



Desain Alih Wahana Novel Arwah ke Buku Komik Genre Horor

Muhamad Ega Aulia¹, Karna Mustaqim²

¹ Fakultas Desain dan Industri Kreatif, Universitas Esa Unggul, Jakarta, Indonesia

Article Info

Article history:

Received Agustus 18, 2025
Revised Agustus 18, 2025
Accepted Agustus 18, 2025

Kata Kunci:

Novel,
Komik,
Horor,
Arwah,
Desain

Keywords:

Novel,
Comic,
Horror,
Spirit,
Design

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk desain alih wahana dari novel Arwah ke buku komik genre horor melalui desain karakter sebagai upaya dalam mengenalkan cerita urban Arwah ke media lain berupa komik cetak untuk menjangkau audiens lebih luas yang kurang menyukai membaca novel karena narasinya yang panjang dan untuk menciptakan penggambaran naratif yang hidup sehingga ketegangan horor bisa tersampaikan kedalam media komik. Dalam penelitian ini menggunakan metode berupa kajian pustaka, observasi, wawancara secara mendalam kepada pemilik novel Arwah dan pakar dibidang komik, dan kuesioner untuk mengidentifikasi target audience. Dalam mendesain komik dari novel fokus pada desain karakter. Desain karakter disesuaikan dengan penggambaran melalui narasi yang dijelaskan pada novel Arwah. Penggambaran karakter menggunakan gaya Manga atau komik Jepang dengan desain karakter lokal anak sekolah di Jakarta untuk menarik minat pembaca dengan rentang usia Remaja dan Dewasa. Penelitian ini untuk memberikan kontribusi kepada industri komik dan akademis untuk memberikan referensi dalam alih wahana novel ke media lain berupa komik dengan fokus mengembangkan desain karakter berdasarkan penggambaran novel Arwah ke media komik dengan ilustrasi yang menarik.

ABSTRACT

This study aims to design a transfer from the novel Arwah to a horror comic book through character design as an effort to introduce the urban story of Arwah to another medium in the form of printed comics to reach a wider audience who are less fond of reading novels due to their lengthy narratives and to create a vivid narrative depiction so that the horror tension can be conveyed in the comic medium. This study employs methods such as literature review, observation, in-depth interviews with the owner of the novel Arwah and experts in the field of comics, and questionnaires to identify the target audience. In designing the comic from the novel, the focus is on character design. Character design is adapted to the depiction through the narrative described in the novel Arwah. Character design uses the Manga or Japanese comic style with local schoolchildren character designs in Jakarta to attract readers aged teenagers and adults. This research aims to contribute to the comic industry and academia by providing a reference for adapting novels into other media, specifically comics, with a focus on developing character design based on the novel Arwah's narrative for comic media with engaging illustrations.

This is an open access article under the [CC BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license.



Corresponding Author

Muhamad Ega Aulia
Fakultas Desain dan Industri Kreatif, Universitas Esa Unggul,
Jakarta, Indonesia
Email: muhamadega1140@student.esaunggul.ac.id

1. PENDAHULUAN

Novel merupakan salah satu jenis karya sastra yang telah dikenal luas oleh masyarakat memiliki berbagai genre. Salah satu novel yang cukup populer yaitu Novel Arwah karya Jounatan dan Guntur Alam dengan genre horor yang menceritakan tentang urban legend di Jakarta. Urban legend merupakan sebuah cerita fiksi atau dapat disebut cerita rakyat yang memiliki alur, diceritakan dalam kurun waktu tertentu, dan mengandung pesan simbolik [1]. Di Indonesia kepercayaan mengenai sesuatu hal mistis masih mengakar dari cerita urban yang masih tinggi, hal itu disebabkan karena pengaruh budaya yang mengikat masyarakat baik perkotaan ataupun pedesaan, tradisi dan norma merupakan bagian dari budaya. Kepercayaan akan hal mistis seperti turun-temurun dalam masyarakat. Hal-hal mistis diantaranya cerita makhluk ghaib (seperti pocong, kuntilanak, atau penampakan arwah gentayangan), kejadian atau kemampuan di luar nalar (seperti ilmu kebal atau ilmu hitam), atau mitos atau legenda yang beredar di masyarakat (mitos dilarang bersiul di malam hari dan legenda Nyi Roro Kidul di Pantai Selatan Jawa) [2].

Novel Arwah memiliki cerita urban yang sangat menarik dan penuh keseraman akan tetapi karena novel mempunyai narasi yang panjang sehingga sangat sulit untuk menangkap gambaran atau membayangkan bagaimana adegan yang dijelaskan melalui narasi. Kecenderungan yang membuat seseorang malas membaca juga dipengaruhi oleh buku bacaan yang kurang sesuai dengan minatnya atau buku bacaannya banyak menggunakan bahasa yang tidak dimengerti [3]. Remaja dan Dewasa mengeluhkan kejenuhan dalam membaca banyaknya narasi tanpa sedikitpun ilustrasi yang menggambarkan bagaimana bentuk karakter yang ada pada novel yang dibaca. Oleh karena itu untuk membangkitkan minat baca terhadap novel Arwah karya Jounatan dan Guntur Alam kepada audiens yang kurang menyukai membaca narasi yang panjang dengan alih wahana novel ke media komik dari teks menjadi gambar agar menjangkau audience dari segala kalangan. Alih wahana merupakan proses perubahan dari satu jenis kesenian ke jenis kesenian lain [4]. Dalam konteks ini Arwah merupakan novel yang ingin dialihkan ke media lain, yaitu komik.

Scott McCloud dibukunya yang berjudul "*Understanding Comics*" berpendapat Komik adalah gambar-gambar dan simbol lain yang terjukstaposisi (ditempatkan berdampingan) dalam urutan yang disengaja, dengan tujuan menyampaikan informasi atau menghasilkan respon estetik bagi pembacanya [5]. Komik bisa diartikan sebagai media yang bisa menyampaikan informasi secara menarik. Transformasi karya ke dalam media komik memiliki peran yang penting dalam mengomunikasikan cerita melalui bentuk visual yang lebih menarik. fokus alih wahana dengan mendesain karakter yang ada pada cerita novel Arwah tanpa kehilangan ciri khas yang sudah digambarkan melalui narasi. Dalam membuat desain karakter perlu menggunakan gaya yang menarik agar audiens tertarik.

2. METODE

2.1 Studi Eksisting

Studi eksisting bertujuan untuk mempelajari produk serupa atau yang terkait untuk kemudian dievaluasi dan dijadikan bahan pertimbangan dalam melakukan Studi Eksisting [6]. dalam mendesain karakter komik dilakukan untuk menentukan bagaimana gaya yang akan digunakan. Gaya komik yang digunakan sebagai referensi dalam mendesain karakter komik Arwah menggunakan gaya manga dari judul Junji Ito dan Chainsaw Man.

2.2 Studi Arketipe

Arketipe sendiri mempunyai arti suatu endapan masa lampau yang digunakan manusia dalam pengalaman hidup [7]. Pada studi Arketipe menggunakan referensi karakter dari komik tertentu yang mempunyai kesamaan dari sifat atau karakteristik. Kemudian dianalisis berdasarkan aspek fisik, kepribadian dan perilakunya.

2.3 Studi Eksperimental

Proses eksperimen dilakukan dengan membuat sketsa awal, kemudian sketsa alternatif, penentuan gaya visual, pemilihan warna, dan ciri khas yang melekat pada setiap karakter.

2.4 Wawancara Mendalam (*Depth Interview*)

Depth Interview (wawancara mendalam). Suatu teknik dalam penelitian kualitatif, di mana responden atau kelompok responden mengomunikasikan bahan-bahan dan mendorongnya untuk didiskusikan secara bebas [8]. Penulis melakukan wawancara mendalam dengan pemilik novel arwah dan pakar komik untuk memperoleh pemahaman mengenai perkembangan komik dengan gaya manga yang mengambil cerita lokal, serta untuk mendapatkan terkait studi eksperimental yang telah dilakukan.

2.5 Prototyping

Dalam konteks desain karakter komik, prototyping dapat diartikan sebagai pembuatan prototype dari karya komik sebelum masuk ke tahap final. Melalui tahapan ini, hasil umpan balik para pakar disatukan dengan penyempurnaan desain sehingga prototipe media lebih solid dan efektif dalam menarik minat target audiens pada aspek pemasaran.

2.6 Kuesioner

Kuesioner merupakan alat pengumpulan data primer dengan metode survei untuk memperoleh opini responden [9]. Penulis membuat kuesioner yang terdiri tidak lebih dari 10 pertanyaan mengenai tanggapan bagaimana desain karakter alih wahana novel Arwah yang diubah ke media komik berdasarkan penggambaran narasi yang ada pada novel dalam bentuk gambar ilustrasi kepada target audience yaitu dengan rentang usia 15-25 Tahun.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari studi dan analisis yang telah dilakukan penulis dalam desain alih wahana novel arwah ke buku komik genre horor didapatkan beberapa poin kesimpulan sebagai berikut:

1. Konsep desain karakter komik genre horor untuk tokoh utama, antagonis dan sekunder terinspirasi dari unsur gaya Jakarta modern guna menonjolkan jika cerita berdasarkan urban di Kota Jakarta.
2. Rentang usia 15-25 Tahun lebih menyukai desain karakter seperti style manga seperti proporsi tubuh yang diubah, mata yang besar, dan ekspresi wajah yang diubah dengan sentuhan keindahan.
3. Hasil studi arketipe dengan berdasarkan pada konsep cerita, studi arketipe yang dapat digunakan untuk mendukung penulis dalam proses desain ini adalah:
 - a. Tokoh Utama: karakter yang tenang dan baik.
 - b. Tokoh Antagonis: pendendam, penuh kebencian dan jahat.
 - c. Tokoh Sekunder: Gadis ceria, gadis manja, dan si gemuk yang penakut.
4. Dari hasil studi eksperimental, sketsa desain karakter yang dipilih berdasarkan masukan dari pakar komik karakter tokoh yang memiliki keunikan, yang merepresentasikan dengan jelas yang memungkinkan untuk masuk kedalam komik genre horor.

5. Melalui wawancara mendalam: wawancara mendalam dilakukan untuk mendapatkan berbagai masukan dan saran dari pakar komik. Masukan ini kemudian menjadi pertimbangan, acuan, dan tolok ukur dalam proses perancangan ini.
6. Prototyping, hasil dari prototyping berupa beberapa versi alternatif desain karakter (dari gaya gambar, ekspresi, hingga atribut) sebelum digunakan pada komik
7. Kuesioner, kuesioner yang didapatkan 50 dari target audiens yang sangat memuaskan, kuesioner menjadi poin keberhasilan dalam mendesain karakter untuk komik Arwah.

3.1 Konsep Perancangan

3.1.1. Konsep Cerita

- a. Judul: Arwah
- b. Genre: Horor, Supranatural, Misteri
- c. Latar Cerita: Diskotik lipstik yang berada di blok M tempat hiburan malam di kota besar Jakarta.
- d. Premis: Seorang anak SMA bernama Jounatan bekerja paruh waktu di diskotik lipstik namun tempat diskotik tersebut memiliki kasus mengenai pembunuhan. Kehidupannya yang awalnya normal menjadi mimpi buruk ketika Arwah budi meneror Jounatan dan teman-temannya. Untuk bisa menyelamatkan dirinya dan temannya Jounatan harus mengungkap misteri dibalik kematian Arwah budi.
- e. Konsep Cerita:

Diskotik Lipstik pada awalnya tampak seperti tempat hiburan malam pada umumnya, dikenal sebagai salah satu tempat hiburan malam populer di Blok M dari luar terlihat sama seperti diskotik lain penuh cahaya lampu neon, dentuman musik, dan keramaian pengunjung. Namun dibalik keramaian diskotik lipstik tersimpan kisah kelam tentang adanya kasus pembunuhan misterius dengan korban bernama Budi didalam toilet diskotik. Hingga saat ini pelaku pembunuhannya masih belum terungkap dan kematiannya masih penuh tanda tanya. Arwah Budi kemudian dikenal sering menampakkan diri sebagai sosok jahat yang mengganggu para pekerja di sana.

Jounatan, seorang siswa SMA, harus bekerja paruh waktu karena kondisi ekonomi keluarganya yang tidak cukup, Jounatan memutuskan untuk bekerja sebagai *office boy* di diskotik lipstik melalui bantuan teman sekelas yang keluarganya adalah pengelola tempat itu. Awalnya Jounatan menganggap pekerjaannya cukup mudah seperti membersihkan ruangan, mengelap meja dan gelas, membantu karyawan lain namun seiring berjalannya waktu, berbagai kejadian aneh mulai muncul dan semakin sulit dijelaskan, hingga akhirnya arwah tersebut membuntuti Jounatan. Satu per satu teman Jounatan ikut menjadi korban gangguan arwah, sehingga ia pun bertekad menyelidiki kasus kematian Budi yang penuh kejanggalan sekaligus berusaha menyelamatkan teman-temannya dari teror tersebut.

3.1.2. Kriteria Desain Karakter

Berdasarkan data yang telah diperoleh, ditentukan beberapa kriteria desain karakter yang dibutuhkan dalam proses desain.

1. Menggunakan teori gambar bentuk dalam mendesain karakter.
2. Menggunakan gaya gambar stylized pada tokoh utama, antagonis dan sekunder.
3. Mengadaptasi karakter anak sekolahan Jakarta
4. Mengadaptasi sosok Arwah dengan penampilan Jakarta
5. Memanfaatkan studi arketipe serta acuan dari berbagai karakter dalam komik atau manga lain yang memiliki tipe arketipe serupa.
6. Menggunakan pemilihan warna hitam putih sebagai representasi komik horor
7. Dalam pemilihan warna juga mengacu pada teori psikologi warna
8. Mendesain pakaian atau atribut pada setiap karakter untuk memperkuat setiap karakter dengan karakteristik yang berbeda-beda

9. Menggunakan arsiran garis-garis untuk mempertegas emosi pada setiap karakter.

3.1.3. Konsep Karakter

Konsep desain karakter dalam komik Arwah dengan menerapkan penggambaran narasi yang ada pada novel Arwah dengan memberikan detail lebih pada ilustrasi namun untuk menegaskan sifat dan kepribadian tiap karakter, dilakukan penyesuaian visual tertentu.

1. Jounatan (Tokoh Utama)

- a. Fisik: Pelajar dengan usia 16 Tahun, tinggi, tampan, dan memiliki bekas cambang.
- b. Pakaian: Seragam anak SMA dengan celana panjang dan memakai sepatu berwarna hitam.
- c. Ekspresi: Wajahnya tenang dan memiliki kebaikan hati yang tampak dari wajahnya.
- d. Kepribadian: Setia Kawan dan peduli kepada temannya.

2. Leo (Sahabat Jounatan)

- a. Fisik: Pelajar dengan usia 16 Tahun, gemuk, rambutnya ikal, dan memakai kacamata karena matanya minus.
- b. Pakaian: Seragam anak SMA dengan celana panjang dan memakai sepatu berwarna hitam.
- c. Ekspresi: Wajahnya selalu ketakutan saat mendengar kisah horor atau melihat kejadian aneh.
- d. Kepribadian: Maniak terhadap sesuatu yang horor dan penakut.

3. Nayla

- a. Fisik: Pelajar dengan usia 16 Tahun, Kurus, rambutnya dikuncir
- b. Pakaian: Seragam anak SMA dengan celana panjang, memakai jepitan rambut dengan motif permen, dan memakai sepatu berwarna hitam.
- c. Ekspresi: Wajahnya selalu ketakutan saat mendengar kisah horor atau melihat kejadian aneh.
- d. Kepribadian: Ceria dan gemar membaca buku.

4. Melodi

- a. Fisik: Pelajar dengan usia 16 Tahun, gemuk, rambutnya ikal, dan memakai kacamata karena matanya minus.
- b. Pakaian: Seragam anak SMA dengan celana Panjang dan memakai Sepatu berwarna hitam.
- c. Ekspresi: Wajahnya ceria ketika melihat Jounatan dan wajahnya kusut saat melihat Nayla.
- d. Kepribadian: Manja dan centil tetapi baik dan peduli kepada teman-temannya.

5. Budi (Arwah)

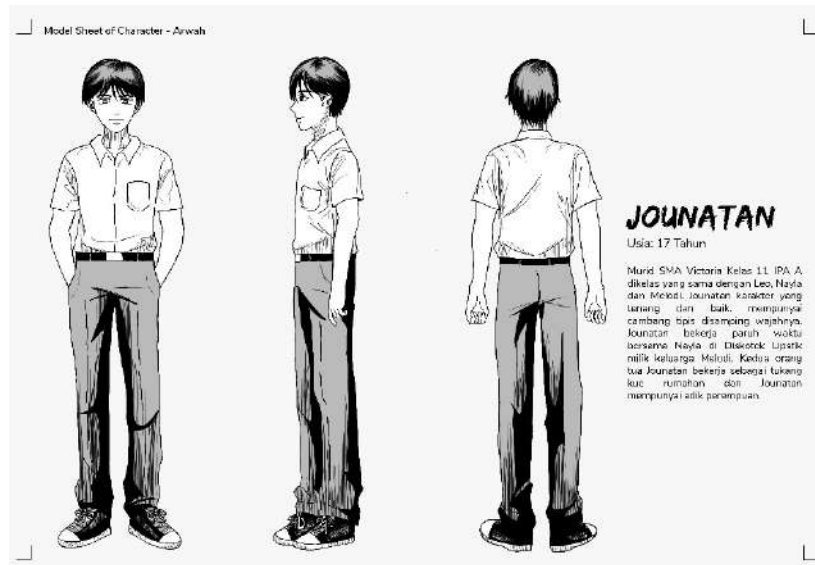
- a. Fisik: Sosok dengan usia sekitar 30 an, tinggi, rambutnya panjang terurai, gemuk, terdapat bekas jeratan pada lehernya, penuh darah, terdapat luka tusuk dibagian dada dan perut.
- b. Pakaian: Kaos dan celana jeans selutut.
- c. Ekspresi: Tatapannya datar dan dingin, dengan kulit pucat
- d. Kepribadian: Pendendam dan suka meneror para karyawan yang bekerja di Diskotik.

3.1.4. Desain Karakter

Komik Arwah menampilkan lima tokoh. Berikut adalah rancangan desain dari masing-masing karakter tersebut:

1. Jounatan (Tokoh Utama)

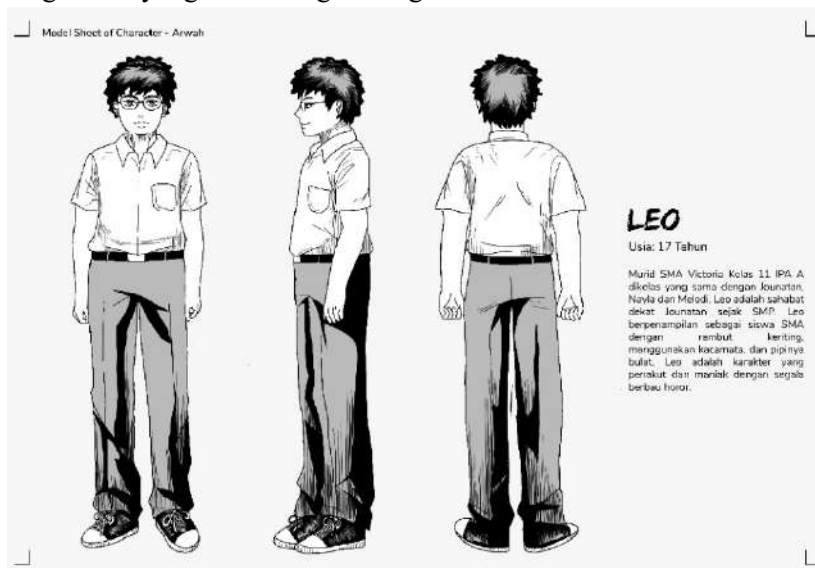
Jounatan adalah siswa kelas 11 IPA A di SMA Victoria, sekelas dengan Leo, Nayla, dan Melodi. Ia digambarkan sebagai sosok yang tenang dan baik hati, dengan ciri khas cambang tipis di sisi wajahnya. Selain bersekolah, Jounatan juga bekerja paruh waktu bersama Nayla di Diskotek Lipstik yang dikelola keluarga Melodi. Kedua orang tuanya berprofesi sebagai pembuat kue rumahan, dan ia memiliki seorang adik perempuan.



Gambar 1. Desain karakter Jounatan
Sumber: Muhamad Ega Aulia (2025)

2. Leo (Sahabat Jounatan)

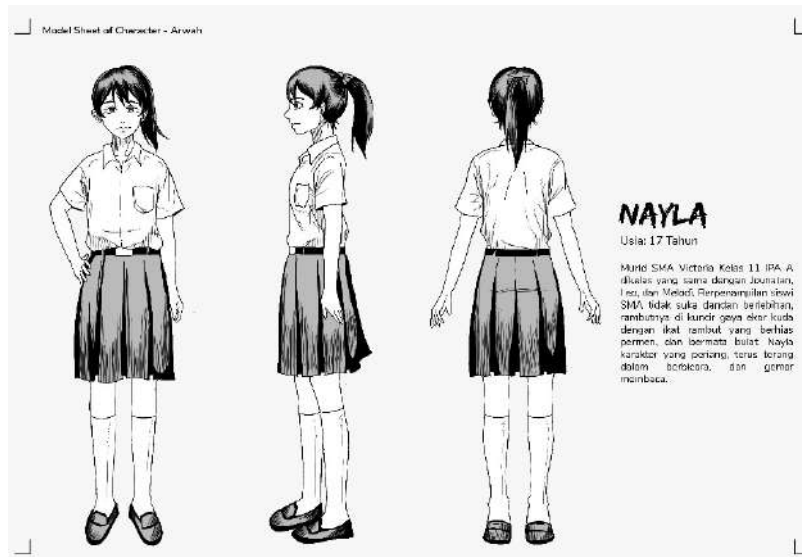
Leo merupakan siswa kelas 11 IPA A di SMA Victoria, sekelas dengan Jounatan, Nayla, dan Melodi, serta telah menjadi sahabat dekat Jounatan sejak SMP. Ia digambarkan sebagai remaja dengan rambut keriting, berkacamata, dan memiliki pipi bulat. Karakternya cenderung penakut, namun di sisi lain ia sangat menyukai segala hal yang berhubungan dengan horor.



Gambar 2. Desain karakter Leo
Sumber: Muhamad Ega Aulia (2025)

3. Nayla

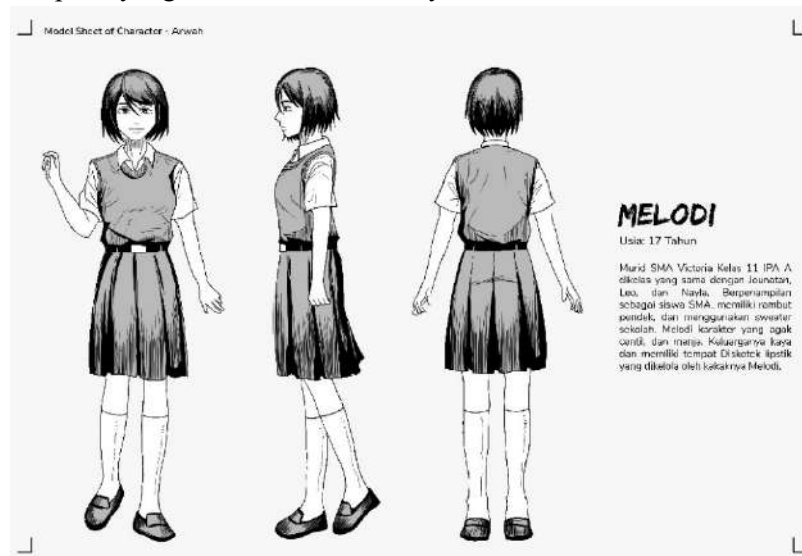
Nayla adalah siswi kelas 11 IPA A di SMA Victoria, sekelas dengan Jounatan, Leo, dan Melodi. Ia tampil sederhana tanpa dandanan berlebihan, memiliki rambut yang diikat gaya ekor kuda dengan hiasan karet berbentuk permen, serta mata bulat yang ekspresif. Karakternya ceria, terbuka dalam berbicara, dan memiliki kegemaran membaca.



Gambar 3. Desain karakter Nayla
Sumber: Muhamad Ega Aulia (2025)

4. Melodi

Melodi adalah siswi kelas 11 IPA A di SMA Victoria, sekelas dengan Jounatan, Leo, dan Nayla. Ia digambarkan sebagai remaja dengan rambut pendek dan sering mengenakan sweater sekolah. Karakternya cenderung manja dan sedikit genit. Melodi berasal dari keluarga kaya, di mana keluarganya memiliki Diskotik Lipstik yang dikelola oleh kakaknya.



Gambar 4. Desain karakter Melodi
Sumber: Muhamad Ega Aulia (2025)

5. Budi (Arwah)

Budi merupakan korban pembunuhan di Diskotik Lipstik milik keluarga Melodi. Ia digambarkan mengenakan kaos lengan pendek dan celana jeans pendek, dengan rambut panjang sebahua yang terurai. Tubuhnya menampilkan bekas luka mengerikan, seperti robekan berdarah di dada dan perut, serta jeratan di leher, sementara kulitnya tampak pucat. Dalam wujud arwah, Budi sering menebar teror di sekitar diskotik dengan tatapan kosong, disertai darah yang mengalir dari tangan dan kakinya.

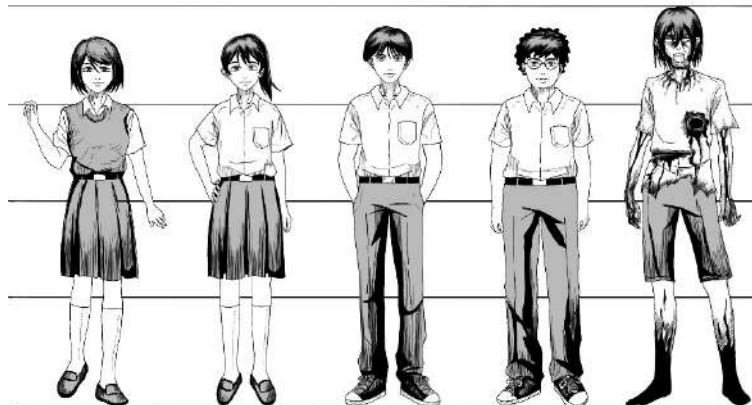


Gambar 5. Desain karakter Budi
Sumber: Muhamad Ega Aulia (2025)

3.2. Implementasi Desain

3.2.1. Proporsi Badan Antar Karakter

Diperlukan perbandingan proporsi antar tokoh agar perbedaan ukuran tubuh masing-masing karakter, baik besar maupun kecil, dapat terlihat dengan jelas. Berikut ditampilkan ilustrasi proporsi tubuh seluruh karakter:

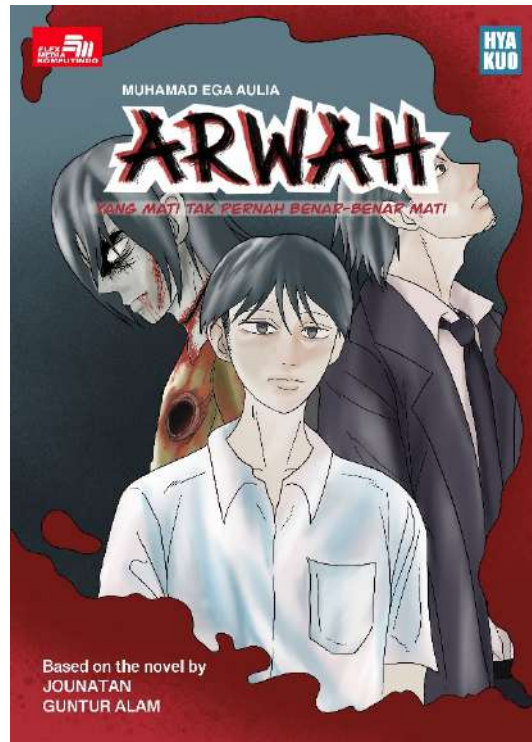


Gambar 6. Proporsi karakter
Sumber: Muhamad Ega Aulia (2025)

3.2.2. Implementasi desain pada media komik

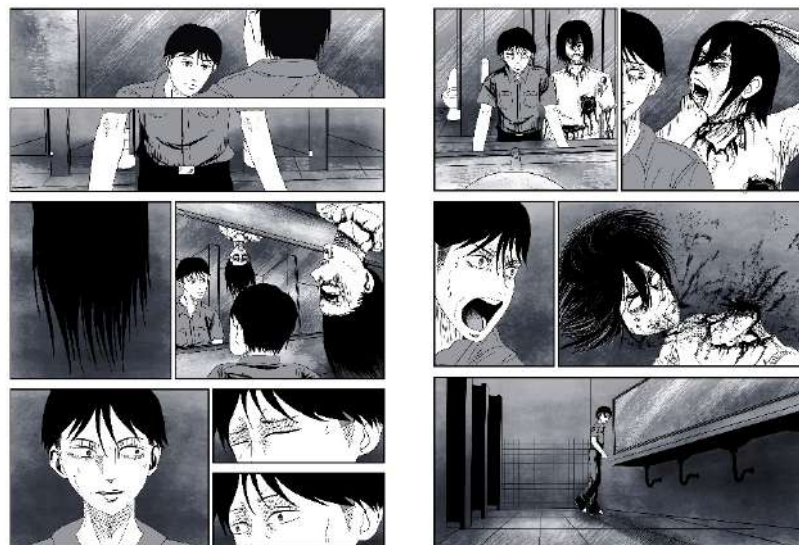
Berikut merupakan hasil implementasi desain karakter pada komik Arwah hasil dari alih wahana novel ke media komik. Contoh penerapan ini ditampilkan melalui media komik beserta cover buku. Implementasi tersebut dibuat untuk menunjukkan gambaran hasil akhir.

1. Cover Komik Arwah



Gambar 7. Cover komik Arwah
Sumber: Muhamad Ega Aulia (2025)

2. Scene komik



Gambar 8. Halaman 1 dan 2 komik Arwah
Sumber: Muhamad Ega Aulia (2025)

3. T-shirt



Gambar 9. T-shirt komik Arwah
Sumber: Muhamad Ega Aulia (2025)

4. Pin



Gambar 10. Pin komik Arwah
Sumber: Muhamad Ega Aulia (2025)

5. Gantungan Kunci



Gambar 11. Gantungan kunci komik Arwah
Sumber: Muhamad Ega Aulia (2025)

6. Akrilik



Gambar 12. Gantungan kunci komik Arwah
Sumber: Muhamad Ega Aulia (2025)

7. Totebag



Gambar 13. Totebag komik Arwah
Sumber: Muhamad Ega Aulia (2025)

8. Gelas Mug



Gambar 14. Totebag komik Arwah
Sumber: Muhamad Ega Aulia (2025)

9. Stiker



Gambar 15. Stiker komik Arwah
Sumber: Muhamad Ega Aulia (2025)

4. KESIMPULAN

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode studi literatur, studi arketipe, studi perbandingan, wawancara mendalam dengan pemilik novel Arwah dan pakar komik, studi eksperimental, pembuatan prototipe untuk komik, serta penyebaran kuesioner sebagai instrumen untuk mengukur keberhasilan konsep desain karakter. Dalam mendesain alih wahana novel ke media komik fokus kepada desain karakter yang sesuai dengan penggambaran novel melalui narasi yang di ilustrasikan kedalam media komik sehingga mendapatkan desain karakter yang akurat. Desain karakter meliputi penggambaran gesture tubuh, ekspresi yang merepresentasikan sifat-sifat setiap karakter dan ciri khas karakter, dengan tujuan untuk memperluas jangkauan cerita novel ke media cetak komik, serta menghidupkan karakter pada novel agar lebih hidup. Hasil akhir dari desain alih wahana ini berupa desain karakter yang menghadirkan 5 karakter, terdiri dari satu tokoh utama, tiga tokoh pendukung, serta satu tokoh antagonis.

REFERENSI

- [1] Akbar, M. N., & Haryanti, P. (2022). Urban Legend Kuchisake Onna. Mahadaya: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Budaya, 2(2), 213-222.
- [2] Justine, F., Jodie, K., Alfajri, M. R., Dilo, M. S. A. R. U., & Al Kautsar, Z. H. (2021). Budaya Mengaitkan Berbagai Peristiwa Dengan Hal Mistis Oleh Masyarakat Indonesia. Jurnal

- Kewarganegaraan, 5(2), 602-611.
- [3] Nuryanti, N., Sahabuddin, C., & Muttalib, A. (2020, November). Analisis novel Tentang Kamu karya Tere Liye menggunakan teori strukturalis (unsur intrinsik). In *Journal Pegguruang: Conference Series* (Vol. 2, No. 2, pp. 174-180).
- [4] Setyawan, F. E. (2020). *Perancangan Komik Cetak Alih Wahana Novel Negeri Para Bedebah* (Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia Yogyakarta).
- [5] McCloud (9), Scout, *Understanding Comic* Jakarta .Kepustakaan Populer Gramedia, 2001
- [6] Rianingtyas, A. K., & Wardani, K. K. (2019). Perancangan user Interface aplikasi mobile sebagai media promosi digital UMKM tour dan travel. *J. Sains Dan Seni Its*, 7(2).
- [7] Noviandini, K., & Mubarak, Z. (2021). Arketipe Tokoh Valiandra Dalam Novel Misteri Terakhir Karya S. Mara Gd.(Kajian Psikologi Sastra). *Jurnal Salaka: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Budaya Indonesia*, 3(2), 44â-54.
- [8] Ardianto, E. (2004). Teori dan metodologi penelitian “public relations”. *Mediator: Jurnal Komunikasi*, 5(2), 231-241.
- [9] Pujihastuti, I. (2010). Prinsip penulisan kuesioner penelitian. *CEFARS: Jurnal Agribisnis dan Pengembangan Wilayah*, 2(1), 43-56.