

Studi Etnografi: Analisis Persepsi Penggemar Gim *Daring* pada Para Pekerja di Jabodetabek

Suududdin¹, Mutia Karunia Antap Wulan², Bambang Permadiyansach³, Jerry Heikal⁴
^{1,2,3,4}Universitas Bakrie

E-mail: soehood@gmail.com¹, mutia.karunia2@gmail.com², n4n4nk@gmail.com³,
jerry.heikal@bakrie.ac.id⁴

Article History:

Received: 15 Juli 2025

Revised: 22 Juli 2025

Accepted: 5 Agustus 2025

Keywords: *Etnografi, Gim daring, Pekerja kantor, Interaksi social, Work-life balance.*

Abstrak: Penelitian ini mengungkap motivasi, persepsi, dan nilai-nilai bersama di balik fenomena bermain gim daring berbasis telepon genggam (smartphone) dikalangan pekerja kantor di Jabodetabek. Dalam lingkungan kerja yang penuh tekanan dan dinamis, banyak pekerja kantor memanfaatkan gim daring sebagai sarana untuk relaksasi, sosialisasi, dan pengembangan diri. Melalui pendekatan etnografi, peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan responden berusia 21-37 tahun, penelitian ini mengeksplorasi bagaimana bermain gim daring dapat memenuhi berbagai kebutuhan, seperti mengurangi stres, meningkatkan keterampilan, serta membangun hubungan sosial di tengah tuntutan hidup perkotaan. Gim daring terbukti menjadi bentuk hiburan yang fleksibel dan dapat diakses di sela-sela kesibukan kerja, menjadikannya sesuai dengan jadwal para pekerja. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada tiga *shared value* pemain gim daring, yang pertama yaitu "relaksasi", value ini membuat gim menjadi pilihan utama untuk mengatasi kepenatan dan rutinitas sehari-hari, kemudian value kedua adalah "berjiwa kompetitif", value ini menunjukkan dorongan kuat untuk mencapai prestasi tertinggi, yang juga dapat memicu kecanduan. Dan terakhir, value "social validation" mencerminkan kebutuhan akan pengakuan sosial, baik melalui permainan bersama komunitas maupun melalui pengeluaran dalam bentuk pembelian dalam gim (top-up) untuk meningkatkan status. *Shared value* ini menunjukkan bahwa gim daring tidak hanya sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai sarana pencapaian pribadi dan pengakuan sosial bagi para pemainnya.

PENDAHULUAN

Perkembangan gim dari luring (*offline*) menuju daring (*online*) di Indonesia mencerminkan tren global dengan berbagai adaptasi lokal. Pada awalnya, Gim luring, seperti permainan konsol dan *arcade* (sering diterjemahkan sebagai "permainan dingdong" atau "mesin dingdong", terutama untuk permainan yang dimainkan di mesin khusus di tempat-tempat umum seperti pusat perbelanjaan atau pusat permainan) telah mendominasi industri sejak tahun 1980-an hingga 1990-an. Konsol seperti Nintendo dan PlayStation menghadirkan gim yang dimainkan secara lokal tanpa memerlukan koneksi internet, memungkinkan pengalaman bermain yang seru namun terbatas pada pemain di satu lokasi (Kent, 2001). Di Indonesia, permainan seperti "Super Mario Bros" dan "Tekken" di konsol, serta permainan *arcade*, sangat populer. Namun, dengan kemajuan teknologi *internet*, terutama pada awal 2000-an, konsep gim mulai beralih ke ranah daring. Gim berbasis komputer dan telepon genggam (*smartphone*) mulai mengambil alih dengan diperkenalkannya jaringan internet yang lebih luas dan murah, serta kemunculan gim *multiplayer* (dapat dimainkan bersama oleh beberapa pemain sekaligus) yang bisa diakses dari warnet (warung *internet*), seperti "Counter-Strike" dan "Ragnarok Online" yang sangat diminati di Indonesia (Pratama, 2020).

Seiring berkembangnya teknologi dan perangkat seluler, permainan daring berbasis *smartphone* mulai menguasai pasar. Saat ini, gim seperti "Mobile Legends", "PUBG Mobile", dan "Free Fire" menjadi favorit di Indonesia, dengan jutaan pengguna aktif setiap hari (Sensor Tower, 2021). Berbagai gim ini menawarkan akses mudah dan gratis dengan pilihan pembelian dalam aplikasi, menarik pemain dari berbagai kalangan, terutama karena kemampuannya yang memungkinkan interaksi dan kompetisi dengan pemain lain secara waktu yang bersamaan (*real-time*). Keberhasilan gim seperti "Mobile Legends" tidak hanya didukung oleh permainan gim (*game-play*) yang menarik, tetapi juga oleh kehadiran komunitas eSports yang berkembang pesat di Indonesia, dengan berbagai turnamen lokal hingga internasional (Kurniawan, 2019). Selain itu, meningkatnya akses internet cepat dan murah di Indonesia mendorong semakin banyak orang untuk bermain *gim daring*. Jaringan 4G yang merata serta hadirnya 5G di beberapa kota besar memudahkan aksesibilitas permainan daring, bahkan di area yang sebelumnya sulit menjangkau internet stabil. Tak hanya permainan aksi atau *battle royale*, genre gim kasual seperti "Higgs Domino" dan "Ludo King" juga populer karena permainan yang sederhana namun sangat menghibur (Hidayat, 2021). Kemudahan akses, komunitas yang kuat, dan elemen kompetitif menjadi faktor utama yang membuat gim daring semakin disukai di Indonesia. Dengan dukungan dari berbagai pihak, termasuk pemerintah dan perusahaan swasta yang menyelenggarakan turnamen *eSports*, industri gim daring di Indonesia diperkirakan akan terus tumbuh pesat dalam beberapa tahun ke depan, menarik lebih banyak pemain dari berbagai latar belakang.

Demikian halnya dengan pekerja kantor, terutama mereka yang bekerja di pusat kota besar seperti Jakarta, menghadapi tantangan dan peluang unik yang membentuk kehidupan profesional dan pribadi mereka. Dengan gaya hidup yang ditandai oleh ambisi tinggi, penekanan pada keseimbangan kerja-kehidupan (*work-life balance*), serta preferensi terhadap fleksibilitas, pekerja kantor sering kali dihadapkan pada tekanan yang signifikan untuk unggul dalam lingkungan kerja yang serba cepat. Hadirnya gim daring ini bisa juga menjadi sarana *refreshing* dan nostalgia dengan gim yang ada di masa kecil mereka. Mengamati fenomena di atas, kami melakukan penelitian dengan tujuan untuk memahami bagaimana gim daring telah menjadi bagian penting dari hiburan, sosialisasi, dan pengembangan keterampilan bagi pekerja kantor di Jabodetabek, memberikan mereka baik sarana relaksasi maupun platform untuk menjalin koneksi di tengah rutinitas yang menuntut. Jakarta, sebagai Ibu Kota dan pusat ekonomi Indonesia, merupakan cerminan dari janji sekaligus tekanan hidup di perkotaan. Pekerja kantor di sini berhadapan

dengan beban kerja yang tinggi, waktu tempuh yang panjang, serta biaya hidup yang tinggi, yang mendorong banyak dari mereka untuk mencari hiburan yang mudah diakses, seperti gim daring, untuk mengelola stres. Berbeda dengan gim tradisional yang memerlukan konsol atau perangkat khusus, gim daring menawarkan fleksibilitas dan aksesibilitas, memungkinkan para pekerja bermain di waktu istirahat, saat perjalanan, atau dalam momen singkat lainnya. Adaptabilitas ini menjawab kebutuhan mereka akan relaksasi cepat, memberikan kesempatan sejenak untuk melupakan tuntutan harian kehidupan kota.

Selain menjadi pelepas stres, gim daring juga menyediakan ruang untuk interaksi sosial. Format multipemain dan fitur komunikasi dalam banyak gim memungkinkan pekerja kantor berinteraksi dengan rekan kerja, teman, dan kenalan baru. Aspek sosial dari bermain gim ini menjadi sangat berarti di Jakarta, di mana tuntutan profesional dan gaya hidup perkotaan bisa menimbulkan perasaan terisolasi. Dengan mengisi kekosongan sosial ini, bermain gim daring membantu para pekerja kantor mempertahankan hubungan, menjalin kedekatan dengan rekan kerja, bahkan mengembangkan keterampilan tim yang dapat diaplikasikan dalam lingkungan kerja. Gim daring juga berfungsi sebagai sarana pengembangan keterampilan. Gim strategi dan gim yang membutuhkan pengambilan keputusan cepat menawarkan manfaat kognitif yang menarik bagi pekerja kantor. Beberapa responden menyatakan bahwa bermain gim strategi membantu meningkatkan kemampuan multitasking, mempercepat waktu respons, dan mengasah keterampilan berpikir kritis. Walaupun bersifat sekunder dari tujuan utama relaksasi, keterampilan ini memberikan dimensi fungsional pada kebiasaan bermain gim daring.

Fenomena bermain gim daring di kalangan pekerja kantor di Jakarta mencerminkan tren *global* yang lebih luas dalam teknologi dan kehidupan pekerja kantor. Tersedianya *smartphone* secara luas, biaya data yang terjangkau, serta literasi *digital* telah mengubah cara pekerja kantor mengakses aktivitas hiburan. Generasi ini sering kali melihat bermain gim sebagai kegiatan multifungsi yang melampaui hiburan semata. Bagi mereka, bermain gim daring menawarkan perpaduan relaksasi, interaksi sosial, dan pengembangan keterampilan yang terintegrasi dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini menggunakan pendekatan etnografi untuk menangkap nilai-nilai, perilaku, dan perspektif para pemain gim daring pekerja kantor di Jabodetabek. Melalui observasi partisipan dan wawancara mendalam dengan responden berusia 21 hingga 37 tahun, studi ini memberikan wawasan kualitatif tentang motivasi, kebiasaan bermain, dan peran gim daring dalam kehidupan mereka. Pendekatan ini bertujuan untuk memahami nilai budaya bersama dan pola unik yang mendefinisikan hubungan antara bermain gim dan kehidupan kerja modern.

Dengan meneliti demografi ini, penelitian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih luas tentang bagaimana pekerja perkotaan mengatasi tuntutan kerja kontemporer melalui hiburan *digital*. Temuan ini menyoroti peran gim sebagai sarana sosial dan psikologis yang menawarkan cara yang lebih sehat untuk mengelola stres. Selain itu, nilai-nilai bersama dalam komunitas gim mengungkapkan bagaimana *platform digital* dapat membangun rasa kebersamaan dan identitas dalam lingkungan perkotaan yang serba cepat. Singkatnya, penelitian ini menggarisbawahi bagaimana bermain gim daring, mencerminkan tantangan sekaligus strategi adaptif generasi yang terhubung secara *digital* di kalangan pekerja kantor di Jabodetabek. Bagian berikutnya akan membahas metodologi, temuan, dan implikasi dari penelitian ini, dengan tujuan untuk mengungkap dimensi sosial, praktis, dan kognitif dari budaya bermain gim daring di kalangan pekerja kantor di Jabodetabek.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan etnografi. Istilah etnografi sendiri berasal dari dua kata, "*ethno*" yang berarti bangsa, dan "*graphy*" yang berarti menguraikan. Etnografi, dengan demikian, adalah metode yang bertujuan untuk memahami budaya atau aspek-aspek tertentu dalam suatu budaya (Meilany, Zarkasih, Michael, & Heikal, 2024). Metode etnografi merupakan pendekatan kualitatif di mana peneliti mengamati dan menginterpretasikan pola-pola yang ada serta mempelajari nilai-nilai, perilaku, keyakinan, dan bahasa dari kelompok tertentu. Ini dilakukan baik sebagai proses maupun hasil dari penelitian, dan membantu dalam memahami suatu kelompok budaya melalui pengalaman langsung atau hasil tulisan peneliti (Komalasari, Mulyadi, Ishak, & Heikal, 2024). Pendekatan kualitatif ini bertujuan memberikan pemahaman mendalam tentang suatu fenomena melalui pengumpulan data yang detail (Wicaksono, Putri, Oktarini, & Heikal, 2024). Etnografi sendiri digunakan untuk menjelaskan, menganalisis, dan menafsirkan pola-pola yang ada dalam budaya kelompok tertentu, termasuk perilaku, kepercayaan, dan bahasa (Creswell, 2012).

Penelitian ini bertujuan untuk memahami motivasi, persepsi, dan nilai-nilai bersama di kalangan pekerja kantoran di Jabodetabek dalam bermain gim daring menggunakan media telepon genggam (*smartphone*) serta dampaknya terhadap interaksi sosial dan keseimbangan kerjakehidupan. Penelitian ini menekankan kedekatan, pengalaman pribadi, dan keterlibatan aktif dari peneliti yang telah terlatih dalam metode etnografi. Fokus penelitian dapat meliputi studi mendalam tentang budaya dan bahasa di wilayah tertentu atau menggunakan kombinasi metode historis, observasi, dan wawancara. Desain penelitian etnografi merupakan proses penelitian kualitatif yang bertujuan menggambarkan, menganalisis, dan menafsirkan pola-pola dalam kelompok budaya yang bervariasi, yang tercermin dalam perilaku, keyakinan, dan bahasa yang berkembang dari waktu ke waktu (Wahab & Heikal, 2024). Metode yang diterapkan melibatkan prosedur kualitatif terstruktur yang membantu peneliti merumuskan penjelasan umum berdasarkan perspektif partisipan. Pendekatan etnografi ini berbentuk studi kasus, yang berarti penjelajahan mendalam terhadap sistem terbatas dengan pengumpulan data secara luas (Creswell, 2007). Data dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi langsung dan wawancara mendalam dengan informan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengumpulan data dilakukan melalui metode observasi dan wawancara terhadap enam responden di daerah perkantoran di Jabodetabek. Proses ini berlangsung selama beberapa hari. Responden yang di wawancara merupakan penggemar gim daring dengan rentang usia 21 hingga 37 tahun. Mereka memiliki latar belakang profesi yang beragam dan tinggal di wilayah Jabodetabek.

Tabel 1. Responden penelitian

Responden			
No	Nama	Usia	Pekerjaan
1.	Theo	28	Staff APU PPT
2.	Rendi	27	Staff Manrisk
3	Joseph	25	Karyawan
4	Alfiyan	24	Karyawan
5	Erick	37	Petugas Radiologi Primaya
6	M.Zidni	21	Karyawan Restoran

Penggemar gim daring yang bermain di selang waktu bekerja berasal dari kelompok pekerja kantoran dengan usia dibawah 40 tahun dengan berbagai latar belakang. Observasi dilakukan selama beberapa hari dengan mewawancarai 6 responden. Dari observasi yang dilakukan, kemudian dilakukan rekap hasil wawancara sebagaimana tabel berikut ini:

Tabel 2. Hasil wawancara

Responden	Motivasi dalam bermain gim daring	Apakah lebih bermain sendiri / berkelompok / komunitas, dan mengapa?	Anda suka gim / rasakan (positif/negatif) di dunia gim?	Pengalaman berkesan apa yang pernah Anda rasakan (positif/negatif) di dunia gim?	Apakah Anda telah membangun persahabatan yang berarti melalui gim?	Apakah Anda memiliki rutinitas tertentu saat bermain gim?	Berapa jam rata-rata dalam sehari Anda bermain gim untuk setiap sesi?
Theo, 28 tahun, staf APU PPT	Hanya untuk <i>refreshing</i> dan bersenang-senang	Sering bermain secara tim (komunitas di kantor) karena lebih seru	Menjadi pemenang turnamen bersama rekan kantor adalah pengalaman positif. Pernah juga mengalami lag parah yang mengganggu.	Hanya teman kantor, tapi lebih akrab karena sering main gim bareng. Begitu akrab.	Malam hari, setelah pulang kerja dan istirahat, serta saat tidak sibuk.	Bermain gim sekitar 1,5 – 2 jam dalam 1 sesi	
Rendi, 27 tahun, staf Manajemen Risiko	Untuk pengembangan diri & <i>refreshing</i>	Bagian dari komunitas karena bisa tukar info dan seru kalau main bareng	Ada yang sering <i>toxic</i> di permainan. Tapi saya juga pernah dapat teman baru dari luar negeri dan berkomunikasi lewat suara dan teks.	Ya, beberapa teman jadi akrab setelah main bareng dalam waktu lama.	<i>Weekend</i> , jika ada waktu di malam hari. Kadang juga saat libur nasional atau waktu khusus.	Bermain gim saat libur biasa, sekitar 2–3 jam. Kadang bisa lebih jika libur panjang.	
Joseph, 25 tahun, staf akuntansi kantor yayasan	Melatih refleksi dan hiburan	Ikut komunitas kadang-kadang, tapi lebih suka main sendiri	Tidak. Hanya main untuk hiburan, jadi tidak banyak interaksi dengan pemain lain.	Tidak, karena saya lebih suka main sendiri.	Khusus hari libur atau saat waktu senggang.	Bermain gim sekitar 1 jam, tergantung suasana hati.	
Alfiyan, 24 tahun, Karyawan	Mencari kesenangan	Saya suka main <i>Team-up</i> (berkelompok), ada komunitas	banyak, <i>blaming</i> satu sama lain jadi saling menyalahkan kalau kalah; ikut turnamen	Pernah ada komunitas main, paham tiap <i>role</i> dan kuat turnamen	Sehari ada 1x 3 kali main di malam hari, kalau istirahat siang kadang main sebentar	Bisa 1–1,5 jam Bermain gim setiap hari selama 2 jam untuk kerja, <i>weekend</i> bisa sampai 4 jam	
Erick, 37 tahun, Petugas Radiologi Primaya	Hanya untuk mengisi waktu senggang	Bermain berkelompok, biasa 4 orang	Berasa seperti candu main gim jadi lupa waktu	Pernah ada grup khusus untuk main gim	Ketika waktu senggang, tidak ada pasien dan malam hari di atas jam 8–9 malam	Bermain gim setiap hari, siang 30 menit (2 ronde) dan malam 1 sampai 2 jam	
Zidni, 21 tahun, Staf IT Restoran	Bisa belajar team work dan saling kerja sama	Bermain berkelompok biasanya 4 orang, terkadang 6 orang	Terkadang adanya <i>bully</i> dalam suara, kadang suka <i>toxic</i> ke sesama, terkadang ketegangan sendiri di dalam team	Menambah teman melalui media gim daring	Ketika waktu senggang di malam hari	Bermain gim setiap hari, sore 2 jam, malam 2 jam	

Nilai dari masing-masing responden di atas kemudian disimpulkan untuk mendapatkan nilai-nilai bersama (*Shared Values*) dan pola kolektif dari kelompok yang memiliki budaya bersama diantara para pemain ditafsirkan secara keseluruhan. Dari tabel di atas, didapatkan *value* sebagai berikut:

1. Berjiwa Kompetitif – Dorongan untuk berkompetisi dan menjadi yang terbaik.

2. Relaksasi – Menggunakan gim sebagai cara untuk menghilangkan stres dan bersantai mengisi waktu luang.
3. *Social Validation* / Keterhubungan Sosial – Berinteraksi dan membangun hubungan dengan orang lain melalui game.
4. *Persistent* – Keinginan untuk meraih pencapaian dan trofi yang menunjukkan kemajuan.
5. Kecepatan Tanggap – Melatih refleks dan respon cepat terhadap situasi dalam gim.

Tabel 3. Sebaran *value* responden

Responden	Analisa Data <i>Shared Value</i>	
	<i>Value</i>	<i>Shared Value</i>
Theo, 28 tahun, staff APU PPT	Relaksasi, Kompetitif, Validation	Berjiwa Social
Rendi, 27 tahun, staff Manajemen Risiko	Relaksasi, Kompetitif, Validation, Persistent	Berjiwa Social
Joseph, 25 tahun, karyawan	Relaksasi, Kompetitif, Validation, Kecepatan Tanggap	Berjiwa Social <i>Abusive,</i>
Alfiyan, 24 tahun, karyawan	Relaksasi, Persistent, Kompetitif, Validation	Berjiwa Social <i>Abusive,</i>
Erick, 37 tahun, Petugas Radiologi Primaya	Relaksasi, Kompetitif, Social Validation	Berjiwa Persistent,
Zidni, 21 tahun, Staff IT Restoran	Relaksasi, Kompetitif, Validation, Abusive	Berjiwa Social

Terdapat beberapa *shared value* yang didapat dari 6 orang pekerja yang hobi bermain gim daring. ***Shared value*** tersebut adalah gim sebagai sarana **relaksasi**, responden **berjiwa kompetitif** dan menginginkan **social validation**.

Penelitian ini menunjukkan bahwa setiap responden memiliki motivasi dan nilai yang unik dalam bermain gim daring. Namun, terdapat beberapa kesamaan nilai (*shared values*) yang menciptakan pola perilaku konsisten di antara responden. Salah satu nilai bersama yang paling menonjol adalah "relaksasi", dimana gim daring dianggap sebagai sarana utama untuk melepaskan penat dari rutinitas sehari-hari. Kemudahan akses gim kapan saja dan di mana saja selama ada koneksi internet membuat gim menjadi pilihan populer untuk beristirahat sejenak dari tekanan pekerjaan. Nilai kedua adalah "berjiwa kompetitif", responden memiliki dorongan kuat untuk berkompetisi dan menjadi yang terbaik, yang sering kali memicu kecanduan terhadap gim. Dorongan kompetitif ini membuat mereka terus berusaha meningkatkan keterampilan dan level permainan, hingga rela menghabiskan waktu berjam-jam untuk berlatih dan meraih pencapaian tertinggi dalam gim tersebut. Nilai ketiga adalah "*social validation*", nilai ini mencerminkan keinginan responden untuk bermain bersama teman atau komunitas, serta kecenderungan untuk mengeluarkan uang dalam bentuk *top-up* (pembelian token atau koin dalam gim) guna meningkatkan status mereka di antara pemain lainnya. Melalui *top-up*, pemain memperoleh keuntungan dalam permainan, yang memperkuat posisi sosial mereka dan memberi mereka pengakuan dalam komunitas gim daring yang mereka ikuti.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa meskipun setiap responden memiliki motivasi dan nilai yang berbeda dalam bermain gim daring, terdapat beberapa shared value yang menunjukkan pola perilaku serupa. Value "relaksasi" membuat gim menjadi pilihan utama untuk mengatasi kepenatan dan rutinitas sehari-hari, kemudian value "berjiwa kompetitif" menunjukkan dorongan kuat untuk mencapai prestasi tertinggi, yang dapat memicu kecanduan. Dan terakhir, value "social validation" mencerminkan kebutuhan akan pengakuan sosial, baik melalui permainan bersama komunitas maupun melalui pengeluaran dalam bentuk top-up untuk meningkatkan status. Shared value ini menunjukkan bahwa gim daring tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga sarana pencapaian pribadi dan pengakuan sosial bagi para pemain.

DAFTAR REFERENSI

- Creswell, J. W. (2007). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (2nd ed.). Thousand Oaks, CA: Sage.
- Creswell, J. W. (2012). *Educational research: Planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research*. Boston, MA: Pearson.
- Howe, N., & Strauss, W. (2000). *Millennials rising: The next great generation*. New York, NY: Vintage.
- Hidayat, A. (2021). Tren game kasual di Indonesia: Studi kasus pada Higgs Domino dan Ludo King. *Jurnal Media Digital*, 8(3), 115–128.
- Kent, S. L. (2001). *The ultimate history of video games: From Pong to Pokemon—the story behind the craze that touched our lives and changed the world*. New York, NY: Three Rivers Press.
- Kurniawan, D. (2019). *Perkembangan eSports di Indonesia dan dampaknya terhadap industri game*. Jakarta, Indonesia: Gramedia Pustaka Utama.
- Pratama, A. (2020). Sejarah dan perkembangan game online di Indonesia. *Jurnal Teknologi Informasi*, 6(2), 45–55.
- Sensor Tower. (2021). Mobile Legends, PUBG Mobile, and Free Fire are the most downloaded mobile games in Indonesia. Retrieved from <https://www.sensortower.com>
- Komalasari, N. R., Mulyadi, Ishak, F., & Heikal, J. (2024). Analysis of urban millennial's financial behavior: An ethnography study of Javanese and Minangnese on managing their salary in pursuing wealth. *ARRUS Journal of Social Sciences and Humanities*, 4(1), 96–107.
- Meilany, H., Zarkasih, A. R., Michael, & Heikal, J. (2024). Prinsip pengelolaan usaha dalam mencapai sustainability pada culture pengusaha Chinese-Indonesia. *Jurnal Manajemen Bisnis Eka Prasetya Penelitian Ilmu Manajemen*, 10(1), 88–94.
- Wicaksono, M. S., Putri, J. H., Oktarini, D. I., & Heikal, J. (2024). Ethnographic study: Shared values analysis of Gen Y and Gen Z in participating in Pound Fit sports (Case study Pound Fit Pound Glory Jakarta). *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 2(1).
- Humaira, P. S., Putri, A. N., Pratiwi, & Heikal, J. (2024). Shared value on Jakarta youth's lifestyle and fashion on top of Korean wave using ethnography. *Journal of Business, Management and Accounting*, 6(1).
- Setiawan, B., & Heikal, J. (2024). Success secret of top management Japanese employees in PT. Toyota Motor Manufacturing Indonesia by using ethnography theory.
- Syakina, R. S., Sani, M. Y., & Heikal, J. (2024). Fenomena restoran all you can eat yang penuh reservasi pada saat bulan Ramadan di Jakarta menggunakan grounded theory. *Jurnal Media Akademik*, 2(7).
- Fazarullah, D., & Heikal, J. (2024). Reflecting internalization and manifestation of Sundanese

cultural values on leadership communication styles in the mining industry (An ethnographic study at PT Petrosea, Tbk.). *Jurnal Teknik Industri Terintegrasi (JUTIN)*, 7(4).

Siswanto, A., & Heikal, J. (2024). Women in mining: An ethnographic study of heavy equipment operators in Indonesian coal industry. *Jurnal Teknik Industri Terintegrasi (JUTIN)*, 7(4).