

MAIN-MAIN

Mahendra Satria Putra, Kurniawati Gautama.², Iman Sumargono, M.Sn.³

¹Prodi S1 Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom
bayusetyadika@student.telkomuniversity.ac.id¹ bayusetyadika@gmail.com²

Lingkaran persoalan yang pelik dalam ruang kehidupan sekarang terjadi karena semakin pesatnya perkembangan pembangunan kota. Upaya yang dengan sadar untuk meningkatkan kualitas taraf kehidupan manusianya ternyata tidak seiring dengan kesehatan dan kemajuan mental. Manusia-manusia yang pasif dan individualis ini didorong oleh pembangunan untuk bersikap demikian. Terdidik dari kecil untuk menutup diri dan hilangnya masa-masa berpetualang itu tumbuh semakin pasif dan mewarisinya secara berulang, terus-menerus, semakin melingkar, semakin pelik.

Abstract

Difficult circles of problems in the living space now occur because of the rapid development of urban development. A conscious effort to improve the quality of human life is not in line with health and mental advancement. These passive and individualistic human beings are driven by development to behave in this way. Educated from little to cover up and the loss of adventurous times grew more passive and inherited it repeatedly, continuously, more circular, more complicated.

1 Pendahuluan

Pembangunan merupakan upaya sadar untuk mengelola dan memanfaatkan sumber daya, guna meningkatkan mutu kehidupan rakyat (Kuncoro, M, 2003). Sedangkan menurut Tadaro dalam (Munir, 2002) menyatakan bahwa pembangunan merupakan proses menuju perbaikan taraf kehidupan masyarakat secara menyeluruh dan bersifat dinamis.

Suatu kota dikembangkan berdasarkan pada potensi yang dimiliki oleh kota tersebut. Branch (1996), mengatakan bahwa perkembangan suatu kota dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor eksternal dan faktor internal. Faktor eksternal merupakan suatu kekuatan yang terbentuk akibat kedudukan kota dalam konstelasi regional atau wilayah yang lebih luas, sehingga memiliki kemampuan untuk menarik perkembangan dari daerah sekitarnya. Faktor internal adalah kekuatan suatu kota untuk berkembang dan ditentukan oleh keuntungan letak geografis (fungsi kota).

Reksohadiprojo (2001), menyatakan bahwa perkembangan suatu kota juga dipengaruhi oleh perkembangan dan kebijakan ekonomi. Hal ini disebabkan karena perkembangan kota pada dasarnya adalah wujud fisik perkembangan ekonomi. Beberapa aspek yang dapat menentukan pertumbuhan dan perkembangan suatu kota, yaitu:

1. Perkembangan penduduk perkotaan menunjukkan pertumbuhan dan intensitas kegiatan kota,
2. Kelengkapan fasilitas yang disediakan oleh kota dapat menunjukkan adanya tingkat pelayanan bagi masyarakatnya,
3. Tingkat investasi yang hasilnya dapat menunjukkan tingkat pertumbuhan kota hanya dapat tercapai dengan tingkat ekonomi yang tinggi.

Perkembangan kota juga dapat ditinjau dari peningkatan aktivitas kegiatan sosial ekonomi dan pergerakan arus mobilitas penduduk kota yang pada gilirannya menuntut kebutuhan ruang bagi permukiman, karena dalam lingkungan perkotaan, perumahan menempati persentase penggunaan lahan terbesar dibandingkan dengan penggunaan lainnya, sehingga merupakan komponen utama dalam pembentukan struktur suatu kota (Yunus, 2000).

Alih-alih dengan perbincangan soal bagaimana perkembangan pembangunan kota dapat ditinjau; pembangunan kota justru menimbulkan isu lain yang (dianggap) lebih memiliki nilai urgensi bila mengacu pada perkembangan manusianya. Penulis beranggapan bahwa pembangunan kota di Indonesia tidak sebanding dengan pembangunan mental manusianya. Di Jakarta misalnya, pembangunan kota ternyata hanya memikirkan nilai ekonomisnya saja dan mengenyampingkan perubahan fungsi lahan yang tentu akan berdampak langsung terhadap manusianya.

Penulis berpendapat bahwa urusan tidak sebandingnya perkembangan mental dengan pembangunan kota adalah apa yang tertanam dari masa-masa bermain pada rentang usia 5-15 tahun di era pembangunan yang massif sekarang ini. Mengacu pada Synder (1982) bahwa ruang bermain anak membutuhkan ruang khusus yang terhitung dari banyak aspek, dan hal tersebut terwakili oleh bentuk ruang seperti ruang terbuka hijau. Maka jelas bahwa pembangunan kota yang banyak merubah fungsi lahan terbuka adalah tantangan dan masalah yang harus ditinjau.

Jika mengacu pada UU 26/2007 tentang penataan ruang, maka proporsi ruang terbuka hijau (RTH) seharusnya 30% yang merupakan kombinasi RTH publik dan privat, baik RTH aktif atau pasif. Sebagai gambaran, Toro (2011) menjabarkan bahwa proporsi luas RTH Jakarta baru sekitar 9,8 persen (kompas.com 25 April 2011), Medan sekitar 8 persen (hariansumutpos.com 5 Oktober 2010), Bandung sekitar 11 persen (Pikiran Rakyat Online 23 Februari 2011), Makassar sekitar 15 persen (mediaindonesia.com 21 Februari 2011), Solo sekitar 18 persen (republika.co.id 12 Mei 2011), dan Malang sekitar 17 persen (mediaindonesia.com 27 Maret 2011).

Padahal RTH tersebut, terutama RTH aktif yang biasanya diwujudkan sebagai taman publik, merupakan wadah bermain anak-anak yang kondusif. Lebih jauh lagi, bahkan ruang bermain pada ruang terbuka tidak hanya dapat dimanfaatkan oleh anak saja, tapi juga untuk berbagai kalangan.

Menurut pandangan Karl Groos, seorang ahli psikologi dan peneliti psikomotorik anak dari Humboldt-Universität zu Berlin, Jerman menyatakan bahwa permainan itu mempunyai tugas biologis, yaitu melatih macam-macam fungsi jasmani dan rohani. Waktu-waktu bermain merupakan kesempatan baik bagi anak untuk melakukan penyesuaian diri terhadap lingkungan hidup itu sendiri. Karl Groos juga menyatakan bahwa permainan bagi anak itu sama pentingnya dengan taktik dan manuver-manuver dalam peperangan bagi orang dewasa. Maka anak manusia itu memiliki masa kanak-kanak yang dimanfaatkan dengan bermain-main untuk melatih diri dan memperoleh kegembiraan.

Penulis beranggapan bahwa pentingnya masalah kurangnya ruang bermain bagi anak merupakan sebuah urgensi yang patut untuk dibicarakan seluruh persoalannya. Mengutip dari Bobby Saragih yang mengatakan bahwa pemerintah hanya menginginkan sisi komersil dari setiap pembangunan ruang bermain itu, bukan semata-mata memberikan hak yang sepatutnya diterima masyarakat, khususnya bagi anak-anak. Sebenarnya bagi anak-anak sendiri, ada atau tidaknya ruang bermain tidaklah begitu menjadi masalah, sebab secara alami, mereka telah memiliki kemampuan menemukan ruang bermainnya sendiri, tetapi masalahnya ruang bermain itu kondusif atau tidak adalah tanggung jawab orang dewasa (Saragih, 2004).

Sebenarnya anak-anak tetap membutuhkan ruang bermain khusus yang sifatnya terbuka dan memang benar-benar ditujukan untuk mereka. Minimnya ruang bermain anak di perkotaan tercermin dari banyaknya anak-anak yang bermain di tempat-tempat yang bukan semestinya seperti di jalanan, bantaran kali, atap bangunan dan tempat yang kurang layak. Situasi yang memprihatinkan ini memaksa anak-anak tidak menggunakan tempat bermain di ruang terbuka yang merupakan sebuah ruang publik yang nyaman, karena memang tidak ada lagi ruang terbuka untuk bermain. Sering kita lihat banyak anak-anak bermain layang-layang di atap-atap gedung dan perumahan. Isu yang berkembang saat ini memang permainan anak-anak yang sifatnya di ruang terbuka akhirnya tidak populer dan mendorong anak-anak menjadi cenderung pasif dan individualis.

Permasalahan ini pada akhirnya merupakan sebuah kritik bagi manusia-manusia urban dalam membangun laju kehidupan kota. Kemajuan nilai praktis hidup yang berkembang pesat nyatanya membentuk ketidakpedulian terhadap apa-apa yang akan kita wariskan. Bayangkan sebuah lahan bermain sebesar kota metropolitan dengan bangunan tinggi menjulang dan persoalan-persoalan skeptis terhadap lingkungan, kemerosotan kebudayaan tradisi, naik-turunnya ekonomi, menjadi pengalaman langsung bagi generasi anak-anak sekarang. Ketidakpedulian kita membentuk ketidakpedulian mereka.

2 Dasar Teori Perancangan

Mengacu pada teori yang dikemukakan oleh Mark Synder (1982) sebuah fasilitas atau tempat bermain anak dapat diukur berdasarkan tiga unsur yang menyusunnya yaitu, ruang terbuka atau *open spacial* yang digunakan meliputi elemen alami (topografi, keadaan tanah, vegetasi, dan kualitas udara) dan elemen arsitektur (bentuk dan dimensi ruang, tekstur, warna, dan lain-lain) yang ada didalamnya. Unsur dimensi sosial, budaya, dan ekonomi yang ada meliputi strata masyarakat, kemampuan ekonomi yang ada, budaya lokal yang ada, aturan-aturan atau konsensus pemakaian ruang yang berlaku dalam masyarakat, dan lain-lain juga menjadi unsur penyusun tempat bermain anak, serta persepsi anak yang meliputi cara penggunaan dan makna ruang bermain bagi anak.

Lebih lanjut pengukuran terhadap ketiga unsur diatas menurut Synder (1982) dalam Hurlock (1978) diterjemahkan kedalam variabel-variabel yang dikategorikan kedalam karakter fisik dan non fisik. Karakter fisik yang ada meliputi :

1. Letak atau posisi ruang bermain anak dalam sebuah lingkungan pemukiman

2. Jenis ruang bermain anak (*visible / invisible*)
 - a. Bentuk dan dimensi lingkungan bermain
 - b. Kualitas arsitektural ruang bermain anak (material, warna, tekstur, pencahayaan, penghawaan, dll)
 - c. Cara pencapaian lokasi ruang bermain anak
 - d. Jarak jangkauan ruang bermain anak baik dari rumah maupun sekolah serta jarak ruang bermain *visible* dengan *invisible* yang terdekat dan terjauh. Karakter non fisik meliputi :
 - Aktifitas yang diwadahi oleh ruang bermain anak tersebut
 - Latar belakang anak yang menggunakan ruang bermain tersebut dilihat dari : usia, jenis kelamin, tingkat pendidikan, kondisi sosial dan ekonomi orang tua
 - Waktu dan frekuensi penggunaan ruang bermain anak
 - Aturan penggunaan ruang yang ada

1. Simbolisme

Simbol berasal dari bahasa Yunani yang diambil dari kata *symboion* dari *symballo* yang berarti menarik kesimpulan atau memberi kesan. Menurut Sujono pada bukunya *Sosiologi Suatu Pengantar* menjelaskan bahwa simbol merupakan sarana atau media untuk membuat dan menyampaikan suatu pesan, menyusun sistem epistemologi dan keyakinan yang dianut.

Sedangkan definisi simbol menurut Susanne ialah setiap sarana dimana kita bisa membuat abstraksi. Abstraksi sendiri ialah pelepasan bentuk dari isinya, yaitu pelepasan bentuk yang sama dari isi yang berbeda sehingga terbentuk konsep (Ekosiwi, 1989).

Sederhananya, bila melihat tanda, kita langsung mengacu pada objek yang berkaitan. (Subjek > Objek > Tanda). Sedangkan saat melihat simbol, kita sudah tidak terikat pada objek yang berkaitan melainkan pada suatu konsep tertentu. (Subjek > Objek > Simbol > Konsep).

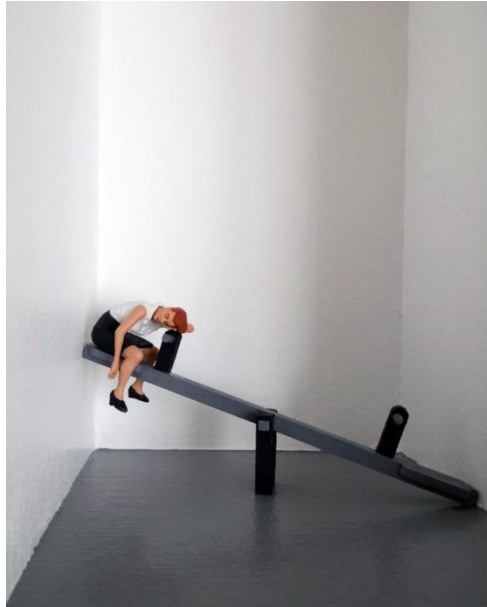
2. Teori Deformatif

Menurut Mikke Susanto (2011: 98) Bentuk deformatif merupakan perubahan susunan bentuk yang dilakukan dengan sengaja untuk kepentingan seni, yang sering terkesan sangat kuat atau besar sehingga kadang-kadang tidak berwujud figure semula atau sebenarnya. Sehingga hal ini dapat memunculkan figur atau karakter baru yang lain dari sebelumnya. Adapun cara mengubah bentuk antara lain dengan cara simplifikasi (penyederhanaan), distorsi (pembiasan), distruksi (perusakan), stilisasi (penggayaan) atau kombinasi di antara semua susunan bentuk (mix) Bahwa seorang seniman dalam menyampaikan ide atau gagasan melalui karyanya.

3. Seniman Pemandang

Salah satu seniman yang menginspirasi penulis dalam pertimbangan visual dalam karya kali ini ialah Graziano Russo lahir di Locri pada tahun 1980. Dia lulus dari Academy of Fine Arts di Roma pada tahun 2004, dalam perjalanan dari Prof. Gianluigi Mattia, dengan gelar di Sejarah Seni berjudul "seni dan menulis, dari Simbolisme ke Neo vanguards "110/110 cum laude.

Dalam karya-karyanya Graziano sering kali mengangkat isu-isu politik dan pembangunan yang dinilainya terkesan main-main dan acuh terhadap lingkungan sekitar. Politisi, pembangunan, dan isu-isu sosial menjadi salah satu fokus Graziano dalam menciptakan sebuah karya, salah satu karya yang menjadi ketertarikan penulis ialah edisi *Lathe Biosas*, yang merupakan karya berseri dari Graziano Russo.



Gambar 2.1 Graziano Russo, “*Lathe Biosas 1*”, 2005.
(Sumber <http://www.grazianorusso.com/works.html>)



Gambar 2.2 Graziano Russo, “*Lathe Biosas 2*”, 2005.
(Sumber <http://www.grazianorusso.com/works.html>)



Gambar 2.3 Graziano Russo, “*Lathe Biosas 3*”, 2005.
(Sumber <http://www.grazianorusso.com/works.html>)



Gambar 2.4 Graziano Russo, “*Lathe Biosas 4*”, 2005.
(Sumber <http://www.grazianorusso.com/works.html>)

Dalam rangkaian karya *Lathe Biosas* ini, Graziano Russo mengungkapkan gagasan tentang bagaimana pola pikir manusia dalam menjalani peran dalam kehidupan, isu-isu ketidakseriusan manusia dalam bekerja terkesan dalam bentuk-bentuk visual yang dihadirkan berupa mainan-mainan anak dan bentuk figur yang terdapat dalam mainan tersebut. Secara ironis Graziano memperlihatkan bagaimana kondisi politik dan manusia di dalamnya yang terkesan serius namun sebenarnya hanya permainan kepentingan pihak-pihak tertentu saja.

Penulis melihat potensi objek yang dihadirkan Graziano dalam karya ini merupakan kegiatan manusia dalam keseharian bekerja yang terkesan hanya bermain-main saja sehingga karya ini lebih ilustratif dan representatif, walaupun tidak sedangkalan itu Graziano menyajikan karyanya tersebut.

Kajian Empirik

Lahan Main

Bermain merupakan kegiatan menyenangkan sekaligus menegangkan untuk anak, dalam bermain terdapat banyak cerita dan kesenangan tentang bagaimana kebebasan imajinasi dan interaksi terjadi saat anak-anak bermain bersama temannya. Melihat realitas dan juga merasakan hal yang terjadi disekitar penulis, misalnya ketika banyak anak-anak yang akhirnya terpaksa bermain bola di jalanan karena lahan bermain mereka sudah menjadi kavling-kavling dan tembok-tembok bangunan, penulis mencoba meleburkan isu pembangunan yang berkaitan dengan lahan dan kepentingan pola tumbuh kembang manusia, khususnya pada masa bermain anak rentang usia 5-15 tahun.

Pengalaman masa anak-anak penulis yang dipenuhi dengan banyak ketersediaan tempat untuk bermain merupakan pengalaman yang cukup penting bagi penulis, dibandingkan pada kondisi saat ini yang memprihatinkan bagi anak dimana lahan bebas semakin cepat berganti dengan tembok bangunan dan atap-atap perumahan.

Gagasan Dasar Penciptaan

Analisis Kajian Teoritik dan Empirik

Perkembangan kota yang pesat merubah banyak fungsi lahan terbuka menjadi ranah komersil demi mengeruk nilai-nilai rupiah yang menjanjikan. Seiring dengan perkembangannya yang terus melaju, fasilitas-fasilitas hidup kian berubah menjadi lebih praktis. Namun meski begitu ada beberapa aspek penting yang menghilang. Jika mengacu pada Snyder, unsur nilai masyarakat yang mencangkup sosial, budaya dan ekonomi menjadi timpang; terutama pada bidang budaya dan sosial. Saat perkembangan ekonomi semakin pesat, nilai sosial dan budaya merosot terutama bagi pengajaran terhadap anak, khususnya dalam pengalaman bermain.

Penulis beranggapan bahwa pembangunan kota sekarang ini telah begitu menghambur-hamburkan ruang untuk kepentingan ekonomis sebagian golongan. Mengacu pada pengalaman saat kecil ketika lahan bermain masih begitu banyak tersedia, penulis mengalami masa-masa petualangan dalam jejak-jejak keingintahuan tinggi soal bermain baik secara berkelompok maupun individu.

Melihat kondisi sekarang, anak rentang usia 5-15 tahun cenderung hanya menerima informasi digital sebagai dorongan lingkungan yang memaksanya untuk tidak bermain di luar. Bahkan, tantangan yang mereka coba untuk hadapi adalah bermain pada tempat-tempat yang tidak seharusnya, seperti bermain bola di jalan raya.

4. Tema dan Kata Kunci

Berdasarkan pada penjelasan kajian teoritik dan empirik diatas, penulis mendefinisikan pertumbuhan pembangunan di perkotaan dengan kebutuhan lahan ramah anak, yang merupakan tema penulis terkait gagasan dalam proses penciptaan karya ini. Berikut kata kunci pada tema tersebut: pembangunan, lahan, bermain, dan manusia.

3.1 Konsep Karya

3.1.1 Bermain

Pemahaman penulis terkait dengan mainan dan bermain merupakan pengalaman pribadi yang sangat dekat dengan penulis. Pertumbuhan anak pada dasarnya merupakan salah satu isu yang cukup penting terkait masalah pembangunan dan pertumbuhan penduduk di wilayah perkotaan. Hadirnya kegiatan pembangunan sering kali hanya terpusat pada sebuah pencapaian pihak-pihak dengan kepentingan tertentu tanpa melihat aspek penunjang keseimbangan pertumbuhan lainnya, salah satunya kebutuhan lahan terbuka bebas sebagai sarana penunjang kebutuhan bermain anak-anak.

Kegiatan bermain anak memiliki fungsi sebagai kegiatan rekreasi dan kepuasan diwaktu luang sekaligus sebagai kegiatan edukatif yang berpengaruh terhadap perkembangan psikis dan sarana sosialisasi bagi anak-anak. John Locke (1632-1704) mengemukakan bahwa pengalaman dan pendidikan bagi anak merupakan faktor yang paling menentukan dalam perkembangan anak, John juga mengungkapkan istilah “tabula rasa” dalam menggambarkan bagaimana pentingnya pengalaman dan lingkungan hidup terhadap perkembangan anak (Prof. Dr. Singgih D Gunarsa, 1997 : 15-16)

Pengalaman bermain penulis pada masa anak-anak dimana masih terdapat banyak lahan untuk menyusun permainan, menjadi tolak ukur penulis melihat kondisi saat ini dengan banyaknya anak-anak yang terlihat bermain di tempat yang kurang layak dan tidak sesuai. Pertumbuhan manusia yang terus berkembang dan kebutuhan lahan yang semakin meningkat di wilayah perkotaan sering kali berjalan tidak seiring dengan stabilitas daya tampung suatu wilayah.

3.1.2 Pembangunan

Salah satu elemen penting dalam pembangunan ialah perencanaan tata kelola lingkungan. Dalam sebuah teori yang dikemukakan Foester (1985) menjelaskan bahwa dalam sebuah pembangunan seharusnya memiliki sistem pendekatan design lingkungan sibernetik, yang merupakan pendekatan multi disiplin yang mempertimbangkan kualitas lingkungan yang dihayati oleh pengguna dan pengaruhnya bagi pengguna lingkungan tersebut. Pendekatan ini secara holistik mengaitkan berbagai fenomena yang mempengaruhi hubungan antara manusia dan lingkungannya, termasuk lingkungan fisik dan sosial.

Seiring dengan perkembangan zaman, aktivitas bermain menghadapi persoalan-persoalan yang memaksa dan atau merubah nilai-nilai dan fungsi juga pengaruhnya terhadap anak baik itu secara fisik maupun secara psikis. Terutama persoalan arus globalisasi, pembangunan, dan urbanisasi. Semakin berkembangnya tata ruang kota dengan segala aktivitasnya, sering kali kita melupakan banyak bagian kehidupan penting yang ternyata dapat mempengaruhi perkembangan manusia di dalamnya.

Penulis beranggapan bahwa pentingnya masalah kurangnya ruang bermain bagi anak merupakan sebuah urgensi yang patut untuk dibicarakan seluruh persolannya. Mengutip dari Bobby Saragih yang mengatakan bahwa pemerintah hanya menginginkan sisi komersil dari setiap pembangunan ruang bermain itu, bukan semata-mata memberikan hak yang sepatutnya diterima masyarakat, khususnya bagi anak-anak. Sebenarnya bagi anak-anak sendiri, ada atau tidaknya ruang bermain tidaklah begitu menjadi masalah, sebab secara alami, mereka telah memiliki kemampuan menemukan ruang bermainnya sendiri, tetapi masalahnya ruang bermain itu kondusif atau tidak adalah tanggung jawab orang dewasa (Saragih, 2004).

3.1.3 Gagasan Visual

Dalam proses penciptaan ini penulis berupaya mengkonstruksikan gagasan dalam sebuah karya yang berkolerasi dengan objek visual dan material yang nantinya akan dihadirkan. Visual yang akan dihadirkan merupakan proses berfikir penulis tentang tema yang terkait, yakni pengalaman penulis tentang bermain dan kondisi pembangunan saat ini.

Latar belakang belakang penggunaan deformatif sebagai metode penciptaan berkaitan dengan tema dan gagasan yang nantinya penulis hadirkan dalam bentuk karya tiga dimensional. Penggunaan objek – objek yang penulis hadirkan menyimbolkan persoalan pembangunan dan dampaknya, khususnya pada anak-anak.

Menggunakan bentuk-bentuk mainan yang dikonstruksi ulang penulis ingin merespon isu tentang lahan bermain anak yang telah berkurang akibat pertumbuhan pembangunan dan dampaknya pada kepentingan mengolah lahan terhadap lingkungan sekitar.

3.2 Proses Penciptaan

3.2.1 Objek dan Material

Dalam sub bab ini penulis berupaya menjabarkan latar belakang pemilihan objek serta material yang digunakan dalam proses penciptaan ini. Suatu objek dan material tertentu dapat digunakan sebagai teks dalam menyampaikan gagasan. Penulis berupaya membangun bahasa visual lebih kearah fungsi, bentuk, dan simbol dari material yang digunakan sebagai karya. Bentuk dan material yang penulis gunakan merupakan barang jadi (*Found Object*) yang dikonstruksikan ulang oleh penulis menjadi sebuah kesatuan karya.



Gambar 3.2 Perosotan 1

Dengan membelah dan mengkonstruksikan bentuk dari perosotan penulis ingin memperlihatkan sisi ironi dari pertumbuhan pembangunan dan dampaknya terhadap isu kebutuhan lahan. Pemilihan bentuk-bentuk mainan yang dipilih menyimbolkan lahan dan aktifitas di dalamnya, secara hiperbola penulis menggambarkan tentang pembangunan yang terus menerus bertumbuh dan isu yang timbul terkait penggunaan lahan dengan sirkulasi manusia di dalamnya, khususnya bagi anak-anak.



Gambar 3.3 Perosotan 2
Sumber : Data Penulis 2017.



Gambar 3.4 Perosotan 3
Sumber : Data Penulis 2017

3.2.2 Display Karya

Pertimbangan ruang dan bentuk dari karya instalasi kali ini penulis dengan sengaja menggunakan sudut ruangan sebagai symbol yang menegaskan tentang pembangunan yang semakin menyudutkan ruang dan mobilitas manusia khususnya bagi anak-anak.



Gambar 3.5 Mahendra Satria "Main-Main #1" Variable Dimention. 2017
Sumber : Data Penulis 2017



Gambar 3.6 Mahendra Satria "*Main-Main #1*" Variable Dimention. 2017
Sumber : Data Penulis 2017



Gambar 3.7 Mahendra Satria “Main-Main #2” Variable Dimention. 2017
Sumber : Data Penulis 2017



