

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. LOOSE PART

##### a. Pengertian *loose part*

Istilah *loose part* apa itu *loose part* dari mana asalnya yaitu berasal dari bahasa Inggris yaitu bisa diartikan berarti bagian yang luas serta barang yang mudah di lepaskan. Bisa di katakana media *loose part* karena benda tersebut adalah benda yang mudah di gunakan yang merupakan suatu benda bagian atau serpihan yang gampang untuk di lepas serta bisa di satukan kembali, telah pula di gunakan sendiri bisa juga dapat di gabungkan dengan benda-benda lainnya untuk menjadi satu kesatuan dan setelah tidak dapat di gunakan bisa di gunakan kembalikan di lain waktu dalam kondisi dan fungsi yang semula. Jadi, dikatakan *loose part* karena material yang di gunakan dapat di satukan dan dapat di lepas-lepaskan kembali. Istilah kata-kata yang menarik tersebut mulai di gunakan para ahli (pada tahun 1971) sesudah seseorang yang bernama (*simon Nicolson*) kelahiran London yang merupakan seorang arsitek yang menciptakan sebuah karyanya tentang "*How not to cheat children-the theory of loose part*" yang mengatakan bahwa lingkungan baik bisa menjadikan tempat yang baik pula untuk anak berkembang. Yang mana, interaktif usia dini dengan lingkungan yang tepat akan menciptakan perubahan-perubahan yang membuat anak mampu menjadi seorang ahli penemu yang kreatif.

*Sally Haughey* bahwa dalam yuliatu siantajani mengatakan media *loose part* di artikan sebagai bahan media yang mudah terbuka, bisa pula terpecah, dapat di jadikan bersama Kembali, di bawa, disatukan, diajar, dialihkan seta di gunakan sendirian atau bisa juga di gabungkan dengan bahan-bahan lain pula. *Loose part* biasanya berupa benda-benda alam maupun sintetis. Seperti Sejalan dengan pemaparan Sally Haughey, maria melita raharjo yang memaparkan bahwa *loose part* merupakan media yang dapat di pindahkan, di balik, di rancang kembali, dibawa, digabungkan, di pisahkan dan di satukan Kembali dengan memakai berbagai cara.yang tepat *Maria Melita Raharjo* memaparkan penjelasannya media *loose part* bisa di pindahkan ke semua ruangan bisa di dalam maupun di sebuah luar ruangan,yang sempit maupun yang luas dan di gunakan bermacam-macam cara yang tak ada batasnya.

Mempersatukan pembahasan penyampaian materi yang baik, bahwa media *loose part* bisa di maknai yaitu sesuatu bahan yang bisa berupa bahan alam bisa juga bahan sintetis yang bisa mudah disatukan maupun dialihkan dan bisa dipindahkan secara langsung maupun di lepaskan Kembali, dapat digunakan di dalam maupun di luar ruangan rungan atau di alam terbuka dengan berbagai cara.

b. Manfaat *loose part*

Menggunakan *loose part* dapat memberikan berbagai macam manfaat yang mudah bagi anak, yang secara garis besar telah membuka garis besar untuk bereksplorasi, berkreasi dan belajar dengan cara yang

mudah di peroleh di lingkungan sekitar maka si anak dengan sendirinya akan menemukan pengalaman yang tidak ada terbatasnya. Tapi apabila di perhatikan lebih dalam yaitu, penggunaan media *loose part* diantaranya yaitu dengan membantu keningkatan anak, sebagaimana yang di paparkan oleh (Sheryl smith dan Gilman). Sheryl smith dan Gilman juga menerangkan dengan jelas bahwa selain membantu keningkatan anak, *loose part* juga dapat memberikan anak rasa memiliki percaya diri dan memotivasi kemauan anak yang mereka miliki sendiri. tu, karena kegiatan dan sumber dayanya yang beragam unik serta mengacu, anak memiliki kesempatan untuk membuat pilihan sesuka hatinya dan memutuskan bagaimana caranya ketika akan menggunakan alat-alat media *loose part* tersebut.

Konsentrasi bahkan bisa mampu meningkatkan kreativitas media *loose part*, ketrampilan anak bisa memecahkan persoalan anak hingga yang telah di alami oleh anak kehidupan sehari-hari, meningkatkan kreativitas seni serta seni yang unik anak, melalui berbagai rangkaian, aktivitas yang bisa di lakukannya, kosakata dapat membantu penguasaan Bahasa, dan serta dapat membangun lingkungan social, komunikai melakui emosional yang di bangun dengan lingkungan, sekitarnya yang sehat, hingga pada matematika yang dapat menguasai pemikiran serta pemikiran ilmiah, sebagaimana yang di kemukakan oleh (Maria Melita Raharjo) ( *loose part can improve problem-solving skills, creativity, concentration, hand and eye coordination, fine motor development, gross*

motor development, help with language and vocabulary mastery; mathematical thinking, scientific thinking, emotional literacy, and social development ) itu di samping , ali nugraha telah menambahkan penjelasannya bahwa dengan kreativitas anak akan meningkatkan pemikiran ilmiah atau sains, di wujudkan konsep baru secara nyata dalam bentuk penemuan, yang mengesankan mengkreasikan ketrampilan baru, dan lain-lain sebagainya.

Media *loose part* tidak hanya mampu mendukung perkembangan anak, tetapi media *loose part* dapat pula menghubungkan anak dengan lingkungan sekitar. Misalnya satu mainan saja di rancang dengan satu tujuan maka anak memainkan media satu atau dua saja. Namun ketika anak memainkan suatu benda-benda di sekitarnya maka anak akan dapat memainkannya sesuai ide dan imajinasi anak. Hasilnya dalam kreativeitas inilah bisa membuat pribadi seseorang selalu berpikir positif serta untuk menemukan sesuatu hal yang baru dalam menciptakan produk. proses kreatif merupakan proses yang meliputi perubahan dalam pikiran bahasa manusia itu sendiri. Contoh dari proses pemikiran kreatif seperti, pola pikir dari memecahkan suatu masalah, kecerdasan dalam memahami suatu hal serta mengendalikan situasi yang di hadapi, cara menguasai ketrampilan serta cara menggunakan media untuk bereksplorasi di mana saja berada serta di masa yang akan datang..

*Loose part* bisa di kemukakan oleh simon Nicolson. Simon Nicolson yang menyatakan bahwa lingkungan adalah tempat yang paling tepat untuk berinteraktif bagi anak, di mana anak itu sendiri terlahir

sebagai pribadi yang kreatif, dengan lingkungan yang terbuka maka interaksi anak akan mudah dengan lingkungan akan memberikan kemungkinan-kemungkinan yang luar biasa serta bisa membuat anak menjadi penemu. Nicolson mengatakan dengan menggambarkan media *loose part*, membuat anak senang bermain, bereksperimen, menemukan dan menjadi bergembira. Dari sudut pandangan yang di kemukakan simon nocolson, dapat di lihat bahwa anak terlahir kraetif. Dari sifat kreatif tersebut, jika lingkungan di sekitar anak mendukung dan memberikan berbagai kesempatan kepada anak, maka hal tersebut dapat membuat anak menjadi penemu berbagai hal baik pengetahuan, cara memecahkan dan menyelesaikan masalah, dan lain sebagainya melalui kegiatan bermain yang menyenangkan dan berbagai eksperimen yang di lakukan. Hal ini dapat mendukung sebuah pemikiran yang terarah bahwa lingkungan bermain anak serta memiliki interaksi anak dengan lingkungan dapat memunculkan dan mengembangkan sikap kreatif anak yang kemudian dapat pula menembangkan berbagai jenis aspek perkembangan

c. Pentingnya *loose part*

*Loose part* adalah material yang sangat mencakup sebuah benda di sekitar anak yang ada serta lingkungan dan mudah memang di temukan di mana saja. Namun harus yakin banyak alasan yang mendasari pentingnya penggunaan *loose part* bagi perkembangan anak usia dini. Secara garis besar, *loose part* memberikan kesempatan lebih besar kepada anak untuk bereksplorasi dan berkreasi. Anggard dalam caileigh Flannigan memaparkan bahwa *loose part* memberikan kebebasan berkreasi kepada

anak untuk dapat mengembangkan pengalaman bermain berdasarkan ide dan tujuan yang baik yang mereka miliki sendiri (*Loose part give children the freedom to develop their play experience based on their ideas and goals*). Dengan bermain anak tentunya dapat mengeksplorasi segalanya yang ada dalam bermain anak baik social emosional, mengembangkan imajinasinya, yang kreativitas. Itu berarti anak melakukan permainan berdasarkan apa yang pernah mereka alami, sehingga mereka memiliki target sendiri terhadap ide dan tujuan yang akan mereka capai dari permainan yang kreatif yang pernah mereka lakukan.

Sejalan dengan hal tersebut (Maria Melita Raharjo) memaparkan bahwa *loose part* menyediakan kesempatan yang luar biasa bagi anak-anak untuk menjelajahi dunia di sekitar mereka dengan menggunakan berbagai bahan atau material, baik yang alami, sintes maupun yang dapat di atur, ulang sehingga anak dapat memperoleh pengalaman sendiri (*provides exceptional opportunities for children to explore the world around them using natural, synthetic, and recyclable materials*)

Selain itu, Yulianti juga menjelaskan beberapa penjelasan *loose part* sebagai pembelajaran anak seperti *loose part* kaya dengan nutrisi sensorial yang mana anak-anak masih mengetahui berbagai hal secara konkrit melalui alat sensorinya, pilihan anak sesuai dengan yang digunakan, dapat di adaptasi dan direncanakan dalam banyak cara sehingga dapat *mendorong daya berpikir anak, mendorong kreativitas dan imajinasi anak, lebih banyak mengembangkan ketrampilan serta kompetensi, yang di*

gunakan sesuai ide anak dengan cara-cara yang berbeda, serta dapat mendorong pembelajaran terbuka.

d. Komponen *loose part*

Sebagaimana yang telah di paparkan sebelumnya bahwa *loose part* merupakan material di sekitar anak dengan berbagai komponen, baik berupa benda alami (batu, daun, pasir, dan lain-lain) sintatis (lego, puzzle, dan lain-lain) maupun bahan yang dapat di daur ulang (kardus, botol plastic, dan lain-lain). Sebagaimana yang telah di paparkan oleh Maria Melia Raharjo yang memaparkan bahwa *loose part* memberikan kesempatan untuk anak menggunakan material yang alami, sintetis dan di daur ulang.

Komponen *loose part* menurut Yulanti Sintiajani sangat bervariasi, meliputi bahan alam atau bahan-bahan yang dapat ditemukan di alam (batu, daun, pasir, dan lain-lain), plastik (sedotan, botol plastic, tutup botol, dan lain-lin), logam (sendok, kaleng, aluminium dan lain-lain), kayu dan bamboo (balok, kepingan puzzle, dan lain-lain) benang dan kain (aneka kain dan benang), kaca dan keramik (botol kaca, manik-manik, kelereng dan lain-lain) serta bekas kemasan (kardus, gulungan benang, karton wadah telur, dan lain-lain).

Kemampuan untuk menciptakan suatu yang baru berdasarkan ide, menghasilkan penemuan - penemuan sebelumnya dari gagasan yang di kombinasikan. Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru untuk mengkombinasikan sesuatu berdasarkan unsur - unsur

yang telah ada sebelumnya menjadi sesuatu yang bermakna atau bermanfaat. Oleh sebab itu pada rentang usia dini adalah saat yang tepat untuk mengembangkan kreatifitas anak agar dapat terarah untuk menghasilkan kehidupan yang baik. Steamfli dalam Hasbi Sjamsir bahwa loose part dapat memberikan kesempatan untuk berimajinasi terhadap anak untuk bermain secara leluasa dan tidak di dominasi oleh peran orang tua. Teori ini dapat menambah wawasan guru tentang bagaimana lingkungan luar memberikan peran kepada anak untuk dapat menciptakan berbagai pengalaman bermain yang kreatif.

Bahwa uraian di atas maka berdasarkan anak usia dini mempunyai perkembangan tahapan -tahapan usia 6 tahun hingga mulai dari sejak lahir. Hurlock menyatakan anak - anak memiliki 5 tahapan perkembangan yang akan di lewati yaitu:

1. Masa prakelahiran (prenatal) yaitu saat dari janin sampai kelahiran pada periode kelahiran ini di tandai dengan pembentukan sistem jaringan serta stuktur organ - organ fisiknya.
2. Masa bayi dan 3 tahun pertama (Atitama toddler) yaitu periode kelahiran sampai rentang usia 3 tahun, pada periode ini ketika anak baru di lahirkan, ia akan menangis sebagai tanda berfungsinya perasaan dan panca indra yang di miliki untuk penyesuaian lingkungan baru yang akan di hadapi. Bayi akan mengalami masa pertumbuhan dan perkembangannya, ia akan mengalami belajar untuk mengembangkan kemampua motorik yang di miliki sepeerti

tengkurep, merangkak dan berjalan di bawah pengasuhan dan bimbingan dari orang yang di sekitarnya termasuk kedua orang tuanya.

3. Masa awal - anak - anak (*early childhood*) yaitu periode perkembangan yang terjadi dari usia 4 sampai 6 tahun. Pada periode ini anak - anak mulai bersosialisasi dengan orang lain walaupun masih terfokus dengan orang tua dan keluarganya, tetapi anak - anak akan mulai mencari teman sebayanya untuk bermain serta menunjukkan sikap mandiri serta menunjukkan kemampuan mengontrol diri (*selfcontrol*).
4. Masa anak-anak tengah (*middle childhood*) yaitu periode anak berusia 7 sampai 9 tahun. Periode ini anak -anak akan mulai bersosialisasi dengan berteman secara berkelompok sesama jenisnya, selain itu anak anak pada periode ini akan membentuk kepribadiannya seperti konsep diri secara fisik, sosial, serta akademis untuk mendukung rasa percaya dirinya.
5. Masa anak akhir (*late childhood*) yaitu periode anak berusia 10 - 12 tahun, atau secara akademis pada anak - anak yang duduk di bangku kelas 4- 6 SD. Pada periode ini ketrampilan seperti membaca, menulis dan berhitung sudah di kuasai. Pa masa ini juga anak - anak secara formal berhubungan dengan dunia secara luas dan mulai memiliki dorongan untuk masuk kedalam kelompok yang seusianya untuk membentuk kelompok karena mulai merasa nyaman berada di lingkungan sebayanya.

Berdasarkan penjelasan perkembangan tahapan anak tersebut di atas, di harapkan orang tua memahami bahwa tahapan perkembangan anak saling berkaitan dan berurutan sesuai umurnya. Melalui tahapan perkembangan anak orang tua juga akan lebih mudah memahami dan memberikan stimulasi yang yang baik sesuai kebutuhan anak.

## B. Kreativitas

### a. Pengertian kreativitas

Perkembangan kreativitas anak usia dini sangatlah penting karena sangat berpengaruh sekali dalam perkembangan aspek - aspek anak usia dini, agar kecerdasan dan kemampuan berpikir anak berkembang dengan baik. Kreatifitas merupakan hal penting dalam kehidupan manusia khususnya pada anak usia dini, kreativitas merupakan salah satu potensi yang di miliki oleh anak usia dini yang harus di kembangkan dan di stimulasi sejak dini. Sehingga anak dapat menciptakan suatu produk menggunakan kecerdasan berpikirnya dan bakat kreativitasnya supaya berkembang dan bermanfaat.

Individu yang unik merupakan anak usia dini, ketika ketinggian kreativitas dalam memiliki perkembangan dengan baik, maka anak mampu untuk berpikir secara unik dan menemukan sesuatu yang baru untuk memecahkan masalah yang sedang di hadapinya. Kreativitas menurut *santrock (2002)* yaitu kemampuan seseorang untuk berpikir dan cara-cara yang baru bisa menemukan serta unik untuk memecahkan suatu masalah. Kreativitas merupakan hasil dari proses berpikir kreatif. Menurut

sternberg (2003) berpikir kreatif merupakan pemikiran - pemikiran baru yang dapat menghasilkan suatu ide, sehingga ide yang di hasilkan dapat bernilai.

Menciptakan suatu ide baru yang bernilai sebagai orang tua maupun guru seharusnya dapat memberikan stimulasi agar dapat berpikir kreatif dan berkembang dengan baik. Karena setiap anak memiliki potensi kreatifitas yang berbeda - beda serta tergantung dari proses berpikir kreatif anak itu sendiri. Kreativitas merupakan produktivitas dari individu yang di hasilkan dari penemuan baru dalam proses berpikirnya semua bidang usaha dalam bidang ilmu dan teknologi serta yang di kuasai semua manusia lainnya (munandar 2009)

Anak usia dini perlu di siapkan untuk menghadapi kemajuan tekhnologi agar bisa beradaptasi secara kreatif dan dapat memecahkan masalah secara imajinatif. Sebab kebutuhan tekhnologi manusia kreativitas sudah mulai terasa di masa sekarang yang sangat pesat, sehingga menuntut manusia untuk beradaptasi secara cepat. Kreatifitas dapat di tinjau dari berbagai aspek yang saling berkaitan tetapi berbeda dalam segi penekannya. Untuk mengembangkan kreativitas pada anak usia dini, dapat di lihat dari beberapa devinisi tentang kreativitas berdasarkan teori 4p (munandar 2009) teori 4p ini meliputi *pribadi (person)*, *proses (process)*, *produk (product)* dan *pendorong (press)*, dari ke empat P ini saling berkaitan antara satu dengan yang lain. Pribadi (*person*) merupakan tindakan yang kreatif yang muncul karena kepribadiannya dalam proses interaksinya dengan lingkungan, sehingga muncul pribadi yang kreatif

yang membawa dirinya untuk menjalani proses kreatif. Kreativitas merupakan kombinasi yang khas antara ciri - ciri psikologis yaitu intelegensi, gaya kognitif serta kepribadian/motivasi. Dari ciri - ciri psikologis tersebut saling berkesinambungan sehingga dapat membantu dan memahami individu untuk berfikir kreatif (sternbrg, 1988).

- a) Proses (*proses*) merupakan proses dari seorang individu dalam menemukan suatu masalah yang di hadapinya sampai menemukan solusi untuk memecahkan masalah tersebut. Tahapan dari proses kreatif menurut walas (1926) yang masih di terapkan sampai saat ini untuk pengembangan kreatifitas meliputi, tahap persiapan, inkubasi, ilmunitasi, dan verifikasi. Untuk menghasilkan kreativitas, setiap individu mengalami proses kreativitas dengan 4 tahapan tersebut.
- b) Produk (*product*) merupakan hasil pemikiran baru dari proses kreativitas yang di jalannya. Barron (1962) kreatifitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi- kombinasi baru yang mempunyai makna sosial. Dari devinisi yang di kemukakan oleh Haeeffele ini, menunjukan bahwa produk yang di ciptakan tidak harus baru, tetapi terdapat kombinasinya.
- c) Pendorong (*press*) teori “press” atau “*pendorong*” dalam kreativitas menekankan dua faktor yaitu dorongan internal yaitu dari dalam diri sendiri untuk menciptakan produk secara kreatif, maupun dorongan external dari dorongan social lingkungan di sekitarnya maupun psikologis.

Berdasarkan tentang kreativitas yang di kemukaaan di atas dapat di simpulkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk berpikir kreatif sehingga menghasilkan gagasan baru sebelumnya tidak ada yang dapat di terapkan untuk pemecahan suatu masalah.

b. Karakteristik Kreativitas Anak Usia Dini

Kreativitas merupakan bagian dari dunia anak, anak membutuhkan ruang gerak yang luas, area main yang di bebaskan, untuk mengembangkan potensi kretivitas yang di milikinya, alur berpikir tingkat sosial emosional yang terbimbing. Kreativitas pada anak usia dini melibatkan antara otak, perasaan, dan gerak. Sehingga orang tua dan guru sebisa mungkin dapat menciptakan suasana dan kegiatan anak yang menyenangkan kegiatan bermain. Anak merupakan individu yang unik dan dengan orang dewasa memiliki karakteristik yang berbeda, begitu juga dengan potensi mereka memiliki kreativitas yang menurut *suyanto* (2003) beberapa ciri - ciri anak kreatif meliputi anak sedang mempelajari lingkungan yang ada di sekitarnya anak mempelajari, melihat dan memegang segala sesuatu untuk di eksplorasi secara tune selain itu anak memiliki rasa ingin tahu yang tinggi sehingga anak akan mengerjakan berbagai pertanyaan anak juga akan menggunakan secara spontan mengenai apa yang ada dalam pikiran dan perasaannya anak akan lebih tenang untuk melakukan eksperimen terhadap segala sesuatu, sehingga ia akan membongkar dan mencoba - coba segala yang ada di sekitarnya. Anak yang kreatif jarang merasa bosan, karena ia jarang sekali diam dan ada saja kegiatan yang akan di lakukan, serta ank kreatif memiliki imajinatif yang tinggi.

Anak yang kreatif akan lebih menonjol di bandingkan dengan anak yang lain dan anak yang kreatif akan cenderung lebih aktif dalam berbagai hal, seperti yang di kemukakan oleh Munandar (2009) beberapa ciri - ciri anak memiliki kreativitas yaitu rasa ingin tahu yang luas sehingga anak sering mengajukan pertanyaan, mampu melihat berbagai permasalahan dari berbagai sudut pandang sehingga anak berani menyatakan pendapat terhadap sesuatu permasalahan yang sedang di hadapinya, selain itu anak mempunyai daya imajinasi yang tinggi sehingga anak mempunyai rasa keindahan yang mendalam dalam suatu bidang seni yang di minatnya. Pembelajaran anak usia dini harus di rancang melalui metode bermain sambil belajar agar pada saat kegiatan pembelajaran di laksanakan daya konsentrasinya akan meningkat. Berbagai upaya para pendidik untuk meningkatkan konsentrasi belajar anak, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran. Konsep pembelajaran bagi anak usia dini harus dilakukan menggunakan kegiatan yang menyenangkan yang di kenal dengan istilah bermain sambil belajar seperti bermain melompat, berlari dan lainnya. Menurut *Association of education and communication technology (AECT, 1977)* Media merupakan segala bentuk dan saluran yang di gunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. Media merupakan segala alat yang dapat menyampaikan pesan dan sajian untuk membantu siswa dalam belajar (*Gagne, 1970*). sejalan dengan pengertian media di atas menurut Khadijah (2006) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang di gunakan sebagai alat untuk mengkomunikasikan pesan perhatian dan pikirannya agar terfokus pada pembelajaran.

Hal yang perlu di ingatkan bahwa penggunaan media belajar tidak akan efektif jika penggunaannya tidak tepat dan tidak sejalan dengan isi maupun tujuan dari pembelajaran yang di ajarkan. Jadi penggunaan media harus di sesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang di ajarkan. Ragam media atau materi pembelajaran saat ini memiliki banyak sekali ragamnya yang mmengacu terhadap tekhnologi yang saat ini berkembang. Media pembelajaran yang sering di gunakan seperti papan tulis, buku, dan lain - lain.

c. Proses kreatif

Karya kreatif tidak hadir begitu saja. Meskipun telah memiliki bakat sejak lahir, bakat tersebut akan tumpul dan tidak menghasilkan apa-apa tanpa di pelajari dan di asah dengan baik. Karya kreatif di hasilkan melalui proses berpikir serta penyatuan dari pengalaman-pengalaman yang sudah pernah di lalui. Hasan langgulung dalam novy mulyani mengemukakan bahwa proses kreatif merupakan proses intelektual yang akan menghasilkan karya kreatif proses tersebut dengan mengenal masalah sehingga merangsang untuk berpikir, kemudian berakhir dengan menghasilkan karya kreatif.

Graham walas dalam novi mulyani menjelaskan empat tahapan dalam proses kreativitas, yaitu tahap persiapan atau *preparation* (tahap dimana ide datang dan timbul dari berbagai kemungkinan ), tahap inkubasi atau *incubation* ( tahap pemahaman serta kematangan terhadap ide yang timbul), tahap iluminasi atau *illumination* ( tahap perkembangan dari ide yang telah di peroleh dan di pahami), serta tahap ferifikasi atau *verification* ( tahap perujudan dari hasil dan tanggung jawab terhadap hasil.

Merujuk pada berbagai pemaparan di atas, proses kreatif terjadi secara bertahap dengan serta tahapan, yaitu tahap persiapan, konsentrasi, inkubasi, iluminasi, dan tahap verifikasi. Tahapan-tahapan tersebut mengandung empat unsur berpikir kreatif yang meliputi kelancaran, fleksibilitas, orisinalitas, dan elaborasi dengan melibatkan empat dimensi yaitu *person, process, press, dan produc*.

