

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu dan teknologi yang semakin pesat ternyata membawa perubahan dalam segala lapisan kehidupan. Kreativitas manusia semakin berkembang sehingga mendorong diperolehnya temuan-temuan baru dalam teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana peningkatan kesejahteraan umat manusia.

Salah satu produk manusia tersebut adalah internet. Teknologi internet dewasa ini semakin berkembang pesat, salah satu manfaatnya adalah sebagai sarana permainan dan hiburan, misalnya untuk bermain. Permainan bisa dilakukan kapanpun dan dimanapun dengan menggunakan koneksi internet tersebut dikenal dengan *game online*.

Selain sebagai sarana hiburan *game online* berfungsi sebagai sarana sosialisasi. *Game online* mengajarkan sesuatu yang baru karena adanya kesenangan dan ketagihan disaat sering bermain *game online*. Dengan sering melihat dan bermain *game online*, maka seseorang akan menjadi ketergantungan terhadap *game online* tersebut.

Seorang pakar adiksi video *game* di Amerika dari Nowingham Trent University, Mark Griffiths mengungkapkan hasil penelitiannya pada anak usia awal belasan tahun hampir kecanduan bermain *game* setiap hari, yang lebih mengkhawatirkan anak dapat bermain paling sedikit selama 30 jam perminggu.¹ Betapa besar dampak jangka panjang

¹Nurul Jannah, *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Motivasi Siswa Dan Implikasinya Terhadap Bimbingan Dan Konseling*, 2015, Vol. 4, No. 4

dari kegiatan yang menghabiskan waktu luang lebih dari 30 jam perminggu, yaitu pada perkembangan aspek pendidikan, kesehatan dan sosial remaja bahkan *game* yang telah menjadi industri bernilai milyaran *dollar* kini diminati oleh berbagai kalangan, pria maupun wanita, baik usia anak-anak hingga orang dewasa.² Kemudian di Korea Selatan siswa menghabiskan rata-rata 23 jam perminggu dan ini sama dengan negara lainnya di mana kecanduan *game* sangat populer di kalangan anak atau remaja.³

Lee, Chen, & Holim menyebutkan bahwa anak yang kecanduan *game* mengalami performa akademik yang kurang baik karena banyak menghabiskan waktu di depan layar monitor komputer atau *handphone* untuk bermain sehingga membuat prestasi menurun pada anak, serta membuat anak menjadi kurang berinteraksi dengan lingkungan sosial.⁴ Seorang Profesor Psikologi Douglas A. Gentile menjelaskan *research* di Low State University bahwa kelamaan bermain *game* akan mengalami masalah pada konsentrasi pada belajar sehingga membuat nilai menjadi menurun.⁵

Game online di tanah air juga mendapatkan sambutan yang luar biasa, terutama bagi anak yang beranjak remaja. APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) menjelaskan total pengguna internet Indonesia pertahun 2018 mencapai 143 juta. Hal tersebut menunjukkan bahwa internet di Indonesia sudah mencapai 50% lebih dari total populasi penduduk Indonesia yang sebesar 262 juta jiwa.⁶ Angka tersebut meningkat sebanyak 19% dibandingkan dengan tahun 2017 yang mencapai 105 juta pengguna. Data pengguna internet aktif, diperkirakan pemain *game* di Indonesia berkisar 27 jutaan, atau sekitar 16% dari jumlah pengguna internet. Pengertian aktif di sini adalah mereka

²Young & Abreu dalam, Nurul Jannah, *Hubungan Kecanduan Game Online Dengan Motivasi Siswa Dan Implikasinya Terhadap Bimbingan Dan Konseling*, 2015, Vol. 4, No. 4

³*Ibid.*

⁴*Ibid.*

⁵*Ibid.*

⁶APJII edisi 22 Maret 2018, *Penetrasi Internet Di Indonesia Capai 143 Juta Jiwa*, (Online), (<https://apjii.or.id/content/read/104/348/BULETIN-APJII-EDISI-22-Maret-2018>, diakses 19 Februari 2019).

yang hampir tiap hari bermain *game* dengan mengakses/mendownload permainan melalui internet.⁷

Pada situasi tertentu beberapa orang mengalami kesulitan untuk mengetahui kapan harus berhenti bermain secara *online*, sebab tidak berbeda jauh dengan dunia nyata, ada aspek sosial dalam hubungan secara interpersonal dengan pemain yang lain, membuat para pengguna internet lupa bahwa mereka tidak dalam kondisi yang sebenarnya, hanya realitas saja. Karena itu, orang yang memainkan *game online* akan mengalami realitas di luar apa yang dijalannya sehari-hari.

Seseorang yang tidak tahu kapan harus berhenti bermain *game* akan melupakan banyak hal, seperti tingkah laku mereka di dunia nyata, kewajiban sebagai pelajar atau mahasiswa, kesehatan, keuangan, dan lain sebagainya. Tentu akan berbahaya jika dibiarkan terus menerus terjadi, terutama kepada generasi muda. Terkhusus siswa kelas XII SMA1 Payaraman, Kecamatan Payaraman, Kabupaten Ogan Ilir, Sumatera Selatan.

Peneliti mengambil siswa kelas XII SMA1 Payaraman sebagai subjek penelitian ini, dikarenakan siswa kelas XII adalah siswa tingkat akhir pada Sekolah Menengah Atas (SMA). Setelah siswa tersebut menyelesaikan pendidikannya, otomatis dia akan berada ditengah-tengah masyarakat terlepas apakah dia akan melanjutkan atau tidak ke jenjang perguruan tinggi.

Etika berkomunikasi siswa kelas XII SMAN 1 Payaraman sangat buruk, berkata kotor, menggunakan panggilan yang tidak baik, mendiskriminatif ke sesama teman merupakan hal yang biasa mereka lakukan saat bermain *game online*. Tak jarang hal ini membuat mereka terbiasa dengan etika berkomunikasi yang buruk di lingkungan sehari-hari.

⁷*Ibid.*

SMA1 Payaraman memiliki jumlah siswa mencapai 372 siswa dimana kurang dari setengahnya adalah siswa kelas XII yaitu sebanyak 120 orang. Setelah *game online* masuk ke daerah-daerah khususnya di desa Payaraman pada tahun 2010, remaja atau siswa mulai kecanduan bermain *game online* di *handphone*, *tab*, dan komputer yang mereka miliki, dan ada pula sebagian yang bermain di warnet (warung internet).

Pantauan dan data dari Padang Ekspres 80% siswa pelajar kecanduan bermain *game* dengan menghabiskan waktu 4 hingga 6 jam seharusnya sehingga membuat siswa lupa waktu, makan, belajar.⁸ Biaya dan harga yang cukup terjangkau membuat siswa rela menghabiskan uang, serta membuat perilaku siswa menjadi adiksi, acuh tak acuh pada kegiatan lain, dan memunculkan gejala aneh, seperti rasa tak tenang pada saat tidak bermain *game*.

Kecanduan *game online* ini berakibat tidak baik terhadap etika berkomunikasi remaja atau siswa di SMA1 Payaraman. Kalau dulu hubungan seorang siswa atau remaja dengan orangtua di rumah, guru di sekolah, dan teman sebayanya terjalin baik. Namun, setelah adanya *game online* ini mulai ada kecendrungan bersikap tidak sopan, kurang ajar, dan cara bicaranya jadi kasar.

Ketika mereka terlalu sering bermain *game online* di manapun dan kapanpun, mereka tanpa sadar biasanya terbawa suasana saat bermain *game online* dikehidupan sehari-hari. Kebiasaan itu seperti berkata kotor, menggunakan panggilan yang tidak

⁸Padang Ekspres, dalam Nurul Jannah, Mudjiran & Nirwana, H., *Hubungan Kecanduan Game dengan Motivasi Belajar Siswa dan Implikasinya Terhadap Bimbingan dan Konseling*, 2015 Vol. 4 No.4.

baik, dan mengejek atau mendiskriminatif individu lainnya di dalam *game online* yang nantinya membawa dampak buruk pada etika berkomunikasi.

Berdasarkan data di atas memberikan suatu gambaran tentang pengaruh *game online*, dengan munculnya gejala-gejala yang disebabkan oleh kecanduan bermain *game* pada remaja atau siswa yang nantinya dapat berdampak negatif pada keadaan fisik dan psikis, serta dampak yang lebih jauh yaitu dapat menurunkan tingkat kepatuhan dan kesopanan pada orang tua, guru, dan antar individu lain.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah dipaparkan, maka di rumuskan masalah yaitu “Bagaimana pengaruh *game online* terhadap etika berkomunikasi siswa kelas XII SMAN 1 Payaraman?”

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dari paparan diatas adalah untuk mengetahui pengaruh *game online* terhadap etika berkomunikasi siswa kelas XII SMAN 1 Payaraman.

D. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat yaitu :

1. Kegunaan Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan pemikiran dan memperkaya khasanah keilmuan di bidang Ilmu Komunikasi, khususnya dalam etika berkomunikasi remaja dalam hal ini siswa kelas XII SMAN 1 Payaraman.

- b. Diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang berkenaan dengan pengaruh *game online* terhadap etika berkomunikasi siswa kelas XII SMAN 1 Payaraman.

2. Kegunaan Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan evaluasi dalam memperbaiki etika berkomunikasi interpersonal siswa kelas XII SMAN 1 Payaraman maupun siswa atau remaja di tempat lain.

E. Tinjauan Pustaka

1. *Game Online*

Game online secara terminologi berasal dari dua kata, yaitu *game* dan *online*. *Game* adalah permainan dan *online* adalah terhubung dengan jaringan *internet*. Jadi, dapat disimpulkan *game online* adalah *game* yang terhubung dengan koneksi *internet* atau LAN sehingga pemainnya dapat terhubung dengan pemain lainnya yang memainkan permainan yang sama.

Menurut Aji *game online* adalah suatu bentuk permainan yang dihubungkan melalui jaringan *internet*. *Game online* tidak terbatas pada perangkat yang digunakan, *game online* bisa dimainkan di komputer, laptop, *smartphone* bahkan ditablet sekalipun. Asal *gadget* itu terhubung dengan jaringan *internet*, *game online* dapat dimainkan.⁹

⁹Candra Zebeh Aji, *Berburu Rupiah Lewat Game Online*, (PT. Bounabooks, 2012).

Game online, kata yang sering digunakan untuk merepresentasikan sebuah permainan digital yang sedang marak di zaman yang modern ini. *Game online* ini banyak dijumpai di kehidupan sehari-hari. Walaupun beberapa orang berpikir bahwa *game online* identik dengan komputer, *game* tidak hanya beroperasi di komputer.¹⁰ *Game* dapat berupa konsol, *handheld*, bahkan *game* juga ada di telepon genggam. *Game online* berguna untuk *refreshing* atau menghilangkan rasa jenuh si pemain baik itu dari kegiatan sehari-hari (kerja, belajar, dan faktor lainnya) maupun sekadar mengisi waktu luang. Sejarah dan perkembangan *Game Online*.¹¹

a. Dampak positif dari *game online* bagi pelajar.¹²

1. Siswa jadi mengerti dalam mengaplikasikan teknologi.
2. Otak siswa akan lebih aktif dalam berfikir.
3. Reflek berfikir dari siswa akan lebih cepat merespon.
4. Emosional siswa dapat di luapkan dengan bermain *game*.
5. Siswa akan lebih berfikir kreatif.

b. Dampak negatif dari *game online* bagi pelajar.¹³

1. Siswa akan malas belajar dan sering menggunakan waktu luang mereka untuk bermain *game online*.
2. Siswa akan mencuri-curi waktu dari jadwal belajar mereka untuk bermain *game online*.
3. Waktu untuk belajar dan membantu orang tua sehabis jam sekolah akan hilang karena bermain *game*.
4. Lupa waktu.
5. Pola makan akan terganggu.
6. Emosional siswa juga akan terganggu karena efek *game* ini.
7. Jadwal beribadahpun kadang akan di lalaikan oleh siswa.
8. Melawan orang tua, membantah dan berperilaku kasar.
9. Lebih sering berbohong.

¹⁰ Yeni Nabilla Akmarina, *ejournal ilmu komunikasi, Pengaruh Bermain Game Online Terhadap Efektifitas Berkomunikasi*, 2016, Vol. 4, No. 1

¹¹ *Ibid.*

¹² *Ibid.*

¹³ *Ibid.*

2. Etika Berkomunikasi

a. Pengertian Etika

Etika merupakan seperangkat nilai sebagai pedoman, acuan, referensi, penuntun apa yang harus dilakukan dalam menjalankan tugasnya, tapi juga sekaligus berfungsi sebagai standar untuk menilai apakah sifat, perilaku, tindakan atau sepak terjangnya dalam menjalankan tugas dinilai baik atau buruk. Oleh karenanya, dalam etika terdapat sesuatu nilai yang dapat memberikan penilaian bahwa sesuatu tadi dikatakan baik, atau buruk.

Etika menurut Bertens seperangkat nilai-nilai dan norma-norma moral yang menjadi pegangan dari seseorang atau suatu kelompok dalam mengatur tingkah lakunya.¹⁴ Sedangkan Darwin dalam Johannesen mengartikan Etika adalah prinsip-prinsip moral yang disepakati bersama oleh suatu kesatuan masyarakat, yang menuntun perilaku individu dalam berhubungan dengan individu lain masyarakat.¹⁵

¹⁴K. Bertens, *Etika, Seri Filsafat Atma Jaya*, (Jakarta : Gramedia Pustaka Utama, 2007)

¹⁵Darwin dalam, Richard L. Johannesen, *Ethics in Human Communication*, (Waveland Press : England, 1988)

b. Bentuk Etika Berkomunikasi

Ada tiga bentuk etika berkomunikasi : Kesopanan, Kesantunan, dan Kepedulian.

1. Kesopanan

Kesopanan dalam pragmatik dapat diartikan sebagai suatu cara untuk menghormati *face* atau citra diri seseorang. Dalam melakukan tindak tutur, kesopanan merupakan konsep yang penting untuk dimunculkan agar citra diri sendiri terkesan baik dan juga menjaga citra diri orang lain agar tetap dihormati.

2. Kesantunan

Kesantunan ataupun berbahasa adalah aktivitas bersosial dengan mengutamakan nilai dan norma dalam berkomunikasi.

3. Kepedulian

Kepedulian adalah menjadikan diri kita terkait dengan orang lain dan apapun yang terjadi terhadap orang tersebut.¹⁶ Orang yang mengutamakan kebutuhan dan perasaan orang lain daripada kepentingannya sendiri adalah orang yang peduli. Orang yang peduli tidak akan menyakiti perasaan orang lain. Mereka selalu berusaha untuk menghargai, berbuat baik, dan membuat yang lain senang.

¹⁶Bender, 2003

3. Penelitian Terdahulu

Penelitian yang sudah pernah dilakukan sebelumnya/terdahulu yang isinya berkaitan dengan topik penelitian yang akan diteliti adalah :

1. Mimi Ulfa “Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Perilaku Remaja Di Mabes *Game Center* Jalan Hr.Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru”.¹⁷

Mimi Ulfa dalam penelitiannya “Pengaruh Kecanduan *Game Online* Terhadap Perilaku Remaja Di Mabes *Game Center* Jalan Hr.Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru” menjelaskan bahwa setelah dilakukan analisis, maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh kecanduan *game online* memiliki pengaruh dengan nilai korelasi 0.198 dengan tingkat signifikansi 0.000 atau berpengaruh positif atau signifikan. Hal ini diperkuat dengan hasil uji hipotesis dengan nilai t hitung $\geq t$ tabel, atau $23.472 \geq 0.196$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima artinya signifikan yaitu ada pengaruh yang signifikan antara kecanduan *game online* (X) terhadap perilaku remaja (Y). ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan deskriptif korelasional. Teori yang digunakan adalah teori kecanduan *game online* dan perilaku sosial.

2. Djoko Suprianto, Imam Romadhon “Pengaruh Media Komunikasi *Smartphone* Terhadap Interaksi Sosial Pelajar (Studi Deskripsi Kuantitatif Pada Pelajar SMK Astra Nawa Ambulu)”.¹⁸

¹⁷Mimi Ulfa, *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja Di Mabes Game Center Jalan Hr.Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru*, 2017, Vol 4. No. 1

¹⁸Djoko Suprianto, Imam Romadhon, *Pengaruh Media Komunikasi Smartphone Terhadap Interaksi Sosial Pelajar*, 2017, Vol. 4 No. 2

Djoko Suprianto dan Imam Romadhon dalam penelitiannya “Pengaruh Media Komunikasi *Smartphone* Terhadap Interaksi Sosial Pelajar (Studi Deskripsi Kuantitatif Pada Pelajar SMK Astra Nawa Ambulu” menjelaskan bahwa pengaruh *smartphone* terhadap interaksi sosial pelajar sangat tinggi sekali. Dari sisi penggunaan para pelajar ini menggunakan *smartphone* dengan sangat beragam seperti menjadi sarana komunikasi dengan individu yang lain baik dari kelompok perkumpulan pertemanan atau dalam sebuah kelompok belajar itu sendiri maupun dari luar. *Smartphone* juga digunakan pelajar untuk mengakses media sosial seperti: *Twitter*, *facebook*, *BBM*, *instagram*, *game online*, internet dan aplikasi lainnya.

3. Dahlih “*Game Online* Dan Interaksi Sosial Menyorot Intensitas dan Kualitas Interaksi Sosial *Gamer*”.¹⁹

Dahlih dalam penelitiannya “*Game Online* dan Interaksi Sosial Menyorot Intensitas Dan Kualitas Interaksi Sosial *Gamer*” menjelaskan bahwa bermain *game online* dengan intensitas yang tinggi dapat menurunkan kualitas interaksi pemainnya dengan masyarakat dan lingkungan sekitar. Dampak negative tersebut perlu mendapatkan perhatian serius terutama dari lingkungan terdekat, yaitu keluarga, orang tua dan guru, supaya para pemain *online* yang kebanyakan remaja tetap mendapat pengawasan dan arahan, ini penting demi kehidupan sosial mereka yang lebih baik kedepannya.

4. Rika Agustina Amanda “Pengaruh *Game Online* Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja Di Samarinda”.²⁰

¹⁹Dahlih, *Game Online dan Interaksi Sosial Menyorot Intensitas Dan Kualitas Interaksi Sosial Gamer*, 2015, Vol. 2 No.2

²⁰Rika Agustina Amanda, *Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja Di Samarinda*, 2016, Vol. 4 No. 1

Rika Agustina Amanda dalam penelitiannya “pengaruh *game online* terhadap perubahan perilaku agresif remaja di Samarinda” menjelaskan bahwa penelitian ini dalam menerapkan teori saat melakukan penelitian yaitu menggunakan 2 teori komunikasi yakni *technological determinism theory* dan teori belajar sosial.

5. Yuyu Anggraini “Dampak Penggunaan *Game Online* Terhadap Perilaku Remaja (Studi Deskriptif Kuantitatif Pada Remaja Di Kelurahan Asam Kumbang Medan)”²¹

Yuyu Anggraini dalam penelitiannya “Dampak penggunaan *game online* terhadap perilaku remaja (studi deskriptif kuantitatif pada remaja di Kelurahan Asam Kumbang Medan)” Peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan analisis data menggunakan SPSS 19.0. Penelitian ini memiliki 2 variabel yaitu, variabel (x) yaitu bermain *game online* dan variabel (y) yaitu efektifitas berkomunikasi dalam keluarga.

*Tabel 1.1
Riset Terdahulu*

No.	Nama/Judul Penelitian	Metode/Teori	Hasil	Perbedaan
1.	Mimi Ulfa “Pengaruh Kecanduan <i>Game Online</i> Terhadap Perilaku Remaja Di Mabas <i>Game</i> ”	Kuantitatif, Teori Kecanduan <i>Game Online</i> , Perilaku Sosial	Setelah dilakukan analisis, maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh	Dalam penelitian Mimi Ulfa peneliti memfokuskan dalam kecanduan <i>game</i>

²¹Yuyu Anggraini, *Dampak Penggunaan Game Online Terhadap Perilaku Remaja*, 2016, Vol.4 No.3

	Center Jalan Hr.Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru”		kecanduan <i>game online</i> memiliki pengaruh dengan nilai korelasi 0.198 dengan tingkat signifikansi 0.000 atau berpengaruh positif atau signifikan. Hal ini diperkuat dengan hasil uji hipotesis dengan nilai t hitung \geq t tabel, atau 23.472 \geq 0.196, maka H ₀ ditolak dan H ₁ diterima artinya signifikan yaitu ada pengaruh yang signifikan antara kecanduan <i>game online</i> (X) terhadap perilaku remaja (Y).	terhadap perilaku remaja, sedangkan saya memfokuskan kepada pengaruh dari <i>game online</i> terhadap etika berkomunikasi. Teori nya pun menggunakan teori kecanduan <i>game online</i> , sedangkan saya menggunakan teori <i>dependency</i> <i>theory</i> .
2.	Djoko Suprianto, Imam Romadhon	Kuantitatif, teori	Dari sisi penggunaan	Dari penelitian Djoko Suprianto

	<p>“Pengaruh Media Komunikasi <i>Smartphone</i> Terhadap Interaksi Sosial Pelajar (Studi Deskripsi Kuantitatif Pada Pelajar SMK Astra Nawa Ambulu)”</p>	<p>perkembangan media massa</p>	<p>para pelajar ini Menggunakan <i>smartphone</i> dengan sangat beragam seperti menjadi sarana komunikasi dengan individu yang lain baik dari kelompok perkumpulan pertemanan atau dalam sebuah kelompok belajar itu sendiri maupun dari luar.</p>	<p>meneliti tentang media <i>smartphone</i> sebagai variabel X nya, sedangkan saya meneliti tentang <i>game online</i> sebagai variabel X yang mempengaruhi variabel Y yaitu etika berkomunikasi.</p>
3.	<p>Dahliah “ <i>Game Online</i> Dan Interaksi Sosial Menyorot Intensitas dan Kualitas Interaksi Sosial <i>Gamer</i>”</p>	<p>Kualitatif, teori interaksi sosial</p>	<p>Menjelaskan bahwa bermain <i>game online</i> dengan intensitas yang tinggi dapat menurunkan kualitas interaksi pemainnya dengan masyarakat dan lingkungan sekitar.</p>	<p>Metode penelitian yang digunakan oleh Dahliah adalah metode kualitatif, yang hanya mendeskripsikan tentang dampak kecanduan bermain <i>game online</i>. Saya menggunakan metode kuantitatif</p>

				dengan asumsi bahwa terdapat pengaruh <i>game online</i> terhadap etika berkomunikasi, makanya perlu dilakukan penarikan sampel untuk mengetahui korelasi data yang didapat.
4.	Rika Agustina Amanda “Pengaruh <i>Game Online</i> Terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja Di Samarinda”	Kuantitatif, teori new media dan teori perilaku	Didapat hasil $R^2 = 0,709$ terdapat pengaruh antara bermain <i>game online</i> terhadap efektifitas berkomunikasi dalam keluarga di Kelurahan Swarga Bara Kota Sangatta Kab. Kutai Timur sebesar 70,9%.	Rika mencoba melakukan pendekatan dengan objek penelitian menggunakan 2 teori yaitu: <i>technological determinism theory</i> dan teori belajar sosial. Sedangkan saya menggunakan teori <i>Stimulus – Response Model</i> . Yang berarti media memberikan rangsangan yang

				dominan kepada khalayak, sehingga khalayak menjadi kecanduan.
5.	Yayu Anggraini “Dampak Penggunaan <i>Game Online</i> Terhadap Perilaku Remaja (Studi Deskriptif Kuantitatif Pada Remaja Di Kelurahan Asam Kumbang Medan)”	Kuantitatif, Teori <i>Use and Gratification</i> , dan teori <i>Media Dependency Theory</i>	Melalui <i>analisis regresi linear sederhana</i> , diperoleh hasil $Y = 27,06 + 0,75X$, dengan variabel x yakni <i>game online</i> terdiri dari 3 indikator yaitu frekuensi, waktu, atensi terhadap variabel y yakni perilaku agresif remaja dengan 4 indikator yaitu <i>aggressiveness, verbal aggression, anger, hostility</i> . Kemudian untuk hasil t hitung peroleh sebesar 7,845	Secara metode penelitian ini hampir sama, namun penelitian saya kepada metode deskriptif kuantitatif yang mendeskripsikan setiap data dari variabelnya lalu dihitung jumlah data yang akan mendapatkan korelasi.

			<p>sedangkan melihat t tabel diperoleh nilai sebesar 0,195. Dengan demikian maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka jumlah t_{hitung} lebih dari jumlah t_{tabel} dapat dinyatakan H_0 ditolak H_1 diterima yang artinya ada pengaruh <i>game online</i> terhadap perubahan perilaku agresif remaja di Samarinda.</p>	
--	--	--	--	--

Sumber : Diolah dari data sekunder, Maret 2019

F. Kerangka Teori

1. *Depedency Theory* (Teori Ketergantungan)

Penelitian ini menggunakan teori efek media dalam komunikasi interpersonal, kemudian teori Ketergantungan Media (*Media Dependency Theory*) dipandang sesuai untuk membantu menjawab permasalahan penelitian ini. Secara sederhana, teori ketergantungan media ini menjelaskan bahwa semakin besarnya pengaruh sebuah media terhadap pengguna media tersebut maka akan semakin

kuat tingkat ketergantungan individu pada media yang digandrungi.²² Menurut Melvin DeFleur dan Sandra Ball-Rokeach pada tahun 1975 mengemukakan bahwa semakin besar kebutuhan pada media maka akibatnya rasa ketergantungan akan semakin kuat. Semakin besar kemungkinan bahwasanya media dan pesan yang disampaikan pada mereka akan memiliki efek. Tidak semua orang akan sama-sama dipengaruhi oleh media yang sama. Tetapi, mereka yang memiliki kebutuhan yang lebih besar pada suatu media akan merasakan ketergantungan sehingga pengaruhnya pun akan lebih kuat pada kehidupannya.²³

Teori ini sangat mencolok di era saat ini, dimana tiap individu sudah mulai tergantung pada media-media yang ada. Banyak dari mereka yang akhirnya memiliki sifat ketergantungan terhadap media baik secara positif maupun secara negatif. Contohnya saja, banyak siswa saat ini yang sangat ketergantungan terhadap media *online* atau *new media*. Kecanduan terhadap media *game* juga menjadi salah satu kasus yang sedang melanda kalangan remaja saat ini.

2. **Pemikiran Dasar Teori Ketergantungan**

Dependency Theory (teori ketergantungan) dikembangkan oleh Sandra Ball Rokeach dan Melvin L. DeFleur (1976), mereka memfokuskan perhatiannya pada kondisi struktural suatu masyarakat yang mengatur kecendrungan terjadinya suatu efek media massa. Dalam penelitian ini adalah ketergantungan dari *game online* yang mempengaruhi atau berdampak terhadap etika berkomunikasi.

Dependency Theory (teori ketergantungan) berasumsi bahwa semakin seseorang menggantungkan kebutuhannya untuk dipenuhi oleh penggunaan

²²Mohd. Rafiq, *Depedency Theory (Melvin L. DeFleur dan Sandra Ball Rokeach)*, 2012, Vol. VI, No. 1

²³*Ibid.*

media, semakin penting peran media dalam hidup orang tersebut, sehingga media akan semakin memiliki pengaruh kepada orang tersebut.²⁴ Dari perspektif sosial makroskopik, jika semakin banyak orang bergantung pada media, maka institusi media akan mengalami perubahan, pengaruh media keseluruhan akan muncul, dan peran media di tengah-tengah masyarakat akan menjadi lebih besar.²⁵

Melvin DeFleur dan Sandra Ball Rokeach memberikan penjelasan yang lebih utuh kedalam beberapa pernyataan. **Pertama**, dasar pengaruh media terletak pada hubungan antara sistem sosial yang lebih besar, peranan media di dalam sistem tersebut dan hubungan khalayak dengan media. Efek terjadi bukan karena semua media berkuasa atau sumber yang kuat mendorong kejadian tersebut, tetapi karena media bekerja dengan cara tertentu untuk memenuhi keinginan tertentu dan kebutuhan khalayak.²⁶

Kedua, derajat ketergantungan khalayak terhadap informasi media adalah variabel kunci dalam memahami kapan dan bagaimana pesan media mengubah keyakinan, perasaan atau perilaku khalayak. Kejadian dan bentuk efek media akhirnya bergantung pada khalayak serta berhubungan dengan seberapa penting sebuah medium atau pesan tertentu terhadap mereka. Penggunaan media oleh orang-orang menentukan pengaruh media. Jika kita bergantung pada banyak sumber selain media untuk mendapatkan informasi mengenai suatu peristiwa, maka peranan media lebih sedikit dari pada jika kita bergantung sepenuhnya pada sumber media yang sedikit.²⁷

²⁴*Ibid.*

²⁵*Ibid.*

²⁶*Ibid.*

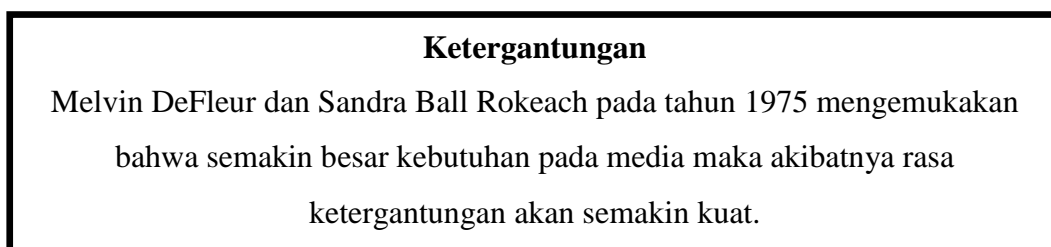
²⁷*Ibid.*

Ketiga, dalam masyarakat industri, kita menjadi semakin bergantung pada media (a) untuk memahami dunia sosial (b) untuk bertindak dengan benar dan efektif di dalam masyarakat, serta (c) untuk fantasi dan pelarian. Ketika dunia semakin rumit dan berubah semakin cepat, maka kita tidak hanya semakin besar membutuhkan media untuk membantu kita memahami dan mengerti respon terbaik yang bisa kita berikan serta membantu kita untuk santai dan bertahan, tetapi juga kita pada akhirnya tahu sebagian besar dunia melalui media tersebut.²⁸

Teman-teman dan keluarga barang kali tidak tahu banyak mengenai apa yang terjadi di dunia sosial yang lebih besar kecuali dari apa yang mereka pelajari di media. Perhatikan mengenai penekanan pemaknaan dalam pernyataan ini. Ketika kita menggunakan media untuk memaknai dunia sosial, maka kita mengizinkan media membentuk pengharapan kita.

Terakhir yang **keempat**, semakin besar kebutuhan sehingga semakin besar ketergantungan, semakin besar kemungkinan bahwa media dan pesan yang mereka produksi akan memiliki efek. Tidak semua orang akan dipengaruhi secara sama oleh media. Mereka yang memiliki kebutuhan yang lebih, yang lebih bergantung pada media, akan paling terpengaruh.²⁹

Uraian tersebut diatas dapat dibuat skema kerangka teori sebagai berikut :





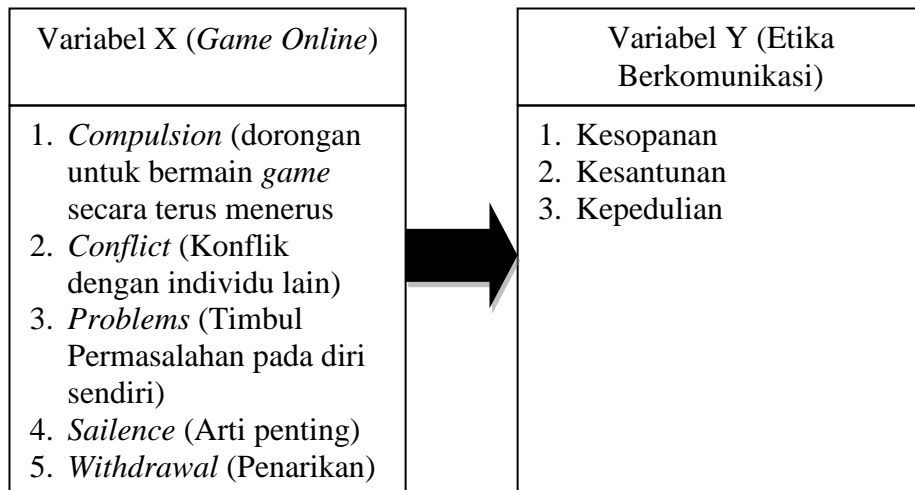
Bagan 1.1 Kerangka Teori

G. Kerangka Berpikir

Variabel yang ada dari dalam penelitian ini adalah variabel X dan variabel Y.

Hubungan kedua variabel ini adalah hubungan Asimetris (Kausal) atau dengan kata lain

variabel X (*Game online*) mempengaruhi variabel Y (Etika berkomunikasi). Artinya, semakin tinggi X maka semakin rendah Y.



Bagan 1.2 Defenisi Operasional Variabel Penelitian

H. Hipotesis Penelitian

Penguatan uji hipotesis itu didasarkan kepada penelitian dari Mimi Ulfa.³⁰ Dari riset tersebut mengatakan menolak hipotesis nol (H_0), dan menyatakan hipotesis alternatif (H_1) Adanya pengaruh kecanduan *game online* terhadap perilaku remaja. Berdasarkan penelitian Mimi Ulfa, maka diadopsi oleh peneliti dengan hipotesis sebagai berikut:

- a. Hipotesis Nol (H_0) : Menyatakan tidak adanya pengaruh *game online* terhadap etika berkomunikasi siswa kelas XII SMAN 1 Payaraman.

$$H_0 : \rho \neq 0$$

- b. Hipotesis Alternatif (H_1) : Menyatakan adanya pengaruh *game online* terhadap etika berkomunikasi siswa kelas XII SMAN 1 Payaraman.

$$H_1 : \rho < 0 \text{ atau } H_1 : \rho > 0$$

I. Metodologi Penelitian

1. Pendekatan/Metode Penelitian

³⁰Mimi Ulfa, *Pengaruh Kecanduan Game Online Terhadap Perilaku Remaja Di Mabes Game Center Jalan Hr.Subrantas Kecamatan Tampan Pekanbaru*, 2017, Vol 4. No. 1

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian statistik deskriptif dalam mengolah data yang diperoleh dari responden. Penelitian statistik deskriptif tidak dimaksudkan untuk membuat kesimpulan yang lebih luas (generalisasi). Analisis Statistik deskriptif hanya berlaku di tingkat sampel.³¹ Statistik deskriptif pada aplikasinya dan mempergunakan pendekatan kuantitatif melalui upaya pengumpulan dan pengukuran data berupa angka.

2. Data dan Sumber Data

- a. Data Primer, Berdasarkan cara memperolehnya, data penelitian ini menggunakan data kuantitatif yang dikumpulkan secara langsung dari lapangan penelitian menggunakan instrumen atau alat, yaitu kuesioner atau daftar pertanyaan.
- b. Data Sekunder, merupakan data yang diperoleh dari sumber lain yaitu berbentuk surat, buku, foto, catatan harian, atau semuanya itu biasa disebut (dokumentasi).

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yaitu metode yang akan digunakan peneliti untuk mengumpulkan data, data penelitian ini akan dikumpulkan melalui cara kuesioner atau daftar pertanyaan. Kuesioner berisi sejumlah pertanyaan tertulis yang akan

³¹Nanang Martono, *Statistik Sosial : Teori dan Aplikasi Program SPSS*, (yogyakarta :Gava Media, 2010), h. 5

dijawab tertulis oleh responden. Hasil tersebut kemudian akan diuji menggunakan *skala likert*.

4. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMAN 1 Payaraman yang berada di desa Payaraman, Kecamatan Payaraman, Kabupaten Ogan Ilir, Sumatera Selatan. Waktu penelitian dimulai dengan persiapan hingga pelaksanaan penelitian dan konsultasi serta perbaikan tulisan hasil penelitian yang melalui beberapa tahap, yang tertera dalam tabel berikut:

*Tabel 1.2
Tahapan Penelitian*

No	Jenis Kegiatan	Tahun 2019					
		Bulan					
		Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Ags
1	Bimbingan	X	X	X	X	X	
2	Persiapan Pembuatan Proposal	X					
3	Seminar Proposal dan Perbaikan	X					
4	Penelitian Lapangan		X	X			
5	Ujian Komprehensif					X	
6	Sidang Munaqosah						X

Sumber : Diolah dari data sekunder, April 2019

5. Variabel Penelitian

Variabel merupakan pengelompokan secara logis dari dua atau lebih atribut dari objek yang diteliti. Dari penjelasan diatas, maka didapatkan dua variabel yakni variabel bebas dan variabel terikat.

- a. Variabel Bebas X (*Game online*)

Variabel bebas (*independent variable*) merupakan variabel yang mempengaruhi variabel lain, yang pada umumnya berada dalam urutan tata waktu yang terjadi lebih dulu. Keberadaan variabel ini dalam penelitian kuantitatif merupakan variabel yang menjelaskan terjadinya fokus atau topik penelitian.³²

b. Variabel Terikat Y (Etika Berkomunikasi)

Variabel terikat (*dependent variable*) merupakan variabel yang diakibatkan atau dipengaruhi oleh variabel bebas. Keberadaan variabel ini dalam penelitian kuantitatif adalah sebagai variabel yang dijelaskan dalam fokus atau topik penelitian.

Tabel 1.3
Defenisi Operasional Variabel Penelitian

Variabel	Dimensi	Indikator
	<i>Compulsion</i>	1. Bermain <i>game online</i> karena meniru teman-teman yang lain 2. Bermain <i>game online</i> karena ikut trend
	<i>Conflict</i>	1. <i>Game online</i> membuat kita kurang bersosialisasi 2. Bersikap kasar ketika diganggu saat asyik bermain <i>game online</i>

³²*Ibid*, h. 23-24

Game Online (X)	<i>Problems</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menimbulkan masalah negatif pada kesehatan 2. Membuat malas melakukan aktivitas sehari-hari (makan, mandi, tidur, belajar, dll) 3. Menurunkan nilai di sekolah
	<i>Sailence</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kebanyakan waktu luang untuk digunakan bermain <i>game</i> 2. Selalu memikirkan <i>game online</i>
	<i>Withdrawal</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tidak mampu menarik diri dari bermain <i>game</i> 2. Penasaran lagi dan lagi untuk menyelesaikan level atau misi selanjutnya
Etika Berkomunikasi (Y)	Kesopanan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menolak diperintah oleh orang yang meminta bantuan 2. Mengacuhkan orang disekitar
	Kesantunan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mendiskriminatif atau mengejek pemain lain didalam <i>game</i> 2. Menolak bahkan berkata kasar apabila ditegur untuk berhenti bermain <i>game</i>
	Kepedulian	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tidak menghormati atau mendengar pendapat orang lain 2. Kurang dalam membantu orang lain atau bergotong royong

Sumber : Diolah dari data sekunder, April 2019

6. Populasi dan Sampel

a. Populasi

Populasi merupakan keseluruhan objek atau subyek yang berada pada suatu wilayah dan memenuhi syarat-syarat tertentu berkaitan dengan masalah penelitian, atau keseluruhan unit atau individu dalam ruang lingkup yang akan diteliti.³³ Populasi dari penelitian yang dilakukan adalah siswa kelas XII

³³*Ibid*, h. 15

SMAN 1 Payaraman, dengan jumlah populasi menurut data keseluruhan adalah 120 siswa, XII IPA 1 = 28 siswa, kelas XII IPA2 = 34 siswa, kelas XII IPS1 = 30 siswa, dan kelas XII IPS2 = 28 siswa. Total keseluruhan = 120 siswa.

b. Sampel

Dalam penelitian ini, sampel yang digunakan adalah *probability sampling; simple random sampling*, dimana peneliti memberikan peluang yang sama bagi setiap anggota populasi (siswa kelas XII SMAN 1 Payaraman) untuk dipilih menjadi sampel yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu sendiri.

Adapun penelitian ini menggunakan rumus Slovin karena dalam penarikan sampel, jumlahnya harus *representative* agar hasil penelitian dapat digeneralisasikan dan perhitungannya pun tidak memerlukan tabel jumlah sampel, namun dapat dilakukan dengan rumus dan perhitungan sederhana.

Rumus Slovin untuk menentukan sampel adalah sebagai berikut :

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

Keterangan :

n = Jumlah responden

N = Jumlah populasi

e = Persentase kelonggaran ketelitian kesalahan pengambilan sampel yang masih bisa ditolerir.

Nilai $e = 0.1$ (10%) untuk populasi dalam jumlah besar

Nilai $e = 0.2$ (20%) untuk populasi dalam jumlah kecil

Jadi rentang sampel yang dapat diambil dari teknik Slovin adalah antara 10% samapi 20% dari populasi penelitian. Jumlah populasi dalam penelitian ini adalah sebanyak 120 siswa, sehingga persentase kelonggaran yang digunakan adalah 20% dan hasil perhitungan dapat dibulatkan untuk mencapai kesesuaian. Maka untuk mengetahui sampel penelitian, dengan perhitungan sebagai berikut :

$$n = \frac{120}{1+120(20\%)^2}$$

$$n = \frac{120}{1+120(0.2)^2}$$

$$n = \frac{120}{1+120(0.02)}$$

$$n = \frac{120}{1+2,4}$$

$$n = \frac{120}{3,4} = 35,2$$

Maka disesuaikan oleh peneliti menjadi 35 responden.

7. Uji Validitas Data

Validitas berasal dari kata *validity* yang mempunyai arti sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya. Suatu tes atau instrumen pengukur dapat dikatakan mempunyai validitas yang tinggi apabila alat tersebut menjalankan fungsi ukurnya, atau memberikan hasil ukur yang sesuai dengan maksud dilakukannya pengukuran tersebut.³⁴

Adapun validitas skala pengaruh *game online* terhadap etika berkomunikasi Siswa SMAN 1 Payaraman dihitung dengan rumus tehnik korelasi *product moment* dari Karl Pearson. Teknik korelasi *product moment* adalah sebagai berikut :

³⁴Azwar, *Reliabilitas dan Validitas*, (Yogyakarta: Sigma Alpha, 1999)

$$r_{xy} = \frac{n(\sum xy) - (\sum x) \cdot (\sum y)}{\sqrt{\{(n \cdot \sum x^2 - (\sum x)^2) \cdot (n \cdot \sum y^2 - (\sum y)^2)\}}}$$

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien Korelasi antara skor item dengan skor total

$\sum x$ = Jumlah skor item

$\sum y$ = Jumlah skor total (seluruh item)

n = Jumlah subjek

$\sum xy$ = Jumlah nilai hasil kali antara skor total dan skor item

Untuk mengetahui validitas instrumen dari masing-masing pertanyaan, peneliti memaparkan hasil uji validitas dengan memberikan kuesioner kepada 35 responden untuk mendapatkan pertanyaan yang valid, pertanyaan tersebut diambil dari kedua variabel X dan Y yaitu *game online* dan etika berkomunikasi yakni sebagai berikut :

Tabel 1.4
Validitas Kuesioner Penelitian

No	Item Kuesioner	r hitung	r tabel	Validitas	
1	<i>Game Online</i> (X)	X.1	0,393	0,334	Valid
2		X.2	0,656	0,334	Valid
3		X.3	0,265	0,334	Tidak Valid
4		X.4	0,479	0,334	Valid
5		X.5	0,550	0,334	Valid
6		X.6	0,414	0,334	Valid
7		X.7	0,443	0,334	Valid
8		X.8	0,369	0,334	Valid
9		X.9	0,503	0,334	Valid
10		X.10	0,584	0,334	Valid
11		X.11	0,448	0,334	Valid

12	Etika Berkomunikasi (Y)	Y.15	0,773	0,334	Valid
13		Y.16	0,840	0,334	Valid
14		Y.17	0,579	0,334	Valid
15		Y.18	0,582	0,334	Valid
16		Y.19	0,731	0,334	Valid
17		Y.20	0,632	0,334	Valid

Berdasarkan data pada tabel diatas, diketahui bahwa nilai instrumen dari kedua variabel *game online* dan etika berkomunikasi diperoleh rata-rata semua item kuesioner memiliki nilai r hitung lebih besar dari nilai r tabel yakni $> 0,334$ dan dinyatakan valid. Jadi pertanyaan yang valid dapat digunakan untuk kuesioner yang akan disebar kepada responden.

8. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas skala pengaruh *game online* terhadap etika berkomunikasi Siswa kelas XII SMAN 1 Payaraman dihitung dengan tehnik *Alpha Cronbach* dengan rumus sebagai berikut :

$$a = \frac{k}{k - 1} \left(1 - \frac{\sum S^2x}{S^2total} \right)$$

Keterangan :

a = Koefisien reliabilitas Alpha

k = Jumlah item

S^2x = Jumlah standar deviasi masing – masing item

S^2total = Standar deviasi total

Menurut Wiratna Sujarweni³⁵, kuesioner dikatakan reliabel jika nilai *cronbach alpha* $> 0,6$

³⁵Wiratna Sujarweni, *SPSS Untuk Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Baru Pers, 2014)

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
0,762	21

Sumber : Diolah dari data primer, Mei 2019

Berdasarkan hasil uji reliabilitas tersebut, maka diperoleh nilai *alpha* sebesar 0,762 dari jumlah item soal sebanyak 21 untuk kedua variabel *game online* dan etika berkomunikasi. Jika hasil dari *cronbach alpha* $> 0,6$ maka data tersebut adalah reliabel dan dapat digunakan sebagai alat ukur pengumpulan data atau mengukur objek yang sudah ditentukan karena termasuk dalam kriteria.

9. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kuantitatif teknik analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Kegiatan dalam analisis data tersebut adalah dengan mengelompokkan data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, serta melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan.

Variabel X yakni *game online* terdiri dari 5 dimensi yaitu *compulsion*, *conflict*, *problems*, *sailence*, dan *withdrawal*. Sedangkan variabel Y yakni etika berkomunikasi terdiri dari 3 dimensi yaitu kesopanan, kesantunan, dan kepedulian. Dimensi dari variabel X, pertama yaitu *compulsion* terdiri dari 2 indikator, dimensi kedua yaitu *conflict* terdiri dari 2 indikator, dimensi ketiga yaitu *problems* terdiri dari 3 indikator, dimensi yang keempat yaitu *sailence* terdiri dari 2 indikator, dan dimensi kelima yaitu *withdrawal* terdiri dari 2 indikator. Dimensi dari variabel Y, pertama yaitu kesopanan terdiri dari 2 indikator, kedua

yaitu kesantunan terdiri dari 2 indikator, dan ketiga yaitu kepedulian terdiri dari 2 indikator.

Kriteria Klasifikasi Skor Penilaian per Indikator

Untuk melakukan analisis ini, hasil jawaban responden akan dikelompokkan dengan beberapa kriteria penilaian sebagai berikut :

- 1) Skor kumulatif untuk setiap item pertanyaan adalah jumlah nilai setiap item pertanyaan yang merupakan jawaban dari 35 responden
- 2) Kuesioner indikator mempunyai skor atau nilai sebagai berikut. Sangat Tidak Setuju = 1, Tidak Setuju = 2, Tidak Tahu = 3, Setuju = 4, Sangat Setuju = 5
- 3) Dengan jumlah responden 35 orang, nilai skala pengukuran terbesar = 5, sedangkan nilai skala pengukuran terkecil = 1. Sehingga diperoleh nilai terbesar jumlah kumulatif adalah $35 \times 5 = 175$, dan nilai terkecil dengan jumlah kumulatif adalah $35 \times 1 = 35$
- 4) Rentang skor maksimum dan minimum adalah $175 - 35 = 140$, dengan demikian diperoleh *score range* untuk masing-masing kategori adalah $140 \div 5 = 28$. Seperti tertera pada tabel berikut :

Tabel 3.1
Kriteria Penilaian Berdasarkan Rata-rata Skor (Analisis Deskriptif)

No	Rentang Skor	Kategori
1	150 >	Sangat Tinggi

2	122 – 150	Tinggi
3	93 – 121	Sedang
4	64 – 92	Rendah
5	35 – 63	Sangat Rendah

Sumber : Diolah dari data sekunder, April 2019

J. Sistematika Penelitian Skripsi

Penelitian ini sistematikanya adalah terdiri dari 4 (empat) bab yaitu sebagai berikut.

1. BAB I : Pendahuluan

Pada bagian pendahuluan ini menggambarkan tentang latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, dan kegunaan penelitian. Kemudian pada bab ini menguraikan tentang kajian teoritis (teori-teori yang berkaitan dengan variabel penelitian) yang dimuat dalam tinjauan pustaka, kerangka teori, dan hipotesis penelitian.

Terakhir dalam bab ini juga terdapat metodologi penelitian yang merupakan proses pengorganisasian dan menyatukan data ke dalam pola yang meliputi : pendekatan, jenis data, teknik pengumpulan data, lokasi penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel, uji validitas dan reliabilitas, dan teknik analisa data.

2. BAB II : Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Pada bagian gambaran umum lokasi penelitian ini menggambarkan keadaan umum dari lokasi penelitian yang ada kaitannya dengan penelitian skripsi, data pendukung adalah data sekunder atau data yang diperoleh dari hasil pengamatan, terdiri dari : sejarah singkat, visi dan misi, struktur organisasi, profil dan sebagainya.

3. BAB III : Hasil dan Pembahasan

Hasil dan pembahasan penelitian berisikan pembahasan variabel-variabel penelitian dengan cara mengumpulkan data, mengolah data, dengan menganalisis setiap masing-masing indikator dari dimensi variabel. Penelitian ini didasarkan pada metode kuantitatif dengan bantuan instrumen alat ukur yakni SPSS versi 22.

4. BAB IV : Penutup

Simpulan dan saran, yaitu berisi penjelasan singkat terhadap pertanyaan pada perumusan masalah yang telah dijelaskan dalam bagian pembahasan. Saran berisi rekomendasi-rekomendasi yang bisa dilakukan oleh pihak yang diteliti ataupun masyarakat luas yang bersifat analisa kongkrit dan bukan saran secara teknis.

