



Presepsi Masyarakat terhadap Kegiatan Mata Kuliah Event Entertainment dan Event Organizer pada Kegiatan Atlas Futsal Championship di Kota Semarang

Okki Nada Agustina^{1✉}, Lulu April Farida²

Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia¹²

History Article

Received : 17 Desember 2021
Accepted : Mei 2021
Published : June 2021

Keywords

Perception; event entertainment; event organizer.

Abstract

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui persepsi masyarakat terhadap kegiatan mata kuliah Event Entertainment dan Event Organizer pada kegiatan Atlas Futsal Championship di Kota Semarang. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan penelitian kualitatif etnografi. Subjek dalam penelitian ini adalah pelatih, pemain dan panitia yang terlibat pada kegiatan Atlas Futsal Championship. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa persepsi Masyarakat Terhadap kegiatan Mata Kuliah Event Entertainment dan Event Organizer pada kegiatan Atlas Futsal Championship di Kota Semarang adalah (1) terkenal karena event tersebut selalu ditunggu dan mendapatkan respon yang baik, (2) kreatif karena menampilkan lomba supporter, unik karena jarang yang mengikutsertakan supporter dalam sebuah event, (3) positif karena dapat menjadi wadah kompetisi yang sehat pada cabang futsal, (4) edukatif karena memberikan pemahaman dan pengetahuan tentang futsal, (5) memuaskan karena minim protes yang dilancarkan oleh peserta, (6) interaksi yang cukup bagus antara panitia, (7) pemain dan pelatih, (8) keuntungan untuk penyelenggara secara finansial dan peserta secara wadah kompetisi dan (9) terjangkau untuk seluruh peserta baik itu penonton yang datang maupun tim yang bertanding.

Abstract

The purpose of this study was to determine the public perception of the Event Entertainment and Event Organizer course activities at the Atlas Futsal Championship in Semarang City. This study uses a qualitative ethnographic research approach. The subjects in this study were coaches, players and committees involved in the Atlas Futsal Championship activities. The results of this study indicate that the public's perception of the Event Entertainment and Event Organizer course activities at the Atlas Futsal Championship in Semarang are (1) famous because the event is always awaited and gets a good response, (2) creative because it features a unique, unique supporter competition. because it is rare to include supporters in an event, (3) positive because it can be a healthy competition forum in the futsal branch, (4) educative because it provides understanding and knowledge about futsal, (5) satisfying because there are minimal protests launched by participants, (6)) interaction is quite good between the committee, (7) players and coaches, (8) benefits for the organizer financially and participants as a competition forum and (9) affordable for all participants, both spectators who come and the competing team..

How To Cite:

Agustina, O. N2., & Farida, L. A., (2021). Presepsi Masyarakat terhadap Kegiatan Mata Kuliah Event Entertainment dan Event Organizer pada Kegiatan Atlas Futsal Championship di Kota Semarang. *Indonesian Journal for Physical Education and Sport*, 2(1), 191 – 196.

✉ Corresponding author :

E-mail: okkinadaa@gmail.com

© 2021 Universitas Negeri Semarang
p-ISSN 2723-6803
e-ISSN-

PENDAHULUAN

Event Organizer (EO) terdiri dari 2 bahasa Inggris yaitu *event* dan *organizer*. Dimana Event itu artinya Acara, Sedangkan Organizer itu Pengatur. Jadi dapat penulis disimpulkan bahwa EO adalah sekumpulan orang yang mengatur acara tertentu, tapi jika di perdalam lagi pada aktifitas yang dilakukan akan menjadi sangat rumit karena pengaturan tersebut mencakup banyak orang yang mengerjakannya. Sebuah tim yang solid yang mendapat tugas sesuai dengan keahliannya masing-masing. Menurut Suyuti (2017) Event organizer (EO) merupakan istilah untuk penyedia jasa profesional penyelenggara acara yang secara sah ditunjuk oleh kliennya, guna mengorganisasikan seluruh rangkaian acara mulai dari perencanaan, persiapan, eksekusi hingga evaluasi. Sementara kata acara yang dimaksud memiliki berbagai arti, mulai dari pertunjukan seni musik, pameran, bazar, wicara (Seminar, Workshop, Talk Show, dll), dan acara-acara pribadi seperti pernikahan, ulang tahun, promosi jabatan, syukuran, dll.

Menurut Beatrix (2006) dalam Nadzir (2016) Event Organizer merupakan pihak yang mengelola dan mengatur suatu acara yang digunakan atas permintaan klien. Jenis-jenis penyelenggara acara atau event organizer menurut Megananda (2009) adalah :

- a. *One step service Agency*, penyelenggara acara yang mampu menyelenggarakan acara mulai skala kecil hingga besar.
- b. *MICE (Meeting, Intencive, Convention, Exhibition)*, penyelenggara acara yang khusus bergerak dibidang penyelenggaraan acara berbentuk pertemuan.
- c. *Brand Activation*, penyelenggara acara yang secara spesifik membantu kliennya mempromosikan perihal peningkatan penjualan, peningkatan pengenalan produk, Merk dikalangan konsumen.
- d. Musik dan hiburan penyelenggara acara yang memiliki spesialisasi di bidang music dan hiburan –hiburan lainnya.
- e. Penyelenggara pribadi, penyelenggara acara yang mengkhususkan diri membantu kliennya dalam mengorganisasi acara pesta pribadi.

Maka dari itu EO terlahir dari keinginan pihak yang mempunyai dana, dimana mereka memiliki tujuan yang diharapkan dapat mencapai tujuannya dengan melakukan rangkaian acara, dan tentu saja mereka sebagai penyandang dana, mereka tidak mau repot-repot mengatur acara itu. mereka cukup

memberi *briefing* singkat mengenai maksud dan tujuan yang ingin mereka capai, sementara untuk kreatif dan eksekusinya diserahkan kepada EO yang ditunjuk. Di sinilah peran EO, yaitu membantu mewujudkan harapan dan tujuan dari investivasi dana. Melalui rangkaian acara, mulai dari proses penciptaan konsep, persiapan tempat, perizinan, perlengkapan, jalannya acara, dokumentasi, sampai publikasi acara di media masa. Sebagai profesional EO pun dituntut untuk mensukseskan acara yang akan diselenggarakan dengan kreativitasnya. Di era modern ini banyak perusahaan yang melakukan promosi produknya dengan menyelenggarakan acara dengan maksud dan tujuan meningkatkan penjualan produknya, maka peran EO akan sangat dibutuhkan.

Mata kuliah *Event Entertainment dan Event Organizer* diajarkan di perkuliahan *phisycal education* kurikulum 2015. Mata kuliah tersebut mempelajari tentang bagaimana cara kita mengelola sebuah event, kegiatan atau acara yang diselenggarakan untuk mewujudkan tujuan yang diinginkan. Pembelajaran mata kuliah event entertainment dan *event organizer* disampaikan dalam bentuk pembelajaran teori dan praktek materi teori yang disampaikan dengan menggunakan metode pembelajaran berupa pengajaran yang disampaikan dosen dan tugas-tugas, sedangkan untuk praktek diselenggarakan pada akhir akhir perkuliahan *event organizer* dari membuat proposal, persiapan hingga penyelenggaraan event ataupun workshop dan lain-lain. Peranan *event organizer* adalah sebagai penyalur barang-barang yang dipasarkan oleh perusahaan yang ikut serta dalam program yang diselenggarakan oleh *event organizer* dengan menyelenggarakan suatu acara baik berskala besar maupun kecil (Maulana, 2015).

Event Organizer merupakan salah satu hal yang harus kita pelajari untuk kehidupan sehari-hari, selain penting *Event Organizer* juga sangat berdampak positif baik untuk pelaku *Event Organizer* sendiri maupun pelanggan jika kita sebagai pelaku mampu mensukseskan *Event* mereka. Untuk itu jika kita mampu mempelajari bagaimana menjalankan sebuah *Event*, tentunya akan berdampak positif. Namun apakah masyarakat sendiri mengerti mengenai *Event Organizer* dan apakah dampak positif itu juga dirasakan oleh Masyarakat. Untuk itu saya ingin meneliti bagaimana persepsi masyarakat mengenai mata kuliah *Event Organizer* ini.

Menurut Setiawan H dan Nugroho P (2013:14) menyatakan permainan futsal

merupakan cabang olahraga yang makin banyak digemari oleh masyarakat terutama kalangan pelajar dan mahasiswa. Sedangkan menurut Naser & Ali (2016: 1) pengertian futsal adalah sebuah versi sepakbola yang dimainkan di dalam ruangan lima melawan lima (satu penjaga gawang dan lima sebagai pemain) yang telah disetujui oleh badan pengatur sepak bola internasional atau yang biasa kita sebut (Federation International de asosiasi sepakbola, FIFA 2014). Menurut Sarmiento (2016: 628) analisis permainan futsal semestinya tidak hanya mencakup aksi permainan di lapangan saja, namun sebaiknya pemain futsal yang dapat dihasilkan dari lapangan khususnya pola atau strategi untuk menciptakan gol. Persepsi dihasilkan dari kongkritisasi pemikiran, kemudian melahirkan konsep atau ide yang berbeda-beda dari masing-masing orang meskipun obyek yang dilihat sama, berikut pengertian persepsi menurut beberapa ahli (Rahmadani, 2015).

Pengertian persepsi dari kamus psikologi adalah berasal dari bahasa Inggris, *perception* yang artinya: persepsi, penglihatan, tanggapan; adalah proses seseorang menjadi sadar akan segala sesuatu dalam lingkungannya melalui indera indera yang dimilikinya; atau pengetahuan lingkungan yang diperoleh melalui interpretasi data indera (Adrianto, 2006). Persepsi merupakan suatu proses yang didahului oleh penginderaan. Penginderaan adalah merupakan suatu proses diterimanya stimulus oleh individu melalui alat penerima yaitu alat indera. Pada umumnya stimulus tersebut diteruskan oleh saraf ke otak melalui pusat susunan saraf dan proses selanjutnya merupakan proses persepsi. Stimulus diterima oleh alat indera, kemudian melalui proses persepsi sesuatu yang di indera tersebut menjadi sesuatu yang berarti setelah diorganisasikan dan diinterpretasikan (Adrianto, 2006).

Faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi seseorang menurut Toha (2003) dalam Hermuningsih, Wardani (2016) adalah : 1) Faktor internal: perasaan, sikap, dan kepribadian individu, prasangka, keinginan atau harapan, perhatian (fokus), proses belajar, keadaan fisik, gangguan kejiwaan, nilai dan kebutuhan juga minat, dan motivasi. (2) Faktor eksternal: Latar belakang keluarga, informasi yang diperoleh, pengetahuan, dan kebutuhan sekitar, intensitas, ukuran, keberlawanan, pengulangan gerak, hal-hal baru dan familiar atau ketidakinginan suatu objek. Edukatif menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi persepsi dalam hal ini terkait event yang

diadakan. Sayangnya perasaan bahagia dan euforia suporter yang klub menang dalam pertandingan sering kali membuat suporter klub lawan yang kalah merasa geram (Hapsari, 2015:53).

Melalui persepsi individu dapat menyadari, dapat mengerti tentang keadaan diri individu yang bersangkutan. Persepsi itu merupakan aktivitas yang integrateed, maka seluruh apa yang ada dalam diri individu seperti perasaan, pengalaman, kemampuan berpikir, kerangka acuan dan aspek-aspek lain yang ada dalam diri individu masyarakat akan ikut berperan dalam persepsi tersebut (Adrianto, 2006). Berdasarkan atas hal tersebut, dapat dikemukakan bahwa dalam persepsi itu sekalipun stimulusnya sama tetapi karena pengalaman tidak sama, kerangka acuan tidak sama, adanya kemungkinan hasil persepsi antara individu dengan individu yang lain tidak sama.

METODE

Penelitian akan menggunakan pendekatan penelitian kualitatif etnografi. Penelitian ini menggunakan metode wawancara, observasi, dan dokumentasi untuk pengambilan data. Metode tersebut digunakan untuk mengumpulkan fakta dan menguraikannya secara menyeluruh dan teliti sesuai dengan persoalan yang akan dipecahkan. Lokasi penelian ini di pertandingan Atlas Futsal Champhionship yang diadakan di Knight Stadium Futsal Jl. Arteri Utara Yos Sudarso, Komplek Grand Marina, Kota Semarang, Jawa Tengah. Focus pada penelitian ini adalah tentang persepsi masyarakat terkait dengan mata kuliah *event entertainment* dan *event organizer* pada kegiatan Atlas Futsal Championship di kota Semarang. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah pelatih, pemain dan panitia yang terlibat pada pada kegiatan Atlas Futsal Championship.

Dalam penelitian ini adalah menggunakan metode triangulasi sumber dan teknik. Proses analisis data etnografis dimulai dari lapangan, yaitu dengan pembuatan catatan lapangan. Ada empat jenis catatan lapangan, yaitu catatan lapangan yang berbentuk: (1) ringkasan laporan, (2) perluasan laporan, (3) jurnal penelitian lapangan, serta (4) percatatan lapangan yang disertai analisis dan interpretasi. Langkah berikutnya adalah melakukan pencarian domain pendahuluan.

Analisis data dimulai dengan melakukan wawancara dengan partisipan setelah dilakukan

observasi dan menentukan domain yang dihasilkan dari laporan observasi. Setelah melakukan wawancara kepada partisipan, analisis data dimulai dengan membuat transkrip hasil wawancara, dengan cara memutar kembali rekaman hasil wawancara, mendengarkan dengan seksama, kemudian menuliskan kata-kata yang didengar sesuai dengan apa yang ada dalam rekaman tersebut. Setelah peneliti menulis hasil wawancara tersebut ke dalam transkrip, selanjutnya peneliti harus membaca secara cermat untuk kemudian dilakukan reduksi data. Peneliti membuat reduksi data dengan cara membuat abstraksi, yaitu mengambil dan mencatat informasi-informasi yang bermanfaat sesuai dengan konteks penelitian atau mengabaikan kata-kata yang tidak perlu sehingga didapatkan inti kalimatnya saja, tetapi bahasanya sesuai dengan bahasa partisipan. Abstraksi yang sudah dibuat dalam bentuk satuan-satuan yang kemudian dikelompokkan dengan berdasarkan taksonomi dari domain penelitian. Instrumen wawancara sendiri menggunakan pertanyaan dengan indikator: 1. Pihak pelaku persepsi (sikap, motif, kepentingan, pengharapan), 2. Objek yang dipersepsikan (latar belakang, kedekatan, bunyi, ukuran), 3. Konteks dalam persepsi yang dilakukan (waktu, keadaan tempat, keadaan sosial). Hasil observasi dokumentasi pada kejuaraan Atlas Futsal Championship.



HASIL DAN PEMBAHASAN

Persepsi Masyarakat Terhadap kegiatan Mata Kuliah *Event Entertainment* dan *Event Organizer* pada kegiatan Atlas Futsal Championship di Kota Semarang akan dijabarkan pada pembahasan berikut. Persepsi masyarakat yang menganggap event yang berhubungan dengan sepak bola dapat menarik minat orang banyak. Sebuah event dapat terkenal dikarenakan berbagai hal faktor. Salah satu faktor yang mempengaruhi terkenal event Atlas Futsal Championship karena merupakan event yang berhubungan dengan olahraga dengan penggemar yang paling banyak didunia yaitu sepak bola. Sepak bola adalah suatu cabang olahraga yang mempunyai banyak

penggemar dan peminat di berbagai belahan bumi. Bahkan sepak bola bukan hanya sekedar olahraga, akan tetapi juga mampu membawa perubahan di berbagai bidang kehidupan. Menurut Kadriani (2017) sekumpulan manusia yang berinteraksi dalam suatu hubungan sosial mereka mempunyai kesamaan budaya, wilayah, dan identitas, mempunyai kebiasaan, tradisi, sikap dan perasaan persatuan yang diikat oleh kesamaan. Di Negara-negara barat, terutama Eropa, sepak bola merupakan suatu industri yang sangat menjanjikan. Bahkan bisa menjadi salah satu sumber penghidupan bagi masyarakat.

Indikator yang pertama adalah terkait kreativitas. Event Atlas Futsal Championship ini merupakan event yang memiliki tujuan untuk mendatangkan banyak orang sehingga kreatif perlu ditekankan pada unsur event tersebut. Hal tersebut sesuai dengan pendapat dari Ardianto (2009) yang menegaskan bahwa untuk memperoleh rekanan atau pelanggan baru melalui acara special event yang dirancang secara menarik, informatif dan kreatif. Event yang diadakan memiliki tujuan untuk mendapatkan keuntungan sehingga menurut Ruslan & Rosady (2004) event haruslah kreatif untuk mendapatkan atau menciptakan pasar dan konsumen baru. Kreatifitas merupakan hal yang sangat penting dan mutlak dimiliki dalam suatu proses pembuatan event. Dengan adanya unsur kreatifitas dapat membuat suatu event tampil beda secara konsep maupun penyampaian, sehingga pesan dalam event tersebut yang disampaikan dapat diterima oleh masyarakat. Persepsi dari masyarakat menganggap bahwa event Atlas Futsal Championship ini merupakan event kreatif sehingga peserta dan penonton yang mengikuti acara tersebut cukup banyak.

Indikator selanjutnya pada penelitian ini adalah keunikan. Persepsi merupakan proses aktif. Manusia fokus lalu mengorganisasikan dan menginterpretasi apa yang telah diperhatikannya secara selektif tersebut. Sesuai dengan pendapat tersebut event Atlas Futsal dapat digambarkan sebagai peristiwa yang membekas sehingga menimbulkan kesan unik. Event Atlas Futsal Championship mendapatkan persepsi dari masyarakat bahwa event tersebut unik. Menurut Rahmat (2009:51) persepsi merupakan proses aktif dari seleksi organisasi dan interpretasi terhadap manusia, objek, peristiwa, dan aktivitas. Marliany (2010:882) berpendapat bahwa persepsi adalah daya pikir dan daya pemahaman individu dalam terhadap berbagai rangsangan yang datang dari luar. Daya tafsir dan daya takfir

berada didalam otak, kemudian diolah sedemikian rupa dalam merespon berbagai stimulus. Event yang diadakan tersebut bisa menjadi rangsangan terhadap persepsi yang didapatkan oleh masyarakat.

Indikator yang lain pada penelitian ini adalah interaksi. Alat indera merupakan alat utama bagi individu mengadakan persepsi dan merupakan alat untuk menerima stimulus, tetapi harus ada pula syaraf sensorif sebagai alat untuk meneruskan stimulus yang diterima oleh reseptor ke pusat syaraf yaitu otak sebagai pusat kesadaran. Pada bagian ketiga yaitu adanya perhatian dari individu merupakan langkah pertama dalam mengadakan persepsi. Event Atlas Futsal Championship mendapatkan persepsi dari masyarakat bahwa event tersebut memiliki interaksi. Tanpa perhatian tidak akan terjadi presepsi. Individu harus mempunyai perhatian pada objek yang bersangkutan. Bila telah memperhatikannya, selanjutnya individu mempersepsi apa yang diterima dengan alat indera. Dengan demikian, membicarakan membicarakan presepsi pada dasarnya berkenaan dengan proses perlakuan seseorang terhadap informasi tentang suatu objek yang masuk pada dirinya melalui pengamatan dengan menggunakan panca indera yang dimilikinya. Adanya interaksi yang terjadi dikarenakan alat indera menangkap sesuatu yang memberikan pengaruh pada persepsi masyarakat.

Edukatif adalah indikator yang selanjutnya digunakan pada penelitian ini. Menurut Goldblatt (2013) Event Manajemen adalah kegiatan professional mengumpulkan dan mempertemukan sekelompok orang untuk tujuan perayaan, pendidikan, pemasaran, dan reuni, serta bertanggung jawab mengadakan penelitian, membuat desain kegiatan, melakukan perencanaan dan melaksanakan koordinasi serta pengawasan untuk merealisasikan kehadiran sebuah kegiatan Event Atlas Futsal Championship mendapatkan persepsi dari masyarakat bahwa event tersebut edukatif. Faktor-faktor yang mempengaruhi presepsi seseorang menurut Hermuningsih & Wardani (2016) adalah : 1) Faktor internal: perasaan, sikap, dan kepribadian individu, prasangka, keinginan atau harapan, perhatian (fokus), proses belajar, keadaan fisik, gangguan kejiwaan, nilai dan kebutuhan juga minat, dan motivasi. (2) Faktor eksternal: Latar belakang keluarga, informasi yang diperoleh, pengetahuan, dan kebutuhan sekitar, intensitas, ukuran, keberlawanan, pengulangan gerak, hal-hal baru dan familiar atau ketidakasingan suatu objek. Edukatif menjadi salah satu faktor yang

mempengaruhi persepsi dalam hal ini terkait event yang diadakan.

Event Atlas Futsal Championship mendapatkan persepsi dari masyarakat bahwa event tersebut memiliki dampak ekonomi. Menurut Noor (2013:22-31) banyak sekali penyelenggaraan sport event di semua bidang olahraga baik di tingkat daerah, nasional, maupun internasional mampu memberikan dampak ekonomi sesuai dengan besar kecilnya event yang terselenggara. Hal tersebut sesuai dengan data yang didapatkan dari subjek dan data lapangan bahwa event yang diadakan memberikan keuntungan bagi semua pihak dan memberikan dampak ekonomi.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diperoleh simpulan sebagai berikut:

Presepsi Masyarakat Terhadap kegiatan Mata Kuliah *Event Entertainment* dan *Event Organizer* pada kegiatan Atlas Futsal Championship di Kota Semarang adalah (1) terkenal karena event tersebut selalu ditunggu dan mendapatkan respon yang baik, (2) kreatif karena menampilkan lomba supporter, unik karena jarang yang mengikutsertakan supporter dalam sebuah event, (3) positif karena dapat menjadi wadah kompetisi yang sehat pada cabang futsal, (4) edukatif karena memberikan pemahaman dan pengetahuan tentang futsal, (5) memuaskan karena minim protes yang dilancarkan oleh peserta, (6) interaksi yang cukup bagus antara panitia, (7) pemain dan pelatih, (8) keuntungan untuk penyelenggara secara finansial dan peserta secara wadah kompetisi dan (9) terjangkau untuk seluruh peserta baik itu penonton yang datang maupun tim yang bertanding.

REFERENSI

- Adrianto, B. (2006). Persepsi dan Partisipasi Masyarakat Terhadap Pembangunan Prasarana Dasar Permukiman Yang Bertumpu Pada Masyarakat di Kota Magelang. Semarang: Universitas Semarang.
- Any Noor. 2013. *Manajemen Event*. Bandung : Alfabeta
- Goldblatt, J. (2013). *Special Events: Creating and Sustaining a New World for Celebration, 7th Edition*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
- Hapsari, I., & Wibowo, I. (2015). Fanatisme dan agresivitas supporter klub sepak bola. *Jurnal Psikologi*, 8(1).
- Hermuningsih, S., & Wardani, K. (2016). Persepsi Mahasiswa terhadap Metode Simulasi Online Trading di Bursa Efek Indonesia di Fakultas

- Ekonomi Yogyakarta. *Jurnal Ekonomi dan Bisnis*, 17(2), 199-207.
- Kadriani, L. H. K., & Harudu, L. (2017). Persepsi Masyarakat Nelayan Tentang Pentingnya Pendidikan Formal Di Desa Jawi-Jawi Kecamatan Bungku Selatan Kabupaten Morowali. *Jurnal penelitian pendidikan Geografi*, 1(2).
- Marliany, Rosleny (2010), Psikologi Umum, Pustaka Setia, Bandung.
- Maulana, M. Z. (2015). *Akad kerjasama event organizer konser musik dalam perspektif ekonomi Islam (studi kasus UKM musik IAIN Walisongo)*. Skripsi. Yogyakarta: IAIN Walisongo
- Nadzir, Muhammad. (2016). *Analisis Usaha Event Organizer MICE (Meeting, Incentive, conference, exhibition) Melalui Kanvas Model Bisnis dan Peta Empati: Studi Kasus Event Organizer di Yogyakarta dan Surakarta*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
- Naser, N., Ali, A., & Macadam, P. (2016). *Physical and physiological demands of futsal*. *Journal of Exercise Science and Fitness*.
- Rahmadani. (2015). Persepsi Guru Terhadap Kompetensi Sosial. *Jurnal Guru* Vol 3, No 2.
- Rahmat, P. S. (2009). Penelitian Kualitatif. *Jurnal Equilibrium*, 5, 40-57.
- Rosady, Ruslan. 2004. *Metode Penelitian Public Relations dan Komunikasi*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sarmento, H., Bradley, P., Travassos, B. (2016). *The Transition from Match Analysis to Intervention: Optimising the Coaching Process in Elite Futsal*. *International Journal of Performance Analysis in Sport*, Vol. 15, pp. 471-488.
- Setiawan, H., & Nugroho, P. (2014). Kondisi Fisik dan Kemampuan Teknik Dasar Pemain Futsal Tim Porprov Kota Semarang Tahun 2013. *Journal of Sport Science and Fitness*, 3(4).
- Sri Hermuningsih & Kristi Wardani. 2016. Persepsi Mahasiswa Terhadap Metode Simulasi Online Trading Di Bursa Efek Indonesia Di Fakultas Ekonomi Yogyakarta. *EKOBIS* Vol.17 (2) 199-207.
- Suyuti, M. (2017). *Rancang Bangun Aplikasi Virtual Interior Design Event Organizer Berbasis iOS*. Skripsi: Makassar. Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.