

MEMBELI MASA KECIL: FENOMENA *KIDULT* PADA KOMUNITAS PECINTA MAINAN DI KOTA DENPASAR

Oleh:

Raishaina Kalida Zia

Universitas Udayana

Alamat: Jl. Pulau Nias No.13, Dauh Puri Klod, Kec. Denpasar Bar., Kota Denpasar,
Bali (80114).

Korespondensi Penulis: raishainazia@gmail.com.

Abstract. *The kidult phenomenon describes adults who maintain an interest in childlike activities such as playing with and collecting toys. In Denpasar City, this phenomenon is evident through the emergence of toy enthusiast communities that actively create new social spaces shaped by nostalgia and consumer culture. This study aims to explain the dynamics and implications of the kidult phenomenon within toy enthusiast communities in Denpasar, employing a qualitative ethnographic approach through participant observation and in-depth interviews with six informants from two communities, namely trading card game (TCG) and Beyblade. The analysis is grounded in Mead's theory of symbolic interactionism and Maslow's hierarchy of needs. Mead's theory is used to examine how the meaning of toys is constructed through social interaction, where individuals interpret, modify, and negotiate meanings in relation to others and their communities. Meanwhile, Maslow's theory explains that adult engagement in toy collecting is not merely a recreational activity, but also relates to the fulfillment of social needs, esteem, and self-actualization. The findings reveal that kidult serves as both an escape from the pressures of adult life and an expression of identity through the consumption of childhood-related products. Toy communities in Denpasar are not only hobbyist spaces but also economic, social, and symbolic arenas that renegotiate the meaning of adulthood within the context of modern consumer culture.*

Keywords: *Kidult, Community, Toys, Consumerism, Nostalgia.*

MEMBELI MASA KECIL: FENOMENA *KIDULT* PADA KOMUNITAS PECINTA MAINAN DI KOTA DENPASAR

Abstrak. Fenomena *kidult* menggambarkan individu dewasa yang mempertahankan minat terhadap aktivitas kekanak-kanakan seperti bermain dan mengoleksi mainan. Di Kota Denpasar, fenomena ini tampak jelas melalui munculnya komunitas-komunitas pecinta mainan yang aktif membentuk ruang sosial baru berbasis nostalgia dan budaya konsumtif. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan dinamika dan implikasi fenomena *kidult* pada komunitas pecinta mainan di Kota Denpasar dengan menggunakan pendekatan kualitatif metode etnografi melalui observasi partisipatif dan wawancara mendalam terhadap enam informan dari dua komunitas yaitu *trading card game* (TCG) dan Beyblade. Analisis penelitian didasarkan pada teori interaksionisme simbolik Mead dan teori hierarki kebutuhan Maslow. Teori Mead digunakan untuk melihat bagaimana makna mainan dibentuk melalui interaksi sosial, di mana individu menafsirkan, memodifikasi, dan mengonstruksi makna mainan dalam hubungannya dengan orang lain serta komunitas. Sementara itu, teori Maslow menjelaskan bahwa keterlibatan orang dewasa dalam hobi mengoleksi mainan tidak hanya sebatas aktivitas hiburan, tetapi juga berkaitan dengan pemenuhan kebutuhan sosial, penghargaan, dan aktualisasi diri. Adapun hasil penelitian menunjukkan bahwa *kidult* menjadi bentuk pelarian dari tekanan kehidupan dewasa sekaligus ekspresi identitas melalui konsumsi produk bernuansa masa kecil. Komunitas mainan di Denpasar bukan hanya ruang hobi, tetapi juga wadah ekonomi, sosial, dan simbolik yang menegosiasikan kembali makna kedewasaan di tengah budaya konsumerisme modern.

Kata Kunci: *Kidult*, Komunitas, Mainan, Konsumerisme, Nostalgia.

LATAR BELAKANG

Banyak orang dewasa kini mencari pelarian dari tekanan hidup dengan kembali pada hal-hal yang membangkitkan kenangan masa kecil. Mainan yang dulu identik dengan anak-anak, kini hadir sebagai bagian penting dalam kehidupan orang dewasa melalui fenomena *kidult*. Di Denpasar, fenomena ini tampak pada komunitas pecinta mainan yang berfungsi tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga ruang sosial, ekonomi, dan budaya. Mainan menjadi simbol nostalgia, solidaritas, bahkan status sosial. Fenomena ini menguat karena pengaruh budaya postmodern dan konsumerisme global. Contohnya, popularitas mainan Labubu yang dipopulerkan selebritas memperlihatkan pergeseran mainan ke tren gaya hidup. Mainan sebagai simbol nostalgia memiliki daya

jual yang tinggi dan para penjual sangat menyadari hal tersebut (AP News, 2023). Pasar pun merespons dengan edisi terbatas dan *merchandise* khusus dewasa. Data impor mainan di Bali juga menegaskan meningkatnya minat masyarakat.

Sejumlah penelitian menyoroti hal ini yaitu penelitian oleh Bernardini (2014) yang menjelaskan bahwa budaya postmodern mendorong orang dewasa untuk kembali pada perilaku kekanak-kanakan melalui pengaruh media dan pasar. Peiyang dan Wenrui (2023) menambahkan bahwa nostalgia, taman hiburan, serta film animasi menjadi faktor psikologis penting yang memicu minat orang dewasa pada produk bernuansa masa kecil. Di Indonesia, Utama (2024) meneliti komunitas *hobby toys* di Yogyakarta yang berfungsi sebagai ruang nostalgia sekaligus sarana mengurangi stres, sementara Nabila dkk. (2024) menunjukkan bahwa pengalaman masa kecil yang tidak tuntas dapat memicu kecenderungan *kidult* di kemudian hari. Meski memberikan banyak wawasan, sebagian besar kajian tersebut masih bersifat umum atau menyoroti kota lain, sehingga belum banyak yang menelaah bagaimana fenomena *kidult* tumbuh di Denpasar.

Sebagai pusat budaya dan ekonomi sekaligus destinasi wisata internasional, Denpasar menjadi ruang unik untuk mengamati praktik *kidult*. Fenomena ini berkembang dalam komunitas yang meneguhkan identitas sosial dan solidaritas anggotanya. Praktiknya terlihat pada komunitas mainan di Denpasar, seperti Bali Awakening Zone dan Beyforce Dewata. Aktivitas komunitas seperti turnamen, pameran, dan kompetisi menunjukkan bahwa mainan berfungsi sebagai simbol prestise, solidaritas, sekaligus peluang ekonomi. Kedua komunitas ini mencerminkan bagaimana mainan di Denpasar tidak hanya berfungsi sebagai nostalgia pribadi, tetapi juga sebagai praktik kolektif yang memperkuat jaringan sosial dan membuka peluang ekonomi baru.

Penelitian ini diarahkan untuk menjelaskan bagaimana praktik *kidult* dijalankan dalam komunitas pecinta mainan di Kota Denpasar sekaligus mendeskripsikan implikasinya. Tujuan umumnya adalah memahami fenomena *kidult* di kota ini, sementara tujuan khususnya adalah menguraikan praktik konsumsi, interaksi sosial, dan solidaritas komunitas, serta menggambarkan dampak sosial, ekonomi, dan budaya yang muncul. Melalui penelitian ini, diharapkan lahir pemahaman baru mengenai bagaimana orang dewasa menegosiasikan ulang makna kedewasaan melalui mainan, serta bagaimana praktik konsumsi bernuansa nostalgia ini menjadi bagian dari dinamika budaya kontemporer di Indonesia.

MEMBELI MASA KECIL: FENOMENA *KIDULT* PADA KOMUNITAS PECINTA MAINAN DI KOTA DENPASAR

KAJIAN TEORITIS

Kidult

Kidult adalah seorang dewasa yang mengikuti tren dan keinginan standar kaum “muda”; yang menekankan pada keragaman, keunikan, dan karakteristik dirinya demi budaya “muda” yang sangat universal; serta menikmati produk- produk yang sama, baik yang nyata maupun tidak, terlepas dari usia dan kewarganegaraan (Bernardini, 2014). Istilah *kidult* adalah gabungan dua kata dalam Bahasa Inggris yaitu "*kid*" yang berarti anak-anak dan "*adult*" yang berarti dewasa. Istilah ini merujuk pada individu dewasa yang menikmati minat dan hobi yang sering diasosiasikan dengan anak-anak (Moteetee, 2016).

Dalam penelitian ini, konsep *kidult* merujuk pada individu dewasa yang mempertahankan minat kekanak-kanakan dan mencakup konsumsi produk mainan. Fenomena ini mencerminkan pencarian kepuasan emosional melalui nostalgia, yang mendorong individu dewasa untuk terlibat dalam perilaku konsumerisme yang berfokus pada produk mainan yang dianggap menyenangkan dan menghibur.

Komunitas

Menurut Brown (2002), kajian tentang komunitas memahami bahwa manusia secara alami membutuhkan hubungan sosial sebagai bagian penting dari hidupnya. Kebutuhan ini secara alami menciptakan peluang untuk berinteraksi dengan orang lain. Lewat kajian ini, kita bisa melihat bagaimana hubungan sosial dibentuk oleh budaya, berubah seiring waktu, dan bagaimana kebutuhan ini saling memengaruhi dengan kebutuhan lain saat menghadapi perubahan. Komunitas juga bisa berupa kelompok dengan minat atau ciri khas tertentu yang membuat mereka berbeda dari masyarakat di sekitarnya.

Dalam penelitian ini, komunitas dirujuk sebagai kelompok sosial yang terbentuk dari individu-individu dengan minat dan ketertarikan yang sama yakni mainan. Selain itu, konsep komunitas merujuk pada peran komunitas sebagai ruang sosial yang menyediakan dukungan emosional dan validasi identitas. Komunitas juga menjadi platform untuk aktivitas ekonomi, seperti jual beli atau barter mainan. Pemahaman tentang komunitas memungkinkan analisis yang lebih mendalam mengenai bagaimana fenomena *kidult* berkembang di Kota Denpasar.

Dewasa

Dewasa dapat diartikan sebagai suatu pertanggungjawaban penuh terhadap diri sendiri, dengan bertanggungjawab yang diartikan sebagai memahami arti norma-norma (budaya) dan nilai-nilai etis, dan berusaha hidup sesuai dengan norma-norma tersebut (Maulidya & dkk., 2018). Pemahaman tentang konsep dewasa sangat penting dalam penelitian ini karena fenomena *kidult* berada pada persimpangan antara identitas dewasa dan nostalgia kanak-kanak. Konsep dewasa merujuk pada tahap kehidupan di mana individu telah mencapai kematangan fisik, psikologis, dan sosial, serta mampu menjalankan tanggung jawab terhadap diri sendiri dan lingkungannya. Dalam konteks penelitian ini, konsep dewasa digunakan untuk mengeksplorasi bagaimana anggota komunitas pecinta mainan di Kota Denpasar, yang secara usia sudah tergolong dewasa, membentuk identitas dan pola perilaku yang menghubungkan kembali dengan mainan sebagai benda yang diasosiasikan dengan anak-anak.

Konsumerisme

Konsumerisme adalah atribut masyarakat yang lebih dari sebuah tindakan mengonsumsi barang dan jasa, bahkan sering kali tindakan konsumsi yang dilakukan tidak dimaksudkan untuk memenuhi kebutuhan (Bakti, dkk., 2019). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, konsumerisme adalah paham atau gaya hidup yang menganggap barang-barang (mewah) sebagai ukuran kebahagiaan, kesenangan, dan sebagainya. Konsumerisme adalah budaya yang dipraktikkan oleh hampir setiap strata masyarakat, dengan mempengaruhi cara konsumen memandang dan menilai sebuah produk barang maupun jasa (Subawa, dkk., 2020). Dalam skripsi ini, konsep konsumerisme merujuk pada perilaku dan pola pembelian produk oleh individu dewasa yang dipengaruhi oleh keinginan untuk memiliki barang yaitu mainan, yang membawa kenangan nostalgia dari masa kecil. Konsumerisme tidak hanya dilihat sebagai aktivitas ekonomi, tetapi juga sebagai ekspresi emosional dan identitas pribadi orang dewasa yang berkaitan dengan pengalaman masa kecilnya.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan etnografi untuk menggali secara mendalam fenomena *kidult* pada kalangan dewasa di Kota Denpasar.

MEMBELI MASA KECIL: FENOMENA *KIDULT* PADA KOMUNITAS PECINTA MAINAN DI KOTA DENPASAR

Pendekatan ini dipilih karena mampu menampilkan pola perilaku, motivasi, serta makna sosial di balik praktik konsumsi mainan yang dilakukan oleh orang dewasa. Dengan cara ini, penelitian tidak hanya berfokus pada perilaku permukaan, tetapi juga pada makna yang melekat dalam interaksi sosial para pelaku *kidult*.

Lokasi penelitian ditetapkan di Kota Denpasar, Bali. Pemilihan kota ini bukan tanpa alasan, sebab Denpasar merupakan pusat budaya dan ekonomi yang kental dengan gaya hidup urban. Kondisi tersebut menjadikan Denpasar relevan untuk diamati, karena di sinilah arus budaya populer dan pengaruh global bertemu dengan praktik budaya lokal. Hal ini memberi ruang yang kaya untuk melihat bagaimana fenomena *kidult* tumbuh dan dijalani dalam kehidupan sehari-hari komunitas pecinta mainan.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif, yang mencakup konsep, teori, hasil wawancara, serta observasi. Sumber data diperoleh dari dua jalur utama, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer berasal dari wawancara mendalam dengan informan serta observasi partisipatif di komunitas, sedangkan data sekunder didapat dari dokumentasi, literatur akademik, serta arsip digital yang relevan. Dengan kombinasi ini, data yang terkumpul diharapkan mampu memberikan gambaran yang menyeluruh tentang fenomena yang diteliti.

Untuk memperoleh data, penelitian ini menggunakan tiga teknik utama: observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan studi pustaka. Observasi partisipatif memungkinkan peneliti terlibat langsung dalam aktivitas komunitas sehingga dapat memahami dinamika sosial dari dalam. Wawancara mendalam digunakan untuk menggali pengalaman personal informan, terutama mengenai hubungan emosional mereka dengan mainan. Sementara itu, studi pustaka memperkaya kerangka konseptual dengan membandingkan temuan lapangan dengan literatur akademik dan arsip digital. Ketiga teknik ini saling melengkapi, sehingga hasil penelitian memiliki dasar empiris sekaligus teoretis yang kuat.

Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan teknik deskriptif. Analisis ini menyajikan hasil penelitian dalam bentuk narasi yang menggambarkan pengalaman, motivasi, dan persepsi informan secara rinci. Tujuannya adalah menghadirkan pemahaman yang holistik mengenai fenomena *kidult* di kalangan komunitas pecinta mainan di Kota Denpasar. Dengan pendekatan ini, data lapangan tidak

hanya dipaparkan, tetapi juga diinterpretasikan dalam kaitannya dengan teori dan konteks sosial yang melatarbelakangi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Praktik *Kidult* pada Komunitas Pecinta Mainan di Kota Denpasar

Fenomena *kidult* di komunitas pecinta mainan Kota Denpasar menunjukkan bahwa keterlibatan orang dewasa dalam dunia mainan tidak dapat dipahami semata sebagai perilaku kekanak-kanakan, melainkan sebagai praktik sosial yang sarat makna. Anggota komunitas menekuni mainan berlandaskan tiga motif utama. Pertama, nostalgia masa kecil yang menghadirkan rasa hangat sekaligus kontinuitas identitas. Kedua, fungsi mainan sebagai pelarian psikologis dari tekanan hidup dewasa, yang memberi ruang untuk melepaskan beban tanggung jawab sehari-hari. Ketiga, dorongan untuk meraih pencapaian, baik berupa prestise melalui kepemilikan koleksi langka maupun pengakuan dalam arena kompetitif seperti turnamen.

Motif tersebut mewujud dalam praktik konsumsi yang khas. Mainan tidak lagi dipandang sebagai benda hiburan anak-anak, melainkan sebagai komoditas bernilai simbolis. Anggota komunitas rela mengalokasikan dana besar untuk membeli edisi terbatas, mengimpor produk baru, atau berinvestasi pada koleksi yang kelak bisa meningkat nilainya. Konsumsi mainan dengan demikian bukan hanya tindakan ekonomi, tetapi juga cara menegaskan identitas sosial dan afiliasi budaya. Selain itu, komunitas mainan di Denpasar memperlihatkan solidaritas yang kuat. Aktivitas bersama seperti turnamen, diskusi strategi, maupun pameran koleksi yang dapat membangun ikatan emosional antaranggota. Komunitas berfungsi sebagai ruang sosial yang memberikan rasa memiliki, dukungan emosional, bahkan pengakuan yang sering kali sulit ditemukan di luar lingkaran hobi. Dengan demikian, mainan menjadi simbol yang menyatukan individu dalam sebuah jaringan yang menyerupai keluarga kedua.

Implikasi Fenomena *Kidult* pada Komunitas Pecinta Mainan di Kota Denpasar

Fenomena *kidult* dalam komunitas pecinta mainan di Kota Denpasar menghadirkan implikasi yang luas dan multidimensi. Dari sisi sosial, komunitas mainan berfungsi sebagai ruang interaksi baru bagi orang dewasa yang berbagi minat terhadap nostalgia masa kecil. Ikatan yang terbentuk melampaui sekadar hobi, karena komunitas

MEMBELI MASA KECIL: FENOMENA *KIDULT* PADA KOMUNITAS PECINTA MAINAN DI KOTA DENPASAR

menjadi wadah untuk memperluas jaringan pertemanan, membangun solidaritas, serta memperoleh dukungan emosional yang membantu menghadapi tekanan hidup dewasa. Relasi ini juga diperkuat melalui kehadiran media sosial yang memungkinkan anggota saling berinteraksi di luar ruang fisik, sehingga terbentuk jaringan yang tidak terbatas pada lingkup lokal Denpasar, tetapi juga terkoneksi dengan komunitas global. Dalam konteks ini, komunitas mainan berperan sebagai sarana integrasi sosial yang menghadirkan rasa kebersamaan, mengurangi keterasingan, dan bahkan memperkuat identitas kolektif anggotanya.

Dari dimensi ekonomi, *kidult* mendorong tumbuhnya pola konsumsi baru yang bernilai tinggi. Anggota komunitas rela mengalokasikan dana signifikan untuk mengoleksi mainan edisi terbatas, produk impor, hingga *merchandise* eksklusif. Mainan pun tidak hanya dipandang sebagai barang konsumsi semata, tetapi juga sebagai bentuk investasi, karena koleksi tertentu dapat mengalami peningkatan nilai seiring waktu. Fenomena ini memberi peluang bagi industri kreatif dan sektor ritel, baik lokal maupun global, untuk menggarap segmen pasar orang dewasa. Selain itu, turnamen dan pameran yang diselenggarakan komunitas menciptakan perputaran ekonomi tersendiri dengan menghidupkan sektor jasa seperti toko hobi. Dengan kata lain, praktik *kidult* turut berkontribusi pada dinamika ekonomi kota melalui penciptaan pasar yang berorientasi pada gaya hidup.

Sementara itu, implikasi budaya dari fenomena ini tampak dalam bagaimana mainan mengalami transformasi makna. Dari yang awalnya dipahami sebagai simbol dunia anak-anak, mainan kini berfungsi sebagai medium nostalgia, simbol prestise, dan ekspresi identitas orang dewasa. Anggota komunitas menggunakan mainan untuk menegosiasikan ulang batas antara kedewasaan dan masa kecil, sehingga memunculkan definisi baru tentang apa artinya menjadi dewasa di era kontemporer. Budaya konsumerisme global, yang mendorong produksi edisi terbatas dan tren koleksi, dipadukan dengan konteks lokal Bali yang menekankan nilai kebersamaan. Hasilnya adalah praktik budaya hibrid: mainan tidak hanya menjadi barang koleksi, tetapi juga bagian dari gaya hidup urban yang menghubungkan nilai tradisi dengan modernitas. Fenomena ini menegaskan bahwa *kidult* bukan sekadar pelarian individual, melainkan bagian dari dinamika budaya populer yang membentuk cara baru orang dewasa mengekspresikan diri, membangun solidaritas, dan memperoleh legitimasi sosial.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa fenomena *kidult* pada komunitas pecinta mainan di Kota Denpasar merupakan praktik sosial yang dimaknai lebih dari sekadar hobi atau perilaku kekanak-kanakan. Mainan bagi orang dewasa berfungsi sebagai medium nostalgia, sarana pelarian dari rutinitas, simbol pencapaian, serta alat untuk membangun identitas sosial melalui interaksi di komunitas. Temuan ini menunjukkan bahwa keterlibatan orang dewasa dalam fenomena *kidult* tidak hanya dipengaruhi oleh pengalaman masa kecil atau dorongan psikologis, tetapi juga oleh konteks budaya urban Denpasar yang mempertemukan pengaruh lokal dan global. Dengan demikian, hipotesis yang tersirat dalam penelitian ini terbukti, yakni bahwa praktik *kidult* merupakan proses sosial dan psikologis yang kompleks, yang berimplikasi pada terbentuknya solidaritas, peluang ekonomi, serta pergeseran makna kedewasaan di masyarakat kontemporer.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan dalam jumlah informan yang terbatas dan hanya berfokus pada dua komunitas pecinta mainan. Hal ini membuat hasil penelitian perlu dibaca dengan hati-hati apabila hendak digeneralisasi ke konteks yang lebih luas. Faktor lain seperti latar belakang sosial ekonomi dan jenis komunitas mainan lain belum sepenuhnya terwakili. Oleh karena itu, penelitian lanjutan dapat memperluas cakupan informan, melibatkan komunitas mainan di wilayah lain, atau mengkaji aspek gender dan ekonomi politik dalam fenomena *kidult*.

Saran

Penulis menyarankan agar komunitas pecinta mainan di Denpasar terus memfasilitasi ruang interaksi yang sehat, inklusif, dan produktif bagi anggotanya. Pelaku industri kreatif dan penyelenggara *event* juga dapat memanfaatkan fenomena *kidult* sebagai peluang untuk mengembangkan produk dan kegiatan yang sesuai dengan kebutuhan emosional serta sosial orang dewasa. Bagi dunia akademik, penelitian ini membuka ruang untuk mengkaji lebih jauh pertemuan antara budaya populer global dengan identitas lokal melalui perspektif yang lebih luas dan lintas disiplin.

MEMBELI MASA KECIL: FENOMENA *KIDULT* PADA KOMUNITAS PECINTA MAINAN DI KOTA DENPASAR

DAFTAR REFERENSI

- AP News. (2023, March 21). Nostalgia sells; nostalgia with a twist can be a smash. Associated Press. <https://apnews.com/article/mcdonalds-peeps-wednesday-top-gun-business-nostalgia-354d0558bf09b2ed05281d3454121d1e>
- Bakti, I.S., Nirzalin & Alwi. (2019). "Konsumerisme dalam Perspektif Jean Baudrillard". Jurnal Sosiologi USK, 13(2), pp. 146-165. <https://doi.org/10.24815/jsu.v13i2.15925>
- Bernardini, J. (2014). "The Infantilization of the Postmodern Adult and the Figure of Kidult". Postmodern Openings Journal, 5(2), pp. 39-55. <http://dx.doi.org/10.18662/po/2014.0502.03>
- Brown, S.L, (2002). Intentional Community An Anthropological Perspective. State University of New York Press. <https://books.google.co.id/books?id=DU3B6JdItFUC&lpg=PP9&ots=KOpujkT3A&dq=ANTHROPOLOGY%20community%20is&lr&hl=id&pg=P5#v=onepage&q=community%20is&f=false>
- Maulidya, F., Adelina, M., & Hidayat, F.A. (2018). "Periodesasi Perkembangan Dewasa". Repository Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. <http://eprints.umsida.ac.id/id/eprint/1271>
- Moteetee, L. (2016). "Kidult Culture, Identity, and Nostalgia: The Case of The Regular Show". Tesis (M.A.) Fundamental Communication Departmen of Communication Studies Faculty of Humanities University of Johannesburg.
- Subawa, N.S., Widhiasthini, N.W., Pika, P.A.T.P., & Suryawati, P.I. (2020). "Hedonism on the Behavior of Consumer Society as a Global Cultural Transformation". International Research Journal of Management, IT & Social Sciences, 7(2), pp. 59-70. <https://doi.org/10.21744/irjmis.v7n2.878>