

**KEKERASAN BERBASIS GENDER DALAM
KOMUNIKASI VIRTUAL PEMAIN PEREMPUAN *GAME*
ONLINE MOBILE LEGENDS**

TESIS

**Oleh:
DZAKWAN AMAR ZUHDI
202220351003**



**PROGRAM STUDI MAGISTER ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA
2024**

**KEKERASAN BERBASIS GENDER DALAM
KOMUNIKASI VIRTUAL PEMAIN PEREMPUAN *GAME*
ONLINE MOBILE LEGENDS**

TESIS

Oleh:
DZAKWAN AMAR ZUHDI
202220351003



**PROGRAM STUDI MAGISTER ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA
2024**

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Tesis : Kekerasan Berbasis Gender Dalam Komunikasi Virtual
Pemain Perempuan *Game Online* Mobile Legends
Nama Mahasiswa : Dzakwan Amar Zuhdi
Nomor Pokok Mahasiswa : 202220351003
Program Studi/Fakultas : Magister Ilmu Komunikasi / Ilmu Komunikasi
Tanggal Lulus Ujian Tesis : 18 Mei 2024

Jakarta, 01 Juni 2024

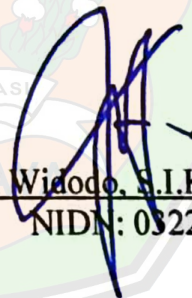
MENYETUJUI,

Pembimbing I

Pembimbing II



Dr. Drs. Dwinarko, M.H., M.M.
NIDN: 0312026604



Dr. Aan Widodo, S.I.Kom, M.I.Kom.
NIDN: 0322038901

LEMBAR PENGESAHAN

Judul Tesis : Kekerasan Berbasis Gender Dalam Komunikasi Virtual Pemain Perempuan *Game Online* Mobile Legends
Nama Mahasiswa : Dzakwan Amar Zuhdi
Nomor Pokok Mahasiswa : 202220351003
Program Studi/Fakultas : Magister Ilmu Komunikasi / Ilmu Komunikasi
Tanggal Ujian Tesis : 18 Mei 2024

Jakarta, 01 Juni 2024

MENYETUJUI,

Ketua Penguji

: Dr. Ari Sulistyanto, S.Sos., M.I.Kom.
NIDN: 0303077002

Penguji 1

: Dr. Drs. Dwinarko, M.H., M.M.
NIDN: 0312026604


Sekretaris Penguji


: Dr. Wichitra Yasva, S.Si., M.Commun.
NIDN: 0303098405

MENGETAHUI,

Ketua Program Studi
Magister Ilmu Komunikasi

Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi
Universitas Bhayangkara Jakarta Raya


Dr. Hamida Syari Harahap, M.Si.
NIP. 2205554


Dr. Aan Wiloto, S.I.Kom, M.I.Kom.
NIP. 1504222

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

Tesis saya dengan judul **“KEKERASAN BERBASIS GENDER DALAM KOMUNIKASI VIRTUAL PEMAIN PEREMPUAN *GAME ONLINE MOBILE LEGENDS*”** ini adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri dan tidak mengandung materi yang ditulis oleh orang lain kecuali pengutipan sebagai referensi yang sumbernya telah dituliskan secara jelas sesuai dengan kaidah penulisan karya ilmiah.

Apabila di kemudian hari ditemukan adanya kecurangan dalam karya ini, saya bersedia menerima sanksi dari Universitas Bhayangkara Jakarta Raya sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Saya mengizinkan Tesis ini dipinjam dan digandakan melalui perpustakaan Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Saya memberikan izin kepada Perpustakaan Universitas Bhayangkara Jakarta Raya untuk menyimpan Tesis ini dalam bentuk digital dan mempublikasikannya melalui Internet selama publikasi tersebut melalui jalur portal Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Jakarta, 01 Juni 2024
Yang membuat pernyataan,



Dzakwan Amar Zuhdi
202220351003

ABSTRAK

Dzakwan Amar Zuhdi, 202220351003. Kekerasan Berbasis Gender Dalam Komunikasi Virtual Pemain Perempuan *Game Online* Mobile Legends.

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis komunikasi virtual yang dilakukan pemain Perempuan *Game Online* Mobile Legends dan menganalisis pesan makna Kekerasan Berbasis Gender Online (KBGO) yang dialami pemain Perempuan dalam bermain *Game Online* Mobile Legends. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan metode etnografi virtual. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi partisipan, dokumentasi, dan wawancara. Subjek dalam penelitian 9 informan terdiri dari 6 korban yang mengalami kekerasan berbasis gender di *game* Mobile Legends dari komunitas Circle Luna Nera dan 3 pelaku yang ditemukan pada saat bermain *game* Mobile Legends melalui observasi. Informan dipilih secara purposive sampling. Hasil penelitian ditemukan bahwa komunikasi virtual pemain Perempuan *game* Mobile Legends terjadi melalui model komunikasi virtual *hyperpersonal* terdiri dari unsur *Senders, Receivers, Messages, Channel, dan Feedback*. Proses komunikasi virtual pemain Perempuan dianalisis menggunakan 4 level analisis media siber mulai dari level ruang media pemain Perempuan menggunakan identitas, fitur, dan channel komunikasi di *game* Mobile Legends. Pada level dokumen media terdapat topik diskusi. Pada level objek media terdapat bentuk komunikasi dua arah antara pemain Perempuan dan pelaku KBGO dan istilah kata yang hanya dipahami komunitas tertentu. Terakhir pada level pengalaman pemain Perempuan merasakan pengalaman interaksi dengan pemain lainnya dan pelaku KBGO saat bermain *game* Mobile Legends. Pesan makna kekerasan berbasis gender online (KBGO) dialami pemain Perempuan pada jenis KBGO *Cyber Harassment, Sexting, Cyber Hacking, Cyber Stalking, Cyber Recruitment* dan *Malicious Distribution* melalui fitur komunikasi teks chat dan channel komunikasi In-game. Pesan makna kekerasan yang dialami pemain Perempuan ditemukan pada visualisasi *word cloud* berupa kata-kata merendahkan gender, hinaan seksual, kata-kata kasar dan sebagainya. Teori Apathetic Villager mengarahkan hasil temuan penelitian ini bahwa pemain Perempuan *game* Mobile Legends komunitas Circle Luna Nera mayoritas memiliki sikap apatis atau terbiasa terhadap kekerasan yang terjadi di dalam *game* Mobile Legends namun ada sebagian pemain Perempuan berusaha melawan KBGO tersebut.

Keyword: Kekerasan berbasis gender, Perempuan, Mobile Legends

ABSTRACT

Dzakwan Amar Zuhdi, 202220351003. *Gender-Based Violence in Virtual Communication of Female Players of the Online Game Mobile Legends.*

This research aims to analyze the virtual communication carried out by female players of the Mobile Legends online game and analyze the meaning of online gender-based violence (KBGO) messages experienced by female players when playing the Mobile Legends online game. This research uses a qualitative approach and virtual ethnographic methods. The data collection techniques used in this research were participant observation, documentation, and interviews. The subjects in the study were 9 informants consisting of 6 victims who experienced gender-based violence in the Mobile Legends game from the Circle Luna Nera community and 3 perpetrators who were found while playing the Mobile Legends game through observation. Informants were selected using purposive sampling. The research found that virtual communication between female players of the Mobile Legends game occurs through a hyperpersonal virtual communication model consisting of senders, receivers, messages, channels, and feedback. The virtual communication process of female players is analyzed using 4 levels of cyber media analysis, starting from the media space level of female players using identities, features, and communication channels in the Mobile Legends game. At the media document level, there are discussion topics. At the media object level there is a form of two-way communication between female players and KBGO actors and terms only understood by particular communities. Finally, at the experience level, female players experience interaction with other players and KBGO players when playing the Mobile Legends game. Messages about the meaning of online gender-based violence (KBGO) experienced by female players in the KBGO Cyber Harassment, Sexting, Cyber Hacking, Cyber Stalking, Cyber Recruitment and Malicious Distribution types through text chat communication features and in-game communication channels. Messages about the meaning of violence experienced by female players were found in word cloud visualizations in the form of gender-degrading words, sexual insults, harsh words, and so on. The Apathetic Villager theory refers to the findings of this research, which show that the female players of the Mobile Legends game in the Circle Luna Nera community mostly have an apathetic attitude or are accustomed to the violence that occurs in the game, but some female players try to fight against KBGO.

Keywords: Gender based violence, Female, Mobile Legends

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR BAGAN.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Fokus Penelitian	8
1.3 Tujuan Penelitian.....	8
1.4 Manfaat Penelitian	8
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	8
1.4.2 Manfaat Praktis.....	8
1.4.3. Manfaat Metodologis.....	9
1.5 Sistematika Tugas Akhir	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
2.1 Telaah Teoritis	10
2.1.1 Kekerasan Berbasis Gender Online	10
2.1.2 Gender.....	12
2.1.3 Komunikasi Virtual.....	13
2.1.4 <i>Game Online</i>	17
2.1.4.1 Jenis-Jenis <i>Game Online</i>	18
2.1.5 <i>Game Online</i> Mobile Legends.....	19
2.1.6 Computer Mediated Communication.....	21

2.1.7 Apathetic Villager Theory.....	25
2.2 Telaah Empiris.....	29
2.3 Kerangka Pemikiran.....	32
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	34
3.1 Desain Penelitian.....	34
3.2 Metode Penelitian.....	36
3.3 Tempat dan Waktu Penelitian.....	39
3.3.1 Tempat Penelitian.....	39
3.3.2 Waktu Penelitian	40
3.4 Situasi Sosial	40
3.4.1 Subjek dan Objek Penelitian.....	40
3.5 Teknik Pengambilan Data	41
3.6 Sumber Data.....	45
3.7 Teknik Analisis Data	46
3.8 Tahapan Analisis Data.....	49
3.8 Teknik Keabsahan Data.....	50
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	52
4.1 Gambaran Umum.....	52
4.1.2 Sejarah Komunitas Circle Luna Nera	52
4.1.3 Kegiatan Komunitas	54
4.1.4 Subjek Penelitian	54
4.2. Hasil Penelitian	59
4.2.1 Analisis Komunikasi Virtual Pemain Perempuan <i>Game</i> Mobile Legends ..	59
4.2.1.1 Peserta Komunikasi Virtual Pemain <i>Game</i> Mobile Legends.....	59
4.2.1.2 Pesan Komunikasi Virtual Pemain <i>Game</i> Mobile Legends	63
4.2.1.3 Channel Komunikasi Virtual Pemain <i>Game</i> Mobile Legends	74
4.2.1.4 Feedback Komunikasi Virtual Pemain <i>Game</i> Mobile Legends	78
4.2.1.5 Analisis Media Siber	79
4.2.1.5.1 Level Ruang Media	79
4.2.1.5.2 Level Dokumen Media.....	111
4.2.1.5.3 Level Objek Media.....	115

4.2.1.5.4 Level Pengalaman	134
4.2.2 Analisis Pesan Makna Kekerasan Berbasis Gender Online (KBGO) Pemain Perempuan <i>Game</i> Mobile Legends.....	143
4.2.2.1 Proses Kekerasan Berbasis Gender Online Pemain Perempuan <i>Game</i> Mobile Legends.....	151
4.3 Pembahasan dan Diskusi.....	162
4.3.1 Komunikasi Virtual Pemain Perempuan <i>Game</i> Mobile Legends	162
4.3.1.1 Level Ruang Media.....	165
4.3.1.2 Level Dokumen Media.....	168
4.3.1.3 Level Objek Media.....	169
4.3.1.4 Level Pengalaman.....	170
4.3.2 Pesan Makna Kekerasan Berbasis Gender Online (KBGO) Pemain Perempuan <i>Game</i> Mobile Legends.....	174
4.3.2.1 <i>Cyber Harassment</i>	176
4.3.2.2 <i>Sexting</i>	177
4.3.2.3 <i>Cyber Stalking</i>	177
4.3.2.4 <i>Cyber Recruitment</i>	178
4.3.2.5 <i>Cyber Hacking</i>	179
4.3.2.6 <i>Malicious Distribution</i>	179
4.3.2.7 Proses Terjadinya Kekerasan Berbasis Gender Online Di <i>Game</i> Mobile Legends	180
BAB V PENUTUP.....	192
5.1 Kesimpulan	192
5.2 Saran.....	194
5.2.1 Saran Metodologis	194
5.2.2 Saran Praktis	194

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	29
Tabel 3.1 Rincian Waktu Penelitian.....	40
Tabel 3.2 Informan Korban Pemain Perempuan Mobile Legends Circle Luna Nera.	41
Tabel 3.3 Pelaku Kekerasan Berbasis Gender Online	41
Tabel 3.4 Level Analisis Media Siber Sumber: (Nasrullah, 2018).....	47
Tabel 3.5 Kategorisasi Data Temuan Dari Observasi dan Wawancara menggunakan Nvivo 12.....	49
Tabel 4.1 Observasi Komunikasi Virtual Pemain Perempuan <i>Game</i> Mobile Legends	59



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Laporan Jumlah Pemain Laki-laki dan Perempuan	1
Gambar 1.2	Jumlah Pemain Laki-laki dan Perempuan di Game Mobile Legends.....	2
Gambar 1.3	Profil Demografi Komunitas Luna Nera	5
Gambar 1.4	Screenshot Chat dan Comment KBGO di <i>Game Online</i> Mobile Legends pada Fitur Chat (Sumber: Akun Instagram @circlelunanera, 2023).....	6
Gambar 1.5	Screenshot Chat dan Comment KBGO di <i>Game Online</i> Mobile Legends (Sumber: Akun Instagram @circlelunanera, 2023)	7
Gambar 3.1	Analisis Media Siber Sumber: (Nasrullah, 2017)	47
Gambar 4.1	Profile Instagram komunitas Circle Luna Nera	52
Gambar 4.2	Wawancara Informan DK	55
Gambar 4.3	Wawancara Informan LC.....	56
Gambar 4.4	Wawancara Informan NA	56
Gambar 4.5	Wawancara Informan AD	57
Gambar 4.6	Wawancara Informan LS	58
Gambar 4.7	Wawancara Informan NM.....	58
Gambar 4.8	Hasil Observasi Identitas Pelaku KBGO Mobile Legends hanisa119 ...	60
Gambar 4.9	Hasil Observasi Identitas Pelaku KBGO Mobile Legends affh iyaa.....	60
Gambar 4.10	Hasil Observasi Identitas Pelaku KBGO Mobile Legends aku & 4 anjingku.....	60
Gambar 4.11	Hasil Observasi Profil Akun Mobile Legends Informan DK.....	61
Gambar 4.12	Hasil Observasi Profil Akun Mobile Legends Informan LC	61
Gambar 4.13	Hasil Observasi Profil Akun Mobile Legends Informan NA	62
Gambar 4.14	Hasil Observasi Profil Akun Mobile Legends Informan AD.....	62
Gambar 4.15	Hasil Observasi Profil Akun Mobile Legends Informan LS	62
Gambar 4.16	Hasil Observasi Profil Akun Mobile Legends Informan NM.....	63
Gambar 4.17	Hasil Observasi Fitur Komunikasi Mobile Legends: Teks Chat	64
Gambar 4.18	Hasil Observasi Fitur Komunikasi Mobile Legends: Voice Chat.....	64
Gambar 4.19	Hasil Observasi Fitur Komunikasi Mobile Legends: Battle Emote	65
Gambar 4. 20	Hasil Observasi Fitur Komunikasi Mobile Legends: Quick Chat.....	65
Gambar 4.21	Hasil Observasi Fitur Komunikasi Mobile Legends: Emoji.....	66
Gambar 4.22	Hasil Observasi Keterbatasan Fitur Komunikasi <i>Game</i> Mobile Legends Mistype.....	66
Gambar 4.23	Hasil Observasi Fitur Keamanan <i>Game</i> Mobile Legends: Mute Voice Player Lain	67
Gambar 4.24	Hasil Observasi Fitur Keamanan <i>Game</i> Mobile Legends: Menonaktifkan Komentar Album	68
Gambar 4.25	Hasil Observasi Fitur Keamanan <i>Game</i> Mobile Legends: Membatasi Teks Chat Player Lain Masuk	68
Gambar 4.26	Hasil Observasi Fitur Keamanan <i>Game</i> Mobile Legends: Melaporkan Kekerasan.....	69
Gambar 4.27	Hasil Observasi Fitur Keamanan <i>Game</i> Mobile Legends: Block Player Lain	69

Gambar 4.28 Hasil Observasi Pesan Makna KBGO <i>Cyber Harassment</i>	72
Gambar 4.29 Hasil Observasi Pesan Makna KBGO <i>Cyber Harassment</i>	73
Gambar 4.30 Hasil Observasi Permainan <i>Game</i> Mobile Legends Informan NA	73
Gambar 4.31 Hasil Observasi Channel Komunikasi Mobile Legends: In-game	74
Gambar 4.32 Hasil Observasi Channel Komunikas Mobile Legends: Personal Chat	75
Gambar 4.33 Hasil Observasi Channel Komunikasi Mobile Legends: Lobby	75
Gambar 4.34 Hasil Observasi Channel Komunikasi Mobile Legends: Publik	76
Gambar 4.35 Hasil Observasi Channel Komunikasi Mobile Legends: Grup Obrolan	76
Gambar 4.36 Hasil Observasi Channel Komunikasi Mobile Legends: Squad	77
Gambar 4.37 Hasil Olah Data Level Ruang Media	80
Gambar 4.38 Profil Akun Mobile Legends Informan DK	81
Gambar 4.39 Profil Akun Mobile Legends Informan LC	82
Gambar 4.40 Profil Akun Mobile Legends Informan NA	83
Gambar 4.41 Profil Akun Mobile Legends Informan AD	83
Gambar 4.42 Profil Akun Mobile Legends Informan LS	84
Gambar 4.43 Profil Akun Mobile Legends Informan NM	85
Gambar 4.44 Identitas Pelaku KBGO Mobile Legends hanisa119	86
Gambar 4.45 Identitas Pelaku KBGO Mobile Legends affh iyaa	86
Gambar 4.46 Identitas Pelaku KBGO Mobile Legends aku & 4 anjingku	87
Gambar 4.47 Fitur Komunikasi Mobile Legends: Battle Emote	88
Gambar 4.48 Fitur Komunikasi Mobile Legends: Emoji	88
Gambar 4.49 Fitur Komunikasi Mobile Legends: Quick Chat	89
Gambar 4.50 Fitur Komunikasi Mobile Legends: Voice Chat	89
Gambar 4.51 Fitur Komunikasi Mobile Legends: Teks Chat	89
Gambar 4.52 Channel Komunikasi Mobile Legends: Grup Obrolan	93
Gambar 4.53 Channel Komunikasi Mobile Legends: In-game	93
Gambar 4.54 Channel Komunikasi Mobile Legends: Lobby)	94
Gambar 4.55 Channel Komunikas Mobile Legends: Personal Chat	94
Gambar 4.56 Channel Komunikasi Mobile Legends: Publik	95
Gambar 4.57 Channel Komunikasi Mobile Legends: Squad	95
Gambar 4.58 Fitur Keamanan Mobile Legends: Block Player Lain	99
Gambar 4.59 Fitur Keamanan Mobile Legends: Melaporkan Kekerasan	100
Gambar 4.60 Fitur Kemanan Mobile Legends: Membatasi Teks Chat Player Lain Masuk.....	100
Gambar 4.61 Fitur Keamanan Mobile Legends: Menonaktifkan Komentar Album	101
Gambar 4.62 Fitur Keamanan Mobile Legends: Mute Voice Player Lain	101
Gambar 4.63 Aplikasi Mobile Legends Perangkat Android	105
Gambar 4.64 Aplikasi Mobile Legends Perangkat IOS	105
Gambar 4.65 Keterbatasan Fitur Komunikasi Game Mobile Legends Mistype	108
Gambar 4.66 Hasil Olah Data Level Dokumen Media	112
Gambar 4.67 Hasil Olah Data Level Objek Media	115
Gambar 4.68 Hasil Olah Data Level Pengalaman	135

Gambar 4.69 Hasil Olah Data Kekerasan Berbasis Gender Online dari Sumber Wawancara, Observasi, dan Dokumentasi	144
Gambar 4.70 Hasil Olah Data Proses Kekerasan Berbasis Gender Online.....	151
Gambar 4.71 Hasil Olah Data Tema Identitas Akun Mobile Legends	166
Gambar 4.72 Hasil Olah Data Tema Fitur Komunikasi Mobile Legends	166
Gambar 4.73 Hasil Olah Data Tema Channel Komunikasi Mobile Legends.....	167
Gambar 4.74 Hasil Olah Data Tema Keterbatasan Fitur Komunikasi Mobile Legends	167
Gambar 4.75 Hasil Olah Data Tema Media Pendukung.....	168
Gambar 4.76 Hasil Olah Data Tema Fitur Keamanan Mobile Legends.....	168
Gambar 4.77 Hasil Olah Data Tema Topik Diskusi	169
Gambar 4.78 Hasil Olah Data Tema Bentuk Komunikasi.....	169
Gambar 4.79 Hasil Olah Data Tema Penggunaan Istilah	170
Gambar 4.80 Hasil Olah Data Tema Dampak Bermain Mobile Legends	171
Gambar 4.81 Hasil Olah Data Tema Keamanan Privasi Mobile Legends.....	171
Gambar 4.82 Hasil Olah Data Tema Partisipasi dalam Komunitas	172
Gambar 4.83 Hasil Olah Data Tema Pengaruh Lingkungan Komunitas	172
Gambar 4.84 Hasil Olah Data Pembagian 6 Jenis KBGO	175
Gambar 4.85 Hasil Olah Data KBGO <i>Cyber Harassment</i>	176
Gambar 4.86 Hasil Olah Data KBGO <i>Sexting</i>	177
Gambar 4.87 Hasil Olah Data KBGO <i>Cyber Stalking</i>	178
Gambar 4.88 Hasil Olah Data KBGO <i>Cyber Recruitment</i>	178
Gambar 4.89 Hasil Olah Data KBGO <i>Cyber Hacking</i>	179
Gambar 4.90 Hasil Olah Data KBGO <i>Malicious Distribution</i>	180
Gambar 4.91 Hasil Olah Data Tema Penyebab Kekerasan	181
Gambar 4.92 Hasil Olah Data Tema Kekerasan Melalui Fitur Komunikasi Mobile Legends	182
Gambar 4.93 Hasil Olah Data Tema Kekerasan Melalui Channel Komunikasi Mobile Legends	182
Gambar 4.94 Hasil Olah Data Tema Kekerasan Melalui Mode Permainan Mobile Legends	183
Gambar 4.95 Hasil Olah Data Tema Sikap Setelah Mengalami Kekerasan.....	183
Gambar 4.96 Model Proses Kekerasan Berbasis Gender dalam Komunikasi Virtual Game Mobile Legends Dua Arah.....	185
Gambar 4.97 Model Proses Kekerasan Berbasis Gender dalam Komunikasi Virtual Game Mobile Legends Dua Arah Berulang	185
Gambar 4.98 Hasil Olah Data Tema Kata-Kata Makna KBGO Visualisasi <i>Word Cloud</i>	188

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Pemikiran.....	32
--	----



DAFTAR LAMPIRAN

- LAMPIRAN 1: Daftar Riwayat Hidup
- LAMPIRAN 2: Catatan Lapangan Hasil Observasi
- LAMPIRAN 3: Pedoman Wawancara
- LAMPIRAN 4: Transkrip Wawancara
- LAMPIRAN 5: Dokumentasi Penelitian
- LAMPIRAN 6: Reduksi Data Wawancara
- LAMPIRAN 7: Kartu Bimbingan
- LAMPIRAN 8: Form Perbaikan
- LAMPIRAN 9: Surat Pengantar Penelitian

