BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan media massa saat ini sebagai alat pendukung kebutuhan dalam aktifitas masyarakat urban. Dalam era globalisasi saat ini teknologi yang berkembang semakin memudahkan masyarakat mendapatkan informasi secara efektif dengan mengikuti perkembangan zaman. Namun, saat ini komunikasi tidak hanya lewat tatap muka. Namun ada yang menggunakan alat sebagai media berkomunikasi, seperti halnya media sosial atau dunia maya, dimana masyarakat khususnya kalangan masyarakat seperti ibu-ibu sosialita, para oarang dewasa, mahasiswa dan mahasiswi bahkan anak-anak. Mereka menggunakan media sosial sebagai alat untuk saling berinteraksi, maupun tukar – menukar informasi.

Pada zaman modern saat ini komunikasi online sangat berpengaruh dalam kehidupan masyarakat, efektifitas mengenai komunikasi online telah banyak dikaji dalam dunia akademis. Komunikasi merupakan kebutuhan manusia yang sangat penting. Komunikasi dibutuhkan untuk memperoleh informasi dan memberikan informasi kepada yang lain. Komunikasi juga merupakan kebutuhan wajib dalam kehidupan manusia untuk saling tukar menukar informasi. Karena tanpa komunkasi, interaksi antar manusia, baik secara perorangan, kelompok maupun organisasi tidak mungkin terjadi. Komunikasi dapat dilakukan dimana saja baik secara interpersonal maupun intrapersonal baik menggunakan media maupun tidak.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Saat ini media sosial maupun dunia maya menjadi hal yang sangat perngaruh dalam kehidupan masyaraat khususnya masyrakat Indonesia, mereka menggunakan media sosial untuk berkomunikasi dan berinteraksi. Komunikasi seperti ini biasa disebut komunikasi virtual.

Komunikasi virtual adalah komunikasi dimana proses penyampaian dan penerimaan pesan dengan menggunakan (melalui) *cyberspace* / ruang maya yang bersifat interaktif.[1] Komunikasi virtual tidak dapat lepas dari sebuah media internet yang menggunakannya sebagai alat komunikasi. Disini terlihat adanya peralihan gaya atau kebiasaan manusia dalam berkomunikasi menyampaikan informasi dengan sesamanya, di katakan begitu karena saat ini manusia tidak perlu lagi berkomunikasi pada waktu, tempat yang sama. Nampaknya melalui komunikasi virtual saat ini, hambatan – hambatan yang ada terdahulu seperti jarak, waktu, biaya, serta kesulitan lainnya dapat teratasi. Hal ini dikarenakan internet sebagai media komunikasi virtual tidak terbatas ruangnya sehingga masyarakat luas dapat menyampaikan informasi kemana saja, dan ke siapa saja. Dalam komunikasi virtual, memungkinkan seseorang berinteraksi tetapi sebenarnya mereka tidak berada secara wujud di tempat itu.

Komunikasi virtual adalah salah satu jalur penyaluran pesan lewat media massa melalui jaringan internet, dimana cara penyajiannya bersifat luas, *up to date* (terkini), interaktif, dan *two way communication*. Komunikasi virtual dapat di-*update* kapan saja dan lingkupnya lebih global atau universal jika dibandingkan dengan media komunikasi lainnya.

---

[1] Werner J. Severin, *Teori Komunikasi: Sejarah, Metode, dan Terapan di Dalam Media Massa*, (Jakarta; Kencana, 2001) Hlm. 447

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Komunikasi virtual biasa dilakukan oleh sebuah komunitas, komunitas ini biasa disebut dengan komunitas maya. Komunitas Maya biasanya memiliki kehidupan kelompok yang rumit. Umumnya kelompok sosial ini dibangun berdasarkan pada hubungan-hubungan sekunder, sehingga pengelompokkan mereka didasarkan pada kegemaran dan kebutuhan anggota masyrakat terhadap kelompok tersebut.[2]

Dalam beberapa studi terbaru menyebutkan bahwa komunikasi virtual saat ini menunjukkan tujuan komunikasi virtual masing-masing, di Indonesia kehidupan komunikasi virtual cenderung menujukkan bahwa hal utama yang perlu dilakukan pada fase permulaan yaitu menemukan jati diri mereka dalam komunitas sosial terutama komunikasi virtual dalam bentuk sharing materi, sharing foto, dan informasi lainnya, selain itu model komunikasi virtual ada beberapa macam seperti, chatting, browsing, dan email melalui internet. Banyak yang menyebutkan bahwasannya komunikasi virtual merupakan bagian dari inovasi-inovasi yang terus dikembangkan pada *new media* (media baru). Munculnya media baru merupakan hasil perkembangan dari adanya media lama

Komunikasi virtual atau komunikasi maya juga termasuk dalam komunikasi sosial. Komunikasi sosial mencakup banyak komunikasi sebab komunikasi sosial sangatlah luas, untuk itu terdapat batas-batas komunikasi sesuai konteksnya. Dalam penelitian ini peneliti memperkecil cakupan komunikasi sosial menjadi komunikasi interpersonal. dimana dengan

[2] Burhan Bungin, *Sosiologi Komunikasi* (Jakarta; Kencana, 2006) Hlm 167

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menerapkan komunikasi interpersonal dapat berguna dalam dalam proses interaksi antar pengurus dan anggota dalam sebuah komunitas.

R. Wayne Pace mengemukakan bahwa komunikasi antarpribadi atau *communication interpersonal* merupakan proses komunikasi yang berlangsung antara dua orang atau lebih secara tatap muka dimana pengirim dapat menyampaikan pesan secara langsung dan penerima pesan dapat menerima dan menanggapi secara langsung.[3]

Komunikasi interpersonal merupakan komunikasi yang pesannya dikemas dalam bentuk verbal atau nonverbal, seperti komunikasi pada umumnya komunikasi interpersonal selalu mencakup dua unsur pokok yaitu isi pesan dan bagaimana isi pesan dikatakan atau dilakukan secara verbal atau nonverbal. Dua unsur tersebut sebaiknya diperhatikan dan dilakukan berdasarkan pertimbangan situasi, kondisi, dan keadaan penerima pesan

Dalam penelitian ini komunikasi virtual terjadi dalam di antara lingkungan Komunitas *Women Online Shop Community* Surabaya (WOSCA). Komunitas *Women Online Shop Community* Surabaya WOSCA merupakan Komunitas yang berisikan para wanita pemilik online shop atau bisnis online lainnya. WOSCA sendiri juga memberikan wadah bagi pemilik online shop untuk menunjukkan eksistensinya dengan berbagai kegiatan yang dirancang. Tidak sekadar mencari uang, tetapi juga memperluas networking dan menumbuhkan jiwa sosial dengan kegiatan charity dan memberikan garansi pada konsumen online shop bahwa member yang tergabung dalam *Women Online Shop Community* Surabaya WOSCA adalah penjual yang bisa dipercaya. *Women*

[3] Onong Uchjana Effendy, *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek,* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2007), Hlm. 9

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Online Shop Community Surabaya WOSCA ingin membentuk kredibilitas yang tinggi. Para pembeli akan mendapatkan keterangan nomor member yang dimiliki dari WOSCA.

Komunitas WOSCA menggunakan media sosial sebagai alat untuk berinteraksi, hal ini dilakukan sebab mereka yang mengikuti komuitas ini kebanyakkan tidak memiliki waktu. Lain halnya dengan sebuah organisasi atau komunitas lainnya dimana mereka melakukan komunikasi dengan diadaknnya pertemuan baik satu kali seminggu maupun dua kali dalam dua minggu. Namun, komunitas yang menggunakan *cyberspace* sebagai alat berkomunikasi ini hanya mensharing materi, foto, maupun berinteraksi hanya lewat *cyberspace*. Mereka mengadakan pertemuan hanya dua minggu sekali bahkan hingga sebulan sekali, kemudian komunitas *Women Online Shop Community* Surabaya WOSCA ini juga sering mengadakan event-event yang berhubungan dengan bisnis online maupun kegiatan lainnya.

Dalam menarik minat para pembisnis online, maka diperlukan alat ataupun media yang digunakan untuk dapat memberikan akses dengan mudah sehingga pembisnis online khususnya perempuan mengetahui adanya komunitas yang menwadahi kegiatan yang mereka lakukan. Dalam hal ini diperlukan komunikasi virtual dimana saat ini sedang tren apa saja yang dilakukan untuk berkomunikasi menggunakan atau melalui media sosial, seperti halnya WOSCA, dalam hal ini *Women Online Shop Community* Surabaya WOSCA menginformasikan adanya komunitas WOSCA ini kepada masyarakat melalui sebuah web, dan untuk berkomunikasi pun mereka juga menggunakan media sosial seperti Facebook, Twitter, dan Email. Selain itu

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dalam menginformasikan adanya sebuah kegiatan juga menggunakan media sosial yang mereka miliki yang bertujuan agar para member WOSCA mengetahui kegiatan yang akan dilaksankan oleh WOSCA serta menumbukan keharmonisan keluarga WOSCA.

Peneliti memilih judul "Komunikasi Virtual Pada Komunitas Wosca di Surabaya" ini sebagai pokok bahasan karena saat ini segala aktifitas dilakukan dengan media sosial baik email, web, blog, facebook, twitter, dan lain sebagainya. Hal ini membuat peneliti penasaran mengenai komunitas-komunitas yang kebayakan memanfaatkan media sosial tersebut sebagai alat atau media untuk berkomunikasi dan berinteraksi. Selain itu, peneliti juga ingin mengetahui cara mereka menerapkan interaksi berupa komunikasi interpersonal melalui media sosial atau dunia maya untuk berdiskusi maupun mengupload foto-foto kegiatan komunitas tersebut.

Munculnya permasalahan diatas membuat peneliti ingin mengetahui lebih jauh mengenai komunikasi virtual yang terjadi dalam Komunitas WOSCA ini, sebab mereka lebih sering dan hampir setiap harinya menggunkan media sosial atau dunia maya ini sebagai alat untuk berkomunikasi, berdiskusi, dana melakukan aktifitas lainnya.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses komunikasi *online* pada komunitas WOSCA ?
2. Bagaimana proses komunikasi *offline* pada komunitas WOSCA?

C. Tujuan Masalah

1. Untuk mengetahui dan memahami proses komunikasi online pada komunitas WOSCA

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Untuk mengetahui dan memahami proses komunikasi offline pada komunitas WOSCA

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsi sebagai berikut :

1. Dilihat dari segi teoritis

   Untuk pengembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam disiplin Ilmu komunikasi terutama terhadap komunikasi interpersonal, dimana dengan menerapkan komunikasi interpersonal dapat berguna dalam dalam proses interaksi antar masyarakat. .

2. Dilihat dari segi praktis

   Hasil-hasil penelitian ini juga bermanfaat dari segi praktis, yakni

   a. Memberikan informasi kepada komunitas masyarakat dalam hal sharing informasi melalui dunia maya
   b. Memberikan masukan kepada masyarakat dalam hal keefektifan komunikasi virtual.

E. Kajian Penelitian Terdahulu

Sebagai rujukan penelitian yang terkait dengan tema yang diteliti. Peneliti mencoba mencari refensi hasil penelitian yang diteliti atau dikaji oleh peneliti terdahulu :

Skripsi oleh Kenny K. Frisca dengan judul Pola Komunikasi Virtual dalam Game Online Dragonnest Indonesia: Universitas Pembangunan Nasional ”Veteran” Yogyakarta, tahun 2013. Tujuan penelitian ini bahwa ada pola yang digunakan dalam komunikasi virtual. Yaitu yang pertama pola

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

komunikasi antrapersonal. Interaksi yang tercipta dalam komunikasi antarpersonal lebih bertujuan untuk melakukan transaksi jual beli dan pemecahan konflik antar gamers. Sedangkan, pola komunikasi yang kedua adalah Pola Komunikasi Kelompok, di mana pemanfaatan komunikasi lebih kepada koordinasi tim, menjalin pertemanan dan mencari informasi antar gamers dalam game online tersebut.[4]

Penelitian ini memiliki persamaan dalam hal sama-sama menjelaskan Komunikasi Virtual. Sedangkan perbedaan dengan penelitian ini adalah penelitian yang disebutkan membahas pola komunikasi virtual yang digunakan sedangkan dalam penelitian ini lebih menekankan pada penerapan dan faktor pendukung dan penghambat terjadinya komunikasi virtual dalam ruang lingkup komunitas.

Penelitian kedua berupa skripsi oleh Nur Hasanah dengan judul Komunikasi Virtal (Kajian Fenomena Hallyu Wave Terhadap Gaya Hidup Remaja di Purwokerto) : Institut Agama Islam Negeri Purwokerto, tahun 2016. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bentuk komunikasi virtual serta pengaruh gaya hidup yang ditimbulkan dari budaya *Hallyu Wave*.[5]

Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang peneliti teliti yakni sama-sama mengkaji komunikasi virtual sebagai objek penelitian. Sedangkan, perbedaan penelitian ini dengan penelitian peneliti yakni penelitian terdahulu meneliti mengenai bentuk komunikasi virtual serta

---

[4] Kenny K. Frisca, Skripsi : ” *Pola Komunikasi Virtual Dalam Game Online Dragon Nest Indonesia*”. (Yogyakarta: Universitas Pembangunan Nasional ”Veteran” Yogyakarta, 2013)

[5] Nur Hasanah, Skripsi : “*Komunikasi Virtual (Kajian Fenomena Hallyu Wave Terhadap Gaya Hidup Remaja Di Purwokerto)*”. (Purwokerto: Institut Agama Islam Negeri Purwokerto, 2016)

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pengaruh gaya hidup yang ditimbulkan dari budaya *Hallyu Wave*, sedangkan peneliti ini lebih menekankan pada penerapan dan factor pendukung serta penghambat dalam menggunakan komunikasi virtual sebagai media untuk berkomunikasi.

Penelitian ketiga berupa jurnal oleh Fitriana Rahayu dengan judul Penggunaan Media Online Untuk Bisnis Oleh Perempuan (Studi Deskriptif Pengelolaan Informasi untuk Bisnis dengan Media Online oleh Perempuan pada Komunitas WOSCA) : Universitas Airlangga Surabaya. Tuuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pemanfaatan media online untuk kegiatan bisnis oleh perempuan di komunitas WOSCA, serta pengelolaan informasi jualan mereka dengan menggunakan diagram Lancaster.

Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang peneliti teliti yakni sama-sama menggunakan Komunitas WOSCA sebagai subjek penelitian Sedangkan, perbedaan penelitian ini dengan penelitian peneliti yakni penelitian terdahulu meneliti mengenai pemanfaatan media online untuk kegiatan bisnis sedangkan yang diteliti peneliti sekarang yakni proses komunikasi virtual yang digunakan komunitas WOSCA

Penelitian Keempat berupa jurnal oleh Agus Triyono dan Kurniawan Kunto Yuliarso dengan judul Bermain di Kehidupan Digital (Studi *Virtual Enthnography* Pendekatan *Uses and Gratifications* pada Permainan *Farmville* di Facebook.com) : Universitas Muhammadiyah Surakarta dan Universitas Gajah Mada, Tahun 2011. Tujuan penelitian ini yakni untuk melihat motif *uses and gratifications* seperti apa yang ada dibenak para pemain game di

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

SNS. Dengan paradigma konstruktivis serta dengan design penelitian virtual ethnography.

Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang peneliti teliti yakni sama-sama menggunakan konteks virtual. Sedangkan perbedaanya yakni pada objek penelitian dan subjek penelitiannya.

F. Definisi Konsep

1. Komunikasi virtual (Online)

Komunikasi virtual adalah komunikasi dimana proses penyampaian dan penerimaan pesan dengan menggunakan (melalui) *cyberspace* / ruang maya yang bersifat interaktif. [6]Komunikasi virtual *(virtual comunicatio)* tersebut yang dipahami sebagai *reality* sering disalahpahami sebagai "alam maya " padahal keberadaan sistem elektronik itu sendiri adalah konkrit dimana komunikasi virtual sebenarnya dilakukan dengan cara representasi informasi digital yang bersifat diskrit.

2. Komunikasi Tatap Muka (Offline)

Komunikasi tatap muka dalam arti komunikator tidak memerlukan media tertentu untuk menyampaikan pesannya kepada komunikan. Hal ini menyebabkan umpan balik berlangsung pada saat komunikator sedang menyampaikan pesannya yang dinamakan umpan balik seketika.[7] Hal ini berarti komunikasi *offline* yakni komunikasi yang dilakukan tanpa melalui jaringan internet. Hal ini berarti komunikator mengetahui dan menyadari pada saat itu juga sehingga jika ia merasakan umpan baliknya negatif yang

[6] Ibid, Werner J. Severin, *Teori komunikasi: sejarah* ..... Hlm. 447
[7] Ibid, Onong Uchjana Effendy, *Ilmu Komunikasi*..... Hlm. 11

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berarti uraiannya idak komunikatif, pada saat itu juga ia dapat mengubah gayanya.

3. Komunitas WOSCA (*Women Online Community Surabaya*)

WOSCA merupakan Komunitas yang berisikan para wanita pemilik *Online shop* atau Bisnis Online lainnya. WOSCA snduru juga memberikan wadah bagi pemilik online shop untuk menunjukkan eksistensinya dengan berbagai kegiatan yang dirancang. Tidak sekadar mencari uang, tetapi juga memperluas *networking* dan menumbuhkan jiwa sosial dengan kegiatan charity dan memberikan garansi pada konsumen online shop bahwa member yang tergabung dalam WOSCA adalah penjual yang bisa dipercaya. Wosca ingin membentuk kredibilitas yang tinggi. Para pembeli akan mendapatkan keterangan nomor member yang dimiliki dari WOSCA.[8]

Komunitas WOSCA lebih sering melalui media sosial facebook sebagai alat berkomunikasi. Komunitas WOSCA ini sering mensharing mengenai hal-hal yang berhubungan dengan ibu-ibu ataupun hal yang berhubungan dengan kegiatan *online shop* maupun event-event yang diadakan oleh pengurus WOSCA, Selain itu Komunitas WOSCA ini juga sebulan sekali mengadakan pertemuan untuk mengadakan seperti peduli sesama. Dapat dikatakan bahwasanya komunitas ini lebih menekankan pada sebuah komunitas yang mewadahi para wanita yang ingin memiliki usaha.

[8]Diakses melalui internet http://www.woscamall.com/page/about-us-2.html , Tanggal 20 September 2016, Pukul : 21.00 WIB

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

G. Kerangka Pikir Penelitian

Pada zaman modern saat ini komunikasi tidak hanya lewat tatap muka. Namun ada yang menggunakan alat sebagai media berkomunikasi, seperti halnya media sosial atau dunia maya, dimana masyarakat khususnya para mahasiswa maupun mahasiswi menggunakan media sosial sebagai alat untuk saling berinteraksi, maupun tukar – menukar informasi. Komunikasi seperti ini biasa disebut komunikasi virtual. Dalam hal ini peneliti menggunakan teori interaksionisme simbolik sebagai bahan pendukung dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

Teori Interaksionisme Simbolik

Untuk mempelajari interaksi sosial digunakan pendektan tertentu, yang dukenal dengan nama intraksionis prespektif. Di antara berbagai pendekatan yang digunakan untuk mempelajari interaksi sosial, dijumpai pendekatan yang dikenal dengan nama interaksionisme. Pendekatan ini bersumber pada pemikiran George Herbert Mead. Dari kata interaksionisme, sudah nampak bahwa sasaran pendekatan ini ialah interaksi sosial; kata simbolik mengacu pada penggunaan simbol-simbol dalam interaksi.[9]

Interaksi simbolik ada karena ide-ide dasar dalam membentuk makna yang berasal dari pikiran manusia (*Mind*) mengenai diri (*Self*), dan hubungannya di tengah interaksi sosial, dan tujuan bertujuan akhir untuk memediasi, serta menginterpretasi makna di tengah masyarakat (*Society*) dimana individu tersebut menetap.[10] Makna itu berasal dari interaksi, dan tidak ada cara lain

[9] Kamanto Sunarto, *Pengantar Sosiologi*, (Jakarta: Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia, 2004) Hlm. 35

[10] Elvinora Ardianto Dkk, *Komunikasi Massa*, (Bandung; Simbiosa Rekatama Media, 2007) Hlm. 136

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

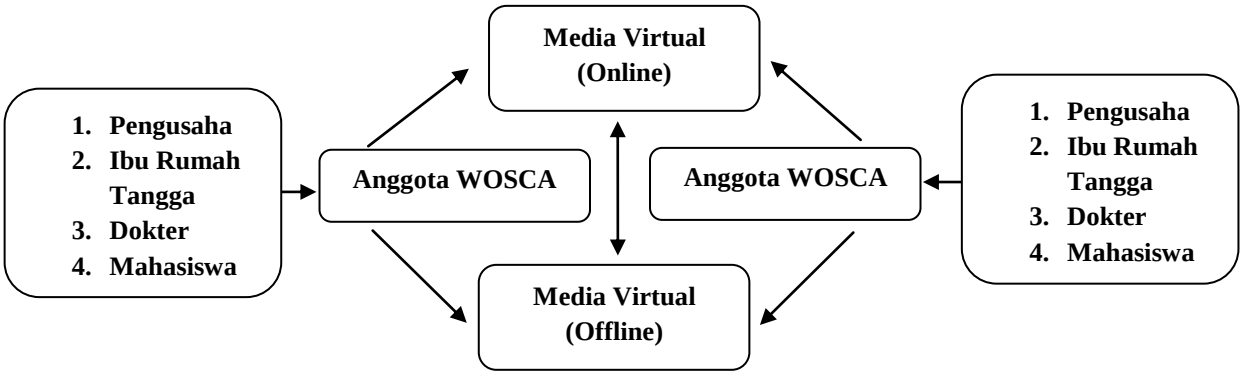
untuk membentuk makna, selain dengan membangun hubungan dengan individu lain melalui interaksi.

Definisi singkat dari ke tiga ide dasar dari interaksi simbolik, antara lain:

a. Pikiran (*Mind*) adalah kemampuan untuk menggunakan simbol yang mempunyai makna sosial yang sama, dimana tiap individu harus mengembangkan pikiran mereka melalui interaksi dengan individu lain, disini peneliti menekankan pada kemampu
b. Diri (*Self*) adalah kemampuan untuk merefleksikan diri tiap individu dari penilaian sudut pandang atau pendapat orang lain, dan teori interaksionisme simbolis adalah salah satu cabang dalam teori sosiologi yang mengemukakan tentang diri sendiri (*the-self*) dan dunia luarnya, dan
c. Masyarakat (*Society*) adalah jejaring hubungan sosial yang diciptakan, dibangun, dan dikonstruksikan oleh tiap individu ditengah masyarakat, dan tiap individu tersebut terlibat dalam perilaku yang mereka pilih secara aktif dan sukarela, yang pada akhirnya mengantarkan manusia dalam proses pengambilan peran di tengah masyarakatnya.

Peneliti menggunakan teori interaksionisme simbolik, sebab peneliti memandang bahwa dengan menggunakan teori interaksionisme simbolik maka nantinya dapat ditemukan hasil dari penelitian yang mana dengan menggunakan teori ini dapat membedah hasil temuan yang akan ditemukan oleh peneliti dan peneliti pun dapat menganalisis penenelitiannya dari sisi media komunikasi yang digunakan untuk berinteraksi.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



Bagan. 1.1.1

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan etnografi virtual dengan teori interkasionisme simbolik, dimana nantinya media virtual yang digunakan berupa online serta offline, media online dan offline saling berkaitan sebab bila hanya dari media online informasi yang di dapatkan kurang valid makanya diperlukan juga media offline yang nantinya berupa wawancara secara langsung terhadap anggota-anggota WOSCA mengenai komunikasi virtual yang digunakan dimana mereka terdiri dari berbagai latar belakang yang berbeda-beda.

Interaksi simbolik ada karena ide-ide dasar dalam membentuk makna yang berasal dari pikiran manusia (*Mind*), mengai diri (*Self*), dan hubungannya di tengah interaksi sosial, dan tujuan. Bertujuan akhir untuk memediasi, serta menginterpretasi makna di tengah masyarakt (*Society*) dimana individu tersebut menetap. Makna itu berasal dari interaksi, dan tidak ada cara lain untuk membentuk makna, selain dengan memangun hubungan dengan individu lain melalui interaksi. Misalnya komunikasi yang terjadi di media sosial dalam grup komunitas WOSCA yakni komunikasi antara ibu rumah tangga yang berbisnis dan pengusaha yang berbisnis, meskipun berbeda latar

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

belakang mereka dapat berkomunikasi secara baik dan pula pada saat bertemu mereka pun tidak canggung satu sama saling.

Peneliti menggunakan teori interaksi simbolik, sebab peneliti memandang bahwa dalam kehidupan bermasyarakat pastinya muncul interaksi atau komunikasi yang dilakukan seseorang. Seperti komunikasi yang dilakukan di dalam komunitas WOSCA maupun dengan masyarakat.

H. Metode Penelitian

1. Pendekatan dan Jenis Penelitian

   a. Pendekatan Penelitian

   Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan Etnografi Virtual, Pendekatan Etnografi Virtual mempertanyakan asumsi yang sudah berlaku secara umum tentang internet. Oleh karena itu peneliti hendaknya menginterpretasikan sekaligus reinterpretasi internet sebagai sebuah cara sekaligus medium yang digunakan untuk berkomunikasi.[11] Maka dari itu peneliti menggunakan pendekatan Etnografi Virtual sebab penelitian ini bukan hanya sekedar melakukan wawancara secara online saja namun peneliti juga harus mengetahui dan memahami komunitas tersebut seperti apa juga melakukan wawancara secara langsung.

   b. Jenis Penelitian

   Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif adalah suatu proses penelitian dan pemahaman yang berdasarkan pada metodologi yang menyelidiki

[11] Moch. Choirul Arif, "*ETNOGRAFI VIRTUAL (Sebuah Tawaran Metodologi Kajian Berbasis Virtual)",* Vol. 2 No. 2, Oktober 2012, Hlm. 172

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

suatu fenomena sosial dan masalah manusia. Pada penelitian ini, peneliti membuat suatu gambaran kompleks, meneliti kata-kata, laporan terinci dari pandangan responden, dan melakukan studi pada situasi yang alami[12]

Alasan peneliti menggunakan jenis penelitian ini sebab penenltian ini sebab dilihat dari pendektan yang digunakan oleh peneliti, terlihat jelas bahwa peneliti harus bergabung dan mengetahui segala aktifitas dalam komunitas yang diteliti maka dari itu tidak bis adibuktikan dengan angka melainkan harus dibuktikan dengan hasil yang nyata.

2. Subjek, Objek, dan Lokasi Penelitian

Pada penelitian ini peneliti menentukan Komunitas WOSCA sebagai subjek penelitian. Adapun objek penelitian, peneliti mengfokuskan pada komunikasi virtual. Dalam Penelitian ini peneliti memilih lokasi http://www.woscamall.com/ sebagai wadah Komunitas WOSCA dalam berinterkasi.

3. Jenis dan Sumber Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini antara lain :

a. Data Primer adalah data yang diperoleh langsung dari sumbernya, data yang dimaksud disini dapat berupa hasil wawancara, dokumentasi, maupun observasi yang dilakukan pada Komunitas WOSCA, untuk memahami dan mendeskripsikan komunikasi virtual yang terjadi di lingkungan Komunitas WOSCA tersebut. Adapun

[12] Ibid, Hlm. 135

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

data ini diperoleh dari beberapa sumber yaitu : ketua komunitas dan anggota dalam Komunitas WOSCA

b. Data sekunder adalah data yang sebagai pendukung data primer. Data disini dapat berupa buku, majalah ilmiah, jurnal, dokumen, dll. Adapun yang dimaksud dalam penelitian ini adalah visi, misi, tujuan Komunitas WOSCA terkait komunikasi virtual yang terjadi pada lingkungan Komunitas WOSCA

Sumber data penelitian, menurut Lofland yaitu ”sumber data utama dalam penelitian kulitatif adalah kata-kata, tindakan, dan selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lainnya.”[13]

Dalam penelitian kualitatif, hal yang menjadi bahan pertimbangan utama dalam pengumpulan data adalah pemilihan informan. Dalam penelitian kualitattif tidak digunakan istilah populasi. Teknik sampling yang digunakan oleh peneliti adalah Purposive sampling dan Snowball sampling.

a. Purposive sampling yaitu pemilihan informan dipilih secara sengaja berdasarkan kriteria yang telah ditentukan peneliti berdasarkan tujuan peneliti.

b. Snowball sampling yaitu proses penentuan informan berdasarkan informan sebelumnya tanpa menentukan jumlahnya secara pasti dengan menggali informasi terkait topik penelitian yang diperlukan. Penentuan informan dengan teknik ini diambillah beberapa informan yaitu ketua komunitas, anggota komunitas.

[13] Lexy J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya; 2007) Hlm 157

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4. Tahap-tahap Penelitian[14]

Untuk melakukan sebuah penelitian kualitatif, perlu mengetahui tahap-tahap yang akan dilalui dalam proses penelitian. Tahapan ini disusun secara sistematis agar diperoleh data secara sistematis pula. Ada empat tahap yang bisa dikerjakan dalam suatu penelitian, yaitu :

a. Pemilihan suatu proyek etnografi

Siklus ini dimulai dengan memilih suatu proyek penelitian etnografi dengan mempertimbangkan ruang lingkup penelitian. Ruang lingkup penelitian dapat berjarak sepanjang satu kontinum dari etnografi makro ke etnografi mikro. Makro etnografi dalam konteks ini dapat berupa: kompleksitas masyarakat, multipleksitas komunitas, studi komunitas tunggal, multipleksitas institusi-institusi sosial, institusi sosial tunggal, dan multipleksitas situasi sosial. Sementara mikro etnografi berupa situasi sosial tunggal.

Penelitian makro etnografi biasanya memerlukan waktu yang panjang dan melibatkan banyak etnografer. Sementara etnografi mikro bisa dilakukan dalam waktu yang singkat. Untuk memandu bagaimana pemilihan suatu focus proyek etnografi, Hymes mengidentifikasi tiga model penelitian etnografi, yaitu :

1) Etnografi koprehensif, mencari dokumen suatu jalan total kehidupan. Peneliti melakukan penelitian di sebuah komunitas virtual yang diinginkan melalui observasi partisipan, dan mencoba

[14]Moch. Choirul Arif, Op.Vit, Hlm. 176-178

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mendeskripsikan rentangan luas tentang adat istiadat atau etika virtual.

2) Etnografi berorientasi topic, peneliti mempersempit focus pada satu atau lebih aspek kehidupan yang diketahui ada dalam suatu masyarakat virtual misalnya hubungan keluarga, perilaku pengguna facebook, twiter dan lain-lain,

3) Etnografi berorientasi hipotesis, ditujukan untuk menggali pengaruh budaya pada kehidupan manusia atau pengguna internet.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan ruang lingkup etnografi mikro, dimana penelit hanya memfokuskan pada proses komunikasi dan perilaku pada komunitas WOSCA tersebut.

b. Pengajuan pertanyaan etnografi.

Mengajukan pertanyaan etnografi menunjukkan bukti yang cukup referensial ketika hendak melakukan wawancara, termasuk ketika etnografer sedang melakukan observasi dan membuat catatan lapangan. Dalam penelitian etnografi, peneliti dapat mengajukan pertanyaan yang berhubungan dengan (1) suatu diskripsi tentang konteks, (2) analisis tentang tema-tema utama, (3) interpretasi perilaku cultural.

Pada penelitian ini peneliti memfokuskan pengajuan pertanyaan seputar tema-tema utama berupa proses ataupun alur komunikasi virtual yang di gunkan oleh komunitas WOSCA, peneliti juga menafsirkan berbagai perilaku komite serta anggota WOSCA saat observasi baik secara online maupun offline.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Pengumpulan data etnografi .

Tahap berikutnya dari siklus penelitian etnografi adalah mengumpulkan data lapangan. Melalui observasi partisipan, peneliti akan mengamati aktivitas orang di media online dan offline, karakteristik fisik situasi sosial dan apa yang akan menjadi bagian dari tempat kejadian. Singkatnya semua data tentang kehidupan sehari-hari subjek penelitian perlu digali dan dipahami oleh seorang peneliti melalui instrument penggali data.

Pada penelitian ini peneliti mengumpulakn data melalui observasi partisipan dimana peneliti mengamati perilaku atau aktifitas sehari-hari anggota komunitas WOSCA di media online maupun saat offline ketika diadakannya sebuah event atau kegiatan.

d. Pembuatan rekaman etnografi

Tahap ini memberikan penekanan kepada kemampuan peneliti untuk mencatat dan merekam semua kegiatan penelitian yang sedang dan telah dilakukan. Mulai dari mencatat hasil wawancara dan observasi, mengambil gambar/foto, membuat peta situasi. Ini semua dilakukan agar tidak terjadi gap antara hasil observasi dengan analisis.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan alat perekam untuk merekam serta mencatat segala kegiatan selama penelitian berlangsung. Dari mencatat hasil wawancara, observasi, serta dokumentasi.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

e. Analisis data etnografi

Dalam penelitian etnografi, analisis data tidak dilakukan diakhir pekerjaan, tapi dilakukan pada saat melakukan pekerjaan. Karena analisis data tidak perlu menunggu data terkumpul banyak. Analisis data yang dilakukan pada saat penelitian akan memperkaya peneliti untuk menemukan pertanyaan baru terkait data yang diperoleh, sehingga dengan munculnya pertanyaann baru ini, akan memperkaya dan memperdalam penelitian yang dilakukan.

f. Penulisan sebuah etngrafi

Sebagai akhir dari pekerjaan etnografi, menjadi kewajiban peneliti menyampaikan atau memaparkan hasil penelitiannya. Mengingat sifat etnografi yang natural, maka pemaparan yang dilakukan harus dilakukan secara natural, seperti layaknya proses alami yang dialami seorang manusia ketika berada dalam sebuah lingkungan budaya.

Pada akhir penelitian ini peneliti menulis serta memparkan hasil penelitian yang dilakukan selama ini. Penulisan juga harus ditulis secara natural dimana peneliti menulis mengnai apa saja yang dilihat, didengar maupun diamatinya dan seperti kehidupan peneliti selam mengikuti segala kegiatan seharu-hari komunitas WOSCA tersebut.

5. Teknik Pengumpulan Data

a. Wawancara

Teknik wawancara dilakukan dalam dua tahap yakni Tahap pertama dilakukan secara online dengan subjek tentang apa saja yang menjadi focus dari masalah penelitian. Tahap kedua, dilakukan secara

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

offline, untuk memperdalam wawancara online ataupun juga melakukan klarifikasi dan konfirmasi terhadap wawancara yang telah dilakukan secara online. Pola wawancara online dan offline ini merupakan pola yang harus dilakukan peneliti etnografi virtual, untuk mencegah bias informasi dan ketidakpastian validasi data.

Dalam metode ini peneliti melakukan dua tahapn wawancara pertama peneliti wawancara melalui facebook atau whatsapp kepada salah satu komite komunitas WOSCA serta bebrapa anggota, tahap kedua peneliti mendatangi event yang diadakan oleh komunitas WOSCA sekaligus mewawancarai narasumber untuk mengkonfirmasi kembali kebenaran wawancara secara online tersebut.

b. Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah "mencari data mengenai hal- hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majaah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda dan sebagainya".[15]

Metode ini digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan data yang relefan dengan penelitian ini, yakni untuk memperoleh data guru dan peserta didik yang menjadi informan penelitian.

Dalam penelitian ini juga menggunakan metode dokumentasi peneliti mengambil dokumentasi berupa non visual dimana, saat ada pertemeuan maupun event yang di adakan oleh informan. Maupun dokumentasi saat wawancara secara online.

[15] Suharsini Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek,* (Jakarta: Asdi Mahasatya, 2006) Hlm. 231

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Observasi partisipan

Teknik obeservasi partisipan. Teknik observasi partisipan dalam metode etnografi virtual dilakukan dengan dua cara, yaitu on line dan off line. Secara online, minimal seorang peneliti etnografi virtual diharuskan ikut bergabung dalam komunitas dunia maya, dan aktif ikut dalam dinamika komunitas virtual. Ada dua maksud yang dapat disampaikan dalam observasi partisipan secara on line ini, yaitu; pertama, mengamati secara langsung perkembangan komunitas atau kelompok yang diteliti secara on line, termasuk juga dinamika atau isu, tema yang dibicarakan. Kedua, mengamati dan mencermati bahasa verbal dan non verbal yang digunakan dalam percakapan secara online. Bukan tidak mungkin dalam satu komunitas virtual, memiliki karakter atau kekhasan dan menyampaikan symbol-simbol komunikasi virtual yang orang atau komunitas lain tidak mengerti. Dengan pola pengamatan seperti ini, maka status peneliti menjadi orang dalam (emic perspective) yang mecoba belajar dan mengerti tentang semua hal (kehidupan) seseorang atau kelompok di dunia virtual. Secara off line, pengamatan partisipan, digunakan peneliti untuk lebih memahami karakter individu/kelompok ketika berada di dunia nyata, apakah kebiasaan-kebiasaan yang dilakukan didunia maya memiliki kaitan atau mempengaruhi kebiasaan-kebiasaan yang dilakukan di dunia online atau sebaliknya. Dengan demikian, dibutuhkan kecermatan dan waktu yang tidak singkat bagi peneliti

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

etnografi untuk mengamati berbagai perubahan yang terjadi pada diri subjek ketika online dan offline.

d. Analisis Dokumen

Analisis Dokumen diperlukan untuk menjawab pertanyaan menjadi terarah, disamping menambah pemahaman dan informasi penelitian. Mengingat dilokasi penelitian tidak semua memiliki dokumen yang tersedia, maka ada baiknya seorang peneliti mengajukan pertanyaan tentang informan-informan yang dapat membantu untuk memutuskan apa jenis dokumen yang mungkin tersedia. Dengan kata lain kebutuhan dokumen bergantung peneliti, namun peneliti harus menyadari keterbatasan dokumen, dan bisa jadi peneliti mencoba memahami dokumen yang tersedia, yang mungkin dapat membantu pemahaman.

6. Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan adalah metode dekriptif analitik, yaitu mendeskripsikan data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka. Data yang berasal dari wawancara, cacatan lapangna, dokumen, dan sebagainya, kemudian dideskripsikan sehingga memberikan kejelasan terhadap kenyataan atau realitas[16] Analisis dara versi Miles dan Huberman, bahwa ada tiga alur kegiatan, yaitu reduksi data, display data, serta penerikan kesimpulan atau verifikasi.[17]

a. Reduksi Data

[16] Sudarto,*Metodologi Penelitian Filsafat* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1997), Hlm. 66

[17] Husaini Usman dan Purnomo Setiadi Akbar, *Metodologi Penelitian Sosial*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2009), Hlm. 85-89

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Reduksi data diartikan sebagai proses pemilihan pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data ”kasar” yang muncul dari catatan lapangan. Reduksi dilakukan sejak pengumpulan data, dimulai dengan membuat ringkasan, mengkode, menelusuri tema, menulis memo, dan lain sebagainya, dengan maksud menyisihkan data atau informasi yang tidak relevan, kemudian data tersebut diverifikasi. Dalam tahap ini, peneliti memulai dengan membuat ringakasan kecil menganai pertanyaan yang akan diajukan terhadap informan, kemudian penelitia mengumpulkan data dari lapangan berupa hasil wawancara dengan ketua maupun anggota Komunitas WOSCA peneliti juga mengambil dokumentasi saat wawancara maupun saat diadakannya event dan yang terakhir peneliti melakukan observasi.

b. Display Data / Penyajian Data

Display data adalah pendeskripsian sekumpulan informasi tersusun yang memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Penyajian data kualitatif disajikan dalam bentuk teks naratif, dengan tujuan dirancang guna menggabungkan informasi yang tersusun dalam bentuk yang padu dan mudah dipahami.

Dalam hal ini peneliti mengumpulkan beberapa informasi yang didapat yang kemudian disusun untuk dinarasikan agar lebih mudah dipahami.

c. Penarikan Kesimpulan atau Verifikasi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Penarikan kesimpulan merupakan kegiatan akhir penelitian kualitatif. Peneliti harus sampai pada kesimpulan dan melakukan verifikasi, baik dari segi makna maupun kebenaran kesimpulan yang disepakati oleh tempat ataupun kebenaran kesimpulan yang disepakati oleh tempat penelitian itu dilaksanakan. Makna yang dirumuskan peneliti harus menyadari bahwa dalam mencari makna, ia harus menggunakan pendekatan emik, yaitu dari kacamata *key information*, dan bukan penafsiran makna menurut pandangan peneliti (pandangan etik).

Dalam hal ini membuat kesimpulan, peneliti mengkonfirmasi kembali kepada salah satu pengurus komunitas untuk hasil nyata yang telah ditemukan.

7. Teknik Pemeriksaan Keabsaan Data

Keabsahan data dalam penelitian ini ditentukan dengan menggunakan krriteria kredibilitas. Untuk mendapatkan data relevan, maka peneliti melakukan pengecekan keabsahan data hasil penelitian dengan cara :

a. Triangulasi data, yakni teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data yang terkumpul untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data-data tersebut. Hal ini dapat berupa penggunaan sumber, metode penyidik dan teori[18]

[18] Op.Cit, Lexy J. Moleong, Hlm. 178

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dari berbagai teknik tersebut cenderung menggunakan sumber, sebagaimana disarankan oleh patton yang berarti membandingkan dan mengecek kembali derajat kepercayaan suatu data yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda dalam metode kualitatif. Untuk itu keabsahan data dengan cara sebagai berikut :[19]

1) Membandingkan hasil wawancara dan pengamatan dengan data hasil wawancara
2) Membandingkan hasil wawancara dengan isi suatu dokumen yang berkaitan
3) Membandingkan apa yang dikatakan orang secara umum dengan apa yang dikatakan secara pribadi

Yang ingin diketahui dari perbandingan ini adalah mengetahui alasan- alasan apa yang melatarbelakangi adanya perbedaan tersebut (jika ada perbedaan) bukan titik temu atau kesamaannya sehingga dapat sehingga dapat dimengerti dan dapat mendukung validitas data.

b. Diskusi teman sejawat, yakni diskusi yang dilakukan dengan rekan yang mampu memberikan masukan ataupun sanggahan sehingga memberikan kemantapan. Teknik ini digunakan agar peneliti dapat mempertahankan sikap terbuka dan kejujuran serta memberikan kesempatan awal yang baik untuk memulai menjejaki dan

[19] Op.Cit, Lexy J. Moleong, Hlm. 331

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mendiskusikan hasil penelitian dengan teman sejawat.[20] Oleh karena pemeriksaan sejawat melalui diskusi ini bersifat informal dilakukan dengan cara memperhatikan wawancara melalui rekan sejawat, dengan maksud agar dapat memperoleh kritikan yang tajam untuk membangun dan penyempurnaan pada kajian penelitian yang sedang dilaksanakannya. Dengan demikian pemeriksaan sejawat dalam penelitian ini berarti pemeriksaan yang dilakukan dengan jalan memberikan proposal penelitian peneliti kepada teman sejawat peneliti agar nantinya dikritik dan diberi masukkan.

I. Sistematika Pembahasan

Untuk mengetahui gambaran singkat tentang keseluruhan pembahasan laporan penelitian ini, maka dapat dirumuskan sistematika pembahasan sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Pada bab ini membahas latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian hasil penelitian terdahulu, definisi konsep, metode penelitian, dan dalam metode penelitian ini juga membahasa; pendekatan dan jenis penelitian, Subjek, Obyek, dan Lokasi Penelitian, Jenis dan Sumber Data, Tahap- Tahap Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, Teknik Analisis Data, Teknik Pemeriksaan dan Keabsahan Data, Selanjutnya yaitu sistematika pembahasan.

BAB II Kajian Teoritis

[20] Op.Cit, Lexy J. Moleong, Hlm. 333

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pada bab ini tersusun berdasarkan bahan pustaka dan literatur mencakup di dalamnya tentang kajian pustaka dan kajian teori.

BAB III Penyajian Data

Pada bagian ini berisi sekumpulan data yang sudah diperoleh dari berbagai sumber. Data yang disajikan dalam bab ini merupakan bahan yang akan dianalisis dalam bab selanjutnya (Bab IV). Pada bab ini terdiri atas deskripsi subjek dan lokasi penelitian, serta deskripsi data penelitian.

BAB IV Analisis Data

Pada bab ini menjelaskan mengenai analisis tentang permasalahan yang diangkat dalam penelitian. Pada bagian ini terdiri atas temuan penelitian, dan konfirmasi temuan dengan teori.

BAB V Kesimpulan dan Saran

Pada bagian ini merupakan penutup yang terdiri atas simpulan dan rekomendasi.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id