

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Sebagai makhluk sosial, manusia memiliki kecenderungan yang alami untuk berkomunikasi dan bertukar informasi. Menurut penelitian yang sudah dilakukan oleh Bandura (1977), membantu orang melihat dan bekerja sama dengan orang lain untuk belajar dari pengalaman mereka. Manusia dapat berbagi pengetahuan dan pengalaman serta membangun hubungan yang saling menguntungkan melalui proses komunikasi ini.

Dengan adanya perkembangan teknologi, hal ini dapat membantu orang-orang untuk berkomunikasi dan mendapatkan informasi secara cepat. Menurut Castells (1996), kemajuan teknologi di era globalisasi telah membuat lebih gampang bagi manusia untuk berkomunikasi dimanapun berada atau bisa dibilang secara global, baik untuk mencari informasi tentang peristiwa maupun untuk menemukan komunitas yang tepat atau bisa dibilang memiliki minat yang sama

Setiap orang harus mengikuti dan menyesuaikan diri dengan perubahan di dunia luar untuk memastikan kelangsungan komunikasi. Untuk menjaga manusia dari ketinggalan zaman, teknologi komunikasi terus berkembang. Menurut penelitian yang sudah dilakukan oleh Jones (2020), internet telah menjadikan komunikasi lebih modern dan hal ini memungkinkan orang untuk berinteraksi dengan secara luas dan tentunya lebih mudah. Oleh karena itu, orang harus memahami konsep yang disebut interaksi digital.

Komunikasi adalah proses yang melibatkan pembentukan, penyampaian, dan pengolahan pesan baik di tingkat individu maupun antar individu. Proses ini memiliki tujuan spesifik dan mencakup interaksi antara individu, kelompok, hingga antar kelompok. Dalam kehidupan bermasyarakat, komunikasi memegang peranan yang sangat penting. Penelitian ini menyoroti komunikasi kelompok sebagai fokus utama. Menurut Sendjaja (2005), komunikasi kelompok merupakan bentuk interaksi antara lebih dari tiga individu yang berkomunikasi secara langsung di lokasi yang sama. Komunikasi ini digunakan untuk berbagi informasi, menciptakan kesenangan pribadi, serta menyelesaikan masalah di antara individu dengan tujuan menemukan solusi yang efektif.

Dalam komunikasi kelompok, individu berinteraksi satu sama lain secara terus menerus untuk mencapai tujuan bersama. Meskipun setiap orang tentunya memiliki tujuan pribadi yang berbeda, fokus utama adalah untuk mencapai tujuan kelompok. Komunikasi terus menerus antara anggota kelompok membantu memperkuat hubungan antara mereka, menurut Forsyth (2010). Proses ini menghasilkan ikatan yang kuat di dalam kelompok, yang penting untuk kerja sama yang berhasil dalam mencapai tujuan dari kelompok tersebut.

Hubungan antara anggota menunjukkan pentingnya komunikasi. Organisasi, perusahaan, organisasi, dan komunitas memiliki cara komunikasi tertentu yang hanya dapat dipahami oleh orang-orang dalam kelompok tersebut. Komunikasi kelompok seringkali dilakukan secara sederhana tetapi penuh makna, memungkinkan anggota melakukan kegiatan sesuai arahan (Tubbs dan Moss, 2008). Oleh karena itu, setiap anggota harus memahami pesan. Selain itu,

komunikasi yang efektif dan positif sangat penting untuk membangun kerukunan antara anggota dan menjamin timbal balik yang konstruktif di dalam kelompok.

Masyarakat telah memasuki era digital, yang memudahkan banyak hal dalam kehidupan. Kemajuan pesat dalam teknologi menandai era digital, yang memungkinkan aktivitas sederhana hingga kompleks, seperti hubungan antarnegara, dilakukan secara digital, menurut Schwab (2016). Menciptakan dunia yang terhubung secara instan, perkembangan teknologi bergerak begitu cepat sehingga sulit untuk diimbangi oleh manusia. Satu perintah atau satu “klik” dapat melakukan banyak hal, seperti membuka komunikasi dari berbagai arah. Hal ini memungkinkan data dikirim kapan saja dan dimana saja dengan cepat

Kemajuan teknologi digital juga berdampak pada perkembangan dunia olahraga. Saat ini, olahraga tidak hanya berfokus pada pelatihan fisik, tetapi juga mencakup olahraga elektronik, yang dikenal sebagai e-sport (Wicaksana, 2023). Menurut Kurniawan (2019, sebagaimana dikutip dalam Faidillah, 2020), e-sport mulai berkembang sejak era kompetisi permainan tradisional sebelum adanya video game modern. Olahraga elektronik ini menjadi industri yang meluas dan memiliki masa depan yang menjanjikan dengan nilai bisnis yang signifikan (Ke et al., 2022). Secara umum, e-sport mencakup berbagai jenis pertandingan yang diminati oleh banyak penggemar, seperti Multiplayer Online Battle Arena (MOBA), First-Person Shooter (FPS), Fighting, Sports, Strategy, dan Card Games. E-sport menjadi hiburan bagi setiap kalangan maka dari itu e-sport sangat populer di Indonesia

Indonesia memiliki banyak penggemar e-sport, terutama dalam jenis permainan Multiplayer Online Battle Arena (MOBA), seperti Mobile Legends: Bang Bang, di mana pemain dapat mengendalikan karakter mereka dalam pertempuran tim di arena tertentu. Turnamen-turnamen tersebut sering di sponsori oleh perusahaan besar contohnya adalah pertandingan Mobile Legends Profesional Liga (MPL) yang di sponsori oleh Samsung (Budiarjo, 2021). Pemain e-sport yang sudah tergabung dalam tim artinya sudah menjadi atlet dan atlet yang memenangkan pertandingan secara konsisten dapat naik ke level Professional (Kane et al., 2017). Kompetisi e-sports yang biasa diikuti oleh tim e-sports di Indonesia antara lain adalah Mobile Legends: Bang Bang, Free Fire, Valorant, Dota 2, PUBG Mobile, eFootball, CSGO dan sebagainya.

*Mobile Legends: Bang Bang* adalah permainan bergenre Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) yang dikembangkan oleh Moonton dan pertama kali dirilis pada 14 Juli 2016 untuk perangkat Android dan iOS. Permainan ini telah menjadi salah satu game paling populer dengan jumlah pemain aktif yang mencapai jutaan setiap bulan. Berdasarkan data dari Moonton, mayoritas pemain aktif bulanan *Mobile Legends: Bang Bang* di Indonesia berasal dari Pulau Jawa (52%) dan Sumatera (29,38%), sementara sisanya tersebar di wilayah lain, seperti Kalimantan (7,41%), Sulawesi (6,29%), Bali (3,73%), dan Papua (0,54%) (Moonton, 2024, sebagaimana dikutip dalam Mobilelegendsfyi, 2024).

Indonesia juga dikenal sebagai pendorong utama pertumbuhan industri e-sport di Asia Tenggara. Dari total 274,5 juta pemain game di kawasan ini pada

2021, Indonesia menyumbang sekitar 43%. Selain itu, data menunjukkan bahwa 58% penggemar tim e-sport Evos, salah satu tim ternama di Indonesia, adalah remaja berusia di bawah 18 tahun, sedangkan 41% berasal dari generasi milenial berusia 19–29 tahun (Chlistina, 2021, sebagaimana dikutip dalam Wicaksana, 2022).

Dalam *game* ini, setiap tim terdiri dari lima pemain yang saling melawan dengan tim lainnya. Permainan dilakukan secara *online* dengan control sederhana yang membuat pemain dapat mengontrol karakter dengan intuitif (Kurniawan, 2020). Pemilihan karakter yang berbeda disertai kekuatan yang berbeda akan memberikan kontribusi kemenangan dalam tim. Kemenangan tim tentu saja disertai dengan aspek komunikasi agar sesama anggota dapat berkoordinasi memenangkan pertempuran. Hal ini menunjukkan pentingnya komunikasi yang harus terjadi pada tim atau komunitas, sebab dapat menunjang keberhasilan sekaligus bentuk dari solidaritas guna mencapai tujuan bersama. Dalam *game* berbasis tim yang dilakukan secara *online* mewajibkan anggotanya untuk berkomunikasi. Komunikasi yang dilakukan inilah yang akan memberikan peluang menang lebih besar karena kunci kerjasama tim yang baik terlihat dari pola komunikasi yang dijalani.

Untuk memudahkan jalannya permainan, dibutuhkan strategi yang perlu dikomunikasikan. Strategi kemenangan ini tentunya tidak serta merta sekali saja diberikan oleh pelatih, namun harus disampaikan secara berkali-kali agar mengetahui taktik musuh. Perlawanan demi perlawanan yang dilakukan oleh tim jauh lebih mudah jika dikomunikasikan (Wibowo, 2018 dalam Wicaksana, 2023).

Keberhasilan suatu pertandingan *Mobile Legends: Bang Bang* ditandai dengan kemenangan tim ketika *mabar*. Hal ini terbukti bahwa pola komunikasi kelompok yang efektif membuat keberhasilan komunikasi ditandai dengan kemudahan informasi untuk dicerna dan dilaksanakan anggota tim. Begitupula sebaliknya, jika suatu tim atau komunitas tersebut tidak bisa menerapkan pola komunikasi efektif, maka komunikasi yang dihasilkan dapat menimbulkan suatu konflik yang umumnya berasal dari pihak internal, sebab pada dasarnya setiap individu yang tergabung pada komunitas tersebut dapat dikatakan lebih mementingkan diri sendiri dibandingkan keberhasilan bersama.

Fenomena tersebut dapat ditemukan pada salah satu komunitas dari *game Mobile Legends: Bang Bang* yang bernama Komunitas *Overdope Sigma E-Sport*, dimana konflik internal lebih mudah terjadi ketika pertandingan berlangsung. Komunitas ini berdiri pada Agustus 2021, di dirikan oleh Georgius Jason Chia dan beralamat di Jalan Floridina No. 54 Gading Serpong, Tangerang Selatan. Sebagai pendiri Georgius menyatakan bahwa pada komunitasnya sering mengalami perselisihan paham antar pemain. Berdasarkan informasi yang peneliti dapatkan, umumnya kegiatan turnamen dilakukan selama 2 kali dalam satu bulan, *scrim* dilakukan 3 kali dalam satu hari dengan durasi total dari latihannya adalah 5 jam perhari. Turnamen tersebut bisa dilakukan secara *offline* maupun *online*, oleh karena itu konflik tidak dapat dihindari jika salah satu dari pemain gagal dalam menerapkan pola komunikasi yang efektif saat pertandingan berlangsung karena terbawa emosional, kesalahan dalam melakukan strategi perlawanan tanpa berkoordinasi kepada rekan satu tim, merasa dirinya lebih baik dari segi *skill*

dibandingkan rekan satu tim, serta tidak bisa menerima evaluasi dari ketua atau *coach* setelah turnamen berlangsung. Sebab beberapa fenomena diatas merupakan jenis konflik yang umumnya terjadi pada sebuah komunitas *game online*, dimana perselisihan antar anggota terkait peran strategi pada sebuah tim ditandai dengan beberapa anggota merasa skillnya tidak cocok dengan peran yang telah ditentukan. Tidak hanya itu, masalah personal dan interpersonal pun sering terjadi pada komunitas ini seperti adanya perbedaan pendapat ataupun munculnya perasaan saling tidak suka satu sama lain hingga berujung pada munculnya konflik yang cukup besar. Komunikasi yang berjalan tidak efektif saat pertandingan pun dapat memicu terjadinya suatu permasalahan besar seperti pembagian instruksi yang tidak jelas atau terlalu dominan ditujukan untuk satu anggota tertentu dapat membuat anggota lain frustrasi hingga merasa tidak di dengarkan, di arahkan, bahkan tidak bisa berkontribusi secara optimal. Ketidakadilan dalam validasi pujian saat memenangkan pertandingan dapat memicu konflik seperti anggota merasa tidak mendapatkan pengakuan pantas atas kontribusi penampilan maupun strategi rancangannya, dampak yang ditimbulkan berupa perselisihan antar anggota hingga pengunduran diri kepada komunitas tersebut. Kemudian, *Overdope Sigma E-Sport* sudah mengikuti banyak kompetisi dan menjadi juara namun belum mendapat invitation untuk mengikuti turnamen resmi yang diadakan oleh Moonton, seperti MPL (*Mobile Legends: Bang Bang Professional League*), MDL (*Mobile Legends: Bang Bang Development League*), dan M series lainnya. Hal ini disebabkan oleh solidaritas yang kurang baik karena sering adanya pergantian pemain yang mengakibatkan waktu untuk *player* tidak maksimal untuk membangun *chemistry*

antar *player*, kemudian hal ini menyebabkan *Overdope Sigma E-sport* tidak mempunyai banyak koneksi sehingga timnya kurang dikenal oleh kalangan *E-sport* yang mengikuti pertandingan resmi.

Pada awalnya terbentuk *Overdope Sigma Esport* ini para *player* banyak mendapatkan konflik yang mengakibatkan banyak perombakan *player* dalam *team*nya, tetapi saat ini sudah bisa diatasi. Semua konflik tersebut bisa diatasi karena adanya program dan juga edukasi *coach* yang di rekrut untuk mengembangkan skill *player Overdope Sigma Esport* maupun skill komunikasi dalam bermain dalam pertandingan.

Dalam penelitian ini, telah ditemukan fenomena lain yang terjadi pada beberapa komunitas kecil para pemain *game online* yang ruang lingkupnya masih satu daerah namun terkenal anarkis, memang secara laporan hukum tidak ditemukannya kasus anarkis akan tetapi kenyataannya perbuatan kejahatan fisik seperti adu kekuatan dan kekuasaan umumnya sering terjadi. Hal tersebut dibuktikan dengan kejadian yang terjadi pada dua tahun lalu di daerah Kabupaten Tangerang saat acara turnamen *Mobile Legends: Bang Bang* berlangsung dengan banyaknya tim atau komunitas berpartisipasi berlangsung ricuh sesuai pertandingan berlangsung. Dimana para anggota dari masing-masing tim terlibat dalam kericuhan dengan aksi saling menyakiti dengan kekuatan fisik. Kejadian tersebut menelan korban dengan satu korban geser tulang pergelangan tangan kanan dan korban lainnya memiliki luka lebam pada wajah hingga beberapa anggota tubuh lainnya. Dengan adanya kejadian tersebut, membuat beberapa komunitas agar lebih waspada dan mengelola komunikasi dikalangan pemainnya untuk lebih

professional, serta untuk penyelenggara acara turnamen tersebut lebih memfasilitasi keamanan dan mengelola situasi turnamen agar tidak terlalu tegang dan terkesan persaingan ketat (lebih kekeluargaan atau lebih supportif). Tidak hanya itu saja, sebaiknya dibuatkan peraturan atau sanksi khusus untuk para pemain atau tim yang melanggar dan mengganggu jalannya atau keberhasilan turnamen tersebut baik secara formal maupun informal berdasarkan asas hukum yang berlaku di masyarakat. Maka secara garis besar beberapa konflik diatas dapat memutuskan solidaritas jika komunikasi Komunitas *Overdope Sigma E-Sport* tidak berjalan secara professional.

Penelitian ini mengacu kepada beberapa hasil penelitian terdahulu seperti pertama, hasil penelitian milik Wicaksana (2023) yang berjudul “Pola Komunikasi Tim Gamers Mobile Legends: Bang Bang” menyatakan bahwa terdapat dua pola komunikasi yang digunakan oleh Squad Mletre Mendem A6 yaitu pola komunikasi linear dan pola Komunikasi spiral Penggunaan katakata kasar dalam permainan Mobile Legends oleh anggota Squad Mletre Mendem A6 merupakan hasil pencampuran budaya komunikasi, dipengaruhi oleh faktor situasional, kebiasaan tim, tekanan kompetitif, dan pengaruh media, namun perlu diingat untuk menghormati perbedaan budaya, memastikan komunikasi tidak merugikan atau melanggar norma budaya, serta menjaga hubungan yang sehat dalam kelompok. dalam konteks teori pencapaian kelompok, input dan output kelompok saling terkait dan berpengaruh satu sama lain.

Kedua, hasil penelitian Pratama (2020) dengan judul “Pola Komunikasi Kelompok Squad Golden Beast Game Mobile Legends di Surabaya” menyatakan

bahwa terdapat dua pola komunikasi berbeda yang kelompok narasumber yaitu Squad Golden Beast lakukan, yakni pola komunikasi spiral dan pola komunikasi linear. Dapat dikatakan pola komunikasi spiral karena pesan informasi berasal dari semua masukan/pendapat semua anggota Squad Golden Beast, sedangkan pola komunikasi linear karena pesan informasi/arahan berasal dari satu atau dua orang saja. Kedua pola komunikasi tersebut kelompok narasumber gunakan pada dua fase dalam game Mobile Legends yaitu saat fase Draft-Pick pemilihan hero dan fase In-Game (permainan berlangsung).

Ketiga, hasil penelitian Irwanto (2023) menyatakan bahwa penelitian menunjukkan bahwa setiap pemain *game online* memiliki pola komunikasi yang berbeda-beda. Faktor pengalaman mempengaruhi pola komunikasi yang terjadi antar pemain. Selain itu, ditemukan adanya kesenjangan komunikasi jika pengalaman antar individu memiliki perbedaan yang signifikan terutama dalam gaya bahasa.

Keempat, hasil penelitian Idhom et al. (2024) menyatakan bahwa pola komunikasi pemain game online *Mobile Legends: Bang Bang* dalam membentuk kekompakan tim ditunjukkan dengan beragam pola dan interaksi dari pemain *game online* meliputi pola komunikasi primer dan pola komunikasi sirkular. Terakhir, hasil penelitian Pangestu (2023) menyatakan bahwa pola komunikasi pada komunitas tersebut termasuk pada pola komunikasi interpersonal, dimana keterbukaan komunikasi selalu ditekankan pada komunikasi, para pemain atau anggota komunitas selalu menjunjung tinggi solidaritas, selalu berempati saat berkomunikasi, saling memberikan dukungan, serta rasa positif maupun kesetaraan

selalu tercipta pada komunitas terlebih dalam pemberian ilmu oleh pelatih tentang dunia *game Mobile Legend: Bang Bang* untuk langsung diajarkan kepada semua pemain tanpa pengecualian.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu dan fenomena yang terjadi masih banyak ditemukannya hal yang kurang konsistensi, maka diperlukan penelitian kembali mengenai Pola Komunikasi Komunitas Overdope Sigma E-Sport Dalam Upaya Mempertahankan Solidaritas. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul:

**“Pola Komunikasi Komunitas Overdope Sigma E-Sport Dalam Mempertahankan Solidaritas”.**

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah dalam penelitian ini, penulis mendapatkan beberapa permasalahan yang telah di identifikasikan seperti pertama, keunikan yang dimiliki oleh *Overdope Sigma E-Sport* sebagai sebuah kelompok adalah didirikan berdasarkan kesamaan hobi antar anggota kelompok. Gerungan (2004) mendefinisikan kelompok sebagai kesatuan sosial yang terdiri atas dua atau lebih individu yang mengadakan interaksi sosial yang cukup intensif dan teratur, sehingga di antara individu terdapat pembagian tugas, struktur, norma-norma tertentu yang khas bagi kesatuan social.

Yang kedua adalah keunikan komunikasi yang dimiliki oleh *Overdope Sigma E-Sport*. Peneliti menemukan komunikasi yang dilakukan antara *coach* dan *player* kurang efektif karena terkadang pembagian instruksi tidak jelas atau

dominan ditujukan untuk anggota tertentu. Seharusnya pola komunikasi yang digunakan di *Overdope Sigma E-Sport* ini adalah pola sirkular.

Dalam konteks komunikasi yang dimaksudkan dengan proses secara sirkular itu adalah terjadinya feedback atau umpan balik, yaitu terjadinya arus dari komunikan ke komunikator. Oleh karena itu ada kalanya feedback tersebut mengalir dari komunikan ke komunikator itu adalah respon atau tanggapan komunikan terhadap pesan yang ia terima dari komunikator (Onong, 2003). Pola sirkular yang seharusnya dilakukan secara terus-menerus oleh *coach*, dalam *case* ini *coach* dan masing-masing player sudah mengetahui *role* masing-masing dalam komunitas. Sebagai komunikator, *coach* mendapatkan *feedback* dari komunikan berupa pelaksanaan jadwal latihan rutin sesuai dengan instruksi yang diberikan oleh *coach*. Sesama anggota saling memahami satu sama lain sehingga meminimalisir rasa tidak nyaman karena kurang berkontribusi secara optimal. Permasalahan yang lainnya adalah masalah personal dan interpersonal yang sering terjadi pada komunitas ini seperti adanya perbedaan pendapat ataupun munculnya perasaan saling tidak suka satu sama lain hingga berujung pada munculnya konflik serta rendahnya kesadaran dari pemain tentang pentingnya komunikasi efektif dapat menimbulkan perpecahan pada komunitasnya. Kemudian, ada perselisihan antar anggota terkait peran strategi pada sebuah tim ditandai dengan beberapa anggota merasa skillnya tidak cocok dengan peran yang telah ditentukan.

Yang ketiga adalah solidaritas antar anggota tim. Solidaritas menurut Emil Durkheim (Dalam George, 2014) yaitu perasaan saling percaya antara para anggota dalam suatu kelompok atau komunitas. Sebenarnya, solidaritas yang terjadi antar

anggota tim *Overdope Sigma E-Sport* sebenarnya seperti tim *E-Sport* pada umumnya. Yang membuat tim ini unik adalah sesama *player* saling mengenal satu sama lain karena terlibat dalam satu *squad* sejak lama. Hal ini yang membuat *Overdope Sigma E-Sport* tidak perlu lagi melalui proses pembentukan solidaritas yang diprogramkan oleh *coach* untuk menjadikan tim yang solid karena *player* sudah membentuk solidaritas sejak sebelum bergabung dengan *Overdope Sigma E-Sport*. Solidaritas yang terjadi pada *Overdope Sigma E-Sport* yaitu solidaritas organik karena pada solidaritas organik para ahli memaksa peranan tersendiri dalam menciptakan sebuah hubungan yang saling berkaitan dan membutuhkan. Apabila salah satu bagian ada yang tidak menjalankan atau tidak dapat memenuhi apa yang ada dalam sistem solidaritas organik maka harus ada orang lain yang menggantikannya.

### 1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, maka dalam penelitian ini penulis akan merumuskan terlebih dahulu permasalahan yang dijadikan sebagai kajian dasar dalam penelitian ini yaitu **“Bagaimana Pola Komunikasi Komunitas Overdope Sigma E-Sport Dalam Mempertahankan Solidaritas?”**

### 1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian dari rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu untuk mengkaji dan memperoleh bukti

empiris terkait Pola Komunikasi Komunitas Overdope Sigma E-Sport Dalam Mempertahankan Solidaritas.

### **1.5 Kegunaan Penelitian**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi beberapa pihak sebagai berikut:

#### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan, pengetahuan, maupun referensi yang bisa dijadikan sebagai bahan studi kepustakaan apabila akan dilakukannya penelitian lebih lanjut mengenai pola komunikasi Komunitas Overdope Sigma E-Sport dalam mempertahankan solidaritas.

#### **2. Manfaat Praktis**

Berikut merupakan beberapa manfaat praktis untuk beberapa pihak terdiri dari:

##### **a) Bagi Komunitas**

Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan maupun bahan evaluasi untuk Komunitas Overdope Sigma E-Sport dalam mempertahankan solidaritasnya guna meminimalisir terjadinya konflik yang berkelanjutan.

##### **b) Bagi Peneliti**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan serta wawasan dalam bidang ilmu komunikasi sesuai ilmu

pengetahuan yang telah diterima selama perkuliahan berlangsung untuk mengimplementasikannya dalam bentuk skripsi.

## **1.6 Sistematika Penelitian**

Sistematika Penelitian yang terdapat dalam penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

### **BAB I: PENDAHULUAN**

Pada bab ini berisikan mengenai Latar Belakang, Identifikasi Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Kegunaan Penelitian dan Sistematika Penelitian.

### **BAB II: TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab ini berisikan mengenai penjabaran tentang objek dan landasan teori akan diteliti.

### **BAB III: METODE PENELITIAN**

Pada bab ini berisikan mengenai metode penelitian dan pengumpulan data yang akan digunakan pada penelitian.

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

Pada bab ini terdiri dari gambaran hasil penelitian dan analisa secara statistik dan pembahasan hasil penelitian.

### **BAB V: PENUTUP**

Pada bab ini berisikan mengenai kesimpulan dari hasil penelitian ini dan saran untuk penelitian selanjutnya.