

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat menjadikan tata cara kehidupan berubah. Salah satu contoh perkembangan tersebut adalah alat komunikasi yang dapat menjadikan segala sesuatu-nya mudah, yaitu *Gadget*. Banyak informasi dari belahan dunia manapun bisa diakses dengan mudah hanya dengan *Gadget* tersebut. *Gadget* sangat bermanfaat untuk berkomunikasi, memperbanyak relasi, menambah wawasan dan pengetahuan, pendidikan dan bisnis. Di sisi lain terjadi hal yang berlawanan disebabkan oleh faktor kelalaian pemakainnya atau kurang tepatnya dalam memanfaatkan fungsi yang sebenarnya. Manusia adalah makhluk sosial, dan sebagai makhluk sosial manusia pastinya senantiasa ingin berhubungan dengan manusia lainnya dan ingin mengetahui apa yang terjadi dengan dirinya dan orang lain. Itu mengapa sebabnya manusia tidak dapat hidup sendiri, karena setiap manusia membutuhkan orang lain.

Gadget merupakan salah satu perkembangan teknologi komunikasi paling aktual di Indonesia beberapa tahun terakhir. Selain memiliki fungsi utama sebagai alat komunikasi, *Gadget* juga dapat digunakan sebagai sumber informasi, penyimpanan berbagai macam data, sarana bisnis, sarana musik atau hiburan, jejaring sosial bahkan sebagai alat dokumentasi. Menurut Harfiyanto bahwa hubungan jarak jauh tidak lagi menjadi hal yang masalah dan halangan karena kecanggihan dari aplikasi yang ada di dalam *Gadget*.¹

Dimulai dari kemunculannya yang digunakan sebagai alat untuk telekomunikasi sekarang *Gadget* telah menjelma seakan-akan kebutuhan pokok bagi setiap manusia. Seiring waktu *Gadget* terus berkembang untuk memudahkan manusia dalam melakukan baktivitas sehari-hari. Selain dampak positif pada *Gadget*. Oleh sebab itu manusia telah dimanjakan oleh dunia digital, selama pemanfaatan teknologi pada batas normal dan wajar

¹ Koesoema Doni, *Strategi Pendidikan Karakter* (Yogyakarta : PT. Kanisiur, 2015), hlm.4

tentu tidak akan mengganggu dan meresahkan, justru akan banyak membantu kita terutama dalam hal bersosialisasi bahkan dari jarak jauh. Namun kita lihat anak-anak yang menyalahgunakan teknologi untuk kesenangan dan hiburan sehari-hari. Salah satunya adalah penggunaan fitur bermain game online yang termasuk salah satu fitur kemudahan dari penggunaan *gadget*. Hal tersebut tentu dapat mengganggu perkembangan anak-anak dan remaja tersebut seperti yang seharusnya waktu yang digunakan untuk belajar dan mengerjakan tugas sekolah, namun siswa justru lebih banyak digunakan untuk bermain *game online*.

Game online merupakan salah satu fitur dari perkembangan teknologi komunikasi dan informasi yang dirasakan berkembang secara luar biasa. Internet bisa dikatakan sebagai tonggak dari penemuan terbesar perangkat teknologi komunikasi dan informasi yang memberikan dampak terbesar pula bagi kemajuan manusia. Namun titik pandang kemajuan teknologi komunikasi dan informasi tak hanya bertumpuh pada kehadiran perangkat komunikasi yang semakin canggih, melainkan juga memberikan pengaruh pada kultur yang terjadi ditengah masyarakat²

Game online juga memiliki negatif bagi siapa saja penggunanya. Apalagi bagi siswa-siswa yang sudah mulai menggunakan *game online* dalam setiap aktivitasnya, dampak negatif dan positif juga pasti akan terjadi. Disini peranan orang tua harus memantau anak-anaknya dalam menggunakan dan bermain *game online* secara agar tidak menimbulkan dampak negatif bagi sang anak. yang paling baik di dalam usaha memenuhi kebutuhannya. Artinya pengguna media mempunyai pilihan alternatif untuk memuaskan kebutuhannya.

Berbagai dampak dapat ditimbulkan dari bermain *game online*, baik itu dampak positif maupun dampak negatifnya, siswa dapat membatasi penggunaan *Gadget* itu dengan kesadaran diri sendiri, pengaruh teman, didikan orang tua dan juga guru-guru disekolah. Asalkan siswa dapat membagi waktu untuk urusan belajar dan bermain *game online*, itu sama

² Abdul Kadir, *Pengenalan Teknologi Informasi* (Yogyakarta : PT. Kanisius, 2013), hlm.13

sekali tidak bermasalah. Namun, juga jangan sampai siswa sampai ketagihan dalam bermain game online, itu perlu ada batasan dengan pengawasan orang tua jika di rumah, dan para guru jika di sekolah.

Permainan *game online* dari waktu ke waktu semakin mengalami peningkatan serta fitur-fitur baru yang semakin menambah keseruan dalam bermain *game online*, tentu hal tersebut semakin menarik minat setiap orang untuk mencoba memainkan permainan tersebut, salah satu kalangan yang paling banyak memainkan permainan *game online* adalah kalangan remaja, dimana permainan *game online* telah menyita banyak perhatian para remaja terutama bagi remaja pada usia SMP, SMA. Selain itu permainan *game online* didalamnya terdapat tingkatan-tingkatan dengan tingkat kesulitan baru yang lebih menantang sehingga hal tersebut semakin membuat remaja meningkatkan frekuensi bermain *game online* nya. Selain itu *game online* mengajarkan sesuatu yang baru kepada para remaja karena adanya frekuensi bermain yang sering. Dengan sering melihat dan bermain *game online*, maka seseorang akan meniru adegan di dalam *game online* tersebut, tentu hal tersebut jika dibiarkan akan dapat berdampak buruk bagi remaja salah satu dampaknya adalah remaja dapat menjadi kebiasaan yang berlebihan terhadap *game online*³

Menurut Grispon ketergantungan atau *addiction* merupakan keadaan interaksi antara psikis terkadang juga fisik dari organisme hidup dan obat, dibedakan oleh tanggapan perilaku dan respon yang lainnya yang selalu menyertakan suatu keharusan untuk mengambil obat secara terus menerus atau berkala untuk mengalami efek psikis, dan kadang-kadang untuk menghindari ketidaknyamanan ketiadaan obat. Apabila seseorang tidak mendapatkan lebih suatu zat atau perbuatan tersebut, maka mereka menjadi sangat gelisah, mudah tersinggung, dan merasa tidak senang. Sementara itu menurut Mappaleo kebiasaan berlebih merupakan keterlibatan yang terus-menerus pada aktivitas meskipun aktivitas tersebut mengakibatkan konsekuensi negatif. Sedangkan menurut kamus psikologi merupakan kondisi ketergantungan secara fisik pada

³ Lsai Ardiansari, *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Penyesuaian pada Remaja di Malang*, Ejournal Psikologi, NO.1, Vol.1, 2018 (Mlang : UIN Malang), hlm.35

suatu obat tertentu.⁴ Sehingga ketergantungan dapat diterapkan pada perilaku secara luas termasuk kecanduan teknologi komunikasi informasi dimana pada awalnya individu mencari kenikmatan dan kepuasanlah namun tidak didasari dengan manajemen diri yang baik sehingga menyebabkan kecanduan.

Kristiana menyebutkan bahwa penelitian yang dilakukannya pada tahun 2018 diketahui bahwa 14% remaja berstatus pelajar SMP dan SMA di ibukota di Indonesia mengalami kecanduan internet. Dimana bermain *game online* dan media sosial menjadi kegiatan yang paling banyak dilakukan oleh remaja. Padahal di Korea Selatan saja angka prevalensi adiksi gamenya 12%. Selain itu pada penelitian yang pernah dilakukan di Amerika Serikat diketahui dari 963 orang tua yang memiliki anak remaja yang berusia antara 13 dan 18 tahun, sebanyak 86 persen dari orang tua tersebut merasa bahwa anak-anaknya terlalu banyak menghabiskan waktu untuk bermain video game. Penelitian ini dilakukan oleh Rumah Sakit *CS Mott Children* milik *University of Michigan*. Selain itu, seperti yang dilansir dari *Malay Mail*, Rabu (22/1/2020), 54 persen anak laki-laki bermain selama tiga jam atau lebih perhari.⁵

Dari banyaknya jenis *game online* hampir semuanya dapat menimbulkan kecanduan, dimana para pemain tanpa ada batas waktu telah menghabiskan berjam-jam hanya untuk bermain *game online*. *Game Online* merupakan game yang berbasis elektronik visual yang dimainkan dengan memanfaatkan visual elektronik yang biasanya menyebabkan radiasi pada mata sehingga mata menjadi lelah dan biasanya disertai dengan sakit kepala.⁶ Untuk itu individu dapat dikatakan telah kecanduan *Game Online* jika bermain *game* lebih dari 3 kali dalam sehari dan durasi waktu melebihi 3 jam, kemudian menunjukkan sikap anti sosial, merasa frustrasi ketika tidak dapat bermain *game online*, sehingga kecanduan *Game Online* adalah jenis

⁴ Fahdian Rahmadani, *Analisis Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Kepribadian dan Karakter Peserta Didik di SMA Negeri 9 Malang*, Jurnal Civic Hukum, Vol.3, NO.1, Mei 2018 (Malang : E-ISSN 2623), hlm.3

⁵ Lusi Ardiansari, *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Penyesuaian pada Remaja di Malang*, Ejournal Psikologi, NO.1, Vol.1, 2018 (Mlang : UIN Malang), hlm.28

⁶ Yuswanto Oktavani. *Hubungan Intensitas Penggunaan Game Online dengan Virus Mata pad Siswa SMA*, Jurnal Biomedika dan Kesehatan, 2018, hlm.12

kecanduan yang diakibatkan karena teknologi internet yaitu *internet addictive disorder*.

Individu dapat dikatakan dalam kondisi kecanduan *game online* adalah jika aktivitas yang disukai atau dilakukan telah mendominasi pikiran dan perilaku individu. Seseorang dikatakan kecanduan *game online* jika aktivitas yang disukai mendominasi dalam level pikiran dan perilaku. Kemudian orang yang kecanduan *game online* akan merasakan efek kesenangan jika bermain *game online*.⁷ Sehingga *game online* sendiri dapat menyebabkan kecanduan karena *game online* memiliki sifat *addictive*, selain itu *game online* dirancang agar pemain berhasil melampaui target-target tertentu, sehingga membuat individu yang memainkannya akan merasa tertantang untuk terus-menerus memainkan permainan tersebut sampai bisa berhasil meningkatkan level permainannya, hal tersebut tentu akan mengakibatkan pemain *game online* merasa kecanduan yang menimbulkan sikap berlebihan dalam menggunakan permainan *game online*. Hal ini seperti yang tertuang di dalam Al-Qur'an surat Al-A'Raaf ayat 31

A.  يٰۤاٰدَمُ خُذْ وَاٰدَمَٰتَكَ مَعَكَ مِنْ حٰدِثٍ مِّنْ عِنْدِ رَبِّكَ وَكُلُوْا وَشَرِبُوْا وَّلَا تُسْرِفُوْا اِنَّهٗ لَا يُحِبُّ الْمُسْرِفِيْنَ ۝

yang artinya:

“Hal anak Adam, berpakaianlah yang indah ketika hendak memasuki masjid. Makan dan minumlah dan jangan berlebihan. Sesungguhnya sesuatu yang berlebihan itu tidak baik dan Allah tidak menyukainya”.

Berdasarkan ayat tersebut dapat disimpulkan bahwa Allah membenci sesuatu yang berlebihan, yang artinya adalah tidak baik bagi individu jika sesuatu tersebut dilakukan dengan berlebih-lebihan. Sehingga kecanduan *game online* termasuk kegiatan yang merugikan dan berlebih-lebihan, selain

⁷ Lusi Ardiansari, *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Penyesuaian pada Reamaja di Malang*, Ejournal Psikologi, NO.1, Vol.1, 2018 (Mlang : UIN Malang), hlm.40

itu jika kondisi kecanduan *game online* terus dibiarkan akan dapat berdampak buruk bagi remaja itu sendiri. Untuk itu perlu adanya layanan bantuan agar dapat membantu remaja menyelesaikan masalah yang sedang dihadapi, salah satunya adalah dengan memberikan layanan bimbingan kelompok dimana layanan bimbingan kelompok merupakan kegiatan bantuan atau bimbingan kepada individu melalui kegiatan kelompok.⁸ Dengan adanya kegiatan ini diharapkan remaja akan mampu secara bersama-sama menyelesaikan permasalahan yang sedang dihadapi serta dapat saling mengingatkan antara satu dengan yang lain sehingga perilaku baru yang mengarah ke hal yang lebih positif akan lebih mudah terbentuk.

Perilaku remaja seperti ini harus mendapat pencegahan atau penanganan yang tepat. Sehingga guru ataupun pihak-pihak disekolah harus memikirkan cara-cara yang efektif untuk memperlakukan remaja ini. Apalagi seperti yang kita ketahui bahwa remaja adalah kondisi seorang anak yang ingin kebebasan dan tidak mau terkekang. Saat ini yang perlu dilakukan adalah suatu metode yang dapat merangkul para remaja dengan layanan bimbingan dan konseling merupakan tongkat untuk membantu mendirikan karakter pada siswa.⁹ Perlu diketahui bimbingan dan konseling merupakan suatu layanan berupa bantuan yang diberikan guru BK atau konselor kepada peserta didik agar mereka mampu mengembangkan diri dengan potensi yang dimiliki. Bimbingan dan konseling sendirimemiliki perbedaan, yaitu bimbingan merupakan bantuan yang diberikan kepada siswa dalam rangka upaya menemukan pribadi, mengenal lingkungan, dan merencanakan masa depan.. Sedangkan konseling memiliki pengertian suatu hubungan pribadi yang dilakukan secara tatap muka antara dua orang dimana konselor melalui hubungan itu dan kemampuan-kemampuan khusus yang dimilikinya menyediakan situasi belajar untuk membentuk individu memahami diri

⁸ Tohirin, *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah (Berbasis Intregasi)*, (Jakarta : Rajawali Pers, 2013), hlm.164

⁹ Syamsu Yusuf, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2011), hlm.6

sendiri, keadaan sekarang dan kemungkinan masa depan yang dapat ia ciptakan dengan menggunakan potensi yang dimilikinya.¹⁰

Berdasarkan hasil Observasi dan wawancara yang dilakukan dengan 2 kali observasi dan 2 kali wawancara kunjungan *home visit* peneliti di SMKN 2 Blitar, peneliti menemukan banyak sekali sekumpulan siswa yang bergerombol bersama baik itu di dalam kelas, kantin, dan beberapa sudut-sudut ruang sekolah yang mereka saling asik dengan HP masing-masing, setelah peneliti coba gali lebih dalam lagi ternyata sekumpulan siswa tersebut sedang asik main bareng (MABAR) *game online*. Kemudian berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru BK, diketahui bahwa siswa-siswa tersebut setiap hari asik bermain dengan Hpnya dan tak jarang siswa yang rela secara sembunyi-sembunyi bermain game online saat jam pelajaran berlangsung, kemudian juga begadang sampai larut malam untuk bermain game online sehingga besoknya ketika sekolah siswa menjadi mengantuk dan tidak bisa konsentrasi saat jam pelajaran sedang berlangsung.

Hal tersebut terus berlanjut hingga siswa pada kondisi terlalu asik bermain HP, siswa tersebut bahkan sampai sulit disuruh oleh kedua orang tuanya serta langsung marah ketika disuruh atau diganggu saat sedang asik bermain, tidak sampai disitu karena hal tersebut juga ada salah satu orang tua yang mendapatkan teguran dari guru sekolahnya karena remaja tersebut jarang mengumpulkan tugas-tugas sekolahnya dan setelah ditelusuri ternyata remaja tersebut asik bermain *game online* sampai lupa waktu hingga tugas-tugas sekolahnya menjadi terbengkalai. Kondisi tersebut juga peneliti temukan pada siswa kelas XII SMKN 2 Blitar, yang mana pada kondisi siswa kelas XII yang segera akan menghadapi ujian kelulusan dan akan mulai terjun ke dunia kerja malah mengarahkan diri ke hal yang kurang membangun dan tidak bisa mengontrol diri untuk membagi waktu antara bermain dan belajar.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan, seperti penjabaran diatas bahwa kecanduan *game online* sudah menimbulkan dampak negatif bagi siswa

¹⁰ Tolbert, *Introduction to Counseling New York*, (New York : McGraw Hill Book Company, 1959), hlm.122

diantaranya individu menjadi pribadi yang penyendiri, lupa waktu, mudah emosi saat sedang diganggu waktu bermain *game online*. sehingga hal tersebut tidak sesuai dengan nilai pendidikan karakter yang harus dikembangkan individu terlebih siswa pada kelas XII yang akan menghadapi kelulusan dan mulai memasuki dunia kerja, seperti kedisiplinan, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, peduli lingkungan, peduli sosial, dan tanggung jawab.¹¹ Sehingga perlu dilakukannya upaya bantuan layanan untuk mencegah kecanduan *game online* siswa kelas XII SMKN 2 Blitar tersebut, dimana konselor akan membantu siswa dalam menyelesaikan masalahnya serta mencegah kecanduan *game online* tidak sampai terjadi pada siswa, salah satunya adalah menggunakan layanan bimbingan kelompok teknik *homeroom*.

Menurut Yong *game online* merupakan jenis permainan yang memiliki banyak variasi serta dapat digunakan secara bersama-sama, hal ini memungkinkan pemain mendapatkan kesempatan yang sama. *Game online* ini dapat menimbulkan dampak kecanduan pada pemainnya dengan beberapa kriteria yaitu *salience* (berpikir untuk bermain *game online* sepanjang hari), *tolerance* (waktu bermain *game* yang semakin meningkat), *mood modification* (*bermain game online* untuk melarikan diri dari masalah), *relapse* (kecenderungan untuk terus bermain *game online*). Kriteria tersebut merupakan pengukuran untuk mengetahui seseorang kecanduan *game online*.¹²

Dalam mengatasi permasalahan ini guru bimbingan konseling bisa memberikan cara alternatif dengan menggunakan Layanan Bimbingan Kelompok. Bimbingan kelompok merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh sekelompok orang dengan memanfaatkan dinamika kelompok.¹³ Penggunaan layanan ini karena layanan bimbingan kelompok merupakan

¹¹ Maurice Balson, *Menjadi Orang Tua yang Lebih Baik*, (Jakarta : Binarupa Aksara, 2010), hlm.25

¹² Lemmens, & Peter, *Development and Validation of a Game Addiction Scale for Adolescents*, (*The Amsterdam School of Communications Research* : 2009), hlm.125

¹³ Prayitno, *Layanan Bimbingan dan Konseling Kelompok* (Padang : UNP, 2004), hlm.178

proses pemberian informasi dan bantuan pada sekelompok orang dengan memanfaatkan dinamika kelompok guna mencapai suatu tujuan tertentu. Bimbingan Kelompok ini memanfaatkan teknik *homeroom* untuk mencapai tujuan bimbingan.

Agar dinamika kelompok bermanfaat bagi pembinaan para anggota kelompok maka setiap kelompok beranggotakan 10 sampai 15 orang. Anggota kelompok dibentuk berdasarkan keberagaman baik dari jenis kelamin, maupun akademik, sosial ekonomi, tempat tinggal bahkan permasalahannya. Semua anggota kelompok untuk memberikan peran untuk saling berinteraksi mengeluarkan pendapat, pengalaman, gagasan dalam membentuk sumbang saran dalam suasana yang hangat layaknya keluarga.

Layanan yang diberikan dalam suasana kelompok, selain itu juga bisa dijadikan media penyampaian informasi sekaligus juga bisa membantu siswa menyusun rencana dalam membuat keputusan yang tepat sehingga diharapkan akan berdampak positif bagi siswa yang nantinya akan membentuk kepribadian yang lebih positif. Selain itu dalam layanan bimbingan kelompok para anggota kelompok membawakan kondisi pribadinya, sebagaimana mereka masing-masing tampilkan dalam kehidupan sehari-hari, maka dinamika yang terjadi di dalam kelompok tersebut mencerminkan suasana kehidupannya yang dapat dijumpai dimasyarakat secara luas. Dalam pelaksanaan bimbingan kelompok guru BK harus menerapkan beberapa asas diantaranya, Asas Kerahasiaan, Asas Kesukarelaan, Asas Keterbukaan, Asas Kekinian dan yang lainnya.

Maka dengan demikian sesuai dengan permasalahan yang ada dan yang terjadi pada siswa kelas XII SMKN 2 Blitar tentang siswa yang terdapat sering bermain game online sampai lupa batas dan yang mengalami dampak negative dari bermain game online yang berlebihan. Dengan ini saya memilih judul penelitian tentang **“Efektifitas Layanan Bimbingan Kelompok Teknik *Homeroom* Untuk Mengurangi Kebiasaan Berlebihan Bermain Game Online Pada Siswa Kelas XII SMKN 2 Blitar”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan pada latar belakang masalah, maka dapat dirumuskan rumusan masalah penelitian ini adalah apakah teknik *Homeroom* efektif untuk mereduksi kecanduan *game online* pada siswa kelas XII SMKN 2 Blitar?

C. Tujuan Penelitian

Sehubungan dengan rumusan masalah, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah untuk mengetahui keefektifan *Homeroom* untuk mereduksi kecanduan *game online* pada siswa kelas XII SMKN 2 Blitar

D. Hipotesis Penelitian

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: “Dengan melaksanakan layanan bimbingan kelompok (*homeroom*) dapat mereduksi kecanduan *game online* pada siswa kelas XII SMKN 2 Blitar.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi untuk perkembangan ilmu dalam bidang Bimbingan dan Konseling, serta menambah pengetahuan tentang layanan bimbingan kelompok, khususnya bimbingan kelompok teknik *homeroom* untuk mereduksi kecanduan *game online* pada siswa kelas XII SMKN 2 Blitar.

2. Manfaat Praktis

Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat memberikan manfaat praktis:

a. Bagi Siswa

Dapat lebih aktif berinteraksi dengan teman-temannya, guru, orang tua, masyarakat sekitarnya, serta mampu mengurangi bermain game online yang berlebihan melalui layanan bimbingan kelompok

b. Bagi Guru Bimbingan dan Konseling

Dengan dilaksanakannya penelitian ini, guru Bimbingan dan Konseling bisa menjadikan hasil dari penelitian ini untuk dapat digunakan dalam melakukan pendampingan siswa di sekolah. Serta dapat memberikan sebagai bahan informasi untuk menjalankan tugas dalam memberikan layanan bimbingan dan konseling bagi siswa yang berhubungan dengan kecanduan game online terhadap sikap dan perilaku siswa yang terkait dengan masalah-masalah sikap berinteraksi siswa.

c. Bagi Sekolah

Sebagai bahan referensi bagi sekolah untuk meningkatkan keterampilan mengajar guru dalam penanganan sikap aktif siswa dalam berinteraksi dilingkungannya serta mengurangi kecanduan game online.

d. Bagi Orang Tua

Sebagai bahan informasi bahwa game online dapat memberikan dampak negatif bagi anak-anak, dan agar orang tua dapat ikut bekerjasama untuk mengajarkan kepada anak bahwa *game online* dapat mempengaruhi interaksisosial anak, belajar dan masih banyak dampak negatif lainnya

3. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini tidaklah luput dari kesalahan dan kehilafan. Maka dari itu saran bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dapat memperbanyak dan mengembangkan sumber mengenai kecanduan game online, peneliti selanjutnya juga diharapkan dapat meneliti faktor-faktor lain yang mungkin berpengaruh pada variabel kecanduan game online yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

