

KONSEP DIALOG BUNYI PADA KARYA MUSIK CANG PANAH

Rico Gusmanto¹, Surya Rahman²

^{1,2} Program Studi Seni Karawitan, Jurusan Seni Pertunjukan
Institut Seni Budaya Indonesia Aceh, Indonesia
e-mail : ricogusmanto@isbiaceh.ac.id, suryarahman@isbiaceh.ac.id

Diterima : 1 Juli 2022. Disetujui : 10 Desember 2022. Dipublikasikan : 15 Desember 2022
©2022 – DESKOVI Universitas Maarif Hasyim Latif. Ini adalah artikel dengan akses
terbuka di bawah lisensi CC BY 4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)



ABSTRAK

“Cang Panah” merupakan sebuah komposisi musik dari hasil reinterpretasi *keude kupa* sebagai *axis mundi* masyarakat Aceh dalam bentuk dialog bunyi. Banyaknya aktivitas sosial yang dilakukan masyarakat di *keude kupa* menjadi fenomena menarik yang diusung dalam karya musik ini. Aktivitas ini dilandasi oleh kebiasaan masyarakat Aceh yang saban hari menghabiskan waktu di *keude kupa*. Beragam aktivitas ini muncul disebabkan oleh terjadinya interaksi sosial antar masyarakat. Interaksi sosial yang terjadi di *keude kupa* dapat dibedakan menjadi tiga jenis, yaitu interaksi antara individu dengan individu, interaksi individu dengan kelompok, dan interaksi kelompok dengan kelompok. Karya ini disajikan dalam tiga bagian karya, yang mana setiap bagian merupakan representasi dari setiap jenis interaksi sosial. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bentuk dialog bunyi yang digunakan dalam mengaktualisasikan gagasan pada karya seni musik “Cang Panah”. Metode yang digunakan untuk mencapai tujuan tersebut adalah deskriptif kualitatif dengan pendekatan analisis musik. Hasil penelitian yang ditemukan adalah dialog bunyi diinterpretasikan dalam bentuk permainan reponsorial melalui teknik *call and respons*.

Kata kunci: *Axis mundi*; Dialog Bunyi; Interaksi Sosial; Karya Musik; *Keude Kupa*

ABSTRACT

“Cang Panah” is a musical composition resulting from the reinterpretation of *Keude Kupa* as the *axis mundi* of the Acehnese people in the form of sound dialogue. The number of social activities carried out by the community in *Keude Kupa* is an interesting phenomenon that is carried out in this musical work. This activity is based on the habits of the Acehnese people who spend time in the *keude kupa* every day. These various activities arise due to the occurrence of social interactions between communities. Social interactions that occur in *Keude Kupa* can be divided into three types, namely interactions between individuals and individuals, interactions between individuals and groups, and interactions between groups and groups. This work is presented in three parts, where each part is a representation of each type of social interaction. The purpose of this research is to find out the form of sound dialogue used in actualizing ideas in the musical art of “Cang Arrow”. The method used to achieve this goal is descriptive qualitative with music analysis approach. The results of the research found are voice dialogues are interpreted in the form of responsive games through *call and response* techniques.

Keyword: *Axis mundi*; *Keude Kupa*; Music Composition; Sound Dialogue; Social Interaction

PENDAHULUAN

Karya musik “Cang Panah” merupakan sebuah komposisi musik telah dipagelarkan di Aula Seni Pertunjukan, Institut Seni Budaya Indonesia Aceh pada tanggal 24 Agustus 2022. Karya musik ini dipagelarkan dengan durasi lebih kurang 30 menit. *Cang Panah* merupakan istilah Aceh yang jika diartikan dalam Bahasa Indonesia berarti “cincang nangka”. Istilah *cang panah* lebih identik dengan sebuah kelompok yang sedang berbicara di suatu tempat (Jubagarang, 2018). Hal ini berarti *cang panah* merupakan kegiatan

mengobrol atau berinteraksi. Hal ini sesuai dengan pendapat Muliawati et al (2019) yang menyatakan bahwa *cang panah* merupakan salah satu istilah Aceh yang memiliki arti kegiatan membicarakan hal-hal yang tidak serius.

Secara umum, karya musik “Cang Panah” bersumber dari fenomena sosial yang terjadi di *keude kupa* (sebutan warung kopi di Aceh). *Keude kupa* bagi masyarakat Aceh memiliki eksistensi yang memengaruhi kehidupan sosial masyarakat. kehidupan masyarakat Aceh tidak bisa dipisahkan dari *keude kupa*, sebab minum kopi di *keude kupa* seolah telah menjadi

kebiasaan. Keberadaan *keude kupa* tidak hanya sebagai tempat “ngopi”, namun tempat ini telah menjadi pusat aktivitas masyarakat. Diketahui bahwa sejak dulu *keude kupa* telah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat Aceh. Cut Khairani (2015) dalam artikelnya menyebutkan bahwa *keude kupa* pada zaman dahulu dijadikan sebagai tempat penyelesaian masalah.

Keude kupa saat ini telah menjadi ruang publik dengan beragam aktivitas sosial yang terjadi. Aktivitas sosial ini seperti diskusi, kuliah, bekerja, bahkan *keude kupa* sering dijadikan tempat untuk mencari ide-ide kreatif. Uniknya, banyak orang saling tidak mengenal bisa berinteraksi di *keude kupa*, seperti sekadar meminjam korek api untuk menyalakan rokok, bertanya mengenai *wifi password*, bahkan saling berbincang-bincang kepada teman satu meja yang tidak saling mengenal. Berdasarkan penjelasan ini dapat disimpulkan bahwa *keude kupa* dimanfaatkan sebagai pusat aktivitas masyarakat Aceh.

Banyak masyarakat yang melakukan berbagai aktivitas di *keude kupa*, sehingga menjadikan tempat ini sebagai *axis mundi* bagi masyarakat Aceh. Eliade menyebutkan bahwa konsep *axis mundi* berasal dari pemahaman kuno yang menjadikan kuil atau istana sebagai titik pertemuan antara tiga wilayah kosmik seperti bumi, surga, dan neraka (Eliade, 2002). Titik pertemuan ini kerap dijadikan pusat aktivitas masyarakat untuk berkumpul, menyembah dewa, dan sebagainya. Purwadi Soeradiredja juga menyebutkan bahwa Uma Mbatangu (rumah tradisional Sumba) merupakan *axis mundi* bagi masyarakatnya, sebab orang Sumba dapat berhubungan baik dengan orang lain maupun para dewa di rumah tersebut (Soeradiredja, 2013). Meninjau pendapat dari Eliade dan Soeradiredja dapat disimpulkan bahwa *axis mundi* merupakan titik pertemuan suatu aktivitas pada suatu masyarakat. Dari dua pendapat yang menyatakan bahwa *axis mundi* merupakan pusat aktivitas, maka dapat disimpulkan bahwa *keude kupa* menjadi tempat berkumpulnya masyarakat Aceh untuk melakukan berbagai aktivitas sosial.

Syarat utama hadirnya aktivitas sosial adalah adanya interaksi sosial (Wulandari dalam Xiao, 2018). Hal ini berarti interaksi sosial merupakan kunci dari kehidupan sosial. Interaksi sosial dapat diartikan sebagai hubungan yang terjadi pada sekelompok individu yang saling berhubungan, baik dalam komunikasi maupun tindakan (Pebriana, 2017). Dari pendapat ini dapat dilihat bahwa interaksi sosial dilakukan oleh dua orang atau lebih dengan tujuan saling memengaruhi satu dengan yang lain. Memengaruhi dalam konteks ini adalah pertukaran argumen atau gagasan untuk mencapai tujuan komunikasi atau tindakan tertentu. Lebih lanjut, Soekanto (2010) membagi interaksi sosial menjadi tiga, yaitu hubungan timbal balik antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok. Ketiga jenis interaksi sosial ini dapat ditemukan pada *keude kupa*.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa *keude kupa* merupakan *axis mundi* bagi masyarakat Aceh. Hal ini ditinjau dari interaksi sosial masyarakat yang terjadi di *keude kupa*. Gagasan ini ditafsirkan kembali menjadi ide garapan dalam penciptaan seni musik “Cang Panah” melalui konsep dialog bunyi.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Penelitian deskriptif kualitatif bertujuan untuk menggambarkan, melukiskan, menerangkan, menjelaskan, dan menjawab secara rinci permasalahan yang akan diteliti dengan cara mempelajari objek semaksimal mungkin (Sugiyono, 2017). Penelitian ini dilakukan pada kondisi alamiah dimana peneliti memiliki tujuan untuk mengetahui penggunaan konsep dialog bunyi pada karya seni musik “Cang Panah”.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan analisis musik. Prier dalam Rozak et al (2020) menjelaskan bahwa analisis musik adalah ‘memotong’ dan memperhatikan detail sambil melupakan keseluruhan dari sebuah karya musik. Artinya, penulis meninjau dan memperhatikan penggunaan dialog bunyi sebagai konsep dalam mengaktualisasikan gagasan *keude kupa* sebagai *axis mundi* masyarakat Aceh ditinjau dari interaksi sosial.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gagasan Karya “Cang Panah”

Karya musik “Cang Panah” terbagi dalam tiga bagian karya, dimana setiap bagian karya merupakan representatif dari masing-masing model interaksi sosial. Tiga model ini yaitu interaksi antar individu, individu dengan kelompok, dan antar kelompok. Tiga model interaksi sosial ini diaktualisasikan ke dalam karya musik dalam bentuk dialog bunyi. Dilaog bunyi terdiri dari dua kata, yaitu dialog yang berarti percakapan (Kemdikbudristek, 2016b), sedangkan bunyi berarti sesuatu yang terdengar atau ditangkap oleh telinga (Kemdikbudristek, 2016a). Bunyi dalam konteks ini adalah sesuatu yang didengar dalam bentuk musik. Musik sendiri memiliki arti segala bunyi yang dihasilkan secara sengaja dan disajikan sebagai musik (Setiawan, 2011). Berdasarkan definisi tersebut maka dialog bunyi berarti suatu percakapan yang dilakukan melalui media musik. Hal inilah yang menjadi gagasan dasar dalam proses penciptaan musik dalam penelitian karya seni ini.

Karya musik “Cang Panah” digarap menggunakan pendekatan reinterpetasi. Reinterpetasi adalah suatu pendekatan yang melahirkan karya karawitan dengan cara menafsirkan kembali terhadap vokabuler yang telah ada (Waridi dalam Gusmanto, 2021). Hal ini berarti vokabuler yang sudah ada diolah dengan cara menafsirkan ulang ke dalam bentuk sesuatu yang berbeda. Konsep reinterpetasi dalam

karya seni ini adalah menafsirkan *keude kupa* sebagai *axis mundi* bagi masyarakat Aceh ditinjau dari aspek interaksi sosial. Interaksi sosial selanjutnya ditafsirkan kembali ke dalam bentuk karya musik melalui dialog bunyi.

Teknik garap yang digunakan pada karya ini adalah *call and respons* dan *interlocking*. *Call and respons* merupakan suatu teknik berbentuk responsorial, dimana teknik ini dapat merealisasikan bentuk interaksi di dalam musik, sedangkan *interlocking* merupakan jalinan beberapa pola yang dimainkan dalam waktu bersamaan, dimana teknik ini ditafsirkan sebagai bentuk perdebatan atau diskusi dalam interaksi sosial. Kedua teknik tersebut merupakan teknik garap utama yang digunakan dalam mengaktualisasikan dialog bunyi pada karya musik ini, namun beberapa teknik lainnya tetap digunakan dalam menunjang kompleksitas garap.

Karya musik “Cang Panah” disajikan oleh enam musisi. Setiap musisi memiliki peran dalam memainkan instrumen musik yang berbeda. Instrumen yang digunakan dalam karya ini terbagi dua, yaitu instrumen nonkonvensional dan instrumen konvensional. Instrumen nonkonvensional terdiri dari alat musik hasil eksperimental serta beberapa barang-barang yang dapat dijumpai pada *keude kupa* seperti gelas, piring, dan sendok. Jenis instrumen konvensional terdiri dari *violin*, *accordeon*, *guitar*, *wood wind (dizi)*, dan *bass*.

Bentuk atau Model Karya “Cang Panah”

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, bahwa karya seni musik ini terbagi atas tiga bagian karya. Karya bagian pertama merupakan bagian yang merepresentasikan interaksi sosial antara individu dengan individu. Bagian ini disajikan oleh dua orang musisi. Pada sajian musik bagian ini terlihat jelas gambaran interaksi sosial yang terjadi di *keude kupa*. Hal ini dapat ditinjau dari posisi pemain yang berada di atas papan trap dilengkapi dengan berbagai instrumen nonkonvensional dan minuman kopi di dalam gelas.

Bentuk musik yang disajikan pada bagian pertama berbeda dengan bentuk sajian bagian kedua dan ketiga. Musik pada bagian pertama disajikan secara “abstrak”. Artinya tidak terdapat materi musik yang disusun sedemikian rupa, dua orang musisi terlihat hanya melakukan eksplorasi terhadap segala peralatan yang ada di atas papan trap.



Gambar 1. Karya bagian pertama

Karya bagian kedua merupakan bagian yang menggambarkan bentuk interaksi sosial antara individu dengan kelompok. Karya bagian ini disajikan oleh empat orang musisi. Masing-masing musisi bertugas memainkan instrumen musik *violin*, *accordeon*, *bass*, dan *dizi*. Musisi yang memainkan *violin* berperan sebagai “individu”, sedangkan tiga musisi lain berperan sebagai “kelompok”.

Bentuk musik pada bagian ini cenderung lebih terstruktur dibandingkan bagian pertama. Meskipun demikian, materi-materi musik yang disajikan terlihat masih berupa eksplorasi instrumen, artinya sangat sedikit sekali materi musik yang benar-benar disusun oleh komposer. Musisi diberi kebebasan dalam menyajikan musik melalui permainan eksplorasi instrumen.



Gambar 2. Karya bagian kedua

Karya bagian ketiga merupakan karya yang menggambarkan bentuk interaksi antara kelompok dengan kelompok. Karya bagian ini disajikan oleh enam orang musisi yang terbagi atas dua kelompok. Instrumen musik yang digunakan pada bagian ketiga adalah *violin*, *accordion*, dan *vocal* dalam satu kelompok serta *dizi*, *bass*, dan *gitar* pada kelompok lainnya.

Bentuk musik yang disajikan pada bagian ketiga sangat berbeda dengan bagian-bagian karya sebelumnya. Struktur musik pada bagian ini terlihat sangat jelas. Artinya komposer benar-benar menyusun setiap unsur musikal pada bagian ketiga. Melodi-melodi yang dihadirkan pada bagian ini cenderung harmonis dengan tempo dan dinamika yang dapat diukur.



Gambar 3. Karya bagian ketiga

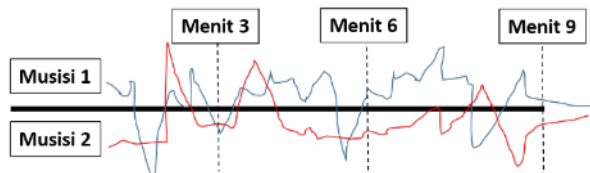
Dialog Bunyi dalam Karya Musik “Cang Panah”

Konsep dialog bunyi pada keseluruhan karya musik “Cang Panah” diaktualisasikan melalui penafsiran unsur *meca’ e* yang terdapat pada kesenian *seudati*. Unsur ini berbentuk permainan reponsorial antar pelantun syair pada kesenian tersebut. Responsorial dapat diartikan sebagai permainan sahut menyahut antara musisi yang satu dengan musisi lainnya. Responsorial tersebut ditafsirkan kembali dalam bentuk permainan *call and respons*.

Bentuk permainan *call and respons* yang disajikan pada setiap bagian karya musik “Cang Panah” berbeda-beda. Hal ini sesuai dengan bentuk atau model sajian pada setiap bagian karya. Bentuk responsorial yang terjadi pada bagian pertama sangat mendominasi dan terlihat dengan jelas. Hal ini disebabkan karena bagian ini disusun oleh permainan eksplorasi instrumen dan hanya disajikan oleh dua orang musisi.

Secara garis besar, struktur musik pada bagian pertama hanya ditentukan oleh waktu sajian. Karya bagian pertama disajikan selama lebih kurang sembilan menit, dimana setiap tiga menit terjadi perubahan penggarapan. Artinya, karya bagian pertama memiliki tiga segmen dengan bentuk garapan musik yang berbeda-beda. Segmen pertama adalah penggarapan suasana di *keude kupa*. Pada segmen ini, dialog bunyi diaktualisasikan dengan responsorial melalui bunyi dentingan gelas, “sruputan” kopi, adukan gelas dengan sendok, dan vokal-vokal eksploratif. Pada segmen kedua merupakan eksplorasi instrumen eksperimental, sedangkan pada segmen ketiga adalah penggabungan antara segmen pertama dan kedua.

Dalam menyajikan permainan *call and respons* dibutuhkan dua jenis materi musik, yaitu materi yang berfungsi sebagai kalimat tanya dan materi yang berfungsi sebagai kalimat jawab. Untuk merealisasikan konsep ini, salah satu musisi pada karya bagian pertama berperan sebagai “penanya” dan direspon oleh musisi lainnya yang berperan sebagai “penjawab”. Dengan demikian, setiap bentuk eksplorasi instrumen akan terdapat dua jenis bunyi yang dihasilkan, yaitu bunyi musik sebagai kalimat tanya dan bunyi musik sebagai kalimat jawab.

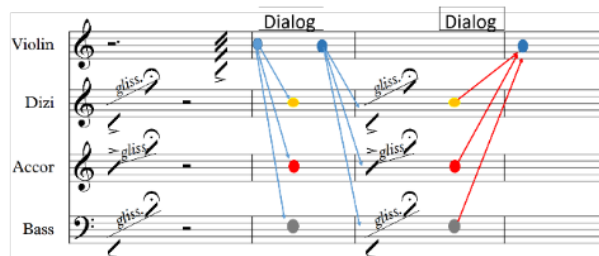


Gambar 4. Notasi grafik karya bagian pertama

Bentuk dialog bunyi yang terdapat pada karya bagian kedua didominasi oleh aksentuasi. Aksentuasi cenderung dimulai oleh instrumen *violin* yang kemudian direspon oleh instrumen *accordeon*, *dizi*, dan *bass*. Pada bagian kedua ini juga terdapat satu segmen yang menggambarkan bentuk dialog secara jelas. Segmen ini disajikan dengan eksplorasi instrumen. Setiap bentuk eksplorasi yang dimainkan oleh

instrumen yang satu akan direspon dengan eksplorasi instrumen lain secara bergantian.

Beberapa materi *interlocking* dapat ditemukan pada karya bagian kedua. Unikinya, saat semua musisi bermain dalam bentuk *interlocking*, sesekali instrumen *violin* memainkan aksentuasi yang langsung direspon oleh instrumen lain. Dengan demikian, terdapat dialog bunyi yang dilakukan oleh musisi dalam permainan *interlocking*.



Gambar 5. Salah satu bentuk dialog bunyi pada karya bagian kedua

Bentuk dialog bunyi pada karya bagian ketiga adalah responsorial yang terjadi antar kelompok instrumen. Dialog ini terbentuk ketika satu kelompok instrumen memainkan sebuah materi musik kemudian dilanjutkan oleh kelompok instrumen lainnya secara bergantian. Semua bentuk responsorial pada bagian ini telah diatur dan disusun, sebab bagian ini dimainkan oleh instrumen musik yang terbagi dalam dua kelompok, dengan demikian setiap unsur musikal telah ditentukan agar terjadi sinkronisasi antar instrumen dalam setiap kelompok.

Beberapa permainan dialog bunyi dalam bentuk aksentuasi juga ditemukan pada karya bagian ketiga. Aksentuasi pada bagian ini dimainkan secara berkelompok, artinya ketika satu kelompok memainkan pola ritme aksentuasi tertentu, kelompok lainnya akan merespon menggunakan ritme aksentuasi yang berbeda.



Gambar 6. Salah satu bentuk dialog bunyi pada karya bagian ketiga

PENUTUP

Dialog bunyi dapat diartikan sebagai suatu percakapan yang dilakukan melalui media musik. Dialog dalam karya musik “Cang Panah”

diaktualisasikan dalam bentuk responsorial melalui penggarapan *call and respons*. Bentuk dialog bunyi pada setiap bagian karya berbeda-beda, hal ini tergantung dengan bentuk atau model pada setiap bagian karya. Bentuk responsorial pada karya bagian pertama diaktualisasikan dengan berbagai tanya jawab eksplorasi instrumen yang dilakukan oleh dua orang musisi. Responsorial pada karya bagian kedua cenderung dihadirkan dalam bentuk permainan tanya jawab aksentuasi. Bentuk responsorial pada karya bagian ketiga didominasi oleh sajian materi musik yang dimainkan secara bergantian antara kelompok instrumen pertama dengan kelompok instrumen kedua.

Penulis berharap bahwa penelitian terkait analisis musikal pada karya seni, khususnya “Cang Panah” tidak berhenti pada artikel ini. Pengembangan kajian terhadap objek yang sama harus terus dilakukan melalui perspektif dan pendekatan yang berbeda. Kajian terhadap tata pentas dalam pagelaran karya musik “Cang Panah” dapat menjadi rekomendasi untuk pelaksanaan penelitian selanjutnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada Institut Seni Budaya Indonesia Aceh yang telah memberikan dukungan finansial secara menyeluruh dalam pelaksanaan Penelitian Karya Seni ini melalui dana PNBP ISBI Aceh tahun 2022. Penelitian ini tidak dapat terselesaikan tanpa adanya dukungan dari berbagai pihak yang dengan tulus memberikan bantuan tenaga dan pikirannya. Semoga Allah SWT senantiasa melindungi dan memberkahi kita semua.

DAFTAR PUSTAKA

- Eliade, M. (2002). *Mitos Gerakan Kembali Yang Abadi Kosmos dan Sejarah*. Yogyakarta: Ikon Terakitera.
- Gusmanto, R., Cufara, D. P., & Ihsan, R. (2021). Kekitaan: Komposisi Musik Yang Mengungkap Identitas Budaya Kabupaten Pasaman Barat. *Ekspresi Seni: Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Karya Seni*, 23(1), 18–34. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26887/ekspre si.v23i1.1288>
- Jubagarang, J. (2018). “Cang Panah” Kebersamaan. Retrieved June 17, 2022, from Steemit website: <https://steemit.com/indonesia/@jubagarang/cang-panah-kebersamaan-aa76f81f907e8>
- Kemdikbudristek. (2016a). Bunyi. Retrieved June 17, 2022, from KBBI Daring website: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/bunyi>
- Kemdikbudristek. (2016b). Dialog. Retrieved June 17, 2022, from KBBI Daring website: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/dialog>
- Khairani, C. (2015). Pendorong Interaksi Sosial Masyarakat Aceh Dalam Warung Kopi. *Lentera: Jurnal Ilmiah Sains Dan Teknologi*, 14(10), 50–57. Retrieved from <http://jurnal.umuslim.ac.id/index.php/LTR1/article/view/277>
- Muliawati, I., Ismail, N. M., & Zalha, F. B. (2019). Acehnese Adolescents’ Awareness of Acehnese Idiom and Simile. *Studies in English Language and Education*, 6(2), 319–332. <https://doi.org/https://doi.org/10.24815/siele.v6i2.14180>
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1–11. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>
- Rozak, A., Pratama, H. N., & Gusmanto, R. (2020). Analisis Melodi Lagu Aneuk Yatim Ciptaan Rafly Kande. *Besaung: Jurnal Seni Desain Dan Budaya*, 5(2), 123–128. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.36982/jsdb.v5i2.1839>
- Setiawan, H. (2011). *Landasan Konseptual Perencanaan dan Perancangan Pusat Pendidikan Musik di Yogyakarta*. Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Soekanto, S. (2010). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Soerjadiredja, P. (2013). Rumah Tradisional Sumba: Tempat Pertemuan Manusia dengan Para Dewa. In *Prajnaparamita: Jurnal Museum Nasional*. Jakarta: Museum Nasional, Direktorat Jenderal Kebudayaan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Xiao, A. (2018). Konsep Interaksi Sosial dalam Komunikasi, Teknologi, Masyarakat. *Jurnal Komunikasi, Media Dan Informatika*, 7(2), 94–99. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31504/komunika.v7i2.1486>