

Adaptasi Permainan Cangkul Lidi Berbasis Digital Melalui Pendekatan Atomics Sebagai Wujud Pelestarian Budaya Generasi Milenial

Nida Putri Israni¹, Siti Rahayu², Zuleha Zuleha³, Novang Cahya Sri Kartini⁴

^{1,2,3,4}Universitas Maritim Raja Ali Haji

Jl. Raya Dompok, Dompok, Kec. Bukit Bestari, Kota Tanjung Pinang, Kepulauan Riau 29115

Korespondensi penulis: nidaputriisrani04102@gmail.com¹, sitir6880@gmail.com², zulehans22@gmail.com³, kartininovang@gmail.com⁴

Abstract. *The aim of this research is to adapt the hoe stick game into a digital based game as an effort to preserve it by developing the original traditional hoe stick game without losing the cultural essence contained in it. The method used in this research uses a qualitative descriptive approach using literature study with the aim of finding several journal articles. The results of this research are adaptations that use the ATUMICS approach where there are two levels, namely the micro and macro levels. Where at the micro level it refers to the six basic elements, namely Artefact, Technique, Utility, Material, Icon, Concept, and Shape. Meanwhile, the macro level is more about enthusiasm and motivation for the products produced.*

Keywords: *Adaptation, Digital, Preservation*

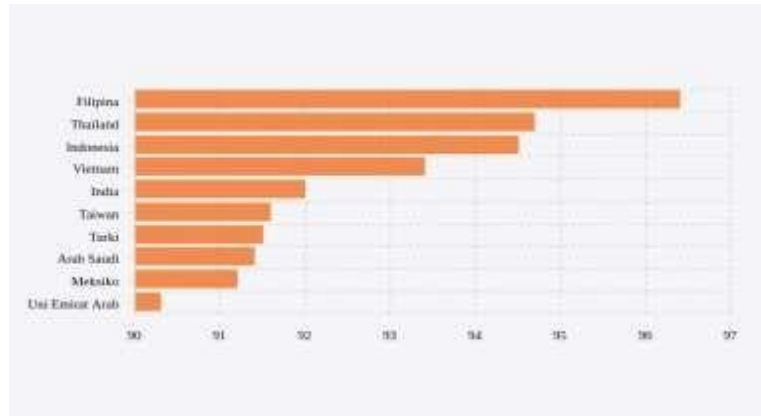
Abstrak. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengadaptasi permainan cangkul lidi ke dalam permainan based digital sebagai upaya untuk melestarikan dengan melakukan pengembangan dari permainan tradisional cangkul lidi aslinya tanpa menghilangkan esensi budaya yang terkandung di dalamnya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan menggunakan studi literatur yang memiliki tujuan untuk menemukan beberapa artikel jurna. Hasil dari penelitian ini yaitu adaptasi yang menggunakan pendekatan ATUMICS di mana ada dua level tingkatan yaitu level mikro dan makro. Dimana pada level mikro mengacu enam elemen dasarnya yaitu Artefact, Technique, Utility, Material, Icon, Concept, dan Shape. Sedangkan level makro lebih kepada semangat dan motivasi produk yang dihasilkan.

Kata kunci: Adaptasi, Digital, Pelestarian

LATAR BELAKANG

Perkembangan Perkembangan information and communication technology (ICT) semakin pesat di era globalisasi memberikan pengaruh terhadap seluruh lapisan kehidupan manusia. Pengaruh yang dimaksud dapat berupa dampak positif, dan ada pula dampak yang bersifat negatif. Semua itu kembali lagi pada kesiapan manusia itu sendiri dalam menerima perubahan dimaksud sebagai suatu dinamika, terutama pada bidang kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (Nasution, 2015). Hadirnya teknologi digital menyebabkan banyak perangkat digital yang didukung lahirnya internet sehingga muncul konversi teknologi seperti banyak buku-buku cetak sudah beradaptasi dengan teknologi menjadi buku elektronik (E-Book), surat menyurat sebagai alat komunikasi berubah menjadi surat berbasis elektronik atau familiarnya dikenal dengan (Email/Gmail), mesin ketik berubah menjadi computer, telpon menjadi ponsel, jam analog berubah menjadi jam digital, bahkan yang menjadi pusat perhatian saat ini adalah banyak permainan tradisional yang berubah menjadi permainan modern/digital (Rahayu, 2019).

Munculnya permainan digital atau dikenal dengan game ini akibat dari munculnya media elektronik yang semakin canggih dan mengalami perkembangan serta internet yang menjadi faktor pendukung permainan digital. Sehingga membuat cara bermain semulanya menggunakan alat tradisional berbahankan alam berubah menjadi media elektronik seperti PC (personal computer) dan handphone. Banyaknya media yang semakin canggih dan modern tersebut, menyebabkan banyak permainan yang mulanya tradisional berubah menjadi permainan yang berbasis digital (Wahid & Fauzan, 2021).



Sumber: *We Are Social (Januari 2022)*

Gambar 1. 10 Negara Dengan Pemain Video Game Terbanyak Di Dunia 2022

Hasil laporan yang dituliskan oleh *We Are Social* dapat dilihat di atas pada Januari 2022 menunjukkan bahwa negara Indonesia menduduki peringkat ketiga dengan jumlah penggemar *video game* terbanyak rata-rata usia 16-64 tahun dengan persentase sebesar 94,5% (Dihni, Jumlah Gamers Indonesia Terbanyak Ketika di Dunia, 2022). *Video Game* Pertama kali muncul untuk mengisi waktu luang dan mencari hiburan. Namun dengan seiring berjalannya waktu, *video game* menjadi profesi yang memiliki pembayaran tinggi, contohnya *pro players esports* hingga *streaming gaming*. Di Indonesia sendiri sering diadakan kompetisi terkait *video game* dengan hadiah yang cukup besar sehingga banyak anak muda yang kecanduan dengan *video game online*. Banyaknya permainan digital mayoritas digemari oleh anak-anak, baik yang sifatnya *offline* seperti *playstation (PS)* maupun *online* seperti *Freefire*, *Mobile Legend*, *Video Games* membuat anak-anak tidak mengenal berbagai permainan tradisional yang ada di Indonesia.

Berdasarkan penelitian yang pernah dilakukan oleh (Iswinarti, 2019) mengelompokkan terdapat 34 jenis permainan tradisional yang dilengkapi dengan prosedur dan manfaat psikologinya. Salah satu permainan tradisional yang jarang diminati anak-anak adalah permainan Cangkul Lidi. Permainan Cangkul Lidi merupakan permainan dengan menggunakan

segepok lidi yang dipotong sesuai ukuran yang ditentukan. Banyak sekali manfaat dalam permainan ini yaitu melatih pengendalian diri setiap individu, menumbuhkan semangat sportivitas, pengaturan strategi, dan dapat memecahkan permasalahan. Melihat fenomena tersebut, bahwapernmainan tradisional Cangkul Lidi yang kurang dikenali dan diminati oleh anak- anak zaman sekarang, oleh sebab itu perlu adanya upaya pelestarian yang bisa memadukan antara permainan tradisional dengan permainan digital. Penyesuaian atau proses adaptasi budaya permainan Cangkul Lidi secara tradisional menjadi digital sebagai upaya alternatif solusi untuk melestarikan budaya. Adaptasi ini dilakukan dengan model pendekatan ATUMICS, dimana terdapat tujuh indikator penting yaitu *Artefact*, *Technique*, *Utility*, *Material*, *Icon*, *Concept*, dan *Shape*.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, untuk pendekatan penelitiannya menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan menggunakan studi literatur yang memiliki tujuan untuk menemukan beberapa artikel jurnal. Berdasarkan pendapat Sugiyono, metode deskriptif kualitatif termasuk salah satu metode penelitian yang didasari oleh filsafat *postpositivisme* yang memiliki fungsi untuk meneliti suatu objek alamiah, serta penelitiannya sebagai instrumen kunci. Penelitian deskriptif kualitatif memiliki tujuan dalam menggambarkan, menjelaskan serta menjawab permasalahan yang sedang diteliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Adaptasi Permainan Cangkul Lidi Berbasis Digital Melalui Pendekatan Atumics Sebagai Wujud Pelestarian Budaya Di Kalangan Generasi Millennial

Untuk menjaga dan melestarikan permainan rakyat/tradisional yang ada di Indonesia khususnya pada permainan Cangkul Lidi, ada beberapa cara yang bisa dilakukan dalam melestarikan budaya, antara lain :

1. *Culture Experience*

Culture Expeience ialah upaya untuk melestarikan budaya yang bisa dilakukan dengan cara turun langsung ke lapangan kultural yaitu dengan melakukan sosialisasi dan mengadakan acara memperingati hari budaya berupafestival-festival.

2. *Culture Knowledge*

Culture Knowledge ialah upaya untuk melestarikan budaya yang biasanya dilakukan dengan menciptakan pusat informasi mengenai kebudayaan tersebut yang kemudian bisa difungsionalkan dalam berbagai bentuk. Hal ini bertujuan untuk

mengedukasi dan juga untuk mengembangkan budaya itu sendiri. *CultureKnowledge* ini kurang lebih sama dengan *Culture Maps*, sebuah media informasi yang bisa diakses dan diperoleh menggunakan aplikasi (*software*) sehingga setiap pengguna bisa dengan mudah untuk belajar mengenai kekayaan budaya yang ada di setiap daerah hanya dengan melalui HP (*handphone*).

Cangkul Lidi merupakan permainan tradisional dengan menggunakan lidi sebagai alat bermain. Nama dan cara permainan ini tergantung pada tiap masing-masing daerah seperti halnya daerah Malang yang menyebut permainan ini dengan nama congklak lidi. Provinsi Kepulauan Riau Kabupaten Lingga tepatnya di pulau Senayang permainan ini dikenal dengan sebutan Cangkul Lidi. Sebelum memulai permainan, para pemain terlebih dahulu duduk secara melingkar dengan jumlah maksimal 5 orang. Pemain harus melakukan hompimpa bertujuan untuk menentukan pemain pertama yang akan memulai permainan (Iswinarti & Saraswati, 2022).

Cara bermain Cangkul Lidi sangatlah mudah yaitu dengan menggenggamnya menggunakan satu tangan kemudian dihamburkan posisi dari atas ke bawah mengenai lantai. Selanjutnya pemain pertama langsung memulai dan mengumpulkan sebanyak-banyaknya lidi berbantuan cangkul lidi tanpa boleh mengenai lidi lain bahkan sampai bergerak. Apabila pemain mengenai lidi lain maka dilanjutkan dengan pemain kedua begitu seterusnya. Penentuan pemenang dalam permainan ditentukan banyaknya lidi yang dikumpulkan dan permainandianggap selesai ketika lidi yang akan diambil sudah habis.

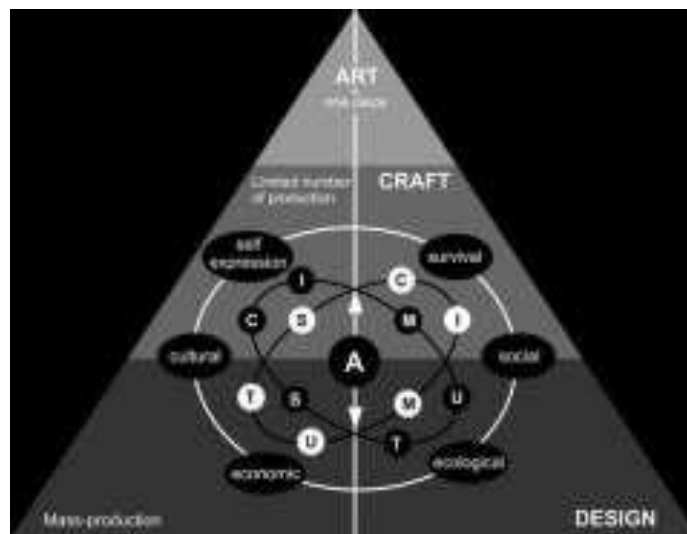
Permainan Cangkul Lidi sudah jarang ditemukan terutama bagi anak-anak milenial saat ini. Peran generasi muda sangat diperlukan sebagai regenerasi turun-temurun mengenalkan permainan tradisional kepada teman, sahabat, dan adik-adiknya. Bahkan apabila sudah menjadi orang tua bisa mengenalkan kepada anak-anaknya sehingga kelestarian budaya akan tetap terjaga dan tidak mudah tergerus oleh deras arus globalisasi. Ditambah hadirnya permainan yang berbasis digital menyebabkan mayoritas anak-anak beralih ke *game digital based* dan meninggalkan permainan tradisional. Padahal jika menelisik manfaat dari permainan tradisional sangat banyak terkhusus pada permainan Cangkul Lidi.

Menurut Iswinarti berdasarkan hasil dari analisis psikologis yang telah dilakukan banyak manfaat dari permainan cangkul lidi. *Pertama*, dapat melatih pengendalian diri dan mengontrol emosi. Hal tersebut karena dalam bermain cangkul lidi membutuhkan kesabaran dan ketelitian yang mendalam serta strategi yang digunakan oleh pemain agar lidi tidak mudah mengenai lidi yang lain. Seperti kondisi jarak lidi satu dengan lidi lainnya yang berdekatan sehingga memerlukan strategi yang teliti dengan matang dan hati-hati. *Kedua*, dapat melatih kejujuran

pemain karena terkadang bisa saja pemain melakukan kecurangan membohongi pemain lainnya ketika dalam mengambil lidi ternyata lidi yang lain bergerak walaupun sedikit. *Ketiga*, melatih kemampuan komunikasi antar pemain. Cangkul Lidi dapat meningkatkan perkembangan sosial anak ketika berkomunikasi kepada pemain lain seperti halnya memberikan kesempatan giliran bermain. *Keempat*, dapat melatih kemampuan *problem solving* pada anak. Hal ini karena anak-anak menjumpai berbagai kesulitan saat bermain. Kesulitan tersebut dapat menciptakan pengalaman belajar bagi anak. Mereka mempelajari berbagai cara untuk memecahkan permasalahan yang dihadapi.

Maka, dengan melihat banyaknya manfaat permainan Cangkul Lidi perlu adanya adaptasi budaya sebagai salah satu upaya pelestarian. Seperti yang dijelaskan oleh (Sachari, 2007) adaptasi adalah suatu usaha untuk mentransformasikan budaya menjadi budaya berbasis *digital* sebagai bentuk dari upaya akulturasi. Menurut (Nugraha, 2012), mengemukakan bahwa upaya pelestarian budaya dapat dilakukan dengan *Transformation Culture Tradition To Modern Culture* melalui pendekatan ATUMICS (*Artefact, Technique, Utility, Material, Icon, Concept, dan Shape*). Suatu pendekatan untuk menggabungkan beberapa elemen dari budaya tradisi dengan elemen budaya *based* modern sehinggaterciptanya adaptasi budaya dalam hal ini pada permainan Cangkul Lidi menjadi permainan modern/digital dengan tidak mengurangi esensitas budaya yang ada.

Pendekatan ATUMICS disajikan pada gambar 1 di bawah ini memperlihatkan suatu produk budaya dapat dipandang dari sisi level tingkatan yang berbeda yaitu level mikro dan adapula level makro.



Sumber: *DocPlayer.info*

Gambar 2. Pendekatan ATUMICS

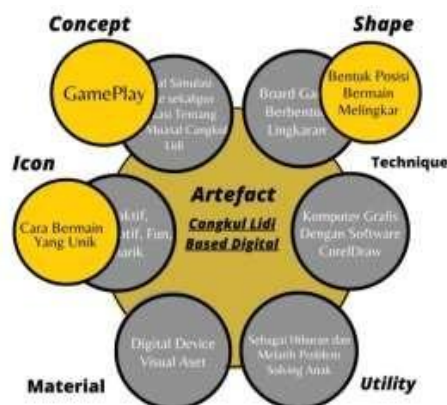
Sisi mikro cenderung bersifat teknis dan penampilan produk di mana adanya analisis untuk mendapatkan urutan yang ideal menggunakan tujuh elemen dasarnya, yaitu *Artefact*, *Technique*, *Utility*, *Material*, *Icon*, *Concept*, dan *Shape*. Sedangkan level makro berhubungan dengan aspek-aspek cakupannya lebih luas, yaitu semangat dan motivasi dari produk yang diciptakan atau dihasilkan. Aspek-aspek ini mencakup budaya, sosial, ekologi, ekonomi, kelangsungan hidup, atau ekspresi diri dalam pembuatan sebuah produk (Khamadi & Senoprabowo, 2017).

Adaptasi permainan Cangkul Lidi menjadi permainan digital dilakukan dengan menata beberapa elemen budaya permainan Cangkul Lidi ke dalam *culture digital based games* tanpa menghilangkan sedikitpun esensi budaya yang ada. Berikut hasil adaptasi dan analisis permainan Cangkul Lidi ke dalam pendekatan ATUMICS.



Sumber: Put the source completely, with year

Gambar 3. Proses Penyesuaian Masing-Masing Dari Permainan Tradisional Cangkul Lidi Dan Permainan Digital



Sumber: Put the source completely, with year

Gambar 4. Adaptasi Permainan Tradisional Cangkul Lidi Menjadi Culture Digital Based Games

a. Level Mikro

Gambar 3 adalah bentuk penyesuaian atau adaptasi menggunakan pendekatan ATUMICS, sehingga dapat disajikan hasil analisis permainan Cangkul Lidi berdasarkan beberapa elemen dasar sebagai berikut:

1. *Artefact*, adalah suatu objek dari penulisan. Dalam hal ini objek sudah melalui tahap adaptasi menggunakan metode ATUMICS yang semula permainan Cangkul Lidi secara manual atau tradisional menjadi permainan Cangkul Lidi *based digital*.
2. *Technique*, teknik dalam hal ini berkaitan dengan teknik permainan pada Cangkul Lidi dimana terdiri dari prosedur permainan, langkah-langkah cara bermain, dan penetapan pemenang dalam permainan. Setelah melalui proses adaptasi melalui pendekatan ATUMICS, teknik permainan Cangkul Lidi semula secara manual secara keseluruhan menjadi teknik komputer grafis menggunakan aplikasi *CorelDraw*.
3. *Utility*, utility berkaitan dengan fungsi, kegunaan, manfaat dari suatu objek baik sebelum melalui proses adaptasi maupun setelah melalui proses adaptasi. Dalam hal ini kegunaan permainan Cangkul Lidi melalui pendekatan ATUMICS, memiliki fungsi sebagai media hiburan dan sebagai media berfikir anak dalam menyelesaikan permasalahan.
4. *Material*, mengacu kepada bahan-bahan yang digunakan dalam permainan Cangkul Lidi. Dalam permainan Cangkul Lidi bahan yang dibutuhkan hanya lidi sehingga proses adaptasi melalui pendekatan ATUMICS, lidi yang awalnya berbentuk fisik didesain dengan sedemikian rupa menjadi *digital device virtual asset* yang unik dan menarik.
5. *Icon*, icon dalam hal ini merujuk kepada keunikan atau ikonik dan makna simbolik suatu benda atau objek permainan. Ikonik permainan cangkul lidi terdapat pada cara permainan yang unik. Proses adaptasi menggunakan ATUMICS, cara bermain semula secara manual menjadi interaktif komunikatif, menarik, dan fun. Pada elemen ini tetap dan tidak meninggalkan sedikit pun esensi cara bermain aslinya sehingga proses adaptasi mempertahankan tradisi budaya yang ada.
6. *Concept*, konsep yaitu hal yang mendasari terbentuknya suatu objek. Melalui pendekatan ATUMICS, bentuk adaptasi semula *gameplay* atau permainan dimulai sesuai dengan kesepakatan pemain secara manual didesain menjadi *simulation based visual* dan ditambahkan edukasi tentang asal muasal serta

manfaat permainan Cangkul Lidi. Pada elemen ini tidak secara keseluruhan mengubah konsep bermain tetapi tetap melekatkan esensi budaya sehingga sebelum memulai permainan, para pemain sudah teredukasi baik dari cara bermain sampai teredukasi dari permainan Cangkul Lidi. Tidak hanya itu konsepsi inovasi permainan Cangkul Lidi terdapat pada durasi pemainnya, secara tradisional tidak diberikan durasi tetapi *based digital* ini, ditambahkan durasi agar permainan lebih efisien.

7. *Shape*, mengacu kepada bentuk dari objek permainan. Dalam hal ini adaptasi melalui ATUMICS, bentuk permainan berbentuk *boardgame based visual* dengan tetap mempertahankan posisi pemain yang melingkar atau berbentuk lingkaran (Daniati, 2021).

b. Level Makro

Level makro melalui pendekatan ATUMICS mengacu kepada level motivasi, motivasi terdiri dari motivasi utama, sekunder atau ada motivasi yang lain sesuai dengan produk yang dihasilkan. Hasil analisis yang telah dilakukan, motivasi dari penyesuaian permainan tradisional Cangkul Lidi menjadi permainan *based digital* sebagai berikut:

1. Motivasi utama adalah motivasi budaya. Adanya rancangan adaptasi permainan cangkul lidi menjadi permainan *based digital* dapat menjadi solusi untuk mengenalkan permainan Cangkul Lidi serta secara tidak langsung dapat merasakan pengalaman dalam memainkannya. Sehingga melalui adaptasi ini sebagai suatu bentuk usaha untuk melestarikan budaya permainan Cangkul Lidi.
2. Motivasi sekunder adalah motivasi berkaitan dengan ekonomi, dalam hal ini dapat menjadikan permainan Cangkul Lidi *based digital* menjadi peluang cuan yang bisa dijual secara luas kepada masyarakat baik nasional maupun internasional (Hutabarat & Padmasari, 2020).

Peran Generasi Millenial Dalam Upaya Pelestarian Budaya

Generasi milenial mempunyai peran penting dalam upaya menjaga kelestarian budaya. Menanggapi terhadap kemajuan teknologi yang sulit dibendung, peran generasi ini harus mempersiapkan strategi untuk memajukan bangsa termasuk di dalamnya kebudayaan. Generasi milenial memiliki tanggung jawab untuk memfilter budaya asing agar warisan budaya tidak mudah terkikis oleh perkembangan zaman. Karena nilai-nilai yang ada dalam warisan budaya mencerminkan jati diri dan identitas bangsa. Pentingnya peranan generasi milenial saat ini

untuk dapat mengeksistensi dan mempertahankan budaya agar tetap beradadi tangan generasi muda.

KESIMPULAN DAN SARAN

Adaptasi permainan cangkul Lidi ke dalam Permainan *based digital* merupakan salah satu upaya untuk melestarikan dengan melakukan pengembangan dari permainan tradisional Cangkul Lidi aslinya tanpa harus menghilangkan sedikitpun esensi budaya yang terkandung di dalamnya. Adaptasi dalam hal ini menggunakan pendekatan ATUMICS di mana ada dua level tingkatan yaitu level mikro dan level makro. Pada level mikro mengacu enam elemen dasarnya yaitu *Artefact, Technique, Utility, Material, Icon, Concept*, dan *Shape*. Sedangkan level makro lebih kepada semangat dan motivasi produk yang dihasilkan. Adaptasi ini sangat penting karena sebagai bentuk modernisasi serta penyesuaian permainan Cangkul Lidi terhadap perkembangan zaman. Teknologi bukan berarti membatasi ruang untuk tidak bisa menyesuaikan tetapi dapat dijadikan sebagai peluang untuk memanfaatkan serta mengenalkan ikonik budaya yang ada. Khususnya peranan generasi millennial menjadi penting karena sebagai tongkat estafet dalam mengenalkan budaya di masing-masing daerah.

DAFTAR REFERENSI

- Daniati, N. T. (2021). Perancangan artefak digital stiker WhatsApp bertema kearifan lokal dengan pendekatan Atumics. *DeKaVe*, 1(1), 10–19. <https://doi.org/10.24821/dkv.v1i1.5705>
- Dialetika. (n.d.). 9(2), 85–95.
- Dihni, V. A. (2022, February 16). Jumlah gamers Indonesia terbanyak ketiga di dunia. Retrieved February 13, 2023, from <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/16/jumlah-gamers-indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia>
- Hakim, A. A. (2019). Survei perkembangan olahraga tradisional di Kabupaten Tuban. *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 8(1), 33-38.
- Hutabarat, A. G. I., & Padmasari, A. C. (2020). Rancang bangun game tradisional "Tambah Satu" berbasis platform Android. *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, 2(1), 29–44. <https://doi.org/10.17509/edsence.v2i1.25028>
- Iswinarti, & Saraswati, P. (2022). Penerapan permainan tradisional congklak lidi sebagai media membangun karakter anak sekolah dasar. *Altruis: Journal of Community Services*, 3(4), 1–6. <https://doi.org/10.22219/altruis.v3i4.23327>
- Iswinarti. (2019, October). Improving children's problem-solving skills through Javanese traditional games. Retrieved February 13, 2023, from

<https://scholar.unair.ac.id/en/publications/peningkatan-kemampuan-problem-solving-anak-melalui-permainan-trad>

Jurnal Sosiologi Nusantara. (n.d.). 5(1), 65–76. <https://doi.org/10.33369/jsn.5.1.65>

Khamadi, K., & Senoprabowo, A. (2017). Adaptasi permainan papan tradisional ke dalam permainan digital dengan pendekatan Atumics: Studi kasus permainan Mul-Mulan. *Proceedings Sendes Unesa*. Retrieved from <https://proceedings.sendesunesa.net/publications/196106/adaptasi-permainan-papan-tradisional-ke-dalam-permainan-digital-dengan-pendekata>

Lindawati, Y. I. (2019). Faktor-faktor penyebab eksistensi permainan tradisional di Desa Nyangkringan. *Hermeneutika: Jurnal Hermeneutika*, 5(1), 13. <https://doi.org/10.30870/hermeneutika.v5i1.738>

Nabila, R. (2022). Komunikasi antarbudaya dalam proses penyesuaian diri (Studi kasus pada mahasiswa Turki Yayasan Ayasofya yang terkena dampak culture shock di UIN Jakarta). Retrieved from <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/65220>

Nahak, H. M. (2019). Upaya melestarikan budaya Indonesia di era globalisasi.

Nasution, E. (2015). Penguatan tiga pilar pendidikan di era globalisasi.

Nugraha, A. (2012). Transforming tradition: A method for maintaining tradition in a craft and design context. *Taiteen laitos Deoartemen of Art*, 249.

Prasetyo, A. A. (2019). Dampak era digital terhadap perpustakaan sebagai upaya menarik generasi milenial. *Tibanndaru: Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi*, 3(2), 1. <https://doi.org/10.30742/tb.v3i2.761>

Rahayu, P. (2019). Pengaruh era digital terhadap perkembangan bahasa anak. *Al-Fathin: Jurnal Bahasa dan Sastra Arab*, 2(1), 47. <https://doi.org/10.32332/al-fathin.v2i2.1423>

Sachari, A. (2007). *Budaya visual Indonesia*. Jakarta: Erlangga.

Supratpto. (2021). Manifestasi preservasi koleksi digital budaya Nusantara: Implementasi tujuan pembangunan berkelanjutan (SDGs). Retrieved from <http://books.uinsby.ac.id/id/eprint/84/>

Volkers, M. (2019). No Title. *EΛENH. Αγαη*, 8(5), 55.

Wahid, M., & Fauzan, A. (2021). Game online sebagai pola perilaku. *Kinesik*, 8(3), 275–283. <https://doi.org/10.22487/ejk.v8i3.225>