

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan yang saat ini banyak sekali perubahannya dalam kehidupan manusia khususnya dalam sebuah kehidupan sosial. Interaksi sosial ataupun kehidupan sosial manusia terbentuk karena manusia memiliki kebiasaan yang berbeda-beda disetiap kalangan dan mempunyai latar belakang yang berbeda, khususnya dalam kehidupan perkembangan hubungan sosial manusia yang tentunya memiliki sebuah tujuan sehingga dapat mencapai suatu visi dan misi yang sama dalam melakukan interaksi atau komunikasi.

Dengan perubahan teknologi yang kian pesat hingga saat ini, sehingga dapat mencapai seluruh elemen-elemen dalam masyarakat khususnya dalam sebuah lembaga, organisasi, komunitas atau kelompok yang dibentuk berdasarkan kedekatan ataupun ikatan-ikatan untuk berinteraksi atau berkomunikasi untuk mencapai sebuah tujuan yang sama dengan pemanfaatan sebuah teknologi yaitu *gadget* yang semakin hari semakin canggih, yang digunakan sebagai alat untuk individu berkomunikasi dengan individu lainnya.

*Gadget* pun tidak hanya digunakan untuk alat berkomunikasi saja, namun juga dapat dijadikan sebagai alat untuk bermain permainan atau yang lebih sering dikenal dengan sebutan *game online* yang kini kian pesat dalam dunia *E-sport*. Serta banyaknya

variasi atau jenis-jenis *game online*, seperti *Sport, RPG, Adventure, Fighting*, perang dan *game online* lainnya yang alur permainannya sangat menarik dan diminati masyarakat.<sup>1</sup>

*Game* merupakan sesuatu yang dimainkan dengan tujuan memperoleh suatu kemenangan dan juga bisa memperoleh kekalahan dengan memainkannya sesuai dengan aturan dari permainan tersebut. Orang yang bermain *game online* biasanya bertujuan untuk menyegarkan otak atau *refreshing*, namun sekarang ini banyak masyarakat yang memainkan *game online* bukan hanya untuk sekedar *refreshing* atau menyegarkan otak saja, namun banyak juga masyarakat yang bermain *game online* dengan serius untuk mengikuti sebuah pertandingan ataupun turnamen *game online* untuk memperoleh kemenangan ataupun dapat menghasilkan uang dari bermain *game online*.

Perkembangan *game* di Indonesia sudah sangat maju. Permainan yang awalnya hanya dari bermain diluar rumah seperti contohnya bermain kelereng lompat tali, hingga saat ini dapat bermain *game* hanya dengan duduk tenang di kursi yaitu memainkan *game online*. Sudah banyak sekali *game-game* yang sangat diminati di Indonesia. Permainan *online* atau *Game online* sudah mulai berkembang di era 2000-an. Dengan kemajuan teknologi, *game* atau permainan yang semula hanya bisa dimainkan maksimal dua orang, hingga bisa dimainkan 100 orang secara bersamaan seiring berkembangnya teknologi hingga saat ini.

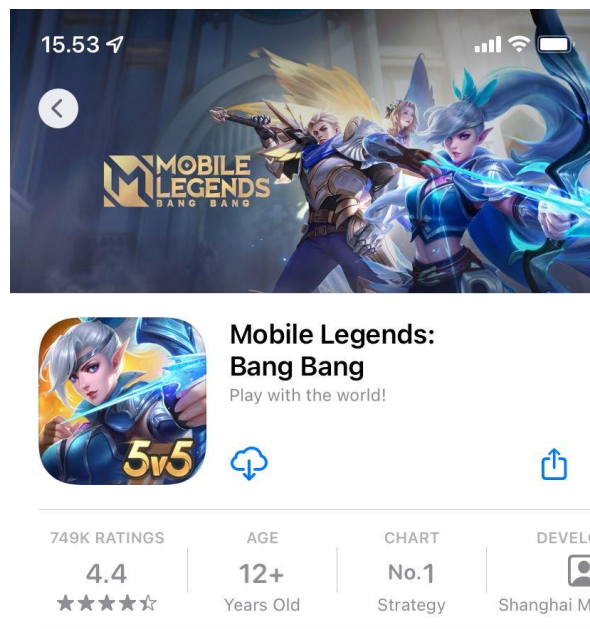
Salah satu permainan *online* yang banyak diminati oleh anak-anak, remaja maupun orang dewasa adalah *game online* Mobile Legends Bang Bang. Game ini dimainkan dengan cara mengontrol sebuah karakter yang tersedia dalam permainan Mobile Legends ini yang biasa disebut dengan hero. Kerjasama dalam tim merupakan

---

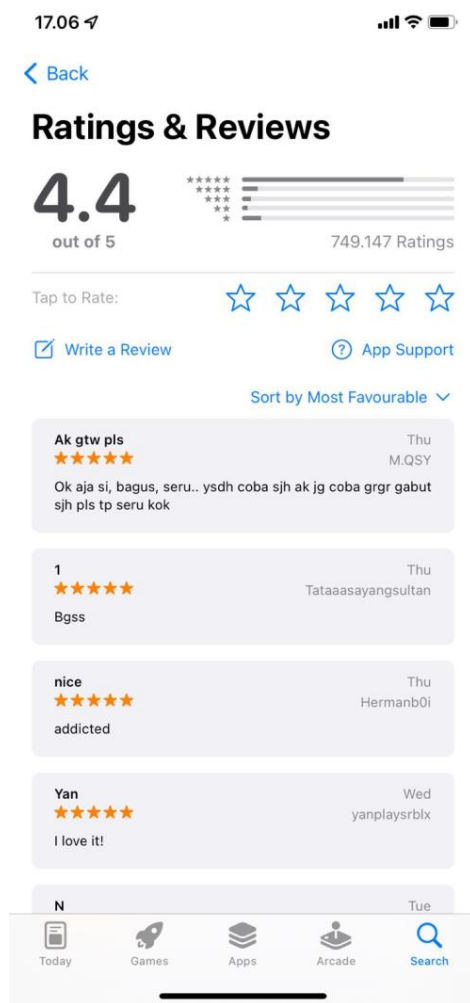
<sup>1</sup> Angela. (2013) “Pengaruh Game Online terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir”. Dalam Jurnal Ilmu Komunikasi, hal 5

kunci dari kemenangan yang akan didapatkan oleh tim tersebut. Masing-masing tim mempunyai 5 anggota dan dapat menggunakan karakter atau hero yang berbeda-beda. *Game online* Mobile Legends ini adalah salah satu *game* yang sangat populer dan sangat digemari oleh masyarakat. Dengan tampilan yang menarik dan mudah dipahami membuat *game* ini sangat populer. Dilihat dari total *download* dan *rating* tingkat *game online* Mobile Legends diunduh dalam masing-masing seluler pengguna, sehingga *game online* Mobile Legends Bang Bang ini dapat menempati no 1 *game* gratis terpopuler.

Dengan banyaknya masyarakat yang bermain *game online* Mobile Legends membuat peneliti lebih tertarik untuk menggunakan *game online* Mobile Legends menjadi objek dalam penelitian ini. Karena hingga saat ini, Mobile Legends lah menduduki peringkat pertama *game online* terpopuler yang sangat diminati, karena ini akan lebih memudahkan peneliti untuk mencari subjek dalam penelitian ini, karena hampir semua kalangan usia, dari anak-anak, remaja, bahkan dewasa bermain *game online* ini.



Gambar 1. 1 *Rating Game Online* Mobile Legends Bang Bang pada Appstore

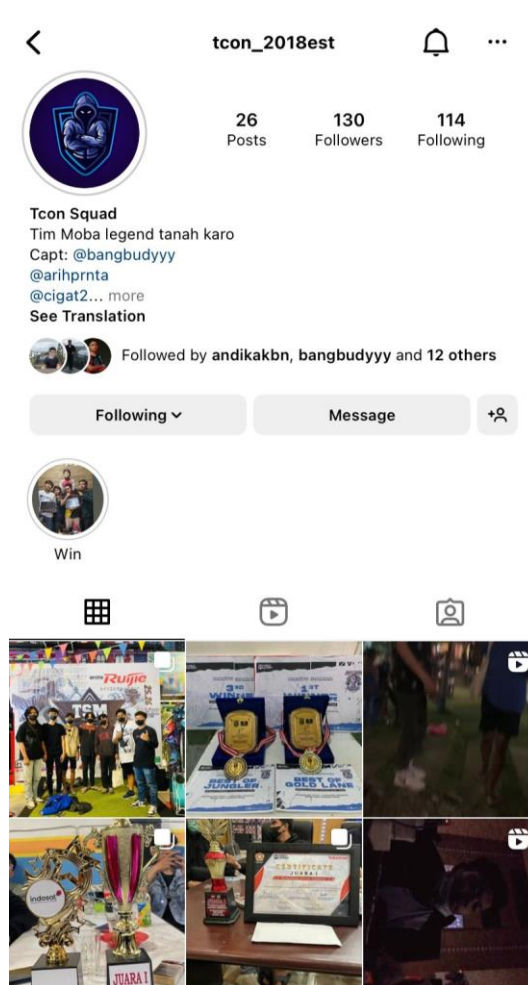


Gambar 1. 2 Grafik Penilaian dan Ulasan Mengenai *Game Online Mobile Legends Bang Bang* pada Appstore

Pemain *game* Mobile Legends tentunya menjalin komunikasi dengan pemain lainnya walaupun terpisahkan oleh ruang dalam dunia nyata sehingga mampu menciptakan dunia sosial yang baru. Banyaknya peminat *game online* Mobile Legends membuat banyaknya muncul komunitas *game online* Mobile Legends. Adanya komunitas ini dibuat karena mereka ingin bermain dengan serius untuk suatu pertandingan atau

turnamen, dan bukan hanya sekedar untuk bersenang-senang atau bermain asal-asalan saja.

Pada dasarnya yang melatar belakangi peneliti dalam meneliti pemain *game online* Mobile Legends Tcon Squad dimana mereka berdiri sejak tahun 2018, namun mulai aktif pada saat munculnya pandemi *Covid* pada tahun 2019, komunitas atau tim ini dibentuk dengan rasa kedekatan dan solidaritas yang tinggi tanpa memandang latar belakang, status sosial, atau usia yang membuat komunitas atau tim ini dapat berjalan dengan baik hingga saat ini. Komunitas ini juga merupakan salah satu komunitas *game online* Mobile Legends yang terkenal di daerah Tanah Karo, Sumatera Utara.



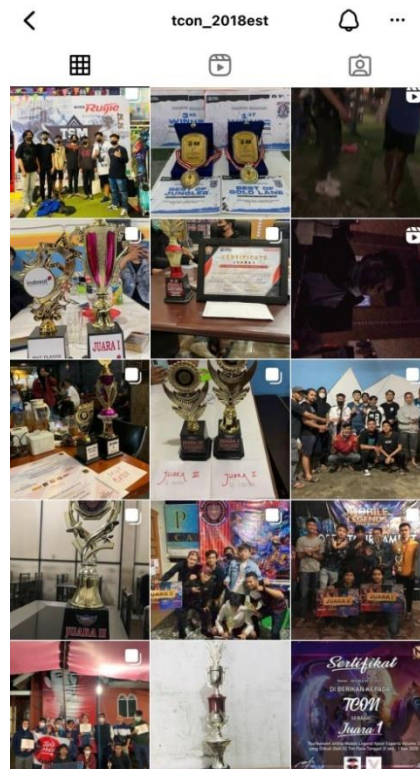
Gambar 1. 3 Profile Tcon Squad di Instagram

Komunitas atau tim game online Tcon Squad ini dibentuk dari percakapan dan spontanitas dari salah satu anggotanya yang memanfaatkan situasi ditengah pandemi yang ada di Indonesia yang menyebabkan banyaknya masyarakat yang kehilangan pekerjaan ataupun kuliah *online* atau bahkan putus sekolah, membuatnya mengajak teman-teman sekitarnya yang suka bermain *game online* Mobile Legends untuk membentuk sebuah tim Mobile Legends yang pada akhirnya dapat dijadikan sebagai wadah atau tempat untuk mereka mendapatkan keuntungan dari bermain *game online* tersebut.

Sehingga sejak saat terbentuknya Tcon Squad, mereka menjadi sering mengikuti sebuah pertandingan atau turnamen Mobile Legends dan sering memenangkan turnamen Mobile Legends. Dengan mengikuti turnamen tersebut para pemain *game online* Mobile Legends Tcon Squad bisa menghasilkan pundi-pundi uang, yang dimana mereka bermain *game online* tidak hanya sia-sia. Mereka tidak menghabiskan waktu dan energi untuk bermain *game online* Mobile Legends dengan cara cuma-cuma karena dengan serius bermain *game online* mereka dapat juga menghasilkan uang, mendapatkan pengalaman, atau dapat menambah teman dari dunia sosial melalui *game online* Mobile Legends.



Gambar 1. 4 Artikel Online tentang Tcon Squad Memenangkan Turnamen



Gambar 1. 5 Piala atau Sertifikat Kemenangan Tcon Squad di Instagram

Namun untuk mencapai kemenangan atau skor yang tinggi dalam bermain *game online* Mobile Legends, komunitas *game online* Mobile Legends terkhususnya Tcon Squad ini, biasanya membangun atau membuat perencanaan untuk strategi bermain mereka agar bisa mencapai tujuan mereka dalam kemenangan atau mendapatkan juara. Jika tidak adanya strategi dalam bermain *game online* Mobile Legends, permainan bisa saja berlangsung dengan asal-asalan dan bisa menyebabkan kekalahan dalam permainan atau pertandingan tersebut. Jika bermain *game online* Mobile Legends ini tidak dengan strategi yang membuat kekalahan, maka tujuan dibangunnya atau dibentuknya sebuah tim tidak berhasil direalisasikan.

Oleh karena itu, mereka harus bisa menciptakan komunikasi interpersonal yang baik antar anggota tim agar dapat dengan mudah menciptakan strategi bermain. Komunikasi antar anggota Tcon Squad ini, biasanya dilakukan sebelum bermain, pada saat bermain, dan sesudah bermain *game online* Mobile Legends, dan dilakukan melalui *voice chat*, *room chat*, ataupun dengan bertemu langsung atau berkomunikasi langsung dengan masing-masing anggota dalam pembentukan strategi bermain Mobile Legends untuk mengalahkan tim lawan dalam permainan sehingga dapat memperoleh kemenangan.

Dengan alasan bahwa komunikasi interpersonal yang dibangun oleh masing-masing anggota Tcon Squad dalam membangun strategi bermain, yang terbentuk berdasarkan kesamaan tujuan untuk memperoleh kemenangan, kesenangan ataupun spontanitas dalam berkomunikasi atau berinteraksi dari bermain *game online* Mobile Legends yang dimana menjadi sebuah sarana media komunikasi yang mereka jalin, maka komunikasi dapat terbentuk dan stabil hingga saat ini. Sehingga akan timbul temuan-



temuan baru yang unik dan beragam dan dapat diteliti lebih mendalam dan lebih mendetail.

Maka dengan alasan tersebut peneliti ingin mengangkat *game online* Mobile Legends sebagai objek penelitian dan yang menjadi subjek penelitian adalah komunitas *game online* Mobile Legends Tcon Squad, dari sudut pandang studi deskriptif kualitatif komunikasi interpersonal pemain *game online* Mobile Legends dalam membangun strategi bermain, sebagai perbedaan dari skripsi yang sudah ada, dengan sudut pandang yang berbeda dan juga teori yang berbeda, sehingga dapat memunculkan perspektif atau temuan baru dalam penelitian yang bersifat deskriptif kualitatif dari kacamata ilmu komunikasi dan komunikasi interpersonal.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan diatas, maka peneliti dapat merumuskan masalah sebagai berikut :

Bagaimana komunikasi interpersonal pada pemain *game online* Mobile Legends Tcon Squad dalam Membangun Strategi Bermain ?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan permasalahan yang dirumuskan, maka tujuan diadakannya penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui bagaimana komunikasi interpersonal pada pemain *game online* Mobile Legends Tcon Squad dalam membangun strategi bermain.

2. Untuk mengetahui apa yang menjadi hambatan komunikasi pada pemain *game online* Mobile Legends Tcon Squad dalam membangun strategi bermain.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari kegiatan penelitian yang akan dilakukan adalah :

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

- a. Dapat memperkaya khasanah dalam melakukan penelitian pada bidang terkait ilmu sosial dan juga bidang komunikasi tentunya terhadap perubahan dan dinamika globalisasi teknologi dengan manusia dan kebutuhan yang ini tercapai sebagai makhluk sosial.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kepustakaan dibidang keilmuan khususnya bida ilmu komunikasi, fakultas Ilmu Komunikasi dan Multimedia, Universitas Mercu Buana Yogyakarta, khususnya mengenai komunikasi interpersonal pada pemain *game online* Mobile Legends dalam membangun strategi bermain.
- c. Menjadi referensi sebagai sumber inspirasi ataupun penemuan baru dalam mencari acuan untuk persoalan yang sama secara lebih detail dan dalam.

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

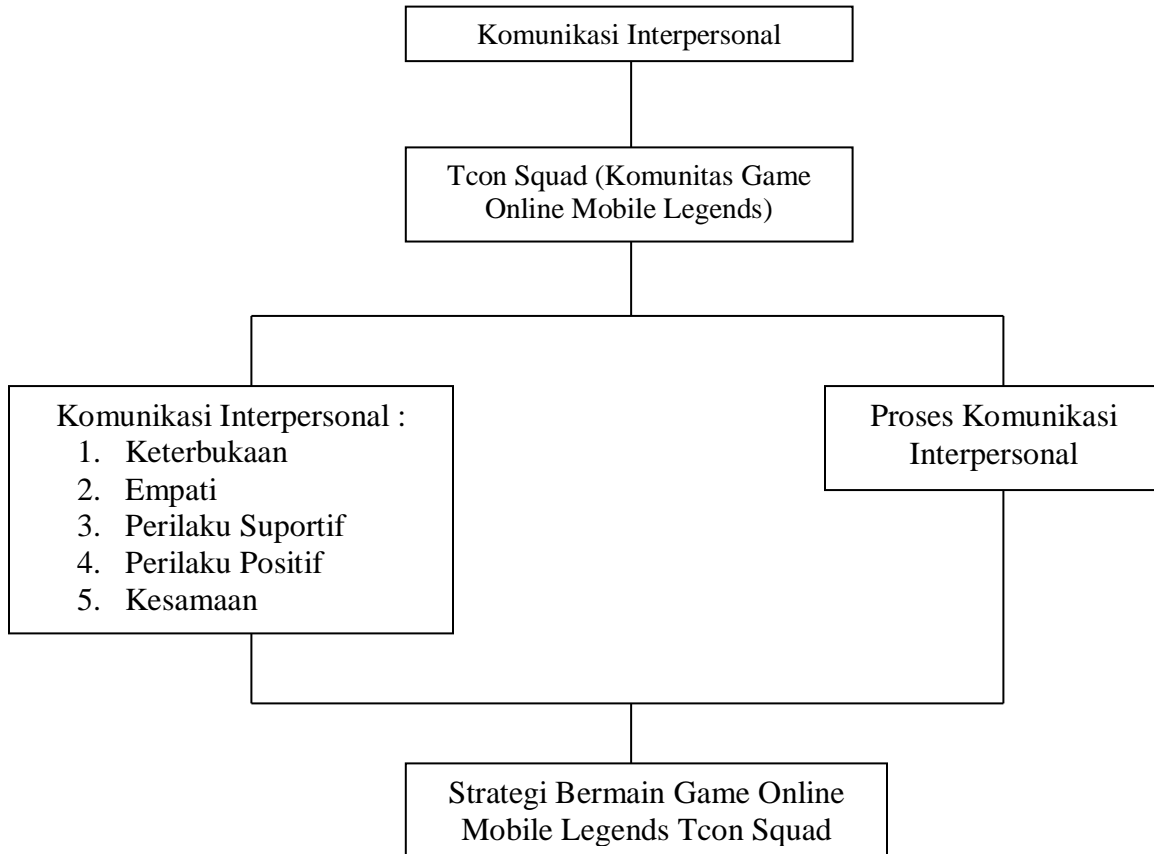
- a. Bagi penelitian, penelitian dapat dijadikan sebagai sumber pengukur kemampuan dalam menemukan sesuatu hal yang baru ataupun fenomena yang terjadi diantara atau bahkan yang terjadi terhadap penulis sendiri dalam menganalisis penelitian lebih dalam dan terperinci terhadap faktor apa saja yang dengan analisis data lapangan yang mendukung anggota Tcon Squad dengan perspektif

komunikasi interpersonal dalam membentuk strategi bermain *game online* Mobile Legends.

- b. Bagi Universitas Mercu Buana Yogyakarta adalah hasil penelitian diharapkan dapat mejadi satu referensi baru dan tambahan wawasan baru dibidang akademik khususnya dalam jurusan ilmu komunikasi tentang persoalan *game mobile* yang kini semakin berkembang dan mengerti apa tujuan dari komunikasi interpersonal tersebut untuk menjadikan penelitian lebih dalam serta dapat dikembangkan secara luas.
- c. Bagi mahasiswa, hasil dan proses penelitian yang dituliskan dapat memberikan informasi tambahan dan detail serta pengetahuan bagaimana mahasiswa khususnya komunitas Tcon Squad bisa menjadi pemain *game* Mobile Legends dalam penggunaan *gadget* zaman sekarang ini.

#### **E. Kerangka Konsep**

Kerangka konsep dalam penelitian ini, bertujuan untuk mempermudah dalam memahami isi dari penelitian ini, oleh karena itu peneliti membuat kerangka konsep penelitian ini sebagai berikut :



**F. Definisi Operasional**

Dalam suatu penelitian terdapat batasan-batasan operasional terhadap variabel-variabel dalam penelitian. Adanya definisi operasional juga untuk menghindari perbedaan penafsiran setiap elemen yang terdapat dalam penelitian ini. Sesuai dengan judul penelitian ini “Komunikasi Interpersonal Pemain Game Online Mobile Legends dalam Membangun Strategi Bermain (Studi Kualitatif Komunikasi Interpersonal pada Pemain Game Online Mobile Legends Tcon Squad”. Adapun definisi yang akan dijelaskan sebagai berikut :

## 1. Komunikasi Interpersonal

Komunikasi interpersonal merupakan proses penyampaian informasi dan penerimaan informasi antara dua orang atau lebih yang dilakukan secara langsung atau tatap muka. Menurut Devito, komunikasi interpersonal merupakan kegiatan proses penyampaian informasi atau pesan dan proses penerimaan pesan yang disebut sebagai tingkah laku.<sup>2</sup>

Komunikasi yang efektif merupakan komunikasi yang mampu memberikan perubahan sikap kepada orang yang terlibat dalam komunikasi, atau komunikasi dapat dikatakan efektif jika bisa saling bertukar ide, pikiran, perasaan ataupun informasi sehingga dapat mencapai tujuan komunikasi. Menurut Devito, komunikasi interpersonal dapat berjalan dengan efektif jika memenuhi indikator komunikasi interpersonal, yaitu :<sup>3</sup>

- 1) Keterbukaan (*openness*), merupakan keinginan setiap individu untuk terbuka dan berinteraksi dengan individu lainnya untuk melakukan sebuah komunikasi, dimana individu dapat memberikan tanggapan terhadap orang lain serta dapat bersikap jujur dan begitu sebaliknya.
- 2) Empati (*emphaty*), merupakan kemampuan untuk menempatkan diri pada peranan orang lain atau mencoba merasakan bagaimana posisi orang lain.
- 3) Perilaku Suportif (*suportiveness*), merupakan perilaku atau sikap seseorang yang bersifat suportif pada saat berkomunikasi dengan orang lain dan tidak bersikap bertahan dengan pendapat sendiri melainkan juga mau mendengar pendapat orang lain sehingga bisa dikatakan profesional.

---

<sup>2</sup> Siti Rahmi. (2021) “Komunikasi Interpersonal dan Hubungannya dalam Konseling”. hal 7

<sup>3</sup> Ibid, hal 8

- 4) Perilaku Positif (*positiveness*), merupakan perilaku yang selalu menanamkan sikap positif kepada orang lain saat menjalin komunikasi. Seperti perhatian yang positif, perasaan yang positif terhadap orang lain.
- 5) Kesamaan (*equality*), merupakan kesamaan dalam mengirim, menerima pesan, persamaan sikap, nilai dan perilaku antara pelaku komunikasi.<sup>4</sup>

## **2. Komunitas Game Online Mobile Legends**

Komunitas *game online* Mobile Legends merupakan sekumpulan orang yang mempunyai kesamaan untuk memenuhi tujuan bersama dalam permainan *game online* Mobile Legends yang dijadikan sebagai identitas ataupun tempat untuk berinteraksi sosial yang tentunya sudah diikat oleh sebuah aturan yang disepakati bersama.

## **3. Proses Komunikasi Interpersonal**

Proses komunikasi interpersonal merupakan bagaimana seorang komunikator menyampaikan sebuah pesan kepada komunikan, sehingga terciptanya persamaan makna antara komunikator dan komunikan. Adanya proses komunikasi interpersonal bertujuan agar terbentuknya sebuah komunikasi yang efektif sehingga dapat juga dikatakan sebagai suatu proses penyampaian suatu informasi dari satu individu dengan individu lainnya agar dapat saling terhubung.<sup>5</sup>

## **4. Strategi Bermain Game Online Mobile Legends**

Strategi bermain *game online* Mobile Legends merupakan suatu cara atau perencanaan yang dibuat atau dilakukan oleh sebuah tim *game online* Mobile Legends untuk dapat memperoleh tujuan yang berupa kemenangan dan dapat memperoleh nilai atau skor yang tinggi. Sehingga adanya strategi bermain yang dibuat akan lebih

---

<sup>4</sup> Siti Rahmi. (2021) "Komunikasi Interpersonal dan Hubungannya dalam Konseling". hal 8-10

<sup>5</sup> Hijrawati. (2017) "Komunikasi Interpersonal Kepala Sekolah di SMP Negeri Satap 22 Konawe Selatan Kabupaten Konawe Selatan". Kendari : Institut Agama Islam Negeri Kendari, hal 9

memudahkan tim untuk bisa saling bekerjasama pada saat permainan *game online* Mobile Legends dimulai.

## **G. Metodologi Penelitian**

### **1. Metode Penelitian**

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang berusaha menggambarkan secara naratif dengan menggunakan kata-kata dan tulisan secara terstruktur dengan pendukung penelitian yang dapat berupa foto, video, dan dokumen.<sup>6</sup> Dalam penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif yang dimana akan dipakai untuk memecahkan masalah dan mendeskripsikan bagaimana komunikasi interpersonal pada pemain *game online* Mobile Legends Tcon Squad dalam membangun strategi bermain.

### **2. Subjek dan Objek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah anggota atau pemain *game online* Mobile Legends Tcon Squad. Subjek dipilih karena peneliti ingin mengetahui bagaimana komunikasi interpersonal pada pemain *game online* Mobile Legends Tcon Squad dalam membangun strategi bermain *game online* Mobile Legends. Karena banyaknya komunitas yang sekarang sering ikut turnamen dan tentunya mereka bermain *game online* Mobile Legends dengan bersungguh-sungguh sehingga harus adanya strategi dalam bermain agar dapat memperoleh kemenangan, sehingga peneliti tertarik dengan menjadikan Tcon Squad sebagai subjek penelitian karena ingin melihat bagaimana komunikasi interpersonal antar anggota komunitas Tcon Squad dalam membangun strategi bermain *game online* Mobile Legends.

---

<sup>6</sup> Lexy J. Moleong. (2005) "Metode Penelitian Kualitatif". Bandung : Pustaka Belajar, hal 4

Sedangkan objek dalam kegiatan penelitian ini adalah komunikasi interpersonal terhadap pemain *game online* Mobile Legends dalam membangun strategi bermain mereka.

### 3. Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini, dalam pengumpulan data peneliti menggunakan beberapa teknik, diantaranya :

#### a. Wawancara

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode wawancara, wawancara adalah suatu percakapan antara dua orang, yang satu sebagai pewawancara atau interview yang mengajukan setiap pertanyaan terkait hal yang ingin ditanyakan dan yang satu sebagai narasumber atau informan yang akan memberikan jawaban atau data dari pertanyaan yang diajukan oleh pewawancara.<sup>7</sup> Dalam penelitian ini, peneliti akan mewawancarai pemain *game online* Mobile Legends dari Tcon Squad untuk mendapatkan informasi seputar komunikasi interpersonal mereka pada saat membangun strategi bermain *game online* Mobile Legends. Peneliti akan mewawancarai beberapa orang dari anggota Tcon Squad, yaitu :

1. Renaldy Budiman
2. Owen Hanry
3. Hiskia Yogalana

Pemilihan narasumber tersebut berdasarkan anggota Tcon Squad yang sering mengikuti sebuah turnamen atau pertandingan yang diikuti oleh komunitas Tcon Squad, sehingga terpilih 3 anggota dari 8 anggota Tcon Squad sebagai narasumber dalam penelitian ini.

---

<sup>7</sup> Lexy J. Moleong. (2005) "Metode Penelitian Kualitatif". Bandung : Pustaka Belajar, hal 4



b. Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data dengan cara mengamati dan melihat fenomena atau sebuah kejadian secara langsung yang terjadi dilapangan.<sup>8</sup> Observasi memudahkan peneliti dalam mendapatkan data atau informasi dengan jelas dan tepat.

Sehingga pada penelitian ini, peneliti melakukan terjun langsung ke lapangan untuk melakukan observasi guna mendapatkan informasi yang jelas mengenai komunikasi interpersonal pada pemain *game online* Mobile Legends Tcon Squad dalam membangun strategi bermain. Peneliti akan melihat Tcon Squad yang sedang melakukan streaming bermain atau *mabar* (main bareng) *game online*, peneliti ingin melihat bagaimana mereka berkomunikasi atau menyusun strategi saat permainan *game online* Mobile Legends berlangsung.

c. Dokumentasi

Metode ini merupakan tahapan akhir dari teknik pengumpulan data dengan data yang berupa dokumen sebuah catatan ataupun transkrip. Dokumen dapat berbentuk tulisan seperti catatan harian, cerita, biografi, dan lain sebagainya.<sup>9</sup> Dalam penelitian ini, peneliti melakukan dokumentasi guna memperoleh data atau informasi untuk menjawab penelitian yang sedang diteliti.

---

<sup>8</sup> Masri Singarimbun. Sofian Efendi. (1995) "Metode Penelitian Survey". Jakarta : LP3ES, hal 46

<sup>9</sup> Sanafiah Faesal. (2002) "Dasar dan Teknik Penelitian Keilmuan Sosial". Surabaya : Usaha Nasional, hal 42

#### 4. Teknik Analisis Data

Analisis data menurut Miles dan Huberman adalah kegiatan yang merupakan sebuah upaya analisis data yang berlanjut, secara berulang dan dilakukan terus menerus.<sup>10</sup> Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan tiga alur, yaitu :

##### a. Reduksi Data

Merupakan suatu kegiatan proses pengumpulan data yang dilakukan dengan cara merangkum, memilih hal pokok dengan memfokuskan hal terpenting dalam sebuah penelitian, hal ini dilakukan agar lebih jelas dan memudahkan proses pengumpulan data.<sup>11</sup>

##### b. Penyajian Data

Setelah reduksi data tahapan selanjutnya adalah penyajian data. Penyajian data merupakan sekumpulan data-data yang telah dikumpulkan atau yang telah direduksi oleh peneliti, lalu kemudian disajikan berupa teks naratif yang mudah dipahami untuk meningkatkan pemahaman terhadap kasus yang diangkat.<sup>12</sup>

##### c. Penarikan Kesimpulan

Merupakan tahapan terakhir dalam proses analisis data, yang dimana kegiatan penarikan kesimpulan merupakan sebuah hasil data yang diteliti yang sudah disusun berkaitan dengan hasil dan yang telah menjawab proses dari penelitian, kesimpulan yang disajikan secara deskriptif objek yang berpedoman pada rumusan masalah dari sebuah penelitian.<sup>13</sup>

---

<sup>10</sup> I Gunawan. (2013) "Metode Penelitian Kualitatif". Jakarta : Bumi Aksara, hal 23

<sup>11</sup> Subino Hadi Subroto. (1999) "Pokok-Pokok Pengumpulan Data, Analisis Data, Penafsiran Data dan Rekomendasi dalam Penelitian Kualitatif". Bandung : IKIP, hal 17

<sup>12</sup> Sugiyono. (2010) "Metode Penelitian Pendidikan". Bandung : Alfabeta, hal 341

<sup>13</sup> Ibid, hal 341