

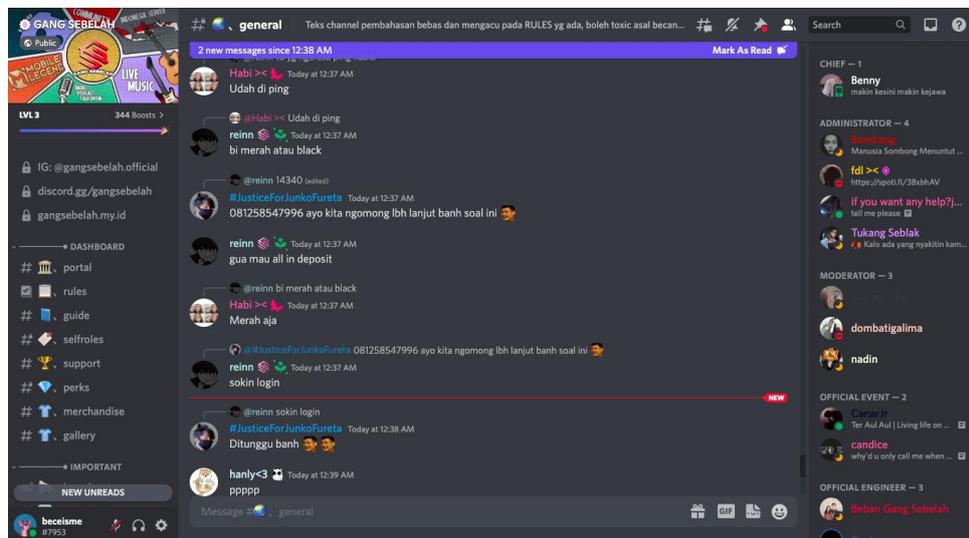
BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Discord sebagai aplikasi obrolan suara (*voice chat*) yang biasa digunakan untuk komunikasi oleh para pemain game *online*, kini digunakan pula oleh masyarakat umum untuk mencari teman hingga pasangan secara *online*. Dikutip dari laman resmi discord.com, Discord adalah aplikasi berbasis audio, teks, dan video yang pada dasarnya memungkinkan penggunanya untuk melakukan obrolan suara, obrolan video, mengirim pesan teks, gambar, maupun video, hingga membagikan layar. Aplikasi ini dirancang untuk penggunanya berkomunikasi dalam server-server (grup) serta memungkinkan pengguna membuat saluran-saluran (*channel*) terkhusus. Lebih dari itu, pengguna juga dapat mendengarkan lagu, bermain *games*, *quiz*, maupun trivia, dan masih banyak lagi yang dioperasikan oleh bot yang tersedia dalam aplikasi Discord. Maka dapat dikatakan bahwa aplikasi ini memiliki fitur yang lengkap, *all-in-one*.

Gambar 1. Tampilan Server Discord Gang Sebelah



Sumber: Discord (2022)

Gang Sebelah merupakan salah satu server publik besar yang berisi ± 96.000 pengguna dengan berbagai komunitas tanpa terkhusus atau dapat dikatakan

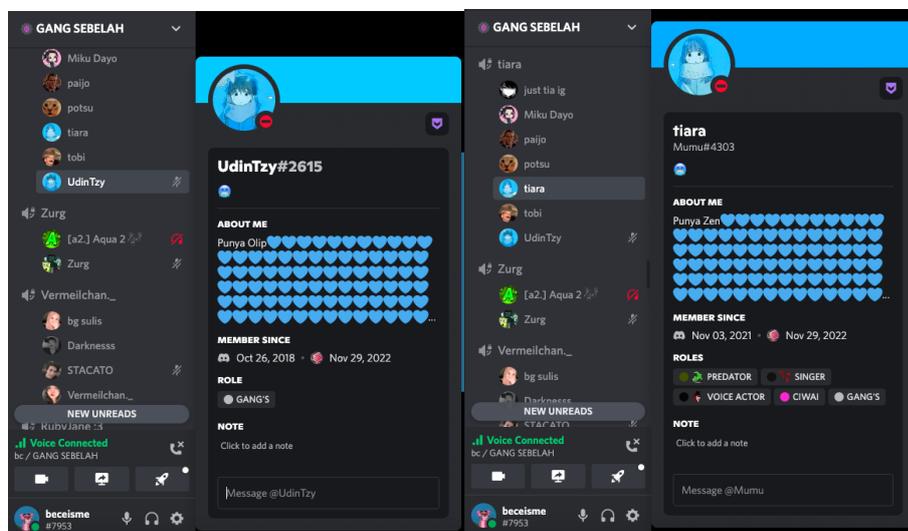
Mutiara Adawiyazzahra, 2023

PENETRASI SOSIAL DALAM HUBUNGAN ASMARA PENGGUNA APLIKASI DISCORD (Studi Fenomenologi pada Server Gang Sebelah)

UPN Veteran Jakarta, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Ilmu Komunikasi
[www.upnvj.ac.id – www.library.upnvj.ac.id – www.repository.upnvj.ac.id]

terbuka untuk umum. Beberapa contohnya adalah komunitas *game*, musik, *broadcasting*, fotografi, seni, hingga kecantikan. Server ini merupakan ruang publik dengan berbagai program seperti Radio, Podcast, *Talkshow*, Turnamen *E-Sport*, Kuis berhadiah, hingga *Blind Date*. Selain memiliki program, server ini juga rutin membuat acara tahunan seperti Perayaan Hari Kemerdekaan Indonesia dengan berbagai perlombaan berhadiah yang dapat diikuti seluruh membeinya. Selain itu, disediakan pula saluran-saluran untuk santai seperti mengobrol santai dan mendengarkan musik.

Gambar 2. Pasangan dengan Foto Profil dan Bio Berpasangan



Sumber: Discord (2022)

Discord sebagai platform komunikasi tentu menjadi tempat terbentuknya hubungan. Pada umumnya, hubungan yang terbentuk dalam Discord adalah hubungan pertemanan, namun banyak juga dengan sengaja maupun tidak sengaja membentuk hubungan asmara. Dalam server Gang Sebelah tidak jarang ditemui pasangan-pasangan yang berpacaran. Mereka yang berpacaran server ini pada umumnya menggunakan foto profil yang berpasangan, mencantumkan nama pasangan mereka pada bio profil mereka, dan terhubung dalam *voice channel* yang mereka buat khusus untuk berdua.

Fitur *voice channel* pada Discord merupakan fitur yang paling sering digunakan pengguna untuk “*hangout*” dengan sesama pengguna. Pada server Gang Sebelah, pengguna yang sedang dekat maupun yang berpacaran dapat membuat

voice channel khusus untuk mereka berdua saja, dengan limit hanya 2 pengguna yang dapat masuk, namun tak semua server dapat menerapkan sistem ini. Meski begitu, tak jarang pasangan-pasangan ini berbaur dengan pengguna lainnya di dalam *voice channel* yang dapat memuat banyak pengguna.

Topik obrolan yang dibawakan pengguna yang belum saling mengenal biasanya dimulai seperti pada umumnya orang berkenalan, namun jika sudah memiliki hubungan teman maupun asmara, pengguna membawa pertanyaan basa-basi seperti “sedang apa” dan obrolan dimulai dari topik yang ringan dan general hingga topik yang dapat diperbincangkan lebih dalam.

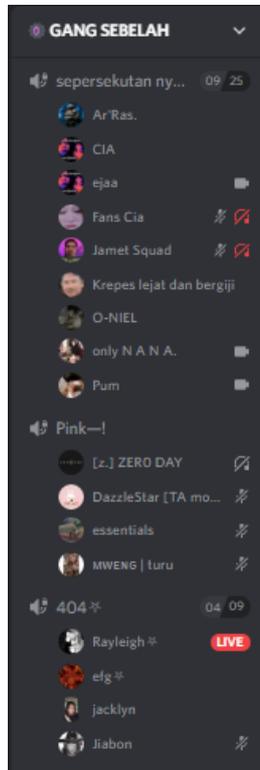
Pasangan-pasangan di server Gang Sebelah terlihat hampir selalu terhubung dalam waktu yang cukup lama dan hampir setiap hari. Mereka tidak selalu berbincang namun dapat melakukan hal lain seperti mendengarkan musik bersama, menonton film bersama, dan berbagai kegiatan lain yang dapat dilakukan pada aplikasi Discord. Selain melakukan aktivitas bersama, terkadang mereka sibuk melakukan aktivitas masing-masing seperti mengerjakan tugas sekolah, kuliah, hingga pekerjaan atau bermain *game* namun tetap terhubung dalam *voice channel*.

Server ini merupakan tempat berkumpulnya orang-orang untuk menciptakan hubungan baru dan menjadi solusi khususnya di masa pandemi Covid-19. Terhambatnya komunikasi secara langsung disaat pandemi Covid-19 membuat masyarakat membutuhkan alternatif dalam berkomunikasi, berinteraksi, hingga menjalin sebuah hubungan, salah satunya dalam menjalin maupun memelihara hubungan romantis. Dalam membangun dan menjalin hubungan asmara, individu sulit atau bahkan tidak dapat melakukan pendekatan secara langsung saat pandemi. Hal ini membuat individu menggunakan teknologi internet dan platform komunikasi untuk memenuhi kebutuhannya.

Pengguna menjadi lebih aktif dalam bertukar informasi dengan pengguna lain selama pandemi. Beberapa faktor mempengaruhinya, seperti kesepian, kurangnya penguatan positif, hiburan, keinginan untuk mencari komitmen dan keintiman sosial di tengah ketidakpastian berakhirnya pandemi. Faktor-faktor ini juga diduga menjadi landasan peningkatan pengguna aplikasi Discord untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan khususnya dalam hal komunikasi di masa pandemi. Dalam berkomunikasi secara daring menggunakan internet, masyarakat

umumnya menggunakan platform dengan pesan teks dan telepon. Discord menjadi salah satu aplikasi yang digunakan masyarakat untuk berinteraksi sosial dalam komunitas secara daring disaat pandemi Covid-19.

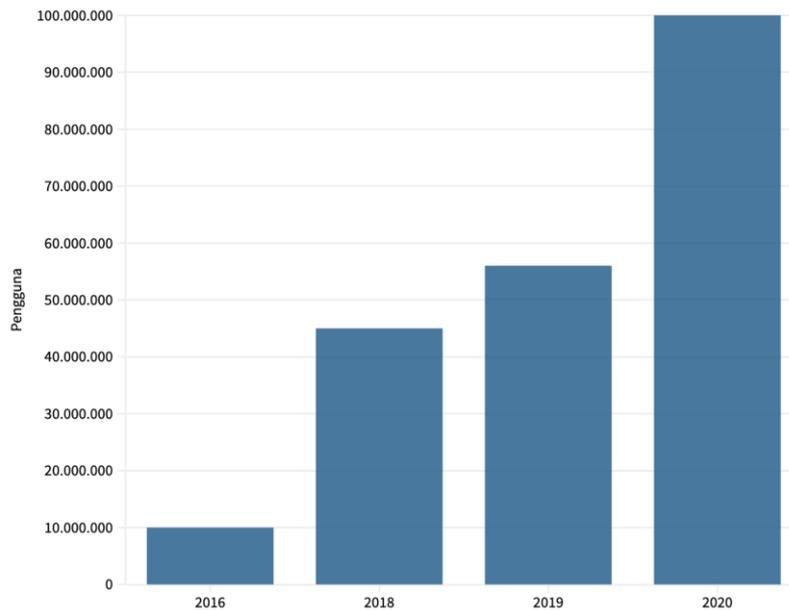
Gambar 3. Voice Channel Discord Server Gang Sebelah



Sumber: Discord (2022)

Di masa pandemi, aplikasi dengan basis audio menjadi pilihan yang lebih diminati dikarenakan suara lebih mampu menciptakan keintiman atau koneksi antar pengguna yang harus menjaga jarak, seperti dikutip dalam MIT *Technology Review* di Katadata (2021). Dengan aplikasi audio, pengguna dapat menikmati konten tanpa menatap *smartphone* mereka, tetapi mendengarkan sambil melakukan aktivitas lain sehingga terhindar dari kelelahan menatap layar (*screen fatigue*). Kondisi tersebut membuat aplikasi Discord, salah satu aplikasi berbasis audio-chat dengan fitur yang cukup lengkap ini mengalami peningkatan yang cukup signifikan.

Gambar 4. Jumlah Pengguna Aktif Bulanan Discord



Sumber: *Business of App* (2020)

Berdasarkan data yang terdapat pada *Business of App* yang dilansir dari Katadata (2020), di tahun 2020 ketertarikan pengguna terhadap Discord juga semakin tinggi. Dibandingkan tahun sebelumnya, jumlah pengguna aktif bulanan aplikasi Discord meningkat hampir dua kali lipat, tercatat menginjak hingga 100 juta pengguna pada 2020.

Lebih lanjut pada laman resminya, Discord menyatakan bahwa aplikasi ini kini didesain menyerupai klub sekolah, grup *game*, atau komunitas di seluruh dunia. Tempat untuk bertemu semua orang dan menghabiskan waktu bersama atau *hangout* secara daring. Discord juga merilis video resminya yang berjudul “*Bringing People Together*” (2019) dan “*Your Place to Talk*” (2020) yang mengatakan bahwa pada awalnya Discord diciptakan untuk komunitas video *games*, namun seiring perkembangan zaman, pengguna membentuk Discord menjadi sesuatu yang lebih dari sekadar itu, tempat yang unik untuk hangout berbagai komunitas (Discord, 2020). Dengan begitu, Discord dapat memenuhi kebutuhan masyarakat untuk dapat terhubung dengan sesama pengguna di masa pandemi Covid-19 di mana masyarakat terbatas untuk saling bertemu secara langsung.

Discord merupakan aplikasi berbasis audio dengan fitur terlengkap dibandingkan dengan aplikasi *audio-based* lainnya yang ramai digunakan pada saat pandemi Covid-19 seperti salah satunya Zoom. Meski Discord tidak dapat dibandingkan secara langsung dengan Zoom dikarenakan fungsi dan kegunaannya yang berbeda, namun Discord memiliki hampir semua fitur yang ada pada Zoom. Fitur-fitur yang dimiliki Discord sangat kompleks yang dirancang untuk komunitas, sedangkan Zoom dirancang terkhusus untuk konferensi. Selain itu, Zoom memiliki ruang yang dibentuk hanya untuk waktu yang sementara, sedangkan ruang pada Discord berada di dalam grup-grup (*server*) yang bersifat tetap. Platform komunitas *audio-based* dengan fungsi serupa Discord yang sempat ramai di tengah pandemi Covid-19 yaitu *Clubhouse*. Yang membuat Discord unggul lagi-lagi fiturnya yang lebih lengkap. Beberapa kekurangannya yaitu *Clubhouse* hanya menyediakan panggilan khusus suara, ruang obrolan hanya tersedia sementara, dan hanya dapat berbicara apabila menjadi pemilik ruangan atau diberikan oleh pemilik ruangan lain, dan masih banyak keterbatasan lain.

Hubungan romantis merupakan hasil dari pengembangan relasi interpersonal. Sebuah hubungan dapat dikatakan romantis apabila individu telah berada pada tahap pertukaran seimbang atau proses tertinggi dari pengembangan relasi interpersonal. Rasa cinta kepada pasangan bersifat lebih kompleks dengan melibatkan rasa romantisme yang lebih kuat dibandingkan dengan relasi pada keluarga dan sahabat yang melibatkan rasa cinta yang relatif bersifat lebih kasual. Stenberg dalam Aran-Ramspott et al. (2015) mendefinisikan hubungan cinta sebagai sekumpulan perasaan, pemikiran dan keinginan yang ketika dialami bersama.

Agar sebuah hubungan antarpribadi terjalin dengan baik, individu harus mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya. Dibutuhkan keterampilan sosial agar individu mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya, salah satunya yaitu *self disclosure* (Buhrmester et al., 1998). *Self disclosure*, yang dikemukakan oleh (Altman & Taylor, 1973) adalah kemampuan seseorang untuk mengungkapkan informasi yang dangkal dan mendalam tentang diri sendiri kepada orang lain untuk membangun keintiman. Maka, dapat disimpulkan bahwa dalam membentuk sebuah hubungan di dalam komunitas, diperlukan *self disclosure*.

Manusia sebagai makhluk sosial pasti akan selalu berkomunikasi dan membutuhkan orang lain. Komunikasi dan hubungan dengan individu lain merupakan salah satu kebutuhan pokok yang tidak akan pernah lepas dari kehidupan sehari-hari, seperti pendapat Watzlawick (1967) yang menegaskan bahwa “*One cannot not communicate.*” Peranan komunikasi sangatlah penting untuk setiap individu, oleh karena itu orang yang enggan berinteraksi dengan makhluk hidup yang lain bisa dipastikan bahwa ia bakal ‘tersesat’ karena ia tidak dapat menaruh dirinya ke dalam area sosial di masyarakat (Mulyana, 2018). Hal ini seperti yang dinyatakan oleh (Prasanti & Dewi, 2018) yang menemukan adanya implementasi dari teori FIRO (*Fundamental Interpersonal Relation Orientation*) yaitu manusia memiliki 3 kebutuhan, salah satunya merupakan kebutuhan inklusi yang merujuk pada kebutuhan untuk dikenal dan berinteraksi.

Di era digital saat ini, perkembangan teknologi yang amat pesat tak dapat terelakkan. Hadirnya *smartphone* dan media baru merupakan bukti konkrit dari pesatnya perkembangan teknologi beberapa tahun ke belakang. Hadirnya pandemi Covid-19 pada Maret 2020 yang dideklarasikan secara resmi oleh WHO (World Health Organization atau Badan Kesehatan Dunia) di tengah masyarakat dunia membuat digitalisasi semakin tak terpungkiri.

Komunikasi antarpribadi turut berkembang seiring meningkatnya inovasi teknologi digital. Perkembangan teknologi digital ini semakin lama semakin mengurangi hakikat dari komunikasi antarpribadi yang pada awalnya mengharuskan setiap individu bertatap muka. Hal ini dibuktikan oleh (Hidayat, 2012) yang menyatakan bahwa dalam perkembangannya, komunikasi antarpribadi juga dapat dilakukan melalui media. Cara berkomunikasi antarpribadi kini perlahan bergeser dengan menggunakan media, mulai dari telepon dan sms, hingga media berbasis internet seperti email, facebook, twitter, whatsapp, zoom, discord, dan masih banyak lagi. Hadirnya Covid-19 juga semakin memaksa masyarakat mengubah pola interaksi yang pada awalnya secara luring, menjadi daring (Retalia, 2020). Meski komunikasi tatap muka masih diutamakan, namun media baru telah menjadi evolusi bagi komunikasi antarpribadi.

Teknologi pada hakikatnya diciptakan untuk memudahkan pekerjaan manusia. Lebih lanjut menurut (Hidayat, 2012), internet membuat komunikasi

interpersonal menjadi jauh lebih mudah dengan tidak mengenal batasan tempat dan waktu, juga tidak perlu bertatap muka secara langsung. Hal ini dapat terjadi berkat hadirnya fitur *chatting*, *voice call*, dan *video call* pada media baru. Ia juga menjelaskan bahwa internet telah membuka batasan-batasan komunikasi menjadi lebih luas dan tak terbatas, yang kemudian tentu membawa perubahan besar. Setiap individu kini lebih memilih ketinggalan dompet dibandingkan harus ketinggalan *smartphone*. Dewasa ini, *smartphone* merupakan sesuatu hal yang tak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari, begitu pula dengan internet. *Smartphone* dan internet sangat berpengaruh terhadap keberlangsungan hidup setiap individu. Kecanggihan teknologi komunikasi telah memungkinkan manusia di seluruh belahan dunia untuk berinteraksi secara intensif. Hal tersebut membuat lebih banyak individu yang saling terhubung dan saling berkomunikasi dengan mudah.

Dalam hal komunikasi interpersonal di era digital, *Computer Mediated Communication* mengkhususkan manusia melakukan interaksi tanpa melalui tatap muka melainkan melalui internet dan web. CMC mempelajari bagaimana media komputer mengubah dan membentuk perilaku manusia. Budiargo (2015) menyebutkan bahwa interaksi yang dilakukan melalui CMC cenderung mengurangi bahkan menghilangkan konteks yang mengelompokkan penampilan serta perilaku seseorang. Oleh karena itu, proses komunikasi yang terjalin melalui komputer secara murni bergantung pada topik yang dibahas sehingga memperluas kesempatan bagi setiap individu untuk melakukan interaksi dengan individu lain tanpa harus merasa takut mendapatkan penolakan maupun sanksi sosial.

Berdasarkan data yang terdapat pada wearesocial.com/Hootsuite (2021), total populasi atau jumlah penduduk di Indonesia mencapai 274,9 juta sampai bulan Januari 2021 lalu. Pengguna *mobile phone* berada di angka 345,3 juta atau setara dengan 125,6% dari jumlah populasi di Indonesia. 202,6 juta pengguna aktif internet di Indonesia yang 170,0 juta diantaranya adalah pengguna media sosial secara aktif. Maka dari data tersebut dapat dikatakan bahwa media sosial kini telah menjadi salah satu kebutuhan individu yang membuat seseorang sulit untuk tidak terhubung internet.

Dengan internet, seseorang dapat dengan mudah mendekati yang jauh, namun dapat juga sebaliknya, menjauhkan yang dekat. Fenomena tersebut

diperkuat dengan penelitian yang dilakukan (Retalia, 2020) yang menemukan fenomena serupa bahwa seringkali individu lebih memilih menggunakan *smartphone*-nya di saat tengah berada di kegiatan dengan orang-orang di sekitarnya.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Fathoni & Wahyuni, 2019) berjudul “Penetrasi Sosial Hubungan Antar Budaya Warga Rumah Susun” menggunakan metode fenomenologi untuk mengkaji proses komunikasi lintas budaya dalam keharmonisan penghuni di rumah susun warga Montong Are, dari perspektif pengalaman komunikasi penghuni rumah susun warga ini. Hasil penelitian ini adalah bahwa perkembangan hubungan harmonis di rumah susun warga Mandalika dipengaruhi oleh perilaku komunikasi antarbudaya secara antarpribadi dari setiap penghuninya. Faktor-faktor yang berpengaruh terhadap keharmonisan perilaku komunikasi antarbudaya penghuni rumah susun warga Mandalika adalah adanya kekerabatan dan kekeluargaan penghuni terhadap sesama dan tingkat solidaritas yang tinggi, serta terbiasa dengan heterogenitas budaya satu sama lain sehingga tercipta komunikasi yang efektif.

Pada penelitian ini, peneliti ingin mengkaji mengenai proses komunikasi antarpribadi yang terjalin tanpa tatap muka, melainkan melalui media baru, yang menjadi kebaruan dari penelitian sebelumnya yang mengkaji komunikasi antarbudaya yang terjalin secara verbal dan tatap muka secara langsung. Teori Penetrasi Sosial (TPS) oleh Altman dan Taylor (1973) dapat digunakan untuk menganalisis proses komunikasi dan *self-disclosure* individu dalam membentuk hubungan antarpribadi pada penelitian ini.

Teori yang sama juga digunakan oleh peneliti terdahulu yaitu (Abdurrahman et al., 2021) yang berjudul “Implementasi Teori Penetrasi Sosial pada Pengguna Aplikasi Tinder”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa proses pengungkapan diri secara daring dapat memberi batasan informasi umum dan personal yang dibagikan penggunanya. Komunikasi yang terjadi melalui media memiliki kekurangan pada kemampuan untuk membaca pesan non verbal.

Penelitian serupa berjudul “Proses Penetrasi Sosial Hubungan Pasangan Pengguna Aplikasi Kencan Online (Tinder) di Masa Pandemi Covid-19” oleh (Nayiroh & Nurhalimah, 2021). Hasil penelitian menunjukkan bahwa individu

memiliki berbagai alasan dalam menggunakan aplikasi Tinder di masa pandemi. Beberapa di antaranya yaitu mencari teman ngobrol dan pasangan, untuk memenuhi keperluan kerja, hingga sekadar menghilangkan rasa bosan ketika pandemi dan interaksi sosial yang semakin terbatas membuat banyak orang memilih Tinder sebagai solusinya. Hanya sedikit pasangan pengguna Tinder di masa pandemi dapat sampai pada tahap pertukaran stabil, karena proses penetrasi sosial untuk mencapai hubungan yang stabil tetap melalui tahapan-tahapan seperti saat bertemu langsung, namun memiliki perbedaan dari tingkat kehati-hatian dan sulitnya untuk mendapat kepercayaan maupun keterbukaan.

Penelitian yang dilakukan oleh (Adi, 2019) yang berjudul “Pengelolaan Hubungan Antar Pribadi dari Pasangan yang Berkenalan melalui Tinder” menunjukkan hasil bahwa keterbukaan diri merupakan faktor penting, namun diperlukan timbal balik dan kerjasama yang baik untuk mencapai hubungan intim. Kesamaan penelitian terdapat pada penggunaan teori yang sama yaitu Teori Penetrasi Sosial, namun penelitian yang sekarang tidak menggunakan Teori Pelanggaran Harapan serta Teori Pertukaran Kasih Sayang seperti pada penelitian terdahulu. Selain itu penelitian terdahulu hanya berfokus pada pengungkapan diri dan manajemen hubungan seseorang secara daring.

Dari ketiga penelitian tersebut, yang menjadi pembeda dalam penelitian ini yaitu peneliti berusaha mengkaji penetrasi sosial yang terjadi dalam aplikasi Discord. Penelitian terdahulu yang membahas mengenai pemanfaatan aplikasi yang sama yaitu penelitian berjudul “Efektivitas Penggunaan Aplikasi Discord Dalam Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Di Kalangan Pecinta Film” yang dilakukan oleh Rizal & Aesthetika (2022). Hasil dari penelitian kuantitatif ini menyimpulkan bahwa Variabel (X) dan Variabel (Y) saling berkaitan yaitu memanfaatkan aplikasi Discord sebagai keefektifan dalam komunikasi interpersonal antara individu atau kelompok, maka Discord merupakan aplikasi yang sangat efektif dalam meningkatkan komunikasi interpersonal di kalangan komunitas pecinta film.

Penelitian terdahulu berjudul “Proses Penetrasi Sosial Antar Pemain Pada Game Mobile Legends” oleh (Irawan et al., 2018) menggunakan teori yang sama yaitu teori penetrasi sosial namun fokusnya pada permainan Mobile Legends yang

membutuhkan interaksi untuk bekerja sama. Kajian tersebut melihat pada tahap perkembangan hubungan melalui tiga faktor yang mempengaruhi eskalasi hubungan, yaitu sikap percaya, sikap mendukung, dan sikap terbuka antar pemain Mobile Legends yang jika sudah pada tahap pertukaran afektif, yaitu sudah terbuka tentang informasi pribadi, percintaan, dan keluarga.

Penelitian terdahulu berjudul “Komunikasi Interpersonal dalam Menciptakan *Intimacy* pada Jalinan Asmara ‘TP’ Di Facebook” oleh Setyasari (2022). Hasil penelitian kualitatif studi kasus ini menyatakan bahwa Facebook menjadi sebuah tempat yang mewadahi komunikasi interpersonal informan dengan pasangan sehingga menciptakan *intimacy* dalam hubungannya dan berakhir ke komitmen (berpacaran) dan terdapat tahapan yang dilalui informan ketika menjalin hubungan dengan pasangannya secara *online*, mulai dari *curiosity*, investigasi, *testing*, meningkatkan frekuensi kontak, antisipasi, integrasi fantasi, hingga keputusan untuk berkomitmen.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik mengetahui lebih jauh dan menjelaskan bagaimana proses pengguna aplikasi Discord membentuk hubungan romantis antarpengguna. Melalui permasalahan tersebut maka peneliti menetapkan judul “Penetrasi Sosial dalam Hubungan Asmara Pengguna Aplikasi Discord (Studi Fenomenologi pada Server Gang Sebelah)”.

1.2 Rumusan Masalah

Keterbatasan masyarakat dalam berkomunikasi akibat dari pandemi Covid-19 membuat masyarakat mencari wadah untuk memenuhi kebutuhannya dalam membangun hubungan khususnya hubungan asmara, aplikasi Discord salah satu platform yang ramai digunakan saat pandemi. Dari hal tersebut peneliti hendak meninjau lebih jauh, bagaimana proses penetrasi sosial anggota server Gang Sebelah dalam membangun hubungan asmara menjadi lebih intim antarpengguna secara daring dalam aplikasi Discord?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan perumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini yaitu untuk menjelaskan bagaimana proses penetrasi sosial dalam hubungan asmara pengguna aplikasi Discord secara daring.

1.4 Manfaat Penelitian

Peneliti berharap dari penelitian ini terdapat manfaat, baik secara akademis maupun praktis. Oleh karena itu, adapun manfaat yang diharapkan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Akademis

Secara akademis, penelitian ini diharapkan dapat membuka wawasan yang luas kepada pembaca, menambah pustaka ilmiah, serta dapat dijadikan sebagai salah satu referensi dalam penelitian-penelitian selanjutnya dalam perspektif ilmu komunikasi mengenai penetrasi sosial khususnya pada platform daring.

1.4.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman ataupun informasi bagi masyarakat luas mengenai proses membangun hubungan asmara khususnya pada aplikasi Discord.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini digunakan untuk memberikan gambaran yang cukup jelas mengenai penelitian ini serta untuk mempermudah penulis dalam menyusun proposal ini, maka penelitian ini akan disusun menjadi 3 bab secara sistematis mengikuti struktur yang telah ada, antara lain:

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjabarkan mengenai latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hingga sistematika penulisan.

2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini merupakan penjabaran dari konsep-konsep penelitian, penjelasan teori yang sesuai dengan penelitian, serta kerangka pikir yang menjadi landasan awal dari penelitian.

3. BAB III METODE PENELITIAN

Dalam bab ini membahas mengenai metode penelitian yang digunakan, metode pengumpulan data, penentuan informan *key*, teknik analisis data, teknik keabsahan data, serta penentuan waktu dan lokasi penelitian.

4. BAB IV HASIL DAN PENELITIAN

Pada bab ini dijelaskan hasil dan pembahasan penelitian yang telah dilakukan melalui proses pengolahan data berupa wawancara mendalam, pengkodean, dan deskripsi dari seluruh jawaban informan yang telah peneliti terima. Bab ini menjawab rumusan masalah tentang fenomena yang menjadi yang menjadi urgensi dalam penelitian.

5. BAB V PENUTUP

Bab ini menutup penelitian dengan kesimpulan dari hasil dan pembahasan penelitian yang telah diuraikan pada bab sebelumnya. Bab ini juga berisi saran praktis dan teoritis yang bisa digunakan untuk acuan dalam penelitian selanjutnya.

6. DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka ini memuat bahan referensi yang menjadi pendukung penelitian berupa judul buku, jurnal, skripsi, dan referensi lainnya dengan mencantumkan nama pengarang, tahun terbit, judul buku, judul penelitian, penerbit, dan lain sebagainya.