BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

3.1.1. Sejarah Clan Bandung All Star Reborn

Bandung *all star Reborn* merupakan salah satu contoh *clan* di kota Bandung pertama di bentuk oleh Audya Rahadian pada bulan April 2014 yang merupakan *leader*, sampai sekarang anggotanya terdiri dari 17 orang dimana dalam *clan* Bandung *All Star Reborn* tersebut terdapat satu *leader*, dua *co leader*, lima *elder*, dan 7 *member* yang merupakan pangkat dalam *clan*. Di *Clan* Bandung *All Star Reborn* dari segi pendidikan umumnya sangat bervarian seperti ada yang masih mengenyam bangku sekolah, mahasiswa, dan yang sudah bekerja.

Apabila anggota baru ingin bergabung diharuskan mempunyai *town hall* level 4 untuk minimumnya, dikarenakan untuk menunjang anggota yang lain, dan nilai *trophy* pun sangat mempengaruhi, apabila nilai dari *trophy* kurang dari kriteria yang ditentukan sangat sukar untuk masuk ke dalam *clan* Bandung *All Star Reborn.*

Pertama dibentuk hanya untuk membuat wadah bagi pemain *clash of clans* yang berdomisil di kota Bandung, tetapi makin kesini *clan* Bandung *All Star Reborn* pun bertambah jumlah anggotanya, tidak hanya orang bandung asli, adapun anggota yang berasal dari luar Bandung. Ada yang benar-benar

bertahan sampai saat ini ada juga yang sekedar hanya main saja ke dalam *clan* Bandung *All Star Reborn.*

Karena satu sama lain saling aktif dalam fitur *chat* yang ada dalam *game clash of clans* tersebut, maka digagas lah lah oleh Audya Rahadian untuk diadakannya *kopi darat*, pertama-pertama diadakannya *kopi darat* tidak menyangka salah satu anggota pria ada yang sudah berumur cukup tua, dan juga ada anggota wanita yang sudah mapan dalam bekerja.

Tapi sayangnya salah satu anggota pria yang berumur cukup tua keluar dari *clan* dikarenakan mungkin tidak ada teman sesama yang sebaya yang ada dalam *clan* Bandung *All Star Reborn.* Uniknya dalam *clan* Bandung *All Star Reborn* ada wanita cukup mapan yang bergabung, setiap kali kopi darat wanita itu pun menjadi donator, setiap kali kopi darat sesudahnya anggota di traktir karaoke sampai segala makanan dan minuman ditanggung oleh wanita tersebut, tetapi itu tidak berlangsung lama karena wanita tersebut keluar dari *clan* yang alasannya ingin membantu *clan* lain dulu tetapi wanita itu berjanji akan kembali masuk kedalam *clan* Bandung *All Star Reborn* lagi.

3.1.2 Sejarah Clash Of Clans

Clash of Clans adalah *game* strategi dinamis yang pernah dibuat oleh *supercell. Clash of clans* sendiri awalnya dibuat hanya untuk platform *iOS*, dengan penampilan sederhana di awal tahun dan setiap update terbaru Supercell selalu mengembangkan fitur dan *AI Troops*.

Clash of Clans awalnya adalah *Freemium Strategy Video Game* dari supercell. Permainan *Multiplayer* (multi pengguna) yang memungkinkan Gamers untuk melatih Troops (pasukan), menyerang *gamers* lain untuk mendapatkan *Gold* (emas), Elixir (sejenis sumber mineral) serta *Dark Elixir*, membangun pertahanan untuk memperlambat serbuan Gamers lainnya dan memungkinkan Gamers untuk membuat komunitas dalam sebuah clan. Gamers juga dapat menggunakan fitur komunikasi seperti chatt untuk berkomunikasi dengan orang lain maupun sesama komunitas clan. Troops juga bervariasi mulai dari *Barbarian, Archer, Wizard, Giant* dan mahkluk mitos lainnya. *Defenses* (pertahanan) mencakup *Canon, Archer Tower, Wizard Tower* dan lain lain. Laboratory juga dapat digunakan untuk mengupgrade kekuatan troops.

Dalam update terbaru, (versi 6.56.1), klan sekarang dapat terlibat dalam perang satu sama lain, dengan satu hari persiapan, dan satu hari perang. Bintang / Tarif yang diberikan untuk seberapa baik basis musuh digerebek, dan pemain terbatas pada dua serangan per hari. Tim yang memegang paling bintang di akhir hari tersebut dinyatakan menang.

Pembelian melalui kartu kredit permata membantu pemain maju lebih cepat dalam permainan. Fitur pay-to-muka telah terbukti menguntungkan bagi dua aplikasi iOS Supercell itu. Clash of Klan dan Hay Day dilaporkan menghasilkan $ 2.400.000 per hari bagi perusahaan pada semester pertama tahun 2013. Clash of Clan telah menjadi top 5 Upload sejak Desember 2012.

keberhasilan permainan ini digambarkan sebagai bagian dari Pengantaran dari era baru dalam game conjoint.

Pada tanggal 30 September 2013, permainan lembut diluncurkan pada Android di Kanada dan Finlandia. Pada tanggal 7 Oktober 2013, Supercell merilis Clash of Klan ke semua Toko internasional Google Play lainnya.

3.2. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan unsur pokok yang harus ada sebelum proses penelitian dilakukan. Karena dengan sebuah rancangan yang baik pelaksanaan penelitian menjadi terarah, jelas, maksimal. Metode penelitian dapat bermakna sempit atau luas. Dalam arti sempit, metode penelitian berhubungan dengan rancangan penelitian atau prosedur-prosedur pengumpulan data dan analisis data.

Sebaliknya dalam arti luas, metode penelitian merupakan cara teratur untuk menyelidiki masalah tertentu untuk mendapatkan informasi yang berhubungan dengan masalah yang diselidiki yang dibutuhkan sebagai solusi atas masalah tersebut.

3.2.1. Desain Penelitian

Penelitian ini mengunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Dalam penelitian ini peneliti ingin mengetahui perilaku komunikasi anggota *clan* Bandung *All Star Reborn* saat kopi darat. Sebagaimana diungkapkan oleh Bogdan dan Taylor (1975:5) yang dikutip Moleong dalam bukunya yang berjudul Penelitian Kualitatif :

> "Pendekatan kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yan dapat diamati. Pendekatan ini diarahkan pada latar dan individu tersbut secara holistik (utuh). Dalam halk ini tidak boleh

> mengisolasikan individu atau organisasi kedalam variable atau hipotesis, tetapi perlu memandangnya sebagai bagian dari suatu keutuhan."(Moleong, 2007:4)

Dikatakan pula oleh Krik dan Miller dalam buku metode penelitian kualitatif bahwa:

> "Penelitian deskriptif kualitatif merupakan bagian dari penelitian kualitatif. Penelitian ini tidak membutuhkan skala hipotesis, sehingga sifatnya hanya mengambarkan temuan hasil lapangan. Maka, hal ini memberikan gambaran kepada kita bahwa penelitian kualitatif merupakan "payung" dari penelitian deskriptif kulitatif. Penelitian kualitatif adalah tradisi tertentu dalam ilmu pengetahuan sosial yang secara fundamental bergantung dengan orang-orang tersebut dalam peristilahannya".(Moleong, 2007:3)

> "Metode yang diunakan dalam penelitian ini yang berjudul "perilaku komunikasi Anggota *clan* Bandung *All Star Reborn* pada saat kopi darat di kota Bandung adalah Metode deskriptif kualitatif. Pendekatan kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati".(Bogdan dan Taylor dalam Maleong, 2007:3).

Sementara itu penelitian dengan studi deskriptif merupakan bagian dari penelitian kualitatif itu sendiri. Penelitian deskriptif kualitatif digunakan untuk mengangkat fenomena-fenomena yang terjadi selama penelitian berlangsung dan menyajikannya apa adanya, seperti yang dijelaskan dalam buku Sosiologi komunikasi, sebagai berikut :

> "Penelitian deskriptif kualitatif merupakan desain penelitian yang diunakan untuk makna dalam proses-proses komunikasi lineir (satu arah), interaktif maupun pada proses-proses komunikasi transaksional. Model desai ini bersifat deskriptif untuk menjelaskan makna-makna dalam gejala sosial". (Bungin 2006:304)

Berdasarkan pendapat para ahli bahwa metode penelitian kualitatif ini sangat bergantung pada pengamatan mendalam terhadap perilaku manusia dan

lingkungannya. Orientasi kualitatif ini berupaya untuk mengungkapkan perilaku komunikasi anggota *clan* Bandung *All Star Reborn* saat *kopi darat*.

Metode penelitian kualitatif dirasakan lebih cocok dan relvean dengan topik atau pembahasannya yang akan diteliti karena menggali dan memahami perilaku komunikasi yang dibentuk oleh anggota clan dari berbagai fokus baik komunikasi verbal maupun komunikasi non verbal dalam berkomunikasi

3.2.2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang dipakai untuk mengumpulkan data dengan menggunakan metode-metode tertentu. Metode-metode yang digunakan dalam penelitian ini antara lain :

3.2.2.1. Studi Pustaka

Teknik ini dilakukan untuk mendapatkan informasi dengan cara mempelajari buku-buku, membaca media-media cetak yang relevan dengan penelitian yang sedang dilakukan, mencari sumber dari literatur atau referensi lain yang relevan untuk meperoleh konsep atau teori yang diperlukan. Studi pustaka merupakan satu cara mendapatkan sumber dengan cara menemukan sumber tepat dari suatu spesialis tertentu. Peneliti di sini dalam melakukan penelitian tentu tidak terlepas dari adanya pencarian data dengan menggunakan studi kepustakaan. Di sini peneliti menggunakan studi pustaka dengan mencari berbagai data sebagai pendukung dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti, yaitu dengan menggunakan :

a) Referensi Buku

Referensi buku adalah buku yang dapat memberikan keterangan topik perkataan, tempat peristiwa, data statistika, pedoman, alamat, nama orang, riwayat orang-orang terkenal. Pelayanan referensi adalah pelayanan dalam menggunakan buku-buku referensi dan di sebut "koleksi referensi" sedangkan ruang tempat penyimpanan disebut ruang referensi. Karena sifatnya yang dapat memberikan petunjuk, harus selalu tersedia di perpustakaan sehingga dapat dipakai oleh setiap orang pada setiap saat.

b) Skripsi Peneliti terdahulu

Peneliti menggunakan studi pustaka dengan melihat hasil karya ilmiah para peneliti terdahulu, yang mana pada dasarnya peneliti mengutip beberapa pendapat yang dibutuhkan oleh peneliti sebagai pendukung penelitian. Tentunya dengan melihat hasil karya ilmiah yang memiliki pembahasan serta tinjauan yang sama.

c) Internet Searching

Merupakan fasilitas dari media internet melalui browser untuk mencari informasi yang kita inginkan. Internet Searching menampung database situs-situs dari berbagai penjuru dunia yang jumlahnya tidak terhitung, hanya dengan memasukan berupa kata kunci dari sebuah kalimat yang akan kita cari maka internet searching secara otomatis

akan menampilkan halaman-halaman dari web yang bersangkutan dengan kata kunci yang telah kita masukan.

3.2.2.2. Studi Lapangan

1. Wawancara Mendalam (*Indepth Interview*)

Dalam wawancara mendalam berlangsung suatu diskusi terarah diantara peneliti dan informan menyangkut masalah yang diteliti. Di dalam diskusi tersebut peneliti harus dapat mengendalikan diri sehingga tidak menyimoang jauh dari pokok masalah, serta tidak memberikan penilaian mengenai benar atau salahnya pendapat atau opini informan (Gunawan, 2013:165).

Dengan denikian wawancara mendalam (*indepth interview)n* adalah suatu proses mendapatkan informasi untuk kepentingan penelitian dengan cara dialog antara peneliti sebagai pewawancara dengan informan atau yang memberi informasi dalam konteks observasi partisipasi. Wawancara ini dimaksudkan untuk memverivikasi, mengubah dan memperluas pemikiran yang dikembangkan peneliti sebagai pengumpulan data.

Wawancara yang akan dilakukan secara terstruktur bertujuan mencari data yang mudah diklasifikasi, digolongkan, dan diklasifikasikan, dimana sebelumnya peneliti menyiapkan datar pertanyaan. Dalam hal ini peneliti melakukan wawancara kepada anggota *clan* Bandung *All Star Reborn* sebagai sumber informasi penelitian.

2. **Observasi**

Nasution (1988) menyatakan bahwa, observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan. Para ilmuwan hanya dapat bekerja berdasarkan data, yaitu fakta mengenai dunia kenyataan yang diperoleh melalui observasi. Data itu dikumpulkan dan sering dengan bantuan berbaai alat yang sangat canggih, sehingga benda-benda yang sangat kecil (*proton* dan *electron*) maupun yang sangat jauh (benda ruang angkasa) dapat diobservasi dengan jelas.

Marshall (1995) menyatakan bahwa *"thourgh observation, the researcher learn behavior and the meanin attached to those behavior".* Melalui obesrvasi peneliti belajar tentang perilaku, dan makna dari perilaku tersebut.

Dalam observasi ini, peneliti menggunakan observasi partisipatif dengan golongan partisipasi aktif (*active Partisipation)*: *means that the researcher generally does what others in the setting do.* Dalam observasi ini peneliti ikut melakukan paya yang dilakukan oleh narasumber. Dimana peneliti terlibat dengan acara *kopi darat* yang di gagas oleh *leader* Bandung *All Star Reborn* dimana dalam mengumpulkan data peneliti mengamati perilaku komunikasi dan disisi lain penggunaan komunikasi verbal dan penggunaan komunikasi non verbal yang dilakukan informan penelitian yang diharapkan akan mendapatkan data yang dibutuhkan selama dilapangan.

3. Dokumentasi

Dokumen yang peneliti kumpulkan untuk melakukan penelitian ini yaitu mengenai perilkau komunikasi anggota *clan* Bandung *All Star Reborn* pada saat *kopi darat*, sebagaimana dikutip bahwa metode atau teknik pengumpulan data melalui dokumentasi adalah suatu metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian sosial. Dokumen merupakan catatan didalamnya terdapat sebuah peristiwa yang sudah berlaku. Dokumen tersebut bisa dalam bentuk tulisan, gambar, atau karta-karya seseorang.

3.2.3. Teknik Penentuan Informan

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan informan sebagaiman yang diungkapkan oleh *Webster's New Collegete Directionary,* Seorang informan adalah seorang pembicara asli yang berbicara dengan mengulang kata-kata, frasa, dan kalimat dalam bahasa atau dialeknya sebagai imitasi dan sumber informasi" (Spradley, 2006:36).

> "Seorang informan adalah sumber data yang dibutuhkan oleh peneliti dalam sebuah penelitian. Dipilih guna mendapatkan informasi yang sesuai dengan permasalahan penelitian, dimana terlebih dahulu peneliti menetapkan siapa saja informannya dan kemudian mendelegasikan tugasu dibidangnya yang sesuai dengan tema penelitian, berbicara atau membandingkan suatu kejadian yang ditemukan oleh subjek lain (Moleong, 2007:90)"

Dalam menentukan informan penelitian yang diambil dari subjek, maka peneliti menggunakan teknik pengambilan informan dengan teknik

purposive sampling. Menurut Sugiyono dalam bukunya " *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D),* menyebutkan bahwa :

> "Adalah teknik pengambilan sample sumber data dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan tertentu ini, misalnya orang tersebut yang dianggap paling tahu tentang apa ang kita harapkan, atau mungkin dia sebagai penguasa sehingga akan memudahkan peneliti menjelajahi objek/situasi sosial yang diteliti. (Sugiyono, 2012:218)

Berikut data Informan ditampilkan sebagai berikut :

Tabel 3.1

Data Informan

NO	Nama	Keterangan
1	Audya Rahadian	*Leader*/Penggagas Acara Kopi Darat
2	Faisal Ridwan	Anggota Bandung *All Star Reborn*
3	Burhan Amaludin	Anggota Baru Bandung *All Star Reborn*

Sumber : Peneliti 2014

Dalam menentukan informan, peneliti memberikan kriteria pada informan sesudai dengan kapabilitas dalam melaksanakan acara *kopi darat*. Informan ang dipilih berdasarkan kriteria yang dinilai cukup dalam penelitian menegenai perilaku komunikasi anggota *clan* Bandung *All Star Reborn*. Kriteria beberapa informan dilihat dari penggagas acara kopi darat yaitu Audya Rahadian sebagai leader, Faisal Ridwan sebagai anggota yang dalam acara kopi darat sering memeberi masukan kepada anggota lainnya mengenai *game clash Of clans* dan mengenai masa depan Bandung *All Star Reborn* harus bagaimananya, dan Burhan Amaludin sebagai anggota yang baru bergabung per Januari 2015 yang baru pertama kali datang ke dalam acara *kopi darat*. Pemilihan informan dilakukan

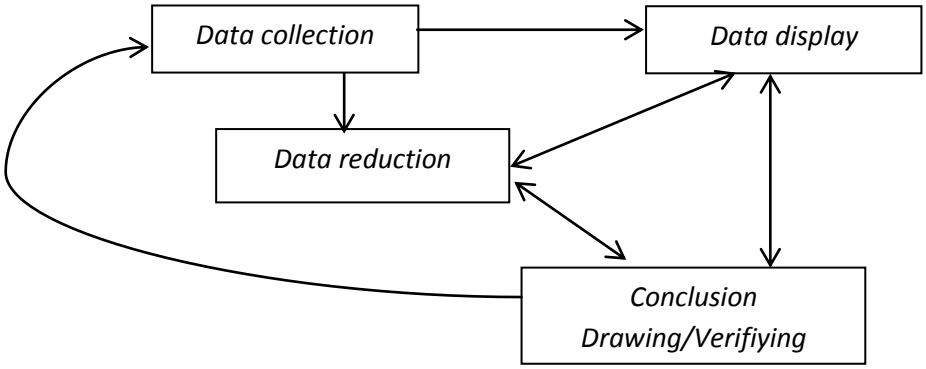
dnegan teknik *purposive sampling* atau pemilihan secara sengaja dengan beberapa pertimbangan. Informan yang dimaksud adalah indorman yang terlibat langsung atau informan yang dianggap mempunyai kemampuan dan mengetahui perilaku komunikasi anggota *clan* Bandung *All Star Reborn* pada saat *kopi darat*.

3.2.4. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian kualitatif, dilakukan pada saat penumpulan data berlangsung, dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu. Huberman dan Miles (1984), mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Huberman dan Miles melukiskan siklusnya seperti terlihat pada gambar berikut :

Gambar 3.1

Komponen Dalam Analisis Data (*Interactive Model)*



Sumber : Miles and Huberman dalam Sugiyono (2012:247)

1. *Data Reduction* (Reduksi Data)

   Katagorisasi dan mereduksi data, yaitu melakukan pengumpulan terhadap informasi penting yang terkait dengan masalah penelitian, selanjutnya data dikelompokan sesuai topik.

2. *Data Display* (Pengumpulan Data)

   Data penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori. *Follochart* dan sejenisnya. Dalam hal ini Miles dan Huberman (1984) menyatakan "*the most frequent form of display data for qualitative research data in the past has been narrative text".* Yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif..

3. *Conlusing Drawing/Verification* (Penarikan kesimpulan)

   Langkah ini adalah langkah untuk penarikan kesimpulan. Kesimpulan awal yang di kemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat pada saat pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel mengenai perilaku komunikasi anggota *clan* Bandung *All Star Reborn* pada saat *kopi darat* di kota Bandung.

3.2.5. Uji Keabsahan Data

Dalam proposal perlu dikemukakan rencana uji keabsahan data yang akan dilakukan. Dalam penelitian kualitatif, temuan atau data dapat dinyatakan valid apabila tidak ada perbedaan antara yang dilaporkan peneliti

dengan apa yang sesungguhnya terjadi pada obyek yang diteliti. Uji keabsahan data dalam penelitian kualitatif meliputi beberapa pengujian. Peneliti menggunakan uji credibility atau uji kepercayaan terhadap hasil penelitian. Menurut Sugiono (2012:270) cara pengujian kredibilitas data atau kepercayaan terhadap data hasil penelitian kualitatif antara lain dilakukan dengan, peningkatan ketekunan dalam penelitian, diskusi dengan teman sejawat, dan membercheck. Tetapi peneliti memilih beberapa saja sesuai dengan kebutuhan dalam penelitian yang dilakukan. Seperti yang digambarkan dibawah ini :

A. Meningkatkan Ketekunan (*Persistent observation*)

Meningkatkan ketekunan berarti melakukan pengamatan secara lebih cermat dan berkesinambungan. Dengan cara tersebut maka kepastian data dan urutan peristiwa akan dapat direkam secara pasti dan sistematis. Sebagai bekal peneliti untuk meningkatkan ketekunan adalah dengan cara membaca berbagai referensi buku maupun hasil penelitian atau dokumentasi-dokumentasi yang terkait dengan temuan yang diteliti. Dengan membaca ini maka wawasan peneliti akan semakin luas dan tajam, sehingga dapat digunakan untuk memeriksa data yang ditemukan itu benar/dipercaya atau tidak. (Sugiyono, 2012:272)

B. Diskusi dengan teman sejawat,

Teknik ini dilakukan dengan mengekspos hasil sementara atau hasil akhir yang diperoleh dalam bentuk diskusi dengan rekan-rekan sejawat. Pemeriksaan sejawat berarti pemerikasaan yang dilakukan

dengan jalan mengumpulkan rekan-rekan sebaya, yang memiliki pengetahuan umum yang sama tentang apa yang sedang diteliti, sehingga bersama mereka peneliti dapat me-review persepsi, pandangan dan analisis yang sedang dilakukan. (Moleong, 2007:334)

C. *Membercheck*

Proses pengecekan data yang diperoleh peneliti kepada pemberi data. Tujuan membercheck adalah untuk mengetahui seberapa jauh data yang diperoleh sesuai dengan apa yang diberikan oleh pemberi data. Sehingga informasi yang diperoleh dan akan digunakan dalam penulisan laporan sesuai dengan apa yang dimaksud sumber data atau informan (Sugiyono, 2012:275-276).

Pada penelitian ini peneliti menggunakan teknik keabsahan data dangan teknik *membercheck* dimana untuk mengetahui seberapa jauh data yang diperoleh sesuai dengan apa yang diperoleh dan akan digunakan dalam penulisan sesuai dengan apa yang dimaksud sumber data atau informan. Dimana data yang diperoleh dari hasil wawancara dari beberapa informan pemberi data, apabila data yang ditemukan dan disepakati oleh para informan berarti data tersebut valid, sehingga semakin kredibel atau dipercaya.

Selain itu, yaitu meningkatkan ketekunan berarti melakukan pegamatan secara lebih cermat dan berkesinambungan. Dengan cara tersebut maka kepastian data dan urutan peristiwa akan dapat direkam secara sistematis. Sebagai bekal peneliti untuk meningkatkan ketekunan

adalah dengan cara membawa berbagai referensi buku maupun hasil penelitian atau dokumentasi-dokumentasi yang terkait dengan temuan peneliti. Dengan membaca ini maka wawasan peneliti akan semakin luas dan tajam, sehingga dapat digunakan untuk memeriksa data yang ditemukan itu benar.

3.2.6. Lokasi dan Waktu Penelitian

3.2.6.1. Lokasi Penelitian

Peneliti melakukan penelitian di Kota Bandung khususnya pada saat *kopi darat* yang bertempat di kafe Bobber Tropicana jalan Sumatera No 5 Bandung, Jawa Barat

3.2.6.2 Waktu Penelitian

Waktu penelitian berlangsung dengan kurun waktu penelitian selama 6 (enam) bulan terbilang dimulai pada bulan Agustus 2014 sampai dengan bulan Februari 2015.

Tabel 3.2

Jadwal Kegiatan Penelitian

No	Kegiatan	Bulan																											
		Agustus				Semptember				Oktober				November				Desember				Januari				Februari			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengajuan Judul																												
2	Penulisan Bab 1																												
	Bimbingan																												
3	Penulisan Bab II																												
	Bimbingan																												
4	Pengumpulan Data Lapangan																												
5	Penulisan Bab III																												
	Bimbingan																												
6	Seminar UP																												
7	Revisi UP																												
8	Wawancara Penelitian lapangan																												
9	Penulisan BAB IV																												
	Bimbingan																												
10	Penulisan BAB V																												
	Bimbingan																												
11	Penyusunan Keseluruhan Draft																												
12	Sidang Skripsi																												

Sumber :Peneliti 2014