



PENGARUH LAYANAN INFORMASI DALAM PENGGUNAAN GAME ONLINE TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA

Nabilla Hidayat^{1*}, Anwar Tifatul²

SMK YPK^{1,2}

***Korespondensi: nabilla94@gmail.com**

Abstract

The definition of online games is a type of video game that is played over the internet. Unlike offline games that can only be played locally on specific devices, online games allow players to connect with other players in real-time through the internet network. The aim of this research is to determine whether there is an influence of information services in the use of online games on the learning interest of tenth-grade students at SMA YPK Medan. The method used in this research is quantitative, which is a type of research that describes the situation regarding the influence between two variables: the Online Game as variable X and the Learning Interest as variable Y. The sample in this research consists of the tenth-grade students at SMA YPK Medan, totaling 28 students. The sampling technique used is saturated sampling from all tenth-grade students, which totals 85 students. Based on observations and interviews conducted with the guidance counselor, The class has many students who lack an understanding of the importance of interest in learning to support academic performance. The instruments used in this research include data collection through observation, questionnaires, interviews, and documentation. Next, data processing was carried out by conducting validity tests, reliability tests, normality tests, and hypothesis tests. The results of this study show that the level of interest in learning among tenth-grade students at YPK Medan can be categorized as very strong. It can be concluded that there is a relationship between the independent variable, which is online gaming, and the dependent variable, which is the benefits of classroom learning. Its significance is 0.005, which is less than ($<$) 0.05, indicating that the online gaming variable (x) has an effect on the students' interest in learning variable (y). The value of the correlation analysis or relationship (R) is 0.460. Then, the value of the coefficient of determination or R-squared is 0.212, which indicates the degree of relationship, The relationship between the independent variable, which is online games, and the dependent variable, which is student learning interest, is 21.2%. Therefore, it can be concluded that we can understand the extent of the relationship between variable X and variable Y to be 21.2%.

Keywords: Online games, Learning Interest, and the Influence of Information Services.

Abstrak

Pengertian game online ialah jenis permainan video yang dimainkan melalui internet. Berbeda dengan game offline yang hanya dapat dimainkan secara lokal pada perangkat tertentu, game online memungkinkan pemain untuk terhubung dengan pemain lain secara real-time melalui jaringan internet. Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah adakah pengaruh layanan informasi dalam penggunaan game online terhadap minat belajar siswa kelas X di SMA YPK Medan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif, yaitu suatu penelitian yang memaparkan keadaan mengenai terjadinya pengaruh antara dua variabel yaitu variabel Game Online sebagai variabel X dan variabel Minat Belajar sebagai variabel Y. Adapun Sampel dalam penelitian ini adalah kelas X SMA YPK Medan yang berjumlah 28 siswa, pengambilan sampel ini menggunakan teknik sampel jenuh dari seluruh siswa kelas X yang berjumlah 85 siswa. Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan dengan guru BK, kelas tersebut banyak yang kurang memiliki pemahaman tentang pentingnya minat belajar dalam menunjang hasil prestasi belajar. Penggunaan instrumen dalam penelitian ini berupa pengumpulan data melalui observasi, angket, wawancara juga dokumentasi. Selanjutnya dilakukan pengolahan data dengan melakukan uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas dan uji hipotesis. Hasil dari

penelitian ini adalah menunjukkan bahwa tingkat Minat belajar pada siswa kelas X SMA, YPK Medan dapat dikatakan bahwa aktivitas belajar siswa dalam kategori sangat kuat. dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara variabel bebas yaitu game online dengan variabel terikat yaitu manfaat. dari pembelajaran kelas. Signifikansinya sebesar 0,005 lebih kecil ($<$) dari 0,05 yang berarti variabel game online (x) mempunyai pengaruh terhadap variabel minat belajar siswa (y). Nilai analisis korelasi atau hubungan (R) sebesar 0,460. Kemudian nilai koefisien determinasi atau R-squared sebesar 0,212 yang berarti besarnya hubungan antara variabel bebas yaitu permainan online dengan variabel terikat yaitu minat belajar siswa adalah sebesar 21,2%. Jadi dapat disimpulkan bahwa kita dapat mengetahui besarnya hubungan antara variabel X dengan variabel Y sebesar 21,2%.

Kata Kunci: Game online, dan Minat Belajar, dan Pengaruh Layanan Informasi

How To Cite : .(2025). Pengaruh Layanan Informasi Dalam Penggunaan Game Online Terhadap Minat Belajar siswa Kelas X SMA YPK Medan Tahun Pembelajaran 2023/2024. *Biblio Couns: Jurnal Kajian Konseling dan Pendidikan*, 8 (1), 1-7



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. © 2025 by author

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini berkembang semakin pesat dan menghasilkan produk-produk teknologi yang memberikan manfaat dan kemudahan bagi manusia, mulai dari manfaat ilmu pengetahuan, pendidikan, dan hiburan. Salah satu produk teknologi yang memberikan manfaat hiburan yaitu game. Berbeda dengan jaman dahulu yang hiburan permainannya masih sangat sederhana. Seiring berkembangnya jaman dan teknologi di era industri 4.0, kreativitas manusia semakin berkembang sehingga memperoleh temuan-temuan baru dalam dunia hiburan seperti menciptakan game yang semakin banyak, asyik, dan unik yang sering dimainkan oleh masyarakat atau yang dikenal sebagai game online seperti contoh: worms zone io, street racing, shadow fighter, Mobile Legend, PUBG, Free Fire dan masih banyak lagi.

Adapun teori yang menjelaskan tentang bermain game adalah Game theory, game theory ini merupakan teori yang dikemukakan oleh John von Neumann yang berisi studi tentang bagaimana pemain seharusnya secara rasional memainkan game. Setiap pemain menginginkan permainan berakhir dengan memberikan hasil yang menguntungkan. Dia memiliki sedikit kontrol terhadap hasil yang dipengaruhi strategi yang dipilihnya. Namun, hasil tidak ditentukan oleh pilihan strateginya saja tetapi juga tergantung kepada pilihan strategi pemain lainnya juga. Sedangkan menurut Mitchell Wade, game adalah lingkungan pelatihan yang baik bagi dunia nyata dalam organisasi yang menuntut pemecahan masalah secara kolaborasi.

Ada beberapa definisi mengenai game online menurut para ahli, salah satu contoh definisi game online menurut chandra zebah aji adalah suatu permainan yang dihubungkan dengan internet. Game online tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, game online bisa digunakan di komputer, laptop, smarthphone dan lain-lain yang terhubung oleh internet. Selain melakukan kegiatan rutin sehari-hari, manusia tentunya membutuhkan hiburan sebagai pengobat saat penat, bosan, maupun stress. Salah satunya yaitu dengan bermain game yang dapat dimainkan secara offline maupun online dengan menggunakan komputer/PC, laptop, smartphone, maupun media lainnya.

Jika dilihat dari fenomena yang ada, kalangan usia anak-anak atau remaja saat ini sangat tertarik untuk bermain game bahkan sampai kecanduan. Awalnya, game

merupakan kegiatan yang menyenangkan, akan tetapi kegiatan ini tentu ada dampak positif dan negatifnya bagi pengguna terutama anak sampai remaja. Dampak positif dari game yaitu dapat meningkatkan kreativitas dan sosialisasi anak, mengurangi stress, melatih kemampuan berbahasa Inggris, dan lain sebagainya. Namun, dampak negatif dari kegiatan tersebut dapat menimbulkan rasa ketagihan, bermain sampai membuang waktu yang banyak, tidak bisa membagi waktu, kurangnya semangat dalam belajar, dan lain sebagainya.

Menurut teori dari (Lee Chen & Holin, 2017) Mereka berpendapat bahwa bahwa anak yang kecanduan game mengalami performa akademik yang kurang baik karena banyak menghabiskan waktu di depan layar monitor komputer atau handphone untuk bermain sehingga membuat prestasi menurun pada anak. Sedangkan menurut Seorang Profesor Psikologi Douglas A. Gentile menjelaskan research di Low State University bahwa kelamaan bermain game akan mengalami masalah pada konsentrasi pada belajar sehingga membuat nilai menjadi menurun. Problematika prestasi belajar sekarang ini semakin kompleks termasuk candu bermain game pada usia remaja dimana pada usia tersebut mereka masih mudah terpengaruh oleh pergaulannya dan dengan siapa ia berteman. Rasa suka dan ketertarikan terhadap sesuatu hal seperti game sedikit banyaknya akan memberikan dampak terhadap minat belajar menurut Zanichan. dan juga nantinya juga akan berpengaruh pada prestasi belajar siswa didalam sekolah tersebut. Peserta didik yang mendapatkan nilai yang maksimal dikarenakan peserta didik itu memiliki kesungguhan atau minat tinggi dalam belajarnya.

Kegiatan belajar yang dilakukan di dalam sekolah maupun diluar sekolah harus berdasarkan keinginan yang timbul dari dalam diri peserta didik itu sendiri, apakah ada ketertarikan peserta didik dalam mempelajarinya atau tidak, ketertarikan inilah yang disebut dengan minat. Menurut Slameto minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat belajar adalah salah satu faktor internal diri siswa yang menentukan keberhasilan belajar siswa. Minat siswa dalam pembelajaran menjadi kekuatan yang akan mendorong siswa untuk belajar. Peserta didik yang memiliki minat tinggi dalam belajar maka dia akan berusaha semaksimal mungkin untuk mencapai tujuan dari kegiatan belajarnya tersebut dan dengan minat yang tinggi itu pula prestasi yang dihasilkan akan tercapai dengan maksimal

METODE

Dalam penelitian ini penulis akan menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Adapun teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam menggunakan teknik sampel jenuh. Salmpling jenuh merupakan teknik penentuan sampel jika seluruh anggota populasi dijadikan sampel. Sehingga dari jumlah total siswa kelas X ya itu 85 siswa yang kan dijadikan sebagai sampel penelitian nya adalah berjumlah 28 orang, laki-laki 15 orang dan perempuan 13 orang yang dipilih secara acak. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, Pendekatan Psikologi, wawancara, metode angket, dan juga dokumentasi. Teknik analisis dan data-data yang diperoleh dengan menggunakan sebuah aplikasi SPSS 16.0 dan Microsoft excel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Intensitas Bermain Game online, Perkembangan Teknologi di eral globalisasi tentu sudah banyak mengubah aspek kehidupan. Teknologi informasi dan komunikasi, seperti internet, mediasosial, dan aplikasi pesan instan, telah memungkinkan komunikasi global yang cepat dan mudah. Ini memfasilitasi interaksi lintas budaya dan bisnis internasional,

serta mempermudah akses informasi dari berbagai belahan dunia. Kemajuan dalam bidang seperti kecerdasan buatan (AI), big data, blockchain, dan realitas virtual (VR) telah memperkenalkan cara baru untuk bekerja, belajar, dan berinteraksi. Teknologi ini membawa peluang baru dan tantangan yang harus dihadapi oleh individu dan organisasi. Dengan adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini, berpengaruh terhadap munculnya jenis-jenis produk yang berbasis teknologi yang canggih. Tentu saja produk teknologi yang muncul tersebut bermanfaat untuk memenuhi kebutuhan manusia baik di bidang ilmu pengetahuan, kesehatan, pertanian, ekonomi, hiburan dan masih banyak lagi.

Fenomena game online yang mewabah di kalangan masyarakat, khususnya pelajar SMA, menunjukkan beberapa aspek penting yang pertama game online semakin populer di kalangan pelajar SMA karena aksesibilitas yang lebih baik melalui smartphone dan komputer, serta kemajuan dalam grafis dan game play yang menarik. Game seperti "Mobile Legends", "PUBG" dan "Fortnite" memiliki daya tarik kuat karena fitur sosial dan kompetitifnya. Game online sering menjadi platform untuk bersosialisasi, terutama dalam game yang menawarkan mode multiplayer. Ini memungkinkan pelajar untuk berinteraksi dengan teman dan pemain lain di seluruh dunia, yang bisa memperkuat hubungan sosial dan keterampilan kerja sama. Meskipun ada manfaat sosial, intensitas bermain game online dapat mempengaruhi kinerja akademis. Waktu yang dihabiskan untuk bermain game bisa mengurangi waktu belajar, menyebabkan penurunan fokus, atau bahkan mempengaruhi kualitas tidur, yang pada gilirannya mempengaruhi prestasi di sekolah.

Bermain game dalam jangka waktu lama bisa berdampak negatif pada kesehatan fisik dan mental. Masalah seperti gangguan postur, gangguan tidur, dan potensi kecanduan game bisa terjadi jika tidak diatur dengan baik. Beberapa game online mengandung konten kekerasan atau perilaku yang tidak pantas, yang dapat mempengaruhi perilaku dan sikap pelajar. Ini penting untuk memantau jenis game yang dimainkan dan memastikan adanya panduan atau pembatasan yang sesuai. Selain memiliki dampak negatif, game online juga bisa memiliki dampak positif, seperti pengembangan keterampilan strategi, pemecahan masalah, dan kerjasama tim. Banyak game yang juga mendukung pembelajaran dan pengembangan keterampilan tambahan. Namun, untuk mengurangi dampak negatif yang diakibatkan dari game online ini maka diperlukan peran dari sekolah dan orang tua dalam mengawasi dan membimbing pelajar dalam bermain game online. Edukasi tentang penggunaan waktu yang bijaksana dan dampak potensial dari game sangat penting. Hasil penelitian mengenai pengaruh game online pada minat belajar siswa kelas X SMA YPK Medan yaitu bervariasi tergantung pada faktor-faktor seperti durasi bermain, jenis game, dan pengelolaan waktu. Bermain game online yang intensif bisa mengalihkan perhatian siswa dari kegiatan belajar. Waktu yang dihabiskan untuk bermain game sering kali mengurangi waktu yang tersedia untuk belajar atau menyelesaikan tugas sekolah. Jika siswa merasa lebih tertarik pada permainan dibandingkan pada materi pelajaran, minat dan motivasi mereka untuk belajar bisa menurun. Game yang menawarkan imbalan langsung dan kepuasan instan dapat membuat proses belajar yang lebih lama dan menantang terasa kurang menarik.

Beberapa game online, terutama yang memerlukan strategi dan pemecahan masalah, dapat membantu mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah yang juga bermanfaat dalam konteks akademik. Penting bagi siswa untuk mengatur waktu dengan bijak sehingga waktu bermain game tidak mengganggu waktu belajar. Pengaturan waktu yang baik dapat membantu menyeimbangkan kedua aktivitas tersebut. Memilih game yang memiliki elemen edukatif atau yang mendukung keterampilan kognitif dapat membantu mengurangi dampak negatif dan meningkatkan manfaat dari bermain game. Secara umum, dampak permainan game online terhadap minat belajar siswa sangat tergantung pada bagaimana game dikelola dalam konteks kegiatan belajar dan bagaimana siswa mengatur waktu mereka. Pengawasan dan

panduan dari orang tua atau pendidik, serta pemilihan game yang tepat, dapat membantu mengoptimalkan efek positif dari game online dan meminimalkan dampak negatifnya.

Tingkat Minat belajar siswa Dari uraian diatas, dapat diartikan bahwa Minat belajar merujuk pada ketertarikan dan dorongan individu untuk terlibat dalam aktivitas belajar. Ini mencakup rasa ingin tahu, minat, dan keinginan untuk memahami dan menguasai materi pelajaran. Minat belajar sering dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk relevansi materi, cara pengajaran, dan pengalaman pribadi. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung lebih aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Mereka lebih sering berpartisipasi dalam diskusi, menyelesaikan tugas, dan mencari informasi tambahan, yang dapat memperbaiki pemahaman mereka terhadap materi. Minat belajar yang kuat meminat siswa untuk menghadapi tantangan akademik dengan lebih positif. Mereka lebih siap untuk menghadapi kesulitan dan mencari solusi, yang dapat meningkatkan ketahanan dan keberhasilan mereka dalam studi. Secara umum, siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung mencapai hasil akademis yang lebih baik. Mereka mungkin mendapatkan nilai yang lebih tinggi, mencapai tujuan belajar dengan lebih efisien, dan menunjukkan kemajuan yang signifikan dalam kemampuan akademik mereka. Secara keseluruhan, minat belajar memainkan peran penting dalam menentukan hasil prestasi siswa. Minat yang tinggi cenderung meminat siswa untuk lebih terlibat dalam proses belajar, yang berujung pada pencapaian hasil akademis yang lebih baik. Sebaliknya, kurangnya minat dapat mengakibatkan keterlibatan yang rendah dan hasil akademis yang kurang memuaskan.

Hasil dari tingkat Minat belajar pada siswa kelas X SMA , YPK Medan adalah setelah dilakukannya penelitian dengan mengambil judul tentang Pengaruh yang Informasi Dalam Penggunaan Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X SMA YPK Medan Tahun 2024. Dengan ini dapat dikatakan bahwa aktivitas belajar siswa dalam kategori sedang. Dapat disimpulkan bahwa Minat belajar siswa bervariasi, mulai dari tingkat aktivitas yang rendah, sedang, dan tinggi. Secara keseluruhan, pengaruh permainan game online terhadap minat belajar siswa bergantung pada bagaimana game dikelola dan bagaimana siswa mengatur prioritas mereka. Pengawasan yang tepat dan keseimbangan yang baik antara bermain game dan belajar sangat penting untuk memaksimalkan manfaat dan meminimalkan dampak negatif. Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa SMA YPK Medan Penelitian yang dilakukan tentang pengaruh hal yang informasi dari game online terhadap minat belajar siswa umumnya fokus pada bagaimana informasi yang disajikan dalam game dapat memengaruhi minat dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Ada beberapa penelitian yang dilakukan tentang pengaruh game online terhadap minat belajar siswa adalah tentang mengevaluasi bagaimana game yang dirancang dengan elemen edukatif memengaruhi minat belajar siswa. Misalnya, game yang mengintegrasikan konsep matematika, sains, atau bahasa ada dalam game play dapat meningkatkan pemahaman dan minat siswa terhadap mata pelajaran tersebut. Penelitian sering menunjukkan bahwa game edukatif dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif, yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. Namun, efektivitasnya sering bergantung pada kualitas integrasi edukasi dalam game dan cara siswa berinteraksi dengan materi tersebut. Game online sering melibatkan interaksi sosial, baik melalui mode multi player atau komunitas online. Penelitian ini menilai bagaimana interaksi sosial dalam game dapat mempengaruhi minat belajar siswa. Aspek sosial dalam game online, seperti kerja sama tim atau kompetisi, dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan minat mereka untuk belajar, terutama jika elemen sosial diterapkan dalam lingkungan belajar. Secara keseluruhan penelitian-penelitian yang dilakukan sebelumnya menunjukkan bahwa game online, terutama yang dirancang dengan elemen edukatif dan minat memiliki potensi untuk meningkatkan minat belajar siswa. Namun, efektivitasnya sering tergantung pada bagaimana game tersebut diterapkan dalam

konteks pendidikan dan bagaimana siswa mampu berinteraksi dengan hal-hal yang disajikan dalam game tersebut.

KESIMPULAN

Setelah melakukan berbagai tahapan dalam penelitian selama kurang lebih 2 bulan, pengaruh game online terhadap minat belajar siswa kelas X di SMA YPK Medan. Berdasarkan hasil penelitian, analisis data serta pembahasan yang telah disampaikan peneliti pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan antara variabel bebas yaitu game online dengan variabel terikat yaitu manfaat dari pembelajaran kelas. Signifikansinya sebesar 0,005 lebih kecil ($<$) dari 0,05 yang berarti variabel game online (x) mempunyai pengaruh terhadap variabel minat belajar siswa (y). Nilai analisis korelasi atau hubungan (R) sebesar 0,460. Kemudian nilai koefisien determinasi atau R-squared sebesar 0,212 yang berarti besarnya hubungan antara variabel bebas yaitu permainan online dengan variabel terikat yaitu minat belajar siswa adalah sebesar 21,2%. Jadi dapat disimpulkan bahwa kita dapat mengetahui besarnya hubungan antara variabel X dengan variabel Y sebesar 21,2%.

Dapat diuraikan bahwa game online yang dimainkan oleh siswa dapat berpengaruh terhadap minat belajar siswa kelas X SMA YPK Medan tahun ajaran 2023/2024. Dalam hal ini, siswa bisa menghabiskan waktu untuk bermain game online bisa melalui ponsel pribadi ataupun warung internet yang tersedia didekat rumah kurang lebih terhitung selama 2-4 jam dalam sehari. Jenis game online yang banyak diminati oleh peserta didik kelas X SMA YPK Medan antara lain adalah Mobile Legend, PUBG dan Clash Of Titans. Adapun dampak negatif dan positif yang didapat dari penggunaan game online terhadap siswa kelas X SMA YPK Medan adalah :

1. Dampak Negatif, Siswa tidak dapat mengontrol waktu dengan baik. Akibat kecanduan bermain game online, siswa membuang waktu secara sia-sia.
2. Dampak Positif, dari jawaban siswa yang didapat bahwasanya game online membantu mereka menghilangkan stress dan lelah akibat belajar. Selain itu, ada beberapa siswa yang menjadikan game online sebagai sarana untuk mengasah otak

REFERENSI

- Ahmad Juntika Nurihsan. 2016. "Bimbingan dan konseling dalam berbagai latar Belakang" (Bandung:Refika Aditama),
- Al. et. Dmitri. 2018. Motivations of play in online games.
- Arikunto, Suharsimi. 2016. Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik. Jakarta:Rineka cipta.
- Aziz, Ibnu. 2015. Panduan praktis menguasai internet. Yogyakarta: Citra Media. Budi Purwoko. 2018 "Organisasi dan Manajemen Bimbingan Konseling" (Surabaya Unesa University Press)
- Djalali. 2017. Pengukuran Dalam Bidang Pendidikan. Jakarta : Grasindo Djamar, Syariful Bahri. 2018. Psikologi Belajar. Jakarta : Rineka Cipta
- Frensisca Refenny Natali. 2017. "Hubungan Antara Kompetensi Sosial Dengan Kecanduan Game Online Pada Remaja," (Jurnal 03, No.02 Tahun 2017)

- Hurlock, Elizalbeth B. 2016. Perkembangan Anak. Jakarta :Erlangga
- Ichia lee, chen yi yu, dan holin lin.2017. "Leaving A Never-Ending Game: Quitting MMORPGS and online gaming addiction" (Authors & Digital Games Research Association (DiGRAL).
- Lusi Ardialnalsari.2013 "Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Penyusuaian Sosial Paldal Remaljal Di Mallalng,"
- Musika 2019. "Cerdas dengan game online". Gramedia Pusaka Utama. Muhibin, Syah. 2015 "Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru".Bandung
- Tohirin. 2017. Bimbingan dan konseling disekolah Madrasah (pecan baru: Rajal Grafindo Persada),
- Prayitno dan Amti,Erman. 2016."Dasar-Dasar BK" (Jalkalrtal:Rinekal Ciptal)
- Sri Marjanti. 2015 "Upaya Meningkatkan Rasal Percaya Diri Melalui Konseling Kelompok Bagi Siswal X IPS 6 SMA 2 Bale Kudus Tahun 2014/2015" (Kudus Tahun 2015)
- Winke dan Sri Hastuti. 2016 "Bimbingan Dan Konseling di Institusi Pendidikann" (Yogjakarta: Medial Abadi)