

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Konformitas

1. Definisi Konformitas

Menurut David O.Sears konformitas adalah “perilaku tertentu yang ditampilkan oleh seseorang karena setiap orang lain menampilkan perilaku tertentu.”¹

Menurut Baron dan Byrne konformitas merupakan “suatu jenis pengaruh sosial dimana individu mengubah sikap dan tingkah laku mereka agar sesuai dengan norma sosial yang ada.”²

Jalaludin mengatakan bahwa “konformitas yaitu bila sejumlah orang dalam kelompok mengatakan atau melakukan sesuatu, ada kecenderungan para anggota untuk mengatakan dan melakukan hal yang sama.”³

Sarlito W. Sarwono menyatakan bahwa “konformitas merupakan usaha dari individu untuk mengubah sikap dan tingkah akunya agar sesuai dengan norma sosial.”⁴

Sedangkan menurut Santrock, “konformitas (*conformity*) yaitu suatu keadaan yang terjadi apabila individu mengadopsi sikap atau

¹ David O.Sears, *Psikologi Sosial: edisi kelima*, terj. Michael Adryanto(Jakarta: PT. Gelora Aksara Pratama) II: 76

² A.R. Baron & D. Byrne, *Psikologi Sosial Edisi Kesepuluh*, terj Ratna Djuwita, et. al. (Jakarta: Erlangga 2005) II: 53

³ Jalaludin Rahmat, psikologi Komunikasi (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2004), 148

⁴ Sarlito W. Sarwono, *Psikologi Sosial* (Jakarta: Salemba Humanika, 2014), 118.

perilaku orang lain karena merasa didesak oleh orang lain (baik desakan nyata atau hanya bayangannya saja).”⁵

2. Aspek-Aspek Konformitas

Konformitas sebuah kelompok acuan dapat mudah terlihat dengan adanya ciri-ciri yang khas. Sears mengemukakan secara eksplisit bahwa konformitas remaja ditandai dengan adanya tiga hal sebagai berikut :

a. Kekompakan

Kekuatan yang dimiliki kelompok acuan menyebabkan remaja tertarik dan ingin tetap menjadi anggota kelompok. Eratnya hubungan remaja dengan kelompok acuan disebabkan perasaan suka antara anggota kelompok serta harapan memperoleh manfaat dari keanggotaannya. Semakin besar rasa suka anggota yang satu terhadap anggota yang lain, dan semakin besar harapan untuk memperoleh manfaat dari keanggotaan kelompok serta semakin besar kesetiaan mereka, maka akan semakin kompak kelompok tersebut.

1) Penyesuaian Diri

Kekompakan yang tinggi menimbulkan tingkat konformitas yang semakin tinggi. Alasan utamanya adalah bahwa bila orang merasa dekat dengan anggota kelompok lain, akan semakin menyenangkan⁶

bagi mereka untuk mengakui kita, dan semakin menyakitkan bila mereka mencela kita. kemungkinan untuk menyesuaikan diri akan semakin besar bila kita mempunyai keinginan yang kuat untuk menjadi anggota sebuah kelompok tertentu.

2) Perhatian terhadap Kelompok

⁵ John W. Santrock, *Remaja: edisi kesebelas*, 60.

⁶ David O.Sears, *Psikologi Sosial: edisi kelima*. 85

Peningkatan konformitas terjadi karena anggotanya enggan disebut sebagai orang yang menyimpang. Seperti yang telah kita ketahui, penyimpangan menimbulkan resiko ditolak. Orang yang terlalu sering menyimpang pada saat-saat yang penting diperlukan, tidak menyenangkan, dan bahkan bisa dikeluarkan dari kelompok. Semakin tinggi perhatian seseorang dalam kelompok semakin serius tingkat rasa takutnya terhadap penolakan, dan semakin kecil kemungkinan untuk tidak meyetujui kelompok.

b. Kesepakatan

Pendapat kelompok acuan yang sudah dibuat memiliki tekanan kuat sehingga remaja harus loyal dan menyesuaikan pendapatnya dengan pendapat kelompok.

1) Kepercayaan

Penurunan melakukan konformitas yang drastis karena hancurnya kesepakatan disebabkan oleh faktor kepercayaan.⁷

Tingkat kepercayaan terhadap mayoritas akan menurun bila terjadi perbedaan pendapat, meskipun orang yang berbeda pendapat itu sebenarnya kurang ahli bila dibandingkan anggota lain yang membentuk mayoritas. Bila seseorang sudah tidak mempunyai kepercayaan terhadap pendapat kelompok, maka hal ini dapat mengurangi ketergantungan individu terhadap kelompok sebagai sebuah kesepakatan.⁸

2) Persamaan Pendapat

Bila dalam suatu kelompok terdapat satu orang saja tidak sependapat dengan anggota kelompok yang lain maka konformitas akan turun. Kehadiran orang yang tidak sependapat tersebut menunjukkan terjadinya perbedaan yang

⁷ Ibid, 85

⁸ Ibid, 85

dapat berakibat pada berkurangnya kesepakatan kelompok. Jadi dengan persamaan pendapat antar anggota kelompok maka konformitas akan semakin tinggi.

3) Penyimpangan terhadap pendapat kelompok

Bila orang mempunyai pendapat yang berbeda dengan orang lain dia akan dikucilkan dan dipandang sebagai orang yang menyimpang, baik dalam pandangannya sendiri maupun dalam pandangan orang lain. Bila orang lain juga mempunyai pendapat yang berbeda, dia tidak akan dianggap menyimpang dan tidak akan dikucilkan.⁹

Jadi kesimpulan bahwa orang yang menyimpang akan menyebabkan penurunan kesepakatan merupakan aspek penting dalam melakukan konformitas

c. Ketaatan

Tekanan atau tuntutan kelompok acuan pada remaja membuatnya rela melakukan tindakan walaupun remaja tidak menginginkannya. Bila ketaatannya tinggi maka konformitasnya akan tinggi juga.

1) Tekanan karena Ganjaran, Ancaman, atau Hukuman

Salah satu cara untuk menimbulkan ketaatan adalah dengan meningkatkan tekanan terhadap individu untuk menampilkan perilaku yang diinginkan melalui ganjaran, ancaman, atau hukuman karena akan menimbulkan ketaatan yang semakin besar. Semua itu merupakan insentif pokok untuk mengubah perilaku seseorang.

2) Harapan Orang Lain

⁹ David O.Sears, *Psikologi Sosial: edisi kelima*. 86

Seseorang akan rela memenuhi permintaan orang lain hanya karena orang lain tersebut mengharapkannya. Dan ini akan mudah dilihat bila permintaan diajukan secara langsung. Harapan-harapan orang lain dapat menimbulkan ketaatan, bahkan meskipun harapan itu bersifat implisit. Salah satu cara untuk memaksimalkan ketaatan adalah dengan menempatkan individu dalam situasi yang terkendali,¹⁰ dimana segala sesuatunya diatur sedemikian rupa sehingga ketidaktaatan merupakan hal yang hampir tidak mungkin timbul.

3. Faktor Yang Mempengaruhi Konformitas Teman Sebaya

Menurut David O.Sears terdapat empat faktor yang mempengaruhi konformitas, antara lain :

a. Kurangnya informasi

Orang lain merupakan sumber informasi yang paling penting. Seringkali mereka mengetahui sesuatu yang tidak kita ketahui, dengan melakukan apa yang mereka lakukan, kita akan memperoleh manfaat dan pengetahuan tersebut.

b. Kepercayaan terhadap kelompok

Dalam situasi konformitas, individu mempunyai suatu pandangan dan kemudian menyadari bahwa kelompoknya menganut pandangan yang bertentangan. Individu ingin memberikan pandangan yang tepat. Oleh karena itu, semakin besar kepercayaan individu terhadap kelompok sebagai sumber informasi yang benar, semakin besar pula kemungkinan untuk menyesuaikan diri terhadap kelompok.

c. Kepercayaan diri yang lemah

¹⁰ Ibid,86

Salah satu faktor yang sangat mempengaruhi rasa percaya diri dan tingkat konformitas adalah tingkat keyakinan orang tersebut pada kemampuannya sendiri untuk menampilkan suatu reaksi.¹¹ Semakin lemah kepercayaan orang akan penilaiannya sendiri, semakin tinggi tingkat konformitasnya, begitu pula sebaliknya.

d. Rasa Takut Kepada Celaan Sosial

Setiap manusia cenderung mengusahakan persetujuan dan menghindari celaan. Sebab pada dasarnya celaan akan memberikan efek yang signifikan pada sikap individu.

e. Rasa takut pada penyimpangan

Rasa takut sebagai orang yang menyimpang merupakan faktor dasar hampir dalam semua situasi sosial. Kita tidak mau dilihat sebagai orang lain dari yang lain. Kita ingin agar kelompok atau lingkungan yang kita tempati menerima kita dengan baik.

f. Kekompakan Kelompok

Maksud dari kekompakan kelompok disini adalah jumlah total kekuatan yang menyebabkan orang tertarik pada suatu kelompok dan yang membuat mereka ingin tetap menjadi anggotanya. Kekompakan yang tinggi menimbulkan konformitas yang semakin tinggi pula. Alasan utamanya adalah bahwa bila seseorang merasa dekat dengan anggota kelompok lain akan semakin menyenangkan bagi mereka untuk mengakui kita, dan semakin menyakitkan bila mereka mencela kita.¹²

g. Kesepakatan Kelompok

¹¹ David O.Sears, *Psikologi Sosial: edisi kelima*, terj. Michael Adryanto(Jakarta: PT. Gelora Aksara Pratama) II : 85

¹² David O.Sears, *Psikologi Sosial: edisi kelima*, terj. Michael Adryanto(Jakarta: PT. Gelora Aksara Pratama) II : 85

Orang yang dihadapkan pada keputusan kelompok yang sudah bulat akan mendapatkan tekanan yang kuat untuk menyesuaikan pendapatnya. Namun bila kelompok tidak bersatu akan ada penurunan tingkat konformitas. Bahkan bila orang menyatakan pendapat yang berbeda setelah mayoritas menyatakan pendapatnya, maka tingkat konformitas akan turun.¹³

h. Ukuran Kelompok

Serangkaian eksperimen menunjukkan bahwa konformitas akan meningkat bila ukuran mayoritas yang sependapat juga meningkat. Setidak-tidaknya sampai tingkat tertentu. Sebagaimana Asch dalam eksperimennya menyimpulkan bahwa untuk konformitas yang paling tinggi, ukuran kelompok yang optimal adalah tiga sampai empat orang.

i. Ketertarikan pada Penilaian Bebas

Ketertarikan sebagai kekuatan total yang membuat orang mengalami kesulitan untuk melepaskan suatu pendapat.¹⁴ Orang yang secara terbuka dan sungguh-sungguh terikat suatu penilaian bebas akan lebih enggan menyesuaikan diri terhadap perilaku kelompok.

B. Intensitas Bermain Game Online

1. Definisi Intensitas

Beberapa tokoh memberikan definisi tentang intensitas sebagai berikut.

¹³ Ibid, 86

Menurut J.P Chaplin, “intensitas adalah kekuatan sebarang tingkahlaku atau sebarang pengalaman, seperti intensitas suatu reaksi emosional. Juga dimaknai sebagai kekuatan yang mendukung suatu pendapat atau suatu sikap.”¹⁵

Menurut Arthur S. Reber & Emily S. Reber, “intensitas merupakan sesuatu yang bersifat kuantitatif mengenai keketatan atau kekuatan dari perilaku yang dipancarkan.”¹⁶

2. *Game Online*

a. Definisi *Game Online*

Definisi *Game Online* Menurut Young dalam Herlen Kartini menyatakan bahwa:

Game online merupakan situs yang menyediakan berbagai jenis permainan yang dapat melibatkan beberapa pengguna internet diberbagai tempat yang berbeda untuk saling terhubung di waktu yang sama dengan melalui jaringan komunikasi online. *Game online* dapat berupa permainan petualangan, pengaturan strategi, simulasi dan bermain peran yang memiliki aturan main dan tingkatan-tingkatan tertentu.¹⁷

Game online menurut Candra Zebeh Aji adalah suatu bentuk permainan yang di hubungkan melalui jaringan internet. Game online tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, game online bisa dimainkan di computer, laptop, smartphone bahkan di tablet sekalipun. Asal gadget itu terhubung dengan jaringan internet, game online dapat dimainkan.¹⁸

Hal ini memungkinkan para pemain mendapat kesempatan sama-sama bermain, berinteraksi, berpetualang serta membentuk komunitasnya sendiri dalam dunia maya. Bermain *game online* membuat pemain merasa senang karena

¹⁵ James P. Chaplin, *Kamus Lengkap Psikologi*, terj. Kartini-Kartono (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 1999), 254.

¹⁶ Arthur S. Reber & Emily S. Reber, *Kamus psikologi*, terj. Yudi Santoso (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), 481.

¹⁷Herlen Kartini, “Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya Dan Intensitas Bermain *Game Online* Dengan Intensi Berperilaku Agresif Pada Siswa SMA Katolik W.R. Soepratman Samarinda”, *Ejournal Psikologi*, 4 (Universitas Mulawarman, 2016).

¹⁸ Candra Zebeh Aji, “Berburu Rupiah Lewat Game Online”, (Yogyakarta: BounaBook, 2012), 1-2.

mendapat kepuasan psikologis seperti terbebas dari tekanan sosial, kecemasan, frustrasi, merasa nyaman, damai, dan bahagia. Kepuasan yang diperoleh dari game tersebut akan membuat pemain semakin tertarik dalam memainkannya.¹⁹

b. Permainan *Mobile Legend*

Mobile Legend: bang-bang adalah sebuah permainan piranti bergerak berjenis MOBA yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Moonton. *Game* ini merupakan permainan yang dirancang untuk ponsel. *Mobile Legend: bang-bang* dirilis pada tanggal 11 juli 2016 pada Android server tiongkok, Indonesia. Sedangkan pada IOS sever global di rilis tanggal 9 November 2016.²⁰

Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) adalah salah satu genre atau jenis pada video game yang dimainkan secara online.²¹ Alur permainan *game* ini yaitu kedua tim lawan berjuang untuk mencapai dan menghancurkan basis musuh sambil mempertahankan basis mereka sendiri untuk mengendalikan jalan setapak, melalui tiga jalur yang dikenal sebagai “top”, “middle”, dan “bottom”, yang menghubungkan basis-basis. Di masing-masing tim, ada lima pemain yang masing-masing mengendalikan avatar, yang dikenal sebagai “Hero”, dari perangkat mereka sendiri. Karakter terkontrol komputer yang lebih lemah, yang disebut “minions”, bertelur di basis tim dan mengikuti tiga jalur ke basis tim lawan, melawan musuh dan menara.²²

3. Aspek-Aspek Intensitas Bermain *Game Online*

Aspek-aspek intensitas ini diambil dari pengertian menurut J.P Chaplin, yaitu :

¹⁹Herlen Kartini, “Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya Dan Intensitas Bermain *Game Online* Dengan Intensi Berperilaku Agresif Pada Siswa SMA Katolik W.R. Soepratman Samarinda”, *Ejournal Psikologi*, 4 (Universitas Mulawarman, 2016).

²⁰ *Mobile Legends: Bang Bang*, http://id.m.wikipedia.org/wiki/Mobile_Legends:_Bang_Bang. Diakses pada 15 Agustus 2018.

²¹ Rachmad Sholeh, Retno Indah Rokhmawati, dkk., “Analisis Pengalaman Pengguna *Multiplayer Online Battle Arena (Moba)* Dengan Menggunakan Game Experience Questionnaire (GEQ) Pada Game Dota 2”, *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 2 (Universitas Brawijaya, 2018).

²² *Mobile Legends: Bang Bang*, http://id.m.wikipedia.org/wiki/Mobile_Legends:_Bang_Bang. Diakses pada 15 Agustus 2018.

a. Frekuensi

Frekuensi menurut kamus lengkap psikologi seperti yang dikemukakan Chaplin adalah jumlah terjadinya gejala²³, atau dalam kamus besar bahasa Indonesia menyebutnya sebagai kekerapan²⁴. Jadi frekuensi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah mengukur kekerapan atau seberapa sering seseorang melakukan kegiatan bermain *game online*. (dalam bentuk pernyataan munculnya frekuensi yang diperlihatkan seseorang tersebut seperti dua kali, tiga kali, dan seterusnya).

b. Lama waktu

Lama waktu yang digunakan menunjukkan seberapa lama waktu yang digunakan seseorang untuk melakukan kegiatan bermain *game online* dengan menggunakan perhitungan berapa menit atau jam pada kegiatan yang dilakukan.²⁵

C. Motivasi Belajar

1. Definisi Motivasi Belajar

Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang paling mempengaruhi. Siswa akan giat belajar jika ia mempunyai motivasi untuk belajar. Thorndike mendefinisikan belajar sebagai “proses interaksi antara stimulus (yang mungkin berupa pikiran, perasaan, atau gerakan) dan respons”.

²³ James P. Chaplin, *Kamus Lengkap Psikologi*, 199.

²⁴ Penyusun kamus pusat pembinaan dan pengembangan bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1993), 245.

²⁵ James P. Chaplin, *Kamus Lengkap Psikologi*, terj. Kartini-Kartono (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 1999), 254.

Sehubungan dengan ini, Hamalik menyatakan bahwa “motivasi sangat menentukan tingkat berhasil atau gagalnya perbuatan belajar siswa.”²⁶ Beberapa tokoh mendefinisikan motivasi sebagai berikut :

Menurut Mc. Donald seperti yang dituliskan dalam buku karya Kompri, “motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan.”²⁷

Menurut Geiltman yang dikutip dalam Kompri, “pengertian dasar motivasi adalah keadaan internal organisme yang mendorong untuk berbuat sesuatu. Dalam pengertian ini, motivasi berarti pemasok daya (*energizer*) untuk bertingkah laku secara terarah.”²⁸

2. Aspek Motivasi Belajar

Terdapat dua aspek dalam teori motivasi belajar yang dikemukakan oleh Santrok :

a. Motivasi ekstrinsik

Yaitu melakukan sesuatu untuk mendapatkan sesuatu yang lain (cara untuk mencapai tujuan). Motivasi ekstrinsik sering dipengaruhi oleh insentif eksternal seperti imbalan dan hukuman. Terdapat dua kegunaan dari hadiah, yaitu sebagai alat insentif agar mau mengerjakan tugas, dimana tujuannya adalah mengontrol perilaku siswa, dan mengandung informasi tentang penguasaan keahlian.

b. Motivasi intrinsik

Yaitu motivasi internal untuk melakukan sesuatu demi sesuatu itu sendiri (tujuan itu sendiri). Misalnya, murid belajar menghadapi ujian karena dia senang pada mata pelajaran yang diujikan itu.

²⁶ Kompri, *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru Dan Siswa*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), 231.

²⁷ Kompri, *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru Dan Siswa*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015), 229.

²⁸ *Ibid*, 2.

- 1) Motivasi intrinsik berdasarkan determinasi diri dan pilihan personal. Dalam pandangan ini, murid ingin percaya bahwa mereka melakukan sesuatu karena kemauan sendiri, bukan karena kesuksesan atau imbalan eksternal.²⁹ Minat intrinsik siswa akan meningkat jika mereka mempunyai pilihan dan peluang untuk mengambil tanggung jawab personal atas pembelajaran mereka.
- 2) Motivasi intrinsik berdasarkan pengalaman optimal. Pengalaman optimal kebanyakan terjadi ketika orang merasa mampu dan berkonsentrasi penuh saat melakukan suatu aktivitas serta terlibat dalam tantangan yang mereka anggap tidak terlalu sulit tetapi juga tidak terlalu mudah.³⁰

3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Dalam proses belajar, motivasi dapat tumbuh, hilang atau berubah karena beberapa faktor yang mempengaruhi. Beberapa faktor yang mempengaruhi motivasi belajar, yaitu sebagai berikut :

a. Cita-cita atau aspirasi

Cita-cita atau aspirasi adalah target yang ingin dicapai. Dimana adanya tujuan yang ditetapkan dalam suatu kegiatan yang mengandung makna bagi seseorang atau bagi siswa itu sendiri. Yang mana taraf keberhasilannya biasanya ditentukan oleh siswa.

b. Kemampuan belajar

²⁹ Ibid, 232

³⁰ Ibid 232

Dalam kemampuan belajar, taraf perkembangan berpikir siswa menjadi ukuran. Jadi, siswa yang mempunyai kemampuan belajar tinggi biasanya lebih termotivasi dalam belajar.³¹

c. Kondisi siswa

Kondisi yang dapat mempengaruhi ini berhubungan dengan kondisi fisik dan psikologis. Biasanya kondisi fisik lebih cepat terlihat karena lebih jelas menunjukkan gejalanya daripada kondisi psikologis. Kondisi-kondisi tersebut dapat mengurangi, bahkan menghilangkan motivasi belajar.

d. Kondisi lingkungan

Kondisi lingkungan yang berpengaruh adalah lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, dan lingkungan masyarakat. Ketiganya memiliki pengaruh penting terhadap motivasi belajar.

e. Unsur-unsur dinamis dalam belajar

Unsur dinamis dalam belajar adalah unsur yang keberadaannya dalam proses belajar tidak stabil, kadang-kadang kuat, kadang-kadang lemah, dan bahkan hilang sama sekali, khususnya kondisi yang sifatnya kondisional.

f. Upaya guru membelajarkan siswa

Guru mempersiapkan diri dalam membelajarkan siswa, upaya tersebut berorientasi pada kepentingan siswa yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar.³²

4. Ciri-ciri Motivasi Belajar

Menurut Sardiman dalam saefullah, ciri-ciri motivasi belajar yang ada dalam diri seseorang adalah sebagai berikut :³³

³¹ Saefullah, *Psikologi Perkembangan dan Pendidikan*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2012) 292-293

³² Saefullah, *Psikologi Perkembangan dan Pendidikan*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2012) 292-293

1. Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus-menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai).
2. Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa).
3. Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah (minat untuk sukses).
4. Mempunyai orientasi ke masa depan.
5. Lebih senang bekerja mandiri
6. Cepat bosan pada tugas-tugas yang rutin (hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang sehingga kurang kreatif).
7. Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu).
8. Tidak mudah melepas hal yang sudah diyakini.
9. Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.

5. Fungsi Motivasi dalam Belajar

Motivasi sangat berperan dalam belajar. Siswa yang mempunyai motivasi belajar yang kuat dan jelas pasti akan tekun dan berhasil dalam belajarnya. Sardiman memaparkan beberapa fungsi tersebut, diantaranya :³⁴

- a. Mendorong siswa untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi.
- b. Menentukan arah perbuatan, yaitu ke arah yang telah dicapai. Menyeleksi perbuatan, yaitu menentukan perbuatan-perbuatan yang akan dikerjakan yang dapat mencapai tujuan dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.³⁵

³³ Saefullah, *Psikologi Perkembangan dan Pendidikan*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2012) 293.

³⁴ Saefullah, *Psikologi Perkembangan dan Pendidikan*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2012) 296.

³⁵ *Ibid*, 296