

Peranan Aplikasi Weverse sebagai Media Komunikasi antara Penggemar dan Idola (Studi Kasus : Interaksi NCT dan NCTZEN)

Annisa Zahratul Jannah, Ayu Puspita Maharani, dan Epifania Athalya Seruya Riry
Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Negeri Surabaya
annisa.23447@mhs.unesa.ac.id

Abstract

The purpose of this research is to determine the role of the Weverse application as a communication tool between fans and idols. The qualitative descriptive method is used as a research method, namely, a method that describes a population or country systematically and accurately. which in its implementation analyzes and collects data that is not in the form of numbers. This research data analysis technique uses a interview. The survey results show that HYBE Corporation created the Weverse application as a communication tool for HYBE Labels members as well as foreign fans and idols. The new Weverse app used by idols and fans makes it easier to interact with idols, although it requires changes from the idol. However, the Weverse app still has some bugs that we hope to fix and add more control over some of them in the future.

Keywords: Interaction; Communication; Weverse; NCT; NCTZEN.

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peran aplikasi Weverse sebagai alat komunikasi antara penggemar dan idola. Metode deskriptif kualitatif digunakan sebagai metode penelitian yaitu, suatu metode yang menggambarkan suatu populasi atau negara secara sistematis dan akurat. yang dalam pelaksanaannya menganalisis dan mengumpulkan data yang tidak berupa angka-angka. Teknik analisis data penelitian ini menggunakan wawancara. Hasil survei menunjukkan bahwa HYBE Corporation menciptakan aplikasi Weverse sebagai alat komunikasi untuk anggota HYBE Labels serta penggemar dan idola asing. Aplikasi Weverse baru yang digunakan oleh para idola dan penggemar memudahkan interaksi dengan para idola, meski memerlukan perubahan dari sang idola. Namun, aplikasi Weverse masih memiliki beberapa bug yang kami harap dapat diperbaiki dan menambahkan lebih banyak kontrol pada beberapa bug tersebut di masa mendatang.

Kata Kunci: Interaksi; Komunikasi; Weverse; NCT; NCTZEN.

1. Pendahuluan

Sebagai orang khususnya gen Z, media sosial merupakan hal yang sangat penting dan hampir menjadi kebutuhan dasar atau globalisasi. Sebagai media sosial ini, adanya media *online*, melibatkan banyak sekali pengaruh dari negara lain. Salah satunya pengaruh yang berasal dari negara penghasil ginseng yang kini hadir di Indonesia yaitu Korean Wave. Salah satu produk satu-satu yang berasal dari Korea adalah musik pop Korea yang biasa kita sebut dengan K-pop. Teknologi dan K-pop merupakan dua elemen yang tidak dapat dipisahkan; K-pop bermula dari dampak internet, sedangkan teknologi yang menghasilkan produknya tidak berasal dari internet. Bagi seorang idola atau grup K-pop terjaga komunikasi antar penggemar.

Pada saat ini, Internet telah berkembang pesat dan sering menemui kendala-kendala yang menghambat komunikasi. Biasanya idola berkomunikasi melalui media sosial, tidak termasuk siaran langsung, dan harus dengan konten khusus penggemar. Konsep komunikasi yang dimediasi komputer (CMC) mengacu pada komunikasi yang memanfaatkan komputer dan internet sebagai alat transmisi. Ini adalah teori yang dapat digunakan untuk menganalisis perkembangan terkini antara media sosial dan Internet. Karena teori ini menggabungkan istilah yang dilakukannya melalui perantara komputer atau lebih dua orang (Arnus, 2015). Tidak terbatas pada platform media sosial seperti Instagram, Facebook, atau X. Pecahnya ngerumpi para idola dan penggemar difasilitasi oleh aplikasi seperti Vlive yang merupakan aplikasi streaming, Dear U's Bubble, dan LYSN yang merupakan aplikasi perpesanan. dengan akses internet gratis, dan Weverse yang merupakan aplikasi platform media sosial. Mengenai idola dan penggemar.

Pada 10 Juni 2019 perusahaan hiburan dari Korea Selatan Hybe Corporation meluncurkan aplikasi seluler dan web Korea yang diberi nama weverse (juga bergaya WeVerse, Hangul: 위버스). Program ini mengkhususkan diri dalam menyediakan konten multimedia untuk musisi dan komunikasi artis-ke-artis. Aplikasi ini juga memiliki toko *online*, yang biasa dikenal dengan Weverse Shop, yang menjual konten berlangganan, produk, dan merchandise dari artis dan grup K-Pop kepada penggemar. Selain konten berbayar yang tersedia di Weverse, aplikasi ini juga menampung berbagai konten gratis. Weverse juga rutin merilis pernyataan resmi atas nama artis di bawah label Hybe (sebelumnya Big Hit Entertainment). Aplikasi ini dikembangkan oleh Weverse Company (sebelumnya beNX), anak perusahaan Hybe Technology.

Walaupun pada awalnya aplikasi weversehanya digunakan oleh artis yang berada dibawah naungan HYBE labels dan anak perusahaan lainnya. HYBE sebagai perusahaan yang mengembangkan platform Weverse berhasil membuat platform tersebut sehingga sudah banyak bekerjasama dengan banyak agensi seperti YG Entertainment, JYP Entertainment, dan banyak lainnya. Dan sekarang SM Entertainment yang termasuk industri musik terbesar di Korea Selatan juga baru-baru ini mengumumkan bahwa 12 artis yang dibawah naungan mereka akan bergabung dengan platform Weverse. SM Entertainment akan memindahkan seluruh aktivitasnya, termasuk Aespa, Red Velvet, NCT, dan EXO.

Neo Culture Technology (NCT) yang merupakan sebutan bias merupakan boyband asal Korea Selatan yang meraih popularitas di Indonesia. NCT, ansambel SM Entertainment yang debut pada tahun 2016, mengadopsi judul "The 7th Sense" untuk album pribadinya. Saat ini, NCT mengeluarkan pernyataan, boyband Korea Selatan terdiri dari geng terbanyak yang terdiri dari dua puluh orang, termasuk satu sub-unit yang saat ini hadir dalam grup tersebut. Subunit tersebut adalah NCT U, NCT 127, NCT Dream, dan WayV; itu memulai debutnya pada kuartal pertama

tahun 2023 DoJaeJung NCT.

NCT adalah grup K-pop yang memiliki kepopuleran baik di Korea Selatan maupun di dunia dan banyak remaja Indonesia yang menggandrungi grup band ini. Hal ini dapat dilihat dari penjualan album fisik yang mereka jual. Memiliki banyaknya penjualan album serta telah tercatat pada Gaon Music Chart, membuktikan bahwa boyband NCT memiliki kepopuleran di kalangan masyarakat. Hal tersebut dapat membuat boygroup NCT juga memiliki banyak penggemar yang tersebar di berbagai belahan dunia. SM Entertainment selaku perusahaan yang menaungi boyband NCT memberikan nama fandomnya atau julukan penggemar boyband NCT yaitu Nctzen.

Kepopuleran Korean Wave melalui internet sangat memudahkan penggemar dalam mendapatkan informasi apapun mengenai idola kesukaannya. Hal tersebut juga dikatakan oleh (Afitia Sagita, 2017) bahwa penggemar dengan mudah mendapatkan informasi mengenai idolanya berkat meluasnya Hallyu melalui jaringan internet. Apalagi saat ini hampir seluruh agensi atau perusahaan yang menaungi boyband ataupun girlband di Korea Selatan berbondong-bondong menciptakan aplikasi fandom. Dan pada tanggal 12 September 2023 artis yang dibawah naungan SM Entertainment resmi bergabung pada aplikasi Weverse, dan NCT juga tergabung di dalamnya. Sebagai Weverese, NCTZEN (nama penggemar NCT), merasa semakin dekat dengan idola mereka, karena bergabungnya NCT. Aneka ragam yang dapat diperlitian oleh penelitian ini, adanya permasalahan yang berkaitan dengan tujuan aplikasi weverse sebagai sarana media komunikasi antara pengikut dan idola (studi kasus: *boyband* NCT).

2. Metode Penelitian

Metode penelitian empiris yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif, menurut Aminuddin (2020), wasia terhadap suatu fenomena sosial dan wasia berdasarkan penegalan objektif dan partisipatif. Dengan dari pikir induktif. Peneliti yang mendekati deskriptif kualitatif dengan paradigma konstruktivis bertujuan untuk mendeskripsikan atau memberikan gambaran mengenai objek penelitian. Dengan dari beberapa sudut pandang yang berbeda, peneliti meneliti peneliti dapat melakukan praktik, sehingga sebagian besar materi berbentuk naratif. (Krianton, 2006).

Subjek penelitian ini adalah penggemar NCT atau *fandom* NCTZEN yang menggunakan platform Weverse, karena Weverse adalah platform khusus yang dibuat untuk penggemar dan banyak digunakan oleh penggemar untuk mengakses informasi atau berinteraksi dengan idolanya, hal ini dilihat dengan banyaknya penggemar yang mengikuti akun NCT di Weverse. Tidak hanya itu, Weverse ini adalah media yang baru-baru ini mulai digunakan oleh NCT untuk berinteraksi dengan penggemarnya.

Bahan penelitian diambil sampelnya dengan menggunakan teknik sampling yang tepat. *Purposive sampling* merupakan teknik yang digunakan untuk mengidentifikasi subjek berdasarkan kriteria yang ditetapkan peneliti untuk memudahkan tercapainya tujuan penelitian (Kriyantono, 2006). Penelitian ini memiliki kriteria informan. Pertama, speakernya diambil dari rangkaian NCTZEN. Yang kedua sejak berkembangnya NCT ketika mereka bergabung dengan platform Weverse. Ketiga, aktif menggunakan Weverse, follow akun NCT, dan sering membalas unggahan idola.

Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data berupa pencarian informasi melalui WhatsApp dan grup Telegram. Menurut Sugiyono (2016:317), wawancara memperumpulkan data sebagai suatu metode untuk mengidentifikasi persoalan-persoalan bermasalah yang memerlukan pembetulan dan juga sepanjang peneliti mampu membedakan minimal dari responden. Berikut merupakan profil dari narasumber:

NO	NAMA	EMAIL	USERNAME
1	Yemima	yemimajdt017@gmail.com	Nasipadangenak
2	Adinda Khaila	adindakhila@gmail.com	byeooool
3	Anisa Dwi Apriyanti	anisadwiapriyanti65@gmail.com	Gf_jen23
4	Riria	ptrlya124@gmail.com	Jambul_renjun
5	Nowal Rodhotul J	nowalrodhotuljannah@gmail.com	Nowal Rodhotul Jannah

3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian kami dari 5 narasumber yang merupakan penggemar K-Pop dan anggota NCT Fan Club (NCTZen), tersebar di seluruh Indonesia dan berusia 18-30 tahun. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi Weverse dapat membantu mereka lebih mudah berkomunikasi dengan idolanya. Selain itu, aplikasi Weverse juga menjadi jembatan antara fans, idola dan fans lainnya. Aplikasi Weverse memiliki beberapa kelebihan yang tidak dimiliki oleh platform media sosial lainnya, seperti postingan penggemar dapat dianggap sebagai feedback bagi para idola, mereka dapat menonton konser langsung secara *online* dan ketika idolanya melakukan siaran langsung, mereka dapat menonton tanpa kesulitan dengan tetap memahami bahasa. . karena fungsi terjemahan. Fitur yang ditawarkan seperti video langsung, postingan, atau cerita akan tersedia secara permanen (kecuali perusahaan atau agensi menghapusnya). Kekurangan dari aplikasi Weverse adalah idola yang menggunakan Weverse dapat menggunakan fitur-fitur premium yang terkadang menyulitkan penggemar untuk berinteraksi dengannya. Namun di sisi lain, penggemar yang tidak berlangganan versi premium tetap bisa melihat interaksinya dengan penggemar lain tanpa harus berlangganan fitur premium terlebih dahulu.

Aplikasi Weverse sebagai platform resmi bagi artis-artis terkenal internasional (khususnya artis K-Pop) untuk mengembahungkan penggemaran di seluruh dunia. Inisiatif dengan artis-artis terkenal internasional. Aplikasi Weverse sendiri adalah jenis jejaring sosial dengan fungsionalitas untuk mempost foto dan aktivitas, juga pertunjukan live, dan artis dapat menyapa dan mentransmisikan dengan penggemarnya dengan pengemarnya dengan bahagia (Khairifah, 2021). Weverse, platform media sosial yang disesuaikan dengan penyedia konten dan berkomunikasi secara real time dengan pengikut dan idola, melampaui platform media sosial lain seperti Twitter dan Instagram, yang digunakan untuk tujuan penyiaran. Dari segi historiografi, tujuannya adalah untuk memberikan informasi terkini kepada penerima mengenai artikel K-Pop pada saat diterbitkan. Selain itu, proses komunikasi melalui Weverse menjalin keselarasan upaya dalam hal pendukung melalui kolaborasi. Kerjasama terlihat oleh anggota penggemar melalui bentuk dukungan. Dukungan tersebut diterima dalam bentuk kontrak yang dilakukan individu melalui kolom komentar. Tujuan dari komentar ini adalah untuk mendorong keinginan untuk mengajukan pembayaran *online* mengenai kondisi atau alasan pernyataan yang diberikan oleh satu individu. Interaksi ini dapat menciptakan hubungan yang baik. Pada awalnya, hanya artis yang dikelolanya yang dapat menggunakan Weverse, namun setelah Hybe Corporation (sebelumnya Bighit Entertainment) secara resmi mengumumkan pembelian beberapa perusahaan hiburan, artis yang dikelolanya mulai menghubungi Weverse. Sebulan kemudian, pada Oktober 2020, beberapa karya yang diproduksi oleh Hybe Labels (anak perusahaan Hybe Corporation) akan berkolaborasi

dengan Weverse yang diciptakan oleh grup idola baru P1Harmony. YG Entertainment yang juga merupakan label rekaman terkemuka di Korea baru-baru ini menyelesaikan proses transfer karya seni ke Weverse. Hal ini dicapai bersama grup Treasure pada Mei 2021, idola pembangkit Winner dan Blackpink. Selain artis K-pop, Weverse juga digunakan oleh beberapa artis di luar dunia musik Korea, seperti Max, New Hope Club, Jeremy Zucker, dan masih banyak lainnya. (Tofani, 2022).

Selain itu, proses komunikasi Weverse menghasilkan hubungan yang harmonis mengenai istilah-istilah K-pop yang mendasari (NCTZEN) melalui kolaborasi. Kerjasama terlihat oleh anggota penggemar melalui bentuk dukungan. Dukungan tersebut di atas dicapai melalui surat niat untuk menulis yang ditujukan kepada pihak peminta. Komentar ini dibuat setelah diajukannya permintaan untuk mengubah teks untuk mencerminkan status atau perasaan anggota. Terlibat dalam kerjasama dalam komunikasi harus dapat menghasilkan hubungan yang baik dan dari kepedulian satu sama lain. Keterlibatan terhadap konten yang diunggah oleh penggunaan, mengungkapkan pendapatan komentar yang lebih dari sekedar mendukung satu sama lain dan mengungkapkan pendapatan. Setiap penggunaan bebas menerapkan apa yang ingin disampaikan, sebagai komentar yang dinanti dengan isi pesan yang disampaikan oleh pembuat pesan, dan komentar yang tidak sesuai. Pengguna berkomentar di dalam konteks atau di luar konteks bukanlah masalah besar, namun sebagai pengguna jejaring sosial sebaiknya memberikan komentar yang berkaitan dengan konten postingan. Saat menggunakan media sosial, memberikan umpan balik yang tepat memastikan etika komunikasi yang baik. ulasan (Mutiah et al., 2019).

Komunikasi di Weverse terdiri dari menulis komentar, bukan saling mendukung dan memberikan pendapat terhadap konten yang diunggah pengguna. Jika setiap pengguna bebas menuliskan apa yang sebagai, komentar yang tidak sesuai dengan isi pesan yang diminta pembuat pesan terbaiknya. Negara masalah besar, tetapi komentar yang pantas dan menggabungkan jaringan masyarakat, dan pengguna media sosial sebagai penggunaan etika sosial yang baik menggabungkan komentar yang pantas melalui konteks atau luar konteks (Mutiah et al., 2019).

NCTZEN juga menggunakan aplikasi ini untuk berbagi kehidupan sehari-hari, perasaan dan masalah mereka dengan mengunggah postingan ke Weverse dan jika mereka beruntung. Terkadang para idola juga membalas postingan tersebut dengan komentar, namun jika tidak melihatnya, idola NCTZEN tetap bisa berinteraksi dengan penggemar lainnya. Begitu pula dengan member NCT yang bisa mengunggah kesehariannya melalui Weverse.

Meskipun memiliki banyak kekhawatiran yang telah dibahas di tempat lain, aplikasi ini masih memiliki beberapa kekurangan dibandingkan narasumber yang telah menolak sudut pandang saya. Singkatnya, kelemahan aplikasi Weverse tidak memiliki fungsi terjemahan apa pun saat siaran langsung. Oleh karena itu, sponsor harus menyisihkan minimal satu jam per hari untuk mencegah siaran langsung kelemahan. *Notifnya* biasanya tidak muncul jika Anda sebelumnya tidak membuka aplikasi; sebaliknya, *notifnya* muncul saat Anda membuka aplikasi. Namun, di antara kesalahan lainnya, aplikasi Weverse mengalami beberapa kejadian tidak berfungsi saat menyanyikan lagu idola sedang siaran langsung. Selain itu, tidak diperbolehkan menghalangi tertenti kata atau topik; oleh karena itu, ada kata atau topik tertenti tertentu yang tidak dapat disisipkan oleh pembaca ke dalam halaman beranda. Sebagai stiker di kolom komentar, terlihat. Selain idola lainnya, Weverse gagal mereplikasi fungsi streaming langsung antara satu idola. Selain itu, ringkasan ini menyertakan Weverse dari Nctzen dan Bubble dari SM Entertainment. Mereka lebih memilih menggunakan Weverse meski aplikasinya masih memiliki banyak kekurangan karena aktivitas para idola di Weverse lebih banyak dan lebih sering dibandingkan Bubble. Meskipun Bubble berbayar, namun masih kurang populer di kalangan sumber publik karena kurangnya aktivitas idola di aplikasi. Berbeda dengan Weverse, meski gratis dan masih memiliki banyak kekurangan, aplikasi ini masih banyak diminati responden karena para idola aktif di aplikasi ini. Hal inilah yang menjadi salah satu faktor yang membuat Weverse menjadi jembatan penghubung komunitas penggemar Nctzen. Peran seorang idola sangat penting dalam hal ini,

karena yang dipedulikan oleh fandom pengguna Weverse adalah idola tersebut, seperti aktif streaming, menanggapi komentar dari fandom, dll. Dan interaksi antar penggemar di aplikasi membuat mereka sangat dekat. Ketika ada komentar berisi kata-kata jahat yang ditujukan kepada idolanya, para penggemar saling membantu melaporkan akunya.

Narasumber juga membandingkan antara Weverse milik Nctzen dan Bubble milik SM Entertainment, mereka lebih suka menggunakan Weverse meskipun masih banyak sekali kekurangan yang ada pada Aplikasi tersebut karena aktivitas idol lebih banyak dan sering di Weverse dari pada Bubble, Meskipun Bubble berbayar tetapi masih kurang diminati oleh para narasumber karena kurangnya aktiitas para idol di aplikasi tersebut. Berbeda dengan Weverse meskipun gratis dan masih banyak sekali kekurangan Aplikasi tersebut masih banyak diminati para narasumber karena para idol aktif didalam aplikasi tersebut. Hal ini menjadikan salah satu faktor bahwa Weverse menjadi jembatan penghubung bagi para fandom Nctzen.

Peran para idol sangat penting dalam hal ini karena yang membuat para fandom tertarik untuk menggunakan Weverse adalah para idol itu sendiri seperti aktif siaran langsung, mereply komentar fandom, dan lain-lain. Dan adanya interaksi antar penggemar dalam aplikasi membuat mereka merasa sangat dekat saat adanya komentar yang berisi ujaran kebencian terhadap idolanya, para penggemar akan saling membantu dalam melaporkan akun tersebut.

4.Kesimpulan

Berdasarkan hasil tersebut, Weverse sebagai aplikasi penggemar berhasil membuat komunikasi antara NCTZEN dan anggota NCT menjadi lebih baik, nyaman, dan mudah. Komunikasi dan komunikasi dapat dilakukan melalui fungsi aplikasi Weverse dengan mengunggah gambar, video atau tulisan yang dapat dikomentari oleh siapapun yang berada di ruang Weverse, tidak hanya antara NCTZEN dan NCT saja, namun juga antar NCTZEN lain yang dapat berbuat baik. Meskipun ada banyak gangguan di Weverse, aktivitas idola lebih sering terjadi di Weverse dibandingkan di bubble atau aplikasi penggemar lainnya.

Para peneliti, sebagai persetujuan pada peraturan dan ketentuan Weverse, peneliti juga mengadakan bahwa Weverse memiliki fitur di mana dan kapan ditemukan akun yang memberikan ujaran kebencian kepada idola dan kemudian kepada pihak tersebut Weverse akan melakukan pemblokiran atau penangguhan terhadap akun tersebut. Selain itu, penggemar NCTZEN juga dapat bekerja sama untuk melaporkan akun tersebut melalui komentar negatif di Weverse, sehingga memfasilitasi gangguan komunikasi di antara penggemar NCTZEN.

Meskipun NCT termasuk artis baru yang tergabung dalam aplikasi Weverse dan perlunya adaptasi dalam menggunakan aplikasi ini dan banyak yang merasakan kesulitan karena sebelumnya para anggota menggunakan aplikasi bubble yang seperti chat. Tapi sejauh ini berjalan lancar karena penggemar merasa dipermudah dengan aplikasi ini saat akan berinteraksi dengan idola mereka.

Daftar Pustaka

- [1] Ainun, Z. T. (2023). Weverse Sebagai Komunikasi Fans Dengan Idol (Study Pada Interaksi Seventeen Dan Carat). *Prosiding Konferensi Nasional Politik*.
- [2] Benjamin, J. (2020, maret 16). *Why K-Pop Content Creators Are Leaving Youtube And V Live*. Retrieved from billboard: <https://www.billboard.com/pro/why-k-pop-content-creators-are-leaving-youtube-and-v-live/>
- [3] Devoe, N. (2019, july 1). *What Is Weverse? BTS & TXT's New Official Fan Community App Is A Game-Changer*. Retrieved from elitedailly: <https://www.elitedailly.com/p/what-is-weverse-bts-txts-new-official-fan-community-app-is-a-game-changer-18160828>.
- [4] Hanan, S. M. 2021. INTERAKSI PARASOSIAL ANTARA IDOLA DENGAN PENGGEMARNYA (Study Penggemar Boygroub K-Pop Seventeen). Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- [5] Hirwiza, T. L., & Lubis, F. H. (2023). Persepsi Penggemar K-Pop (Korean Pop) Tentang Aplikasi Weverse Sebagai Media Komunikasi Penggemar dan Idolanya. *Jurnal Kesejahteraan Sosial, Komunikasi dan Administrasi Publik*.
- [6] Herman, T. (2020, Mei 2). *BTS Label Big Hit Entertainment Announces Profit, Plans & New Acts*. Retrieved from billboard: <https://www.billboard.com/articles/news/bts/8550165/big-hit-entertainment-bts-major-profits-plans>
- [7] Indriani, N., & Kusuma, R. S. (2022). INTERAKSI SOSIAL FANDOM ARMY DI MEDIA SOSIAL WEVERSE. *Jurnal Komunikasi Global*.
- [8] Ji-won, C. (2021, January 31). *Big Hit partnership with Naver, YG Plus a win-win for entertainment industry*. Retrieved from Koreaheald: <http://www.Koreaheald.com?view.php?ud=20210131000171>
- [9] Khairifah, V. (2021). Mengenal Apa itu Aplikasi Weverse dan Cara Menggunakannya. <https://www.cekaja.com/info/aplikasi-weverse>
- [10] Mutiah, T., Albar, I., Fitriyanto, & A. Rafiq. (2019). Etika Komunikasi Dalam Menggunakan Media Sosial. *Global Komunika*, 1(1), 14-24. <http://ejournal.stikom->
- [11] Putra, W. F., & Febriana, P. (2023). Penggunaan Aplikasi Digital Weverse sebagai New Media Interaksi antara Artis/Idol K-Pop dengan Para Penggemarnya. *Journal of Education Humaniora and Sosial Sciences (JEHSS)*, 5(3), 1649-1659. <https://doi.org/10.34007/jehss.v5i3.1263>