

Tingkat Pengetahuan terkait Efek Samping Dextromethorphan Hydrobromide pada Komunitas *Cosplay*: Studi Deskriptif

Level of Knowledge regarding the Side Effects of Dextromethorphan Hydrobromide in the Cosplay Community: A Descriptive Study

Lalu Dea Nune Idham*, Novitarini, Mia Ariasti

Program Studi Farmasi, Fakultas kesehatan, Universitas Bumigora, Kota Mataram, Indonesia

Informasi Artikel

Riwayat Artikel:

Received :
16 Maret 2026
Revised :
27 April 2026
Accepted :
29 April 2026

Keywords:

Cosplay;
Cough;
Dextromethorphan Hydrobromide;
Knowledge.

Kata Kunci:

Batuk;
Cosplay;
Dextromethorphan Hydrobromide;
Pengetahuan.

ABSTRAK

Dextromethorphan Hydrobromide (DMP HBr) is one of the active ingredients in cough medicine, acting as an antitussive, and is widely used by the public because it is easy to obtain. Inappropriate use of the dosage can cause various side effects, such as drowsiness, dizziness, hallucinations, and the risk of abuse. This study aims to determine the level of knowledge among cosplay community members in Mataram City regarding the side effects and risks of abusing DMP HBr in cough medicine. The study used a qualitative, cross-sectional, Post-Test-Only design. Data were collected through questionnaires and interviews with 100 respondents from three cosplay communities in Mataram City, namely Banzai Mataram Japan Community, Wibufest Mataram, and Anime no Sekai Mataram. The results showed that 45% of respondents had knowledge at the sufficient level, 23% at the good level, and 32% at the poor level. Therefore, it can be concluded that cosplay community members in Mataram City have a sufficient level of knowledge regarding the side effects and risks of abuse of DMP HBr, but further education is still needed regarding the rational and safe use of drugs.

ABSTRAK

Dextromethorphan Hydrobromide (DMP HBr) merupakan salah satu zat aktif pada obat batuk yang bekerja sebagai antitusif dan banyak digunakan masyarakat karena mudah diperoleh. Penggunaan yang tidak sesuai dosis dapat menimbulkan berbagai efek samping seperti kantuk, pusing, halusinasi, hingga risiko penyalahgunaan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan anggota komunitas *cosplay* di Kota Mataram mengenai efek samping dan risiko penyalahgunaan DMP HBr pada obat batuk. Penelitian menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan *Cross Sectional* dengan desain *Post Test Only*. Data dikumpulkan melalui kuesioner dan wawancara dengan 100 orang responden yang berasal dari tiga komunitas *cosplay* di Kota Mataram, yaitu Banzai Mataram *Japan Community*, *Wibufest* Mataram, dan *Anime no Sekai* Mataram. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 45% responden memiliki tingkat pengetahuan dalam kategori cukup, 23% dalam kategori baik, dan 32% dalam kategori kurang. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa anggota komunitas *cosplay* di Kota Mataram memiliki tingkat pengetahuan yang cukup mengenai efek samping dan risiko penyalahgunaan DMP HBr, namun masih diperlukan edukasi lebih lanjut terkait penggunaan obat yang rasional dan aman.



*Penulis Korespondensi:

Email: laludeanuneidham@gmail.com

doi: 10.30812/jtmp.v4i2.5569

Hak Cipta ©2026 Penulis, Biocity Journal of Pharmacy Bioscience and Clinical Community

Ini adalah artikel akses terbuka di bawah lisensi CC-BY (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

Cara Sitasi: Idham, L.D.N., Novitarini., Ariasti, M (2026). Tingkat Pengetahuan terkait Efek Samping Dextromethorphan Hydrobromide pada Komunitas *Cosplay*: Studi Deskriptif. *Biocity Journal of Pharmacy Bioscience and Clinical Community*, 4(2), 65-72.

<https://doi.org/10.30812/Biocity.v4i2.5569>

A. PENDAHULUAN

Batuk merupakan gejala yang timbul dari berbagai macam penyakit saluran pernafasan dan bisa menjadi masalah yang serius apabila tidak ditangani karena akan mempengaruhi kualitas hidup penderita. Klasifikasi batuk berdasarkan durasinya dibagi menjadi 3 jenis yaitu akut (berlangsung selama 3 minggu atau lebih), sub-akut (berlangsung 3-8 minggu) dan kronis (berlangsung lebih dari 8 minggu) (Pharmd et al., 2023). Selain berdasarkan durasinya, Klasifikasi batuk juga di bagi berdasarkan ada tidaknya produksi lendir, apabila batuk disertai dengan lendir maka disebut sebagai batuk produktif (batuk berdahak) dan apabila batuk tidak disertai dengan lendir maka disebut sebagai batuk non produktif (batuk kering) (Budiawan et al., 2023). Dextromethorphan Hydrobromide merupakan salah satu zat aktif pada obat batuk yang bekerja sebagai antitusif atau penekan batuk. Obat ini termasuk golongan obat bebas terbatas sehingga mudah diperoleh masyarakat tanpa resep dokter. Penggunaan Dextromethorphan Hydrobromide sesuai dosis umumnya relatif aman, namun penggunaan yang tidak sesuai aturan dapat menimbulkan berbagai efek samping seperti kantuk, pusing, gangguan koordinasi motorik, halusinasi, hingga risiko penyalahgunaan (Herawati & Dedi, 2022).

Penyalahgunaan Dextromethorphan Hydrobromide masih menjadi perhatian karena obat ini sering digunakan dalam dosis tinggi untuk mendapatkan efek euforia dan rasa tenang (Spangler et al., 2016). Penggunaan yang berlebihan bahkan dapat menyebabkan gangguan sistem saraf pusat, depresi pernapasan, serta meningkatkan risiko kematian terutama jika dikonsumsi bersama alkohol. Dosis untuk dewasa adalah 10-20 mg secara oral setiap 4 jam atau 30 mg setiap 6-8 jam dengan dosis maksimal 120 mg/hari. Dosis anak-anak usia 6-12 tahun adalah 5-10 mg per-oral setiap 4 jam atau 15 mg setiap 6-8 jam dengan dosis maksimum 60 mg perhari (Khafidoh et al., 2021). Dextromethorphan Hydrobromide dikonsumsi melebihi dosis yg dianjurkan, dapat mengakibatkan efek halusinogen *dissociative*, yaitu dibloknya fungsi kesadaran di dalam otak dan saraf sehingga akan membuat pengguna berhalusinasi. Efek lainnya jika dipakai berlebihan bisa membuat perasaan gembira, nafas jadi pendek, mual dan muntah-muntah, tekanan darah menjadi tinggi, amnesia, tidak bisa mengenal kata-kata dan objek yang terlihat, paranoid dan merasakan seperti akan mati, serta koma bahkan kematian (Herawati & Dedi, 2022).

Penelitian terdahulu menyebutkan penyalahgunaan Dextromethorphan Hydrobromide cukup tinggi di Indonesia, dengan kasus terbanyak pada rentang usia 15-20 tahun (5,9%) (Ni'mah et al., 2021). Penelitian terdahulu juga menyatakan bahwa penyalahgunaan obat batuk yang mengandung Dextromethorphan Hydrobromide banyak terjadi di kalangan remaja sebagai akibat kurangnya pengetahuan tentang efek samping obat tersebut (Alhidayati et al., 2022). Kurangnya pengetahuan masyarakat mengenai efek samping dan risiko penyalahgunaan obat menjadi salah satu faktor yang dapat memengaruhi penggunaan obat secara tidak rasional.

Cosplay merupakan semacam kegiatan para penggemar *manga* atau *anime* yang dilakukan oleh individu atau kelompok dengan membuat atau memakai kostum, berdandan atau berpakaian menggunakan aksesoris untuk meniru memerankan tokoh-tokoh tertentu dari *anime*, *manga*, *game*, literatur, film populer dan ikon atau idol grup (Pramana & Masykur, 2021). Komunitas *cosplay* ini terdiri dari kelompok remaja dan dewasa muda yang aktif dalam lingkungan sosial dan memiliki akses luas terhadap informasi melalui media sosial maupun lingkungan pertemanan. Kelompok usia ini dinilai rentan terhadap pengaruh lingkungan dan tren penggunaan obat tertentu. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui tingkat pengetahuan anggota komunitas *cosplay* di Kota Mataram mengenai efek samping dan risiko penyalahgunaan Dextromethorphan Hydrobromide pada obat batuk sehingga dapat menjadi bahan edukasi dalam meningkatkan penggunaan obat yang aman dan rasional. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang kesadaran masyarakat terhadap potensi penyalahgunaan obat bebas terbatas dan menjadi dasar bagi upaya edukasi kesehatan masyarakat.

B. METODOLOGI

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif dengan pendekatan *cross sectional* yang bertujuan untuk memahami fenomena-fenomena manusia atau sosial dengan menciptakan gambaran yang menyeluruh dan kompleks yang dapat disajikan dengan kata-kata, melaporkan pandangan terinci yang diperoleh dari sumber informan, serta dilakukan dalam latar *setting* yang alamiah (Fadli, 2021). Penelitian dilaksanakan pada bulan Juni–Juli 2025 di tiga komunitas *cosplay* Kota Mataram, yaitu Banzai Mataram *Japan Community*, *Wibufest* Mataram, dan *Anime no Sekai* Mataram. Populasi penelitian adalah seluruh anggota

komunitas *cosplay* aktif di Kota Mataram. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling* dengan jumlah sampel sebanyak 100 responden yang ditentukan menggunakan rumus Slovin. Responden dipilih berdasarkan kriteria inklusi yang telah ditetapkan peneliti.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan kuesioner benar dan salah yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Kuesioner terdiri dari 10 pertanyaan mengenai efek samping dan risiko penyalahgunaan Dextromethorphan Hydrobromide. Uji validitas dilakukan pada 30 responden dan seluruh pertanyaan dinyatakan valid. Suatu kuesioner dikatakan valid jika pertanyaan pada kuesioner mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut (Musrifah et al., 2021). Hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,706 sehingga instrumen dinyatakan reliabel. Selain kuesioner, wawancara dilakukan sebagai data pendukung untuk memperkuat hasil penelitian.

Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif menggunakan distribusi frekuensi dan persentase. Hasil penelitian kemudian disajikan dalam bentuk tabel dan narasi. Analisis dilakukan untuk menggambarkan tingkat pengetahuan responden mengenai efek samping dan risiko penyalahgunaan Dextromethorphan Hydrobromide. Penelitian ini juga memperhatikan prinsip etika penelitian seperti *informed consent*, kerahasiaan data responden, dan penggunaan data hanya untuk kepentingan penelitian.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan pada 100 anggota komunitas *cosplay* di Kota Mataram yang berasal dari komunitas Banzai Mataram *Japan Community*, *Wibufest* Mataram, dan *Anime no Sekai* Mataram. Hasil penelitian karakteristik responden tersebut disajikan dalam Tabel 1. Berdasarkan hasil yang diperoleh, mayoritas responden berjenis kelamin laki-laki sebanyak 54%, sedangkan perempuan sebanyak 46%. Berdasarkan usia, kelompok responden terbanyak berada pada rentang usia 18–21 tahun sebanyak 31%, diikuti usia di atas 21 tahun sebanyak 29%. Tingkat pendidikan responden didominasi oleh SMA/SMK/MA sebanyak 47%, sedangkan berdasarkan komunitas, *Anime no Sekai* Mataram menjadi komunitas dengan jumlah responden terbanyak yaitu 40%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar responden termasuk kelompok remaja akhir dan dewasa muda yang aktif dalam lingkungan sosial dan memiliki akses informasi yang cukup luas melalui media sosial maupun lingkungan pertemanan (Nito et al., 2021; Sitepu et al., 2024). Tingkat pendidikan juga dapat memengaruhi kemampuan responden dalam memahami informasi kesehatan, termasuk mengenai penggunaan obat dan efek sampingnya (Satifa & Rusmana, 2023).

Tabel 1. Karakteristik Responden

| Karakteristik | Frekuensi | Persentase (%) |
|----------------------|-----------|----------------|
| Usia (tahun) | | |
| Dec-15 | 20 | 20% |
| 15-18 | 20 | 20% |
| 18-21 | 31 | 31% |
| 21+ | 29 | 29% |
| Jenis kelamin | | |
| Laki-laki | 54 | 54% |
| Perempuan | 46 | 46% |
| Pendidikan | | |
| SMP/MTS | 20 | 20% |
| SMA/SMK/MA | 47 | 47% |
| Kuliah | 33 | 33% |
| Komunitas | | |
| Banzai MJC | 31 | 31% |
| Wibufest Mataram | 29 | 29% |
| ANS Mataram | 40 | 40% |

Tingkat pengetahuan responden mengenai efek samping dan risiko penyalahgunaan Dextromethorphan Hydrobromide berada pada kategori cukup. Persentase jawaban benar tertinggi terdapat pada pertanyaan mengenai efek samping kantuk dan pusing akibat penyalahgunaan Dextromethorphan Hydrobromide sebesar 84% (Tabel 2). Hal ini sejalan dengan literatur yang menyebutkan bahwa efek samping umum penggunaan berlebih Dextromethorphan Hydrobromide meliputi sedasi ringan hingga berat, pusing, gangguan koordinasi, dan penurunan kewaspadaan (Salma et al., 2022). Selain itu, sebanyak 83% responden

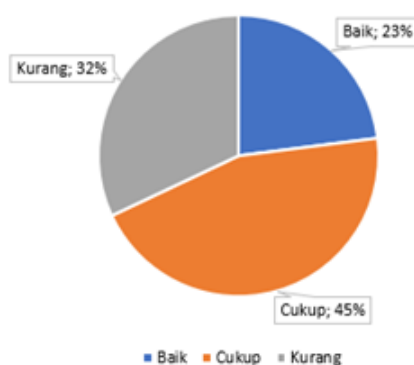
mengetahui bahwa obat yang mengandung Dextromethorphan Hydrobromide dijual secara bebas, dan 82% responden mengetahui bahwa penggunaan melebihi dosis dapat menyebabkan bahaya serius hingga kematian. Tingginya persentase jawaban benar pada pertanyaan tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar responden telah memahami efek samping umum akibat penggunaan Dextromethorphan Hydrobromide secara berlebihan. Dextromethorphan sebenarnya dapat memberikan rasa euforia pada dosis tinggi, walaupun efek ini bersifat sementara dan disertai risiko tinggi efek samping berbahaya (Yuniarsa & Widiati, 2022). Penelitian yang telah dilakukan menunjukkan adanya berbagai pengaruh negatif dari narkoba dan Dextromethorphan Hydrobromide terhadap tubuh pemakainya, baik itu dipakai dalam jangka waktu yang pendek maupun panjang (Weda, 2023). Pengetahuan yang baik mengenai efek samping umum dapat dipengaruhi oleh informasi yang diperoleh dari media sosial, lingkungan sekitar, maupun pengalaman pribadi dalam menggunakan obat batuk. Jika digunakan sesuai aturan. Obat ini relatif aman, jarang menimbulkan efek samping yang berarti. Efek samping yang sering dijumpai adalah mengantuk (Khafidoh et al., 2021). Individu yang mengalami lebih dari gejala ringan (misalnya, jarang muntah atau mengantuk) dan individu yang mengonsumsi lebih dari 7,5 mg/kg harus dirujuk ke unit gawat darurat. Selain itu, pasien dapat menerima nalokson setelah konsumsi Dextromethorphan Hydrobromide, terutama jika mereka mengalami depresi pernapasan (Salma et al., 2022).

Tabel 2. Tingkat Pengetahuan Anggota Komunitas *Cosplay* di Kota Mataram Berdasarkan Kuesioner

| No | Pertanyaan | Presentase (%) |
|----|---|----------------|
| 1 | Apakah obat-obatan yang mengandung Dextromethorphan Hydrobromide dijual secara bebas? | 83% |
| 2 | Apakah semua obat batuk dan flu yang mengandung Dextromethorphan Hydrobromide sering disalahgunakan? | 51% |
| 3 | Apakah penyalahgunaan obat Dextromethorphan Hydrobromide dapat dilakukan dengan mencampurkannya dengan alkohol untuk mempercepat efeknya? | 59% |
| 4 | Apakah penyalahgunaan obat Dextromethorphan Hydrobromide tidak memberikan rasa tenang? | 40% |
| 5 | Apakah penyalahgunaan obat Dextromethorphan Hydrobromide dapat menimbulkan kantuk dan pusing? | 84% |
| 6 | Apakah konsumsi Dextromethorphan Hydrobromide yang melebihi dosis dapat menyebabkan kematian? (dosis maksimal 120 mg/hari) | 82% |
| 7 | Apakah obat yang mengandung Dextromethorphan Hydrobromide dapat digunakan sebagai obat penenang? | 51% |
| 8 | Apakah konsumsi Dextromethorphan Hydrobromide tidak memberikan efek ketagihan? | 49% |
| 9 | Apakah halusinasi menjadi salah satu faktor pemicu penyalahgunaan dextromethorphan hydrobromide? | 56% |
| 10 | Apakah penyalahgunaan Dextromethorphan Hydrobromide sering dilakukan hanya untuk coba-coba? | 63% |

Kurangnya pengetahuan tentang potensi adiktif dari Dextromethorphan Hydrobromide merupakan faktor risiko penting, terutama mengingat obat ini tergolong obat bebas terbatas dan mudah diakses. Kelompok komunitas *cosplay* yang didominasi usia muda berpotensi lebih rentan terhadap informasi yang salah dari media sosial atau teman sebaya. Edukasi kesehatan perlu difokuskan tidak hanya pada efek samping umum, tetapi juga pada konsekuensi serius dari penyalahgunaan, agar tingkat pengetahuan meningkat ke arah "baik". Pada penelitian ini penilaian dilakukan melalui 10 pertanyaan benar/salah yang telah dicek validasi oleh dosen dan telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Berdasarkan hasil skoring dan klasifikasi, responden dikelompokkan ke dalam tiga kategori tingkat pengetahuan: baik, cukup, dan kurang. Pada penelitian ini, tingkat pengetahuan anggota komunitas *cosplay* di Kota Mataram mengenai efek samping Dextromethorphan Hydrobromide tergolong beragam (Gambar 1).

Tingkat pengetahuan anggota komunitas *cosplay* di kota Mataram berdasarkan kuesioner



Gambar 1. Tingkat pengetahuan anggota komunitas *cosplay* di kota Mataram berdasarkan kuesioner

Temuan ini menunjukkan bahwa mayoritas responden hanya memiliki tingkat pengetahuan cukup, sementara jumlah yang memiliki pengetahuan baik justru lebih rendah dari yang kurang, yang berarti bahwa tingkat pemahaman yang benar-benar kuat terhadap risiko penggunaan Dextromethorphan Hydrobromide masih rendah di kalangan komunitas ini. Berdasarkan hasil wawancara, sebagian responden menyatakan memperoleh informasi mengenai Dextromethorphan Hydrobromide dari lingkungan pertemanan dan media sosial. Beberapa responden juga mengetahui bahwa penggunaan obat batuk secara berlebihan dapat memberikan efek tertentu seperti rasa tenang dan halusinasi. Meskipun demikian, masih terdapat responden yang belum memahami secara tepat bahaya penggunaan obat batuk yang tidak sesuai dosis dan tetap memilih menggunakan obat tersebut. Hasil wawancara ini menunjukkan bahwa pengetahuan responden mengenai efek samping Dextromethorphan Hydrobromide masih perlu ditingkatkan melalui edukasi yang lebih luas mengenai penggunaan obat yang rasional. Oleh karena itu, diperlukan peran tenaga kesehatan dan edukasi berbasis komunitas untuk meningkatkan pemahaman masyarakat mengenai efek samping dan risiko penyalahgunaan Dextromethorphan Hydrobromide.

D. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa tingkat pengetahuan anggota komunitas *cosplay* di Kota Mataram mengenai efek samping dan risiko penyalahgunaan Dextromethorphan Hydrobromide berada pada kategori cukup (45%). Sebagian besar responden telah mengetahui efek samping umum akibat penggunaan Dextromethorphan Hydrobromide secara berlebihan, seperti kantuk dan pusing, serta memahami bahwa penggunaan melebihi dosis dapat menyebabkan bahaya serius hingga kematian. Namun, masih terdapat responden yang belum memahami secara menyeluruh mengenai efek psikologis, risiko ketagihan, dan penyalahgunaan Dextromethorphan Hydrobromide sebagai obat penenang. Oleh karena itu, diperlukan edukasi yang lebih luas mengenai penggunaan obat yang aman dan rasional untuk meningkatkan pemahaman masyarakat, khususnya remaja dan dewasa muda, terhadap efek samping dan risiko penyalahgunaan Dextromethorphan Hydrobromide.

E. UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih kepada para dosen yang membimbing saya dan membantu saya dalam menyusun penelitian ini seperti membantu dalam penulisan, bahasa, dan hasil penelitian. Terimakasih kepada para ketua komunitas *cosplay* yang sudah bersedia mengizinkan saya melakukan penelitian di komunitas yang dipimpinnya dan juga terimakasih kepada para responden yang mau bekerjasama dengan saya dalam penelitian ini.

KONTRIBUSI PENULIS

Hasil Penulis mendeklarasikan bahwa selama penelitian dan penulisan artikel ini kontribusi penulis terbagi secara merata. Penyusunan konsep penelitian, validasi, uji validitas, reliabilitas, pengolahan data dan penulisan artikel.

FUNDING

Tidak ada pendanaan

CONFLICT OF INTEREST

Tidak ada yang dinyatakan

DAFTAR PUSTAKA

- Alhidayati, Syukaisih, Christine, V. G., & Despriansyah, R. (2022). Perilaku Remaja dalam Penyalahgunaan Obat Batuk Bebas Kabupaten Indragiri Hilir. *Journal of Hospital Management and Health Sciences (JHMHS)*, 3(1), 20–38. <https://doi.org/10.55583/jhmhs.v3i1>.
- Budiawan, E., Tuldjanah, M., & Torampe, T. L. (2023). Edukasi Pengenalan Jenis Serta Tujuan Penggunaan Obat Batuk di Desa Maku. *Nanggroe: Journal of Scholarly Service*, 2(5), 91–95. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8265086>.
- Fadli, M. R. (2021). Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif. *HUMANIKA*, 21(1), 33–54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1>.
- Herawati, E. & Dedi, I. (2022). Faktor Penyebab Perilaku Menyimpang Pada Siswa SMP Negeri 7 Bengkulu Selatan. *Jurnal Pendidikan Islam*, 10(1), 1–52.
- Khafidoh, K., Susanto, A., & Febriyanti, R. (2021). Tingkat Pengenthuan tentang Penyalahgunaan Dextromethorphan di Desa Pengirikan Kecamatan Talang Kabupaten Tegal.
- Musrifah, M. S., La Moh, S., & Henriette D, T. (2021). Analisis Faktor-Faktor Penyebab Keterlambatan pada Proyek Pembangunan Gedung Asrama MAN 1 Tulehu Maluku Tengah. 11(1), 432–439. <https://doi.org/10.31959/js.v11i1.615>.
- Ni'mah, K., Sutrisno, J., & Wardani, L. K. (2021). Dextromethorphan Drug Abuse Against Adolescent Learning Concentration: Literature Review. *Open Access Health Scientific Journal*, 2(2), 42–47. <https://doi.org/10.55700/oahsj.v2i2.18>.
- Nito, P. J. B., Tjomiadi, C. E. F., Manto, O. A. D., & Wulandari, D. (2021). Hubungan Jenis Kelamin dengan Tingkat Pengetahuan. 12(2).
- Pharmd, S. G. M., Rivera, M. C., Leyva, R. A., Wilson, B. L., Pharmd, S. A. M., & Gelotte, C. K. (2023). Objective and Self-Reported Evidence of Dextromethorphan Antitussive Efficacy in Children, Aged 6–11 Years, with Acute Cough Due to the Common Cold, 2229–2239. <https://doi.org/10.1002/ppul.26416>.
- Pramana, N. A. & Masykur, A. M. (2021). Cosplay adalah “Jalan Ninjaku”: Sebuah Interpretative Phenomenological Analysis. 8, 169–177.
- Salma, S. H., Nalisha, P. R., Ineke, R. C., & Nurul, I. Y. N. (2022). Tinjauan Efek Penyalahgunaan Dextromethorphan: Literature Review. 12, 153–158.
- Satifa, A. O. & Rusmana, A. (2023). Knowledge sharing dalam komunitas Global Empowerment Steps. 3(1), 47–60.
- Sitepu, D. E., Primadiamanti, A., & Safitri, E. I. (2024). Hubungan Usia, Pekerjaan dan Pendidikan Pasien Terhadap Tingkat Pengetahuan DAGUSIBU di Puskesmas Wilayah Lampung Tengah. 10(6), 196–204.

- Spangler, D. C., Loyd, C. M., & Skor, E. E. (2016). Dextromethorphan: A Case Study on Addressing Abuse of a Safe and Effective Drug. *Substance Abuse: Treatment, Prevention, and Policy*, 11(1), 1–7. <https://doi.org/10.1186/s13011-016-0067-0>.
- Weda, I. B. (2023). Remaja Kecanduan Sirup Obat Batuk Komix sebagai Sumber Belajar PPKn di MTs Ma'Arif NU 3 Kemranjen. 6(2), 194–201.
- Yuniarsa, A. & Widiati, I. A. P. (2022). Upaya Penanggulangan terhadap Penyalahgunaan Zat Aktif Dextromethorphan. *Interpretasi Hukum*, 3(1), 118–124. <https://doi.org/10.22225/juinhum.3.1.4725.118-124>.

[This page is intentionally left blank.]