

Pemanfaatan Media Sosial dalam Mengubah Stigma Olahraga Billiard melalui Media Alternatif

Sandy Ardianto Setiadjie¹, Farid^{2*}

¹Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Tarumanagara, Jakarta
Email: sandy.915210061@untar.ac.id

²Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Tarumanagara, Jakarta*
Email: farid@fikom.untar.ac.id

Masuk tanggal : 20-12-2024, revisi tanggal : 25-01-2025, diterima untuk diterbitkan tanggal : 21-02-2025

Abstract

Billiard Sports Media is an alternative media outlet that focuses entirely on the world of billiards. The presence of YouTube social media has facilitated effective communication between audiences and the media. Billiard Sports Media utilises YouTube social media as a medium for conveying information. This study uses the four pillars of social media support strategy theory according to Lon Safko and K. Brake (2009), namely communication, collaboration, education, and entertainment. The combination of content and the message to be conveyed is important in using digital platforms. This study uses qualitative methodology with data collection techniques of interviews and observation. In addition, this study was also conducted to determine how the use of YouTube social media by billiard media such as Billiard Sports Media can change the negative stigma of this sport into a positive one using the four pillars of social media strategy.

Keywords: *alternative media, content, YouTube*

Abstrak

Billiard Sports Media merupakan media alternatif yang membahas penuh tentang dunia biliar. Kehadiran media sosial YouTube menciptakan kemudahan komunikasi yang efektif antara penonton dengan media. Billiard Sports Media memanfaatkan media sosial YouTube sebagai media untuk menyampaikan informasi. Penelitian ini menggunakan teori empat pilar strategi pendukung media sosial menurut Lon Safko dan K. Brake (2009) yaitu komunikasi, kolaborasi, edukasi, dan hiburan. Perpaduan konten terhadap pesan yang ingin disampaikan menjadi hal penting dalam menggunakan platform digital. Penelitian ini menggunakan metodologi kualitatif dengan teknik pengumpulan data wawancara dan observasi. Selain itu, penelitian ini juga dilakukan untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan media sosial YouTube oleh media biliar seperti Billiard Sports Media dalam mengubah stigma negatif olahraga ini menjadi stigma positif menggunakan strategi empat pilar media sosial.

Kata Kunci: konten, media alternatif, YouTube

1. Pendahuluan

Media alternatif berbeda dari jenis media yang dominan dari segi konten, produksi, dan distribusi. Di Indonesia, ada banyak media alternatif, seperti Marsinah yang menyuarakan kaum buruh perempuan, SEJUK yang membahas keberagaman, dan Magdalene yang berbicara tentang keberagaman terutama berkaitan dengan masalah perempuan. Media alternatif ini memiliki tujuan untuk menyuarakan suara kaum minoritas yang tidak populer dan berbeda dengan pendapat mayoritas, dan

mendapatkan pembaca untuk banyak mengetahui. Mereka berharap ada pembaca yang tertarik untuk membaca konten berita. Meskipun demikian, persaingan sangat ketat. Perempuan dan keberagaman menjadi topik pemberitaan media online. Jika dibandingkan dengan media saat ini, bisa dibilang kurang populer bagi mayoritas orang. Namun, Magdalene masih memiliki target pembaca yang diharapkan (Resita & Junaidi, 2019).

Media mainstream sangat penting untuk menangkal ujaran kebencian dan hoaks yang marak disebarakan melalui media sosial. Media sosial dan media abal-abal yang tidak terverifikasi dapat membahayakan stabilitas politik, keamanan, kehidupan sosial, dan ekonomi sebuah negara. Berita ujaran kebencian dan hoaks yang beredar melalui media sosial telah mengganggu masyarakat Indonesia. Penyebaran informasi yang menyesatkan, membingungkan, tidak berdasar fakta, dan seringkali provokatif yang mengancam integritas bangsa telah menjadi lebih sadar oleh masyarakat dan menjadi lebih kritis (Mudjiyanto & Dunan, 2020).

Untuk tetap berada dalam kondisi fisik yang baik, Anda dapat berolahraga. karena semua orang dapat berolahraga di mana pun. Mereka melakukan semua itu untuk menjaga kesehatan dan kesegaran jasmani yang baik, yang sangat penting untuk hidup bahagia dan bermanfaat bagi tubuh seseorang. Tujuan manusia melakukan tiga jenis olahraga: pendidikan (olahraga yang bertujuan untuk mendidik), rekreasi (olahraga yang bertujuan untuk rekreasi), dan kesehatan (olahraga yang bertujuan untuk penyembuhan dan rehabilitasi). Keempat jenis olahraga disebut sebagai kompetitif (prestasi), yang berarti bahwa mereka berusaha untuk mencapai tingkat kemampuan terbaik mereka (Afandi, 2021).

Biliar adalah jenis olahraga yang termasuk dalam kategori konsentrasi, sehingga sangat membutuhkan ketahanan dan pemahaman mental yang baik serta kemampuan fisik yang baik agar mampu berprestasi lebih baik dan konsisten. Cabang olahraga ini dimainkan di atas meja dan menggunakan peralatan bantu dan peraturan khusus. Permainan ini terdiri dari berbagai jenis, termasuk *pool*, carom, dan bilyar Inggris. Ini dapat dimainkan baik secara individu maupun dalam tim (Almi, R et al., 2022).

Olahraga biliar sekarang di Indonesia pun juga di anggap sebagai aktivitas yang negative oleh sebagian masyarakat di Indonesia, hal ini lah yang menjadikan peran media untuk mengubah sudut pandang masyarakat yang kurang baik menjadi lebih baik, oleh karena itu salah satu pemilik rumah billiard terbesar di Jakarta yaitu Mille Billiard ingin membuat sebuah media billiard pertama di Indonesia yaitu Billiards Sports Media, yang dimana channel ini bertujuan mengangkat atau merubah citra negative yang ada di masyarakat menjadi citra yang positif, channel ini juga membahas tentang sisi billiard di Indonesia yang masyarakat belum banyak tahu tentang sisi ini, misalnya tentang atlit, tempat billiard yang memadai, pengusaha rumah billiard dan juga mengangkat tagline “Salam Billiard Tanpa Judi”.

Penulis melakukan penelitian ini untuk lebih mengangkat lagi citra positif billiard di Indonesia yang jarang orang orang ketahui dan mengubah citra negatif billiard menjadi citra yang positif di Indonesia. Media sosial adalah sebuah media online yang mempermudah penggunaanya untuk berpartisipasi dalam berbagi informasi, membuat konten yang ingin disampaikan, dan memberi tanggapan terhadap masukan yang diterimanya (Durhan & Tahir, 2021).

2. Metode Penelitian

Penulis menggunakan pendekatan metode kualitatif. Menurut Sugiyono (2015), metode penelitian kualitatif merupakan metode penelitian berdasarkan filsafat positivisme yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek ilmiah. Peneliti berperan sebagai instrumen pertama, pengumpulan data dilakukan melalui triangulasi (penggabungan berbagai teknik), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menitikberatkan pada pemahaman makna daripada generalisasi.

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan oleh penulis adalah metode penelitian kualitatif dengan melakukan studi kasus pada objek yang akan diteliti. Studi kasus menjadi salah satu dari beberapa metode penelitian yang dapat digunakan untuk mempelajari lebih lanjut mengenai fenomena yang terjadi dalam penelitian ini. Metode studi kasus merupakan pendekatan penelitian yang mengkaji dengan seksama unit sosial tertentu dan hasil penelitiannya memberikan gambaran yang mendalam serta komprehensif tentang unit sosial tersebut. Melalui metode studi kasus, penulis akan menggunakan teknik wawancara mendalam dan observasi terhadap suatu gejala, peristiwa (proses kejadian), perilaku dan/atau sikap tertentu dari informan sebagai subjek.

Menurut Moleong (2022) subjek penelitian merujuk pada individu yang berfungsi sebagai informan dalam konteks penelitian, yakni mereka yang memberikan informasi mengenai situasi dan kondisi latar belakang penelitian yang sedang diselidiki. Subjek penelitian ini akan menjadi sumber data yang digunakan oleh peneliti dalam proses pengumpulan informasi. Dalam penelitian ini, subjeknya merupakan Billiard Sports Media.

Menurut Sugiyono (2008), objek penelitian adalah target dalam proses pengumpulan data yang memiliki tujuan dan kegunaan tertentu dalam mendapatkan informasi yang objektif, valid, dan dapat dipercaya tentang suatu hal. Objek penelitian menggambarkan apa yang akan diteliti, siapa yang terlibat, lokasi penelitian, kapan penelitian akan dilakukan, dan mungkin juga mencakup aspek-aspek lain yang dianggap relevan. Objek penelitian ini adalah 19 strategi komunikasi yang digunakan Billiard Sports Media dalam menyampaikan informasi di media sosial Youtube.

Teknik pengumpulan data adalah proses yang dilakukan oleh peneliti untuk memperoleh data-data tertentu yang dimanfaatkan untuk penelitian. Pengumpulan data harus diperhatikan karena kualitas riset akan bergantung pada kelengkapan data yang didapatkan. Pertanyaan yang selalu digunakan dalam pengumpulan data yakni apa, dimana, kapan, dan bagaimana. Penelitian kualitatif bertumpu pada triangulasi data yang dapat diperoleh melalui tiga metode yakni wawancara, observasi partisipatif, dan analisis dokumen (Yusra & Zulkarnain, 2021).

3. Hasil Temuan dan Diskusi

Billiard Sports Media adalah media pertama di Indonesia yang membahas penuh seputar dunia billiard dan berdiri pada Maret 2023. Billiard Sports media ini didirikan oleh Jhonny Kho dan anaknya Steven Kho, seorang pengusaha rumah billiard terbesar di Jakarta yang mempunyai ketertarikan dalam dunia billiard. Nama Billiard Sports Media ditujukan agar masyarakat langsung mengenali jika media tersebut membahas tentang olahraga billiard.



Gambar 3.1 Logo Billiard Sports Media

Media ini dibuat berawal dari Jhonny Kho selaku pemilik utama dari Mille Billiards yang ingin mengubah stigma negatif billiard di Indonesia menjadi positif. Menurutnya, billiard kerap di cap sebagai kegiatan yang negatif seperti dunia malam, mabuk-mabukan, serta sarana judi. Awalnya media ini hanya dikelola 2 orang yaitu 1 orang *talent* sekaligus pemilik dan videographer sekaligus video editor. Pada pertengahan tahun 2023 terdapat *live streaming* turnamen billiard di Mille Billiard Jakarta yang mengharuskan menambah 1 personel untuk khusus mengoperasikan *live streaming* di Billiard Sports Media.



Gambar 3.2 Logo Mille Billiards

Visi Billiard Sports Media adalah “menjadi salah satu media terbesar dan terpercaya di dunia billiard khususnya Indonesia”. Dengan visi tersebut Billiard Sports Media ingin memberikan konten-konten yang berkesan dan penuh makna dengan memenuhi kebutuhan dan kenyamanan bagi penonton Billiard Sports Media.

Misi Billiard Sports Media adalah billiard harus positif. Misi tersebut juga menjadi pedoman untuk menggapai visi. Tagline – tagline yang ada di dunia billiard sekarang ini seperti #salambilliardtanpajudi digunakan oleh salah satu coach, Endy yang sekarang mengganti nama menjadi Om Billiard. Lalu tagline #salambilliardberprestasi yang digunakan oleh salah satu atlet billiard dan Handicap tertinggi di Indonesia yaitu Rudy Susanto atau yang biasa orang kenal adalah Sawhung. Misi tersebut juga didukung dengan komunikasi internal dan eksternal yang baik dan kerjasama dengan tim maupun koordinasi dengan semua influencer ataupun *event organizer* yang terlibat dalam dunia billiard.

Billiard Sports Media juga memegang teguh 4 pilar konten yaitu: Komunikasi, Edukasi, Kolaborasi, Hiburan. Alasan Billiard Sports Media menggunakan 4 pilar konten ini adalah: 1) *Komunikasi*, Billiard Sports Media ingin mengkomunikasikan bahwa dunia billiard zaman sekarang sudah berbeda dari stigma negatif yang ada dari sejak dahulu; 2) Edukasi, Billiard Sports Media ini sering membuat konten edukasi seperti cara cara atau mengenalkan dasar dasar penting dalam billiard; 3) Kolaborasi,

dalam hal ini Billiard Sport Media juga sudah melakukan kolaborasi pada influencer terkenal dan papan atas, tujuannya agar di dalam dunia billiard dapat mempererat hubungan antar pemain dan disamping itu juga ingin memajukan dunia billiard; 4) Hiburan, sering kali billiard diremehkan sebagai aktivitas yang membosankan, maka konten hiburan dalam billiard ini dapat memberi tahu kepada masyarakat bahwa billiard adalah suatu olahraga atau aktivitas yang menyenangkan.

Pada zaman sekarang yang serba digital ini, semua orang hanya fokus dan tertuju pada media sosial sebagai acuan sarana informasi dan hiburan. Pada saat pandemi Covid-19 penggunaan media sosial melonjak karena semua aktivitas berlangsung di rumah dan mobilitas terbatas. Akhirnya influencer, Jason Keitaro yang biasa di panggil Jeka, melihat peluang ini dan memutuskan untuk membuat media sosial sebagai sarana *personal branding* dirinya yang menyukai billiard.

Awal mula dalam pembuatan konten YouTube, Billiard Sports Media berusaha untuk menyesuaikan konten seperti apa yang akan disajikan sehingga informasi dapat tersampaikan dengan tepat ke target penonton Billiard Sports Media.

“Sebenarnya YouTube ini tuh berbagai macamanya. Karena ini kan media billiard ya kita harus membahas semua tentang billiard dan kita tidak terpaku dengan satu satu merek, satu tempat billiard, ataupun tidak terpaku dengan satu brand lah ibaratnya, jadi kita membahas keseluruhan tentang billiard, media billiard jatohnya di dalam YouTube, dan sebenarnya kita di YouTube itu banyak membahasnya tentang edukasi nya ada, tutorial nya ada, cara merawat juga ada, ya terus juga entertainment ada, kita juga collab sama atlet.” (Informan).

Billiard Sport Media adalah media alternatif dimana bentuk media berbeda dari bentuk media yang dominan dari segi cara produksi, cara mendistribusikan dan dari segi konten. Billiard Sports Media juga salah satu media alternatif yang fokus dalam membahas dunia billiard. Billiard Sports Media ini juga memegang teguh empat pilar media social. Dalam buku *“The Social Media Bible,”* karangan Lon Safko dan David K. Brake (Winata, 2024), terdapat empat pilar yang menjadi pendukung strategi media sosial yaitu komunikasi, kolaborasi, edukasi dan hiburan. Dalam pembuatan konten, Billiard Sports Media memproduksi sesuai empat pilar ini yang dimana setiap minggu nya memiliki tema yang berbeda pada YouTube Billiard Sports Media yakni sebagai berikut:

1. Komunikasi



Gambar 3.3 Konten #POOLCAST

Konten #POOLCAST merupakan konten yang berisi program Podcast Billiards Sports Media yang dimana memberikan suatu informasi tentang dunia billiard yang jarang orang ketahui misalnya seputar bisnis seputar dunia billiard, bagaimana menjadi pelatih dalam dunia billiard, persiapan persiapan atlet jika mengikuti suatu turnamen, bagaimana tempat billiard sekarang dan pandangan billiard pada zaman sekarang ini. Terdapat 5 konten video yang ada di playlist poolcast ini terhitung hingga 15/11/2024. Konten #POOLCAST Billiard Sports Media merupakan sebuah konten untuk mengkomunikasi tentang seputar dunia billiard dari segala sisi dan sudut pandang billiard.

2. Hiburan



Gambar 3.4 Konten *Fun Games*

Konten fun games Billiard Sports Media adalah suatu konten hiburan yang ada di media ini, tujuan konten ini dibuat adalah menjadikan dunia billiard menjadi seru dan tidak jenuh, karena sebagian orang menganggap dunia billiard atau olahraga billiard adalah aktivitas yang jenuh. Konten fun games ini juga dibuat secara menghibur agar dapat meningkatkan engagement karena penonton akan lebih merasa tertarik untuk menonton konten dengan konsep yang menghibur walaupun informasi atau edukasi yang disampaikan bersifat general dengan kata lain mengenal seputar media ini atau seputar dunia billiard.

3. Edukasi



Gambar 3.5 Konten EduBilliard

Salah satu pilar atau elemen dalam konten pilar pendukung dalam sebuah media sosial yaitu adanya konten edukasi. Dalam channel YouTube Billiard Sports

Media, tidak sedikit juga konten yang diproduksi merupakan konten edukasi, karena konten edukasi ini sangat berguna bagi penonton, dan biasanya konten ini berisi tips seputar dasar dasar bermain billiard, teknik teknik bermain billiard, dan lain lain yang masih berhubungan dengan dunia billiard. Konten ini juga merupakan konten yang paling diminati oleh orang yang baru belajar bermain dan mengenal billiard, terlihat dari jumlah views video diatas sebanyak 639 ribu kali di tonton.

4. Kolaborasi



Gambar 3.6 Konten Fun Match melawan Efren Reyes

Salah satu yang terpenting dalam memajukan dunia billiard dan memajukan Billiard Sports Media ini dengan cara melakukan kolaborasi terhadap sesama penggemar billiard baik itu dari dunia luar billiard maupun 40 dari dalam dunia billiard, salah satu contoh pada gambar diatas, video tersebut merupakan Billiard Sports Media melawan salah satu seorang legend dalam dunia billiard yaitu Efren Bata Reyes yang biasa di panggil opa Reyes, beliau dikenal dengan sosok ikonik nya yang dimana ia memiliki khas tersendiri dalam bermain billiard. Pada sekarang ini Billiard Sports Media lebih sering melakukan atau memproduksi konten kolaborasi, karena bisa dilihat pada konten kolaborasi Billiard Sports Media ini lebih di tunggu tunggu oleh penonton terlihat juga dari jumlah views nya. Konten kolaborasi juga dapat memperluas dalam hal memperkenalkan dunia billiard yang sekarang bahwa billiard sudah menjadi aktivitas yang positif dan sudah berubah dari stigma negatif yang orang orang tahu.

Dari 4 pilar diatas peneliti juga sudah menanyakan hal tersebut ke informan lalu sudah di validasi.

“Kita di YouTube itu banyak membahasnya tentang edukasi nya ada, tutorial nya ada, cara merawat juga ada, ya terus juga entertainment ada, kita juga collab sama atlet atlet seperti Ponco Manurung, Ifath, pokoknya banyak lah atlet atlet yang sudah collab sama kita, kita juga entertain juga, collab sama artis artis, ada penyanyi juga seperti bang Anji Manji, terus juga ada YouTubers juga seperti Yudist Ardhana juga ada, Juansen yang sekarang lagi main billiard, terus juga pemain pemain Mobile Legends yang lagi main billiard itu juga ada R7 juga, jadi lebih ke entertain, jadi lebih memberi tahu kalau dunia billiard itu sudah banyak yang mencakup gitu loh, jadi tidak hanya atlet saja, jadi sekarang juga ada artis artis seperti Raffi Ahmad sudah main, terus Andre Taulany, Wendy Cagur kebetulan juga main, anaknya pun ikut tournament salah satu brand di billiard, jadi sekarang lebih luas saja, dan seperti bang Billy Syahputra itu kan artis juga sudah membuka tempat atau rumah billiard juga, Brandon Ken yang influencer dari game Mobile Legends itu juga sudah membuka tempat billiard, jadi sekarang tuh banyak banget artis ataupun entertainment dari segala macam sisi dan bidang itu yang membuat tempat billiard gitu.” (Made Dino Balinda)

Lalu Billiard Sports Media ini tidak hanya membuat video atau konten seperti biasa juga, Billiard Sports Media juga melakukan live streaming 41 setiap acara atau

event billiard termasuk turnamen billiard. Seperti contohnya Billiard Sports Media ini melakukan *live streaming* ketika salah satu *legend* dalam dunia billiard yaitu Efren Bata Reyes dan Shane Van Boening datang ke Indonesia.



Gambar 3.7 Live Streaming 9 Ball All Stars – SVB & Efren Reyes

4. Simpulan

Billiard Sports Media memanfaatkan sejumlah fitur-fitur yang tersedia dalam aplikasi YouTube guna memaksimalkan pemanfaatan media sosial tersebut. Fitur kolom chat atau comment pada YouTube juga memudahkan proses interaksi antara media dengan penonton sehingga penonton bebas untuk mengutarakan pendapatnya. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara peneliti bersama narasumber. Terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh Billiard Sports Media dalam memproduksi konten billiard di YouTube ini salah satunya ada tren billiard yang ada di platform media sosial lainnya dan mengemasnya dalam YouTube Billiard Sports Media ini, sehingga bisa menjadi tren YouTube juga, dan biasanya di klip untuk platform media sosial lainnya, penyusunan jadwal konten mingguan maupun bulanan, cara pengambilan video atau penyuntingan konten yang harus selalu inovatif dan konsisten, informasi yang disampaikan kepada audiens atau penontonnya, kalimat ajakan atau istilahnya "*Call to Action*" yang dimana ini sangat penting untuk mengajak kepada seluruh masyarakat terutama Indonesia untuk memajukan olahraga billiard ini menjadi lebih positif dan terlepas dari stigma negatif yang sudah ada dari dahulu.

Konten YouTube Billiard Sports Media memfokuskan juga pada tren-tren yang sedang terjadi atau *booming* di media sosial lainnya. Konten yang dibuat oleh YouTube Billiard Sports Media didasarkan juga oleh 4 pilar strategi: pendukung media sosial yaitu komunikasi, kolaborasi, edukasi, dan hiburan. Konten kolaborasi dan edukasi menjadi konten andalan dari Billiard Sports Media karena memiliki engagement yang paling tinggi. Pemanfaatan media sosial YouTube meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap keberadaan media billiard ini, rumah billiard serta event atau kegiatan billiard yang sedang dilaksanakan di Indonesia, dan itu semua dilakukan untuk memajukan dunia billiard yang ada di Indonesia.

5. Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa atas selesainya penelitian ini, Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Tarumanagara, informan tim Billiard Sports Media, keluarga, dan teman-teman yang sudah membantu, mendukung, membimbing, memberikan saran dan masukan untuk penelitian ini.

6. Daftar Pustaka

- Afandi, B. (2021). Survei Sarana Cabang Olahraga Di Jambi Peraih Medali Pada PON XIX Jawa Barat 2016: Survey Of Sports Facilities In Jambi Medallists At PON XIX West Java 2016. *Jurnal Pion*, 1(1), 1–11. <https://Online-Journal.Unja.Ac.Id/Pion/Article/View/14402>
- Almi, R, S., Barlian, E., & Padli. (2022). Analisis Perkembangan Citra Negatif Olahraga Billiard Menjadi Judi Billiard Di Indonesia. *Sport Education And Health Journal*, 3(2).
- Moleong. (2022). Metodologi Penelitian Kualitatif. In Metodologi Penelitian Kualitatif. In *Rake Sarasin* (Issue Maret).
- Mudjiyanto, B., & Dunan, A. (2020). Media Mainstream Jadi Rujukan Media Sosial. *Majalah Semi Ilmiah Populer Komunikasi Massa*, 1.
- Murti Citra Amalia, A. (2022, March). *The Honeycomb Model Social Media*. Binus Malang.
- Resita, D., & Junaidi, A. (2019). Analisis Strategi Pemberitaan Media Alternatif Untuk Isu-Isu Berkaitan Dengan Kekerasan Pada Perempuan (Studi Kasus Magdalene Sebagai Media Online). *Koneksi*, 2(2). <https://doi.org/10.24912/Kn.V2i2.3895>
- Sugiyono. (2015). Sugiyono, Metode Penelitian Dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D , (Bandung: Alfabeta, 2015), 407 1. *Metode Penelitian Dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D, 2015*.
- Sugiyono, D. (2008). Metode Penelitian Kuantitatif , Kualitatif Dan R & D / Sugiyono. In *Bandung: Alfabeta*.
- Winata, M. E. (2024). *Pemanfaatan Media Sosial Dalam Menyampaikan Konten Marketing (Studi Kasus Tiktok Adira Finance)*.
- Yusra, Z., & Zulkarnain, R. (2021). Pengelolaan LKP Pada Masa Pandemi COVID-19. *Zhara Yusra / Journal Lifelog Learning*, 4(1), 15–22.