

**SEGMENTASI PESERTA WORKSHOP KREATIF DI KOTA BANDUNG
BERDASARKAN MOTIVASI LEISURE**

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pariwisata pada
Program Studi Manajemen Resort & Leisure*



Disusun oleh :

Sindy Shafira Amelia

NIM 2001727

**PROGAM STUDI MANAJEMEN RESORT DAN LEISURE
FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2024

**SEGMENTASI PESERTA WORKSHOP KREATIF DI KOTA BANDUNG
BERDASARKAN MOTIVASI LEISURE**

Oleh :

Sindy Shafira Amelia

Diajukan untuk Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pariwisata
Program Studi Manajemen Resort dan Leisure

© Sindy Shafira Amelia

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2024

Hak Cipta dilindungi Undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian dengan dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

Sindy Shafira Amelia

2001727

**SEGMENTASI PESERTA WORKSHOP KREATIF DI KOTA BANDUNG
BERDASARKAN MOTIVASI LEISURE**

Disetujui dan disahkan oleh,

Pembimbing I



Rosita, S.S., M.A

NIP. 19791019 200604 2 001

Pembimbing II



Sri Marhanah, S.S., M.M

NIP. 19811014 200604 2 001

Mengetahui,

Kepala Program Studi Manajemen Resort & Leisure



Dr. Erry Sukriah, S.E., M.SE

NIP. 19791215200812 2 002

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi "**Segmentasi Peserta Workshop Kreatif di Kota Bandung Berdasarkan Motivasi Leisure**" merupakan karya saya sendiri. Di dalam skripsi ini, saya tidak melakukan penjiplakan ataupun plagiat dari hasil karya orang lain atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai etika keilmuan yang berlaku. Oleh sebab itu, saya siap menanggung resiko atau sanksi yang dijatuhkan apabila suatu hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan atau adanya klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini

Bandung, Agustus 2024



Sindy Shafira Amelia

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar. Skripsi yang berjudul "Segmentasi Peserta Workshop Kreatif di Kota Bandung Berdasarkan Motivasi Leisure" ini dalam setiap penyusunannya tidak lepas dari hambatan. Namun hal tersebut tidak membuat peneliti menyerah dalam menyusun skripsi ini sampai dengan selesai.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak. Semoga skripsi yang telah peneliti selesaikan dapat bermanfaat dan dapat memberikan kontribusi yang berarti bagi pengembangan ilmu pengetahuan. Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kepada Allah SWT atas berkat dan karunia-Nya sehingga akhirnya penulis dapat menyelesaikan penelitian skripsi dengan lancar tepat pada waktunya. Dengan segala kerendahan hati penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah terlibat selama proses penyusunan skripsi. Penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. Orang tua yang tidak henti memberi dukungan kepada penulis dalam hal apapun.
2. Kakak dan adik-adik penulis yang selalu menemani dan mendukung penulis.
3. Ibu Dr. Erry Sukriah, SE., M.SE selaku ketua prodi Manajemen Resort & Leisure sekaligus dosen wali yang selalu membantu dalam proses perkuliahan.
4. Ibu Rosita, S.S., M.A selaku dosen pembimbing 1 yang telah membantu dan membimbing penulis dalam proses pengerjaan skripsi.
5. Ibu Sri Marhanah, S.S., M.M selaku dosen pembimbing 2 yang juga telah membantu dan membimbing penulis dalam proses pengerjaan skripsi.
6. Seluruh jajaran dosen Manajemen Resort & Leisure yang telah memberikan pembelajaran selama masa perkuliahan.
7. Teman dekat penulis yang telah membantu, mendukung, serta menemani penulis dalam hal apapun termasuk saat menyelesaikan skripsi, Malma, Nino, Nayla, Muti, Kiya, Abel, Malfira, Sabila, Salma, Vani, Alya, Hasna, dan Gian.
8. Seluruh teman-teman Manajemen Resort & Leisure angkatan 2020 yang sudah berbagi cerita, pengalaman, serta kebersamaan penulis sejak awal perkuliahan.

Pihak lain yang tidak dapat penulis sebut satu persatu, yang juga telah menemani, mendukung, serta membantu penulis dalam hal apapun. Penulis berharap segala kebaikan, bimbingan dan ilmu yang sudah diberikan dapat dibalas oleh Allah SWT dengan keberkahan dan rahmat.

Bandung, Agustus 2024

Penulis

Sindy Shafira Amelia

SEGMENTASI PESERTA WORKSHOP KREATIF DI KOTA BANDUNG BERDASARKAN MOTIVASI LEISURE

ABSTRAK

Sindy Shafira Amelia

2001727

Penelitian ini bertujuan untuk melakukan segmentasi peserta workshop kreatif berdasarkan motivasi mereka mengikuti kegiatan workshop kreatif di Kota Bandung. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei menggunakan kuesioner yang disebarakan kepada 130 responden yang pernah mengikuti workshop kreatif di Kota Bandung. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis faktor dan analisis *cluster* k-means. Hasil analisis faktor mengenai motivasi leisure terbentuk menjadi 7 faktor baru yaitu : 1) *Knowledge and Skills Learners*; 2) *Prestige*; 3) *Escape & Freedom*; 4) *Enhancing Relation & Social Seeker*; 5) *Self-esteem & Fulfillment*; 6) *Personal Needs & Achievement*; 7) *Explorers-Seekers*. Selanjutnya melakukan analisis klaster dan terbentuk 3 cluster yaitu *Freedom and Connection Seekers*, *Gaining Knowledge and Self-esteem*, dan *Self-Development*. Analisis klaster menghasilkan beberapa segmen peserta workshop yang memiliki karakteristik dan kebutuhan yang berbeda. Temuan penelitian ini dapat menjadi acuan bagi penyelenggara workshop kreatif dalam merancang program yang lebih efektif dan sesuai dengan minat peserta, serta mendukung pengembangan industri kreatif di Kota Bandung.

Kata Kunci : Motivasi Leisure, Segmentasi, Workshop Kreatif, K-Means, Bandung

SEGMENTATION OF CREATIVE WORKSHOP PARTICIPANTS IN BANDUNG BASED ON LEISURE MOTIVATION

ABSTRACT

Sindy Shafira Amelia

2001727

This study aims to segment creative workshop participants based on their motivation to participate in creative workshop activities in Bandung City. This research uses a quantitative approach with a survey method using a questionnaire distributed to 130 respondents who have attended creative workshops in Bandung City. The data analysis techniques used were factor analysis and k-means cluster analysis. The results of factor analysis regarding leisure motivation were formed into 7 new factors, namely: 1) Knowledge and Skills Learners; 2) Prestige; 3) Escape & Freedom; 4) Enhancing Relation & Social Seeker; 5) Self-esteem & Fulfillment; 6) Personal Needs & Achievement; 7) Explorers-Seekers. Furthermore, cluster analysis was conducted and 3 clusters were formed, namely Freedom and Connection Seekers, Gaining Knowledge and Self-esteem, and Self-Development. Cluster analysis resulted in several segments of workshop participants who have different characteristics and needs. The findings of this research can be a reference for creative workshop organizers in designing programs that are more effective and in accordance with the interests of participants, and support the development of the creative industry in Bandung City.

Keyword : Leisure Motivation, Segmentation, Creative Workshop, K-Means, Bandung

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	i
LEMBAR PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
UCAPAN TERIMA KASIH	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Tujuan Penelitian.....	8
1.4 Manfaat Penelitian.....	8
1.4.1 Manfaat Teoritis	8
1.4.2 Manfaat Praktis	8
1.5 Sistematika Penulisan.....	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
2.1 Leisure	10
2.2 Motivasi Leisure.....	14
2.3 Workshop Kreatif Sebagai Cognitive Recreation.....	18
2.4 Penelitian Terdahulu	18
2.5 Kerangka Pemikiran	22
BAB 3 METODE PENELITIAN	23
3.1 Desain Penelitian.....	23
3.2 Populasi dan Sampel	23
3.2.1 Populasi.....	23
3.2.2 Sampel	23
3.2.3 Teknik Pengambilan Sampel.....	24
3.3 Operasional Variabel	25

3.4 Jenis dan Sumber Data	26
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	26
3.6 Uji Kualitas Instrumen	27
3.6.1 Uji Validitas	27
3.6.2 Uji Realibilitas	29
3.7 Teknik Analisis Data.....	31
3.7.1 Analisis Deskriptif	31
3.7.2 Analisis Faktor	32
3.7.3 Analisis Cluster	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	36
4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian	36
4.2 Karakteristik Responden	37
4.3 Hasil Analisis Deskriptif	42
4.4 Analisis Faktor.....	45
4.5 Interpretasi Faktor	54
4.6 Analisis Cluster.....	59
4.7 Analisis <i>Crosstab</i>	65
4.8 Pembahasan	68
BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI	73
5.1 Simpulan.....	73
5.2 Saran	74
DAFTAR PUSTAKA.....	76
LAMPIRAN.....	80
Lampiran 1. Surat Keputusan Penetapan Dosen Pembimbing Skripsi.....	80
Lampiran 2. Kuesioner Penelitian	81
Lampiran 3. Tabulasi Data.....	84
Lampiran 4. Hasil Uji Validitas	87
Lampiran 5. Hasil Uji Reliabilitas.....	88
Lampiran 6. Riwayat Hidup	89

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Kontribusi PDB Ekonomi Kreatif.....	1
Gambar 1. 2 Data Bidang Usaha Jasa & Handicraft.....	4
Gambar 1. 3 Penggunaan Tagar Workshop Bandung.....	5
Gambar 1. 4 Penggunaan Tagar Creative Class Bandung.....	5
Gambar 1. 5 Grafik Penurunan Peserta.....	6
Gambar 2. 1 Kerangka Pemikiran	22
Gambar 4. 1 Diagram Scree Plot.....	51
Gambar 4. 2 Jumlah Anggota Cluster	64

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	18
Tabel 3.1 Operasional Variabel Motivasi Leisure	25
Tabel 3.2 Hasil Pengujian Validitas.....	28
Tabel 3.3 Hasil Uji Realibilitas	30
Tabel 3.4 Keterangan Nilai	31
Tabel 4. 1 Profil Responden	37
Tabel 4. 2 Pengalaman Responden.....	39
Tabel 4. 3 Tanggapan Responden Terhadap Motivasi.....	42
Tabel 4. 4 Garis Kontinum Motivasi.....	45
Tabel 4. 5 Hasil Uji Bartlett dan KMO-MSA	46
Tabel 4. 6 Nilai Anti Image Matrics.....	47
Tabel 4. 7 Nilai Komunalitas	48
Tabel 4. 8 Total Nilai Varians	49
Tabel 4. 9 Nilai Bobot Faktor.....	51
Tabel 4. 10 Nilai Bobot Faktor.....	52
Tabel 4. 11 Angka Factor Loadings	54
Tabel 4. 12 Nama Faktor & Loading Varians.....	55
Tabel 4. 13 Hasil Quick Cluster	59
Tabel 4. 14 Hasil Iterasi	60
Tabel 4. 15 Anova	61
Tabel 4. 16 Hasil Akhir	62

DAFTAR PUSTAKA

- 2nd International Congress Of New Generation And New Trends In Tourism. (2021). Sakarya University Of Applied Sciences.
- Acar, S., Neumayer, M., & Burnett, C. (2021). Social Media Use And Creativity: Exploring The Influences On Ideational Behavior And Creative Activity. *Journal Of Creative Behavior*, 55(1), 39–52. <https://doi.org/10.1002/jocb.432>
- Afdhal Chatra, M. P., Elisha Sunijati, Me., Budi Harto, M., Yoseb Boari, M., Putra Astaman, Ms., Ir Muh Dassir, C., & Aulia Nurul Hikmah, Ms. (2023). EKONOMI KREATIF. [Www.Buku.Sonpedia.Com](http://www.buku.sonpedia.com)
- Agus, O., Saidi, W., Swarmini, N. M., & Liswantara, I. K. (2016). Pusat Rekreasi Di Kabupaten Tabanan.
- Akbar, R. S., Audry Aulya, Adra Apsari, & Lisda Sofi. (2018). Ketakutan Akan Kehilangan Momen Fomo Pada Remaja.
- Ambrož, M., & Ovsenik, R. (2011). Tourist Origin And Spiritual Motives.
- APJII. (2024, February 7). <https://apjii.or.id/berita/d/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang>.
- Aref, B., Al, M., Mohammad, -Haj, Puad, A., & Som, M. (2010). An Analysis Of Push And Pull Travel Motivations Of Foreign Tourists To Jordan. In *International Journal Of Business And Management* (Vol. 5, Issue 12). [Www.Ccsenet.Org/Ijbm](http://www.ccsenet.org/ijbm)
- Ateca-Amestoy, V., Serrano-Del-Rosal, R., & Vera-Toscano, E. (2008). The Leisure Experience. *Journal Of Socio-Economics*, 37(1), 64–78. <https://doi.org/10.1016/j.socec.2006.12.025>
- Auditama, E., Ayu, D., & Natalia, R. (2022). Perancangan Creative Leisure Space Di Kota Yogyakarta Dengan Pendekatan Rekreatif-Edukatif. <http://siar.ums.ac.id/>
- Aziz, R. (2008). Mengapa Perempuan Lebih Kreatif Dibanding Laki-Laki? <http://repository.uinmalang.ac.id/305/2/MENGAPA%20PEREMPUAN%20LEBIH%20KREATIF%20DIBANDING%20LAKI.pdf>.
- Badan Pusat Statistik. (2023). Penduduk Kota Bandung Berdasarkan Kelompok Umur Dan Jenis Kelamin (Jiwa), 2021-2023. In *Bandungkota.Bps.Go.Id*. Retrieved August 8, 2024, From <https://bandungkota.bps.go.id/indicator/12/85/1/penduduk-kota-bandung-berdasarkan-kelompok-umur.html>
- Bandung.go.id. (2024, June 10). *Tempat Komunitas Kreatif di Bandung: Menyemai Inovasi dan Kolaborasi*. www.bandung.go.id. Retrieved August 7, 2024, from <https://www.bandung.go.id/citizen/detail/424/bandung-adalah-kota-surga-bagi-komunitas-kreatif-1717311208>
- Bandung.go.id. (2024, June 10). *Bandung: Kota Kreatif dengan Ruang Publik yang Menunjang Komunitas*. www.bandung.go.id. Retrieved August 8, 2024, from <https://www.bandung.go.id/citizen/detail/423/bandung-kota-kreatif-dengan-ruang-publik-yang-menunjang-komunitas-17173102>

- Bangsawan, G. (2023). Kebijakan Akselerasi Transformasi Digital Di Indonesia: Peluang Dan Tantangan Untuk Pengembangan Ekonomi Kreatif. *Jurnal Studi Kebijakan Publik*, 2(1), 27–40. <https://doi.org/10.21787/Jskp.2.2023.27-40>
- Beard, J. G., & Ragheb, M. G. (1983). Measuring Leisure Motivation. *Journal Of Leisure Research*, 15(3), 219–228. <https://doi.org/10.1080/00222216.1983.11969557>
- Chen, M., & Pang, X. (2012). Leisure Motivation: An Integrative Review. *Social Behavior And Personality*, 40(7), 1075–1082. <https://doi.org/10.2224/Sbp.2012.40.7.1075>
- Crandall, R. (1980). Motivations For Leisure. *Journal Of Leisure Research*, 12(1), 45–54. <https://doi.org/10.1080/00222216.1980.11969418>
- Dillard, J. E., & Bates, D. L. (2011). Leisure Motivation Revisited: Why People Recreate. *Managing Leisure*, 16(4), 253–268. <https://doi.org/10.1080/13606719.2011.613624>
- Fauzul 'Adziima, M. (2021). Psikologi Humanistik Abraham Maslow. <https://ojs.staialfurqan.ac.id/jtm/>
- Gold, S. M. (1980). Recreation Planning And Design. <https://archive.org/details/recreationplanninganddesign>
- Gore, P. A. (2000). Cluster Analysis.
- Hair, J. F., Black, W. C., Babin, B. J., & Anderson, R. E. (2010). *Multivariate Data Analysis* (7th Edition).
- Harahap, M., Firman, F., & Ahmad, R. (2021). Penggunaan Social Media Dan Perubahan Sosial Budaya Masyarakat. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 135–143. <https://doi.org/10.31004/Edukatif.V3i1.252>
- Kusumastusi, A., Khoiron, A., & Achmadi, T. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Deepublish.
- Kyle, G. T., Mowen, A. J., & Tarrant, M. (2004). Linking Place Preferences With Place Meaning: An Examination Of The Relationship Between Place Motivation And Place Attachment. *Journal Of Environmental Psychology*, 24(4), 439–454. <https://doi.org/10.1016/J.Jenvp.2004.11.001>
- Lina. (2021). Pasar Kuliner Menggiurkan Di Tengah Pandemi. *Pelakubisnis.Com*.
- Marhanah, S., & Sukriah, E. (2016). *Development Pattern Of Rural Tourism Based Creative Economy*. <https://doi.org/10.2991/Icse-15.2016.40>
- Maulidah, M., Soedewi, S., & Kadarisman, D. A. (2023). Perancangan Prototipe Aplikasi Workshop Kreatif Untuk Remaja Akhir Hingga Dewasa Awal Di Kota Bandung (Vol. 10, Issue 6).
- Muhfizar. (2021). Pengantar Manajemen (P. 117).
- Mulyana, D. (2020). Developing Of Performing Arts As A Tourist Attraction To Improve The Quality Of Tourist Experiences At Saung Angklung Udjo. *Journal Of Indonesian Tourism Hospitality And Recreation*, 3(2), 188–196. <https://doi.org/10.17509/Jithor.V3i2.28578>
- Nabilah. (2024). Mayoritas Anak Muda Indonesia Gunakan Internet Untuk Media Sosial. In *Databoks.Katadata.Co.Id*. Retrieved June 5, 2024, From

<https://Databoks.Katadata.Co.Id/Datapublish/2024/01/11/Mayoritas-Anak-Muda-Indonesia-Gunakan-Internet-Untuk-Media-Sosial>

- Putu, I., Putra Pratama, A. A., Suardana, W., & Dewi, L. (2021). Jurnal Ipta (Industri Perjalanan Wisata) Motivasi Wisatawan Millennial Berkunjung Ke Desa Wisata Jatiluwih Kabupaten Tabanan.
- Ragheb, M. G., & Tate, R. L. (1993). A Behavioural Model Of Leisure Participation, Based On Leisure Attitude, Motivation And Satisfaction.
- Rahmawati, A., Kusuma, A., & Sumardijati, S. (2019). Perempuan Dalam Industri Kreatif Indonesia. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 2(1). <https://doi.org/10.33005/jkom.v0i1.30>
- Ramadhani, V. S., & Ikhwan, I. (2022). Aktivitas Waktu Luang Anak Jalanan Penjual Kantong Kresek Di Pasar Raya Kota Padang. *Jurnal Perspektif*, 5(4), 543–551. <https://doi.org/10.24036/perspektif.v5i4.680>
- Remoaldo, P., Serra, J., Marujo, N., Alves, J., Gonçalves, A., Cabeça, S., & Duxbury, N. (2020). Profiling The Participants In Creative Tourism Activities: Case Studies From Small And Medium Sized Cities And Rural Areas From Continental Portugal. *Tourism Management Perspectives*, 36. <https://doi.org/10.1016/j.tmp.2020.100746>
- Richard Florida, By. (2002). *The Rise Of The Creative Class: And How It's Transforming Work, Leisure, Community And Everyday Life*. Basic Books.
- Santoso, S. (2017). *Statistik Multivariat Dengan Spss*. Pt. Elex Media Komputindo.
- Santoso, S. (2018). *Mahir Statistik Multivariat Dengan Spss*. Pt Elex Media Komputino, Jakarta.
- Soemartini, & Supartini, E. (2017). Analisis K-Means Cluster Untuk Pengelompokan Kabupaten /Kota Di Jawabarot Berdasarkan Indikator Masyarakat.
- Sri Setyaningsih, M. D. S. E. H. W. , S. (2024). Pemanfaatan Waktu Luang Pada Liburan. *Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, Volume 4 Nomor 1, 168–176. <https://doi.org/10.31331/manggali.v4i1.31>
- Stern, C., & Munn, Z. (2010). Cognitive Leisure Activities And Their Role In Preventing Dementia: A Systematic Review. In *International Journal Of Evidence-Based Healthcare* (Vol. 8, Issue 1, Pp. 2–17). <https://doi.org/10.1111/j.1744-1609.2010.00150.x>
- Sugiharti, L., Fariyah, E., Hartadinata, O., & Ajija, S. (2021). *Statistik Multivariat Untuk Ekonomi Dan Bisnis*. Airlangga University Press.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif*.
- Sujarweni, W. (2019). *Metodologi Penelitian*.
- Sutanto, S., & Ratnaningrum, D. (2020). Pusat Kreativitas Remaja Dan Anak Muda Milenial. *Jurnal Sains Teknologi Urban Perancangan Arsitektur (Stupa)*, 1(2), 1565. <https://doi.org/10.24912/stupa.v1i2.4440>
- Tualaka, T. M. C. Pola Aktivitas Pemanfaatan Waktu Luang Dan Kegiatan Rekreasi Di Ruang Publik Taman Nostalgia Kupang. *Langkau Betang: Jurnal Arsitektur*, 10(2), 50-61.
- Torkildsen, G. (2005). *Leisure And Recreation Management (5th Edition)*.

- UNESCO, Creative Cities Network. (2015). <https://en.unesco.org/creative-cities/bandung>.
<https://en.unesco.org/creative-cities/bandung>
- Van Heerden, C. (2014). Motivation For Participating In Leisure Activities: A Survey Amongst Individuals Within A Corporate Environment. In African Journal Of Hospitality, Tourism And Leisure (Vol. 3, Issue 2). <http://www.ajhtl.com>
- Van Vuuren, C., & Slabbert, E. (2011). Travel Motivations And Behaviour Of Tourists To A South African Resort.
- Worang, F. G. (2022). Waktu Senggang Dan Rekreasi Sebagai Motivasi Berkunjung Di Kawasan Wisata Boulevard Manado Leisure And Recreation As Motivation To Visiting In Manado Boulevard Tourism Area. *Wenas 991 Jurnal Emba*, 10(2), 991–1001.