

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

perkembangan media dakwah adalah alat yang menjadi perantara penyampaian pesan atau informasi kepada mitra dakwah. Seorang pendakwah yang ingin menyampaikan pesan dakwahnya diterima mad'u di seluruh lapisan masyarakat maka dibutuhkan materi dakwah dengan mengikuti perkembangan media sekarang ini diantaranya menggunakan media radio, televisi, internet, facebook, media cetak maupun elektronik. Jika pesan dakwahnya ingin didengar, dan dibaca tentunya juga harus menggunakan fasilitas media untuk memudahkan misi dakwah kita. Media dakwah sekarang ini telah mengalami beberapa perkembangan dari masa kemasa. Dari awal mula dakwah berupa lisan sampai saat ini sudah banyak sekali media yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan dakwah.

Tujuan dari penelitian ini untuk membuktikan atau menguji tentang kebenaran dari berbagai pengetahuan yang sudah ada dan memperoleh penemuan baru. Sebagai sarana untuk mencari dan menemukan berbagai pengetahuan yang dapat dimanfaatkan langsung di dalam kehidupan. Dimana dengan memanfaatkan berbagai sarana media sosial, dapat diambil beberapa manfaat bagi para penggunanya. Pemanfaatan ini dapat digunakan oleh para dai untuk menyalurkan ilmu keagamaan yang telah di perolehnya dengan memulai berdakwah menggunakan sosial media agar dapat dilihat dan juga diterapkan oleh para penontonnya.

Media sosial atau social media atau yang dikenal juga dengan jejaring sosial merupakan bagian dari media baru Menurut Andreas Kaplan dan Michael Haenlein mendefinisikan media sosial sebagai sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang dibangun diatas dasar ideologi dan teknologi Web 2.0, dan memungkinkan penciptaan

dan pertukaran user-generated content Web 2.0 menjadi platform dasar media sosial. Media sosial ada dalam berbagai bentuk yang berbeda, termasuk social network, forum internet, weblogs, social blogs, micro blogging, wikis, podcasts, gambar, video, rating, dan bookmark sosial Media sosial adalah alat komunikasi yang digunakan oleh pengguna dalam proses sosial. Media sosial yang sering digunakan yaitu facebook, whatsapp, twitter, instagram, telegram, tiktok, youtube dan media sosial lainnya.¹

Saat ini kebutuhan akan teknologi sangat meningkat baik itu teknologi informasi maupun telekomunikasi, mulai dari anak usia dini sampai orang dewasa. Semua individu sangat membutuhkan teknologi untuk mempercepat perkembangan atau meningkatkan pembangunan baik pembangunan individu maupun kelompok.

Tahun 2020 Indonesia memiliki pengguna internet sebanyak 272,1 juta jiwa jumlah tersebut meningkat sebanyak 27 juta atau 16% dibandingkan tahun sebelumnya Sementara penetrasi internet mencapai 73,7% hingga Januari lalu Riset terbaru mengungkapkan bahwa youtube menjadi media sosial yang paling digemari di Indonesia dibandingkan platform lain Youtube unggul atas whatsapp, facebook, hingga twitter Youtube digunakan oleh 88 persen dari total keseluruhan penggunaan internet Indonesia yang berumur 13 hingga 65 tahun, adapun durasi rata-rata penggunaan youtube berkisar di angka 25,9 jam perbulan.² Youtube adalah salah satu bentuk media sosial berbasis video yang mulai naik daun sejak 12 tahun yang lalu. Dilansir dari statistik dalam situsnya sendiri, Youtube memiliki lebih dari satu milyar pengguna atau hampir sepertiga dari total pengguna internet.

¹ Gusti Ngurah Aditya Lesmana, Tesis: *Analisis Pengaruh Media Sosial Twitter Terhadap Pembentukan Brand Attachment (Studi PT XL AXIATA)*. (Program Magister Manajemen. Fakultas Ekonomi, Universitas Indonesia, 2018) h. 10.

² www.hootsuite.com, Hootsuite (We are Social) Indonesian Digital Report 2020 - Andi Dwi Riyanto, Dosen Praktisi, *Konsultan Pembicara E-bisnis/Digital Marketing/Promotion/Internet marketing, SEO, Technopreneur, Fasilitator Google Gapura Digital yogyakarta*, diakses tanggal 13 Maret 2021

Di zaman sekarang ini banyak media hiburan yang sangat mudah diakses oleh siapapun di dalam youtube. Hal ini juga di sebabkan oleh perkembangan teknologi di bidang teknologi informasi. Jaringan internet juga dapat memudahkan kita mencari hiburan secara instan dari smartphone mereka. Dalam hal ini di era digital sekarang ini umat islam ikut serta dalam menyebarkan dakwah nilai-nilai islam yaitu dengan memberikan pembelajaran yang sesuai dengan ajaran islam. Dan di era digital ini banyak kajian-kajian islam yang ditampilkan seperti di *fecebook*, *instagram*, *twitter*, *youtube*, dan lain sebagainya. Disitu banyak sekali konten-konten yang memiliki nilai-nilai islam yang tidak hanya ditonton orang dewasa saja anak-anak juga banyak yang ikut menonton.

Sebagai umat islam anjuran untuk memberikan ajaran kebaikan tentang syariat islam sudah dijelaskan dalam Al-qur'an surat Ali Imron ayat 104:

وَلْتَكُنْ مِنْكُمْ أُمَّةٌ يَدْعُونَ إِلَى الْخَيْرِ وَيَأْمُرُونَ بِالْمَعْرُوفِ وَيَنْهَوْنَ عَنِ الْمُنْكَرِ
وَأُولَئِكَ هُمُ الْمُفْلِحُونَ (١٠٤)

Terjemahnya:

"Dan hendaklah ada diantara kamu segolongan umat yang menyeru kepada kebajikan, menyuruh kepada yang ma'ruf dan mencegah dari yang mungkar, merekalah orang-orang yang beruntung"³

Sejalan dengan risalah Nabi Muhammad Saw yang diutus untuk seluruh umat manusia dan membawa rahmat bagi seluruh alam, maka upaya dakwah yang harus dilakukan oleh umat sebagai penerus Rasullullah maka umat wajib mengikuti jejaknya. Allah Swt. Berfirman dalam QS Saba' (34) ayat 28:

وَمَا أَرْسَلْنَاكَ إِلَّا كَافَّةً لِّلنَّاسِ بَشِيرًا وَنَذِيرًا وَلَكِنَّ أَكْثَرَ النَّاسِ لَا يَعْلَمُونَ

Terjemahnya:

³ Al-quran, 03:104.

"Dan Kami tidak mengutus kamu, melainkan kepada umat manusia seluruhnya sebagai pembawa berita gembira dan sebagai pemberi peringatan, tetapi kebanyakan manusia tiada mengetahuinya" ⁴

Dan juga firmanNya dalam QS. Al-Anbiya' (21) ayat 107

وَمَا أَرْسَلْنَاكَ إِلَّا رَحْمَةً لِّلْعَالَمِينَ

Terjemahnya:

"Dan tiadalah Kami mengutus kamu, melainkan untuk (menjadi) rahmat bagi semesta alam" ⁵

Dakwah merupakan yang tidak bisa dipisahkan dari islam, sebab dakwah berasal dari islam, sedangkan islam tidak akan berkembang dan mengalami kemajuan tanpa adanya dakwah. Hal tersebut beraskan pada kenyataan yang ada bahwa ajaran islam berkembang diseluruh penjuru dunia, dan diyakini oleh umat islam berbagai bangsa dan negara, merupakan buah dari upaya dakwah yang dilakukan para da'i yang menjadi duta sebagai juru dakwah. Aktivitas dakwah meliputi unsur-unsur yang terkait antara satu dengan yang lain. Unsur-unsur tersebut adalah subyek dakwah, materi dakwah, media dakwah, obyek dakwah dan metode dakwah. ⁶

Setelah diperhatikan lima unsur di atas, dapat disimpulkan keberhasilan dakwah salah satunya ditentukan melalui media dakwah. Dalam berdakwah dibutuhkan media atau wasilah. Ada pun yang dimaksud dengan wasilah dalam dakwah atau wasilah adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan materi dakwah kepada mad'u melalui media

⁴ Al-quran, 34:28

⁵ Al-quran, 21: 107.

⁶ Abdul Pirol, Komunikasi dan Dakwah Islam, (yogyakarta: Grup Penerbitan cv Budi Utama, 2018), h.28

yang ada, dalam hal ini da'i harus memiliki media yang efektif untuk menyampaikan dakwah dan mencapai tujuan dakwah islam.⁷

Ada banyak cara berdakwah dimedia sosial, salah satunya melalui channel youtube Abi Azkakia. Ada yang beda dari dakwahnya Ustadz Abi Azkakia, yang biasanya Ustadz berdakwah di masjid, musholla, atau di suatu pengajian berbeda halnya yang dilakukan oleh Ustadz Abi Azkakia. Ustadz Abi memiliki inovasi berdakwah melalui media game online. Saat ini ustadz Abi Azkakia sudah dikenal oleh banyak orang, karna Ustadz Abi yang memilih untuk melakukan dakwah dengan memanfaatkan *Platform streaming* (Teknologi pengiriman data yang sudah dikompres menggunakan jaringan internet) dan media sosial untuk melakukan penyiaran kebaikan. Dari situlah banyak orang yang penasaran dengan adanya Abi Azkaki, Strategi berdakwah yang dilakukan Ustadz Abi yaitu melalui live streaming youtube bermain game online Mobile legends sembari berdakwah. Ustadz Abi menyebut para penontonya sebagai “jamaah Gaming”. Sementara game Mobile Legends disebut “Majelis Nurul Legend”. Ia menggunakan dakwah dengan metode *esports* agar lebih dekat dengan para pemuda yang dinilai kerap kali melontarkan kata kasar saat sedang bermain *game*. Atas keunikan cara dakwahnya ini, ustadz Abi Azkakia berkesempatan untuk hadir sebagai bintang tamu dalam segmen Empetalk oleh YouTube Jonathan Liandi untuk bercerita asal mula viralnya jamaah *Majelis Nurul Legend* ini.

Awal mula mengenal game mobile legends, Ustadz Abi Azkakia menuturkan hal ini terjadi sekitar tahun 2017. Pada waktu itu, Ustadz Abi memiliki sebuah kelas dan melihat beberapa muridnya sedang bermain game dengan sangat ahli. Setelah itu ada seorang muridnya yang kelepasan mengucapkan kata kotor, dan ketika ditegur dia beralasan bahwa banyak juga pemain lain yang ikut berkata kasar ketika kalah atau mati

⁷ Fadly Usman, “Efektivitas penggunaan Media Online Sebagai Saran Dakwah”, Jurnal Ekonomi dan Dakwah islam (Al-Tsiqoh), Vol. I (Februari 2016), h.2.

oleh musuh dalam game, murid tersebut beranggapan itu sudah hal yang biasa. Setelah itu, ustadz Abi Azkaria mencobanya sendiri dan dia mengakui bahwa hal tersebut memang benar-benar terjadi ketika para player yang mengucapkan kata-kata kotor dan membuat emosi juga. Ustadz Abi yang merasa iba dengan banyaknya player yang ternyata masih anak-anak namun sangat mudah berkata kasar ini membuatnya merasa Mobile Legends dapat menjadi ladang yang tepat untuk menyampaikan kebaikan. Sebab dikhawatirkan, mereka belum bisa mengelola informasi yang benar dan salah sehingga bisa saja menyebutkan kata kotor tersebut dengan mudah kepada orang lain saat berada di dunia nyata. Ia sangat yakin, setidaknya jika tidak bisa menghilangkan kata-kata kotor yang sering diucapkan oleh para player saat bermain, setidaknya hal tersebut dapat dikurangi. Sebab, kata-kata kotor yang otomatis terucap menurutnya hanya akan terjadi jika orang tersebut telah terbiasa mengatakannya. Dari situlah Ustadz Abi berinisiatif berdakwah melalui live streaming bermain game Mobile Legends. Ustadz Abi disitu selalu mengajak untuk mengucapkan kalimat dzikir. Setidaknya ada hal positif yang dibawa Ustadz Abi dengan live stream yang diselipkan dengan bermain game dan dakwah ini. Dia mengganti kata kotor tersebut dengan kalimat dzikir seperti istigfar dan kalimat thayyibah lainnya.⁸

Berdasarkan beberapa indikasi diatas, peneliti akhirnya memutuskan untuk melakukan penelitian tentang memahami makna pesan dakwah melalui game online dari channel youtube Abi Azkaria. Dengan demikian sesuai dengan yang telah peneliti jelaskan, maka judul yang diajukan dalam penelitian adalah: **“Analisis Semiotika Pesan Dakwah Melalui Game Online Dari Channel Youtube Abi Azkaria”**.

⁸ <https://youtu.be/voxjmEUKNBY>. Dakwah pertama di MLBB, Majelis Nurul Legend

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pesan dakwah melalui game online yang terdapat dalam channel youtube Abi Azkacia secara denotasi, konotasi dan mitos berdasarkan analisis semiotika Roland Barthes?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pesan dakwah melalui game online dalam channel youtube Abi Azkacia secara denotasi konotasi dan mitos berdasarkan analisis semiotika Roland Barthes

D. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan informasi mengenai adanya

1. Manfaat teoritis
 - a. Memberikan wawasan dan pengetahuan kepada masyarakat tentang nilai-nilai dakwah yang terdapat dalam channel youtube Abi Azkacia
 - b. Dapat memberikan kontribusi dan acuan bagi mahasiswa yang ingin melakukan penelitian selanjutnya mengenai pesan dakwah Ustadz Abi Azkacia.

2. Manfaat praktisi

- a. Manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dan kesadaran bagi para anak remaja agar lebih memahami nilai-nilai islam.
- b. Diharapkan dapat menjadikan wadah dalam upaya untuk memberikan edukasi positif kepada para anak remaja.

E. Definisi Oprasional

1. Pesan dakwah

Pesan dakwah adalah isi pesan komunikasi secara efektif terhadap penerima dakwah, pada dasarnya materi dakwah islam, bergantung pada tujuan dakwah yang di capai sudah menjadi doktrin dan komitmen bahwa setiap muslim wajib berdakwah, baik itu secara perorangan ataupun dengan orang banyak, oleh karena itu dakwah harus terus dilakukan. Pesan dakwah tidak lain adalah Al-Islam yang bersumber kepada Al-Quran dan Al-Hadits sebagai sumber utama yang meliputi aqidah, syariah dan akhlak dengan berbagai macam cabang ilmu yang di perolehnya. Jadi pesan dakwah atau materi dakwah adalah isi dakwah yang disampaikan da'I kepada mad'u yang bersumber dari agama Islam.⁹

2. Analisis semiotika

Semiotika adalah ilmu yang mempelajari tentang tanda (*sign*), berfungsi tanda, dan produksi makna. Semiotika memandang komunikasi sebagai proses pemberian makna melalui tanda yaitu bagaimana tanda mewakili objek, ide, situasi dan sebagainya yang berada diluar diri individu, semiotika digunakan dalam topik-topik tentang pesan, media, budaya dan masyarakat.¹⁰

⁹ Jamaludin Kafi, Psikologi Dakwah, (Surabaya: Indah, 1997), h.35

¹⁰ Bagus Fahmi Weisarkurnai, "Representasi Pesan Moral Dalam Film Rudi Habibie Karya Hanung Bramantyo (Analisis Semiotika Rolands Barthes)", *Jurnal FISIP*, vol. VI. 1, (1 februari 2017) h. 5.

3. Game online

Game online adalah permainan yang dapat dimainkan oleh banyak orang pada waktu bersamaan melalui jaringan internet. Sejak kemunculannya *game online* menjadi sangat populer dan mudah untuk diakses.¹¹ *Game online* dapat dimainkan di berbagai *platform*, seperti komputer pribadi (PC), konsol *game* (alat khusus untuk bermain *game*) dan *smartphone*. Saat ini, *game online* seperti *Mobile Legend (ML)*, *Arena of Valor (AoV)*, *Clash of Clans (CoC)*, *Fortnite*, *Dota 2* dan *Player Unknown's Battle Ground (PUBG)* merupakan salah satu kegiatan rekreasi yang paling luas terlepas dari budaya, usia, dan jenis kelamin.¹²

4. Channel youtube Abi Azkacia

Nama lengkap Ustadz Abi yaitu Muhammad Abi Azkacia. Usia Ustadz Abi 25 tahun, Sestrategi berdakwah yang dilakukan Ustadz Abi yaitu melalui live streaming bermain game online *Mobile legends* sembari berdakwah. Ustadz Abi menyebut para penontonya sebagai “jamaah Gaming”. Sementara game *Mobile Legends* disebut “Majelis Nurul Legend”. Ustadz Abi Azkacia mulai dikenal banyak orang setelah diundang menjadi bintang tamu podcast *Empetalk* di channel youtube Jonathan Liandi pada tgl 13 september 2022.

F. Penelitian Terdahulu

Sebelum melakukan penelitian dengan judul “Pesan Dakwah Melalui Game Online: Analisis Semiotika Channel youtube Abi Azkacia” penulis terlebih dahulu meninjau kembali kajian pustaka beberapa hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, sebagai berikut:

¹¹ Adams, E. *Fundamentals of game design (2nd ed)*. New York: New Riders Publishing (2013)

¹² Kiraly, O., Nagygyörgy, K., Griffiths, M. D., & Demetrovics, Z. (2014). Problematic online gaming. In K. P. Rosenberg & L. C. Feder (Eds.), *Behavioral addictions: Criteria, evidence and treatment* (pp. 61–97). London, Inggris: Academic Press.

Pertama, jurnal karya Deva Ristiano dan Amalia Rosyadi Putri dengan judul "Pesan Dakwah Akhlak dalam Animasi Seri Nussa dan Rara pada Episode Toleransi Di Media Youtube, Analisa Simiotik Roland Barthes." Jurnal ini bertujuan untuk mengetahui pesan dakwah akhlak secara denotasi dan konotasi dalam animasi serial Nussa dan Rara pada judul "Toleransi", Jurnal ini menjelaskan Nussa dan ara ini kaya akan nilai-nilai Islami yang selalu digambarkan dalam setiap ceritanya. Salah satu nilai nilai Islami yang terkandung di dalam serial ini adalah nilai-nilai akhlak, nilai-nilai yang diangkat merupakan nilai yang baik dan berdasarkan pada Al-Quran & hadist. Salah satu nilai yang patut untuk diataskan dalam kehidupan sehari hari adalah nilai-nilai toleransi.¹³

Jurnal di atas mempunyai keterkaitan dengan yang ditulis yaitu dalam penelitian ini peneliti sama-sama bertujuan untuk menganalisis makna pesan dakwah dan juga sama-sama menggunakan Analisis Semiotika Roland Barthes. Namun yang membedakan dengan penelitian yang dibuat adalah objek penelitian yang diteliti melalui penokohan Nussa dan Rara sedangkan peneliti melalui channel youtube Abi Azkakia.

Kedua, jurnal karya Dr. Marlinda Irwanti Poernomo, M. Si dengan judul "Representasi Budaya Generasi Millennial Muslim (Studi Semiotika Vlog Taqi Malik Di Youtube)". Jurnal ini bertujuan untuk mengetahui Representasi Budaya Generasi Millennial Muslim (Studi Semiotika Vlog Taqi Malik Di YouTube). Penelitian ini menggunakan paradigma konstruktivisme dengan pendekatan penelitian kualitatif deskriptif dan menggunakan metode analisis semiotika Ferdinand De Saussure. Hasil penelitian ini menunjukkan dari vlog Taqi Malik terdapat tiga episode yaitu episode: Alasan Milih Dia Jadi Istri (Part 1), Hari Meminang Serell Thalib, dan Menjenguk Kai Basri Kondisi Beliau Sangat Memprihatinkan, menggunakan bahasa dan teks sebagai

¹³ Deva Ristiano dan Amalia Rosyadi Putri, *Pesan Dakwah Akhlak dalam Animasi Seri Nussa dan Rara pada Episode Toleransi Di Media Youtube, Anahisa Simionk Roland Barthes* (IAI Tribakti Jurnal Kopis Kajian Penelitian dan Pemikiran Komunikasi Penyiaran Islam, 2020), vol 3

identitas dan ketiga video ini merepresentasikan budaya generasi millennial muslim dalam bentuk konten Islami.¹⁴

Jurnal di atas mempunyai keterkaitan dengan yang ditulis yaitu dalam penelitian ini peneliti sama-sama menggunakan media youtube dan juga sama-sama menggunakan Analisis Semiotika. Namun yang membedakan dengan penelitian yang dibuat yaitu dengan mengamati youtube Taqy Malik sedangkan peneliti mencari makna denotasi dan konotasi di channel youtube Abi Azkakia.

Ketiga, jurnal dengan judul Dakwah di Media Sosial Pada Youtube Akhyar TV, yang ditulis oleh Chatib Sacfullah, Tata Sukayat dan Ilham Maulana Jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, UIN Sunan Gunung Djati, Bandung. Jurnal ini bertujuan untuk mengetahui strategi berdakwah yang dimunculkan pada channel youtube Akhyar TV. Metode Dakwah yang dilakukan oleh akun Akhyar TV dengan menggunakan metode video ceramah yang diunggah ke media sosial yang bersifat bijaksana dan jelas dalam menerangkan materi dakwahnya.

Jurnal diatas mempunyai keterkaitan dengan yang ditulis yaitu dalam penelitian ini peneliti sama-sama bertujuan untuk memanfaatkan media sosial youtube sebagai alat berdakwah. Namun yang membedakan dengan penelitian yang di buat adalah objek penelitian yang diteliti melalui penjelasan materi melalui media papan tulis dengan menggunakan metode diskusi dalam bentuk kajian sedangkan peneliti melalui live streaming bermain game online Mobile legends sembari berdakwah.

Keempat, jurnal karya Andi Sukandis, Dr. Nurhidayat M. Said, M. Ag. Rahmawati Haruna, S.Si., M.Si dengan judul “Analisis Semiotika Pesan Dakwah Film “Titian Suci” pada Channel Youtube Tarbiyah Sentap”. Jurnal ini bertujuan untuk mengetahui pesan dakwah dalam film Titian Suci (Teori Semiotika pada Channel

¹⁴ Malinda Irawati Poernomo, *Representasi Budaya Generasi Millennial Muslim, Studi Semiotika Vlog Taqy Malik Di Youtube*. (Universitas Bina Sarana Informatika, 2022), Vol 13

Youtube Tarbiyah Santap). Peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dan menggunakan metode semiotika Roland Barthes. Hasil penelitian Titisn Suci terdiri dari aspek Aqidah yang menggambarkan bentuk berserah diri dan memohon ampunan hanya kepada Allah SWT. dari aspek Syariah menggambarkan ibadah berupa mendirikan Sholat dan membaca ayat suci Al-Quran yang harus sesuai dengan syariat Islam, sedangkan dari aspek Akhlaq menggambarkan Akhlak pada diri sendiri, sesama manusia, kepada MakhlukNya serta kepada Allah SWT.

Jurnal di atas mempunyai keterkaitan dengan yang ditulis yaitu dalam penelitian ini peneliti sama-sama menggunakan analisis semiotika Roland Barthes dan juga sama-sama mencari makna pesan dakwah. Namun yang membedakan dengan peneliti yang dibuat objek penelitian yaitu dengan mengamati film titisan suci di channel youtube tarbiyah santap sedangkan peneliti mengamati dakwah di channel youtube Abi Azkaria.

G. Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran yang jelas tentang arah dan tujuan penulisan penelitian, maka secara garis besar dapat digunakan sistematika pembahasan sebagai berikut:

BAB I: Merupakan pendahuluan, terdiri dari Konteks Penelitian, Fokus Penelitian, Tujuan Penelitian, Kegunaan Penelitian, Definisi Operasional, Penelitian Terdahulu dan Sistematika Penulisan.

BAB II: Kajian Pustaka, yang menyajikan tentang pesan, dakwah, game online, Dakwah melalui Channel Youtube, Semiotika.

BAB III: Bab ini menguraikan Metode Penelitian, jenis dan pendekatan penelitian, kehadiran peneliti, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik Analisa Data, Tahap-Tahap Peneliti.

BAB IV: Bab ini berisi tentang paparan hasil penelitian dan pembahasan, paparan data, temuan penelitian, pembahasan.

BAB V: Penutup, dalam bab ini terdiri dari, kesimpulan dan saran-saran

