka Nastiti<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Mahasiswa Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

<sup>2</sup>Dosen Pembimbing 1 S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

<sup>3</sup>Dosen Pembimbing 2 S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom

<sup>1</sup>[mazayaaz@students.telkomuniversity.ac.id](mailto:mazayaaz@students.telkomuniversity.ac.id), <sup>2</sup>[bambangmelgab@telkomuniversity.ac.id](mailto:bambangmelgab@telkomuniversity.ac.id),  
<sup>3</sup>[nisaekan@telkomuniversity.ac.id](mailto:nisaekan@telkomuniversity.ac.id)

---

#### Abstrak

Perkembangan *game* sangat pesat, memungkinkan pemain dapat bermain *game* secara virtual seperti halnya *game online*. Karna peminatnya yang tinggi muncul lah rasa kompetitif kuat antar pemain satu dan lainnya hingga terbentuk *eSport* sebagai wadah untuk menyalurkan bakat dan minat dalam memainkan *game online*. Namun pandangan masyarakat mengenai *game online* cenderung negatif dan pemahaman mengenai *eSport* sendiri masih kurang. Metode yang digunakan dalam mengumpulkan data berupa observasi, wawancara, kuisioner dan studi pustaka yang dilakukan di Jakarta, untuk kemudian di analisis. Dalam hasil penelitian yang sudah diperoleh dapat disimpulkan bahwa media informasi dan promosi diperlukan untuk meningkatkan wawasan masyarakat mengenai *eSport*. Dengan adanya media informasi yang memadai pengetahuan masyarakat dapat bertambah dan juga meminimalisir rasa negatif.

**Kata kunci:** Media Informasi, *eSport*, Aplikasi, Pemain *Game*, *Game Online*, Jakarta.

---

#### Abstract

*The development of the game is very rapid, allowing players to play games virtually as well as online games. Because of the high demand, a strong sense of competition arises between one player and another to form eSport as a platform for channeling talent and interest in playing online games. However, people's views about online games tend to be negative and understanding of eSport itself is still lacking. The method used in collecting data in the form of observations, interviews, questionnaires and literature studies conducted in Jakarta, for later analysis. In the results of the research that has been obtained it can be concluded that the information and promotional media is needed to increase public insight about eSport. With adequate information media, public knowledge can increase and also minimize negative feelings.*

**Keywords:** Media Information, *eSports*, Apps, Gamers, *Game Online*, Jakarta

---

#### 1. Pendahuluan

*Game* merupakan salah satu hal yang tak luput oleh zaman. Perkembangannya sendiri sudah ada sejak ratusan tahun yang lalu. Dahulu *game* dimainkan dengan papan atau dadu sebagai media bermain. Mulai dari jenis permainan yang sederhana hingga permainan rumit pun ada dan tidak memandang usia. Seiring perkembangan zaman *game* mulai berevolusi dan berubah. Saat ini sudah ada *game* berupa *video* yang dapat diakses secara *online* dari berbagai tempat. Berbagai jenis permainan virtual mulai muncul dan menghiasi dunia *game* saat ini. Contohnya saja seperti *DOTA*, *PUBG*, *Mobile Legends*, *FreeFire*, dan lain sebagainya.

Maraknya *game online* yang muncul saat ini membuka peluang baru bagi bisnis di Indonesia. Penghasilannya sendiri bisa mencapai hingga triliunan rupiah. Karna itulah muncul berbagai *eSport* yang mewadahi dunia *game* di Indonesia. *eSport* atau *Electronic Sports* sendiri adalah olahraga eletronik yang dilakukan melalui *game online* dengan cara saling berkompetitif antar pemainnya sehingga mencapai hasil yang sama. *eSport* bisa juga diartikan sebagai komunitas yang menampung pemain dengan keahlian tertentu pada suatu *game* dan dapat bersaing secara kompetitif. Karna berbasis virtual dan *online*, olahraga ini bisa dilakukan melalui dunia maya tanpa harus bertatap muka antar pemain satu dengan yang lainnya.

Meskipun begitu banyak orang yang masih memandang negatif jenis permainan *online* seperti ini. Mereka beranggapan bahwa permainan seperti ini hanya membuang uang dan waktu karena hanya duduk berjam-jam memandang layar tanpa mendapatkan hasil apapun. Membuat pemain menjadi kecanduan dan tidak dapat berhenti memmainkannya. Namun, tak sedikit juga yang memandang positif permainan *online* ini. Selain bisa meningkatkan keahlian dalam bermain dan berpikir, *game online* juga bisa dijadikan sebagai tempat untuk mencari relasi secara luas karena dapat bermain dengan berbagai orang dari tempat yang berbeda. *Game online* juga bisa menjadi pelepas penat bagi sebagian orang yang lelah dengan kehidupan nyatanya.

Bisa dilihat dunia *eSport* di Indonesia saat ini sedang merangkak naik sejak 5 tahun terakhir, mulai dari kompetisi *eSport* secara nasional maupun internasional mulai diselenggarakan. Contohnya saja seperti Asia Games dan Piala Presiden. Karena adanya kompetisi seperti ini nama *eSport* menjadi dikenal luas, bahkan *eSport* pernah disinggung oleh Presiden Joko Widodo dalam debat presiden beberapa waktu lalu. Hal ini memunculkan tanda tanya bagi masyarakat khususnya anak muda yang tidak tau atau mengerti tentang arti dari olahraga elektronik ini. Pemerintah pun mendukung adanya jenis olahraga baru ini dan membuat *Indonesia eSports Association (IeSPA)* dibawah naungan Kementerian Pemuda dan Olahraga sebagai salah satu dukungannya. Selain itu *IeSPA* sudah terdaftar di *International eSport Federation (ISF)*.

Tapi karena hal ini juga hanya sebagian kecil komunitas *eSport* saja yang dikenal luas oleh masyarakat karena kesuksesannya. Seperti *NXL, EVOS, RRQ, Louvre, BOOM, ONIC*, dll. Sedangkan komunitas *eSport* lain yang baru muncul akan sulit untuk bersaing dan mempromosikan dirinya. Seperti yang telah disampaikan oleh Andrew W. Lim selaku Business Development dari tim *NXL* komunitas merupakan hal yang penting dalam *eSport* agar bisa berjalan seutuhnya.

Karena fenomena inilah penulis ingin membuat sebuah portal aplikasi yang menyuguhkan informasi lengkap mengenai *eSport* saat ini. Mulai dari berita, *live stream*, jadwal perlombaan, hingga informasi mengenai perekrutan member baru untuk cabang *eSport* tertentu ada disini. Dengan adanya portal ini diharapkan masyarakat dapat lebih teredukasi dan juga dapat membuat komunitas *eSport* kecil jadi lebih dikenal dan mendapat tanggapan dari khalayak luas.

Metode yang digunakan dalam penulisan jurnal ini adalah kualitatif. Dimana penulis mengumpulkan data melalui observasi dan terjun langsung ke lapangan untuk melihat bagaimana lingkungan topik yang akan diangkat. Observasi sendiri dilakukan di *NXL eSport Center*. Wawancara juga dilakukan untuk memperkuat data yang ada. Salah satu pemain *eSport* dan pengelola yang berkaitan langsung dengan *eSport* menjadi narasumbernya. Beberapa kuisioner dibuat dan disebar luaskan pada para pemain *game* khususnya di daerah Ibukota Jakarta sebagai pelengkap. Berbagai sumber lain seperti buku, jurnal, dan situs web yang berkaitan dengan *eSport* juga turut membantu dalam perancangan media informasi ini. Selain metode pengumpulan data, metode lain seperti analisis juga dilakukan. Seperti analisis SWOT maupun matriks.

## 2. Dasar Teori

Kata Desain diambil dari bahasa Itali yakni “*Designo*” yang berarti menggambar dan juga bahasa Inggris “*Designare*” yaitu merancang. Desain sendiri adalah bagaimana caranya seseorang dapat merancang suatu karya berdasarkan prinsip estetika sehingga dapat membuat sesuatu menjadi lebih indah. Komunikasi berarti cara berbicara atau menyampaikan suatu pesan tertentu sehingga orang lain dapat memahaminya. Komunikasi bisa dilakukan searah maupun dua arah. Visual adalah sesuatu yang dapat dilihat melalui panca indra, yaitu mata. Visual merupakan bentuk, wujud, atau gambaran dari suatu objek yang dilihat oleh mata. Dapat disimpulkan bahwa Desain Komunikasi Visual adalah bagaimana caranya kita merancang suatu karya yang mengandung pesan atau makna tertentu dan dapat dilihat atau dirasakan oleh mata. Contohnya saja seperti poster, pamflet, gambar, dan lain sebagainya.

Media diambil dari bentuk jamak kata ‘*Medium*’ yaitu pengantar atau sesuatu yang menjadi sarana antara pemberi dan penerima informasi sehingga terjadilah komunikasi ( Ibrahim, 1997 ). Informasi merupakan kumpulan data yang sudah di olah sedemikian rupa sehingga dapat mempermudah khalayak untuk menyerap segala sesuatu hal yang ada didalamnya. Fungsi dari media informasi antara lain adalah memberikan data atau informasi terbaru yang ada di sekitar masyarakat, *up to date*. Media informasi dapat informasi dapat dibedakan menjadi dua yakni media lini atas ( iklan televisi, radio ) dan lini bawah ( brosur, poster, *flyer* ).

*Game* yang berarti permainan dalam bahasa Inggris merupakan aktivitas dimana sekelompok orang melakukan permainan dengan berbagai aturan untuk mencapai tujuan yang sama. Menang dan kalah adalah hal yang biasa dalam bermain game. Dibutuhkan taktik dan strategi untuk menyusun jalannya permainan agar tampak menarik. Game juga tidak memandang umur karena bisa dimainkan oleh berbagai usia. Setiap game memiliki aturan dan cara bermainnya sendiri. Karena itu game sangat efektif untuk menghilangkan penat dan cocok untuk melepas *stress*.

*Digital game* dan perkembangan media merupakan hal yang tidak luput oleh perkembangan zaman. Pada tingkat umum, *game digital* telah menjadi bagian dari budaya kita sehari-hari ( Mayra, 2008; Dovey dan Kennedy 2009 ). *Game digital* dan dunia game membuka sebuah budaya sendiri dimana pengaruhnya terkait dengan interaksi sosial namun tetap menggunakan teknologi sebagai sentuhan akhirnya.

*eSport* adalah olahraga elektronik yang biasa dimainkan secara *online* oleh beberapa orang dimana bisa memunculkan rasa kompetitif yang kuat antar satu sama lainnya. Munculnya sebuah komunitas dalam permainan bukanlah sebuah hal yang baru, seperti contohnya klub catur. Tidak hanya dapat berinteraksi secara langsung dalam permainan, beberapa juga ada yang dapat berinteraksi diluar permainan. M.Faisal (2017) dalam penjelasannya, tahun 90-an menjadi titik balik dari awal perkembangan teknologi, terlebih pada tahun 1951 dimana komputer khusus untuk bermain game pertama kali ditemukan. Konsol game sendiri baru diperkenalkan pada dunia tahun 1960-1967, meskipun begitu hal ini belum sampai ke Indonesia karna masih masih berbenah perihal transisi kepemimpinan dari Ir.Soekarno menjadi Soeharto.

*User Interface*, menurut Wirania. S & Andreas R.A (2017) Ada lima prinsip agar desain web menjadi lebih persuasif, yakni kejelasan, tata letak yang baik, hierarki visual yang baik, penggunaan warna yang baik, dan navigasi yang mudah. Sementara itu, prinsip dan elemen desain yang paling mempengaruhi harmoni adalah keseimbangan dan warna.

*User experience*, adalah merupakan seluruh aspek yang berkaitan dengan pengalaman seorang pengguna dalam menggunakan sebuah produk, seberapa mudah cara kerjanya untuk dipahami, bagaimana perasaan ketika menggunakan produk, dan bagaimana pengguna mencapai tujuannya melalui produk. ( Rahmasari & Yanuarsari, 2017: 53 ).

### 3. Pembahasan

#### 3.1 Data Khalayak Sasaran

##### a. Demografis

Usia: 16 - 25 tahun

Jenis Kelamin: Laki-laki dan Perempuan

Kelas Ekonomi: Menengah Keatas

##### b. Geografis

Pada perancangan ini daerah Ibukota Jakarta menjadi target sasaran. Kota Jakarta menjadi tempat dimana ajang turnamen maupun event *eSport* sering dilaksanakan. Karna itulah akan lebih mudah untuk melakukan penelitian.

##### c. Psikografis

Perkembangan *game online* sedang pesat beberapa tahun terakhir ini, menarik minat banyak orang tak terkecuali anak muda. Banyak remaja yang sangat suka bermain permainan *online* ini untuk melepas penat atau hanya sekedar hiburan. Terlebih saat *eSport* mulai ada, ketertarikan pada olahraga elektronik ini mulai bertambah.

##### d. Perilaku Konsumen

Orang yang lebih suka menghabiskan waktunya untuk bermain game, tidak memiliki kesibukan berlebih, dan suka dengan kegiatan yang bisa dilakukan dalam ruangan.

#### 3.2 Konsep Perancangan

##### 3.2.1 Konsep Pesan

Isi dari konsep rancangan ini sendiri adalah:

1. Memberikan rincian informasi mengenai *eSport* kepada khalayak luas. Tidak hanya untuk orang yang suka bermain game saja, namun orang awam yang tidak mengenal *eSport* juga bisa.
2. Agar pandangan negatif masyarakat tentang *game online* berkurang melalui *eSport*
3. Untuk dapat mengedukasi orang lain tentang apa itu *eSport*

### 3.2.2 Konsep Kreatif

Berdasarkan hasil survei yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwa pengetahuan masyarakat mengenai *eSport* sendiri masih kurang. Karna orang cenderung menilai bahwa game online itu hanya akan merusak dan tidak menghasilkan apa-apa. Hal ini disebabkan juga karna minat baca dan literasi masyarakat terbilang rendah.

Dengan analisis yang sudah di dapat itulah maka akan dibuat sebuah media khusus yang akan mewadahi informasi mengenai *eSport* itu sendiri. Mulai dari definisi, berita, *live stream*, informasi turnamen, dan komunitas. Selain untuk mengedukasi orang awam, aplikasi ini akan sangat berguna untuk meningkatkan rasa kompetitif agar orang tertarik dan berminat untuk mengenal *eSport* lebih jauh lagi.

### 3.2.3 Konsep Media

Konsep media diambil berdasarkan perilaku dari target audien itu sendiri. Media informasi ini akan di rancang berbentuk aplikasi layaknya sosial media di mana para penggunanya dapat mencari informasi dan bersosialisasi melalui aplikasi E-Pedia. Media aplikasi di jadikan sarana karna mengikuti perkembangan teknologi yang ada pada saat ini. Ditambah para pemain game cenderung memperhatikan aktifitas pada gawai miliknya.

Selain aplikasi ada juga beberapa media pendukung seperti iklan, banner, dan beberapa merchandise yang dapat meningkatkan image aplikasi ini.

### 3.2.4 Konsep Visual

Berikut adalah rancangan pemilihan warna serta sketsa kasar dari bagaimana aplikasi ini dibuat nantinya. Pemilihan warna dipilih melalui hasil dari *mind mapping* yang dilakukan. Warna biru menjadi pilihan utama karna identik dengan langit. Untuk background sengaja dibuat gelap seperti malam. Kata ‘malam’ di dapat karna banyak pemain game khususnya atlet *eSport* yang menyukai latihan saat malam hari. Biasanya latihan malam dilakukan karna bisa meningkatkan fokus saat bermain karna terhindar dari suara yang bising. Biru sendiri sangat identik dengan olahraga, jadi penulis memilih warna tersebut. Sedangkan sketsa di dapat dari hasil observasi dari beberapa aplikasi yang ada lalu di padukan menjadi satu desain baru nantinya.

Font yang digunakan pada aplikasi ini adalah jenis sans serif. Nama dari *typeface* yang digunakan disini adalah Galyon dan Young.

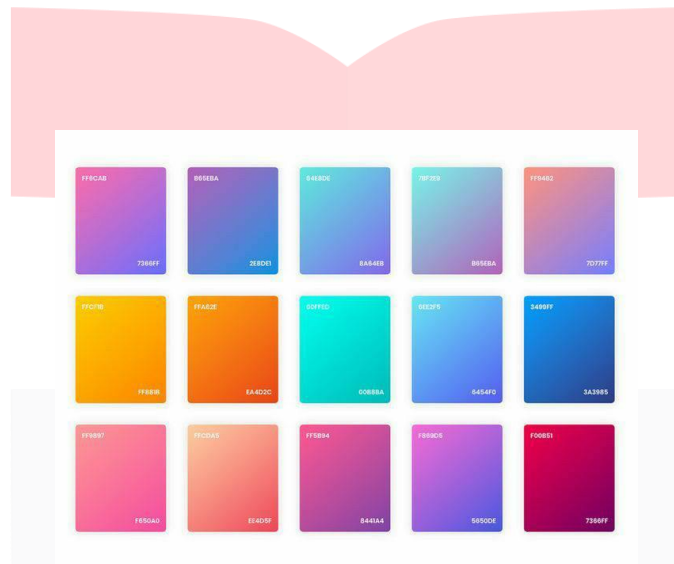


ABCDEFGHIJKLMN OPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstu

Gambar 1. Font Galyon  
Sumber: Data Pribadi

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
 abcdefghijklmnopqrstu

Gambar 2. Font Young  
 Sumber: Data Pribadi

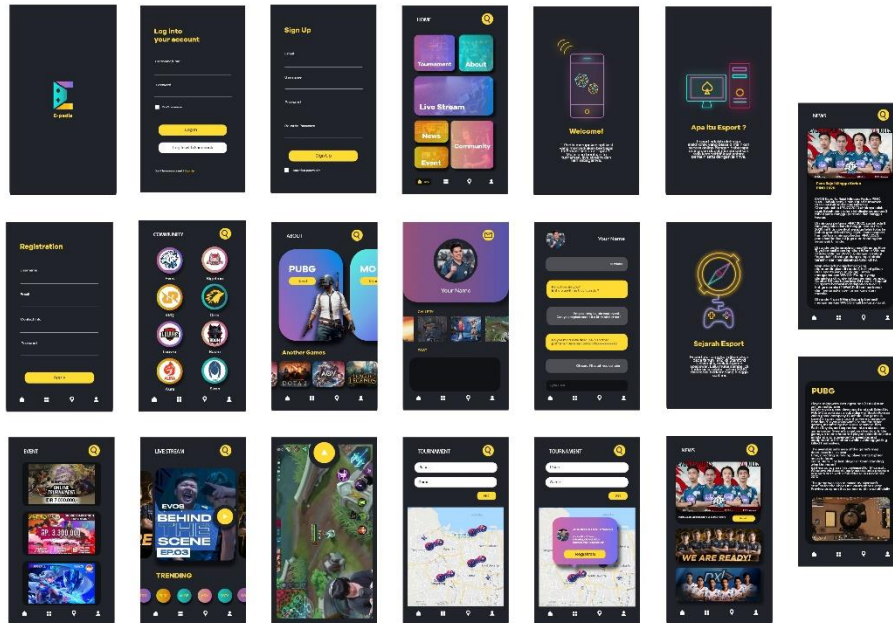


Gambar 3. Warna  
 Sumber: Pinterest

*Background* hitam menjadi dasar dari aplikasi ini dengan *button* berwarna kuning sebagai penghiasnya. Warna yang di aplikasikan mengikuti warna yang diterapkan pada logo. Bentuk dari desain ini bersifat dinamis dengan sentuhan *rounded* pada setiap *buttonnya*. Sehingga tidak terlalu kaku dan monoton. Warna yang digunakan juga menyesuaikan dengan target audien yang sudah ada. Muda dan bebas.

Menekankan konsep *arcade* atau tempat bermain, penulis membuat ilustrasi layaknya lampu neon yang menyala seperti pada mesin permainan otomatis pada *arcade*. Menampilkan kesan menyenangkan dan *playful* namun tetap enak dilihat oleh mata.





Gambar 4. Aplikasi  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi

Terdapat enam menu utama pada home page yakni *Tournament*, berisi tentang informasi letak dari berbagai tempat yang sedang menyelenggarakan tournament untuk *eSport*. Menggunakan *maps* dan *GPS* agar dapat dengan mudah menemukan letak tempat. *About*, berisi mengenai definisi berbagai game *eSport* yang ada termasuk dari sejarah *eSport* itu sendiri agar masyarakat bukan hanya bermain tapi mengerti cerita dari balik game yang sedang dimainkannya. *Live stream*, merupakan fitur yang diberi untuk melihat penampilan secara langsung para atlet atau pemain *eSport* yang sedang bermain. Fitur ini juga dapat membuat user paham dan mengerti bagaimana caranya memainkan game yang sedang mereka mainkan. *News* adalah berisi kumpulan berita terbaru dari dunia *eSport*, membuat *user* agar *up to date* dengan berita yang ada. Di *Event* terdapat informasi mengenai *gathering* atau acara *eSport* lainnya. Sedangkan *Community* berisi tentang kumpulan komunitas *eSport* yang ada di Jakarta. Jika tertarik untuk masuk ke dunia *eSport* lebih dalam, user dapat bergabung dengan komunitas yang ada. Selain dapat meningkatkan *skill*, *user* juga dapat menambah relasi karna bisa bertemu dengan berbagai orang.



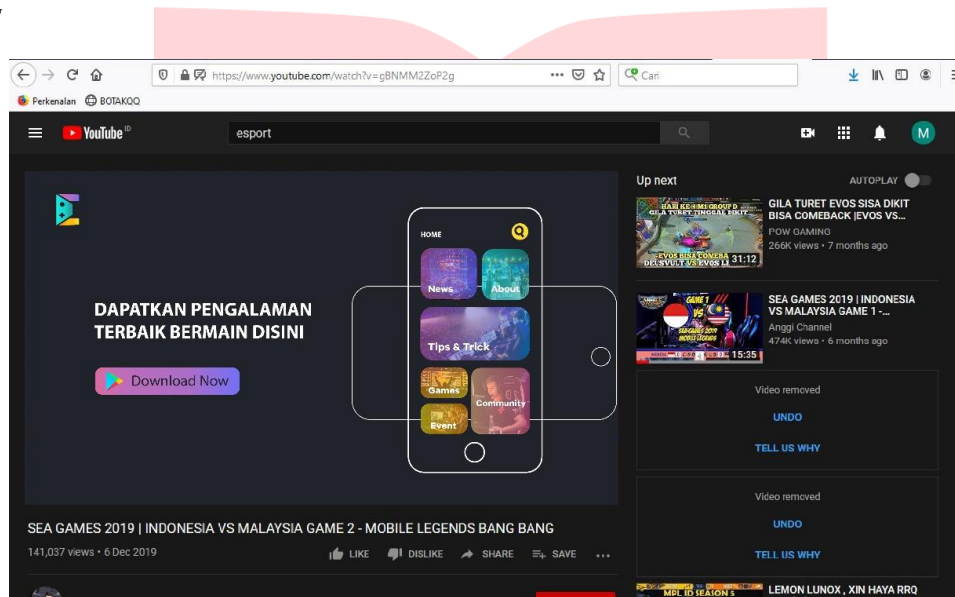
Gambar 5. Logo E-Pedia  
 Sumber: Dokumentasi Pribadi

Nama yang penulis gunakan untuk aplikasi ini adalah E-pedia atau *eSport* ensiklopedia. Layaknya buku ensiklopedia yang memberikan informasi secara rinci tentang suatu hal, aplikasi ini pun juga begitu. Untuk logo, dibuat sedemikian rupa menyerupai huruf 'E' sebagai penekanan. Lalu dipadu padankan dengan *stick* untuk bermain *game* konsol atau PS sebagai penanda bahwa aplikasi ini adalah aplikasi yang berkaitan dengan *game*. Stick PS digunakan karena menjadi ikon yang populer bagi para pemain *game*.

Warna yang digunakan disini merupakan gradasi dari beberapa warna dari kuning hingga biru. Pemilihan warna terang ini di dasari dari *keyword* yang sudah didapat pada saat *mind mapping* yakni 'arkade'. Arkade dapat disimpulkan sebagai tempat menyenangkan dimana terdapat banyak warna didalamnya. Warna yang dimaksud disini adalah permainan yang ada di dalamarna yang dimaksud disini adalah permainan yang ada di dalam arkade tersebut.

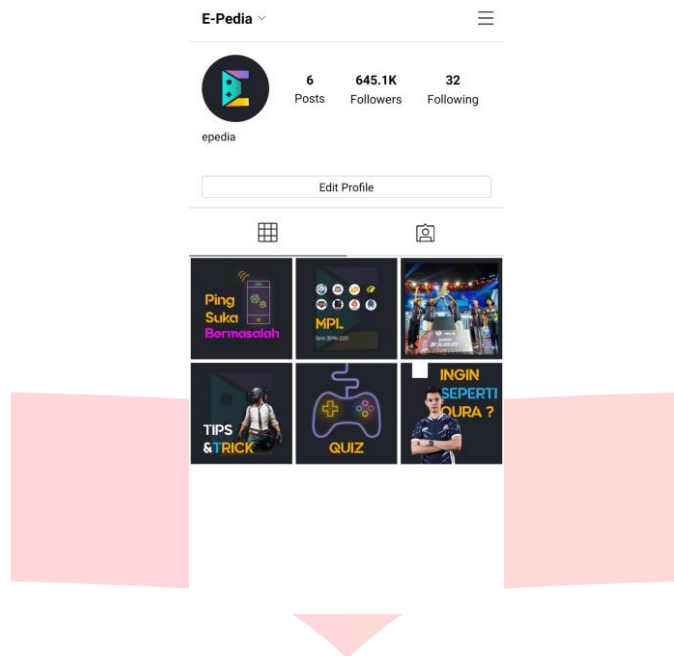
Selain hasil desain *website* yang telah dipaparkan sebelumnya, terdapat juga media pendukung lain yang menunjang hasil perancangan ini nantinya:

#### a. Advertising



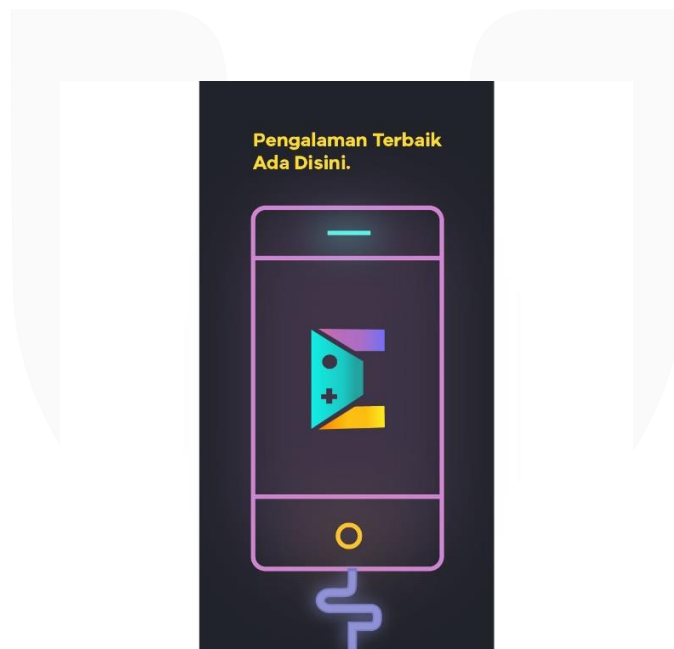
Gambar 6 Advertising  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

b. Instagram



Gambar 7. Instagram  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

c. Banner/Poster/Pamflet



Gambar 8.  
Banner/Poster/Pamflet  
Sumber: Dokumentasi Pribadi



d. Gantungan Kunci



Gambar 9. Gantungan Kunci  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

e. T-Shirt



Gambar 10. T-Shirt  
Sumber: Dokumentasi Pribadi

#### 4. Kesimpulan

Setelah melewati beberapa tahap penelitian dan mengumpulkan data dari berbagai informasi yang tertera dapat disimpulkan bahwa, *eSport* merupakan olahraga elektronik berbasis online dan menggunakan game sebagai perantaranya. Nama *eSport* meningkat pesat beberapa tahun terakhir ini khususnya di kawasan Asia. Menimbulkan rasa kompetitif yang kuat antara satu pemain dengan yang lain. Meski banyak prestasi yang dihasilkan melalui *eSport* namun pandangan negatif masyarakat mengenai *game online* masih kental terasa. Karna masih banyak orang yang tidak mengerti tentang apa itu *eSport*.

Bahkan tak banyak pemain game yang masih tidak mengerti secara dalam tentang apa itu *eSport* dan bermain secara berlebihan. Media Informasi mengenai *eSport* sendiri masih kurang, hanya ada sedikit. Membuat pengetahuan masyarakat semakin berkurang karna terbatasnya informasi yang diterima.



**Daftar Pustaka:**

- [1] Abdul, N.. 2013. Perancangan User Interface dan User Experience Halaman Website
- [2] Aria, A.R...2018 . Penerapan Metode Design Thinking Pada Model Perancangan UI/UX Aplikasi Penanganan Laporan Kehilangan Dan Temuan Barang Tercecer. [Online] Available at: <http://journals.telkomuniversity.ac.id/demandia/article/view/1549> [Accessed 06 Juli 2020]
- [3] Daniel .K, Brandon D.S.. 2017. *Recognizing ESports as a Sport*. . [Online] Available at: <https://thesportjournal.org/article/recognizing-esports-as-a-sport/> [Accessed 15 Maret 2020]
- [4] Faidillah, K.. 2019. E-Sport dalam Fenomena Olahraga Kekinian. [Online] Available at: <https://journal.uny.ac.id/index.php/jorpres/article/view/29509/12954> [Accessed 15 Maret 2020]
- [5] Faisal, Sejarah eSports Indonesia: Dari Warnet Menjadi Panggung Dunia..2017. . [Online] Available at: <https://kumparan.com/kumparansport/sejarah-esports-indonesia-dari-warnet-menuju-panggung-dunia-1533295225512257378> [Accessed 16 Maret 2020]
- [6] Heather Maxwell Chandler. 2006. Foreword by Tom Sloper. The Game Production Handbook Second Edition.
- [7] Johannes, F. Alexander, U.. 2002. Computer Games and New Media Cultures A Handbook of Digital Games Studies.
- [8] M. A. Ahdiyat dan Irwansyah. 2018. Analisis Keterlibatan Komunitas, Dalam Industri Permainan Daring Di Indonesia. [Online] Available at: [ejournal.undip.ac.id](http://ejournal.undip.ac.id) [Accessed 19 Febuari 2020]
- [9] NXL Esports. [Online] Available at: <http://teamnxl.com/> [Accessed 23 Maret 2020]
- [10] Wanyi ,T.. 2018. *Understanding Esports From The Prespective Of Team Dynamics*. [Online] Available at: <https://thesportjournal.org/article/understanding-esports-from-the-perspective-of-team-dynamics/#more-5856> [Accessed 12 Maret 2020]
- [11] Wirania, S. & Jiwa, U.. 2018. Warna Sebagai Identitas Merek Pada Website. [Online] Available at: <http://publikasi.dinus.ac.id/index.php/andharupa/article/view/1294/1038> [Accessed 06 Juli 2020]
- [12] Wirania, S & Andreas, R.A.. 2017. *Does Color Matter On Web User Interface Design?*. [Online] Available at: <https://journal.binus.ac.id/index.php/commit/article/view/2088> [Accessed 06 Juli 2020]
- [13] W. Marlianti..2015. [Online] Available at: [https://repository.widyatama.ac.id/xmlui/bitstream/handle/123456789/5926/Bab%202.pdf?sequence=10&isAllowed=y\\_](https://repository.widyatama.ac.id/xmlui/bitstream/handle/123456789/5926/Bab%202.pdf?sequence=10&isAllowed=y_) [Accessed 16 Maret 2020]