

KOMUNIKASI INTERPERSONAL DALAM INTERAKSI SOSIAL PADA REMAJA PECANDU *GAMES*

INTERPERSONAL COMMUNICATION IN SOCIAL INTERACTION OF TEENAGERS THAT ADDICTED TO GAMES

Oleh: Gerhana Natasha Maharani, 16419144005, Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Yogyakarta
Gerhana.natasha@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk; 1) Mengetahui kemampuan komunikasi interpersonal yang terjadi pada remaja pecandu *games*; 2) Mengetahui hambatan remaja pecandu *games* dalam berkomunikasi interpersonal; 3) Mengetahui solusi dari lingkungan sosial (keluarga dan teman) dalam menangani remaja pecandu *games*. Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Subjek penelitian yang dipilih adalah remaja yang menjadi pecandu *games* dan masing-masing dari keluarga remaja pecandu *games*, melalui teknik sampling yaitu teknik *Snowball*. Teknik pengumpulan data dengan metode wawancara dan menggunakan keabsahan data triangulasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa; 1) Remaja pecandu *games* memiliki hambatan dalam berkomunikasi secara interpersonal, dikarenakan terlalu banyak menghabiskan waktu bermain *games*, sehingga sampai mengganggu jam belajar atau aktivitas lainnya, karena kegiatan bermain *games* yang berlebih, kemampuan berkomunikasi secara langsung (tatap muka) pada remaja dapat menurun drastis; 2) Remaja pecandu *games* mengalami hambatan dalam komunikasi interpersonal, karena remaja terlalu banyak menghabiskan waktunya dan terlalu fokus pada bermain *games*, kurangnya aktivitas diluar dan menurunnya keinginan untuk berkomunikasi pada orang lain; 3) Keluarga remaja pecandu *games* memberikan solusi yang cukup solutif pada remaja pecandu *games* yang mengalami kesulitan dalam berkomunikasi pada orang lain, solusi yang diberikan tergantung cara pendekatan pada keluarga mereka yang sudah kecanduan *games*.

Kata Kunci: komunikasi interpersonal, *games*, remaja

Abstract

The purposes of this research are: 1) To find out ability interpersonal communication of teenager that addicted to games; 2) To find out what problems that occurs on teenager that addicted to games on term of interpersonal communication; 3) To find out solution from social environment as family member and friends in teenager that addicted to games. This research is descriptive research with qualitative approach. The subject of this research is three teenagers that addicted to games and each one of their respectable family member with technical sampling that called snowball technique. Interview method is used in this reasearch's data collectin by using data trisngulation validity. Result of this research shows that: 1) Teenagers that addicted to games has obstacle in interpersonal communication, because they spent too much time to play and it affect their study and other activity time. This overtime playing activity also decrease their face to face communication ability; 2) Teenagers that addicted to games has obstacle in interpersonal communication, because they spent too much time and too focus on playing games, lack of outdoor activity and decreased desire to communicate with other people; 3) Family members of teenagers that addicted to games gave solutive idea to this teenagers that has obstacle in communicate with other people. This idea deppends on their own ways.

Keywords : *Interpersonal communication, games, teenagers*

PENDAHULUAN

Anak zaman sekarang disebut dengan generasi Z. Generasi Z merupakan orang-orang yang lahir pada kurun waktu tahun 1995 sampai dengan tahun 2010, Generasi Z disebut juga dengan *iGeneration*, Generasi Net atau Generasi Internet yaitu remaja yang hidup pada masa digital (Caraka Putra & Nindiya Eka, 2017:107). Andri Nuraimmah (2017:3) zaman sekarang siapapun termasuk remaja dapat mengakses media massa internet melalui alat elektronik seperti *gadget*, laptop, *smart tv*, dan lain-lain. Menurut Effendy (2003:65) media massa digunakan dalam komunikasi apabila komunikasi berjumlah banyak dan bertempat tinggal jauh. Media massa Internet menyediakan apapun untuk bisa diakses, seperti google, gmail, yahoo, wikipedia, google plus, *games online*, dan sebagainya yang bisa diakses dengan mudah melalui browser web. Sebagai media massa, pada dasarnya tayangan memiliki 4 (empat) fungsi sosial sebagaimana yang diungkapkan Wilbur Schramm (Mingkid & Golung, 2019:9), yakni fungsi memberikan penerangan (informasi), edukasi, hiburan dan mengisi waktu luang atau senggang.

Dunia maya adanya media sosial dan *games online* memiliki daya tarik bagi semua orang terutama remaja, sehingga anak maupun remaja tertarik untuk mengaksesnya. Daya tarik media sosial bagi anak dan remaja adalah berkomunikasi dengan teman dan keluarga, berkenalan dan membangun relasi dengan teman baru (dengan orang asing), berhubungan/ bertemu kembali dengan kawan/keluarga lama, berbagi pesan, video dan foto (Zahriyanti Zubir & Yuhafliza, 2019:1). Menurut Riki (2011:1) daya tarik dari *games online* adalah, karena *games online* memiliki berbagai macam jenis permainan mulai dari *games* strategi, petualangan dan musikal sehingga menimbulkan daya tarik bagi setiap orang yang memainkan *games online* tersebut. *Games online* merupakan suatu wadah bermain bagi remaja yang sangat digemari, dimana *Games online* tersebut menyediakan fitur- fitur komunitas *online* yang disana terdapat para pemain *games* yang saling berkumpul dan menjadi sarana informasi bagi para pemain *games online* sehingga membentuk jaringan sosial antar sesama pemain *games online*.

Eka Rusnani (2013:12) mengatakan *games* memiliki dampak positif dan dampak negatif bagi anak dan remaja, dampak positif

adalah menghilangkan rasa bosan, menambah teman, membuat pola pikir bertambah cepat, mengurangi stres, melatih kesabaran. *Games* akan lebih banyak menghasilkan efek positif bila tahu kapan batasan waktu bermain *games*. Dampak negatif yang diakibatkan, yaitu menimbulkan efek ketagihan bisa disebut kecanduan (adiksi), membuat anak ataupun remaja terisolir atau asosial dari lingkungan, anak dan remaja menjadi malas untuk melakukan hal lain, mengganggu kesehatan, bisa menimbulkan masalah psikologis, kurang tidur, dan lain-lain.

Remaja yang sudah dikategorikan pecandu *games online* bisa berdampak buruk kedepannya. Jika seorang remaja dikatakan kecanduan pada *games online* artinya sudah menyerang psikis remaja itu sendiri. Efek yang menyebabkan remaja adiksi *games online* adalah susah diajak berkomunikasi secara interpersonal dengan keluarga, remaja pecandu *games online* lebih tertutup dan enggan membuka diri. Sifat remaja dengan temannya bersifat acuh tak acuh atau mungkin lebih suka menyendiri, tidak suka keramaian, dan kurangnya interaksi. Interaksi sosial bisa disebut baik adalah dengan adanya komunikasi yang lancar dan memiliki kesamaan makna antara komunikan dan komunikator, komunikasi antar individu bisa disebut dengan komunikasi interpersonal. Pada remaja yang kecanduan *games online*, hal ini membuat peneliti tertarik untuk mengetahui bagaimana terjalannya komunikasi interpersonal dalam interaksi sosial pada remaja pecandu *games*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. dari penelitian ini peneliti bisa mendapat hasil berupa penjelasan dari wawancara secara teliti dan mendalam yang menyangkut tentang fenomena terkait dari subjek yang telah dipilih sehingga bisa memberikan gambaran komunikasi interpersonal yang terjadi pada remaja pecandu *games*.

WAKTU PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan pada rentang waktu 2 bulan, yaitu pada bulan Agustus-September 2020. Pada bulan Januari-Juli proses pengumpulan data melalui literature terkait penelitian yang akan diteliti, dilanjut mencari sampel remaja yang masuk dalam kategori pecandu *games*.

SUMBER DATA

Penelitian ini berdasarkan pada dua sumber data yaitu data primer dan sekunder. Data primer wawancara dengan teknik *snowball*, karena teknik *snowball* ini peneliti awalnya hanya mendapat sedikit gambaran, makin lama semakin besar, karena bila sedikit belum mampu memberikan data atau hasil yang menyeluruh. Data dikumpulkan sendiri oleh peneliti langsung dari sumber pertama atau tempat objek penelitian dilakukan. Tujuan pengambilan sampel (*sampling*) adalah untuk memperoleh gambaran deskriptif tentang karakteristik unit observasi yang termasuk di dalam sampel, dan untuk melakukan generalisasi serta memperkirakan parameter populasi. Informan pada penelitian ini remaja pecandu *games* sebanyak 3 remaja yang tinggal di Yogyakarta. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan informan berjumlah 3 orang remaja dan masing-masing 1 orang dari keluarga remaja pecandu *games*, yang berlokasi di Yogyakarta, usia 15 sampai 19 tahun, dengan menggunakan teknik *snowball* peneliti menemukan 1 orang remaja yang mengalami kecanduan *games*, lalu setelah itu remaja tersebut merekomendasikan teman bermain *games*-nya untuk diwawancara yang kedua mahasiswa berusia 19 tahun, dan mahasiswa tersebut merekomendasikan teman *games* ketiga berusia 18 tahun lulusan SMA. Teknik pada penelitian ini menggunakan teknik non- probabilitas, yaitu suatu teknik yang tidak memberikan peluang atau kesempatan sama bagi setiap anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel (Al-Assaf, 2009:107). Sumber data sekunder adalah data yang diperoleh secara tidak langsung, dalam penelitian ini berupa data atau gambar *games* yang dimainkan oleh remaja pecandu *games*.

TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Dalam penelitian ini, menggunakan teknik pengumpulan data wawancara. Teknik wawancara, merupakan teknik penggalan data melalui percakapan yang dilakukan dengan maksud tertentu, dari dua pihak atau lebih. Pewawancara (*interviewer*) adalah orang yang memberikan pertanyaan, sedangkan orang yang diwawancarai (*interview*) berperan sebagai narasumber yang akan memberikan jawaban atas pertanyaan yang disampaikan (Farida N, 2014:125). Wawancara dalam penelitian ini menggunakan tipe wawancara semiterstruktur, pelaksanaan wawancara ini sedikit bebas dibandingkan wawancara terstruktur. Tujuan wawancara jenis ini untuk menemukan jawaban

permasalahan yang lebih terbuka dan fleksibel yang akhirnya pihak yang diajak wawancara diminta pendapat ataupun jawabannya (Esterberg, 2002:34).

KEABSAHAN DATA

Dalam penelitian ini, keabsahan data yang digunakan peneliti adalah triangulasi. Moleong (2009:330) peneliti menggunakan keabsahan data triangulasi sumber, yaitu untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber, dengan menggunakan triangulasi sumber maka peneliti bisa membandingkan informasi yang diperoleh melalui sumber yang berbeda.

TEKNIK ANALISIS DATA

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan beberapa komponen yaitu: 1) *Data reduction* (Reduksi Data). Menurut Sugiyono (2015:249) reduksi data merupakan proses berfikir sensitif yang memerlukan kecerdasan dan keluasan dan kedalaman wawasan yang tinggi. 2) *Data Display* (*Penyajian Data*). Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data. Menurut Sugiyono (2015:249) dalam penelitian kualitatif penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, flowchart dan sejenisnya. 3) *Conclusion Drawing/Verivication*. Langkah terakhir dalam analisis data kualitatif adalah penarikan kesimpulan dan verivikasi. Menurut Sugiyono (2015:252) bahwa: “Kesimpulan dalam penelitian kualitatif adalah merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu objek yang sebelumnya masih remang-remang atau gelap sehingga setelah diteliti menjadi jelas, dapat berupa hubungan kasual atau interaktif, hipotesis atau teori”.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Komunikasi interpersonal yang dilakukan oleh remaja pecandu *games* berbeda-beda. Dari mereka ada remaja yang memiliki sifat pendiam tapi dengan adanya *games* membuat dirinya merasa lebih pendiam karena terlalu fokus pada *games*. Dengan adanya *games*, jangan sampai remaja mengalami berkurangnya komunikasi yang sangat drastis.

1. Remaja Pecandu Games di Yogyakarta

Berdasarkan hasil deskripsi wawancara yang telah disajikan, remaja pecandu *games* di Yogyakarta memang melakukan aktivitas

bermain *games* yang tinggi. Penyebab bisa dari rasa nyaman bermain *games* untuk mengalihkan pikiran sejenak atau mengisi waktu luang, tetapi kegiatan ini menyebabkan ketergantungan sehingga mengganggu aktivitas yang lainnya. Hal ini karena kurangnya pengawasan dari orang tua membuat remaja sedikit merasa *loneliness* (sendirian) dan akhirnya memutuskan untuk mengalihkan rasa kesendirian itu dengan bermain *games*.

2. Komunikasi Interpersonal Remaja Pecandu Games pada Orang Lain (Keluarga dan Teman)

a. Keinginan Berkomunikasi

Keinginan adanya berkomunikasi muncul dalam diri sendiri, dalam hal ini remaja pecandu *games* masih memiliki kesulitan keinginan untuk berbagi gagasan pada orang lain terkait berkomunikasi. Bermain *games* bisa memiliki hambatan pada remaja untuk berkomunikasi pada orang lain, bila remaja memiliki adanya keinginan berkomunikasi dapat terjalannya proses komunikasi interpersonal. Hasil ini sejalan dengan penelitian Veny (2016) apabila seorang remaja telah kecanduan *game online* maka remaja itu hanya menghabiskan waktunya dalam bermain *game online* saja. Sehingga kurang berkomunikasi di lingkungan sosialnya, bahkan ia tidak memperdulikan dan merespon ucapan-ucapan, perkataan, informasi dan pesan yang ia terima.

b. Encoding oleh Komunikator

Remaja pecandu *games* sebagian besar memiliki kesulitan dalam memfokuskan kata-kata mereka saat diajak berkomunikasi. Mereka sulit mengekspresikan isi pikiran ke dalam kata-kata menjadi pesan yang nantinya akan disampaikan ke orang lain. Efek dari bermain *games* hanya memberikan kesan negatif, karena tindakan memformulasikan isi pikiran atau gagasan datang dari diri sendiri. Hasil ini sependapat dengan penelitian Veny (2016) remaja kecanduan *game online* apabila ia berkata maka ia hanya berkata sembarangan karena ia hanya fokus pada *game online* saja, hal ini dapat terlihat pada saat ia berbicara dan salah dalam berkata pada orang lain maka ia tidak merasa peduli dan cuek saja, adapun permintaan maaf dilakukan setelah ia selesai bermain *game online*.

c. Pengirim Pesan

Dalam hal ini mengirimkan pesan secara tatap muka. Remaja pecandu *games* memiliki hambatan atau kesulitan dalam mengirim pesan

kepada orang lain. Mereka saat diajak berkomunikasi pada orang lain terkesan memiliki kesulitan karena tidak fokus saat bermain *games*. Hasil penelitian ini sejalan dengan yang dikemukakan Veny (2016) remaja yang kecanduan *game online* terlihat saat ada teman yang berbicara dan menyapa maka ia tidak melihat wajah temannya tersebut. Ia hanya melihat dan fokus pada monitor layar *game online* yang dimainkannya.

d. Penerima pesan

Remaja pecandu *games* tidak memiliki kesulitan dalam menerima pesan oleh komunikator, tetapi di sisi lain harus fokus pada pesan yang diterima agar paham dengan baik, dan memahami kata-kata yang diucapkan oleh orang lain agar remaja pecandu *games* paham. Seperti penelitian Veny (2016) respon akan diberikan setelah remaja selesai bermain *game*. Karena itulah remaja tersebut tidak dapat melakukan pertukaran informasi karena ia hanya terfokus kepada permainan *game online*.

e. Decoding oleh komunikan

Dalam hal ini remaja pecandu *games* rata-rata memiliki kesulitan dalam memahami pesan dari orang lain. Mereka tidak langsung paham pesan dari orang lain melainkan memikirkannya terlebih dahulu atau orang lain harus mengulang pembicaraan mereka agar mereka paham mampu menerima pesan dari orang lain dengan baik. Hasil ini sependapat dengan penelitian dari Veny (2016) remaja yang kecanduan *game online* tidak dapat berkomunikasi yang tidak hanya ditentukan oleh kualitas pesan yang disampaikan melainkan kadar hubungan antar individu yang saling berkomunikasi, hal ini dapat dibuktikan, pada saat teman dekatnya ingin curhat, dan meminta pendapat tentang curhat maka si remaja ini hanya mengacuhkan saja. Ia akan merespon setelah ia selesai bermain *game online*, dan ia pun tidak peduli jika teman harus menunggu lama sampai ia menyelesaikan permainan.

f. Umpan balik

Remaja pecandu *games* ada yang memiliki hambatan dalam memberikan umpan balik dalam mengirim pesan kepada orang lain, dengan dirinya sendiri yang kepribadian pendiam dan terlalu fokus menghabiskan waktunya berjam-jam bermain *games* membuat remaja pecandu *games* jarang berkomunikasi pada orang lain. Penelitian ini sependapat dengan yang dikemukakan oleh Veny (2016) umpan balik bisa bersifat positif adalah tanggapan atau respon atau reaksi

komunikasikan yang menyenangkan komunikator sehingga komunikasi berjalan lancar. Sebaliknya, umpan balik negatif adalah tanggapan komunikasikan yang tidak menyenangkan komunikatornya sehingga komunikator enggan untuk melanjutkan komunikasinya.

3. Komunikasi Interpersonal dari Keluarga Pecandu Games pada Remaja Pecandu Games

Pada hal ini memberikan bukti dari sisi keluarga remaja pecandu games bahwa, cenderung susah dikasih tau atau lebih fokus ke bermain games tidak fokus saat diajak berkomunikasi biasa, hambatan komunikasi interpersonal ini dialami karena efek dari bermain game. Adanya hambatan inilah maka komunikasi belum sampai di tahap efektif sampai mengubah pola pikir dan perilaku seseorang. Dalam hal ini remaja pecandu games memiliki sifat acuh tak acuh dikarenakan mereka lebih memilih fokus menghabiskan waktu bermain games daripada berkomunikasi bersama keluarga membangun dan memelihara hubungan sosial yang harmonis dengan orang lain. Hasil ini sependapat dengan penelitian Veny (2016) remaja yang kecanduan game online, remaja yang tidak mengacuhkan atau merespon apabila ia dipanggil dan diminta untuk membantu orangtuanya, terungkap bahwa pada saat orang tuanya memanggil dan meminta bantuan pada saat ia bermain game online maka remaja ini hanya diam dan pura-pura tidak mendengar, walaupun ia menyahut maka ia akan meminta untuk menunggu sampai permainannya selesai. Karena ia tidak mau terganggu dan ia ingin fokus bermain game online sampai ia menyelesaikan permainan itu.

4. Interaksi Sosial Keluarga Pecandu Games pada Remaja Pecandu Games

Keluarga remaja pecandu games cenderung mengalami kesulitan dalam melakukan interaksi pada keluarga mereka yang kecanduan games, dengan ini tidak ada terjadinya hubungan timbal balik, dikarenakan interaksi hanya terjadi satu arah saja. Pada hal ini interaksi yang terjadi antar keluarga mengalami hambatan dan kesulitan, tidak adanya hubungan timbal balik dalam berinteraksi sesama keluarga. Hasil diatas sependapat dengan penelitian Lestari & Sahat (2016) hubungan interaksi sosial dengan kecanduan game online memiliki hasil analisis sebagian ada hubungan negatif antara interaksi sosial dengan kecanduan game online.

Bahwa hubungan negatif yang sangat signifikan antara intensitas bermain game online dengan interaksi sosial. Semakin tinggi intensitas bermain game online maka akan semakin rendah interaksi sosial, sebaliknya semakin rendah intensitas bermain game online maka akan semakin tinggi interaksi sosial.

5. Solusi yang diberikan oleh Keluarga Pecandu Games pada Remaja Pecandu Games

Disini tujuan berkomunikasi interpersonal adalah keluarga memberikan solusi yang akan diberikan pada keluarga mereka yang pecandu games. Keluarga memberikan solusi yang cukup solutif, dalam hal ini keluarga adalah orang terdekat remaja pecandu games, harus mampu memberikan solusi agar hal negatif dari bermain games bisa berkurang walaupun sedikit demi sedikit. Solusi yang mereka berikan bermacam-macam, tergantung mereka memahami cara berkomunikasi keluarga mereka yang pecandu games, dengan memahami mereka akan menemukan solusi yang dapat membantu keluarga mereka. Hasil ini sejalan dengan penelitian Veny (2016) komunikasi interpersonal, karena situasinya tatap muka, tanggapan komunikasikan dapat segera diketahui. Umpan balik dalam komunikasi seperti itu bersifat langsung, karena itu dinamakan umpan balik seketika. Dalam hubungan ini komunikator perlu bersikap tanggap terhadap tanggapan komunikasikan agar komunikasi yang telah berhasil sejak awal dapat dipelihara keberhasilannya

DAFTAR PUSTAKA

- Bakti, C. P., & Safitri, N. E. (2017). Peran bimbingan dan konseling untuk menghadapi generasi z dalam perspektif bimbingan dan konseling perkembangan. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 3(1).
- Amanah, A. N. (2017). Pengaruh situs jejaring sosial facebook terhadap tingkat kenakalan remaja di BTN berlian permai kelurahan tamangapa (*Doctoral dissertation*, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar).
- Effendy, Onong Uchjana. (2003). *Ilmu, teori dan filsafat komunikasi*. Bandung: Citra Aditya Bakti.

- Mingkid, E., & Golung, A. (2019). Peranan jurnalis media televisi dalam proses pemulihan korban bencana alam di kota palu (Studi Pada Palu TV). *Acta Diurna Komunikasi, 1*(3).
- Zubir, Z., & Yuhafliza, Y. (2019). Pengaruh media sosial terhadap anak dan remaja. *Pendidikan 7*(1).
- Riki, Y. (2011). Pengaruh game online terhadap perilaku remaja studi kasus: 5 orang remaja pelaku game online di kelurahan air tawar barat, kecamatan padang utara, kota padang (*Doctoral dissertation, universitas Andalas*).
- Fauziah, E. R. (2013). Pengaruh game online terhadap perubahan perilaku anak SMP Negeri 1 Samboja. *1*(3), 1-16.
- Al-Assaf, A.F. (2009). *Mutu pelayanan kesehatan perspektif internasional*. Jakarta: EGC.
- Nugrahani, F., & Hum, M. (2014). *Metode penelitian kualitatif*. Solo: Cakra Books.
- Esterberg, K. G. (2002). *Qualitative methods in social research*.
- Moleong, L. J. (2009). *Penelitian kualitatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono, P. D. (2009). *Metode penelitian kualitatif, kuantitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Veny Ariani, P. (2016). Komunikasi sosial remaja yang kecanduan game online di kelurahan tanjung sabar kecamatan lubuk begalung kota padang (*Thesis sarjana, STKIP PGRI Sumatera Barat*).
- Ayu, L., & Saragih, S. (2016). Interaksi sosial dan konsep diri dengan kecanduan games online pada dewasa awal. *5*(02)16 |
- Komunikasi interpersonal... (Gerhana Natasha M-Pratiwi)*



LEMBAR PENGESAHAN JURNAL

Judul TAS : Komunikasi Interpersonal dalam Interaksi Sosial pada Remaja Pecandu *Games*
Nama : Gerhana Natasha Maharani
NIM : 16419144005
Program Studi : Ilmu Komunikasi

Yogyakarta, 26 Oktober 2020

Reviewer,

Dosen Pembimbing,



Prof. Dr. Drs. Suranto, M.Pd., M.Si.
NIP. 19610306 198702 1 004



Dra. Pratiwi Wahyu Widiarti, M.Si.
NIP. 19590723 198803 2 001

Rekomendasi Pembimbing (mohon dilingkari salah satu)

1. Dikirim ke Journal Student
2. Dikirim ke Journal ...
3. Dikirim ke Journal ...
- 4.