

Pandangan Orang Tua terhadap Perilaku Anak Bermain Game Online Fifa Ultimate Team

Naufal Azra Noerabadi¹, Yudiana Indriastuti²

Jurusan Ilmu Komunikasi, FISIP, UPN "Veteran" Jawa Timur

¹naufalazra15@gmail.com

ABSTRACT

This research is motivated by the views of parents seeing their children playing online games, especially FIFA Ultimate Team because there are many online and offline tournaments held in Surabaya. The purpose of this study was to determine the perceptions of Surabaya parents towards the FIFA Ultimate Team online game. The research method uses a qualitative approach with a theoretical model by David Krech and Richard S. Cruthfield which is divided into two factors, namely functional and structural factors. Data collection techniques were carried out by in-depth interviews. The results of this study indicate several perceptions of parents who have different perspectives on the FIFA game. Then an opinion emerged stating that in the game FIFA has a player trading system with the aim of teaching children about economics and financial management. However, there are also parents who think that trading in the FIFA game is feared to interfere with their child's academic achievement.

Keywords: *perceptions, parent and child relations, online games*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi terhadap pandangan orang tua melihat anaknya yang bermain game online khususnya FIFA Ultimate Team dikarenakan banyaknya turnamen online maupun offline yang diadakan di Surabaya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui persepsi orang tua Surabaya terhadap permainan game online FIFA Ultimate Team. Metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan model teori oleh David Krech dan Richard S. Cruthfield yang terbagi menjadi dua faktor, yaitu faktor fungsional dan struktural. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara mendalam. Hasil penelitian ini menunjukkan beberapa persepsi orangtua yang memiliki sudut pandang berbeda-beda terhadap game FIFA. Lalu muncul pendapat yang menyatakan di dalam game FIFA memiliki sitem trading pemain dengan tujuan untuk mengajarkan anak tentang ekonomi dan pengelolaan keuangan. Namun ada juga orang tua yang berpendapat dalam melakukan *trading* di *game* FIFA ditaktkan dapat mengganggu prestasi akademik bagi anaknya.

Kata Kunci: persepsi, hubungan orangtua dan anak, game online

PENDAHULUAN

Teknologi yang sudah berkembang di zaman sekarang membuat permainan mengalami perkembangan dan pertumbuhan secara cepat. Salah satu produk atau ciptaan dari perkembangan dan pertumbuhan teknologi adalah internet. Internet merupakan suatu teknologi canggih yang jangkauan jaringannya dapat mencakup seluruh dunia. Hadirnya internet, membuat aktivitas masyarakat menjadi semakin mudah. Masyarakat dapat dengan mudah berinteraksi dengan teman, keluarga, maupun bermain *game*. Komunikasi yang dilakukan dengan menggunakan teknologi internet tersebut dinamakan komunikasi internet atau komunikasi virtual. Dengan hadirnya dukungan teknologi internet, masyarakat dapat dengan mudah mengembangkan aplikasi-aplikasi. Aplikasi-aplikasi yang terdapat di internet memiliki beragam kegunaan dan manfaat. Mulai dari aplikasi yang berfungsi untuk sarana komunikasi satu orang dengan yang lainnya melalui media sosial, hingga aplikasi permainan atau *game* untuk hiburan.

Game online di masa sekarang sudah tidak asing terdengar bagi seluruh kalangan remaja. Mayoritas remaja saat ini tidak bisa lepas dengan hal tersebut. Hingga dapat dikatakan masalah yang kerap ditemui di kalangan remaja yang berkaitan dengan *game online* adalah perihal kecanduan. Remaja saat ini cukup mendominasi pengguna permainan *game online*. Kekhawatiran akan masalah tersebut masih belum menemukan titik terang atau pemecahan masalah yang pasti. Sehingga hal tersebut dapat menimbulkan persepsi-persepsi bagi sebagian orang akan perilaku remaja di kehidupan sehari-hari. Akan tetapi, bermain sebuah permainan dapat dikatakan pula sebagai salah satu unsur penting untuk perkembangan remaja.

Persepsi manusia merupakan faktor psikologis yang penting dalam menanggapi kehadiran berbagai karakteristik dan gejala di sekitar mereka. Persepsi mencakup pemahaman yang luas, baik internal maupun eksternal. Persepsi telah didefinisikan secara berbeda oleh spesialis yang berbeda, namun semuanya memiliki arti dasar yang sama. Persepsi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah tanggapan langsung atau penerimaan terhadap sesuatu. Metode dimana seseorang mempelajari sesuatu menggunakan panca inderanya. Persepsi adalah kemampuan otak untuk menerjemahkan suatu rangsangan atau proses untuk menerjemahkan suatu rangsangan yang masuk ke indera Individu dapat merespon dalam berbagai cara sebagai hasil dari persepsi (Bimo, 2008; Kurniawati & Nafisah, 2022, p. 157). Stimulus yang menimbulkan reaksi dari individu ditentukan oleh perhatian individu tersebut. Perasaan, kemampuan nalar, dan pengalaman individu tidak sama, sehingga ketika melihat suatu rangsangan, hasil persepsi dapat berbeda antara satu individu dengan individu lainnya. Setiap orang memiliki cara pandang yang berbeda terhadap barang yang sama. Banyak faktor yang dapat mempengaruhi kejadian tersebut, antara lain adalah pengetahuan, pengalaman, dan sudut pandang (Jayanti & Arista, 2019, p. 208). Persepsi juga berkaitan dengan cara pandang seseorang terhadap suatu hal tertentu dalam berbagai cara dengan menggunakan inderanya dan kemudian berusaha untuk menafsirkannya. Persepsi, baik positif

maupun negatif, seperti file yang tertata sempurna di alam bawah sadar kita. Ketika ada stimulus yang memicunya atau peristiwa yang membukanya, file tersebut akan langsung muncul.

Sebenarnya, persepsi mulai berkembang secara bertahap sejak lahir dan seterusnya sebagai hasil interaksi dengan individu lain. Hal ini menunjukkan bahwa persepsi orang mungkin berkembang dan berubah sebagai akibat dari interaksi mereka dengan pembelajaran. Akibatnya, keadaan masyarakat mempengaruhi persepsi seseorang, dan setiap manusia memiliki persepsi tentang hal tersebut. Persepsi sebagai sesuatu yang berkaitan dengan gejala dan pengalaman yang dimiliki. Semakin banyak pengalaman dan ilmu pengetahuan pada diri seorang maka semakin banyak dan kuat persepsinya. Selain ilmu pengetahuan dan pengalaman, persepsi juga dipengaruhi oleh faktor kebutuhan dan psikologi (Megawanti et al., 2020, p. 76)

FIFA adalah game online sepak bola 11 lawan 11. FIFA diluncurkan untuk pertama kalinya pada tanggal 15 Juli 1993. FIFA Soccer, yang dikenal sebagai FIFA International Soccer, adalah video game sepak bola pertama yang diberikan lisensi eksklusif oleh organisasi FIFA, sebuah asosiasi sepak bola internasional. Seri FIFA saat ini mencakup tim dari Bundesliga, Liga Premier Inggris, Serie A Italia, La Liga, Liga Primeira, Ligue 1 Prancis, dan Eredivisie Belanda. Selanjutnya, FIFA menyelenggarakan kompetisi regional dan internasional yang signifikan termasuk sebagai Piala Dunia, Liga Champions UEFA, Liga Eropa UEFA, dan UEFA Euro. Efootball, diterbitkan oleh Konami, adalah lawan tetap seri video game *online* FIFA. Setiap tahun, penjualan FIFA melebihi penjualan *e-football*. FIFA telah memecahkan Rekor Dunia Guinness untuk waralaba video game olahraga online terlaris. FIFA Ultimate Team adalah komponen dari game online FIFA. Salah satu kegiatan FIFA Ultimate Team adalah mengikuti pertandingan seperti *Fut Champions* dan *Squad Building Challenge*, dan kebanyakan orang saat ini bertukar pemain di FIFA untuk mendapatkan uang.

Biasanya remaja tidak suka bekerja untuk waktu yang lama, tetapi mereka ingin menghabiskan banyak waktu untuk bermain video game. Akibatnya, konsep tersebut berkembang untuk menggabungkan pembelajaran dengan permainan untuk mendorong anak-anak untuk belajar. Menjadikan pembelajaran dikemas menjadi sebuah permainan. Saat ini dunia Pendidikan mulai menggunakan gamifikasi, gamifikasi adalah teknik pembelajaran yang menggunakan aspek-aspek dari permainan atau video game untuk memotivasi remaja dalam proses pembelajaran dan memberikan perasaan rileks terhadap proses pembelajaran. Media ini juga dapat digunakan untuk menangkap hal-hal yang menarik minat remaja dan menginspirasi mereka untuk terus belajar. Gamifikasi, menurut Zichermann, adalah proses menggunakan permainan dan prinsip permainan untuk melibatkan pengguna dan memecahkan masalah.

Beragam fitur dan alur permainan yang menarik membuat remaja bisa menghabiskan waktu yang lama untuk memainkan *game* tersebut. Jika

dibandingkan dengan *game* lain di *genre* yang sama, FIFA Ultimate Team menawarkan lebih banyak fitur dan keberagaman. Mulai dari kualitas grafis yang tinggi, kontrol permainan yang cukup mudah, pemilihan tim dan pemain yang beragam, serta dukungan untuk berkomunikasi antara satu pemain dengan pemain lainnya. Perbedaan game FIFA Ultimate Team dengan game yang lain adalah dengan adanya trading pemain di game ini yang memudahkan anak-anak zaman sekarang untuk menghasilkan uang. Dari semua kelebihan dan kecanggihan yang dimiliki oleh *game* ini, penulis tertarik untuk mengetahui persepsi dari orang tua di Surabaya.

Dari uraian diatas penulis mencoba untuk mengetahui bagaimana persepsi orang tua yang anaknya bermain game FIFA Ultimate Team di Surabaya terhadap *game online* FIFA Ultimate Team yang bertujuan untuk mengetahui persepsi orang tua Surabaya terhadap permainan *game online* FIFA Ultimate Team.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan untuk penelitian ini adalah dengan metode penelitian kualitatif, biasanya digunakan untuk meneliti suatu fenomena yang ditujukan untuk mencari makna yang lebih dalam terhadap suatu fenomena. Penulis menggunakan metode penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dikarenakan penulis ingin mendeskripsikan hasil dari penelitian yang dilakukan dengan menggunakan kata-kata tertulis dan mendeskripsikan hasil dari wawancara dengan objek penelitian.

Penulis menggunakan teori persepsi oleh David Krech dan Richard S. Cruthfield (1997:235) yang terbagi menjadi dua faktor yakni faktor fungsional dan struktural. Faktor fungsional berasal dari kebutuhan, pengalaman masa lalu, dan faktor pribadi lainnya, sedangkan faktor struktural berasal dari jenis rangsangan fisik dan konsekuensi saraf yang mereka miliki pada sistem saraf individu.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis adalah wawancara mendalam (*in-depth interview*) dimana penulis menggali informasi, yang dilakukan secara terbuka dan mendalam, serta berfokus pada persepsi orang tua terhadap perilaku anak bermain game online FIFA. Melalui *in-depth interview*, penulis berusaha menggali informasi secara mendalam mengenai topik yang ditentukan, yaitu kesehatan mental. Penggalan informasi ini dilakukan dengan beberapa pertanyaan yang bersifat terbuka. Pertanyaan inilah yang akan dijadikan sebagai informasi, yang berdasarkan pada kejadian dan pengalaman hidup informan. Informasi ini tentu tidak dapat di observasi secara langsung oleh penulis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

FIFA Soccer pertama kali dirilis pada tanggal 15 Juli 1993 dengan judul permainan *FIFA International Soccer*. FIFA Soccer merupakan permainan video sepak bola pertama yang mendapatkan lisensi langsung dari organisasi FIFA, sebuah lembaga internasional sepak bola. FIFA bermaksud untuk menjalin kemitraan dengan pengembang yang baru untuk menghasilkan "permainan nyata yang memiliki nama FIFA". FIFA 23 merupakan seri terakhir yang menggunakan nama

FIFA. Seri terbaru FIFA menampilkan berbagai Liga dari seluruh dunia mulai dari Bundesliga, English Premier League, Serie A, La Liga, Ligue 1, Eredivisie, dan lain-lain. Selain itu, FIFA juga menampilkan kompetisi besar kelas regional hingga dunia seperti FIFA World Cup, UEFA Champions League, UEFA Europa League dan UEFA Euro. Saingan abadi dari seri permainan video FIFA adalah *eFootball* yang diterbitkan oleh Konami (sebelumnya bernama Pro Evolution Soccer (PES) dan Winning Eleven) dimana tingkat penjualan FIFA selalu mengalahkan PES setiap tahunnya. FIFA telah mencetak rekor dunia Guinness World Records sebagai waralaba permainan video olahraga dengan penjualan terlaris.

Peneliti menggunakan 8 informan untuk mengungkap persepsi orang tua terhadap *game online* FIFA, di antaranya Bu Nuri (Informan 1), Bu Fika (Informan 2), Bu Seli (Informan 3), Pak Erwin (Informan 4), Pak Tono (Informan 5), Bu Ristiana (Informan 6), Bu Hangestiana (Informan 7), dan Bu Adinda (Informan 8).

1. FIFA Ultimate Team Game Sepak Bola Online yang Populer yang Sportif Tim bagi Anak

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan penulis, para informan mengetahui pengetahuan dasar tentang *game* tersebut meskipun tidak terlalu *familiar*. Akan tetapi pemahaman para informan masih terbatas dan mungkin saja tidak cukup mengetahui secara keseluruhan *game* FIFA. Para informan juga berpendapat bahwa FIFA merupakan *game* yang cukup populer dan sportif untuk dimainkan.

"... FIFA Ultimate Team adalah permainan online yang sangat populer, setiap player dapat memilih tim sepak bola favoritnya dan membangun tim serta memainkan pertandingan secara online dengan player lain. Game ini dapat mengajarkan mereka bagaimana cara menyusun taktik dan strategi dengan tim agar bisa memenangkan pertandingan." (Informan 2, Bu Fika)

"Yang saya tahu FIFA ini game online yang populer di kalangan anak muda, jadi player bisa bermain dengan player lainnya. Walaupun cuma game online anak bisa belajar bagaimana caranya menyusun strategi dan memilih pemain sesuai dengan pola yang pas untuk melawan musuh dalam pertandingan. Karena ini permainan sepak bola, pasti butuh kerjasama antar pemain yang dirancang gimana caranya biar bisa menang. Untuk anak bagus, karena melatih kepekaan mereka dalam pengambilan keputusan secara sadar." (Informan 5, Pak Tono)

2. FIFA Ultimate Team Game Online Yang Mengajarkan Kerjasama Tim bagi Anak

Dalam FUT (FIFA Ultimate Team), anak-anak perlu membangun tim yang seimbang dengan memilih pemain dari berbagai posisi dan kemampuan. Mereka belajar tentang pentingnya menggabungkan berbagai kemampuan individu dalam tim untuk mencapai keseimbangan dan sinergi. *Game* ini juga mengharuskan anak untuk berkomunikasi dan berkolaborasi dengan pemain lain dalam tim mereka.

Mereka belajar untuk saling memberikan umpan, menjalin kerja sama dalam serangan, dan berkoordinasi dalam bertahan.

"Game online FIFA Ultimate Team itu setau saya game online yang dimainkan oleh banyak pengguna dan melibatkan membangun tim impian dengan player FIFA lainnya, bisa dari orang yang dikenal maupun tidak. Bagus untuk anak karena disini anak-anak juga diajarkan komunikasi, koordinasi, dan kerjasama tim dengan pemain dalam satu tim." (Informan 1, Bu Nuri)

Dari hasil wawancara tersebut, orang tua memiliki pemahaman dasar tentang FUT sebagai *game* sepak bola *online* yang melibatkan membangun tim impian dengan pemain dari FIFA dengan membangun kerjasama antar tim. Namun, tidak ada penjelasan secara khusus yang menyebutkan bahwa FUT mengajarkan kerjasama tim kepada anak-anak. Orang tua dalam wawancara tersebut lebih fokus pada aspek permainan, seperti membangun tim impian, bermain dengan pemain FIFA lainnya, dan mengenali bahwa FUT adalah game sepak bola online yang populer.

3. FIFA Ultimate Team Mengajarkan Anak untuk Berdagang dan Berbisnis Trading

Bermain FUT dapat memberikan anak pengenalan dasar tentang konsep perdagangan dan bisnis *trading*. Dalam bermain FUT, anak-anak perlu mengelola sumber daya mereka dengan bijak seperti FIFA Coins (mata uang virtual dalam permainan). Mereka belajar tentang pentingnya mengalokasikan sumber daya secara efisien, mengatur anggaran, dan membuat keputusan finansial yang cerdas. Ini mengajarkan mereka keterampilan pengelolaan keuangan yang berguna dalam dunia nyata. *Player* dapat belajar tentang pentingnya memahami risiko, melakukan riset, dan membuat keputusan berdasarkan analisis risiko yang cermat, hal ini dapat membantu mereka mengembangkan pemahaman tentang konsep manajemen risiko dalam berbisnis.

"... game ini memungkinkan player untuk membeli dan menjual pemain sepakbola. Dari sini anak diajarkan bagaimana caranya berbisnis dan bisa mengatur keuangan mereka ..." (Informan 6, Bu Tina)

"Saya mengizinkan anak saya untuk bermain dan trading di Game Online FUT, karena sisi positif dari game ini mengajarkan anak bagaimana berdagang dan berbisnis trading. Adanya sistem trading ini bisa menjadikan peluang untuk belajar tentang ekonomi dan pengelolaan keuangan ..." (Informan 7, Bu Iis)

Dari hasil wawancara tersebut menunjukkan kesamaan pendapat antara orang tua dalam hal pemahaman mereka tentang (FUT) sebagai permainan yang melibatkan perdagangan pemain sepak bola. Orang tua juga menyadari bahwa bermain dan melakukan trading di FUT dapat memberikan pengalaman berharga kepada anak-anak dalam hal pengelolaan keuangan dan ekonomi. Namun, beberapa orang tua juga mengungkapkan kekhawatiran mereka terkait potensi kecanduan dan pengeluaran uang yang berlebihan dalam FUT. Oleh karena itu, mereka menekankan pentingnya pengawasan dan pengaturan batasan anak mereka dengan

kontrol tidak sampai berlebihan dalam mengeluarkan uang mereka, selama dalam batas wajar saja.

4. Persepsi Orang Tua Terhadap Kompetisi Dalam Game FIFA Ultimate Team

Turnamen *online* FUT memungkinkan pemain untuk bersaing melawan pemain lain dari seluruh dunia melalui koneksi internet. Pemain dapat mendaftar dan berpartisipasi dalam turnamen yang diadakan secara reguler, seperti liga, piala, atau seri kompetitif lainnya. Selain turnamen *online*, ada juga turnamen FUT yang diadakan secara *offline*. Biasanya turnamen ini diselenggarakan di acara *gaming*, kompetisi regional/nasional, atau bahkan acara besar seperti Kejuaraan Dunia FIFA e-sport. Keikutsertaan dalam turnamen FUT dapat memberikan pengalaman kompetitif yang menarik bagi pemain. Mereka dapat menguji keterampilannya dan bersaing dengan pemain lain yang berbakat ditambah bisa juga meraih prestasi dalam dunia *game*.

"Ya, anak saya sering mengikuti turnamen FIFA secara online. Dia sangat antusias dengan game tersebut dan selalu berusaha meningkatkan kemampuan bermainnya. Terkadang juga sampai juara dan itu yang membuat saya selalu mendukung selagi itu menghasilkan hal yang positif..." (Informan 4, Pak Erwin)

"... anak saya sering mengikuti turnamen FIFA secara offline. Dengan mengikuti turnamen itu saya rasa membuat dia memiliki kemampuan bermain yang sangat baik dan selalu berusaha untuk menjadi yang terbaik di setiap turnamen yang diikutinya..." (Informan 3, Bu Seli)

Dapat disimpulkan bahwa anak-anak sangat antusias mengikuti turnamen FIFA, baik secara *online* maupun *offline*. Mereka juga menunjukkan semangat dan usaha yang besar dalam meningkatkan kemampuan bermain *game* tersebut. Selain itu, orang tua juga memberikan dukungan kepada anak-anak mereka saat mengikuti turnamen, serta menganggap bahwa mengikuti turnamen dapat memberikan pengalaman dan peluang yang baik untuk mengembangkan kemampuan.

5. Harapan Orang Tua Terhadap Anak Yang Hobi Bermain Game Online

"Saya sih berharap anak saya dan anak-anak di luaran sana dapat belajar bermain game dengan bijak dan mengembangkan keterampilannya dalam game online terutama Game FIFA ini secara sehat. Saya juga ingin mereka tetap fokus pada tugas-tugas sekolahnya dan kegiatan lainnya..." (Informan 8, Bu Adinda)

"Bermain game online itu pasti ada sisi positif dan negatifnya. Saya berharap untuk anak-anak yang memiliki hobi bermain game online dapat memilah hanya mengambil hal-hal yang positif serta dapat bermain game online secara bijak tanpa harus merugikan diri sendiri maupun orang lain" (Informan 1, Bu Nuri)

Secara umum, mereka mendukung bermain *game* selagi itu positif dan memberikan manfaat bagi anak-anak. Namun, mereka juga berharap anak-anak dapat mengontrol waktu bermain dan tidak melupakan waktu untuk belajar ataupun kegiatan lain yang bermanfaat. Selain itu, orang tua juga berharap anak-

anak dapat memperoleh manfaat sosial dari bergabung dengan komunitas *game* yang dapat menghargai perbedaan dan menjalin kerjasama. Orang tua juga berharap anak-anak dapat memainkan *game* dengan bijak serta mengambil hal-hal positif dari bermain *game online*.

KESIMPULAN

Persepsi orang tua terhadap permainan *game online* memang berbeda-beda, tergantung dalam pengalaman, sudut pandang, dan pengetahuan mereka seputar *game online*. Beberapa orang tua berpendapat bahwa *game online* merupakan kegiatan yang tidak ada manfaatnya dan hanya menghabiskan waktu luang saja. Namun di sisi lain mungkin mereka berpendapat bahwa sebagai media hiburan atau kegiatan yang dapat memberikan manfaat bagi anak-anak. Peran orang tua sangat penting untuk mengawasi setiap kegiatan anaknya.

Dalam hal ini orang tua harus cekatan terhadap anak-anaknya jika tidak maka anak akan terjerumus kedalam hal-hal buruk atau akan mengakibatkan dampak negatif karena terlalu lama dalam bermain *game online*. Anak yang terlalu sering memainkan *game online* mungkin lebih sulit untuk fokus dan berkonsentrasi di sekolah, karena mereka terlalu terpaku pada permainan tersebut. Selain itu anak yang terlalu sering memainkan *game online* juga lebih rentan terhadap paparan konten yang tidak sesuai untuk usia mereka.

Terdapat pendapat yang menyatakan bahwa *trading* di *game* tersebut bisa menjadi peluang untuk mengajarkan anak tentang ekonomi dan pengelolaan keuangan. Pendapat lainnya menganggap bahwa terlalu sering bermain *game online* FIFA Ultimate Team, terutama sampai melakukan trading, dapat mengganggu waktu anak dan bahkan memengaruhi prestasi akademiknya. Selain itu, dukungan dari orang tua dalam hal ini dapat memfasilitasi pemenuhan kebutuhan psikologis dasar anak-anak mereka dan memperkuat motivasi mereka untuk terus berpartisipasi dalam turnamen FIFA.

DAFTAR PUSTAKA

- Bimo, W. (2008). *Psikologi Kelompok*. Yogyakarta : Andi. <https://inlislite.uin-suska.ac.id/opac/detail-opac?id=16962>
- Ezrananta, A. D. E. (2015). Hubungan antara Loneliness dengan Smartphone Addiction. *Skripsi*, 5.
- Jalaluddin, R. (2005). *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=681738>
- Januar, M. I., & Turmuzi, E. F. (2006). *Game Mania*. Gema Insani Jayanti, F., & Arista, N. T. (2019). Persepsi Mahasiswa Terhadap Pelayanan Perpustakaan Universitas Trunojoyo Madura. *Competence: Journal of Management Studies*, 12(2), 205–223. <https://doi.org/10.21107/kompetensi.v12i2.4958>

- Jayanti, F., & Arista, N. T. (2019). Persepsi Mahasiswa Terhadap Pelayanan Perpustakaan Universitas Trunojoyo Madura. *Competence: Journal of Management Studies*, 12(2), 205–223.
<https://doi.org/10.21107/kompetensi.v12i2.4958>
- Kapp. KM. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco, CA: Pfeiffer. 336.
- Kurniawan, F., Alfryano, J., & Marsella, E. (2022). Perspektif Orang Tua Terhadap Game Online. *ONSTELASI: Konvergensi Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(2).
- Kurniawati, Y., & Nafisah, A. D. (2022). Persepsi Anak Usia Dini Terhadap Guru di Semarang. *Konservasi Pendidikan*, 1(1), 150–189.
- Rokach, A. (2014). Leadership and Loneliness. *International Journal of Leadership and Change*, 2(1), 47–57.