

## Pola Perilaku Pengunjung terhadap Penggunaan Fasilitas di Orasis Art Space Surabaya

Putra Bayu Sutjipto<sup>1</sup>, Wendy Sunarya<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>UPN Veteran Jawa Timur, Indonesia

E-mail: 20051010067@student.upnjatim.ac.id

### Abstrak

Penerapan konsep perilaku berupa privasi, dan ruang publik hadir di *Orasis Art Space*. Pola persebaran pengunjung menyebabkan interaksi sosial bagi pengunjung untuk berkegiatan di *Orasis Art Space*. Pola penyebaran pengunjung sangat berpengaruh bagi jumlah pengunjung dan kualitas interaksi sosial yang tercipta di *Orasis Art Space*. penelitian ini bertujuan untuk memahami secara lebih dalam tentang berbagai elemen desain interior, mulai dari pencahayaan, tata letak ruang, penggunaan warna, hingga pengaturan eksibisi karya seni, dan bagaimana kombinasi dari semua faktor ini dapat menciptakan atmosfer yang mempengaruhi persepsi, emosi, dan interaksi pengunjung dengan karya seni yang dipamerkan. Metodologi dalam penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Pendekatan deskriptif kualitatif bertujuan untuk menggambarkan keadaan yang sedang berlangsung saat ini dengan teknik observasi dan cara pengumpulan datanya menggunakan metode *Person Centered Mapping*, yang digunakan untuk mengetahui pola aktivitas sekelompok manusia dalam kecenderungan penyebaran pola interaksi sosial dan pemanfaatan ruang. atau mengelompokkan perilakunya dalam suatu situasi waktu dan tempat tertentu. Hasil penelitian ini adalah mendeskripsikan prinsip dan karakter dari arsitektur perilaku, dan mengidentifikasi hubungan perilaku penggunaan dengan desain pada *Orasis Art Space*.

**Kata Kunci:** Perilaku, Ruang Publik, Pola Aktivitas.

### Abstract

*The application of behavioral concepts in the form of privacy, and public space is present at Orasis Art Space. The pattern of visitor distribution causes social interaction for visitors to do activities at Orasis Art Space. The pattern of visitor distribution has a great influence on the number of visitors and the quality of social interaction created in Orasis Art Space. This research aims to gain a deeper understanding of the various elements of interior design, from lighting, spatial layout, use of color, to the arrangement of artwork exhibitions, and how the combination of all these factors can create an atmosphere that influences visitors' perceptions, emotions, and interactions with the artworks on display. The methodology in this study uses a qualitative descriptive approach. The qualitative descriptive approach aims to describe the current situation with observation techniques and data collection methods using the Person Centered Mapping method, which is used to determine the activity patterns of a group of people in the tendency to spread patterns of social interaction and space utilization. or grouping their behavior in a certain situation, time and place. The results of this study are to describe the principles and characters*

<b>How to cite:</b>	Putra Bayu Sutjipto, Wendy Sunarya (2024) Pola Perilaku Pengunjung terhadap Penggunaan Fasilitas di Orasis Art Space Surabaya, (5) 7
<b>E-ISSN:</b>	2722-5356
<b>Published by:</b>	Ridwan Institute

*of behavioral architecture, and identify the relationship between usage behavior and design in Orasis Art Space.*

**Keyword:** Behavior, Public Space, Activity Patterns

## **Introduction**

Atmosfer memiliki peran yang cukup penting dalam pembentukan pengalaman terutama pada saat mengunjungi suatu tempat (Fitria, Rachmi, & Widiasih, 2020). Kesan pertama pada suatu tempat merupakan hal cukup penting untuk membangun citra bagi tempat terutama tempat yang memiliki kegiatan yang rekreatif (Tarsa, 2016). Atmosfer bangunan tercipta salah satunya dari unsur interior yang diantaranya meliputi kualitas cahaya, bentuk skala, warna, dan tekstur. Bentuk adalah karakteristik unik dari suatu objek tiga dimensional dalam ruang (Diantari, 2022).

Bentuk fisik terdefinisi dengan baik membentuk harmoni dan bentuk tambahan yang menambah keseimbangan ruang. Bentuk memiliki visual fisik panjang, lebar, dan kedalaman yang dapat menentukan proporsi suatu bentuk terskala melalui ukuran relatif terhadap bentuk yang lainnya dalam lingkungannya (Restian, 2020). Dalam seni dan desain, struktur seni teratur suatu karya, cara penataan dan pengordinasian elemen serta bagian di dalam sebuah komposisi untuk menghasilkan sebuah citra yang logis dan konsisten (Suhaya, 2016);(Nugraheni, Masunah, Narawati, Karwati, & Santana, 2021).

Pencahayaan memegang peranan dalam menciptakan suasana atmosfer interior ruang (Roslan, Bakar, & Alwi, 2019). Pencahayaan lampu bisa memberikan efek warna tertentu sesuai dengan temperatur warna yang dimiliki oleh lampu tersebut (Permatasari & Nugraha, 2020). Sesuai standar SNI 03-2001 warna dibagi menjadi kelompok warna hangat yang dihasilkan dari temperatur warna <3300 Kelvin, warna sedang yang dihasilkan temperatur warna 3300-5300 Kelvin dan warna dingin dihasilkan dari temperatur warna >5300 Kelvin.

Warna memiliki pengaruh dominan pada suasana hati dan emosi manusia pada desain interior yang bisa memberi dampak psikologis pengguna serta memiliki banyak makna simbolik (Dewi, 2021). Warna juga dapat memberi sensasi yang dihasilkan dari penglihatan mata dan otak, sebagai contoh ruang terkesan luas dan lebih besar apabila menggunakan unsur bewarna putih atau lembut, ruang terkesan sempit dengan menggunakan warna-warna gelap (Sudarsono, 2002);(Syafi, 2017).

Ditinjau dari efek psikologis, warna dibagi menjadi 2 kategori golongan warna yaitu warna panas, dan warna dingin. Warna dingin merupakan warna yang memiliki sifat tenang, alami, dingin, dan tenang seperti hijau biru, dan ungu. Warna panas merupakan warna yang memberi efek hangat, menggembirakan, menggairahkan, dan merangsang seperti warna kuning, jingga, dan merah (Kudiya & Atik, 2023). Warna putih memberi pengaruh bersih, terbuka dan terang, warna hitam memberi pengaruh berat, formal dan tidak menyenangkan (Kusumastuti, 2010);(Aimi Atikah & Syed Alwi Syed Abu Bakar, 2019).

Tekstur adalah kualitas permukaan material yang diaplikasikan dan setiap material memiliki spesifikasi tekstur yang berbeda. Tekstur dapat memperkuat konsep

desain, membantu membedakan objek dan permukaan satu sama lain, memodulasi cahaya, dan menambah skala. Sehingga tekstur dapat menambah dan menguatkan konsep suasana ruang seperti penggunaan batuan dalam ruang memberikan suasana alam. Dengan penerapan unsur-unsur dasar interior maka akan menimbulkan persepsi yang dapat ditangkap oleh individu yang datang pada suatu tempat. Namun persepsi yang timbul dari masing individu mungkin tidak sama dengan satu sama lain tergantung latar belakang, serta budaya (Nugroho, 2023). Sehingga diperlukan suatu “jiwa” yang masing-masing individu yang lebih dari menyediakan fungsi ruang saja, namun juga memberi stimulus yang berpengaruh pada individu yang membentuk suatu pengalaman ruang.

Salah satu bangunan yang membutuhkan adanya “jiwa” ialah bangunan galeri. Sebuah bangunan galeri merupakan bangunan yang berfungsi sebagai bangunan yang rekreatif dan juga adaptif disaat yang bersamaan. Sehingga galeri sebuah galeri, bisa menciptakan suasana yang dapat mendukung individu untuk mengapresiasi karya seni yang dipamerkan. Dengan galeri yang fleksibel maka banyak tema seni yang dipamerkan dapat masuk ke dalam galeri sehingga dapat menciptakan variasi suasana ruang yang berbeda di setiap acara yang dilakukan yang menyebabkan pengunjung yang pernah datang bisa datang kembali dan mendapat suasana yang berbeda di setiap acaranya. Dengan mengambil pendekatan yang holistik, penelitian ini bertujuan untuk memahami secara lebih dalam tentang berbagai elemen desain interior, mulai dari pencahayaan, tata letak ruang, penggunaan warna, hingga pengaturan eksibisi karya seni, dan bagaimana kombinasi dari semua faktor ini dapat menciptakan atmosfer yang mempengaruhi persepsi, emosi, dan interaksi pengunjung dengan karya seni yang dipamerkan. Dengan demikian, penelitian ini berupaya untuk memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang bagaimana desain interior dapat menjadi elemen kunci dalam meningkatkan kualitas pengalaman pengunjung di dalam galeri seni.

Salah satu galeri yang memiliki atmosfer dan “jiwa” di Surabaya ialah *Orasis Art Space*. *Orasis Art Space* merupakan suatu galeri seni yang dirancang oleh Hermawan Dasmanto – Founder ARA Studio yang merupakan salah satu biro arsitek di Indonesia, yang juga dikenal sebagai kurator untuk beberapa pameran arsitektur dan konsultan sejumlah proyek ruang publik vital di beberapa kota di Indonesia. *Orasis Art Space* diambil dari kata *Orasis* yang dalam bahasa Yunani berarti “melihat lebih dalam” tidak sekedar melihat dari penampilan luarnya saja.

### **Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Metode penelitian deskriptif kualitatif merupakan metode penelitian dengan cara mengamati fakta-fakta maupun gambarnya situasi yang ada yang kemudian di analisis dengan mendeskripsikan serta teknik yang digunakan adalah teknik observasi dimana akan dilakukan pengamatan mengenai perilaku-perilaku pengunjung dalam melakukan aktivitas yang ada didalamnya.

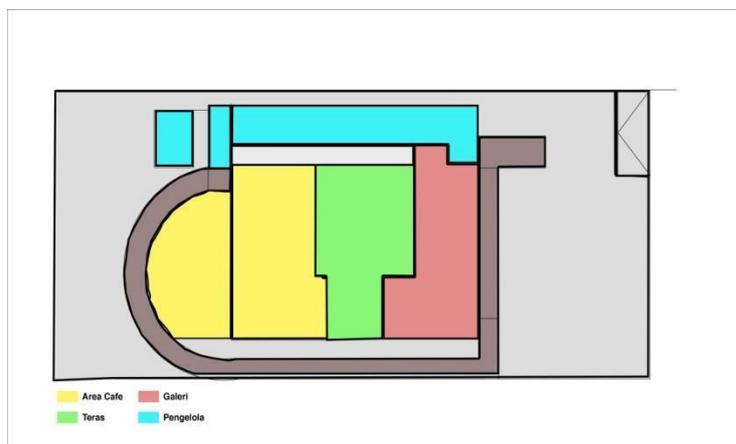
Pengamatan dilakukan pada tanggal 22 Maret 2024, ketika diselenggarakan event dari *Kine Kini Moving Image Screening* yang kami hadir pukul 12.00 mulai event hingga

17.00 (jam event terakhir). Metode kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis, lisan, atau bentuk tindakan kebijakan. Dalam penelitian terdapat beberapa tahapan yang dilakukan, sebagai berikut: Mengumpulkan teori yang sesuai dan berhubungan dengan penelitian yang diperoleh dari jurnal dan buku, melalui internet ataupun bentuk fisik. Pengumpulan data melalui observasi, wawancara, studi literatur, dan survei lapangan untuk memperoleh data-data yang dapat mendukung pembahasan penelitian. Pada tahap ini juga dilakukan pemilahan atau merangkum data yang terkumpul sehingga data yang diambil adalah data penting untuk dianalisis. Analisis data yang merupakan proses penguraian dan analisis tentang arsitektur perilaku pada *creative hub/creative space* dengan tujuan mengetahui penerapan arsitektur perilaku terhadap bangunan kreatif.

## Hasil dan Pembahasan

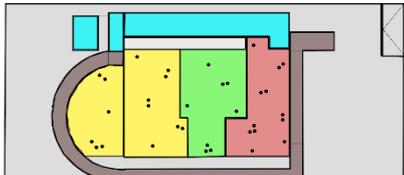
### Analisis Behaviour Setting

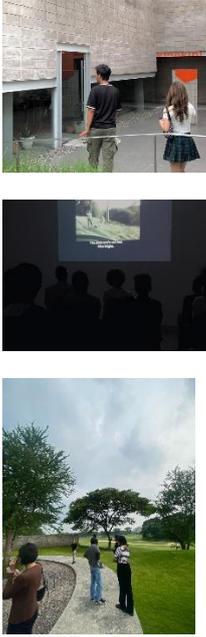
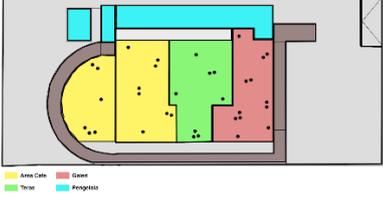
Pengunjung yang diamati pada analisis behavior mapping ini adalah para anak muda berusia 20-30 tahun yang berkunjung di Orasis Art Space. Pengunjung yang datang memiliki reservasi tentang event movie screening yang diadakan oleh Kine kini. Mereka berjalan melalui dari satu titik atau startpoint kemudian mulai bergerak menuju area yang dituju serta berakhir pada satu titik atau endpoint.



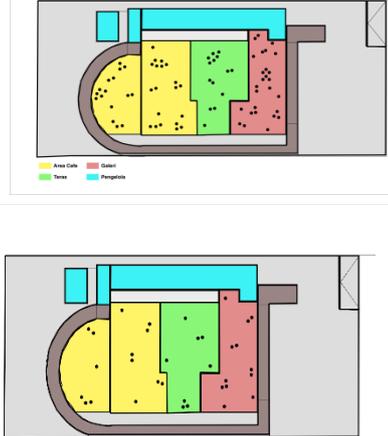
*Orasis Art Space* terletak di area Surabaya Barat yang menjadi ikon seni yang ada di kawasan Surabaya yang melekat dengan anak muda Surabaya melalui bentuk bangunan dan aktivitas yang ada disana. Sehingga taman ini menjadi salah satu galeri seni yang eksis di Surabaya. Pada pengamatan ini kami melakukan pembagian yang ditentukan berdasarkan banyaknya pengunjung berkumpul di suatu area ketika terdapat suatu event. Area yang paling banyak berkumpul berada pada area: 1) Latar (teras), 2) Galeri, 3) Café.

**Tabel 1. Hasil Analisis Behaviour Mapping**

Pukul (Sesi)	Perilaku Pengunjung	Dokumentasi	Gambar Analisis
<p><b>Sesi 1</b> <b>Pukul 12.15 - 14.15</b> Ketika di sesi pertama untuk pengunjung yang hadir di sesi ini belum terlalu ramai karena waktu kami berkunjung yang datang karena adanya aktivitas ibadah Salat Jumat. Pengunjung yang datang pada sesi pertama memadati area galeri, serta cafe karena lebih teduh dan dingin dibanding di bagian teras yang masih terik dan panas akan sinar matahari.</p>	<p><b>Sendiri:</b> Pengunjung yang datang seorang diri cenderung langsung menuju tujuan galeri tanpa melihat-lihat sekitar bangunan terlebih dahulu. Saat memasuki galeri (movie screening) pengunjung yang datang sendiri cenderung langsung mengisi tempat duduk yang kosong. Kegiatan yang dilakukan oleh pengunjung yang datang seorang diri berupa menonton acara seni, bermain gawai (berfoto), mengamati sekitar dan melihat merchandise di area café serta menukarkan kupon minuman.</p>		
	<p><b>Berdua/Berkelompok :</b> Pengunjung yang datang berdua atau berkelompok cenderung datang lebih awal serta mengelilingi bangunan sambil mengambil foto terlebih dahulu ke area teras (namun tidak dalam durasi yang lama), lalu mereka masuk menuju galeri dan cenderung duduk secara berdampingan. Ketika selesai melihat galeri para pengunjung yang datang berdua maupun berkelompok pergi ke cafe untuk melihat merchandise serta menukarkan kupon minuman. Pengunjung yang datang secara berkelompok cenderung lebih</p>		

	<p>masih berdiam diri duduk di sekitar café dan mengobrol secara berkelompok.</p>		
<p><b>Sesi 2</b> <b>Pukul 14.15 - 16.15</b> Ketika di sesi pertama untuk pengunjung yang hadir di sesi ini belum terlalu ramai karena waktu kami berkunjung yang datang karena masih berada dalam jam kerja. Pengunjung yang datang pada sesi pertama memadati area galeri, serta cafe karena lebih teduh dan dingin dibanding di bagian teras yang masih terik dan panas akan sinar matahari.</p>	<p><b>Sendiri</b> : Pengunjung yang datang seorang diri menyempatkan diri untuk menuju area taman untuk foto lalu menuju tujuan secepatnya menuju galeri. Saat memasuki galeri (movie screening) pengunjung yang datang sendiri cenderung langsung mengisi tempat duduk yang kosong. Ketika selesai melihat galeri para pengunjung yang datang sendiri cenderung pergi ke cafe untuk melihat merchandise serta menukarkan kupon minuman terdapat pengunjung yang duduk terlebih dahulu dan ada yang pulang.</p> <p><b>Berdua/Berkelompok</b> : Pengunjung yang datang berdua atau berkelompok cenderung datang lebih awal serta mengelilingi bangunan sambil mengambil foto terlebih dahulu ke area teras (namun tidak dalam durasi yang lama), lalu mereka masuk menuju galeri dan cenderung duduk secara berdampingan. Ketika selesai melihat galeri para pengunjung yang datang berdua. Pengunjung yang berkelompok ketika selesai dari galeri mereka berkunjung ke area café untuk berteduh dan menunggu jam buka puasa karena ketika di sesi ini para</p>		

Penggunaan Design Thingking Model untuk Pencegahan Tindakan Bullying pada Santri di Pondok Pesantren ABC

	<p>pengunjung yang datang mengenal para barista café dan rekan pelaku seni yang sedang dipamerkan di area galeri sehingga interaksi sosial lebih terlihat dibandingkan dengan sesi 1.</p>		
<p><b>Sesi 3</b> <b>Pukul 14.15 - 16.15</b> Ketika di sesi ketiga untuk pengunjung yang datang mulai ramai karena waktu berkunjung bertepatan dengan hari akhir kerja sehingga cukup banyak anak muda yang kesini setelah melakukan aktivitas. Selain itu banyak pengunjung yang memadati area café karena bertepatan waktu menjelang buka puasa. Pengunjung yang datang pada sesi ketiga memadati area teras, galeri, serta cafe.</p>	<p><b>Sendiri</b> : Pengunjung yang datang seorang diri menyempatkan diri untuk menuju area teras untuk foto lalu menuju tujuan secepatnya menuju galeri. Saat memasuki galeri (movie screening) pengunjung yang datang sendiri cenderung langsung mengisi tempat duduk yang kosong. Ketika selesai melihat galeri para pengunjung yang datang sendiri setelah melihat galeri menuju ke café untuk menukarkan kupon minuman serta menunggu waktu buka puasa.</p> <p><b>Berdua/Berkelompok</b> : Pengunjung yang datang berdua atau berkelompok cenderung datang lebih awal serta mengelilingi bangunan sambil mengambil foto terlebih dahulu ke area teras (namun tidak dalam durasi yang lama), lalu mereka masuk menuju galeri dan cenderung duduk secara berdampingan. Pengunjung yang berkelompok ketika selesai dari galeri mereka berkunjung ke area café untuk menunggu jam buka puasa karena ketika di sesi ini para pengunjung yang datang saling</p>		

	<p>mengenal dan berinteraksi dengan para barista café serta rekan pelaku seni yang sedang di pamerkan di area galeri, banyak rekan seni yang datang sehingga mereka saling bertukar pikiran serta berkelompok sehingga terjadi interaksi sosial yang cukup besar dan banyak pada sesi 3 ini.</p>		
--	--	--	--

**Sumber:** Hasil Analisis, 2024.

Dari hasil observasi kegiatan di atas bahwa kebanyakan pengunjung yang memadati ke area yang dimana mereka bisa berfoto, terutama di area galeri dan teras dimana terpasang instalasi, mereka hanya ke area cafe ketika ingin mengobrol yang terjadi pada siang hari, sedangkan pada sore menuju malam hari mereka cenderung ke cafe di bagian indoor maupun outdoor untuk menikmati bangunan dan berfoto. Tempat duduk di bagian luar lebih dipilih karena bisa melihat view sekitar.

Para pengunjung yang datang kesini selain karena ingin melihat galeri mereka juga melihat pop-up cafe yang berbeda-beda di setiap event. Orang yang berkunjung ke cafe dilakukan secara berkelompok dengan orang-orang yang saling mengenal satu sama lain serta mengobrol tentang seni yang sedang dipamerkan. Sedangkan untuk yang datang sendiri, cenderung ke cafe hanya untuk membeli merchandise dan langsung pulang dibanding duduk terlebih dahulu di area cafe karena tingkat kebisingan yang tinggi tidak memberikan ruang privasi bagi orang yang datang sendiri. Sehingga para pengunjung yang datang sendiri lebih memilih langsung untuk melakukan hal yang menjadi tujuan utama yaitu melihat pameran seni, dibandingkan para pengunjung berdua/berkelompok yang cenderung bisa fleksibel akan tujuan mereka dengan melakukan aktivitas lain yang membuat mereka bisa singgah lebih lama di Orasis Art Space ini.

### **Kesimpulan**

Pola perilaku manusia menentukan bagaimana cara manusia mendiami, menggunakan dan mepresentasikan suatu ruang. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan teori person centered map ditemukan bahwa pengujung Orasis Art Space Surabaya cenderung menuju ke galeri seni sebagai tujuan utama dari aktivitas yang ada dibangun baik untuk menikmati seni maupun sekedar ingin melihat serta berfoto disana. Faktor café serta teras yang dihiasi seni instalasi merupakan faktor penunjang yang bisa membuat pengunjung berlama-lama desain untuk sekedar menikmati hasil minuman maupun sampingan yang ada di tempat ini. Selain itu terdapat faktor yang mempengaruhi penyebaran pengujung 1. Faktor kesamaan, 2. Pencahayaan, 3. Lokasi serta privasi untuk berkumpul, 4. Aktivitas yang dapat dilakukan.

Penjelasan dari faktor-faktor yang ditemukan diatas ialah: 1) faktor kesamaan ini berupa kesamaan tujuan datang ke tempat, kesamaan kelompok, komunitas dan umur yang sama, 2) faktor pencahayaan dan termal dimana area seperti galeri dan café yang sering disinggahi para pengunjung ketika sesi 1 sampai sesi 3 karena bersifat teduh dibandingkan di area teras yang terang namun termal matahari membuat pengunjung tidak ingin berlama-lama di area tersebut, 4) Kesesuaian tempat dan aktivitas yang akan dilakukan seperti ketika mereka ingin mengobrol dan berdiskusi pengunjung memilih untuk ke area café, ketika ingin melihat eksterior bangunan dan berfoto dengan seni instalasi maka pengunjung memilih untuk ke area teras karena pencahayaan serta kebebasan ruang gerak yang diberikan, sedangkan ketika ingin menikmati karya seni para pengunjung lebih menuju area pameran utama serta berfoto untuk mengabadikan momen.

### BIBLIOGRAFI

- Aimi Atikah, Roslan, & Syed Alwi Syed Abu Bakar, Syed Abu Bakar. (2019). Warna kontemporari dalam karya seni/Aimi Atikah Roslan dan Dr Syed Alwi Syed Abu Bakar. *Ideology Journal*, 4(1), 1–13.
- Dewi, Ni Wayan Risna. (2021). Optimalisasi Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Seni. *Widyalaya: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(3), 381–391.
- Diantari, Ni Kadek Yuni. (2022). Pembelajaran Ilustrasi Fashion Digital Berbasis Kearifan Lokal Di Program Studi Desain Mode Institut Seni Indonesia Denpasar. *Segara Widya: Jurnal Penelitian Seni*, 10(1), 57–64.
- Fitria, Evy, Rachmi, Titi, & Widiasih, Angger Prima. (2020). Penerapan Kegiatan Sentra Seni pada Pembelajaran di PAUD. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(1), 54–60. <https://doi.org/10.31000/Ceria.V12i1.2859>
- Kudiya, Komarudin, & Atik, Saftiyaningsih Ken. (2023). Corak Dan Warna Batik Penunjang Elemen Estetik Ruang Terbuka Hijau Di Kafe Pecah Kopi Bandung. *Waca Cipta Ruang*, 9(1), 9–16.
- Kusumastuti, Eny. (2010). Pendidikan Seni Tari melalui Pendekatan Ekspresi Bebas, Disiplin Ilmu, dan Multikultural sebagai Upaya Peningkatan Kreativitas Siswa. *Harmonia: Journal of Arts Research and Education*, 10(2).
- Nugraheni, Trianti, Masunah, Juju, Narawati, Tati, Karwati, Uus, & Santana, Fifiet Dwi Tresna. (2021). Pelatihan Pendidikan Seni Anak Bagi Guru Pendidikan Anak Usia Dini (Paud) Dan Sekolah Dasar (Sd) Di Bandung. *Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung*, 7(2), 44–51.
- Nugroho, Catur Agung. (2023). *Interpretasi Warna Merah Dalam Seni Lukis*. Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Permatasari, Rr Chandrarezky, & Nugraha, Nuarista Edi. (2020). Peranan Elemen Desain Interior dalam Membentuk Atmosfer Ruang Tunggu CIP Lounge Bandara. *Dewa Ruci: Jurnal Pengkajian Dan Penciptaan Seni*, 15(2), 59–70.
- Restian, Arina. (2020). *Pendidikan Seni Rupa Estetik Sekolah Dasar* (Vol. 1). UMMPress.
- Roslan, Aimi Atikah, Bakar, SYED A. B. U., & Alwi, Syed. (2019). Warna Kontemporari Dalam Karya Seni. *Ideology Journal*, 4(1), 1–13.
- Sudarsono. (2002). *Seni pertunjukan Indonesia di era globalisasi*. Gadjah Mada University Press.
- Suhaya, Suhaya. (2016). Pendidikan Seni Sebagai Penunjang Kreatifitas. *JPKS (Jurnal*

*Pendidikan Dan Kajian Seni*, 1(1).  
Syafi, Achmad Ghozali. (2017). Warna dalam islam. *An-Nida'*, 41(1), 62–70.  
Tarsa, Arnita. (2016). Apresiasi seni: Imajinasi dan kontemplasi dalam karya seni. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 1(1).

---

**Copyright holder:**

Putra Bayu Sutjipto, Wendy Sunarya (2024)

**First publication right:**

Syntax Admiration

**This article is licensed under:**

