

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Subjek Penelitian

Web series Squid Game dari sebuah seri asal Korea Selatan. Ditulis dan diinstrudarai oleh Hwang Dong-Hyuk. *Web series* Squid Game terdiri dari sembilan episode. *Web series* tersebut dibintangi juga oleh Lee Jung-jae, Park Hae-soo dan Wi Ha-joon dan *web series* ini dirilis pada tanggal 17 September 2021 oleh Netflix.

Squid Game adalah *web series* yang menceritakan tentang sekelompok orang yang mempertaruhkan hidup mereka dalam *game* berbahaya demi melunasi hutang. *Game* tersebut menawarkan hadiah yang sangat fantastis. Empat ratus lima puluh enam orang, yang semuanya berjuang secara finansial dalam hidup, diundang untuk memainkan kompetisi bertahan hidup yang misterius. Berkompetisi dalam serangkaian permainan anak-anak tradisional tetapi dengan kekerasan dan menghalalkan semua cara yang mematikan, dan mereka semua harus mempertaruhkan hidup mereka untuk bersaing memperebutkan hadiah tersebut.

B. Desain Penelitian

1. Paradigma Penelitian

Paradigma pengetahuan bisa didefinisikan dengan sederhana yang dijadikan sebagai sistem kepercayaan dasar pengetahuan. Dalam “*The Structure of Scientific Revolution*” oleh Thomas S. Kuhn menyatakan bahwa paradigma sebagai 38 *basic belief system*. Khun merupakan ilmuwan pertama yang secara konseptual mendefinisikan paradigma secara modern yang kemudian dikembangkan para ahli setelahnya hingga dewasa ini banyak diartikan sebagai “cara berpikir” atau





“pendekatan terhadap masalah” (Ronda, 2018). Guba dan Lincoln menjelaskan bahwa paradigma sebagai sekumpulan kepercayaan dasar sulit dibuktikan dalam pengertian konvensional; tidak ada cara untuk menyatakan bahwa satu paradigma lebih mumpuni daripada paradigma lainnya (Ronda, 2018).

Dalam berbagai literatur yang ada (Denzin & Lincoln; Miller; McCharty; Craig & Muller; Littlejohn & Foss; Creswell) terdapat sejumlah paradigma pengetahuan yang selalu hadir dalam setiap waktu. Adapun beberapa paradigma dari literatur-literatur yang diatas adalah: a. positivisme; b. postpositivisme; c. konstruktivisme; d. interpretif; e. kritis; dan f. postmodern/poststruktural (Ronda, 2018). paradigma dunia dalam penelitian ini adalah paradigma dunia konstruktivisme. Pandangan dunia konstruktivisme adalah pandangan dunia tentang informasi yang berpegang teguh pada pandangan yang menyatakan bahwa informasi dan kebenaran objektif adalah konsekuensi dari sudut pandang. Informasi dan kebenaran dibuat, tidak ditemukan oleh otak. Paradigma ini menekankan karakter realitas yang jamak dan lentur. Jamak dalam pengertian bahwa realitas bisa direntangkan dan dibentuk sesuai dengan tindakan-tindakan bertujuan dari pelaku-manusia yang juga memiliki tujuan (Ronda, 2018). Sehingga penelitian ini akan berupaya mengetahui konstruksi makna Kekerasan Nonverbal Dalam Web Series Squid Game.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



2. Pendekatan Penelitian

© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

Menurut Sugiyono setiap penelitian baik penelitian kuantitatif maupun penelitian kualitatif selalu berangkat dari masalah. Namun terdapat perbedaan yang mendasar dari kedua teori yaitu dari segi pandang mereka melihat suatu masalah. Dalam teori kualitatif melihat masalah yang akan diselesaikan harus jelas dan spesifik, sedangkan teori kuantitatif bersifat sementara atau tentatif (Sugiyono, 2017). Penelitian kualitatif adalah penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana penelitian adalah sebagai *instrument* kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif atau kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi (Sugiyono, 2017). Pada penelitian kualitatif, data bisa diperoleh dari berbagai sumber dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang bermacam-macam (triangulasi) dan dilakukan secara terus menerus sampai data jenuh. Dengan pengamatan yang terus menerus tersebut mengakibatkan variasi data tinggi sekali (Ronda, 2018). Pendekatan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan metode analisis isi-semiotika. Metode merupakan cara atau jalan untuk mencapai tujuan. Metode mengatur langkah-langkah dalam melakukan riset. Metode ini disesuaikan dengan permasalahan, pendekatan, juga bentuk data yang diinginkan (Rakhmat, 2017).

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



3. Metode Penelitian

© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah semiotika. Metode adalah cara atau teknik yang digunakan untuk riset. Metode mengatur langkah-langkah dalam melakukan riset. Sedangkan penentuan metode riset, priset memilih yang dipakai dalam mendekati dan mencari data. Metode ini disesuaikan dengan permasalahan, pendekatan, juga bentuk data yang diinginkan (Krisyanto, 2016). Semiotika merupakan cabang ilmu yang membahas tentang bagaimana cara memahami simbol atau lambang, dikenal dengan semiologi. Semiologi sendiri adalah salah satu ilmu atau cabang yang digunakan untuk menginterpretasikan pesan (tanda) dalam proses komunikasi. Berbicara tentang konsep simbol harus diawali dengan pemahaman tentang konsep tanda (*sign*), dimana tanda merupakan unsur yang mewakili unsur yang lain. Pengembangan semiotika dalam bidang studi dikelompokkan menjadi tiga bagian, yaitu *semantic*, *syntactics*, dan *pragmatic*. Semiotika sering digunakan dalam analisis teks. Teks tersebut dapat berupa verbal maupun nonverbal dan bisa berada dalam media apapun. Istilah teks mengacu pada pesan, dan kumpulan tanda-tanda yang dikonstruksi dengan mengacu dalam genre atau media tertentu (Vera, 2014).

Metode dan analisis semiotika bersifat kualitatif. Hal itu disebabkan karena asumsi dasar semiotika adalah kajian tentang tanda, dimana dalam memaknainya setiap orang akan berbeda-beda sesuai dengan budaya, ideologi, pengalaman, dan sebagainya. Oleh sebab itu, semiotika sebagai metode tafsir tanda memiliki sifat yang subjektif. Dengan demikian, analisis semiotika akan lebih sesuai menggunakan pendekatan kualitatif karena 42 metode penelitian kualitatif bersifat subjektif sehingga instrumen penelitiannya adalah peneliti sendiri (Vera, 2014). Sebagai disiplin ilmu, pendekatan, metodologi, atau bidang kajian-kajian, semiotika

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



kini tampaknya mulai banyak di “akrab”-i, tidak saja oleh para akademisi, tetapi juga oleh para mahasiswa, khususnya pada program studi ilmu komunikasi. Semiotika memang telah menjadi bidang kajian yang sangat penting dalam disiplin komunikasi (Sobur, 2018). Semiotika merujuk pada bidang studi yang mempelajari makna atau arti dari suatu tanda atau lambang. Istilah semiotika atau semiotik yang dimunculkan pada akhir abad ke-19 oleh filsuf aliran pragmatik Amerika, Charles Sanders Peirce, merujuk pada “doktrin formal tentang tanda-tanda” (Sobur, 2018). Semiotika adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Studi tentang tanda dan segala yang berhubungan dengannya, cara berfungsinya, hubungannya dengan tanda-tanda lain, pengirimannya oleh mereka yang menggunakannya. Semiotika mempelajari sistem-sistem, aturan-aturan, konvensi-konvensi yang memungkinkan tanda-tanda tersebut mempunyai arti (Haryati, 2020).

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif, karena penelitian ini menganalisis dokumen yaitu berupa *web series*. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa, kejadian yang terjadi saat sekarang. Metode deskriptif adalah satu metode dalam meneliti status kelompok manusia, suatu subjek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran atau pun kelas peristiwa pada masa sekarang. Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis serta hubungan antar fenomena yang diselidiki (Nazir, 2011).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



4. Bahan Penelitian

© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Pada penelitian ini yang dijadikan sebagai bahan penelitian adalah potongan *scene-scene web series* Squid Game yang berupa Audio-Visual. Visual adalah sekumpulan gambar yang dirangkai dan tersusun dalam suatu waktu. Unsur bahasa film kedua adalah suara, hal tersebut dikarenakan sarana gambar belum mampu menjelaskan atau kurang efektif dan efisien, selain juga kurang realistis (Mabruri, 2013). Unsur visual di dalam *web series* ini berupa manusia, sedangkan unsur audio didapatkan dari dialog, *background music*, dan *sound effect* yang ada dalam *web series Squid Game*.

Penelitian ini menggunakan bahan penelitiannya yaitu *web series*. *Web series* yang dimaksud adalah *web series* Squid Game. *Web series* Squid Game terdiri dari Sembilan episode dan hanya satu seasons. Untuk itu peneliti mengambil bahan penelitian dari *web series* tersebut dari kategori berikut ini:

a. Perkenalan tokoh

Dalam cerita rekaan paling utama adalah manusia(seorang tokoh) yang berkontak dengan manusia (tokoh) lainnya yang saling membentuk dan menjalin sebuah cerita

Manusia yang termasuk tokoh cerita tidak hanya satu, namun ada banyak. Di antara tokoh-tokoh yang banyak itu, ada yang dijadikan pusat cerita dan ada yang hanya diceritakan sebagai pedamping cerita yang lazim disebut tokoh sampingan. (Herman, 2001). Dalam *web series* Squid Game menciptakan banyaknya tokoh-tokoh. Tokoh tersebut mempunyai peran-peran yang penting dalam *web series* tersebut. Saling menciptakan alur cerita yang berkesinambungan. Dalam tokoh-tokoh tersebut adanya tokoh sentral dan tokoh sampingan, tokoh sentral tentu diceritakan paling banyak dari awal sampai akhir

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



sedangkan tokoh sampingan hanya melengkapi tokoh-tokoh itu. (Herman, 2001). Tokoh sentral itu berkomunikasi dan menciptakan tiruan terhadap kehidupan masyarakat. (Herman, 2001). Tokoh sentral dalam *web series* Squid Game ada 3 yaitu yang diperankan oleh Lee Jung-jae yang menjadi Seong Gi-hun, HoYeon Jung yang menjadi Kang Sae-by, dan Park Hae-soo yang menjadi Cho Sang-Woo, dimana dalam penjelasan tadi tokoh sentral paling banyak ada dalam cerita dari awal sampai akhir. Dalam *web series* Squid Game peran mereka adalah peran utama yang menjadi sorotan dalam film dimana mereka juga menjadi 3 orang terakhir yang tersisa dalam pertandingan permainan tersebut. Tokoh sampingan dalam *web series* ini juga terbilang banyak dikarenakan dalam *web series* ini memang diperlukan sumber daya manusia yang banyak. Untuk itu bahan penelitian yang pertama adalah episode satu yang merupakan pengenalan tokoh.

© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

b. Awal konflik

Komunikasi antar tokoh-tokoh ini menciptakan konflik yang menjadi dasar cerita yang dijabarkan dalam sederetan peristiwa-peristiwa dalam urutan ruang dan waktu (Herman, 2001). Dalam cerita *web series* Squid Game terjadi di saat para kandidat yang mengikuti permainan ini berkumpul dalam satu ruangan dan mulai saling menghasut dan menipu satu sama lain dengan tujuan untuk memenangkan permainan tersebut, disinilah konflik dalam *web series* Squid Game dimulai. Setiap orang menggunakan berbagai cara dari hanya menghasut dan menipu sampai menyakiti, melukai dan berujung saling bunuh-membunuh. konflik yang dibangun dalam cerita menggambarkan *problem* aktual masyarakat pada saat cerita itu dibangun. (Herman, 2001). Konflik berkembang karena

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



dalam cerita itu tidak secara sederhana dilukiskan siapa yang benar dan siapa yang salah. (Herman, 2001). Dalam pertikaian yang terjadi dalam *web series* Squid Game untuk awal penonton akan susah untuk menilai dalam konflik tersebut siapa yang dibenarkan dikarenakan semua dalam peserta permainan mempunyai motif yang sama dan susah membedakan siapa yang salah maupun benar. Untuk itu bahan penelitian yang kedua akan peneliti ambil dari episode dua hingga empat, khususnya episode empat.

c. Penyelesaian konflik

Falling action artinya konflik yang dibangun cerita itu menurun karena telah mencapai klimaksnya, emosi yang memuncak telah berkurang (Herman, 2001). Akhir alur cerita terdiri atas peleraian (Herman, 2001). Penyelesaian konflik yang terjadi dalam *web series* Squid Game dilihat pada episode 8 di menit 15:38 detektif polisi membongkar permainan kompetisi yang sadis ini membuat kegaduhan dan retaknya perjalanan permainan yang sedang di seleggarakan. Untuk itu bahan penelitian yang ketiga yaitu penyelesaian konflik akan peneliti ambil dari episode ke delapan.

C. Jenis Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua jenis data untuk mengumpulkan data yang akan diteliti.

1. Data Primer

Sumber primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan pengamatan atau observasi terhadap dokumen. Marshall menyatakan bahwa “*through observation, the researche learn*



about behavior and the meaning attached to those behavior.” Melalui observasi, peneliti belajar tentang perilaku, dan makna dari perilaku tersebut (Sugiyono, 2017). Dalam penelitian ini peneliti melakukan pengamatan atau observasi dan dokumentasi. Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi yang berbentuk karya misalnya karya seni, yang dapat berupa gambar, patung, film dan lain-lain. Dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dalam penelitian kualitatif (Sugiyono, 2017). Data di dalam penelitian ini diambil dengan cara melakukan *screenshot scene-scene* atau potongan adegan-adegan berupa kekerasan nonverbal dalam *Web Series Squid Game* pada *web series Squid Game*

2. Data Sekunder

Sumber sekunder merupakan sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, sumber sekunder menjadi data pendukung dan pelengkap data primer. (Sugiyono, 2017). Data Sekunder dalam penelitian ini berupa literatur buku, jurnal dan rujukan elektronik yang relevan dengan topik penelitian yang diteliti yaitu kekerasan nonverbal

a. Penyelesaian

Unsur ini dapat dipaparkan oleh pengarang dan dapat juga kita (karena pembaca diharapkan mampu) menafsirkan sendiri penyelesaian cerita di akhir cerita. (Herman, 2001). Dalam *web series Squid Game* Seong Gi-hun memenangkan permainan tersebut tetapi ia menolak hadiah yang diberikan dikarenakan dia tidak mau membunuh lawannya yang sebenarnya adalah temannya sendiri. Dalam permainan ini temannya Kang Sa-byeok meninggal

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



karena kehabisan darah. Dimana hadiah dan uang nya tetap dikirim ke rekening Seong Gi-hun. Penyelesaian dalam cerita *web series* Squid Game ini lebih memilih hidup apa adanya dan tidak menggunakan uang hadiah yang ia dapatkan dari kompetisi tersebut dan lebih memilih hidup susah karena trauma dengan permainan tersebut yang membuat banyak temannya dan banyl orang terbunuh dengan sadis. Untuk itu bahan penelitian yang keempat mengenai penyelesaian akan peneliti ambil dari episode ke Sembilan. Adapun rincian bahan penelitian dalam penelitian ini dapat digambarkan dalam tabel berikut

Tabel 3.1 Bahan Penelitian

Audio	Visual
Dialog	<i>Footage</i>
<i>Background music</i>	<i>Subtitles</i>
<i>Sound effect</i>	

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Dalam penelitian kualitatif teknik pengumpulan data dapat diperoleh dengan berbagai macam cara, yaitu observasi, wawancara, dokumentasi, dan triangulasi atau gabungan. Bila dilihat sumber datanya, maka pengumpulan data dapat menggunakan sumber primer dan sumber sekunder (Sugiyono, 2017). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan dua yaitu data primer dan data sekunder. Data primer yang digunakan adalah observasi terhadap dokumen, kemudian melakukan *screenshot*. Sementara data

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



sekunder yaitu berupa literatur buku, jurnal dan rujukan elektronik yang relevan dengan topik penelitian yang diteliti.

E. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasi data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain (Sugiyono, 2017). Pada penelitian ini, peneliti menggunakan analisis semiotika. Fokus utama pendekatan semiotika ialah teks. Teks dalam hal ini diartikan secara luas, bukan hanya teks tertulis saja; segala sesuatu yang mempunyai sistem tanda tersendiri dapat dianggap sebagai teks. Tanda bisa berupa gerakan anggota badan, gerak bola mata, gerak mulut, bentuk tulisan, warna, bentuk, potongan rumah, pakaian, karya seni (film, patung, drama, musik), dan lain sebagainya yang hadir di sekitar kita (Ronda, 2018). Penelitian ini menggunakan segitiga makna Charles Sanders Peirce, yaitu *sign*, *object*, *interpretant* untuk menganalisis data. Menurut Peirce, salah satu bentuk tanda adalah kata. Sedangkan objek adalah sesuatu yang dirujuk tanda. Sementara interpretan adalah tanda yang ada dalam benak seseorang tentang objek yang dirujuk sebuah tanda. Apabila ketika elemen makna itu berinteraksi dalam benak seseorang, maka muncullah makna tentang sesuatu yang diwakili oleh tanda tersebut. yang dikupas teori segitiga makna adalah persoalan bagaimana makna muncul dari sebuah ketika tanda itu digunakan orang pada waktu berkomunikasi (Sobur, 2018). Model Peirce ini akan digunakan peneliti untuk menganalisis *web series* Squid Game yang mempunyai makna dalam setiap pesan nonverbal.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.