

HUBUNGAN DURASI WAKTU BERMAIN GAME ONLINE DENGAN PRAKTIK PERSONAL HYGINE PADA SISWA SMK NEGERI 2 SURAKARTA

Oleh

Safitri Anjayani¹, Tri Susilowati², Eska Dwi Prajayanti³, Mursudarinah⁴

^{1,2,3,4} Sarjana Keperawatan Universitas 'Aisyiyah Surakarta

Email : asaku_susi@yahoo.com, sfranjayani@gmail.com, eska_ners2012@yahoo.com,
mursudarinah@yahoo.co.id

Diterima : 22 April 2020 . Disetujui : 30 Juni 2020 . Dipublikasikan : 20 Juli 2020

ABSTRAK

Perkembangan teknologi telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Salah satunya yakni munculnya game online. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh *Pew Research Center* tentang game 97 % (umur 12 sampai 17 tahun) dari para remaja bermain games (99 % merupakan remaja pria). Pada pemakaian berlebihan bermain game online menyebabkan gamers lupa diri dan terlalu mengejar level up, sehingga para gamers lupa mandi, lupa makan, lupa pulang kerumah jika bermain game. Hasil studi pendahuluan pada 20 siswa yang bermain game online diperoleh hasil yaitu 35% ada perubahan perilaku mandi, 35% tidak memotong kuku, 50% jarang menggosok gigi, 40% tidak mencuci tangan, 65% jarang keramas, dan 45% tidak mencuci kaki sebelum tidur. Untuk mengetahui apakah ada hubungan antara durasi waktu bermain game online dengan praktik personal hygiene. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif korelatif dengan pendekatan *cross sectional*.

Sebagian besar siswa SMK Negeri 2 Surakarta durasi waktu bermain *game online*. 14 jam/minggu atau termasuk kategori cukup yaitu sebanyak 61 siswa (65,6%). Sebagian besar siswa SMK Negeri 2 Surakarta dalam praktik *personal hygiene* kurang baik yaitu sebanyak 67 siswa (72%), sedangkan sisanya yaitu sebanyak 26 siswa (28%). Hasil uji *Chi Square* diperoleh *p-value* sebesar $0,001 < 0,05$, artinya terdapat hubungan durasi waktu bermain *game online* dengan praktik *personal hygiene* siswa SMK Negeri 2 Surakarta. Terdapat hubungan durasi waktu bermain *game online* dengan praktik *personal hygiene* pada siswa SMK Negeri 2 Surakarta.

Kata Kunci: durasi waktu bermain, game online, praktik personal hygiene.

ABSTRACT

The development of technology has experienced very rapid progress. One of them is the emergence of online games. Based on research conducted by the *Pew Research Center* about games 97% (aged 12 to 17 years) of teenagers playing games (99% are teenage boys). The excessive use of playing online games causes gamers to forget themselves and pursue too level up, so gamers forget to shower, forget to eat, forget to go home if playing games. The results of a preliminary study on 20 students who played online games showed 35% changes in bathing behavior, 35% did not cut their nails, 50% rarely brushed their teeth, 40% did not wash their hands, 65% rarely washed their feet, and 45% did not wash their feet before sleep. To find out if there is a relationship between the duration of playing online games with personal hygiene practices. This type of research is quantitative research. The method used in this research is a correlative descriptive study with cross sectional approach.

Most of the students of SMK Negeri 2 Surakarta, the duration of playing online games <14 hours / week or included in the sufficient category is 61 students (65.6%). Most of the students of State Vocational High School 2 Surakarta in their personal hygiene practices were not good as many as 67 students (72%), while the rest were as many as 26 students (28%). *Chi Square* test results obtained a *p-value* of $<0.001 < 0.05$ then H_0 is rejected so that it accepts H_a , meaning that there is a relationship between the duration of playing online games with the personal hygiene practices of SMK Negeri 2 Surakarta students. **Conclusion;** There is a correlation between the duration of playing online games with the practice of personal hygiene in students of SMK Negeri 2 Surakarta.

Keywords: duration of play time, online games, personal hygiene practices.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini telah mengalami berbagai kemajuan yang sangat pesat. Salah satu aspek perkembangan teknologi yakni munculnya *game online* yang di gemari oleh anak sekolah, remaja hingga dewasa. Anak sekolah merupakan suatu kelompok yang mudah terpengaruh oleh dampak *game online*. Waktu yang seharusnya di butuhkan untuk belajar atau bermain, namun anak cenderung menghabiskan waktu didepan komputer, *gadget* dan asik dalam permainan *game online* tersebut. Walaupun hanya duduk dalam permainan tersebut bisa sampai 30 jam perminggu, tentu ini sangat mempengaruhi perilaku sehari-hari (Adam & Rolling, 2010).

Dari studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti di SMK N 2 Surakarta pada Bulan Februari 2019, melalui wawancara dan kuisisioner pada 20 siswa yang bermain *game online* yaitu 35% ada perubahan perilaku mandi, 35% tidak memotong kuku, 50% jarang menggosok gigi, 40% tidak mencuci tangan, 65% jarang keramas, dan 45% tidak mencuci kaki sebelum tidur.

Game online merupakan suatu jenis permainan elektronik yang diciptakan dari perangkat-perangkat modern. Fitur paling penting yang membedakan *game online* dengan permainan tradisional adalah bahwa permainan ini bersifat interaktif, pemain tidak dapat pasif menyerah kepada alur cerita yang ada pada setiap permainan. Terdapat berbagai jenis *game online* yang ada saat ini, dengan tema dan tujuan yang berbeda-beda. Permainan ini dapat dimainkan secara berkelompok atau kerjasama, individu atau secara kompetitif, bahkan dapat juga berinteraksi dengan ribuan pemain *online* lainnya, selain itu mereka dapat memainkan permainan dari berbagai perangkat konsol (misalnya Nin- tendo, Playstation), perangkat

komputer, dan perangkat telepon (Granic & Lobel, 2014).

Game online merupakan game yang populer dikalangan remaja. Remaja menurut *World Health Organization* (WHO) adalah individu yang berusia 10-19 tahun. Data demografi menunjukkan populasi penduduk terbesar di dunia adalah remaja yaitu sekitar 29% dan 80% di antaranya tinggal di negara berkembang (WHO, 2010). Di Indonesia, berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS), jumlah penduduk remaja yang berusia 10-19 tahun sebanyak 43 juta jiwa atau sekitar 18,33% dari total jumlah penduduk Indonesia.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Pew Research Center dalam Roswendi (2013) tentang game 97 % (umur 12 sampai 17 tahun) dari para remaja bermain game (99 % merupakan remaja pria). Dan tentu saja game yang dimaksud semua jenis games yang ada. Terdapat penelitian lain yang mengelompokkan *gamer* menjadi lebih spesifik yaitu *low frequency gamers*, *high frequency gamers* dan *heavy frequency gamers*. *Low frequency gamer* adalah *gamer* yang bermain kurang dari satu jam perhari. *High frequency gamers* adalah *gamers* yang bermain lebih dari 7 jam perminggu dan *heavy frequency gamers* adalah *gamers* yang bermain lebih dari 2 jam sehari atau lebih dari 14 jam seminggu (Griffiths, 2010). Daya tarik dari *game online* ini adalah dengan adanya *give away* yang menarik dari setiap permainannya sehingga *gamers* ingin terus menerus bermain *game online*. Selain itu juga dengan perkembangan teknologi sekarang ini *game online* mempunyai ajang turnamen maka dari itu untuk mencapai *level up gamer* bermain terus menerus guna melatih *skill* bermainnya.

Pada kecepatan dan pemakaian berlebihan bermain *game online* sering terjadi seorang *gamers* yang lupa diri atau terlalu mengejar *level up* pada

game online itu sendiri, sehingga menyebabkan para *gamers* yang lupa mandi, lupa makan, lupa pulang kerumah jika bermain game net. Apabila seorang *gamers* sudah menemukan satu game yang seru, pasti *gamers* tersebut akan lupa diri dan fokus pada game tersebut sehingga kelebihan konsumsi dan mengejar kecepatan game tersebut lebih besar dibandingkan untuk kebutuhan pribadi.

Menurut Potter dan Perry (2012) *personal hygiene* adalah cara perawatan diri manusia untuk memelihara kesehatan mereka. Pemeliharaan *hygiene* perorangan diperlukan untuk kenyamanan individu, keamanan, dan kesehatan. Praktik *hygiene* sama dengan meningkatkan kesehatan. Oleh karena itu seseorang dapat sakit karena masalah *personal hygiene* yang kurang baik. Jadi hendaknya setiap orang selalu berusaha supaya *personal hygiene* dipelihara dan ditingkatkan.

Personal hygiene dipengaruhi oleh beberapa faktor. Sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Potter dan Perry (2012) *personal hygiene* dipengaruhi oleh 6 faktor, diantaranya: 1) citra tubuh 2) praktik sosial 3) status sosio ekonomi 4) pengetahuan 5) variabel kebudayaan 6) pilihan pribadi. Salah satu faktor yang mempengaruhi ialah pilihan pribadi. Kebebasan individu dalam memilih waktu, produk atau bagaimana cara melakukan *hygiene* akan menentukan perilaku *hygiene* seseorang. Dan kini terjadi pada *gamers* yang bermain dalam durasi yang lama sehingga mempengaruhi seseorang dalam pilihan pribadinya mengenai praktik *personal hygiene*, karena *gamers* lebih memilih menghabiskan waktu untuk bermain *game* daripada melakukan *personal hygiene*.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif korelatif dengan pendekatan cross sectional. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa di Smkn 2 Surakarta yang berjumlah 2051 siswa laki-laki dan dengan menggunakan rumus Tako Yamanw dan Slovin diperoleh jumlah sampel sebesar 95 siswa. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan *Proportionate Stratified Random Sampling*. Peneliti menentukan sampel yang akan diambil dengan cara melakukan pengundian menggunakan kertas kecil yang didalamnya telah terdapat absensi siswa yang selanjutnya diambil secara acak sejumlah sampel yang telah dihitung berdasar strata yaitu dengan menggunakan perbandingan jumlah siswa masing-masing kelas. Kriteria inklusi dalam penelitian ini adalah siswa laki-laki yang bermain *game online* pada jurusan Teknik Kendaraan Ringan, bermain game di handphone, komputer, laptop, PSP, atau di warnet *game online* dan bersedia menjadi responden. Kriteria eksklusi dalam penelitian ini adalah siswa yang tidak kooperatif dan siswa dengan sakit. Uji validitas lama bermain *game* ini dilakukan menggunakan uji *Pearson Product Moment*. Uji reliabilitas dilakukan satu kali kemudian hasil yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik *Alfa Cronbach*. Pengolahan data dalam penelitian menggunakan uji *Chi Square*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1.

Distribusi frekuensi durasi waktu bermain <i>game online</i> siswa SMK Negeri 2 Surakarta		
Durasi Waktu Bermain Game	Frekuensi	Prosentase (%)
Cukup (< 14 jam)	61	65,6
Lebih (≥ 14 jam)	32	34,4
Total	93	100,0

Tabel di atas diketahui bahwa sebagian besar siswa SMK Negeri 2 Surakarta durasi waktu bermain *game online* < 14 jam/minggu atau termasuk kategori cukup yaitu sebanyak 61 siswa (65,6%), sedangkan sisanya yaitu sebanyak 32 siswa (34,4%) durasi waktu bermain *game online* > 14 jam/minggu atau termasuk kategori lebih.

Hasil penelitian diketahui bahwa sebagian besar siswa SMK Negeri 2 Surakarta durasi waktu bermain *game online* < 14 jam/minggu atau termasuk kategori cukup. Ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa SMK Negeri 2 Surakarta memiliki durasi waktu bermain cukup atau < 14 jam/minggu. Hasil penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Griffiths (2010) yang menemukan sebagian besar responden bermain *game online* dalam kategori cukup sering. Hal ini bisa dikatakan sebagai kecanduan. Menurut Badudu dan Zain (2010) kecanduan merupakan perasaan kuat terhadap sesuatu yang diinginkan dan tidak dapat mengontrol keinginannya.

Bermain adalah unsur yang penting untuk perkembangan anak baik fisik, emosi, mental, intelektual, kreativitas, dan sosial (Soetjiningsih dan Ranuh, 2014). Anak usia sekolah adalah usia berkelompok atau sering disebut sebagai usia penyesuaian diri. Pada masa perkembangan anak usia sekolah, permainan yang paling diminati adalah permainan yang bersifat persaingan (Hurlock, 2010).

Dampak positif dari *game online* adalah meningkatkan konsentrasi, ketajaman mata lebih cepat, meningkatkan kinerja otak, meningkatkan kemampuan membaca (Rudhiati dkk, 2015). Dampak negatif dari bermain *game online* adalah manajemen waktu yang buruk pada anak, acuh tak acuh pada lingkungan, terus mengkhayal untuk bermain *game online*, kurang konsentrasi dalam belajar, dan di marahi orang tua (Tobing, 2015).

Tabel 2.

Distribusi frekuensi praktik *personal hygiene* siswa SMK Negeri 2 Surakarta

Praktik <i>Personal Hygiene</i>	Frekuensi	Prosentase (%)
Baik	67	72
Kurang Baik	26	28
Total	93	100

Tabel di atas diketahui bahwa sebagian besar siswa SMK Negeri 2 Surakarta dalam praktik *personal hygiene* kurang baik yaitu sebanyak 26 siswa (28%), sedangkan sisanya yaitu sebanyak 67 siswa (72%) dalam praktik *personal hygiene* kurang baik.

Hasil penelitian ini diketahui bahwa sebagian besar siswa SMK Negeri 2 Surakarta praktik *personal hygiene* dalam kategori baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa sudah mampu menjaga praktik *personal hygiene* dengan baik. Praktik *personal hygiene* yang baik dapat tercipta karena beberapa faktor, salah satunya faktor

kebiasaan. Kebiasaan melakukan praktik *personal hygiene* yang baik dapat mempengaruhi seseorang tetap menjaga praktik *personal hygiene* walaupun dia bermain *game online*. Selain itu, praktik *personal hygiene* yang baik juga dapat dipengaruhi oleh sarana dan prasarana yang memadai. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Zakiudin dan Shaluhiyah (2016) bahwa *personal hygiene* dengan sarana dan prasarana yang lengkap lebih baik dibanding dengan sarana dan prasarana yang kurang.

Praktik *personal hygiene* meliputi menjaga kebersihan kulit; kebersihan mata, hidung dan telinga;

kebersihan rambut; kebersihan tangan, kuku dan kaki; dan kebersihan alat genitalia. Kebersihan kulit memiliki hasil yang baik. Menjaga kebersihan kulit dapat dilakukan dengan mandi 2x dalam sehari. Kebersihan kulit merupakan bagian terluas dalam tubuh, sehingga dengan kebersihan kulit yang baik dapat meningkatkan rasa nyaman (Rejeki, 2015). Sejalan dengan pendapat yang diungkapkan oleh Notoadmodjo dalam Maidartati (2016), bahwa praktik *personal hygiene* juga dipengaruhi oleh keyakinan dan pikiran seseorang, dengan keyakinan bahwa menjaga praktik *personal hygiene* yang baik dapat meningkatkan kenyamanan sehingga dengan hasil pikiran menyebabkan seseorang dapat melakukan tindakan sesuai fikiran yang diinginkannya.

Praktik *personal hygiene* yang baik dapat menjaga kesehatan seseorang dan menjauhkan

seseorang dari berbagai penyakit. Seperti ungkapan yang dikemukakan oleh Zakiudin dan Shaluhiah (2016) bahwa *personal hygiene* yang baik dapat meningkatkan derajat kesehatan seseorang. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa penting adanya menjaga praktik *personal hygiene* seseorang agar terhindar dari berbagai penyakit.

Praktik personal hygiene dapat dijaga dengan beberapa cara, seperti yang diungkapkan oleh Maidartati (2016) saah satu cara ialah dengan pengetahuan yang baik tentang *personal hygiene* sehingga akan mempengaruhi sikap yang kemudian menentukan seseorang dapat bertindak sesuai keinginannya.

Tabel 3.

Durasi Waktu Bermain <i>Game Online</i>	Praktik <i>Personal Hygiene</i>		Jumlah	P Value	CC
	Baik	Kurang Baik			
Cukup	57 (61,3%)	4 (4,3%)	61 (65,6%)	< 0,001	0,05
Lebih	10 (10,8%)	22 (23,7%)	42 (34,4%)		
Jumlah	67 (72%)	26 (28%)	93 (100%)		

Berdasarkan tabel 4.3 diketahui bahwa hasil uji *Chi Square* diperoleh p-value sebesar $< 0,001 < 0,05$ maka H_0 ditolak sehingga menerima H_a , artinya terdapat hubungan durasi waktu bermain *game online* dengan praktik *personal hygiene* siswa SMK Negeri 2 Surakarta.

Hasil penelitian diketahui bahwa terdapat hubungan yang signifikan durasi waktu bermain *game online* dengan praktik *personal hygiene* pada siswa SMK Negeri 2 Surakarta. Hal tersebut menunjukkan lama durasi seseorang bermain *game online* mempengaruhi tindakan seseorang dalam melakukan

praktik *personal hygiene*nya. Semakin lama durasi bermain *game online* memiliki peluang seseorang berpraktik yang kurang baik. Sejalan dengan penelitian Sanditaria (2012) bahwa dalam penelitiannya yang berpedoman *addiction game online* (Lemmens, 2009) diperoleh bahwa *game online* menyebabkan *mood modification* berkurang, atau para *gamer* melupakan kegiatan lainnya, salah satunya kebersihan pribadi (*personal hygiene*). Sejalan dengan hasil penelitian ini di kategori durasi bermain *game online* yang lebih terdapat lebih banyak praktik *personal hygiene* kurang

baik dibanding dengan durasi bermain *game online* yang cukup.

Menurut Chen dan Chang (2008) dampak *game online* dalam aspek *interpersonal and health*, yaitu persoalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan juga masalah kesehatan. Pecandu *game online* cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki karena mereka hanya terfokus pada *game online* saja. Begitu pula dengan masalah kesehatan, para pecandu *game online* kurang memperhatikan masalah kesehatan mereka seperti waktu tidur yang kurang, tidak menjaga kebersihan badan dan pola makan yang tidak teratur.

Masalah *personal hygiene* pada anak bukan hanya sebatas pembahasan dalam program-program atau kegiatan-kegiatan dari pihak tenaga kesehatan saja, namun hendaknya diperhatikan dari setiap kalangan masyarakat sekolah. Peran serta masyarakat sekolah seperti guru, orangtua, masyarakat sekitar, dan anak itu sendiri haruslah ikut andil agar terciptanya hidup sehat dan bersih terhindar dari penyakit akibat kurang memperhatikan *personal hygiene*.

Secara keseluruhan dapat disimpulkan *game online* mempunyai beberapa dampak negatif dan dampak positif yang timbul dari para pemain *game* tersebut. Seperti kecanduan bermain *game online* merupakan respon dari durasi bermain *game online* yang meningkat karena mengejar *level up*. Sehingga secara bertahap waktu yang dihabiskan untuk bermain *game online* membuat para pecandu *game online* cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki karena mereka hanya berfokus pada *game online* saja. Begitu pula dengan masalah kesehatan, para pecandu *game online* kurang memperhatikan masalah kesehatan

mereka seperti tidak menjaga kebersihan badan yang akan berpengaruh pada *personal hygiene*.

Griffits (2010) menjelaskan anak yang kecanduan *game* cenderung memilih untuk melakukan kegiatan yang menurutnya menyenangkan dan tidak mau melakukan kegiatan yang menurutnya tidak menarik. Siswa yang mengalami kecanduan *game online* lebih memilih untuk bermain *game* dibandingkan melakukan *personal hygiene*, karena menurutnya kegiatan bermain *game* lebih menyenangkan dibandingkan melakukan *personal hygiene*.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Sebagian besar siswa SMK Negeri 2 Surakarta durasi waktu bermain *game online* < 14 jam/minggu. Sebagian besar siswa SMK Negeri 2 Surakarta memiliki praktik *personal hygiene* kategori baik. Terdapat hubungan yang signifikan durasi waktu bermain *game online* dengan praktik *personal hygiene* siswa SMK Negeri 2 Surakarta.

Saran

Diharapkan bagi anak sekolah agar tetap mempertahankan *personal hygiene* mereka ketika bermain *game online*. Diharapkan bagi sekolah agar tetap melakukan usaha-usaha meningkatkan pengetahuan *personal hygiene* pada siswa, dan memberikan informasi mengenai *personal hygiene* bagi siswa yang bermain *game online*.

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, E. & Rolling, A. *Fundamentals of game design*. (2nd ed.). Barkeley, CA : New Riders. 2010
- Badudu , J.S & Zain, M. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta : Pustaka Sinar Harapan. 2010

- Chen, C.Y. & Chang, S.L. An Exploration Of Tendency To Online Game Addiction Due To User's Liking Of Design Features. *Asian journal of Health and Information Sciences*. Vol 3. No 1-4. Taiwan. 2008
- Granic, I., Adam, L., & Engels, M. The Benefit of Playing Video Game. *American Psychologist Association*. 60 (1), 66-78. 2014
- Griffiths, MD. Computer Game Playing and Sosial Skills: a Pilot Study. *Aloma. Nottingham Trent University*, 27:301-310. 2010.
- Griffiths, MD. Adolescent video game addiction: issues for the classroom. *Journal of Education*. 2010.
- Hurlock, E. B. Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan (Alih Bahasa Istiwidayanti dkk). Edisi Kelima. Jakarta : Erlangga. 2010
- Maidartati., Sri H., Legi A.N. Hubungan pengetahuan dengan perilaku vulva hygiene pada saat menstruasi remaja putri. *Jurnal Ilmu Keperawatan Universitas BSI*. 2016
- Potter, P.A & Perry A.G. *Fundamental of Nursing*. Jakarta : EGC. 2012
- Rejeki, S. Sanitasi, Hygiene, dan Kesehatan & Keselamatan Kerja (K3). Bandung: Rakayasa Sains. 2015
- Roswendi. The Corelation Between The Duration Of Playing Online Game With The Learning Motivation In Student Class VII And VII At Smp N 1 Cimahi. *Jurnal Kesehatan Kartika Vol.8 No.1 April 2013*
- Rudhiati, F., Apriany,D.,& Hardianti, N. Hubungan Durasi Bermain Video Game dengan Ketajaman Penglihatan Anak Usia Sekolah. *Jurnal Skolastik Keperawatan, Vol.1 No.2 Hal 12-17. 2015*
- Tobing, IDL. Hubungan Durasi dan Frekuensi Bermain Game Online Dengan Masalah Mental dan Emosional Pada Remaja Di SMP NEGERI 1 Medan. *Fakultas Kedokteran. Universitas Sumatera Utara*. 2015
- Sanditaria, dkk. Adiksi Bermain Game Online Pada Anak Usia Sekolah Di Warung Internet Penyedia Game Online Jatinangor Sumedang. *Jurnal: Students e-Jurnal*. 1(2), hlm. 12. 2012
- Soetjningsih & Ranuh, G. *Tumbuh Kembang Anak*. (Ed 2). Jakarta:Penerbit Buku Kedokteran EGC. 2012
- Zakiudin A, Shaluhyah Z. Perilaku Kebersihan Diri (Personal Hygiene) Santri di Pondok Pesantren Wilayah Kabupaten Brebes Akan Terwujud Jika Didukung dengan Ketersediaan Sarana Prasarana. *Jurnal Promosi Kesehatan Indonesia*. 20