

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Jepang memiliki beragam macam budaya unik. Salah satunya adalah *anime*. *Anime* merupakan salah satu budaya Jepang yang peminatnya tidak hanya berasal dari Jepang saja namun beberapa negara lain seperti Indonesia cukup menikmati budaya yang berasal dari Negara Sakura tersebut. *Anime* memiliki beberapa macam genre yang dapat dinikmati oleh beberapa macam golongan, mulai dari anak kecil hingga dewasa sekalipun. Meskipun di pertelevisian Indonesia sendiri sudah sangat jarang sekali menayangkan *anime* dikarenakan banyaknya unsur yang tidak lolos sensor melalui KPI (Komisi Penyiaran Indonesia), tetapi ada beberapa *platform* seperti Netflix, Indovision dan *website-website* khusus untuk *streaming* yang menayangkan *anime* sehingga pecinta *anime* dapat menikmati acara tersebut. Dampaknya, banyak komunitas pecinta *anime* yang tersebar di berbagai daerah Indonesia dan meningkatnya minat siswa terhadap Bahasa Jepang.

Anime memiliki banyak macam topik dengan alur cerita yang bagus dan dekat dengan kebutuhan psikologi kaum muda sehingga *anime* memiliki daya tarik yang besar bagi kaum muda. Beberapa kaum muda menghabiskan banyak waktu untuk menonton *anime*, akibatnya *anime* dapat mempengaruhi beberapa kaum pemuda. Sisi positif *anime* bagi kaum muda yaitu, *anime* memiliki banyak protagonis yang memiliki tekad tidak pernah menyerah dan memiliki perjuangan yang gigih sehingga kaum pemuda mengikuti tekad tersebut. *Anime* juga dapat meredakan tekanan psikologis kaum muda. Ada *anime* yang menunjukkan bahwa terdapat kerja sama antara karakter utama dengan teman lainnya sehingga kaum muda mengikuti hal tersebut dan menerapkannya di dunia nyata. Meski begitu, *anime* memiliki sisi negatif bagi penontonnya. *Anime* juga memiliki konten negatif seperti kekerasan, mengintimidasi kaum yang lemah, pelecehan seksual, kebencian, pembunuhan dan lain-lain yang akan memberikan dampak buruk pada mental kaum muda (Lu Sen, 2019: 273-274).

Salah satu *anime* yang sempat populer di kalangan pecinta *anime* di Jepang dengan *rating* 7.2 dari 10 (<https://www.imdb.com/title/tt7131720/>) yaitu Kakegurui

(賭ケグルイ) karya Homura Kawamoto. Ia membuat *Anime Kakegurui* musim pertamanya yaitu mulai dirilis 1 Juli 2017 hingga 23 September 2017 dengan total 12 episode. Lalu untuk sekuelnya dengan judul *Kakegurui XX*, dirilis 9 Januari 2019 hingga 27 Maret 2019 dengan total 12 episode (<https://myanimelist.net/anime/37086/KakeguruiXX>). *Anime Kakegurui* merupakan sebuah tayangan animasi Jepang yang bertemakan judi atau *ギャンブル* dalam Bahasa Jepang. *Kakegurui* menceritakan tentang kecanduan sang protagonis, Jabami Yumeko, terhadap judi dan tidak gentar untuk memasang taruhan dengan jumlah yang banyak membuatnya terkenal dengan sebutan *Kakegurui* atau bisa disebut pecandu judi. Jabami Yumeko merupakan siswi pindahan yang masuk ke sekolah Hyakkaou Private Academy. Di sekolah ini, pelajaran dan ekstrakurikuler tidak terlalu penting karena siswa-siswi di sana hanya perlu berjudi untuk menguasai sekolah tersebut. Pemegang kekuasaan tertinggi di Hyakkaou Private Academy adalah seluruh anggota OSIS. Ketua OSIS, Momobami Kirari, membuat sistem sekolah yang apabila ada murid yang terlilit hutang dan tidak bisa membayarnya akan menjadi budak. Jika budak tersebut tidak bisa membayar hutang terus menerus, OSIS akan mengatur hidup budak tersebut sampai hutangnya lunas. Jabami Yumeko yang mengetahui sistem sekolah tersebut, semakin tertantang untuk melakukan permainan judi dengan jumlah taruhan yang besar.

Meskipun lawan Jabami menggunakan berbagai trik curang agar menang, Jabami justru menikmati permainan yang penuh kecurangan tersebut. Ia pun akhirnya terlilit utang dengan jumlah yang banyak akibat kecurangan anggota OSIS (Organisasi Siswa Intra Sekolah) saat berjudi dengannya. Permainan judi yang terdapat di dalam *anime* ini tidak seperti permainan judi pada umumnya yang dimainkan di kasino melainkan dibuat khusus untuk animasi ini saja. Tetapi, ada permainan umum seperti *Poker* di *Anime Kakegurui*.

Anime Kakegurui merupakan animasi yang diadaptasi dari *manga* dan pernah ditayangkan di Netflix. Kepopuleran *anime* tersebut di Jepang diperoleh karena penggambaran karakter-karakter wanita yang sedikit erotis bahkan beberapa orang menganggap bahwa *anime* ini memiliki *genre ecchi*. Minimnya karakter laki-laki di serial *Anime Kakegurui* dan arah pandang kamera menunjukkan bahwa

anime tersebut lebih dipertunjukkan kepada kaum pria (<https://gearnuke.com/is-kakegurui-good/>).

Pemerintah Jepang melarang kegiatan perjudian sesuai yang tertera di *Japanese Penal Code* (2007, *Articles* 185, 186) yang berisi, “Siapapun yang berjudi akan dijatuhkan denda sebesar lima ratus ribu yen” dan “Siapapun yang melakukan judi terus menerus akan dijatuhkan hukuman masuk penjara selama tiga tahun.” Namun mereka diperbolehkan apabila sesuatu yang ditaruhkan hanya untuk kesenangan seperti balapan yang bersangkutan dengan olahraga, sepak bola, dan lotere marathon (Naoko, 2011:3). *Pachinko* merupakan salah satu bentuk permainan judi yang paling diminati oleh warga Jepang karena menggunakan *skill* dan menggunakan keberuntungan. *Pachinko* adalah permainan yang menggunakan mesin dan mempunyai sistematika seperti *pinball*. Sudah lebih dari 18.000 gerai *pachinko* dan 4.000.000 mesin *pachinko* yang tersebar di Jepang (Thompson, 2016:592). Pada tahun 1995-1997, 25% dari populasi Jepang memainkan *pachinko* kemudian pada tahun 2005-2007 prosentase tersebut turun hingga mencapai 14.5%. Penurunan popularitas tersebut terjadi karena meningkatnya biaya untuk bermain *pachinko*, regulasi yang ketat dari industri pembiayaan konsumen hingga mempersulit pemain untuk mendapatkan hadiah dan para pemain *pachinko* mendapatkan cara lain untuk menikmati perjudian yaitu *Internet Gambling*.

Setelah diteliti langsung, penulis mengetahui bahwa kepopuleran *Anime Kakegurui* menjadi inspirasi konsep bagi komunitas pecinta *anime* virtual yaitu Qesera. Qesera merupakan komunitas pecinta *anime* yang berdiri sejak 19 Mei 2019 di grup media sosial yang bernama LINE dan mengambil tema dari *Anime Kakegurui*, yaitu perjudian. Komunitas ini didirikan karena adanya keinginan dari pencetus sekaligus pendiri Qesera untuk dapat merasakan sensasi berjudi tanpa harus benar-benar mempertaruhkan resiko yang nyata, yaitu dengan adanya fasilitas berupa bot yang dapat bekerja sebagai bank virtual para pemain di Qesera. Dengan ini, pendiri berharap bahwa semua anggota dari komunitas Qesera pun dapat turut bersenang-senang dan mencoba sendiri jenis perjudian seperti yang ada di *Anime Kakegurui*.

Sangat banyak anggota dari komunitas Qesera ini sendiri akhirnya menyambut rancangan perjudian ini dengan penuh antusias, karena tidak perlu takut

mencoba berjudi karena hanya berbasis virtual saja, termasuk dengan resiko yang dipertaruhkan. Hal ini juga terus menyebar luas dan perlahan menambah kapasitas peminat dari Komunitas Qesera, dari semula yang berjumlah dua puluhan, kini jumlah anggota Komunitas Qesera sendiri menjadi 104 orang. Dengan adanya peningkatan peminat ini pula, pendiri komunitas pun terus memperbarui sistem yang menyangkut ketentuan serta peraturan agar komunitas ini sendiri benar-benar menjadi serupa dengan apa yang ada di *Anime Kakegurui* dan para anggota Komunitas Qesera menjadi semakin tertantang dan tidak merasa bosan. Hal ini pula dimanfaatkan oleh pendiri untuk semakin menarik minat para khalayak. Anggota dari Komunitas Qesera memerankan karakter-karakter (*roleplaying*) yang muncul di *series Anime Kakegurui*. Tidak hanya memerankan karakter, Komunitas Qesera mengambil tema perjudian sehingga komunitas tersebut membuat permainan virtual seperti judi *online*.

Penulis mengambil Qesera sebagai subjek sekaligus objek penelitian karena ikut menjadi anggota Komunitas Qesera dan melihat sendiri perubahan-perubahan yang terjadi akibat judi virtual yang diangkat dari *Anime Kakegurui*. Qesera tidak menggunakan uang asli dan hanya menggunakan bot sebagai pengganti uang asli. Bot berasal dari kata robot. Bot merupakan *program* komputer yang dirancang untuk membalas pesan secara otomatis dengan kata kunci yang paling cocok. Bot dapat dioperasikan dengan mengetik beberapa komando, seperti mengetik */myacc* di ruangan obrolan untuk melihat data diri. */myacc* adalah salah satu kata kunci yang terdapat di dalam bot dan berasal dari singkatan *my account*. Data diri tersebut mencakup uang yang dimiliki, *chip* yang dimiliki dan level sehingga apabila ingin bermain permainan judi, maka uang yang ada di dalam bot yang akan mereka pertaruhkan. Berbagai macam permainan judi diambil dari *Anime Kakegurui* dan dikembangkan sedemikian rupa hingga dapat dimainkan meskipun di dunia virtual sekalipun dan berbasis ketikan saja. Selain berjudi, Qesera juga menerapkan sistem OSIS (Organisasi Siswa Intra Sekolah) yang berlaku seperti *Anime Kakegurui*. OSIS (Organisasi Siswa Intra Sekolah) di dalam *Anime Kakegurui* sangat berperan penting dalam menjalankan sistem perjudian di sekolah. Mereka yang mengatur keuangan, mengatur sistem judi hingga tidak terjadi kecurangan dan apabila ada murid yang terlilit hutang, OSIS dapat menutupi

hutangnya dengan syarat orang tersebut akan menjadi budak OSIS sehingga OSIS tersebutlah yang menguasai permainan judi di Komunitas Quesera.

Penulis mengangkat tema ini karena penulis sebagai anggota komunitas sering menemui fakta bahwa sebagian besar anggota komunitas dihukum orang tuanya akibat tidak mengerjakan tugas dikarenakan mengikuti berbagai macam aktivitas di Quesera, seperti perjudian, *gamble tournament* dan berbagai kegiatan lainnya. Sebagian kecil anggota komunitas Quesera kerap kali menghabiskan banyak uang untuk membeli kuota dan waktu di depan ponsel hingga meninggalkan beberapa kewajiban beserta tanggung jawabnya dan hanya menggerakkan jari untuk kesenangan di dunia virtualnya. Peneliti juga menemukan fakta bahwa sistem perbudakan yang diterapkan di Quesera akibat terlilit hutang membuat penjudi semakin kecanduan untuk berjudi agar terbebas dari hutang. Anggota yang terlilit hutang harus tunduk kepada anggota lain yang memiliki kekayaan berlimpah dan terkadang sebagian kecil anggota yang terlilit hutang tidak kuat dengan tekanan yang diberikan lalu memutuskan untuk meninggalkan Komunitas Quesera sehingga memutuskan tali silaturahmi sesama anggota. Adanya hadiah apabila mengumpulkan *chip* dengan jumlah yang paling banyak membuat hampir seluruh anggota Komunitas Quesera semakin kecanduan untuk berjudi.

Hal tersebut menunjukkan bahwa *Anime* Kakegurui sangat berpengaruh kepada perilaku anggota komunitas *roleplayer* Quesera. Atas dasar hal inilah, penulis mengambil judul untuk tulisan ini adalah “PENGARUH ANIME KAKEGURUI TERHADAP PERILAKU REMAJA PECINTA JUDI DI KOMUNITAS QUESERA”

1.2 Penelitian Yang Relevan

Hasil penelitian Isma Millah (2018) dari Universitas Islam Negeri Maulana Malang dengan skripsi yang berjudul “Psikologi Anime”. Hasil penelitiannya mengatakan bahwa perubahan perilaku yang terjadi adalah subjek mengimitasi apa yang dilakukan karakter *anime* dan melakukan konsumsi yang berlebihan seperti membeli *figure*, poster dan lain-lain. Persamaan penelitian di atas dengan skripsi penulis yaitu mencari dampak yang diakibatkan *anime*. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Isma Millah dengan penelitian yang dilakukan penulis yaitu, Isma

Millah hanya meneliti dampak psikologi dan pandangan terhadap *anime*, sedangkan peneliti meneliti dampak *Anime* Kakegurui terhadap perilaku remaja di komunitas Quesera.

Hasil penelitian Hernita Noviarina (2017) dari Universitas Lambung Mangkurat dengan skripsi yang berjudul “Pengaruh Menonton *Anime* (Kartun Jepang) Terhadap Perilaku”. Hasil penelitian Hernita Noviarina menunjukkan bahwa perubahan perilaku yang terjadi adalah subjek terdorong motivasi yang diberikan oleh suatu tokoh karakter *anime* dan mengikutinya, sebagai contoh tidak gampang menyerah. Persamaan penelitian di atas dengan skripsi penulis yaitu mencari perubahan perilaku yang diakibatkan setelah menonton *anime*. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Hernita Noviarina dengan penelitian yang dilakukan penulis yaitu, Hernita Noviarina meneliti perubahan yang terjadi karena menonton *anime*, sedangkan peneliti meneliti Pengaruh *Anime* Kakegurui Terhadap Perilaku Remaja Pecinta Judi Virtual Di Komunitas Roleplayer Quesera.

Hasil penelitian Dini Daini Meilia (2018) dari Universitas Sumatera Utara dengan skripsi yang berjudul “Dampak Animasi Naruto Di Global TV Terhadap Perilaku Remaja SMA Kartika I-2 Medan”. Hasil penelitian Dini Daini Meilia menunjukkan bahwa remaja SMA Kartika tidak meniru adegan kekerasan pada *Anime* Naruto. Persamaan penelitian yang dilakukan Dini Daini Meilia dengan skripsi penulis yaitu mencari perubahan perilaku yang diakibatkan setelah menonton *anime*. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Dini Daini Meilia dengan penelitian yang dilakukan penulis yaitu, Dini Daini Meilia meneliti dampak terhadap perilaku akibat *anime* yang berjudul Naruto dengan menjadikan remaja SMA Kartika I-2 Medan sebagai objek penelitian, sedangkan peneliti meneliti dampak terhadap perilaku remaja akibat *Anime* Kakegurui yang bertemakan judi di Komunitas Quesera.

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan di atas, penulis mengidentifikasi masalah-masalah yang ada di dalam penelitian sebagai berikut :

- 1) Sebagian besar anggota Komunitas Quesera melupakan tanggung jawabnya sebagai pelajar.

- 2) Sebagian besar anggota Komunitas Quesera merasa kecanduan dengan judi virtual di Komunitas Quesera.
- 3) Beberapa anggota Komunitas Quesera keluar dari komunitas dikarenakan terlilit hutang dan tidak kuat dengan tekanan.
- 4) Beberapa anggota Komunitas Quesera kerap kali menghabiskan uang untuk membeli kuota dan membuang-buang waktu untuk berjudi di Quesera.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, penulis memberikan batasan ruang lingkup dari penelitian yang akan dilakukan yaitu bagaimana pengaruh *Anime* Kakegurui terhadap remaja pecinta judi di komunitas *roleplayer* Quesera. Penelitian ini difokuskan pada anggota Komunitas Quesera.

1.5 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah penulis paparkan sebelumnya, maka penulis mengidentifikasi masalah yang akan diteliti yaitu:

- 1) Perubahan-perubahan perilaku apakah yang terjadi terhadap para remaja pecinta judi di Komunitas Quesera akibat *Anime* Kakegurui?
- 2) Dampak-dampak negatif apakah yang dialami para remaja pecinta judi di Komunitas Quesera akibat *Anime* Kakegurui?
- 3) Bagaimana cara menanggulangi kecanduan untuk judi yang dialami remaja pecinta judi di Komunitas Quesera?

1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah penulis paparkan sebelumnya, maka tujuan penelitian ini adalah untuk :

- 1) Mengetahui perubahan-perubahan perilaku yang terjadi terhadap para remaja pecinta judi di Komunitas Quesera akibat *Anime* Kakegurui.
- 2) Mengetahui dampak negatif yang dialami para remaja pecinta judi di Komunitas Quesera akibat *Anime* Kakegurui.

- 3) Mengetahui cara penanggulangan kecanduan bermain judi yang dialami remaja pecinta judi di Komunitas Quesera.

1.7 Landasan Teori

1.7.1 *Anime*

Anime merupakan animasi yang orisinal dibuat di Jepang dengan beberapa alur cerita, grafik yang berwarna dan berbagai macam karakter di dalamnya (Dikta Pradika, 2017:14).

Anime merupakan tontonan yang mengandung beberapa konten budaya Jepang di dalamnya. *Anime* tidak layak disebut hanya sebagai kartun yang dibuat di Jepang dikarenakan *anime* mengandung unsur-unsur yang sering dilihat pada film Barat seperti *action*, komedi, *tragedy*, petualangan sehingga tidak bisa disamakan dengan kartun yang dibuat di negara Barat (Napier, 2005:6)

Anime merupakan animasi yang diproduksi di negara Jepang. Namun, bagi orang Jepang, *anime* merupakan animasi yang diproduksi dari negara manapun. Akan tetapi, animasi Jepang berbeda dengan milik negara lain dikarenakan kekayaan tema yang dimiliki animasi Jepang (AN Cazacu, 2015:27)

Beberapa pengertian di atas, penulis mengambil kesimpulan bahwa *anime* merupakan animasi Jepang yang kaya akan tema atau genre dan mengandung budaya Jepang di dalamnya.

1.7.2 **Perilaku**

Perilaku dideskripsikan sebagai perubahan sikap individu karena mengobservasi suatu kejadian yang akan mempengaruhi sikap individu yang sudah ada (Ossorio, 2006:9).

Perilaku manusia sangat kompleks akibat gampang dipengaruhi dengan beberapa interaksi. Perilaku seringkali dipengaruhi karena interaksi yang dilakukan orang itu sendiri maupun dengan orang lain. Budaya juga dapat mempengaruhi perilaku terhadap orang itu sendiri (Mark Leary, 2012:7).

Perilaku memiliki empat definisi, yang pertama adalah perilaku sebagai penyebab terjadinya aksi atau reaksi dari suatu individu, perilaku ini sering disebut sebagai perilaku responsif. Yang kedua, sebagai pola perilaku. Yang ketiga, sebagai perilaku kelompok dan terakhir perilaku sebagai perubahan atau pergerakan objek (Filippe Lazeri, 2014:68-69).

Beberapa pengertian di atas, penulis mengambil kesimpulan bahwa perilaku adalah perubahan sikap yang terjadi karena aktivitas individu lain atau mengobservasi lingkungan luar.

1.7.3 Judi

Judi adalah kegiatan di mana seseorang memainkan permainan dengan mempertaruhkan uang dengan jumlah yang banyak atau barang yang dinilai sangat tinggi. Pemain juga dapat menggunakan tiket yang bisa ditukar dengan uang yang jumlahnya banyak (William N. Thompson, 2009:14).

Clark mengemukakan bahwa judi memiliki tiga elemen yang mendukung yaitu pertimbangan, kesempatan dan hadiah. Pertimbangan saat perjudi harus bertaruh atau tidak, kesempatan saat bisa memenangkan atau tidak dan hadiah yang setara dengan kesulitan saat melakukan pertimbangan. Clark juga mendefinisikan bahwa judi adalah permainan yang mempertaruhkan uang atau hal yang berharga (William N. Thompson, 2001:xxiv)

Judi didefinisikan sebagai mempertaruhkan uang dengan jumlah yang tinggi dengan permainan atau dengan kegiatan yang hasilnya tidak bisa diduga. Judi memiliki dua macam bentuk yaitu judi yang mengandalkan kemampuan dan mengandalkan keberuntungan (Christine Wiltox, 2015:12)

Beberapa pengertian di atas, penulis mengambil kesimpulan bahwa judi adalah permainan yang mempertaruhkan benda yang bernilai tinggi seperti uang. Permainan yang dimainkan pun tidak dapat ditebak hasilnya sehingga harus melakukan pertimbangan yang cukup matang.

1.7.4 Komunitas

Menurut Hillery, George, Jr (1955:111-125), komunitas adalah sekumpulan individu yang memiliki ras, kultur, agama dan budaya yang sama. Sedangkan menurut McMillan & Chavis (1986:24-40), komunitas merupakan kumpulan individu yang mempunyai rasa saling memiliki, terikat di antara satu sama lain dan mempercayai bahwa anggotanya dapat memenuhi kebutuhan satu sama lain selama mereka berkomitmen untuk tetap bersama.

Komunitas merupakan kumpulan individu yang saling berinteraksi juga meng-*support* satu sama lain. Hubungan antar anggota komunitas terbangun dengan membagi pengalaman satu sama lain (Lynn Martin, 2016:195).

Komunitas merupakan kumpulan individu yang memiliki karakteristik yang berbeda-beda, memiliki ikatan sosial, memiliki ketertarikan yang sama, memiliki pandangan yang sama dan memiliki ras yang sama sesuai lingkungan geografis (David S Metzger, 2002:1932).

Dari berbagai pengertian di atas, peneliti mengambil kesimpulan bahwa komunitas adalah kumpulan individu yang memiliki ketertarikan akan satu hal yang sama.

1.8 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini bersifat deskriptif analisis, dengan menggunakan pendekatan studi kasus kemudian menggunakan metode angket dan observasi. Subjek dalam penelitian ini adalah anggota Komunitas Quesera. Dalam mengambil informasi, penulis akan memilih anggota Komunitas Quesera yang aktif berjudi sebanyak 104 anggota. Penelitian akan dilakukan di grup media sosial yang bernama LINE. Untuk memenuhi data-data yang diperlukan dalam penelitian, penulis melakukan pengumpulan data melalui angket dan observasi.

Penulis juga memperoleh data dari sumber pustaka *online* berupa buku elektronik (*e-book*), artikel, jurnal-jurnal beserta situs website yang bersangkutan dengan judul skripsi ini.

1.9 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1) Manfaat Teoritis

Mendapatkan pengetahuan tentang dampak yang terjadi terhadap kalangan remaja pecinta *anime* akibat *Anime* Kakegurui.

2) Manfaat Praktis

Mengetahui baik buruknya *Anime* Kakegurui terhadap perilaku kalangan remaja pecinta *anime*.

1.10 Sistematika Penyusunan Skripsi

Penelitian ini dibagi menjadi 4 bagian dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

- Bab I pendahuluan berisi latar belakang, penelitian yang relevan, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, metode penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penyusunan skripsi.
- Bab II berisi pengertian *anime* secara umum, penjelasan *Anime* Kakegurui, penjelasan judi yang berada di *Anime* Kakegurui, pengertian komunitas secara umum, penjelasan Komunitas Quesera, sejarah Komunitas Quesera, sistem berjudi di Komunitas Quesera, pengertian judi.
- Bab III berisi tentang faktor-faktor penyebab anggota komunitas Quesera menyukai perjudian, pengaruh *Anime* Kakegurui terhadap perilaku anggota Komunitas Quesera, usaha-usaha yang dilakukan untuk menanggulangi maniak judi di Komunitas Quesera.
- Bab IV berisi kesimpulan yang diambil oleh penulis dan merupakan jawaban atas permasalahan dalam penelitian ini sebagaimana yang dijelaskan dan dibahas di bab-bab sebelumnya.