

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh intensitas bermain *game* dengan konten kekerasan terhadap kognisi agresif dan perilaku agresif pada remaja. Berdasarkan dari hasil penelitian yang sudah dijabarkan sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan bahwa intensitas bermain *game* dengan konten kekerasan tidak memiliki pengaruh terhadap kognisi agresif karena nilai signifikansi yang diperoleh adalah 0,296 ($p > 0,05$), sedangkan pada perilaku agresif, intensitas bermain *game* dengan konten kekerasan memiliki pengaruh pada remaja khususnya pada siswa-siswa kelas VII dan VIII UPTD SMP Negeri 2 Kamal, karena memiliki nilai signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0,05$).

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijabarkan, adapun saran yang dapat penulis berikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Hasil penelitian menunjukkan bahwa intensitas bermain *game* dengan konten kekerasan pada siswa kelas VII dan VIII tergolong tinggi yang berpengaruh pada meningkatnya perilaku agresif. Untuk menurunkan perilaku agresif, penulis menyarankan untuk menurunkan intensitas bermain *game* dengan konten kekerasan terlebih dahulu pada guru dan pihak sekolah dengan cara, membuat peraturan untuk memaksimalkan penggunaan *gadget* di lingkungan sekolah hanya untuk kegiatan belajar mengajar, tidak memperbolehkan siswanya bermain *game* saat berada di lingkungan sekolah atau jika memungkinkan tidak memperbolehkan siswanya membawa *gadget* ke sekolah. Hal ini akan mengurangi waktu yang mereka gunakan untuk bermain *game* dalam sehari.

2. Bagi Guru

Guru BK dapat bekerjasama dengan guru-guru lainnya untuk merancang program pelatihan sebagai upaya untuk melatih kontrol diri pada siswa. Program ini dapat dilaksanakan di luar kegiatan sekolah yang dapat dikelola atau dikembangkan oleh guru BK. Pelatihan kontrol diri dapat mencakup edukasi terhadap bahayanya intensitas bermain *game* yang tinggi untuk perkembangan kognitif dan perilaku siswa. Diharapkan

dengan adanya pelatihan ini, siswa akan mendapatkan pengetahuan tambahan terkait hal tersebut dan mampu untuk mengontrol dirinya sendiri agar membatasi waktu ketika sedang bermain *game*.

3. Bagi Orangtua

Apabila anak berada di lingkungan rumah, sebaiknya para orangtua lebih meningkatkan pengawasan terkait penggunaan *gadget* dengan cara mengontrol waktu atau durasi pemakaian ketika di rumah, lalu dapat juga mengontrol jenis *game* apasaja yang dapat dimainkan oleh anak remaja. Orangtua juga dapat mengurangi fasilitas-fasilitas yang dapat memudahkan anak-anak remaja bermain *game* dengan intensitas yang tinggi, seperti membatasi koneksi WiFi di rumah atau dengan memberikan uang jajan dengan nominal yang tidak terlalu banyak.

4. Bagi Subyek Penelitian

Sebaiknya bagi subyek penelitian, harus memiliki kesadaran akan dampak negatif yang muncul apabila bermain *game* dengan konten kekerasan dengan intensitas yang tinggi. Selain itu subyek penelitian juga harus memiliki pengendalian diri yang baik, dengan hal ini mereka akan mampu membagi waktunya untuk tetap melaksanakan kewajibannya sebagai pelajar yaitu belajar dan mengembangkan potensinya melalui kegiatan-kegiatan ekstrakurikuler yang difasilitasi oleh sekolah.

5. Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebaiknya peneliti selanjutnya dapat datang ke lokasi penelitian agar dapat mengobservasi langsung keadaan lokasi dan responden penelitian. Hal ini juga akan membantu peneliti untuk mendapatkan data yang lebih akurat karena dapat melakukan wawancara secara langsung dengan responden atau pihak-pihak yang mendukung penelitian agar hasil yang di dapatkan juga sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

DAFTAR PUSTAKA

- A'yunnisa, U., & Indriana, Y. (2019). Hubungan Antara Kecerdasan Emosional Dengan Agresivitas Pada Siswa Kelas XI SMK Islamiyah Adiwerna Kabupaten Tegal. *Jurnal Empati*, 7(4), 132-136.
- Ahad, R., Ara, S., & Shah, S. A. (2016). Self-Concept And Aggression Among Institutionalised Orphans Of Kashmir. *The International Journal of Indian Psychology*, 3030(22), 2348–5396.
- Amelia, R., & Fitriyani, R. (2016). Hubungan Intensitas Menonton Tayangan Kekerasan di Televisi dengan Perilaku Agresif yang Dilakukan Anak Usia Sekolah di Madrasah Diniyah Awaliyah Nurul Huda Pajar Bulan. *Psikis: Jurnal Psikologi Islami*, 2(2).
<https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2002). Human Aggression. *Annual Review of Psychology*, 53(1), 27–51. doi:10.1146/annurev.psych.53.100901.135231
- Anderson, C. A., & Huesmann, L. R. (2003). Human Aggression: A Social-Cognitive View. Chapter 14 in *The Sage Handbook of Social Psychology*, Edited by Michael A. Hogg & Joel Cooper. Thousand Oaks, CA: Sage Publications, Inc.
- Anderson, C. A., Suzuki, K., Swing, E. L., Groves, C. L., Gentile, D. A., Prot, S., ... Petrescu, P. (2017). *Media Violence and Other Aggression Risk Factors in Seven Nations. Personality and Social Psychology Bulletin*, 43(7), 986–998. doi:10.1177/0146167217703064
- Anderson, C.A., Anderson, K.B., & Deuser, W.E. (1996). Examining an Affective Aggressive Framework: Weapon and Temperature Effects on Aggressive Thoughts, Affect and Attitudes. *PSPB*. 22(4), 366-376
- Anderson, C.A., Carnagey, N.L., Eubanks, J. (2003). Exposure to violent media: The effects of songs with violent lyrics on aggressive thoughts and feelings. *Journal of Personality and Social Psychology*, 84, 960–971.
- Anderson, C.A., & Dill, K.E. (1999). Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings, and Behavior in the Laboratory and in Life. *Journal of Personality and Social Psychology*, 78(4), 772-790 DOI: 10.1037//0022-3514.78.4.772
- Anderson, C.A., Flanagan, M., Carnagey, N.L., dkk. (2004). Violent video games: Specific effects of violent content on aggressive thoughts and behavior. *Advances in Experimental Social Psychology*, 36, 199–249.
- Azwar, S. (2012). *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bandura, A. (1978). Social learning theory of aggression. *Journal of communication*, 28(3), 12-29.
- Bandura, A., Ross, D., & Ross, S. A. (1963). Imitation of film-mediated aggressive models. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 66(1), 3–11.
<https://doi.org/10.1037/h0048687>

- Bargh, J. A., & Pietromonaco, P. (1982). Automatic information processing and social perception: The influence of trait information presented outside of conscious awareness on impression formation. *Journal of Personality & Social Psychology, 43*, 437–449.
- Benjamin Jr, A. J. (2016). Aggression. *Encyclopedia of Mental Health, 1*, 33-39. doi:10.1016/B978-0-12-397045-9.00198-1
- Berkowitz, L. (1984). Some Effects Of Thoughts On Anti- And Prosocial Influences Of Media Events: A Cognitive Neoassociation Analysis. *Psychological Bulletin, 95*, 410–427. doi:10.1037//0033-2909.95.3.410
- Berkowitz, L. (1989). Frustration-aggression hypothesis: Examination and reformulation. *Psychological Bulletin, 106*, 59–73
- Berkowitz, L. (1990). On the formation and regulation of anger and aggression. *American Psychologist, 45*, 494-503. doi:10.1037/0003-066X.45.4.494
- Berkowitz, L. (1993). *Aggression: Its causes, consequences, and control*. New York: McGraw-Hill.
- Berkowitz, L., LePage, A. (1967). Weapons as aggression-eliciting stimuli. *Journal of Personality and Social Psychology, 7*, 202–207.
- Brehm, S.S., & Kassin, S.M. (1993). *Social Psychology*. Boston: Houghton Mifflin Company.
- Bruner, J. S. (1957). On perceptual readiness. *Psychological Review, 64*(2), 123–152. <https://doi.org/10.1037/h0043805>
- Bushman, B. J. (1996). Individual differences in the extent and development of aggressive cognitive-associative networks. *Personality and Social Psychology Bulletin, 22*, 811-819.
- Bushman, B. J., & Anderson, C. A. (2001). Is It Time To Pull The Plug On The Hostile Versus Instrumental Aggression Dichotomy? *Psychological Review, 108*(1), 273–279. doi:10.1037/0033-295X.108.1.273
- Bushman, B. J., & Anderson, C. A. (2009). Comfortably numb: Desensitizing effects of violent media on helping others. *Psychological Science, 21*(3), 273–277. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9280.2009.02287.x>
- Bushman, B. J., & Huesmann, L. R. (2010). Aggression. In S. T. Fiske, D. T. Gilbert, & G. Lindzey (Eds.), *Handbook of Social Psychology* (5th ed., Vol. 2, pp. 833–863). Hoboken, NJ: John Wiley & Sons.
- Buss, A. H., & Perry, M. (1992). The Aggression Questionnaire. *Journal of Personality and Social Psychology, 63*(3), 452–459.
- Carnagey, N. L., Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2007). The effect of video game violence on physiological desensitization to real-life violence. *Journal of Experimental Social Psychology, 43*, 489–496.
- Chaplin J.P. (2009). *Kamus Lengkap Psikologi* (terjemahan Kartono, K). Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada
- Chartrand, T. L., & van Baaren, R. (2009). Human Mimicry. *Advances in Experimental Social Psychology, 41*, 219–274. [https://doi.org/10.1016/S0065-2601\(08\)00405-X](https://doi.org/10.1016/S0065-2601(08)00405-X)

- Connolly, J., Friedlander, L., Pepler, D., Craig, W., & Laporte, L. (2010). The ecology of adolescent dating aggression: Attitudes, relationships, media use, and socio-demographic risk factors. *Journal of Aggression, Maltreatment & Trauma, 19*(5), 469-491. <https://doi.org/10.1080/10926771.2010.495028>
- Crone, E. A., & Konijn, E. A. (2018). *Media use and brain development during adolescence. Nature Communications, 9*(1). doi:10.1038/s41467-018-03126-x
- DeWall, C. N., Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2012). Aggression. In H. Tennen, J. Suls, & I. B. Weiner (Eds.), *Handbook Of Psychology* (2nd ed., Vol. 5, pp. 449–466). Hoboken, NJ: John Wiley & Sons
- Dewi, W. R., & Savira, S. I. (2017). Kecerdasan Emosi dan Perilaku Agresi di Social Media Pada Remaja. *Jurnal Psikologi Teori Dan Terapan, 7*(2), 82. <https://doi.org/10.26740/jppt.v7n2.p82-87>
- Diamond, P. M., Wang, E. W., & Buffington-Vollum, J. (2005). Factor Structure of the Buss-Perry Aggression Questionnaire (BPAQ) With Mentally Ill Male Prisoners. *Criminal Justice and Behavior, 32*(5), 546–564. doi:10.1177/0093854805278416
- Dollard, J., Doob, L. W., Miller, N.E., Mowrer, O.H., Sears, R.R. (1939). *Frustration and Aggression*. New Haven, CT: Yale University Press.
- Donnellan, M. B., Trzesniewski, K. H., Robins, R. W., Moffitt, T. E., & Caspi, A. (2019). *Low Self-Esteem Is Related to Aggression, Antisocial Behavior, and Delinquency*. (March 2019). <https://doi.org/10.1111/j.0956-7976.2005.01535.x>
- Drabman, R.S., & Thomas, M.H. (1974). Does media violence increase children's tolerance of real-life aggression? *Developmental Psychology, 10*(3), 418–421. <https://doi.org/10.1037/h0036439>
- Fishbein, M., & Ajzen (1975). *Belief, Attitude, Intention, and Behavior: An Introduction to Theory and Research*. Reading, MA: Addison-Wesley.
- Fiske, S. T., & Taylor, S. E. (1991). *Social cognition* (2nd ed.). Reading, MA: Addison-Wesley.
- Geen, R. G., & O'Neal, E. C. (1969). Activation of cue-elicited aggression by general arousal. *Journal of Personality & Social Psychology, 11*, 289–292.
- Gilbert, F., & Daffern, M. (2017). Aggressive scripts, violent fantasy and violent behavior: A conceptual clarification and review. *Aggression and violent behavior, 36*, 98-107. doi:10.1016/j.avb.2017.05.001
- Griffiths, M. ., Davies, M. N. ., & Chappell, D. (2004). *Online computer gaming: a comparison of adolescent and adult gamers. Journal of Adolescence, 27*(1), 87–96. doi:10.1016/j.adolescence.2003.10.007
- Hananta, Elita Primasari. (2013). Konten Kekerasan Dalam Film Indonesia Anak Terlaris Tahun 2009-2011. *Jurnal E-Komunikasi, 1*(1).
- Hasibuan, E., Yahya, M., & Bakar, A. (2019). Korelasi intensitas bermain game online mobile legend dengan keterampilan sosial siswa MAN 3 Banda Aceh. *JIMBK: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Bimbingan & Konseling, 4*(3).
- Henry, Samuel. (2010). *Cerdas dengan Game: Panduan. Praktis Bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain. Game*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama

- Herlina. (2013). *Bibliotherapy: Mengatasi Masalah Anak dan Remaja melalui Buku*. Bandung: Pustaka Cendekia Utama
- Hicks, D. (1968). Effects of Co-Observer's Sanctions and Adult Presence on Imitative Aggression. *Child Development*, 39(1), 303–309. <https://doi.org/10.2307/1127381>
- Horrigan, J. B. (2000). *New Internet users: What they do online, what they don't, and implications for the net's future*. Pew Internet & American Life Project.
- Huesmann, L. R., & Eron, L. D. (Eds.). (1986). *Television and the aggressive child: A cross-national comparison*. Hillsdale, N.J.: Erlbaum.
- Huesmann, L.R. (1998). The role of social information processing and cognitive schema in acquisition and maintenance of habitual aggressive behavior. In: Geen, R.G., Donnerstein, E. (Eds.), *Human Aggression: Theories, Research, and Implications for Policy*. New York, NY: Academic Press, pp. 73–109.
- Huesmann, L.R., & Guerra, N.G. (1997). Children's normative beliefs about aggression and aggressive behavior. *Journal of Personality & Social Psychology*, 72, 408–419.
- Hurlock, E.B. (1990). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Edisi Kelima. Jakarta: Erlangga Gunarsa
- Illahi, U., Neviyarni, N., Said, A., & Ardi, Z. (2018). Hubungan antara kecerdasan emosi dengan perilaku agresif remaja dan implikasinya dalam bimbingan dan konseling. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 3(2), 68. <https://doi.org/10.29210/3003244000>
- Indonesia, T. R. K. B. B. (2002). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Kamini, C., & Priyanka, M. (2016). Research Paper Impact of Media Violence on Children's Aggressive Behaviour. *Indian Journal Of Research*, 5(6), 241–245.
- Konijn, E. A., Nije Bijvank, M., & Bushman, B. J. (2007). I wish I were a warrior: The role of wishful identification in effects of violent video games on aggression in adolescent boys. *Developmental Psychology*, 43(4), 1038–1044. <https://doi.org/10.1037/0012-1649.43.4.1038>
- Krzywinska, T. (2006). The pleasures and dangers of the game: Up close and personal. *Games and culture*, 1(1), 119–122.
- Linz, D., Donnerstein, E., & Adams, S. M. (1989). Physiological desensitization and judgments about female victims of violence. *Human Communication Research*, 15(4), 509–522. <https://doi.org/10.1111/j.1468-2958.1989.tb00197.x>
- Mafiroh, I. (2014). Hubungan Antara Kecerdasan Emosional Dengan Perilaku Agresif Remaja Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Pleret. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 12(3).
- Masya, H., & Candra, D. A. (2016). Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku gangguan kecanduan game online pada peserta didik kelas X di Madrasah Aliyah Al Furqon Prabumulih tahun pelajaran 2015/2016. *KONSELI: Jurnal Bimbingan dan Konseling (E-Journal)*, 3(2), 97–112.
- Merdekasari, A., & Chaer, M. T. (2017). Perbedaan perilaku agresi antara siswa laki-laki dan siswa perempuan di SMPN 1 Kasreman Ngawi. *Jurnal Psikologi*

- Pendidikan dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Konseling*, 53-60.
- Morel, K. M., Haden, S. C., Meehan, K. B., & Papouchis, N. (2018). Adolescent Female Aggression: Functions and Etiology. *Journal of Aggression, Maltreatment and Trauma*, 27(4), 367–385.
<https://doi.org/10.1080/10926771.2017.1385047>
- Peláez-Fernández, M. A., Extremera, N., & Fernández-Berrocal, P. (2015). Perceived Emotional Intelligence And Aggression Among Adults: The moderating role of gender. *Australian Journal of Psychology*, 67(3), 140–148.
<https://doi.org/10.1111/ajpy.12076>
- Piaget, J. (1969). The Intellectual Development of the Adolescent. In G. Caplan and S. Lebovici (Eds.). *Adolescence: Psychosocial Perspective*. New York: Basic Book, pp 22-26.
- Priyantoro, E. (2016). Persepsi Dasar terhadap Video Game sebagai Aplikasi Pragmatis dan Media Reflektif. *Jurnal ITENAS Rekarupa*, 4(1).
- Prot, S., Gentile, D. G., Anderson, C. A., Suzuki, K., Swing, E., Lim, K. M., Horiuchi, Y., Jelic, M., Krahé, B., Liuqing, W., Liau, A. K., Khoo, A., Petrescu, P. D., Sakamoto, A., Tajima, S., Toma, R. A., Warburton, W., Zhang, X., & Lam, B. C. P. (2014). Long-term relations between prosocial media use, empathy and prosocial behavior. *Psychological Science*, 25, 358–368.
<https://doi.org/10.1177/0956797613503854>
- Putri, Novita Febriyanti Rahayu., & Prasetyaningrum, Susanti. (2018). The Relationship Between Self Control With Intensity of Playing Online Games on The School Children. *Journal Psikodimensia*, 17(2), 120-134, DOI 10.24167/psidim.v17i2.1636
- Reid Chassiakos Y, Radesky J, Christakis D, dkk.. (2016). Children and Adolescents and Digital Media. AAP COUNCIL ON COMMUNICATIONS AND MEDIA. *Pediatrics*, 138(5): e20162593
- Shao, R., & Wang, Y. (2019). The Relation of Violent Video Games to Adolescent Aggression: An Examination of Moderated Mediation Effect. *Frontiers in Psychology*, 10. doi:10.3389/fpsyg.2019.00384
- Sobur, Alex. (2013). Psikologi Umum Dalam Lintas Sejarah. *Bandung: Pustaka Setia*.
- Stuart, H., (2003). Violence and mental illness: An overview. *World Psychiatry*, 2, 121–124.
- Sugiyono, D. (2010). Metode penelitian kuantitatif dan R&D. *Bandung: Alfabeta*.
- Susantyo, Badrun. (2011). Memahami Perilaku Agresif: Sebuah Tinjauan Konseptual. *Jurnal Informasi*, 16(03), 189-202
- Tsabedze, W. F., Maepa, M. P., & Pila–Nemutandani, R. G. (2018). Emotional Intelligence And Aggression Among South African Adolescents: Preliminary evidence. *Journal of Psychology in Africa*, 28(3), 242–244.
<https://doi.org/10.1080/14330237.2018.1475458>

- Wahyuni, R., & Harmaini, H. (2017). Hubungan Intensitas Menggunakan Facebook dengan Kecenderungan Nomophobia pada Remaja. *Jurnal Psikologi UIN Sultan Syarif Kasim*, 13(1), 22-29.
- Wang, Q., Shi, W., & Jin, G. (2019). Effect of Childhood Emotional Abuse on Aggressive Behavior: A Moderated Mediation Model. *Journal of Aggression, Maltreatment & Trauma*, 28(8), 929-942.
<https://doi.org/10.1080/10926771.2018.1498962>
- Wolpe, J. (1958). *Psychotherapy by reciprocal inhibition*. Stanford, CA: Stanford University Press.
- Wong, R. Y. (2020). Self-control and emotion regulation as mediators of the mindfulness-aggression association.
- Zhang, Q., Cao, Y., Gao, J., Yang, X., Rost, D. H., Cheng, G., ... & Espelage, D. L. (2019). Effects of cartoon violence on aggressive thoughts and aggressive behaviors. *Aggressive behavior*, 45(5), 489-497.
- Zillmann, D. (1979). *Hostility and aggression*. Hillsdale, NJ: Erlbaum.
- Zillmann, D., Katcher, A. H., & Milavsky, B. (1972). Excitation transfer from physical exercise to subsequent aggressive behavior. *Journal of Experimental Social Psychology*, 8(3), 247-259. [https://doi.org/10.1016/S0022-1031\(72\)80005-2](https://doi.org/10.1016/S0022-1031(72)80005-2)

Sumber Internet:

- id.wikipedia.org. (2020, 03 Maret). Permainan Battle Royale. Diakses pada 3 Maret 2020 dari https://id.wikipedia.org/wiki/Permainan_battle_royale
- kpai.go.id. (2020, 19 Februari). Tawuran yang Melibatkan Pelajar. Diakses pada 19 Februari 2020 dari <https://www.kpai.go.id/berita/artikel/tawuran-pelajar-memprihatinkan-dunia-pendidikan>
- news.detik.com. (2020, 09 Juli). Penembakan di Sekolah AS, Pelaku Ternyata Korban Bullying. Diakses pada 09 Juli 2020 dari <https://news.detik.com/internasional/d-1854631/penembakan-di-sekolah-as-pelaku-ternyata-korban-bullying>
- sipuu.setkab.go.id. (2020, 25 Februari). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Diakses pada 25 Februari 2020 dari <https://sipuu.setkab.go.id/PUUdoc/7308/UU0202003.htm>
- today.line.me. (2020, 09 Juli). Masalah Cipratan Air, 29 Siswa SMK 2 Kendari Tawuran. Diakses pada 09 Juli 2020 dari <https://today.line.me/id/pc/article/Masalah+Cipratan+Air+29+Siswa+SMK+2+Kendari+Tawuran-9PrYmr>
- www.republika.co.id. (2020, 09 Juli). Siswa Tembaki Temannya di Sekolah, 17 Orang Tewas. Diakses pada 09 Juli 2020 dari <https://www.republika.co.id/berita/internasional/eropa/18/10/18/pgr58z377-siswa-tembaki-temannya-di-sekolah-17-orang-tewas>
- www.antaranews.com. (2020, 09 Juli). Siswa SMA California mengamuk tembaki teman-temannya. Diakses pada 09 Juli 2020 dari <https://www.antaranews.com/berita/1164383/siswa-sma-california->

[mengamuk-tembaki-teman-temanny](#)

www.tagar.id. (2020, 09 Juli). Mengapa Anak-anak Bisa Jahat Membunuh. Diakses pada 09 Juli 2020 dari <https://www.tagar.id/mengapa-anakanak-bisa-jahat-membunuh>

www.liputan6.com. (2020, 09 Juli). Suara Motornya Terlalu Berisik, Pelajar Tikam Teman Sendiri hingga Tewas. Diakses pada 09 Juli 2020 dari <https://www.liputan6.com/regional/read/4083779/suara-motornya-terlalu-berisik-pelajar-tikam-teman-sendiri-hingga-tewas>

Halaman Ini Sengaja Dikosongkan