

CITRA DALAM SERIAL TV STRANGER THINGS

Teofilus Nathanael B¹, Nurul Izzah², Karlina Rizqi Lestari³, Dhea Febriyanti⁴,
Yuli Yanto⁵

Universitas Indraprasta PGRI¹²³⁴⁵

teobagionoo@gmail.com, izzahhhhhh.nzh@gmail.com, karlinarizqi254@gmail.com,
Dheaidr@gmail.com, Yuliyanto1985@gmail.com

Abstrak

Serial televisi adalah program televisi dengan beberapa episode yang membentuk cerita yang lebih panjang. Genre serial TV bervariasi, termasuk drama, komedi, fiksi ilmiah, fantasi, aksi, kejahatan, dan dokumenter. Serial TV selain menghibur ternyata dapat mempengaruhi pandangan masyarakat dengan mudah, bahkan tidak jarang masyarakat tidak menyadari bahwa sebenarnya mereka sudah termakan oleh citra dan simulakra. Citra sendiri tidak hanya tentang visual atau estetika semata, tetapi juga mencakup keyakinan, gagasan, dan kesan yang diperoleh seseorang terhadap suatu objek. Salah satu serial yang banyak disukai oleh banyak orang, yaitu ada *Stranger Things* yang memiliki genre fiksi ilmiah hadir dalam 4 *season*. Dengan menggunakan metode deskriptif analisis *Upside Down* dapat dikatakan sebagai simulakra yang paling mencolok dalam *Stranger Things*. Monster Demogorgon adalah simbol simulakra dalam *Stranger Things*. Monster ini merupakan makhluk yang berasal dari *Upside Down* dan berfungsi sebagai ancaman utama dalam cerita. Terdapat penyamaran beberapa karakter dalam *Stranger Things* yaitu dengan menggunakan identitas palsu, sehingga menciptakan simulasi dari diri mereka yang sebenarnya

Kata kunci: Citra, Serial TV, Stranger Things

PENDAHULUAN

Serial TV atau serial televisi adalah program televisi dengan beberapa episode yang membentuk cerita yang lebih panjang. Mereka ditayangkan secara reguler dengan durasi sekitar 30 menit hingga satu jam. Jonathan Bignell mengatakan bahwa "*All television texts participate in genre to some extent, and often participate in several genres simultaneously*" (Syavina, 2023). Genre serial TV bervariasi, termasuk drama, komedi, fiksi ilmiah, fantasi, aksi, kejahatan, dan dokumenter. Beberapa contoh serial TV terkenal adalah "*Friends*", "*Game of Thrones*", "*Breaking Bad*", "*The Simpsons*", dan "*The Walking Dead*". Dalam serial TV pasti memiliki penggemar setia, yang akan siap untuk menunggu dengan antusias setiap episode baru. Serial TV dapat berlangsung selama beberapa musim dan memperluas dunia cerita yang dibangun. Ada berbagai jenis serial TV yang bisa dikategorikan berdasarkan format, genre, dan gaya narasi, seperti drama, komedi, fiksi ilmiah, fantasi, aksi, kejahatan, dan dokumenter. Ada juga serial TV *mini* dengan episode yang lebih sedikit dan format antologi di mana setiap episode memiliki cerita yang berbeda dengan karakter baru.

Menurut Firdausi (2023), Seri adalah serangkaian cerita dengan subjek yang sama tetapi memiliki cerita yang berbeda dan bukan kelanjutan dari cerita sebelumnya. Ini berarti bahwa seri memiliki karakter yang sama namun memiliki alur cerita yang berbeda di setiap seri. Sedangkan menurut Budi (2023), Seri televisi adalah istilah yang mengacu pada sekelompok program yang dibuat untuk disiarkan di televisi dengan judul yang sama. Ini memiliki waktu dan tanggal tetap untuk ditayangkan di televisi karena berada di bawah kendali.

Stranger Things adalah serial TV bergenre fiksi ilmiah, namun ceritanya penuh dengan horor dan misteri. Serial ini berasal dari Amerika Serikat dan diproduksi oleh The Duffer Brothers

dan Shawn Levy bersama Dan Cohen. Musim pertama *Stranger Things* dirilis pada 15 Juli 2016 melalui *platform* berita *Netflix*. Kemudian musim kedua, ketiga, dan keempat tayang masing-masing pada Oktober 2017, Juli 2019, serta Mei dan Juli 2022. Menurut Winarson (2021), *Netflix* adalah layanan streaming berbasis langganan yang memungkinkan pengguna menonton film. atau bebas iklan Tonton program TV di perangkat yang tersambung ke Internet. *Stranger Things* diatur di Hawkins, Indiana, pada awal 1980-an. Lalu ada Laboratorium Nasional Hawkins yang digunakan oleh Departemen Energi AS sebagai fasilitas penelitian ilmiah. Serial ini berfokus pada banyak kejadian supernatural yang terjadi di kota tersebut, terutama hubungannya dengan realitas alternatif yang disebut "*Upside Down*".

The Duffer Brothers menciptakan serial *Stranger Things* sebagai perpaduan antara drama investigasi dan elemen supranatural, yang digambar dengan horor, fiksi ilmiah, dan emosi masa kecil. Steven Spielberg, David Lynch, Stephen King, Wes Craven dan H.P. Lovecraft. Selain itu, mereka juga terinspirasi oleh eksperimen dan teori konspirasi selama Perang Dingin yang melibatkan eksperimen rahasia pemerintah. Menurut Khafid (2019), setiap karakter dalam *Stranger Things* memiliki keunikan tersendiri. Hal-hal yang membuat hidup Anda lebih berwarna. Meski sifat unik ini sering menimbulkan pertengkaran dan perebutan kekuasaan, mereka pada akhirnya memilih untuk tetap bersama dan saling melindungi.

Sejak dirilis, *Stranger Things* telah mengumpulkan rekor penayangan di *Netflix*. Menurut Arian (2022), *Stranger Things* berhasil sekitar sebulan setelah dirilis pada 27 Mei 2022, bahwa tujuh episode dari bagian pertama dan dua episode dari bagian kedua dari *season* keempat *Stranger Things* menjadi tayangan paling populer di *Netflix* dan Nielsen. Bahkan banyak kritikus memuji serial itu karena karakterisasi, atmosfer, akting, musik, penyutradaraan, sinematografi, dan penghormatannya pada sinema 1980-an. Bahkan kritikus menganggap "*Stranger Things*" sebagai salah satu serial *Netflix* yang paling menonjol karena basis penggemarnya dan peluncuran karier para aktor muda.

METODE

Metode penelitian yang digunakan metode, yaitu metode penelitian deskriptif analisis dengan pendekatan kualitatif. Berdasarkan metode ini nantinya akan fokus pada pengamatan yang mendalam. Menurut I Made Winartha (2006) metode deskriptif kualitatif yaitu menganalisis, menggambarkan, dan meringkas berbagai kondisi, situasi dari berbagai data yang dikumpulkan berupa hasil wawancara atau pengamatan mengenai masalah yang diteliti yang terjadi di lapangan (Lindawati dan Hendri, 2016). Oleh karenanya, pelaksanaan secara kualitatif dalam penelitian dapat menghasilkan kajian atas suatu fenomena yang lebih komprehensif. Penelitian kualitatif yang memperhatikan humanisme atau individu manusia dan perilaku manusia merupakan jawaban atas kesadaran bahwa semua akibat dari perbuatan manusia terpengaruh pada aspek-aspek internal individu. Aspek internal tersebut seperti kepercayaan, pandangan politik, dan latar belakang sosial dari individu yang bersangkutan. Berdasarkan Sugiyono (2011:15), dapat disimpulkan bahwa metode penelitian kualitatif ialah metode penelitian yang didasarkan pada pemikiran postpositivisme, digunakan untuk mengkaji pada situasi objek yang alami, (sebagai lawannya eksperimen) di mana peneliti berperan sebagai alat utama, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara sengaja dan berantai, teknik pengumpulan dengan triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan pada makna daripada generalisasi (Adnan, 2020). Menurut Denzin & Lincoln (1994) menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang memanfaatkan latar belakang alami dengan tujuan menginterpretasikan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan melibatkan berbagai metode yang tersedia. Sedangkan menurut Erickson (1968), penelitian kualitatif berusaha untuk menemukan dan menggambarkan secara cerita



kegiatan yang dilakukan dan efek dari tindakan yang dilakukan terhadap kehidupan mereka. (Anggito, 2018)

Menurut Jean Baudrillard (1985) Simulacra pada hakikatnya manusia tidak ada dengan adanya realitas nyata tetapi selalu berpikir imajiner dan berada dalam delusi dalam melihat realitas di ruang tempat berlangsungnya mekanisme simulasi, situasi ini membuat jarak antara kebenaran dan kepalsuan, kenyataan, dan fiksi terasa jauh dan memiliki kesamaan (www.kompasiana.com, 2022). Simulakra, di sisi lain, merujuk pada objek atau representasi yang tampak seperti atau meniru realitas, tetapi sebenarnya tidak memiliki referensi yang nyata. Mereka adalah salinan yang terdistorsi dan kehilangan hubungan dengan asli mereka. Baudrillard mengidentifikasi empat tahap simulakra, salah satunya simulakra hiperekspresif. Simulakra hiperekspresif adalah tahap ketiga dalam teori simulasi dan simulakra yang diajukan oleh Jean Baudrillard. Pada tahap ini, salinan atau representasi menjadi lebih berlebihan dan melebih-lebihkan fitur asli yang ingin ditiru. Dalam simulakra hiperekspresif, salinan tidak lagi mencoba untuk meniru realitas secara akurat, tetapi justru memperkuat dan memperbesar fitur-fitur yang menarik perhatian. Tujuannya adalah untuk menarik perhatian dan menciptakan kesan yang dramatis atau menarik pada pengamat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Menurut pakar psikologi dan sejarah seni Rudolf Arnheim, sebuah gambar berperan sebagai rangsangan, sebuah teks, atau representasi yang menggerakkan proses pemahaman, penafsiran, dan pilihan (Arnheim, 1977). Citra visual yang komprehensif diterima oleh manusia melalui indra penglihatan dan data visual digunakan untuk menghasilkan struktur makna di dalam pikiran. Citra tidak hanya tentang visual atau estetika semata, tetapi juga mencakup keyakinan, gagasan, dan kesan yang diperoleh seseorang terhadap suatu objek. Untuk memahami citra dengan benar, penting untuk memahami ideologi yang terkandung dalam gambar visual tersebut. Citra memiliki peran penting dalam kehidupan karena otak manusia cenderung memproses informasi visual lebih cepat daripada informasi verbal. Simulasi adalah bentuk tiruan yang didasarkan pada citra yang ada. Dalam simulasi, citra menjadi tanda baru yang dianggap sebagai sesuatu yang nyata. Citra memainkan peran utama dalam simulasi dan dapat dikatakan sebagai gagasan utama karena simulasi muncul melalui citra.

Menurut Udin Syaefudin Sa'ud (2005), simulasi merupakan sebuah tiruan atau gambaran dari perilaku sebuah sistem, contohnya sebuah perencanaan pendidikan yang berlangsung dalam jangka waktu tertentu. Simulasi juga dapat disebut sebagai sebuah model yang berisi sekumpulan variabel yang menampilkan karakteristik utama dari sistem kehidupan yang sebenarnya. Simulasi memungkinkan keputusan-keputusan yang menentukan bagaimana karakteristik utama itu dapat diubah dengan nyata. Simulakra mengacu pada tiruan yang tidak didasarkan pada realitas. Dalam konteks citra, simulakra menghasilkan citra yang tidak nyata, tetapi bukan untuk menyembunyikan sesuatu yang nyata, melainkan untuk menciptakan sesuatu yang sebenarnya tidak ada. Dalam simulakra, citra diciptakan seolah-olah menjadi sesuatu yang nyata, meskipun bentuknya tidak lagi sama dengan realitas yang ada.





Gambar 1 Ilustrasi Poster Serial Tv *Stranger Things*
Sumber: Dokumentasi Teo, diambil dari www.eonline.com, 2023

Gambar satu merupakan ilustrasi poster untuk serial Tv *Stranger Things*. Serial TV *Stranger Things* dapat dianggap sebagai contoh yang menarik dalam konteks simulasi dan simulakra. Simulasi adalah bentuk tiruan dari sesuatu yang berdasarkan kepada citra yang ada. Dalam simulasi citra akan menjadi suatu tanda baru yang dianggap sebagai sesuatu yang nyata adanya. Sedangkan simulakra adalah suatu tiruan yang tidak didasari oleh kenyataan. Jika dikaitkan dengan citra maka dalam simulakra akan memunculkan citra yang tidak nyata, namun adanya simulakra bukan untuk menutupi sesuatu yang ada atau nyata tetapi untuk memunculkan dari sesuatu yang memang tidak ada. Pada simulakra citra dibuat seolah-olah menjadi sesuatu yang nyata adanya, walaupun bentuknya sudah tidak lagi sama seperti kenyataan. Dalam seri ini, kita melihat berbagai elemen yang menciptakan simulasi dari apa yang ada di dunia nyata.

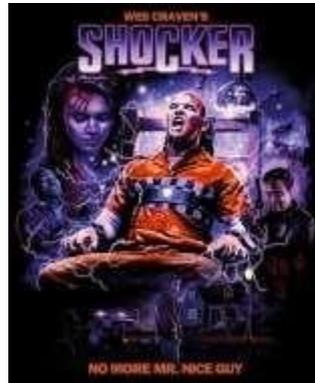
Simulasi Citra Pada Serial TV *Stranger Things*



Gambar 2 Ilustrasi Nostalgia 1980-an Serial Tv *Stranger Things*
Sumber: Dokumentasi Dhea, Capture dari www.popsugar.com, 2022

- Pertama, *Stranger Things* memanfaatkan nostalgia untuk menciptakan simulasi dari masa lalu. Nostalgia secara etimologis adalah sebagai emosi kenangan masa lalu, atau kembali ke asal. Nostalgia dapat dianalogikan sebagai perasaan indah dan mengharukan saat kita mengenang masa lalu, yang berkaitan dengan kembali ke suatu tempat, rekonstruksi masa lalu, dan lain lain (Lingga, 2022). Serial ini menggambarkan tahun 1980-an dengan sangat rinci, termasuk mode, musik, dan referensi populer pada era tersebut. Penggambaran ini menciptakan simulasi dari

periode waktu yang sudah berlalu, memungkinkan penonton untuk "mengalami" atau "mengingat" suasana dan budaya zaman itu.



Gambar 3 Ilustrasi Budaya populer pada tahun 1980-an
Sumber: Dokumentasi Teo, diambil dari www.eonline.com, 2023

- Kedua, *Stranger Things* menggabungkan berbagai referensi dari budaya populer sebelumnya, seperti film-film horor dan fiksi ilmiah, untuk menciptakan simulasi genre yang akrab bagi penonton. Budaya Populer memiliki definisi suatu kebudayaan yang telah berkembang, suatu pandangan hidup, karya, praktik dan lain-lain yang disukai oleh banyak orang (Kaparang, 2013). Dengan menggabungkan elemen-elemen ini, seri ini membangun dunia fiksi yang mengadopsi dan mengimprovisasi pada apa yang sudah ada sebelumnya. Simulasi genre ini hadir sebagai cara untuk membangkitkan perasaan nostalgia dan menghadirkan pengalaman yang menghibur.



Gambar 4 Ilustrasi Dunia *Upside Down*

- Ketiga, *Stranger Things* menciptakan simulasi melalui penggambaran dunia alternatif bernama "*Upside Down*." Dunia ini berfungsi sebagai cermin terbalik dari dunia nyata, dengan suasana yang gelap, aneh, dan seram. *Upside Down* adalah tiruan yang tidak didasari pada kenyataan, tetapi hadir sebagai entitas nyata dalam konteks cerita. Simulakra ini menciptakan rasa ketegangan dan keanehan yang mempengaruhi pengalaman penonton.

Srimulakra Citra Pada Serial TV *Stranger Things*

Dalam konteks *simulacra* (simulakra), *Stranger Things* dapat dianalisis sebagai representasi citra atau simbol yang menggambarkan sesuatu yang tidak ada dalam kenyataan. Berikut adalah beberapa elemen yang terkait dengan simulakra dalam seri ini:



Gambar 5 Nancy di Upside Down

Sumber: Dokumentasi Dhea, Capture dari www.indiewire.com, 2017

- Dunia "*Upside Down*": *Upside Down* merupakan simulakra yang paling mencolok dalam *Stranger Things*. Dunia ini merupakan citra alternatif dari dunia nyata yang penuh dengan kegelapan, bahaya, dan makhluk aneh. *Upside Down* adalah tiruan yang tidak didasari atas kenyataan dan hadir sebagai entitas yang berdiri sendiri dalam narasi seri. Penggambaran simulakra ini memicu ketegangan dan rasa takjub pada penonton, menghadirkan dunia yang terasa aneh dan misterius.



Gambar 6 Monster Demogorgon

Sumber: Dokumentasi Dhea, Capture dari www.strangerthings.fandom.com, 2016

- Monster Demogorgon: Monster Demogorgon adalah simbol simulakra dalam *Stranger Things*. Monster ini merupakan makhluk yang berasal dari *Upside Down* dan berfungsi sebagai ancaman utama dalam cerita. Demogorgon adalah tiruan yang melampaui kenyataan, menggambarkan eksistensi makhluk yang menyeramkan di luar dunia nyata. Keberadaan monster ini memberikan elemen fantastis pada seri,

menciptakan citra yang tidak nyata namun memiliki dampak signifikan pada alur cerita.



Gambar 7 Eleven tertangkap oleh Penjajah

Sumber: Dokumentasi Teo, diambil dari www.businessinsider.in, 2023

- **Penyamaran:** Beberapa karakter dalam *Stranger Things* menggunakan penyamaran atau identitas palsu, menciptakan simulasi dari diri mereka yang sebenarnya. Contohnya adalah karakter Eleven, yang diberi nama El, dan bersembunyi dari pihak berwenang. Penyamaran ini menunjukkan adanya simulakra dalam hal identitas dan eksistensi personal. Karakter-karakter ini menghadirkan citra yang bukan merupakan kenyataan sejati mereka, namun merupakan simulasi yang diperlukan untuk melindungi diri mereka atau mencapai tujuan tertentu.

Dalam keseluruhan, simulakra dalam *Stranger Things* hadir melalui penggambaran *Upside Down*, monster Demogorgon, dan konsep penyamaran karakter. Seri ini menghadirkan citra yang tidak nyata namun mempengaruhi pengalaman penonton. Srimukala ini memainkan peran penting dalam menciptakan dunia fiksi yang menarik dan menghadirkan pengalaman yang mendalam bagi penonton.

Melalui penggunaan simulasi dan simulakra, *Stranger Things* menciptakan dunia fiksi yang menarik dan menghibur. Seri ini menggabungkan elemen-elemen yang sudah ada sebelumnya, menciptakan citra dan pengalaman yang terasa nyata dalam konteks fiksi. *Stranger Things* memanfaatkan daya tarik nostalgia dan referensi budaya populer untuk menciptakan simulasi yang menarik bagi penonton, menggabungkan imitasi dari apa yang ada di dunia nyata dengan unsur-unsur yang tidak nyata atau tidak mungkin.

SIMPULAN

Serial TV dibuat agar Durasi nya lebih panjang dan di siarkan seminggu sekali, serial TV mempunyai penggemar sendiri dengan berbagai Format, Genre dan Gaya Narasi seperti Drama, Fantasi, Komedi dan lain sebagainya. Dalam pemutarannya serial TV juga mempunyai beberapa Fungsi seperti Hiburan, Pembentuk Komunitas, Pencitraan dan Representasi dan lain sebagainya. Dalam Makalah ini kami mengangkat mengenai serial TV berjudul *Stranger Things* yang bergenre Fiksi ilmiah dengan jalan cerita penuh horror dan penuh misteri dan serial TV ini sudah hadir dalam 4 *Season*.

Stranger Things sudah mendapat rekor dari penonton *Netflix* bahkan kritikus film memuji film ini dalam banyak aspek dalam sebuah film seperti sound tracknya salah satunya, bahkan menjadi serial unggulan di *Netflix*. Serial TV *Stranger Things* dapat dianggap sebagai contoh yang menarik dalam konteks simulasi dan simulakra. Dalam serial ini, kita melihat

berbagai elemen yang menciptakan simulasi dari apa yang ada di dunia nyata seperti *Stranger Things* memanfaatkan nostalgia untuk menciptakan simulasi dari masa lalu.

Seri ini menggambarkan tahun 1980-an dengan sangat rinci, *Stranger Things* menggabungkan berbagai referensi dari budaya populer sebelumnya dan *Stranger Things* menciptakan simulasi melalui penggambaran dunia alternatif bernama "*Upside Down*." simulakra dalam seri ini: Dunia "*Upside Down*": *Upside Down* merupakan simulakra yang paling mencolok dalam *Stranger Things*. Monster Demogorgon: Monster Demogorgon adalah simbol simulakra dalam *Stranger Things*. Monster ini merupakan makhluk yang berasal dari *Upside Down* dan berfungsi sebagai ancaman utama dalam cerita. Penyamaran: Beberapa karakter dalam *Stranger Things* menggunakan penyamaran atau identitas palsu, menciptakan simulasi dari diri mereka yang sebenarnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adnan, G., & Latief, M. A. (2020). Metode Penelitian Pendidikan: Penelitian Kuantitatif, Penelitian Kualitatif, Penelitian Tindakan Kelas. Erhaka Utama, 89.
- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). Metodologi penelitian kualitatif. CV Jejak (Jejak Publisher), 7.
- Arianti, R. D. (2022, juli 05). *Stranger Things 4 Jadi Series Terpopuler dan Pecahkan Rekor Streaming*. Diakses dari <https://www.kompas.com>
- Arnheim, R. (1977). Visual thinking. Berkeley, Calif: University of California Press.Green,
- Budiskj. (2023, februari 12). *Serial TV dan Seri Web dalam Gaya Hidup, pengertian, perbedaan*. Diakses dari <https://shorturl.at/gkltu>
- Furdausi, A. (2023, januari 23). *Pilih Film di Netflix Ketahui Perbedaan Series dan Serial*. Diakses dari <https://seleb.tempo.co>
- Irwandi, E., Sabana, S., Kusmara, A. R., & Sanjaya, T. (2020). RESPON WARGA TERHADAP PERUBAHAN VISUAL DAN PERWUJUDAN IDENTITAS PEMUKIMAN WONOSARI MENJADI KAMPUNG PELANGI SEMARANG. ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia, 6(02), 187-203.
- Kaparang, O. M. (2013). Analisa gaya hidup remaja dalam mengimitasi budaya pop Korea melalui televisi. *Acta Diurna Komunikasi*, 2(2).
- Khafid, S. (2019, juli 30). *Mengenal Karakter dalam Serial Netflix Stranger Things*. Diakses dari <https://tirto.id/mengenal-karakter-dalam-serial-netflix-stranger-things-efj2>.
- Lingga, M. S. (2022). Representation Nostalgia on Film Dilan 1990. *Titik Imaji*, 5(1). Mujaddid, A. (2015, juni 05). *Menjamurnya Serial Televisi, Bagai Candu Telenovela*. Diakses dari <https://www.kapanlagi.com>.



- Mulyono, M. A. (2019). Simulasi Alat Penjaring Ikan Otomatis Dengan Penggerak Motor Servo Continuous, Sensor Jarak Hc-Sr04 Dan Tombol, Menggunakan Arduino Mega. E-Bisnis: Jurnal Ilmiah Ekonomi dan Bisnis, 12(1), 39-48.
- Sa'ud, Udin Syaefudiin (2005). Pengertian Metode Simulasi". Dari : [http://lenterakecil.com/pengertian-metode-simulasi/]. Diakses tanggal 21 Juni 2023.
- Syavina, D. (2023). Analisis Hibriditas dengan Elemen Formula Genre Drama dan Game Show dalam Program "High School Girl Mystery Club" Season Satu (Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia Yogyakarta).
- Wibisono, A. (2019). Memahami Metode Penelitian Kualitatif. Kementerian Keuangan Republik Indonesia. Dari: <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/artikel/baca/12773/>. Diakses tanggal 14 Juni 2023.
- Winarso, B. (2021, juni 10). *Baru Tahu dengan Netflix? Yuk Coba Kenali Lebih Dalam*. Diakses dari <https://dailysocial.id/post/apa-itu-netflix>
- Www.kompasiana.com. (2023). Teori Simulacra: Jean Baudrillard; Tokoh Filsafat Kece!. Diakses pada Selasa/11 Juli 2023 pukul 01:22 WIB. https://www.kompasiana.com/sitiaminatunk_004/62a0c1cebb4486227b1fda72/teorisi-mulacra-jean-baudrillard-tokoh-filsafat-kece.

