



KONSTRUKSI IDENTITAS VIRTUAL PADA PEMAIN GRAND THEFT AUTO SAN ANDREAS PADA KOMUNITAS ROLEPLAY LUNARPRIDE

Bernathan Adiyatma, Ahmad Zamzamy

Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, UPN "Veteran" Jawa Timur

Abstrak

Saat ini banyak sekali permainan yang dapat dimainkan secara daring dengan genre permainan yang ada, salah satunya adalah roleplay. Roleplay merupakan salah satu genre game yang dapat memainkan sebuah peran pada dunia virtual. Permainan roleplay ini dapat dimainkan pada game yang bernama Grand Theft Auto San Andreas pada sebuah platform bernama San Andreas Multiplayer (SAMP). Salah satu komunitas roleplay dengan crossplatform adalah LunarPride. Dalam memainkan game roleplay para pemain akan membuat sebuah identitas virtual dengan tujuan untuk mampu memainkan peran di game tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana konstruksi identitas virtual para pemain Grand Theft Auto San Andreas pada komunitas roleplay LunarPride. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu empat dimensi terkait identitas yang disampaikan oleh Michael Hecht. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya keterkaitan antara empat dimensi yang disampaikan oleh Michael Hecht pada identitas virtual para pemain Grand Theft Auto San Andreas pada komunitas roleplay LunarPride. Namun dari penelitian ini terlihat adanya perbedaan pandangan pada beberapa elemen yang ada, hal ini dikarenakan adanya perbedaan latar belakang dari setiap pemain serta adanya perbedaan peran serta tujuan dalam mereka memainkan game Grand Theft Auto San Andreas Roleplay ini.

Kata Kunci: Roleplay, Identitas, Identitas Virtual.

PENDAHULUAN

Dunia permainan virtual di Indonesia semakin berkembang setiap tahunnya. Ada banyak jenis permainan yang mengalami perkembangan dari zaman ke zaman. Beberapa permainan mengalami perubahan yang cukup

banyak. Sebagai pengembang permainan, hal ini merupakan salah satu cara untuk mampu mempertahankan keberlangsungan dari video game tersebut. Perubahan pada permainan tersebut dilakukan oleh para programmer untuk menjadikan sebuah

*Correspondence Address : Pertama@gmail.com, nathanadiyatma@gmail.com

DOI : 10.31604/jips.v10i8.2023.4076-4083

© 2023UM-Tapsel Press

permainan yang sederhana menjadi sebuah permainan yang lebih menarik.

Pada beberapa tahun ini beberapa pemain merasa bahwa mereka mampu menciptakan atau membuat sebuah karakter dalam sebuah permainan yang sesuai dengan apa yang mereka inginkan, serta memiliki kebebasan bagaimana mereka mampu memanfaatkan karakter mereka untuk menjalankan serta menjalani kehidupan di dalam permainan tersebut.

Mereka memiliki hak untuk mengatur dan memilih hal-hal yang akan terjadi di dunia permainan ini. Salah satu permainan yang dapat dimainkan adalah *Grand Theft Auto San Andreas*. Permainan tersebut memiliki jenis yang sama yaitu permainan Open World. Permainan Open World sendiri merupakan permainan yang membiarkan para pemainnya untuk menjelajahi dunia yang luas dan tanpa batas dengan adanya sedikit aturan dengan menggunakan perangkat yang mereka gunakan sendiri (J. Muncy, 2015).

Pada tahun 2014 permainan ini telah mengalami perubahan menjadi sebuah permainan yang dapat dimainkan secara online yang sebelumnya hanya offline yaitu dengan menggunakan sebuah aplikasi San Andreas Multiplayer (SAMP). Pemain *GTA San Andreas* dapat memainkan secara online. Hal ini membuat para pemain dapat membuat sebuah karakter sesuai dengan apa yang mereka inginkan yaitu dimulai dari menentukan nama, lalu ras, dan warna kulit yang dipakai. Namun, ada beberapa hal yang harus dipahami oleh para pemain *GTA SAMP* ini, yaitu adalah hukum *roleplay* yang telah ditetapkan oleh setiap server di *GTA SAMP* itu sendiri.

Roleplay yang dimaksud ini adalah setiap pemain dituntut untuk memahami tentang menjalankan karakternya mereka terhadap hal-hal yang realistis dengan kehidupan di dunia

nyata. Hukum *roleplay* itu adalah sebuah aturan yang dibuat agar para pemain mampu menjalankan karakternya dengan memiliki adanya sebuah landasan yang dibuat agar nantinya tidak merugikan pemain yang lain.

Setiap karakter atau pemain nantinya akan membuat sebuah identitas virtualnya masing – masing yang dapat menentukan kelangsungan hidupnya di dalam permainan ini salah satunya adalah bagaimana mereka melakukan kehidupannya untuk masuk kepada alur cerita yang *goodside* (polisi, dokter, reporter) atau *badside* (penjahat, anggota gang). Kedua hal tersebut tergantung bagaimana mereka nantinya melakukan sebuah kehidupan di dalam permainan itu dengan resiko yang dimiliki masing-masing.

Dalam permainan ini terdapat banyak komunitas yang ada salah satunya adalah *LunarPride*. *LunarPride* ini sendiri adalah salah satu komunitas terbanyak di Indonesia dikarenakan memang pada komunitas ini merupakan komunitas yang dapat dimainkan melalui mobile dan juga *device* komputer sehingga komunitas ini dapat dikatakan salah satu komunitas yang terbanyak kedua yaitu kurang lebih 350 pemain setiap harinya.

Faktor usia adalah sesuatu hal yang penting dalam menentukan pilihan alur *Roleplay*, pola pikir yang mereka tentukan pun juga berbeda terlihat komunitas *LunarPride* tersebut memiliki kelompok usia yang beragam sehingga dalam melakukan *roleplay* pun juga memiliki kualitas dalam bermain peran juga beragam. pemain dalam menentukan sisi *goodside* dengan perilaku yang ada dan juga ketika para pemain memerankan di sisi *badside* ini sangat berpengaruh dalam alur cerita yang dibangun itu sendiri.

Penelitian ini menggunakan empat elemen yang disampaikan oleh Michael Hecht (dalam LittleJohn, 2009). Hect memiliki empat elemen atau

dimensi – dimensi khusus yang termasuk dalam identitas yaitu adalah perasaan (dimensi afektif), pemikiran (dimensi afektif), tindakan atau perilaku dan transenden (dimensi spiritual)

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif pada hakikatnya ialah mengamati orang dalam lingkungan hidupnya, berinteraksi dengan mereka, berusaha memahami bahasa dan interpretasi mereka dengan situasi dan kondisi di sekitarnya (Soeprapto dan Sumarah, 2007:2.5). Peneliti mencoba untuk memahami penjelasan yang dijelaskan oleh narasumber yang sesuai dan relevan terkait dengan penelitian ini.

Untuk mendapatkan hasil serta gambaran dari fenomena yang akan diteliti, peneliti mencari sumber data melalui wawancara, observasi dan dokumentasi. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan tahapan wawancara sebagai sumber data. Peneliti akan melakukan wawancara pada narasumber yang telah ditentukan yaitu pada usia 20 – 30 tahun. Setiap pemain nanti akan memiliki latar belakang yang berbeda – beda. Dalam wawancara ini peneliti menggunakan jenis wawancara yang mendalam (*in-depth interview*). Dalam penelitian ini wawancara yang dilakukan sifatnya informal dan interaktif sehingga wawancara nantinya akan mengalir sesuai dengan respon serta jawaban yang diberikan oleh subjek penelitian dan subjek telah menyadari serta tahu akan tujuan dari wawancara.

Setelah wawancara peneliti menggunakan metode virtual etnografi untuk mampu mengungkap sebuah realitas, baik yang tampak maupun tidak Nampak dari sudut pandang komunikasi termediasi melalui akses internet dan perangkat komunikasi para

penggunanya. Etnografi virtual ini digunakan karena pada penelitian ini menggunakan beberapa *platform* internet yang dilakukan secara daring yaitu melalui *Discord* dan *San Andreas Multiplayer*. Hal ini dikarenakan kedua platform tersebut merupakan kedua aplikasi yang nantinya akan digunakan peneliti untuk mampu meneliti para pemain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti akan mengkategorikan dalam 4 elemen konstruksi identitas oleh Michael Hecht yang telah memperkenalkan dimensi-dimensi identitas khusus, termasuk perasaan (dimensi afektif), pemikiran (dimensi kognitif), tindakan (dimensi perilaku) dan transenden (spiritual). (LittleJhon, 2011:131).

Konstruksi Identitas (Perasaan), Dalam pemahaman tentang dan keterikatan antara perasaan dengan identitas virtual pemain, setiap informan memiliki pandangannya masing – masing. Dari ke – 5 informan yang ada dan telah dilakukannya wawancara dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa semua informan sepakat bahwa keterlibatan perasaan pada identitas aslinya mampu memberikan dampak pada identitas virtualnya. Peneliti dapat menyatakan bahwa elemen perasaan yang muncul dari identitas aslinya akan dapat dituangkan dalam identitas virtual yang dimiliki oleh para pemain karena setiap pemain memiliki kesamaan dan sepakat bahwa elemen perasaan yang ada akan selalu berkaitan dengan identitas virtual yang mereka buat.

Pemain *Grand Theft Auto San Andreas* komunitas *roleplay LunarPride* menunjukkan bahwa identitas virtualnya akan melibatkan perasaan yang ada. Menurut pernyataan diatas dapat terlihat bahwa elemen pembentuk identitas khusus yang disampaikan oleh Michael Hecht terkait perasaan adalah

merupakan salah satu elemen yang menjadi pembentuk dari identitas virtual itu sendiri hal ini terbukti dari setiap informan melibatkan perasaan yang ada pada identitas aslinya untuk mampu menentukan sebuah alur dalam sebuah *scene roleplay* walaupun pada sebuah *game*.

Ada beberapa faktor yang didapat dari pernyataan informan I sampai V bahwa keterlibatan dari perasaan ini pada identitas asli terhadap identitas virtualnya adalah karena adanya pemahaman terkait identitas virtualnya itu memiliki ketergantungan pada identitas aslinya atau tidak adanya pemahaman pada identitas virtualnya hal ini tentu saja berdasarkan dari pengalaman yang mereka dapatkan selama bermain *roleplay* setiap. Pengalaman ini tentunya akan melatih seseorang untuk mampu mengendalikan perasaan yang ada pada identitas aslinya seperti yang disampaikan pada informan II semua bergantung pada tujuan bermain *game roleplay* serta bergantung pada kondisi serta perasaan yang terjadi pada identitas aslinya. Jika pada identitas aslinya sedang dalam kondisi emosi serta perasaan yang tidak baik maka perasaan yang ada pada identitas aslinya akan berpengaruh pada identitas virtualnya sehingga keduanya mengalami kekesalan. Informan III menyatakan bahwa kondisi yang ada ini akan membawa pengaruh pada kondisi di permainan serta tentu juga membawa pengaruh juga pada identitas aslinya.

Namun dengan adanya pendapat dari informan V yang menyatakan bahwa identitas virtualnya ini dibuat untuk lebih santai karena tujuannya untuk bermain *roleplay* itu sendiri untuk kesenangan serta refreshing karena sudah adanya kesibukan yang ada pada dirinya sehingga tidak ingin terlalu focus pada hal – hal yang membuat pengaruh pada identitas aslinya terutama pada tingkatan emosinya yang ada. Terlihat bahwa adanya perbedaan pandangan

yang ada dikarenakan sesuai dengan apa yang terjadi.

Konstruksi Identitas (Pemikiran),

Dari hasil wawancara yang mendalam kepada para informan, peneliti menemukan hasil temuan berupa bahwa pemahaman para pemain akan keterlibatan pemikiran – pemikiran yang ada pada identitas aslinya akan memberikan dampak juga pada identitas virtualnya. Hal ini terlihat dari beberapa informan yang menyatakan bahwa segala pemikiran yang ada nantinya akan dituangkan pada identitas virtualnya hal ini disebabkan karena adanya beberapa hal yang memang diharuskan untuk digunakan dan diimplementasikan pada permainan *roleplay Grand Theft Auto San Andreas*.

Pemain Grand Theft Auto San Andreas pada komunitas roleplay LunarPride beberapa menggunakan pemikirannya untuk digunakan dalam melakukan sebuah hal yang nantinya akan dimanfaatkan untuk melanjutkan alur roleplay yang telah mereka buat pada permainan. Namun ada beberapa pemain yang memanfaatkan pemikiran yang ada pada identitas aslinya ketika sudah tidak mendapatkan sebuah balasan yang sesuai dari lawan roleplaynya.

Pada informan IV dan V ini membutktikan bahwa pemikiran yang ada tidak selalu digunakan pada identitas virtual seseorang karena menurut informan IV dan V melalui penjelasan yang ada menyatakan bahwa pada identitas virtualnya dia lebih memilih tidak terlalu banyak melibatkan banyak pemikiran yang ada pada identitas aslinya

Kepentingan pemikiran akan identitas virtualnya adalah untuk memahami akan identitasnya masing – masing yaitu adalah setiap pemain akan melibatkan pemikirannya agar dapat memahami karakter yang ada, watak serta sifat dari setiap karakter.

Hal ini disampaikan oleh informan II dan III bahwa perlu adanya riset juga untuk mampu menyesuaikan dengan cerita yang ada lalu dicoba untuk diterapkan pada karakternya dengan menyesuaikan kondisi yang ada pada di permainan.

Hal ini sesuai dengan yang disampaikan oleh Michael Hecht bahwa elemen pemikiran ini adalah salah satu elemen pembentuk identitas khusus hal ini dimaksudkan adalah untuk memahami terkait pemahaman identitas masing – masing bahwa hal ini tentunya penting untuk pada identitas virtual masing – masing pemain agar mengetahui sifat, watak serta karakter pada identitas virtualnya pada in-game itu seperti apa.

Konstruksi Identitas (Tindakan atau Perilaku)

Pada elemen tindakan atau perilaku yang ada pada para pemain Grand Theft Auto San Andreas pada komunitas roleplay LunarPride terlihat adanya beberapa tindakan yang ada pada setiap informan. Keberagaman jawaban dari para informan ini sendiri terlihat dari beberapa aspek yang ada yaitu terkait pemahaman setiap informan terhadap pemahaman akan adanya sebuah perbedaan antara identitas virtual dengan identitas aslinya, pemahaman serta pengalaman para informan dalam melakukan roleplay, serta beberapa aspek yang digunakan para informan untuk mampu digunakan pada identitas virtualnya.

Para informan sebagian besar menyatakan kekesalannya karena akan adanya keterlibatan perasaan sesuai dengan pada elemen sebelumnya bahwa perasaan ini muncul karena akan adanya factor yang mampu mempengaruhi baik secara identitas virtualnya maupun dengan identitas aslinya. Namun para informan sebagian besar tindakan yang dimunculkan adalah perasaan kesal.

Namun perbedaan muncul pada informan II yang menyatakan bahwa lebih membawa ini lebih santai karena informan II memahami bahwa tujuannya membuat identitas virtual ini adalah hanya untuk refreshing dan pemahamannya akan perbedaan identitas virtual dengan yang asli membuatnya juga memiliki perbedaan akan tindakan yang dilakukannya. Dalam tindakan yang dimunculkan oleh informan II menyatakan bahwa setiap pemain memiliki tindakan yang berbeda – beda serta perilaku yang dimunculkan pada setiap identitas virtual pun pastinya akan berbeda - beda. Informan V juga menyatakan hal yang sama dengan informan II bahwa informan V menganggap bahwa lebih santai untuk tindakan yang ada pada identitas virtualnya dalam hal ini kedua informan memiliki pandangan bahwa kembali ini adalah sebuah permainan yang hanya untuk refreshing sehingga segala sesuatu hal yang terjadi pada identitas virtual mereka dianggap hanyalah sebuah hiburan dan permainan saja.

Hal ini ditunjukkan adanya beberapa pandangan akan hal – hal yang menyebabkan adanya muncul tindakan dari identitas aslinya.

Tindakan – tindakan yang sering muncul dari para pemain diakibatkan oleh adanya sebuah konflik yang terjadi pada identitas virtualnya yang mampu memberikan dampak pada identitas aslinya. Namun dalam hal ini elemen dari Michael Hecht yang menyatakan bahwa tindakan serta perilaku yang mampu dimunculkan dan dimunculkan oleh kelompok masyarakat mampu memberikan dampak.

Pembahasan Konstruksi Identitas (Transenden),

Michael Hect mengungkapkan bahwa dimensi transpeimensi yang terkait dengan kepercayaan yang mereka miliki ketika mereka melihat siapa diri

mereka dan bagaimana identitas diri mereka.

Informan – informan yang ada menyatakan adanya perbedaan dari identitas aslinya dalam melakukan pembuatan identitas virtual mereka. Dalam hal ini mereka sepakat namun adanya beberapa pandangan yang muncul dari informan dengan adanya perbedaan latar belakang dan tujuan yang ada membuat kesepakatan akan adanya penilaian terhadap identitas virtual mereka.

Informan I, II, III berpendapat bahwa karakter yang mereka buat harus memiliki identitas virtual yang baru dan berbeda dengan identitas yang aslinya. Hal ini tentu saja merupakan tantangan bagi mereka karena membuat identitas virtual yang baru merupakan salah satu hal yang tidak mudah untuk dilakukan seseorang dengan adanya identitas virtual yang baru yang memiliki sifat, watak dan karakter yang berbeda dengan identitas aslinya membuat salah satu faktor yang cukup berat harus dilakukan.

Informan IV memberikan pandangan bahwa memang karakter yang dibuatnya ini adalah bukan karakter yang terlihat sesuai dengan identitas aslinya dalam artian bahwa masih ada beberapa hal yang sesuai dengan identitas aslinya karena informan IV beranggapan bahwa identitas yang asli tidak akan lepas walaupun dengan adanya identitas baru yang ada pasti masih adanya sifat yang muncul dari identitas aslinya hal ini dapat terjadi karena yang membuat karkaternya ini adalah dia sendiri dan yang memainkan adalah dia sendiri secara personal. informan V bahwa adanya sedikit perbedaan dengan sifatnya yang asli pada identitas virtual hal ini dibuat hanya untuk memberikan kesan yang berbeda saja. Alasannya adalah karena pada komunitas ini informan tersebut memiliki jabatan yang tinggi sebagai pengurus, maka informan

terebut membuat karakter yang sedikit berbeda dengan yang aslinya karena untuk menghindari kedekatan yang terjadi dengan antara pemain. Hal ini terjadi karena jika adanya pendekatan yang berlebih pada informan dengan sesama pemain pada komunitas ini maka akan dianggap para pemain ini hanya membutuhkan orang dalam melakukan beberapa hal yang berurusan dengan pengurus komunitas.

Terlihat dari hasil wawancara yang ada adanya perbedaan pendapat yang disampaikan oleh informan karena adanya perbedaan dalam latar belakang serta tujuan yang ditunjukkan oleh informan dalam melakukan pembuatan identitas virtual yang ada. Seluruh informan memang memiliki adanya perbedaan dalam identitas virtualnya dengan identitas aslinya namun hal ini tetap memiliki tujuan yang berbeda. Hal ini sesuai dengan apa yang dikatakan oleh Michael Hect bahwa ketika mereka memahami identitas mereka maka mereka dapat melakukan sesuatu hal yang mereka inginkan dengan identitas mereka yang baru.

Hal ini terjadi karena dalam melakukan pembentukan identitas virtual yang mereka buat hampir semuanya melakukan pembuatan identitas yang tentunya berbeda dengan hal – hal yang ada pada identitas aslinya mereka walaupun hal ini masih sangat sulit dilakukan oleh para pemain untuk mampu membuat sebuah identitas virtual yang berbeda dengan diri asli mereka sendiri.

SIMPULAN

Dari hasil penelitian terlihat bahwa setiap informan memiliki kesamaan yaitu dalam melakukan pembuatan identitasnya setiap informan dari informan I – V terlihat bahwa menyesuaikan dengan elemen perasaan, pemikiran, tindakan dan transenden. Hal ini tetap adanya perbedaan dan pandangan yang terjadi pada setiap

informan namun hal tersebut tentu saja menyesuaikan dengan latar belakang serta tujuan dari setiap pemain dalam menjalankan identitas virtualnya.

Setiap informan memang memiliki identitas yang baru namun setiap informanlah juga yang memainkan *roleplay* sehingga cukup sulit untuk mampu membedakan antara identitas aslinya dengan identitas virtualnya karena keduanya saling berhubungan sehingga perasaan, pemikiran, Tindakan dan transendennya pada identitas aslinya akan tetap ada walaupun sudah adanya identitas virtual baru

DAFTAR PUSTAKA

- Bajari, A., & Mirawati, I. (2023). Studi Etnografi Virtual: Konstruksi Identitas Virtual Anggota Subkultur Humor Mencela Diri Di Tiktok. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan (JISIP)*, 7. <https://doi.org/10.58258/jisip.v7i1.4754/http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JISIP/index>
- Djaouti D, A. J.-P. (2008). Gameplay Definition through Videogame Classification. *International Journal of Computer Games Technology*.
- Griffiths. (2008). Diagnosis and Management of Videogame Addiction. *New Directions in Addiction Treatment and Prevention*, 27-41.
- Idaman, N., & Harkandi, W. H. (2021). Identitas Virtual Remaja Pada Media Sosial Instagram. *Jurnal IKRA-ITH Humaniora*, 5.
- J, F. (2003). Computer Games as a Part of Children's Culture. *The International Journal of Computer Game Research*,
- Jannah, M. J., Yacob, F., & Julianto. (2017). RENTANG KEHIDUPAN MANUSIA (LIFE SPAN DEVELOPMENT) DALAM ISLAM. *Gender Equality: International Journal of Child and Gender Studies*, 3.
- Jarvis, M. (2000). *Theoretical approaches in psychology*. Psychology Press.
- Littlejohn, Stephen W., and Karen A. Foss. (2009). *Teori Komunikasi*. 9th Edition. Jakarta: Penerbit Salemba Humanika.
- Michael Ryan, M. (2010). *Adaptation and new media*.
- Miftahul jannah (2019) *Remaja Dan Tugas-Tugas Perkembangannya Dalam Islam*
- Mujab, A. S., Irawati, R. P., & Rahmawati, N. (2018). PENGEMBANGAN MODUL BAHASA ARAB BERBASIS TEORI PSIKOLOGI PERKEMBANGAN REMAJA ELIZABETH B. HURLOCK KELAS X MA. *Journal of Arabic Learning and Teaching*.
- Muncy, Jake (December 3, 2015). "Open-World Games Are Changing the Way We Play". *Wired*. Diakses tanggal June 6, 2017.
- Nurani, H., & Novianti, E. (2021). Konstruksi Pengalaman Komunikasi dan Konsep Diri Perempuan Berambut Keriting dalam Perspektif Fenomenologi. *Journal of Scientific Communication*, 3(1).
- R. Ida (2018). *ETNOGRAFI VIRTUAL SEBAGAI TEKNIK PENGUMPULAN DATA DAN METODE PENELITIAN*
- Rahmawati, A., & Nurhamida, Y. (2018). Dukungan Sosial teman virtual melalui media Instagram Pada remaja akhir. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 6(1), 111. <https://doi.org/10.22219/jipt.v6i1.5534>
- Siahaan, S. R., Rozi, F., & Syam, A. M. (2022). Nurani, H., & Novianti, E. (2021). Konstruksi Pengalaman Komunikasi dan Konsep Diri Perempuan Berambut Keriting dalam Perspektif Fenomenologi. *Journal of Scientific Communication*, 3(1). *AT-TAZAKKI*, 6, 411-425.
- Sitohang (2021) *Pengaruh Game Online Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Di Smp Swasta Dharma Wanita Pertiwi Kecamatan Medan Selayang, Kota Medan Tahun Pelajaran 2020/2021*
- Vacchiano, R. B., & Strauss, P. S. (1968). The construct validity of the Tennessee Self Concept Scale. *Journal of Clinical Psychology*, 24(3), 323-326.
- Yee, N. (2007). Motivations of Play in Online Games. *Journal of CyberPsychology and Behavior*.

Bernathan Adiyatma, Ahmad Zamzamy

Konstruksi Identitas Virtual Pada Pemain Grand Theft Auto San Andreas Pada Komunitas(Hal 4076-4083)

Yunalia, E. M., & Etika, A. N. (2020).
ANALISA KECERDASAN EMOSIONAL REMAJA
TAHAP AKHIR BERDASARKAN JENIS KELAMIN.
Jurnal Keperawatan Jiwa, 8.