



Motif Penggunaan *Game Online Roblox* pada Anak Usia Sekolah

Tivani Yuliasatika¹, Mayasari², Ana Fitriana Poerana³

Universitas Singaperbangsa Karawang

Abstract

Received: 11 Maret 2023
Revised: 20 Maret 2023
Accepted: 28 Maret 2023

The purpose of this research is to find the motive or urge behind the high interest of the Roblox online game in school age children. This research uses the qualitative method with phenomenology approach. The subject of this research are five children with one year Roblox experience. The result of the research analyzed by Alfred Schutz's phenomenological theory and shows that the because motive of the use of Roblox online game is due to the influence of ads and Youtube videos, curiosity that stems from visual similarities with previous games experience, and the fear of missing out. The in order to motive of the informant is to increase skill, to travel in real life someday like in the game, to find new friends, and to have their own laptop to access Roblox Studio and make their own game. The meaning of using Roblox online game for children is the meaning of entertainment and the meaning of togetherness.

Keywords: *Roblox Online Game, Phenomenology, Motive, Meaning*

(*) Corresponding Author: yuliasatikativani@gmail.com

How to Cite: Yuliasatika, T., Mayasari, M., & Poerana, A. (2023). Motif Penggunaan Game Online Roblox pada Anak Usia Sekolah. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(9), 364-371. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7953027>

PENDAHULUAN

Roblox adalah *platform game online* yang populer dikalangan para *gamers* anak usia sekolah. Dilansir dari *hybrid.co.id*, eksistensi *Roblox* menjajaki kalangan anak-anak di rentang umur 9-12 tahun (Galih, 2022). *Game Roblox* dengan segudang permainannya, ramai di perbincangkan dan banyak menyita perhatian anak-anak. Interaksi yang terjadi diantara anak-anak ini menyebabkan terjadinya pertukaran informasi antara teman sebaya dan memiliki pengaruh besar atas keputusan anak-anak untuk kemudian mencoba bergabung dalam *game Roblox*. Berdasarkan data dari Data Reportal, *Roblox* berhasil menempati *ranking* ke 7 sebagai *mobile game* dengan rata-rata pengguna bulanan terbanyak di Indonesia, dan pada kuartal pertama tahun 2022 ada sekitar 54,1 juta pengguna aktif harian *Roblox* di seluruh dunia (Kemp, n.d.).

Mengikuti perkembangan teknologi yang kian melesat, fenomena bermain game online bukan hanya terjadi di kalangan dewasa dengan perangkat yang canggih, namun permainan anak-anak juga mulai menembus ruang-ruang virtual pada media elektronik seperti handphone. Menurut Adams & Rollings *game online* merupakan permainan yang dapat diakses oleh banyak pemain, di mana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan melalui suatu jaringan (dalam Saputra, 2016). Di dalam *game Roblox*, anak-anak dapat menjalankan misi, berpetualang hingga bermain peran dan menjalankan kehidupan dalam dunia virtual bersama teman-temannya. Termasuk pada pemilihan karakter pada profil pengguna juga dapat menunjukkan bagaimana anak-anak berekspresi melalui

bentuk simbol-simbol seperti wajah, pakaian, rambut dan lain.lain. Tampilan aplikasi yang mudah digunakan untuk pemula membuat *Roblox* sangat ramah dimainkan bagi anak-anak, hal ini didukung oleh pernyataan melalui *website* resmi *Roblox* yang menyatakan bahwa *Roblox* aman digunakan untuk usia 4 tahun ke atas (*Roblox*, n.d.). *Game online Roblox* bisa diakses secara gratis melalui berbagai *platform* seperti *Android*, *Windows*, *IOS*, *MacOS*, maupun *Xbox One*. Selain disediakan fitur yang bisa diakses secara gratis, pengguna juga bisa membeli fitur atau *item* premium berbayar yang dapat dibeli menggunakan *Robux*. *Robux* merupakan mata uang dalam *Roblox* dalam yang digunakan untuk melakukan transaksi dalam *game*. Pengguna biasanya menggunakan istilah *top-up* untuk melakukan pembelian *Robux* yang dapat dibeli melalui *mini market* tertentu.

Game online Roblox memfasilitasi pengguna untuk berkomunikasi secara *online* melalui *room chat*, karena pada umumnya *game online* di desain sebagai permainan multimedia yang tidak mengharuskan kehadiran pemain dalam satu tempat yang sama. Namun fenomena ini memperlihatkan anak-anak lebih sering berkumpul dan bertemu secara langsung disatu tempat. Walaupun bermain *game online* dilakukan dalam ruang virtual media elektronik, pengalaman bermain *game online* yang dialami anak-anak masih menyisakan ruang nyata untuk melakukan interaksi dan berkomunikasi secara langsung dalam kelompok-kelompok kecil. Komunikasi kelompok kecil adalah proses komunikasi yang berlangsung antara tiga orang atau lebih secara tatap muka, di mana para anggotanya saling berinteraksi satu sama lain (Cangara, 2016:37).

Pada perkembangan psikososialnya, anak-anak pada masa ini banyak meluangkan waktunya untuk melakukan interaksi dengan teman sebaya. Interaksi bersama teman sebaya dari kebanyakan anak pada masa ini terjadi pada grup atau kelompok, sehingga usia ini sering disebut sebagai “usia kelompok”. Pada periode ini, anak tidak lagi puas bermain sendiri di rumah, atau melakukan aktivitas-aktivitas dengan anggota keluarga. Hal tersebut bisa terjadi karena anak mempunyai kemauan yang kuat untuk dapat diterima sebagai anggota dari sebuah kelompok, serta merasa tidak puas apabila tidak dilakukan bersama teman-temannya (Thahir, 2018:142). Hubungan sosial anak dengan teman sebaya mempunyai arti penting bagi kepribadian sosial anak. Dapat menyediakan suatu sumber informasi dan perbandingan tentang dunia di luar keluarga merupakan salah satu fungsi kelompok teman sebaya yang paling penting. Anak-anak mendapat umpan balik mengenai kemampuan-kemampuan mereka dari kelompok teman sebaya (Desmita dalam Hendri, 2020).

Anak-anak dan permainan merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan. Menjamurnya berbagai macam permainan dalam *gadget* membuat peneliti tertarik untuk meneliti *Roblox* dan hal-hal yang mendorong anak-anak bermain *Roblox*. Pengalaman sadar anak-anak bermain akan menjadi data pokok realitas dalam penelitian ini. Alfred Scutz memberi kesimpulan bahwa tindakan sosial merupakan tindakan yang berorientasi pada perilaku seseorang atau orang lain di masa lalu, masa kini dan masa yang akan datang. Schutz membagi fase-fase tersebut ke dalam dua fase, yang pertama tindakan *in-order to motive* (*Um-zu-Motiv*), yang mengacu pada masa yang akan datang, dan kedua tindakan *because-motive* (*Well-Motive*) yang mengacu pada masa lalu (Kuswarno,

2009:111). Berdasarkan pemaparan pada latar belakang dari fenomena tersebut, peneliti tertarik untuk mengetahui lebih dalam tentang motif yang menjadi dorongan atas tindakan anak-anak menggunakan *game Roblox*. Selain itu peneliti juga ingin mengetahui bagaimana makna tersebut terbentuk dalam pengalaman sadar anak-anak dalam menggunakan *game online Roblox*. Makna tidak melekat begitu saja pada apapun, karena makna tercipta dari proses komunikasi itu sendiri. Tanpa makna, komunikasi dapat menyulitkan atau bisa sampai tidak berjalan. Makna, definisi terhadap pesan-pesan orang lain dan bagaimana seseorang memberi respon terhadap realitas merupakan esensi dari proses interaksi sosial (Sipahutar et al., 2017).

Peneliti telah melakukan observasi pada 3 kelompok bermain *Roblox* di tempat yang berbeda. Dari ketiganya, peneliti menemukan aktivitas kelompok yang dilakukan secara *online* dan *offline*. Dimana kelompok bermain *online* tidak berada pada satu domisili yang sama dan tidak saling mengenal sebelumnya. Dari 2 lokasi lainnya yang menjadi pertimbangan peneliti, terdapat perbedaan jumlah anggota kelompok bermain yang signifikan, sehingga peneliti memutuskan untuk melaksanakan penelitian ini di Kabupaten Bekasi tepatnya di Kecamatan Cibitung. Dari total 17 anak usia sekolah yang berada dalam satu perumahan, 12 anak diantaranya aktif bermain *game online Roblox*. Peneliti memilih 5 dari 12 anak berusia 9-12 tahun yang memenuhi kriteria sebagai informan penelitian.

METODE

Penelitian ini dilakukan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Di mana peneliti akan mengamati fenomena yang terjadi dan dialami oleh subjek. Definisi metode kualitatif menurut Bogdan dan Taylor (dalam Moleong, 2004:3) yaitu sebagai prosedur penelitian, pendekatan kualitatif menghasilkan data deskriptif yaitu kata-kata tertulis maupun lisan dari subjek dan perilaku yang di amati. Hal ini menegaskan bahwa pendekatan kualitatif tertuju pada latar belakang individu secara keseluruhan dalam memandang objek yang diteliti sebagai satu kesatuan yang utuh.

Adapun jenis penelitian kualitatif yang digunakan oleh peneliti adalah pendekatan studi fenomenologi. Fenomenologi dipilih karena peneliti mencoba memahami makna peristiwa dan keterkaitannya terhadap subjek yang diamati pada situasi tertentu. Penekanannya terletak pada usaha untuk memasuki dunia konseptual para subjek yang diteliti agar dapat memahami bagaimana subjek mengembangkan makna atas peristiwa di kehidupan sehari-harinya. (Moleong, 2004:9).

Pembentukan makna berdasarkan pengalaman kehidupan sosial subjek terhadap peristiwa-peristiwa terkait adalah dasar yang menjadi landasan penelitian ini. Proses menuju ke arah tercapainya penelitian dari pengalaman dalam kehidupan sosial adalah dengan cara melakukan pendekatan diri oleh peneliti sebisa mungkin sebagai partisipan dalam tindakan yang mempunyai kepentingan yang disusun berdasarkan pada pengalaman. Konsep dasar pada penelitian sosial mengacu pada struktur observasi yang lebih bisa memberikan ruang untuk dapat menangkap secara keseluruhan terbentuknya makna dari proses pengalaman dalam hidup subjek yang lebih komprehensif ditinjau dari sisi subjek yang

sekaligus menjadi pemeran utama dalam dunia kehidupan sosialnya (Nindito, 2013).

Sumber yang menjadi data dalam penelitian ini menggunakan sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer diartikan sebagai data yang diperoleh berdasarkan keterangan langsung dari informan. Dimana peneliti akan melakukan wawancara langsung di lapangan dengan anak-anak yang aktif sebagai pengguna *game online Roblox*. Sedangkan sumber data sekunder merupakan data yang didapatkan dari berbagai macam literature, artikel, dan penelitian yang relevan dan sudah ada sebelumnya sehingga dapat menjadi data pendukung dari data primer yang diperoleh.

Agar data bisa diperoleh dengan maksimal dan dapat mencapai tujuan penelitian, peneliti perlu menggali informasi secara mendalam. Ada beberapa teknik pengumpulan data yang diyakini dapat menunjang penelitian ini, diantaranya adalah wawancara, dokumentasi, dan studi kepustakaan. Melalui wawancara mendalam, peneliti dapat memperoleh informasi maupun fakta tentang fenomena permainan *game Roblox* dan pengalaman langsung yang dialami oleh informan. Setelah proses pengumpulan data, tahap selanjutnya adalah analisis data yaitu peneliti melakukan reduksi data untuk memfokuskan penelitian, menyeleksi, menyederhanakan data, dan menarik inti data. Data tersebut kemudian disusun secara sistematis agar mudah dipahami dalam bentuk teks naratif. Dan langkah terakhir yaitu penarikan kesimpulan secara garis besar pada data-data yang sudah dihasilkan sebelumnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Motif Penggunaan *Game Online Roblox* pada Anak Usia Sekolah

Pengalaman seseorang merupakan hal yang menjadi dasar pokok penelitian fenomenologi yang secara sadar dialami oleh seseorang secara langsung melalui panca indera. Sebuah kesadaran dari pengalaman (*awareness-of-experience*) diartikan sebagai keadaan yang memberikan sudut pandang pengalaman dari orang pertama. Pengalaman bermain *Roblox* menempatkan tiap individu sebagai pelaku atau pemeran utama dalam *game* yang dimainkannya, sehingga tiap individu memiliki pengalaman yang berbeda.

Sebagai aktor dalam kehidupannya, perilaku manusia dalam dunia keseharian didasari oleh dorongan dalam diri yang kemudian dirasakan secara sadar melalui panca indera sebagai pengalaman. Alfred Schutz membagi motif ke dalam 2 fase, peneliti mencoba menguraikan hasil penelitian ke dalam fase-fase tersebut. Fase yang pertama adalah *in-order to motive (Um-zu-Motiv)*, yang berarti fase yang merujuk pada masa yang akan datang. Fase tersebut berarti terdapat keinginan maupun tujuan yang diharapkan dapat tercapai ketika bermain *game online Roblox*. Fase yang kedua adalah *Because-Motive (Well-Motive)* dimana motif ini mengacu pada pengalaman masa lampau atau sebab yang dikarenakan pengalaman tersebut informan akhirnya seseorang memutuskan untuk bermain *game online Roblox*.

Berdasarkan wawancara bersama 5 orang informan, peneliti mencoba menemukan beberapa motif yang menjadi alasan penggunaan *game online Roblox* pada anak-anak. Berbagai motif yang termasuk ke dalam fase *Because-Motive (Well-Motive)* atau motif yang menyebabkan anak-anak bermain *Roblox*

diantaranya adalah sebab seorang informan adalah ingin memiliki teman baru di lingkungan barunya, motif penasaran dan ikut-ikutan karena diajak teman, ada pula terpengaruh dari *Channel Youtube* favoritnya. Motif lainnya yang termasuk dalam *in-order to motive (Um-zu-Motiv)* atau motif tujuan yang menjadi alasan anak-anak masih bermain Roblox diantaranya adalah karena ada perasaan takut tertinggal dan dianggap kurang *update* (kudet) sehingga mereka terus bermain untuk menjaga agar dirinya tetap *update*. Diketahui pula motif tujuan lain pada beberapa informan adalah suatu saat ingin merasakan pengalaman jalan-jalan dan berkeliling sesungguhnya di dunia nyata seperti dalam game, ingin memiliki laptop dan mempelajarinya, ingin menjadi *pembuat game*, dan ingin meningkatkan kemampuan dalam bermain.



Gambar. 1. Dokumentasi Pribadi Informan (Brookhaven)

Beragam motif yang ada diungkapkan anak-anak saling berkesinambungan satu sama lainnya. Motif ingin memiliki teman baru pada salah satu informan pengguna Roblox dilatarbelakangi oleh keinginan bergabung dan diakui sebagai anggota sebuah kelompok. Roblox yang termasuk ke dalam jenis *Role Playing Game (RPG)* lebih banyak memberikan pengalaman kolaborasi dari pada kompetisi bagi para penggunanya. Sehingga pemainnya dapat berperan sebagai tokoh atau karakter khayalan dan saling bergabung untuk merangkai sebuah cerita bersama. Keinginan yang kuat untuk memiliki teman, saling mengenal dan bermain bersama memberi dorongan dari dalam diri individu untuk berusaha mendapatkan posisinya dalam lingkungan bermain melalui permainan *Roblox*. Secara sadar pengalaman bermain *Roblox* membawanya pada tindakan yang dilakukan atas keinginannya menjalin relasi pada kelompok teman sebaya.

Orang terdekat anak yang lain adalah ketika mereka mulai memperluas jaringan pergaulannya, yaitu teman sebaya. Kelompok teman sebaya menempati urutan kedua setelah orangtua yang memiliki potensi besar dalam memberi pengaruh dalam pembentukan konsep..diri (Kiling, 2015). Diterimanya mereka dalam pertemanan teman sebaya, memiliki pengaruh terhadap bagaimana anak tersebut melihat dirinya. Karena pada masa anak-anak akhir, mereka lebih sering berinteraksi dan menghabiskan waktu bersama teman sebaya. Aktivitas sosial yang terjadi pada kelompok bermain anak-anak memiliki peranan yang cukup besar dalam mempengaruhi tindakan dan perilaku pada tiap individunya. Anak-anak ingin tetap eksis dan mengetahui informasi-informasi terbaru yang beredar di sekeliling mereka. Tentunya informasi yang didapat akan bersumber dari anggota

kelompok di lingkungan bermain. Orang dipengaruhi oleh orang lain, itulah yang terjadi pada usia anak-anak, mereka merasa penasaran dan termotivasi atas apa yang dilihat dan didengarnya. Jika hal tersebut terjadi terus-menerus dapat membuat anak-anak merasa takut tertinggal apabila mereka melewatkan momen-momen yang terjadi diantara teman-temannya. Ciri-ciri tersebut mengarah pada kecemasan yang dikenal dengan istilah *FOMO* atau *Fear of Missing Out*. Przyblylski, Murayama, DeHaan, dan Gladwell menjelaskan bahwa definisi dari *Fear of Missing Out (FOMO)* adalah rasa takut akan kehilangan momen berharga seseorang atau kelompok di mana orang tersebut tidak dapat hadir didalamnya dan ditandai dengan keinginan untuk tetap terus terhubung dengan hal-hal yang orang lain lakukan melalui internet (Ayuningtyas & Wiyono, 2020).

Schutz menjelaskan bahwa konsep tindakan yang esensial adalah melihat ke depan pada masa yang akan datang (*looking forward into the future*). Tindakan merupakan perilaku yang ditujukan untuk mewujudkan tujuan di masa depan yang sudah ditetapkan (*determinate*) (Kuswarno, 2009:110). Bersamaan dengan pengetahuan yang terus meningkat, tindakan yang dilakukan beberapa anak-anak juga berorientasi pada masa mendatang dan tujuan yang ingin mereka gapai suatu saat nanti. Salah satunya adalah kesempatan dan pengalaman yang tidak bisa didapatkan anak-anak melalui handphone, memotivasi mereka untuk memiliki perangkat yang lebih mumpuni seperti laptop. Untuk menggapai tujuannya dalam membuat game, selain memiliki laptop mereka menyebutkan bahwa mempelajari cara menggunakan laptop adalah langkah yang harus dijalani terlebih dahulu. Pengetahuan tersebut mengkonstruksi tindakan-tindakan yang dapat mereka tentukan pada tujuan yang ingin diraih di masa depan.

Makna Penggunaan Game Online Roblox pada Anak Usia Sekolah

Pengalaman yang dirasakan oleh individu pasti berbeda, namun penulis mencoba menarik garis besar berdasarkan beberapa keterangan informan yaitu mereka memaknai bermain Roblox sebagai aktivitas yang menyenangkan. Pada setiap pengalaman yang disebutkan seperti banyaknya pilihan permainan, merasakan kepuasan dan tertantang apabila bisa menyelesaikannya hingga tamat, sampai pada obrolan-obrolan sederhana yang bisa membuat tertawa seharian. Dari semua aktivitas yang ada disekelilingnya, anak-anak akan lebih tertarik pada apa yang disukai, sebagaimana bermain adalah hal yang sangat menyenangkan.

Dunia yang dibangun anak-anak pada *game online Roblox* merupakan pengalaman dan kenyataan yang dialami bersama. Peran serta dalam lingkungan sosial yang dijalani juga mencakup kebutuhan anak-anak sebagai makhluk sosial yang pada usianya mereka ingin diterima sebagai anggota kelompok. Sebagaimana dalam pandangan Schutz, manusia adalah makhluk sosial dengan kesadaran sosial. Dunia individu adalah dunia intersubjektif dengan makna beragam, dan perasaan sebagai bagian dari kelompok. Manusia dituntut untuk saling memahami satu sama lain, dan bertindak dalam kenyataan yang sama. Dengan demikian ada penerimaan timbal balik, pemahaman berdasarkan pengalaman bersama, dan tipikasi atas dunia bersama. (Kuswarno, 2009:18). Makna kebersamaan yang mereka bangun dalam dunianya, tercermin dalam tindakan-tindakan yang dilakukan dan dialami bersama-sama, pemahaman atas proses berinteraksi dan menyesuaikan diri, berkomunikasi, berbagi dan saling

memberi, juga penerimaan timbal balik menjadi makna positif yang peneliti tafsirkan dalam kelompok anak-anak yang bermain *game online Roblox*.

KESIMPULAN

Merujuk pada pembahasan yang telah dijabarkan di atas, peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa setiap individu mengalami pengalaman yang berbeda-beda, tergantung pada motif yang mendorong mereka untuk melakukan tindakan tersebut. Berdasarkan pengalaman yang dialami oleh anak-anak usia sekolah, peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa motif *penggunaan game online Roblox* pada anak usia sekolah dibagi dalam 2 jenis motif menurut Alfred Schutz. Motif sebab (*because motive*) anak-anak dalam menggunakan *game online Roblox* diantaranya adalah pengaruh iklan dan *channel youtube*, penasarannya karena kemiripan visual dengan pengalaman pada game yang sebelumnya yang pernah dimainkan, ada rasa takut tertinggal. Motif selanjutnya yaitu motif tujuan (*in-order to motive*) diantaranya yaitu ingin meningkatkan *skill*, supaya tidak kudet, suatu saat nanti ingin merasakan pengalaman *healing* sesungguhnya di dunia nyata seperti dalam *game*, ingin mendapatkan teman di lingkungan yang baru dengan cara memperkenalkan *Roblox*, ingin memiliki laptop untuk bisa mengakses *Roblox Studio* dan ingin membuat *game* sendiri. Selain itu terdapat juga makna penggunaan game online Roblox pada anak-anak yaitu makna hiburan dan makna kebersamaan. Anak-anak memaknai bermain game sebagai hal yang menyenangkan dan mendapatkan hiburan dari hal-hal yang dilakukan bersama teman-teman. Hal-hal positif yang terjadi di antara anggota kelompok juga menafsirkan perilaku yang dilakukan atas dasar pengalaman yang dialami bersama-sama dalam kelompok kecil.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayuningtyas, R. F., & Wiyono, B. D. (2020). Studi Mengenai Kecanduan Internet dan Fear of Missing Out (FoMO) pada Siswa di SMK Negeri 1 Driyorejo. *Jurnal BK UNESA*, 11(4), 413–419. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-bk-unesa/article/view/33592>
- Cangara, H. (2016). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Galih. (2022). *Jumlah Pemain Harian Roblox Ternyata Lampau Jumlah Penduduk Kanada*. Hybrid.Co.Id. <https://hybrid.co.id/post/jumlah-pemain-roblox>
- Hendri, R. (2020). *PENGGUNAAN GAME ONLINE DI KALANGAN SISWA (Studi Kasus SMK Al-Hamidiyah Jakarta Barat) FAKULTAS AGAMA ISLAM UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH JAKARTA*.
- Kemp, S. (n.d.). *Digital 2022: Indonesia*. <https://datareportal.com/reports/digital-2022-indonesia>
- Kiling, B. N. (2015). Tinjauan Konsep Diri dan Dimensinya pada Anak dalam Masa Kanak-Kanak Akhir. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling*, 1, 116–124.
- Kuswarno, E. (2009). *Metode Penelitian Komunikasi Fenomenologi Konsepsi, Pedoman, dan Contoh Penelitiannya*. Widya Padjadjaran.
- Moleong, L. J. (2004). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja

Rosdakarya.

- Nindito, S. (2013). Fenomenologi Alfred Schutz: Studi tentang Konstruksi Makna dan Realitas dalam Ilmu Sosial. *Jurnal ILMU KOMUNIKASI*, 2(1), 79–95. <https://doi.org/10.24002/jik.v2i1.254>
- Roblox. (n.d.). *Roblox Company Information*. <https://en.help.roblox.com/hc/en-us/articles/203313370-Roblox-Company-Information>
- Saputra, R. (2016). Hubungan Kecanduan Game Online Clash Of Clans Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Riau. *JOM FISIP*, 3(2).
- Sipahutar, C. M., Poerana, A. F., & Nurkinan. (2017). Pengalaman Komunikasi Curhat Anonim Bagi Followers @18AUTOBASE Di Twitter. *Jurnal Lensa Mutiara Komunikasi*, 4(2), 56–74.
- Thahir, A. (2018). *Psikologi Perkembangan*. [www.aura-publishing.com. http://repository.radenintan.ac.id/11010/](http://repository.radenintan.ac.id/11010/)