

# BAB I

## PENDAHULUAN

### I.1 Latar Belakang Masalah

Esports telah berkembang menjadi industri yang sangat populer dan kompetitif dalam era digital saat ini, esports dimulai di Universitas Stanford pada tahun 1972 sebagai cara untuk menarik mahasiswa untuk berpartisipasi dalam kompetisi atletik (Restika, 2018). Terciptanya esports di Indonesia sendiri dimulai pada awal tahun 2000-an. Pada saat itu akses internet masih sederhana, namun komunitas penggemar *game* mulai bertambah dengan cepat. Kehadiran warung internet menjadi wadah bagi para pemain *game online* untuk sekadar menikmati bahkan berkompetisi satu sama lain (Way, 2023). Salah satu aspek kunci dari keberhasilan berkompetisi dalam esport adalah komunikasi tim yang efektif.

*Game online* seperti Valorant adalah game penembak strategis berbasis tim yang dikembangkan oleh Riot Games pada tahun 2020. *Game* ini setiap tim memiliki 5 pemain dan bertanding dalam mode permainan yang berbeda. Setiap pemain memilih karakter yang disebut 'Agen' yang memiliki kemampuan unik yang dapat digunakan untuk membantu tim mereka. Valorant menggabungkan komponen dari beberapa genre permainan berbeda, termasuk *first person shooters* (FPS) dan permainan taktis berbasis karakter. Permainan ini menitikberatkan pada ketepatan menembak serta pemanfaatan strategi dan taktik tim untuk memenangkan setiap ronde. Membutuhkan koordinasi yang baik dan strategi yang efektif antara anggota tim untuk mencapai kemenangan.

Tim esports Marvelous adalah salah satu tim tingkat kampus yang bermain *game* ini, berdasarkan hasil pengamatan terhadap tim Marvelous dalam bermain *game online* khususnya Valorant. Pola komunikasi merujuk pada cara atau metode yang digunakan oleh individu atau kelompok untuk berinteraksi dan bertukar informasi. Ini mencakup berbagai bentuk seperti komunikasi satu arah, dua arah, dan multi-arah, yang masing-masing memiliki karakteristik dan tujuan yang berbeda. Pola komunikasi yang efektif sangat penting untuk memastikan koordinasi dan kerjasama yang optimal di antara anggota tim di dunia esports. Memahami dan

menerapkan pola komunikasi yang tepat, tim dapat menggambarkan kinerja dan mencapai tujuan bersama dengan lebih efisien. Peneliti sangat tertarik karena tim marvelous sendiri memiliki keunikan yaitu ; (1) mengubah pola komunikasi mereka, awalnya mereka sering mengeluarkan kata-kata umpatan terhadap satu sama lain dalam mengkritik satu sama lain, namun seiring berjalannya waktu mereka bersama, akhirnya mereka mencoba mengubah cara mereka berkomunikasi dengan lebih baik dan menjelaskan kesalahan satu sama lain dalam tim dengan kepala dingin. (2) Cara komunikasi mereka yang baru terbukti efektif sehingga akhirnya dapat meraih gelar juara 3 di kejuaraan yang diselenggarakan oleh Universitas Indonesia. Selain itu, untuk menggambarkan dan menyajikan kepada publik yang lebih luas bahwasannya taktik dan strategi dalam proses komunikasi dalam suatu kelompok atau tim bisa berjalan dengan lebih efektif tergantung bagaimana cara mereka berkomunikasi satu sama lain. Nilai positif yang dapat diambil bahwa bermain *game* juga bisa menjadi keluarga kecil hingga mencapai prestasi bersama yang di inginkan setiap anggota Tim Marvelous.

Peneliti memilih tim esports Marvelous sebagai sumber data penelitian karena melihat potensi yang bisa dikembangkan oleh tim ini. Peneliti mengamati perjalanan karir tim esports Marvelous yang dari awal hingga saat ini telah mengikuti pertarungan, berkompetisi dan hasilnya meningkat dari awal hingga saat ini. Studi tentang pola komunikasi dalam tim esport sangat penting. Alasannya meliputi: (1) membantu dalam merumuskan strategi, (2) meningkatkan kerja sama tim, (3) mempengaruhi interaksi antar anggota tim, dan (4) membantu dalam meningkatkan berbagai keterampilan. Khususnya esports pada lingkungan kampus dapat menjadi wadah bagi mahasiswa untuk mengembangkan kemampuan mereka dalam bermain *game* dan juga dapat menjadi ajang untuk mengasah kemampuan dalam berkomunikasi, bekerja sama, dan memimpin tim. Oleh karena itu, penelitian ini dapat memberikan pemahaman bagaimana komunikasi yang efektif pada tim esport.

**Gambar 1. 1 Tim Valorant UPNVJ Marvelous**



Sumber: Gofiaui, 2023

Tim esports Marvelous dapat mencapai juara ketiga dalam kompetisi yang diselenggarakan oleh Universitas Indonesia yang bertemakan *Unleash your cyber essence and embrace the future of competition* pada Juli 2023. Dari hal tersebut peneliti ingin mengetahui bagaimana pola komunikasi tim esports Marvelous di Valorant sehingga tim ini dapat terus bekerja sama, dalam mencapai tujuan bersama pada tim esports Marvelous. Namun, ada beberapa tantangan yang dihadapi oleh tim Marvelous seperti yang dikatakan oleh Danu dan Septian pada observasi awal penelitian bahwa tidak tersampainya pesan secara vertikal dari ketua tim kepada anggotanya, selain itu tekanan kompetitif dan lingkungan *game online* yang cepat mengharuskan mereka untuk beradaptasi sehingga dapat mempengaruhi komunikasi dalam tim. Jika informasi tidak disampaikan dengan sesuai atau tepat waktu, tim tidak dapat merespons dengan cepat dan membuat strategi yang tepat. Pola komunikasi yang tidak efektif dapat menghambat kinerja tim dan mengurangi peluang mereka untuk menang.

Komunikasi merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari manusia dan terjadi secara rutin. Melalui komunikasi, individu dapat bertukar informasi dan terlibat dalam aktivitas sosial yang memenuhi kebutuhan

pribadinya. Patut dicatat bahwa manusia pada dasarnya adalah makhluk sosial, yang mengandalkan komunikasi sebagai aspek fundamental dalam interaksinya dengan orang lain. Akibatnya, proses komunikasi memungkinkan transmisi dan penerimaan informasi yang berharga. Perkembangan teknologi, memudahkan masyarakat untuk berkomunikasi melalui berbagai media dengan menggunakan akses internet sebagai medianya (Effendy, 2017).

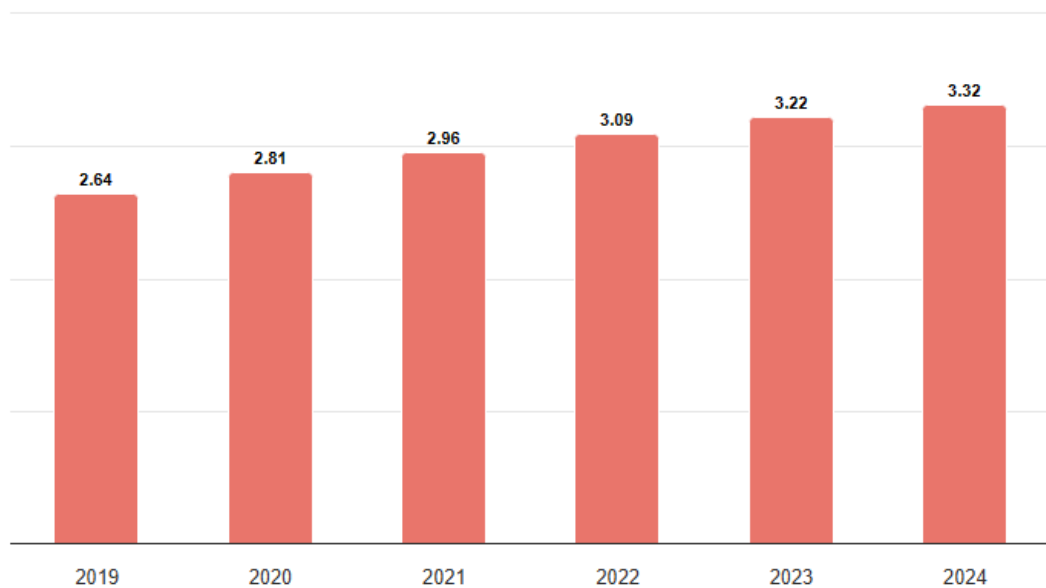
Menciptakan pola komunikasi yang efektif dalam sebuah tim, penting bagi setiap anggota untuk berpartisipasi secara aktif dalam dialog, bukan hanya pemimpin opini. Selain itu, komunikasi berfungsi sebagai alat bagi para pemain untuk mengembangkan pemikiran imajinatif mereka selama bermain. Hal ini dikonfirmasi oleh penelitian yang berjudul "Pola Komunikasi Kelompok Virtual Dalam *Game* PUBG Mobile (Studi Kasus Tim Redlineze E-Sport)" oleh (Alfian & Sari, 2022). Komunikasi yang terjadi antar pemain sama halnya mereka berinteraksi dalam mencapai tujuan tertentu.

Saat ini, interaksi sosial di dunia maya dapat berlangsung tanpa batas waktu, tergantung orang yang memasuki dunia maya tersebut (Bungin, 2006). Salah satu interaksi yang terjadi adalah dari internet contohnya seperti media sosial dan juga *game online*. Kemajuan teknologi telah berdampak pada perkembangan *game* digital contoh sederhana yang bisa kita lihat adalah *game* digital sekarang atau konsol *game* (*Nintendo, Playstation, dll.*) untuk menyajikan sarana *game online* menggunakan teknologi internet perkembangan teknologi termasuk perangkat keras atau aplikasi yang canggih untuk kemajuan, mungkin menjadi bagian dari internet kehidupan manusia bukan lagi sekedar bentuk bisnis atau manajemen bisnis pekerjaan, tetapi juga meluas pada kebutuhan sosial dasar internet memiliki kemampuan seperti itu, sehingga orang-orang mulai terus memajukan internet tanpa ada batasannya.

Teknologi baru dan media baru tersebut memberikan kita peluang baru untuk memperoleh informasi dan ide, termasuk berkomunikasi dengan teman dan orang baru (orang asing), berbagi situasi di dunia luar dan juga menciptakan perubahan untuk masa depan dunia. Hal ini dikonfirmasi pada penelitian berjudul "Pola Komunikasi Kelompok *Game Online* Fps (First Person Shooter) Point Blank Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik" oleh (Arisandi,

2017) mengatakan masyarakat saat ini lebih banyak berkomunikasi melalui jejaring sosial atau yang bisa disebut dengan dunia maya/*surreal*, yaitu dunia yang saling terhubung dengan komputer dan internet, teknologi informasi telah menciptakan cara hidup baru dengan aturan dan nilai yang berbeda. Satu hal yang berubah adalah cara orang berinteraksi satu sama lain. *Game online* adalah bagian besar dari budaya baru ini. Permainan tersebut memang menyenangkan, namun terkadang orang menjadi kecanduan memainkannya. Permainan ini memungkinkan pemainnya memiliki dua dunia berbeda yaitu dunia nyata tempat mereka tinggal dan melakukan berbagai hal, dan dunia *online* tempat mereka dapat berbicara dengan teman melalui komputer. Adanya teknologi tersebut menjadikan pemain *game* meningkat setiap tahunnya.

**Grafik 1. 1 Jumlah Gamers Global**



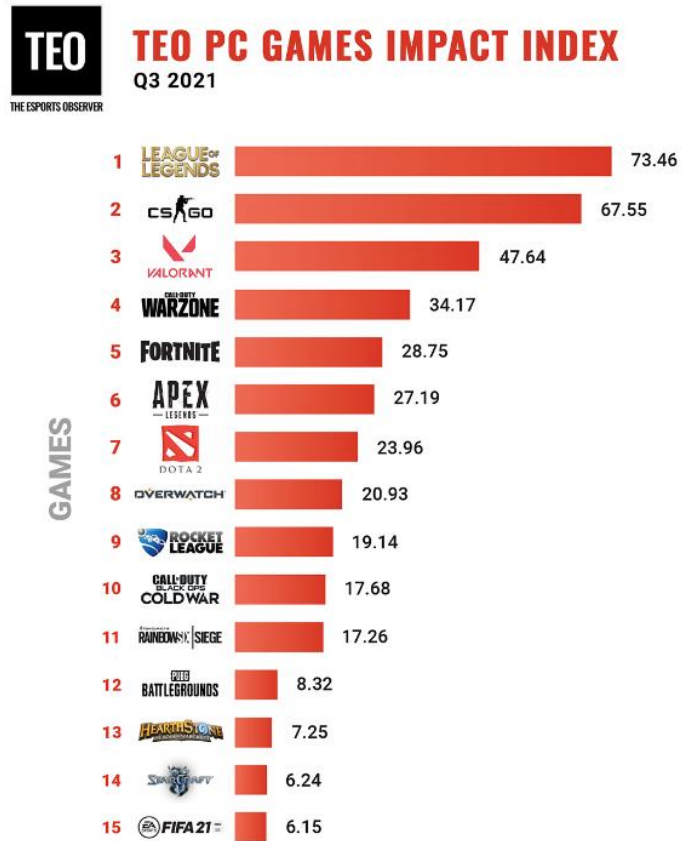
Sumber : Dzhulai, 2023

Berdasarkan data dari Dzhulai di *marketsplash.com*, pada tahun 2023 basis pemain global mengacu pada komunitas individu di seluruh dunia yang bermain *video game* di tahun 2019 mencapai dari 2.64 miliar naik 6.44% menjadi 2.81 miliar di tahun 2020, pada tahun 2021 jumlah *gamers* mencapai 2.96 miliar naik 4.39%

menjadi 3.09 miliar di tahun 2022, lalu di tahun 2023 mencapai 3.22 miliar *gamers* yang diprediksi akan naik mencapai 3.11% sehingga berjumlah 3.32 miliar pada tahun 2024. Kelompok yang beragam ini mencakup orang-orang dari segala usia, jenis kelamin dan latar belakang sosial ekonomi, lintas benua dan budaya. Sebuah fitur yang meningkat dengan baik dan menarik di media internet adalah *game online*. *Game online* ialah *game* atau *game online* yang hanya dapat dimainkan ketika perangkat tersambung ke internet, memungkinkan pengguna untuk terhubung dengan *gamers* lain yang juga mengakses *game* tersebut dalam jangka waktu yang sama (Kusumawardani, 2015). Selain itu, banyak pemain dapat terlibat dalam *game* secara bersamaan, terlepas dari lokasi geografis mereka, sehingga memungkinkan pengalaman multipemain global. *Game* ini juga menawarkan grafis menarik secara visual yang dapat disesuaikan agar sesuai dengan preferensi pemain. Semua fitur tersebut dimungkinkan melalui dukungan teknologi komputer.

*Game online* sendiri dinikmati oleh banyak orang, dari orang dewasa hingga anak-anak. Saat ini sudah banyak *game online* yang cocok untuk segala usia, namun ada juga *game* yang hanya cocok untuk kalangan dewasa dan remaja. Memang konten *game* tidak cocok jika ditujukan untuk kategori usia lain, seperti anak-anak. Ada banyak jenis *game online*, termasuk *FPS (First Person Shooter)* permainan *online* kami menemukan *genre* ini di *game* seperti *Valorant*, *Apex Legend*, *PUBG*, *Fornite*, *Point Blank*, *Counter-Strike*, dll. Permainan tersebut memiliki fitur yang membantu *gamers* dalam berinteraksi dan bersosialisasi pada waktu dan tempat yang berbeda-beda. Komunikasi adalah transmisi informasi yang diinterpretasi serta tanggapan terhadap informasi itu sendiri (C. A. Setiawan & Herawati, 2014). Suatu interaksi sosial terjadi ketika ada kontak sosial dan komunikasi diantara dua kelompok atau individu.

Grafik 1. 2 *Game* PC Paling Berpengaruh Di Q3 2021



Sumber : Seck, 2021

Berdasarkan data dari Seck di *sportsbusinessjournal* pada tahun 2021 dalam daftar *game esports* yang paling berpengaruh, Valorant menempati peringkat ketiga, *game* yang baru dipublikasikan pada juni 2020 itu langsung masuk tiga besar karena *game* besutan *Riot Games* bernama Valorant ini memang sukses di dunia *gaming* kompetitif. Valorant telah mencapai posisi cukup tinggi dalam peringkat yang disebut Indeks Dampak Game PC TEO. Ini menjadi populer karena banyaknya turnamen dan banyak orang menonton orang lain memainkan permainan tersebut di situs web bernama *Twitch*. Orang-orang telah menonton Valorant sebanyak 250 juta jam di *Twitch*. Valorant adalah video game yang sangat populer yang disukai banyak pemain saat ini, per 28 September 2023, total pemain Valorant di seluruh dunia telah mencapai 24,6 juta dalam 30 hari terakhir (28 Agustus – 28 September 2023). *Game* Valorant memang sangat populer karena perusahaan pembuatnya yaitu *Riot Games* memiliki cara khusus dalam merilisnya. Mereka

mengizinkan beberapa orang memainkan *game* tersebut sebelum dirilis secara resmi, tetapi tidak semua orang dapat memainkannya. Hanya orang yang mengetahui kata sandi rahasia yang dapat memainkannya, dan mereka mengetahui kata sandi tersebut yang dipublikasikan dalam situs web bernama *Twitch*.

**Tabel 1. 1 Jumlah Pemain Valorant Di Dunia**

Valorant Live Player	Users
Online Players (1H)	784,936
Active Players (30D)	23,975,690
Twitch Watched Hours (30D) [?]	63,170,460

Sumber : ActivePlayer.io, 2023

Menurut data dari activeplayer.io jumlah pemain Valorant di seluruh dunia pada Desember 2023 mencapai 23.9 juta orang, total pemain aktif per harinya mencapai 784 ribu orang, dan jam menonton di *platform streaming Twitch* mencapai 63.1 juta orang.

Fenomena diatas membuat peneliti terdorong untuk mengambil penelitian dengan judul “Pola Komunikasi Tim Esports Marvelous Pada *Game Online Valorant*”. Penelitian ini dilengkapi dengan penelitian sebelumnya untuk mengidentifikasi persamaan dan perbedaan dengan penyelidikan saat ini. Salah satu penelitian terdahulu yaitu karya (Heriawan et al., 2016) yang berjudul ” Pola Komunikasi Kelompok Komunitas Scooter “Vespa” Untuk Menjalin Hubungan Solidaritas (Studi Deskriptif Kualitatif Pada Kelompok Komunitas Ikatan Scooter Wonogiri di Wonogiri)”. Penelitian Heriawan tersebut berfokus untuk memahami pola komunikasi kelompok dalam komunitas Ikatan Scooter Wonogiri (ISWI) dalam membangun solidaritas. Penelitian ini berfokus terhadap komunikasi antar anggota tim Marvelous dalam *game online Valorant*.

Penelitian ini memiliki keterkaitan dengan beberapa penelitian sebelumnya yang mengkaji pola komunikasi dalam konteks *game online*, salah satu penelitian



sebelumnya adalah karya (Restiana, 2016) penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian saat ini dalam hal objek kajiannya, yaitu pola komunikasi. Namun, penelitian tersebut berbeda dalam hal subjek kajiannya, yaitu komunitas *game online Clash Of Clans* di Salatiga. Penelitian selanjutnya oleh (Agoesta, 2016) juga memiliki kesamaan dengan penelitian saat ini dalam hal objek kajiannya, yaitu pola komunikasi. Akan tetapi, penelitian ini berbeda dalam hal subjek kajiannya, yaitu tim esports Marvelous. Penelitian terdahulu berikutnya oleh (Junep, 2018) dalam penelitian tersebut pola komunikasi virtual pada kelompok menjadi persamaan, yang membedakan dengan penelitian ini ialah genre pada *game* yang dimainkan di penelitian tersebut berjenis *multiplayer online battle arena* (MOBA) sedangkan *game* yang diteliti dalam penelitian ini berjenis *first person shooter* (FPS).

Penelitian diatas memiliki fokus masing-masing pada perspektif yang berbeda-beda namun, tidak ada yang fokus pada grup atau tim yang memainkan permainan tersebut. Penelitian berikutnya karya (Hartono, 2023) terdapat kesamaan dalam penelitian ini yaitu pola komunikasi sebagai objeknya namun penelitian tersebut memilih komunitas Purworejo *play together* sebagai subjek. Penelitian yang diteliti oleh (Putra, 2012) memiliki kesamaan yang terletak pada objeknya yakni pola komunikasi dan *game* yang dimainkan jenisnya sama yaitu *first person shooter* namun, yang menjadi pembeda adalah peneliti memilih tim esports Marvelous sebagai subjek dalam penelitian ini. Penelitian selanjutnya oleh (Ayuandari, 2019) menunjukkan hasil bahwa komunikasi berulang menjadi bagian penting dari pola komunikasi dalam tim *game online* dan menggunakan pola komunikasi sirkular dalam berkomunikasi. Artikel yang diteliti oleh (Rashiv & Setyawan, 2023) memfokuskan kepada perilaku komunikasi dan *bonding* antar pemain Valorant. Penelitian ini akan memfokuskan pada kelompok atau tim yang bermain *game* Valorant yaitu tim esports Marvelous.

Sehingga, masih ada ruang bagi peneliti untuk penelitian lebih lanjut, terutama dalam konteks *game online* tertentu seperti Valorant dan mengenai bagaimana pola komunikasi tersebut berperan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pola komunikasi tim esports Marvelous dalam *game online* Valorant menggunakan analisis pola komunikasi oleh Devito.

## **I.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah peneliti menemukan hal yang dinilai cukup menarik untuk diteliti lebih jauh yaitu tidak tersampainya pesan secara vertikal dari ketua tim kepada anggotanya. Maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pola komunikasi tim esports Marvelous dalam *game online* Valorant.

## **I.3 Tujuan Penelitian**

### **I.3.1 Tujuan Praktis**

Tujuan Praktis penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan kepada pemain dan tim esports tentang bagaimana pola komunikasi yang efektif digunakan untuk menggambarkan kinerja tim Marvelous.

### **I.3.2 Tujuan Teoritis**

Berdasarkan dari latar belakang masalah tujuan penelitian ini di ambil untuk memahami dan mendeskripsikan pola komunikasi tim *esports* Marvelous pada *game online* Valorant.

## **I.4 Manfaat Penelitian**

### **I.4.1 Manfaat Praktis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang mendalam kepada para pemain, khususnya dalam konteks game online Valorant. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan gambaran umum mengenai karakteristik dan perilaku pemain game Valorant, yang pada gilirannya dapat digunakan untuk meningkatkan strategi komunikasi dan kerjasama tim dalam permainan. Pemahaman yang lebih baik tentang dinamika dan interaksi antar pemain, diharapkan dapat tercipta koordinasi tim yang lebih efektif dan efisien, sehingga mendukung pencapaian kinerja yang optimal dalam setiap pertandingan.

## **I.4.2 Manfaat Akademis**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi tolak ukur yang komprehensif bagi peneliti selanjutnya, khususnya dalam bidang penelitian deskriptif tentang interaksi komunikasi dalam kelompok pemain game online. Melalui studi ini, diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang mendalam tentang dinamika komunikasi yang terjadi antara anggota tim dalam permainan online, serta faktor-faktor yang mempengaruhi kerjasama mereka. Demikian, hasil penelitian ini tidak hanya akan memperkaya literatur akademis, tetapi juga memberikan panduan praktis bagi pengembang *game* dan komunitas pemain dalam upaya meningkatkan kualitas interaksi dan pengalaman bermain secara keseluruhan.

## **I.5 Sistematika Penulisan**

Penelitian ini disusun dengan sistematika penulisan yang jelas dan terstruktur, dengan tujuan untuk memudahkan peneliti dalam menjalankan proses penelitian dan menyusun hasil penulisan secara teratur. Peneliti menggunakan sistematika penulisan yang komprehensif, yang dirancang untuk memastikan setiap langkah penelitian dapat diikuti dengan mudah dan logis. Sistematika penulisan ini mencakup berbagai tahapan, mulai dari pendahuluan yang menjelaskan latar belakang dan tujuan penelitian, hingga penutup yang menyajikan kesimpulan dan rekomendasi. Mengikuti sistematika ini, diharapkan proses penelitian dan penulisan dapat berjalan dengan lebih efisien. Adapun sistematika penulisan yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

## **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini memuat beragam komponen penting yang mendukung keseluruhan penelitian ini. Di dalamnya terdapat latar belakang masalah yang menjelaskan konteks serta urgensi dari permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini. Selain itu, juga dijelaskan rumusan masalah yang secara spesifik menggambarkan pertanyaan-pertanyaan penelitian yang akan dijawab. Tujuan penelitian, baik secara praktis maupun teoritis, turut disampaikan untuk memberikan gambaran mengenai

hasil yang ingin dicapai dan kontribusi yang diharapkan dari penelitian ini. Manfaat penelitian juga diuraikan dengan jelas, mencakup manfaat langsung bagi para pihak terkait maupun sumbangsuhnya terhadap pengembangan ilmu pengetahuan. Terakhir, sistematika penulisan dijelaskan secara rinci untuk memandu pembaca dalam mengikuti alur dan struktur dari penelitian ini, sehingga memudahkan dalam memahami setiap bagian yang disajikan.

## **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini membahas secara mendalam berbagai konsep dan teori yang relevan dengan penelitian yang sedang dilakukan. Di dalamnya, dijelaskan secara komprehensif teori-teori yang mendasari penelitian ini, sehingga memberikan dasar ilmiah yang kuat dan memperkaya pemahaman mengenai topik yang diteliti. Selain itu, bab ini juga menyajikan kerangka berpikir atau *framework* yang digunakan oleh peneliti dalam melakukan analisis. Kerangka berpikir ini merupakan panduan yang sistematis dan logis untuk menghubungkan teori dengan data yang diperoleh dari penelitian. Menyatukan konsep-konsep teori dan kerangka berpikir, bab ini memberikan landasan yang kokoh untuk memahami dan menjelaskan temuan-temuan penelitian serta implikasinya terhadap bidang studi yang terkait.

## **BAB III METODE PENELITIAN**

Bab ini memaparkan secara rinci mengenai berbagai aspek yang berhubungan dengan metodologi penelitian yang digunakan. Di dalamnya, dijelaskan tentang objek penelitian yang menjadi fokus utama dari studi ini, memberikan deskripsi lengkap tentang karakteristik dan konteksnya. Selain itu, dibahas juga jenis penelitian yang diterapkan, apakah penelitian ini bersifat kualitatif atau kuantitatif, serta alasan pemilihan metode tersebut. Pada bagian ini juga disampaikan secara mendetail mengenai teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mendapatkan informasi yang diperlukan. Teknik ini mencakup berbagai metode seperti wawancara, observasi, dan dokumentasi, yang dipilih berdasarkan relevansi dalam menjawab rumusan masalah penelitian. Sumber data

juga dijelaskan, mencakup data primer yang diperoleh langsung dari responden atau objek penelitian, serta data sekunder yang didapatkan dari berbagai referensi atau literatur yang relevan.

#### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisi informasi yang sangat penting dan mendalam tentang penelitian yang dilakukan, mencakup deskripsi objek penelitian, hasil penelitian, serta pembahasannya. Di bagian ini, deskripsi objek penelitian akan memberikan gambaran terperinci mengenai subjek atau entitas yang menjadi fokus studi. Penjelasan ini meliputi karakteristik, latar belakang, dan konteks dari objek penelitian, sehingga memberikan dasar yang jelas bagi pembaca untuk memahami penelitian lebih lanjut.

#### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini menggambarkan secara komprehensif simpulan yang diambil dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan. Simpulan ini didasarkan pada analisis mendalam dan pembahasan yang telah disajikan pada bab-bab sebelumnya, sehingga memberikan gambaran yang jelas dan terstruktur mengenai temuan utama penelitian. Bagian ini juga menjelaskan implikasi dari temuan penelitian terhadap teori dan praktik yang relevan, serta memberikan wawasan baru yang dapat memperkaya literatur di bidang studi terkait. Bab ini juga mencakup saran dan rekomendasi yang ditujukan untuk pengembangan penelitian di masa mendatang. Saran ini berdasarkan pada kekurangan dan keterbatasan yang ditemukan selama penelitian, serta peluang-peluang baru yang dapat diikuti oleh peneliti selanjutnya.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Bab ini berisikan berbagai sumber bacaan yang digunakan oleh peneliti dalam menelusuri dan memahami lebih lanjut topik yang dibahas dalam penelitian ini. Sumber bacaan yang dikutip meliputi buku-buku akademis yang memberikan

landasan teori yang kuat, jurnal-jurnal ilmiah yang menyajikan hasil penelitian terbaru dan relevan, artikel-artikel dari media yang mengangkat isu-isu terkait, serta berbagai sumber lain yang memberikan informasi tambahan yang penting. mengutip berbagai jenis sumber bacaan tersebut, peneliti tidak hanya menunjukkan kekayaan referensi yang digunakan, tetapi juga menjamin validitas dan kredibilitas dari penelitian ini. Bagian ini berfungsi sebagai panduan bagi pembaca yang ingin memperdalam pemahaman mereka tentang topik yang dibahas, serta sebagai acuan bagi peneliti lain yang berminat untuk melakukan studi lebih lanjut di bidang yang sama. Demikian, daftar sumber bacaan ini tidak hanya mendukung argumentasi dan temuan penelitian, tetapi juga memperkaya literatur di bidang ilmu yang relevan.

## **LAMPIRAN**

Bagian ini berisi informasi tambahan sebagai pendukung atau pelengkap skripsi berisi transkrip wawancara yaitu hasil dari proses transkripsi, di mana rekaman audio atau video dari wawancara diubah menjadi teks tertulis. Transkrip ini berfungsi sebagai catatan yang akurat dan lengkap dari percakapan yang terjadi, memungkinkan peneliti untuk menganalisis isi wawancara secara mendalam. Transkrip wawancara sangat penting dalam penelitian kualitatif karena menyediakan data mentah yang dapat digunakan untuk mengidentifikasi tema, pola, dan wawasan yang relevan dengan pertanyaan penelitian dan lampiran lainnya.