

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Perkembangan globalisasi pada saat ini merupakan suatu hal yang membuat informasi terbuka lebih luas baik informasi yang bersifat fisik maupun non fisik. Internet merupakan jaringan komunikasi global dan menjadi salah satu kecanggihan dari teknologi pada saat ini (Apriyanti, Erni, Syahlanisyiam, Anggarini, Gunawan, Arinanto, fauzan, Suban, Asmat & Agung, 2022). Internet dan teknologi pada saat ini menjadi suatu hal yang banyak digunakan individu untuk kebutuhan sehari – hari seperti, menjual produk, jasa, barang dan memberikan informasi atau hanya sekedar mengisi waktu luang. Hal ini juga didukung dengan data menurut Sholeh dan Pranoto (2023) di Indonesia Pertumbuhan pengguna internet sebelum tahun 2022 berjumlah 204 juta dan awal tahun 2022 adalah 277 juta. Pada tahun 2021 jumlah pengguna media sosial sebanyak 170 juta jiwa dan tahun 2022 sebanyak 191 juta jiwa yang terdiri dari *platform* media sosial yang digunakan yaitu *WhatsApp* sebanyak 88,7%, pengguna *Instagram* 84,8%, pengguna *Facebook* 81,3% dan pengguna *Tik tok* 63,1%.

Penggunaan internet di Indonesia membawa dampak bagi setiap penggunanya, dampak tersebut dapat berupa dampak positif atau negatif. Salah satu dampak negatif dari perkembangan teknologi ini adalah

kejahatan di media sosial. Kejahatan media sosial dapat terjadi karena media sosial lebih mudah untuk diakses mulai dari orang dewasa, remaja sampai anak - anak yang belum cukup matang untuk memahami kegunaan dari media sosial. Kejadian yang sering terjadi di media sosial ini dapat berupa komentar negatif pada suatu postingan, berita hoax hingga penyebaran video yang bersifat privasi. Hal ini didukung dengan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa tindakan kejahatan media sosial yang memanfaatkan kecanggihan teknologi digital pada saat ini seperti penyebaran berita hoax, berita palsu dengan cara meretas, menipu dan tindakan kriminal lainnya dapat meresahkan pengguna internet (Azahra, Simanjuntak, Tarigan & Hosnah, 2024).

Salah satu bentuk dari kejahatan di media sosial adalah memberikan komentar pada suatu postingan, komentar yang diberikan dapat berupa komentar positif atau negatif. komentar negatif tersebut merupakan perilaku agresif yang menyebabkan ketidaknyamanan pada seseorang. Perilaku agresif di dunia maya memiliki makna tersendiri seperti menurut Starcevic dan Aboujaoude (2015) perilaku agresif yang dilakukan secara berulang terhadap orang lain yang dilakukan oleh individu atau kelompok dengan menggunakan media elektronik digital dengan tujuan menimbulkan bahaya dan ketidaknyamanan pada seseorang disebut dengan *cyberbullying*. Perilaku agresif ini tidak hanya membuat orang lain tidak nyaman, namun jika dilakukan secara berulang - ulang maka hal ini dapat menyebabkan ketakutan atau kecemasan tersendiri bagi korban.

Cyberbullying terdiri dari dua kata yang dapat diartikan secara terpisah, menurut frase Hardiyanti dan Indawati (2023) kata “*cyber*” dan “*bullying*” memiliki makna yang berbeda, lebih lanjut dijelaskan *cyber* dapat diartikan sebagai suatu jaringan elektronik yang berguna untuk menghubungkan seluruh informasi atau pengguna dimanapun dan kapanpun yang biasa disebut dengan internet serta *bullying* memiliki arti perilaku agresif yang menunjukkan bahwa perilaku tersebut termasuk penyiksaan pada korban *bullying* yang dapat ditujukan berdasarkan jenis kelamin, kemampuan, ras, seksual, atau kepercayaan.

Penyebab fenomena *cyberbullying* adalah karena adanya perkembangan teknologi dan komunikasi yang artinya seiring berjalannya waktu maka teknologi digital akan lebih berkembang dan dapat menyebabkan kasus *cyberbullying* semakin bertambah. Hal ini diperkuat dengan penelitian menurut Yulieta, Safira, alkausar, maharani dan Audrey (2021) yang menyatakan bahwa di Indonesia terdapat 95,6 % mengatakan bahwa kasus *cyberbullying* di Indonesia sudah banyak terjadi, namun 4,4% mengatakan bahwa kasus *cyberbullying* di Indonesia masih dalam taraf normal serta survei mengatakan bahwa 17,78% subjek mengaku pernah menjadi korban dari *cyberbullying*.

Korban *cyberbullying* biasanya terjadi pada usia remaja. Menurut Santrock (2018) masa remaja merupakan periode transisi perkembangan antara anak – anak dan masa dewasa yang mulai dari usia 10 hingga 12 dan berakhir 18 -hingga 22 tahun. Menurut Hurlock (2011) menjelaskan bahwa

remaja cenderung memiliki emosi yang tidak terkontrol. Individu yang berada pada rentang usia tersebut tergolong memiliki emosi yang tidak terkontrol seperti jika individu merasa cemas akan suatu hal maka individu dapat mengekspresikan hal tersebut dengan membahayakan dirinya atau remaja tersebut justru tidak dapat mengekspresikan apa yang mereka rasakan. Maka dari itu banyak dari remaja yang dapat menjadi pelaku atau bahkan menjadi korban dari *cyberbullying*. Sejalan dengan survey yang dilakukan oleh UNICEF di Indonesia pada tahun 2021 menyatakan bahwa 45% remaja usia 14- 24 tahun pernah menjadi korban *cyberbullying* (Jannah & Setiyowati, 2024).

Cyberbullying akan menyebabkan dampak bagi korban baik secara fisik maupun psikologis. Dampak psikologis dari remaja akhir yang pernah menjadi korban *cyberbullying* menurut Palupi dan Norhabiba (2021) yang menyatakan bahwa *cyberbullying* akan berdampak pada psikologis seseorang seperti, perasaan cemas dan ketakutan berlebih sehingga menyebabkan depresi, memiliki pikiran negatif, kurang motivasi dan menarik diri dari lingkungan sosial. Perilaku dari *cyberbullying* dapat disebut sebagai penindasan yang dilakukan secara tidak langsung dengan tanpa bertatap muka karena *cyberbullying* tidak secara langsung menyakiti secara fisik, namun korban akan lebih tersakiti secara psikologis (Starcevic & Aboujaoude, 2015).

Dampak secara fisik yang dirasakan oleh remaja akhir yang menjadi korban *cyberbullying* seperti korban akan mengalami kesulitan tidur dan

hilang nya nafsu makan. Sejalan dengan penelitian terdahulu yang mengatakan bahwa menurut Boleng, Pardede, Fahlevic dan Karno (2024), dampak yang dialami oleh korban *cyberbullying* adalah gangguan makan dan tidur. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya menurut Halwati (2023) yang mengatakan bahwa dampak secara fisik dari korban *cyberbullying* adalah kesulitan tidur sehingga mengantuk keesokan harinya serta menyebabkan mata memerah terasa seperti ditusuk, kantung mata menghitam, kehilangan nafsu makan dan mual. Hal ini dapat diartikan bahwa remaja cenderung belum dapat mengekspresikan emosi yang dirasakan. Hal ini dapat menyebabkan remaja akhir korban *cyberbullying* menjadi tertekan dan stress, sehingga berpengaruh pada kualitas hidup remaja akhir yang pernah menjadi korban *cyberbullying* menurun atau rendah.

Pada wawancara yang dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan data awal dari penelitian didapatkan bahwa subjek pertama berinisial A pernah menjadi korban *cyberbullying* yaitu mendapatkan komentar buruk di media sosial seperti *Instagram* dan *Facebook*. Pada saat itu subjek mengatakan bahwa :

“Pada saat itu saya berusia sekitar 18 tahun, biasanya saya akan memposting foto saya di story Instagram dan Facebook yang mana banyak sekali yang memberikan komentar negatif terutama pada gaya berpakaian saya yang terbuka. Komentar tersebut sering diutarakan oleh keluarga saya dengan mengatakan saya seperti wanita yang menjual diri. Hal ini tidak hanya sekali dikatakan, namun bisa berulang kali terjadi yang membuat saya merasa tidak nyaman. Saat itu saya sempat menutup akun saya karna takut mendapatkan komentar yang lebih buruk karena hal itu dapat membuat

saya merasa cemas dan takut yang mana hal ini membuat saya mengalami kesulitan dalam tidur (insomnia). Saya juga berubah menjadi pribadi yang kurang percaya diri dan lebih menutup diri, sehingga saya pernah mencari informasi terkait kesehatan yang saya rasakan di internet, namun karena saya merasa tidak mendapatkan hasil yang saya ingin kan maka saya berhenti untuk mencari tahu”.

Pada Subjek kedua berinisial B ini mengaku pernah memiliki pengalaman menjadi korban *cyberbullying*, pernyataan yang subjek B berikan sebagai berikut :

“Dulu saat usia saya 18 tahun saya sudah aktif dalam dunia gamers yang membuat saya tergerak untuk membuat akun tiktok dengan konten tentang game yang saya mainkan. Pada suatu hari akun tiktok saya tiba – tiba di ambil alih oleh orang rasanya seperti akun saya telah di curi oleh orang lain, namun yang melakukannya adalah teman yang pernah main bersama dengan saya. Akun tiktok saya yang sebelumnya memiliki banyak konten sekarang menjadi sedikit dan banyak dari like vidio saya menjadi berkurang. Pelaku tersebut selalu mengancam seperti menelfon, spam chat dan mengatakan bahwa saya harus melepaskan akun saya tersebut. pertama – tama yang saya rasakan adalah takut dan cemas, namun karena saya merasa harus menambah pengamanan dalam akun saya seperti memperkuat alamat email saya dan sebagai nya akhir nya dari situ saya Sudah bisa tenang.”

Pada kedua kasus tersebut memiliki kesamaan yaitu mendapatkan pengalaman kejahatan media sosial yang mana dapat berujung perilaku *cyberbullying*. Perbedaan dalam kedua kasus tersebut adalah subjek pertama yang mendapatkan perlakuan lebih lama akan cenderung mendapatkan dampak secara fisik dan psikologis, sedangkan pada subjek kedua cenderung memiliki respon yang cepat sehingga dapat menyelesaikan permasalahan dengan cepat walaupun subjek pernah merasa takut dan cemas karena pelaku melakukan hal yang lebih dari itu.

Korban A mendapatkan dampak dari perilaku *cyberbullying* yang berpengaruh terhadap kualitas hidup seperti, perasaan cemas dan takut sehingga berpengaruh pada kepercayaan diri dan kesulitan untuk tidur. Hal ini didukung dengan penelitian Shobabiya, Maulana, Hanafi dan Rosidi, (2024) bahwa korban *cyberbullying* memiliki dampak negatif yang signifikan terhadap semua dimensi kualitas hidup yaitu dimensi psikologis, fisik dan sosial. Korban B mendapatkan dampak dari perilaku *cyberbullying* yang mempengaruhi kualitas hidup seperti, perasaan takut dan cemas. Sejalan dengan penelitian Tsani, August, Hidayat dan Sahfrina, (2024) mengatakan bahwa *cyberbullying* memberikan dampak negatif kepada korban seperti, rasa cemas, takut, stress, depresi hingga bunuh diri.

Kualitas hidup merupakan standar kesehatan, kenyamanan, serta kebahagiaan individu terhadap suatu kelompok atau suatu hal. Kualitas hidup juga bisa dilihat dari baik atau buruk nya kehidupan yang telah dijalani individu. Menurut Masliati, Maidar dan Agustina (2022) menyatakan bahwa kualitas hidup merupakan pemahaman individu terhadap keadaan yang tengah dijalaninya baik dari sisi budaya atau dari aspek lainnya yang mencakup beberapa dimensi yaitu kondisi fisik, psikologis, sosial dan lingkungan sehari - hari. Hal ini akan berdampak bagi kehidupan sehari – hari individu seperti kesehatan fisik, mental, hubungan dengan orang lain dan lingkungan tempat tinggalnya.

Kualitas hidup memiliki beberapa faktor yang dapat mempengaruhi individu yaitu faktor fisik, faktor psikologis, faktor sosial dan faktor lingkungan. Salah satu faktor yang berkaitan dengan keadaan remaja akhir yang pernah menjadi korban *cyberbullying* adalah faktor psikologis karena korban cenderung merasa cemas dan takut secara berlebihan. Bentuk kecemasan ini akan menyebabkan berbagai kesensitivitasan terhadap banyak hal seperti, tidak percaya diri dan tidak mudah membangun relasi dengan orang lain. Hal ini akan membuat korban cenderung untuk lebih mempercayai informasi di internet. Kondisi ini sejalan dengan penelitian terdahulu dari Starcevic (Menon, Kar, Tripathi, Nebhinani & Varadharajan, 2020) dimana meningkatnya gangguan kecemasan umum dapat menyebabkan seseorang untuk mencari informasi kesehatan di internet secara berlebihan. Perilaku ini dapat disebut sebagai *cyberchondria*.

Permasalahan yang disebabkan oleh *cyberchondria* seperti masalah secara fisik dan psikologis serta dapat mempengaruhi hubungan individu dengan tenaga kesehatan. sejalan dengan penelitian Pratiwi, (2024) individu yang memiliki perilaku *cyberchondria* maka akan cenderung menghindari konsultasi secara langsung yang dilakukan oleh profesional karena menganggap bahwa individu telah memahami kondisinya sendiri berdasarkan informasi yang didapatkan dari internet.

Cyberchondria menurut Starcevic (Simanjuntak & Princen, 2022) merupakan suatu kecemasan berlebih yang berkaitan dengan pencarian informasi mengenai kesehatan yang tengah dialami individu melalui

internet. Remaja akhir yang pernah menjadi korban *cyberbullying* adalah seseorang yang memiliki gangguan kecemasan dimana kecemasan merupakan suatu hal yang berkaitan dengan psikologis seseorang yang dapat mempengaruhi kualitas hidupnya. Hal ini dapat menimbulkan perilaku *cyberchondria* karena salah satu dari faktor *cyberchondria* adalah kecemasan kesehatan. *cyberchondria* memiliki beberapa dimensi yaitu dimensi *compulsion*, *distress*, *excessiveness* dan *reassurance*.

Salah satu dimensi dari *cyberchondria* yaitu dimensi *reassurance* merupakan kebutuhan seseorang untuk diyakinkan kembali, dimensi ini menunjukkan bahwa adanya keinginan individu untuk mendapatkan validasi dari orang lain. Korban membutuhkan untuk diyakinkan kembali karena memiliki pikiran negatif sehingga membuat korban merasa memiliki harga diri yang rendah, seperti dalam penelitian sebelumnya menurut Sulistyarningsari (Handayani, 2020) menyebutkan bahwa harga diri yang rendah merupakan salah satu faktor yang ikut mendukung terjadinya *bullying* pada remaja.

Pemikiran negatif tersebut merupakan dampak dari perilaku *cyberbullying* karena membuat korban merasa kurang percaya terhadap diri sendiri sehingga korban membutuhkan dukungan sosial dari lingkungan. Hal ini berkaitan dengan salah satu dari dimensi kualitas hidup yaitu *environment* (lingkungan) yang sejalan dengan penelitian menurut Sarafino dan Smith mengatakan bahwa individu yang menerima dukungan sosial dari lingkungan maka cenderung memiliki harga diri yang tinggi dan berusaha

menjadi individu yang selalu berpikiran positif dan sebaliknya jika individu yang memiliki kecenderungan rendah maka akan mudah merasa tidak berharga dan berpikiran negatif pada hidupnya (Yara, Yuliasari & Sulistiono, 2023).

Kondisi ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa menurut Rahme, Akel, Obeid dan Hallit, (2021) menunjukkan bahwa gangguan obsesif kompulsif, stress dan kecemasan yang tinggi secara signifikan berhubungan dengan skor kualitas hidup yang rendah. Maka dari itu peneliti tertarik untuk peneliti lebih lanjut tentang apakah terdapat hubungan antara *cyberchondria* terhadap kualitas hidup pada remaja akhir yang pernah menjadi korban *cyberbullying*.

B. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat apakah *Cyberchondria* memiliki hubungan dengan kualitas hidup pada remaja akhir pernah menjadi korban *cyberbullying*.

C. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini berguna untuk menambah wawasan dalam bidang psikologi sosial dan psikologi klinis yang berfokus pada hubungan antara *cyberchondria* dengan kualitas hidup pada remaja akhir yang pernah menjadi korban *cyberbullying*.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Peneliti

Penelitian ini berguna untuk menambah pengetahuan mengenai hubungan antara *cyberchondria* dengan kualitas hidup pada remaja akhir yang pernah menjadi korban *cyberbullying*.

b) Bagi Remaja Akhir Yang Menjadi Korban *Cyberbullying*

Penelitian ini berguna untuk menambah pengetahuan dan informasi bagi korban *cyberbullying* yang lebih mempercayakan segala informasi yang berasal dari internet sehingga hal ini dapat menyebabkan rasa tidak percaya kepada orang lain semakin tinggi dan hal ini dapat mempengaruhi kualitas hidup bagi korban.

c) Bagi Masyarakat

Penelitian ini bisa berguna bagi masyarakat atau pembaca agar dapat lebih peduli kepada korban *cyberbullying* karena hal ini akan mempengaruhi tinggi atau rendahnya kualitas hidup pada remaja akhir yang pernah menjadi korban *cyberbullying* sehingga dapat menimbulkan *cyberchondria*.

D. Keaslian Penelitian

Pada penelitian terdahulu, peneliti menggunakan variabel bebas dan tergantung yang sama, seperti penelitian Ambrosini, Truzoli, Vismara, Vitella dan Biolcati (2022) yang berjudul "*The effect of cyberchondria on anxiety, depression and quality of life during COVID-19: the mediational role of obsessive-compulsive symptoms and Internet addiction*" mengatakan

bahwa *cyberchondria* tidak secara langsung memprediksi penurunan kualitas hidup. Pada penelitian terdahulu juga lebih berfokus pada faktor *cyberchondria* yaitu *obsessive-compulsive* sedangkan penelitian ini lebih berfokus hubungan antara faktor *cyberchondria* dengan faktor kualitas hidup pada remaja akhir yang pernah menjadi korban *cyberbullying*.

Pada penelitian *cyberchondria* sebelum nya yang dilakukan oleh Abrianto dan Suprpto (2021) yang berjudul “Pengaruh *Online Information Exposure Terhadap Unusual Purchase Melalui Cyberchondria Pada Konsumen Sayur Dan Buah Di Surabaya*” menggunakan teori Fishbein dan Ajzen (2005), sedangkan pada penelitian ini menggunakan teori McElroy dan Shelvin (2014). yang berjudul “*The development and initial validation of the cyberchondria severity scale (CSS)*”. Pada penelitian terdahulu tentang kualitas hidup yang dilakukan oleh Martha, Utami dan Roswita (2023) dengan judul “*Hubungan Strategi Koping Konstruktif Dan Kualitas Hidup Dengan Kebahagiaan Pada Remaja Perempuan Yang Menikah Dini*”. Sedangkan pada penelitian ini menggunakan teori dari WHO (2012).

Pada penelitian sebelum nya alat ukur *cyberchondria* yang digunakan oleh Bajcar, Babiak dan Kotala dengan judul “*Cyberchondria and its measurement. The Polish adaptation and psychometric properties of the Cyberchondria Severity Scale CSS-PL*”. Pada penelitian ini menggunakan *cyberchondria* menurut McElroy dan Shevlin (2014) dengan menggunakan alat ukur *cyberchondria severity scale (CSS)* dengan jumlah aitem 33. Pada penelitian sebelumnya peneliti menggunakan dengan judul

penelitian terdahulu menggunakan skala dari Raphael, Brown dan Renwick sedangkan pada penelitian ini menggunakan WHOQOL - BREF (2012) modifikasi oleh Fadhliyah, Alifah, Alifah, Rohmatunnisa dan Syah, (2023) yang memiliki 20 aitem.

Pada penelitian sebelumnya mengenai *cyberchondria* yang di lakukan oleh Indreswari, Aliyah, Ilmi dan Bariyyah (2023) dengan judul “*psychological impact analysis on adolescents with cyberchondria: a literature review*” yang mana pada penelitian tersebut menggunakan subjek remaja awal usia 12 – 15 tahun. Pada penelitian kualitas hidup yang dilakukan oleh Ardiani, Lismayanti dan Rosnawaty (2019) dengan judul “faktor – faktor yang berhubungan dengan kualitas hidup lansia di kelurahan mugarsari kecamatan tamansari kota tasikmalaya tahun 2014” yang menggunakan subjek seorang lansia. Pada penelitian ini penulis menggunakan subjek seorang remaja akhir yang berusia 16 – 18 tahun yang menjadi korban dari *cyberbullying*.

1. Keaslian Topik

Pada penelitian terdahulu, peneliti menggunakan variabel bebas dan tergantung yang sama, seperti penelitian Ambrosini dkk. (2022) yang berjudul “*The effect of cyberchondria on anxiety, depression and quality of life during COVID-19: the mediational role of obsessive-compulsive symptoms and Internet addiction*” mengatakan bahwa *cyberchondria* tidak secara langsung memprediksi penurunan kualitas hidup. Pada penelitian terdahulu juga lebih berfokus pada faktor *cyberchondria* yaitu

obsessive-compulsive sedangkan penelitian ini lebih berfokus hubungan antara faktor *cyberchondria* dengan faktor kualitas hidup pada remaja akhir yang pernah menjadi korban *cyberbullying*.

2. Keaslian Teori

Pada penelitian *cyberchondria* sebelum nya yang dilakukan oleh Abrianto dan Suprpto (2021) yang berjudul “Pengaruh *Online Information Exposure Terhadap Unusual Purchase Melalui Cyberchondria Pada Konsumen Sayur Dan Buah Di Surabaya*” menggunakan teori Fishbein dan Ajzen (2005). Pada penelitian ini menggunakan teori McElroy dan Shelvin (2014). yang berjudul “*The development and initial validation of the cyberchondria severity scale (CSS)*”.

Pada penelitian terdahulu tentang kualitas hidup yang dilakukan oleh Martha dkk, (2023) dengan judul “*Hubungan Strategi Koping Konstruktif Dan Kualitas Hidup Dengan Kebahagiaan Pada Remaja Perempuan Yang Menikah Dini*”. Pada penelitian ini menggunakan teori dari WHO (2012).

3. Keaslian Alat Ukur

Pada penelitian sebelum nya alat ukur *cyberchondria* yang digunakan oleh Bajcar dkk, (2019) dengan judul “*Cyberchondria and its measurement. The Polish adaptation and psychometric properties of the Cyberchondria Severity Scale CSS-PL*”. Pada penelitian ini menggunakan *cyberchondria* menurut McElroy dan Shevlin (2014)

dengan menggunakan alat ukur *cyberchondria severity scale* (CSS) dengan jumlah aitem 33.

Pada penelitian sebelumnya peneliti menggunakan dengan judul penelitian terdahulu menggunakan skala dari Raphael, Brown dan Renwick, sedangkan pada penelitian ini menggunakan WHOQOL - BREF (2012) modifikasi oleh Fadhliah dkk. (2023) yang memiliki 20 aitem .

4. Keaslian Subjek Penelitian

Pada penelitian sebelumnya mengenai *cyberchondria* indreswari dkk. (2023) yang berjudul “*psychological impact analysis on adolescents with cyberchondria: a literature review*” yang mana pada penelitian tersebut menggunakan subjek remaja awal usia 12 – 15 tahun. Pada penelitian kualitas hidup Ardiani dkk, (2019) yang berjudul “faktor – faktor yang berhubungan dengan kualitas hidup lansia di kelurahan mugarsari kecamatan tamansari kota tasikmalaya tahun 2014” yang menggunakan subjek seorang lansia, sedangkan pada penelitian ini penulis menggunakan subjek seorang korban dari *cyberbullying*.

Berdasarkan penjelasan diatas maka penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti ini merupakan penelitian baru yang berbeda dengan penelitian – penelitian sebelumnya karena banyak nya perbedaan yang terletak baik dalam teori, subjek atau populasi.

Penelitian ini dilakukan dengan harapan dapat dimanfaatkan informasi yang berkaitan dengan subjek yang bersangkutan..

UNIVERSITAS JENDERAL ACHMAD YANI
PERPUSTAKAAN
YOGYAKARTA