

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Komunikasi massa merupakan salah satu bentuk komunikasi yang terjadi melalui media massa baik media audio, media audio visual, maupun media cetak dengan penerima pesan berupa khalayak yang tersebar dimanapun tanpa terkecuali, dalam arti semua orang yang menjangkau pesan dari media massa tersebut. Pesan yang disampaikan oleh komunikator melalui media massa dapat dikatakan bersifat serentak sehingga pada saat waktu yang sama, khalayak bisa menerima pesan tersebut. Media massa terbagi menjadi tiga bentuk; media cetak, media elektronik, dan media siber (Naviroh Vera, 2016: 55). Salah satu jenis dari media massa elektronik adalah film.

Istilah film Hollywood sudah tidak asing didengar oleh seluruh masyarakat di penjuru dunia. Hal tersebut disebabkan karena letak dari pusat industri perfilman di dunia berada di Amerika Serikat. Hollywood merupakan nama kawasan yang terletak di Los Angeles. Berbagai studio produksi film terbesar di dunia seperti *Universal Pictures*, *Warner Bros*, *Columbia Pictures*, *Marvel Studios*, *Paramount Pictures* dan studio film terbesar lainnya semua berpusat di Amerika Serikat. Studio-studio tersebut menghasilkan banyak film dengan produksi yang didukung dengan teknologi tercanggih dibandingkan dengan produksi film dari negara lain sehingga dapat menghasilkan film dengan kualitas terbaik. Hal tersebut tidak dapat dipungkiri karena anggaran yang dikeluarkan oleh studio-studio tersebut dalam membuat film sangatlah besar (<https://lifestyle.sindonews.com/read/154230/158/hegemoni-rumah-produksi-film-hollywood-1599206989/>, diakses pada tanggal 29 Oktober 2021).

Industri perfilman di Indonesia sendiri terus mengalami perkembangan. Meskipun sempat mengalami masa terendah pada tahun 1990-an, industri perfilman di Indonesia mulai bangkit dan menunjukkan kualitasnya pada tahun 2000-an yang mana mulai muncul film-film yang berhasil menggaet banyak penonton seperti film berjudul "Ada Apa Dengan Cinta?". Semenjak masa tersebut, film-film lokal lainnya mulai bermunculan dan masyarakat Indonesia

mulai tertarik terhadap film lokal tersebut. Hingga pada tahun 2019, muncul film Indonesia yang sangat menggemparkan penikmat film dan dapat menyaingi film internasional dalam jumlah penonton di bioskop yaitu film "Dilan 1990" dan "Pengabdian Setan" (<https://www.investindonesia.go.id/id/artikel-investasi/detail/bagaimana-perkembangan-industri-perfilman-indonesia-saat-ini>, diakses pada tanggal 29 Oktober 2021).

Film merupakan gambar hidup yang juga memiliki kata lain yaitu *movie*. Secara kolektif, film juga disebut sebagai sinema. Sinema terbentuk dari kata kinematik yang berarti gerak. Dalam arti lain, film juga bermakna lapisan-lapisan cairan selulosa yang sering dikenal oleh para sineas dengan sebutan seluloid.

Pengertian secara literal dari film atau sinema adalah *Cinematographie* yang berasal dari kata *Cinema* + *tho* atau *phytas* yang berarti cahaya + *graphie* atau *graph* yang berarti tulisan, citra, atau gambar, jadi pengertiannya adalah melukis gerak dari cahaya. Alat khusus yang dapat digunakan untuk melukis cahaya baik dalam bentuk foto maupun video adalah kamera.

Film dapat dinikmati oleh siapa saja baik itu orang terdidik maupun orang yang kurang terdidik. Pesan dan makna pada film dapat dipahami melalui gerakan serta mimik para pemain dari film tersebut, sehingga sebuah film tidak perlu untuk memiliki kemampuan membaca atau memahami bahasa asing.

Pada umumnya, film berfungsi sebagai media hiburan bagi para penonton. Tetapi, sebenarnya di dalam film terdapat beberapa fungsi yaitu fungsi informatif, edukatif, dan persuasif. Fungsi informatif dalam film adalah bagaimana film menyampaikan pesan-pesan berupa informasi kepada khalayak melalui cerita dari film tersebut. Kemudian fungsi edukatif dalam film adalah bagaimana film memberikan pengetahuan, pemahaman, dan pembelajaran mengenai sesuatu. Sedangkan fungsi persuasif dalam film adalah bagaimana film memiliki sifat mempengaruhi atau mengajak khalayak terhadap suatu tujuan yang diinginkan oleh pembuat film melalui cerita dari film yang dibuat. Selain dari ketiga fungsi tersebut, film juga dapat berfungsi

sebagai media ekspresi, pemikiran, ide, maupun konsep yang ingin disampaikan oleh pembuat film kepada khalayak.

Seiring berjalannya waktu, semakin banyak film-film yang bermunculan dengan berbagai macam *genre*, seperti aksi, petualangan, kriminal, komedi, romantis, thriller, horor, misteri, drama, dll. Tetapi, terlepas dari *genre* apapun, film juga sering menambahkan unsur-unsur berupa adegan-adegan yang kurang etis untuk dicontoh seperti kenakalan remaja sebagai salah satu nilai jual dari suatu film. Kenakalan remaja merupakan aktivitas menyimpang yang dilakukan oleh para remaja sebagai salah satu pelampiasan terhadap suatu masalah. Dilansir hot.liputan6.com bahwa beberapa faktor yang menjadikan alasan untuk anak-anak remaja melakukan aksi kenakalan remaja antara lain adalah faktor keluarga, faktor religi, faktor ekonomi, lingkungan pergaulan dan tempat tinggal serta perkembangan teknologi (<https://hot.liputan6.com/read/40586117-faktor-penyebab-kenakalan-remaja-yang-harus-diperhatikan-orang-tua>, diakses pada tanggal 10 Oktober 2021).

Remaja merupakan suatu fase dimana individu sedang mengalami perkembangan yang ditunjukkan dari munculnya tanda-tanda seksual sekunder hingga individu tersebut mengalami kematangan seksual. Pada saat remaja, suatu individu sedang berada di fase antara anak-anak dan dewasa, hal tersebut dapat ditandai dengan keterikatannya terhadap sosial ekonomi yang cenderung berubah ke arah yang lebih mandiri. Usia remaja sendiri merupakan usia suatu individu yang berada di rentang usia 10-19 tahun (Sarwono, 2006). Fase perkembangan remaja pada anak terbagi menjadi tiga fase yaitu faser remaja awal, remaja pertengahan, dan remaja akhir.

Fase remaja merupakan suatu kondisi dimana individu sedang mendapati tahapan pembentukan diri yang rawan akan kelabilan jiwa. Hal tersebut disebabkan oleh faktor kecenderungan fase remaja yang sedang mengalami proses belajar dan eksplorasi terhadap hal apapun yang membuatnya tertarik. Pembentukan diri ini sering bertabrakan dengan apa yang dia dapatkan dari lingkungan sekitarnya sehingga individu yang mempunyai mental, jiwa,

maupun rohani yang lemah sangat mudah untuk tergoyahkan dan menjadi individu yang suka melakukan tindakan menyimpang.

Kenakalan remaja di Amerika Serikat mempunyai jumlah kasus yang cukup tinggi. Hal tersebut disebabkan oleh jumlah populasi remaja di Amerika yang cukup banyak, seperti yang disebutkan dalam *americanbar.org* yakni sekitar 25% dari total penduduk Amerika. Terdapat sekitar 70 juta jiwa dari penduduk Amerika yang berusia di bawah 17 tahun. Dengan banyaknya jumlah remaja di Amerika memunculkan untuk terjadinya kenakalan remaja. Menurut *Office of Juvenile and Delinquency Prevention (OJJDP)*, terdapat sekitar 53% remaja di Amerika yang terkena kasus kenakalan remaja berupa penyalahgunaan obat-obatan terlarang dan minuman beralkohol (<https://m.kapanlagi.com/teen/boys/pubertis/fakta-kenakalan-remaja-di-amerika-b39bb6.html>, diakses pada tanggal 8 Oktober 2021). Angka kasus tersebut bukanlah angka yang sedikit, apabila dilihat dari kasusnya, penyalahgunaan obat-obatan terlarang dan minuman beralkohol merupakan salah satu penyebab hilangnya kesadaran dari seseorang, sehingga kasus tersebut sangat memungkinkan untuk merembet ke kasus yang lebih berat seperti kriminalitas. Terlebih kasus kepemilikan senjata api di kalangan masyarakat Amerika yang cukup banyak.

Sedangkan kenakalan remaja di Indonesia sendiri juga cukup tinggi, dimana jumlah remaja di Indonesia berdasarkan data sensus penduduk dari BPS pada tahun 2020 sebanyak 29,17 juta jiwa dari total penduduk sebanyak 270,20 juta jiwa. Pada tahun 2019, data yang disampaikan oleh KPAI menjelaskan bahwa terdapat 1.251 kasus anak-anak yang berhadapan dengan hukum dimana 344 kasus diantaranya merupakan kasus penggunaan narkoba, psikoaktif, dan zat adiktif (napza) (<https://www.medcom.id/foto/grafis/0kp4EvDk-upaya-mencegah-kenakalan-remaja-di-jakarta>, diakses pada tanggal 8 Oktober 2021). Macam-macam kenakalan remaja yang biasa terjadi di Indonesia adalah tawuran dan perkelahian, mengonsumsi minuman beralkohol, melakukan tindakan kriminal, penyalahgunaan napza, melakukan hubungan seksual tanpa status nikah, dan kejahatan siber.

Kenakalan remaja yang terjadi dapat memberikan dampak negatif kepada diri sendiri maupun orang lain. Dilansir dari tribatanews.kepri.polri.go.id menyebutkan pada artikelnya bahwa terdapat banyak dampak negatif yang diakibatkan dari kenakalan remaja dimana salah satunya adalah berimbas kepada diri sendiri (<https://tribatanews.kepri.polri.go.id/2019/05/26/pengaruh-negatif-kenakalan-remaja-dalam-masyarakat/>, diakses pada tanggal 8 Oktober 2021). Remaja yang melakukan aksi kenakalan remaja secara terus menerus dapat menjadi kebiasaan buruk dan berpengaruh kepada kepribadian mereka kedepannya sehingga menjadi individu yang sangat buruk. Maka dari itu, para pelaku kenakalan remaja harus diberikan pengarahan yang tepat terutama oleh orang tua mereka sendiri agar kegiatan yang dilakukan oleh mereka dapat terkontrol menjadi lebih baik.

Salah satu film yang mengambil tema kenakalan remaja sebagai realitas sosial yang terjadi adalah film ber-*genre* drama-komedi berjudul *mid90s*. Film tersebut rilis pada tahun 2018 dan disutradari oleh Jonah Hill yang merupakan seorang aktor sekaligus penulis. Film tersebut memiliki keunikan tersendiri sekaligus menjadi ketertarikan tersendiri bagi peneliti untuk menganalisis film *mid90s* dimana Jonah Hill mengemas film tersebut dengan nuansa tahun 90-an yang terlihat nyata. Hal tersebut dikarenakan proses *shooting* dilakukan menggunakan kamera 16mm yang terlihat seperti rekaman video tape. Kemudian cerita dari film tersebut yang sangat kental dengan budaya jalanan era 90-an lengkap dengan gaya berpenampilan dan ornamen-ornamen lainnya. Hal tersebut membuat penonton seakan-akan sedang masuk di dunia tahun 90-an. Selain itu, pesan yang ingin disampaikan dari cerita pada film tersebut juga tersampaikan dengan baik.

Film *mid90s* menceritakan tentang sebuah lika-liku pertemanan masa remaja di era 90-an dimana terdapat pemeran utama bernama Stevie (diperankan oleh Sunny Suljic) yang merasa tidak betah di rumah karena memiliki ibu yang selalu sibuk sendiri dan kakak yang suka memukuli dirinya baik dikarenakan Stevie melakukan kesalahan maupun tidak. Kemudian Stevie

keluar rumah untuk menenangkan dirinya yang penat terhadap apa yang ia alami di rumah. Kemudian Stevie menemukan empat orang remaja *skateboarder* di pinggir jalan yang sedang mencari perhatian wanita pejalan kaki dengan melakukan trik *skateboard*. Stevie menganggap hal tersebut sebagai hal yang lucu dan konyol sehingga ia tertarik untuk berkenalan dengan mereka. Ke-empat remaja tersebut adalah *Fuckshit*, *Fourth Grade*, Ray, dan Ruben. Stevie mulai melakukan pendekatan dengan mengikuti mereka dan mencoba masuk ke dalam toko *skateboard* milik keempat remaja tersebut yang merupakan tempat tongkrongan mereka. Stevie berpura-pura memilih baju yang terdapat pada toko tersebut sambil memperhatikan obrolan yang dilakukan oleh keempat remaja tersebut di dalam toko. Kemudian keesokan harinya, Stevie melihat bahwa kakaknya memiliki papan *skateboard* lama sehingga Stevie meminta untuk menukarkan kaset-kaset musik miliknya kepada kakaknya agar bisa mendapatkan papan *skateboard* tersebut. Stevie kembali ke toko *skateboard* milik keempat remaja tersebut dan memberanikan diri untuk berkenalan. Stevie sangat senang bisa berkenalan dengan mereka karena ia telah menemukan jati dirinya dan mencoba untuk melupakan masalah keluarganya hingga akhirnya rela mencuri uang ibunya yang dilakukan bersama kakaknya untuk membeli papan *skateboard* baru.

Meskipun film ini memiliki rating yang cukup tinggi di IMDb dengan nilai 7,4/10 dari 56 ribu orang yang melakukan penilaian, tidak dapat dipungkiri bahwa terdapat adegan pada film *mid90s* yang menampilkan begitu banyak adegan-adegan yang menunjukkan banyak bentuk dari kenakalan remaja. Salah satu adegan yang menunjukkan aktivitas kenakalan remaja dalam film ini adalah pada menit ke 00:06:22 yang mana *Fuckshit* sedang menggoda perempuan yang jauh lebih tua darinya dan memamerkan skillnya dalam bermain *skateboard* dengan berkata "Kau tahu? Hei, kalian wanita seksi mau melihat trik?". Kemudian adegan lainnya adalah ketika Stevie dan keempat remaja tersebut hendak bermain *skateboard* di Beverly Hills, mereka bermain *skateboard* di halaman sekolah yang ditutup dan masuk ke tempat tersebut dengan cara memanjat gerbang yang dikunci. Kemudian saat sedang asik

bermain *skateboard* di sekolah tersebut, Stevie bertanya kepada Ruben mengenai tempat buang air kecil hingga Ruben menunjukkan tempat buang air kecilnya yang berada di sebelah tempat ia duduk dengan kata lain mereka pipis sembarangan. Masih banyak lagi *scene* yang menunjukkan kenakalan remaja pada film ini.

Film merupakan salah satu media yang dapat digunakan oleh manusia untuk merepresentasikan sesuatu. Praktik representasi tidak hanya dapat diutarakan melalui bahasa lisan saja. Pada proses produksi film, terdapat penulis naskah dan sutradara yang merangkai sebuah cerita untuk kemudian dipraktikkan sedemikian rupa dalam bentuk audio visual. Cerita pada film sebagai media komunikasi massa merupakan representasi dari realitas yang terjadi di masyarakat dan disampaikan kembali oleh penonton. Realitas yang ingin disampaikan dalam cerita pada film tersebut sangat beragam tergantung *genre* film dan imajinasi dari sutradara.

Representasi adalah penyampaian pesan yang memiliki arti kepada orang lain dengan menggunakan bahasa. Pada pesan tersebut, arti dibuat dan dipertukarkan antara anggota kelompok dalam suatu kebudayaan sehingga representasi menjadi bagian terpenting dalam sebuah proses pesan. Dapat dikatakan juga bahwa representasi merupakan pengartian suatu konsep yang terdapat pada pikiran kita melalui bahasa. Suatu konsep tersebut bisa berarti sesuatu yang didapat dari panca indra kita seperti pemandangan yang dilihat, rasa nikmat dari suatu makanan yang dirasakan, nada merdu yang didengar, mencium aroma wangi dan lainnya yang kemudian diterima melalui pikiran kita dan diutarakan melalui bahasa. Representasi merupakan bagian dari komunikasi karena terdapat pesan yang disampaikan. Komunikasi terbagi menjadi beberapa tipe berdasarkan situasi dan kondisi yang terjadi yaitu komunikasi intrapersonal, komunikasi antarpersonal, komunikasi publik, komunikasi organisasi, dan komunikasi massa.

Representasi kenakalan remaja dari film *mid90s* perlu dikaji lebih dalam dengan menggunakan kajian semiotika. Semiotika merupakan suatu kajian ilmu yang membahas mengenai tanda yang terdapat pada kehidupan manusia

berserta makna dari tanda tersebut. Semiotika dan semiologi adalah istilah yang menunjuk pada ilmu yang sama. Kedua istilah tersebut berasal dari bahasa Yunani yaitu *semeion* yang berarti 'tanda' dan dalam bahasa Inggris adalah 'sign'. Semiotika dapat diartikan sebagai suatu teori filsafat umum yang membahas mengenai penciptaan tanda-tanda dan simbol-simbol sebagai bagian dari sistem kode yang biasa digunakan untuk menyampaikan informasi.

Pada kajian semiotika, terdapat beberapa ahli yang menggunakan kajian tersebut dalam studi mereka dan mencetus teori-teori semiotika yang salah satu pencetusnya adalah Ferdinand De Saussure. Saussure mempunyai latar belakang pada linguistik sehingga dia menggunakan pendekatan bahasa atau linguistik pada kajian semiotika dalam studinya. Saussure lahir pada tahun 1857, sejak kecil dia sudah menyukai bidang bahasa dan kesastraan, dia sudah menulis tulisan yang berjudul *essai sur les langue* di usianya yang masih 15 tahun. Saussure mendefinisikan semiotika sebagai kajian akan tanda dalam kehidupan sosial, melingkupi semua tanda dan apa saja hukum yang mengatur terciptanya tanda tersebut. Saussure hanya berfokus pada simbol karena kata-kata merupakan simbol. Pada salah satu teorinya, Saussure menjelaskan bahwa terdapat dua konsep dalam semiotika yaitu penanda (*signifier*) yang merupakan wujud atau objek dari tanda dan petanda (*signified*) yang berarti makna yang terkandung dari tanda tersebut. Saussure memiliki ketertarikan tersendiri terhadap konsep penanda dan petanda sehingga menjadi pusat perhatian dalam tradisi semiotika Eropa.

Terdapat beberapa peneliti sebelumnya yang melakukan penelitian dengan menggunakan analisis semiotika mengenai representasi atas fenomena sosial terutama terkait dengan remaja. Penelitian yang pertama adalah penelitian oleh Tri Nanda Ghani R. (2017) mengenai representasi *bullying* di lingkungan sekolah yang berjudul "REPRESENTASI BULLYING DI LINGKUNGAN SEKOLAH DALAM FILM (Studi Analisis Semiotika Terhadap Film Mean Girls)" dengan menggunakan analisis semiotika model Roland Barthes. Perbedaan dari penelitian tersebut dengan topik penelitian peneliti adalah dari objek penelitian dan model semiotika yang digunakan. Peneliti mengambil

objek penelitian dengan film berjudul *mid90s* dan menggunakan model semiotika Ferdinand De Saussure. Selain itu Penelitian yang dilakukan oleh Tri Nanda Ghani R. hanyalah berfokus pada bullying yang merupakan salah satu bentuk dari kenakalan remaja.

Penelitian selanjutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Riska Septiana, M.Si. dan Dr. Sunarto, M.SI (2019) mengenai representasi kekerasan terhadap perempuan dalam hubungan berpacaran yang berjudul "Representasi Kekerasan terhadap Perempuan dalam Berpacaran pada Film Posesif" dengan menggunakan analisis semiotika model John Fiske. Perbedaan dari penelitian tersebut dengan topik penelitian peneliti adalah dari objek penelitian dan model semiotika yang digunakan.

Kemudian penelitian terakhir adalah penelitian yang dilakukan oleh Galih Kenyo Asti, Poppy Febriana, dan Nur Maghfirah Aesthetika (2021) mengenai representasi pelecehan seksual perempuan yang dilakukan oleh remaja dengan judul penelitian "REPRESENTASI PELECEHAN SEKSUAL PEREMPUAN DALAM FILM". Penelitian tersebut menggunakan objek penelitian berupa film seri berjudul KZL pada episode 7-8 dengan metode analisis tekstual Alan Mekee. Perbedaan antara penelitian tersebut dengan penelitian yang peneliti ambil yaitu terletak pada objek penelitian dan metode analisis yang berbeda.

Ketiga penelitian tersebut belum ada yang meneliti secara umum bagaimana representasi dari kenakalan remaja yang terdapat pada film *mid90s* dengan menggunakan analisis semiotika model Ferdinand De Saussure. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan teori pendukung yaitu film sebagai *art of reality* dan konstruksi ideologis untuk menganalisis lebih dalam mengenai topik yang diambil. Berdasarkan latar belakang film diatas, perlu dilakukan analisis lebih lanjut mengenai aspek cerita pada film ini, agar dapat memahami tanda dan petanda yang disampaikan pada film tersebut melalui pendekatan semiotika Ferdinand De Saussure. Analisis ini harus dilakukan, karena dalam cerita setiap film pasti terdapat simbol-simbol atau pesan yang ingin disampaikan oleh sutradara ke penonton. Berdasarkan penjelasan di atas, maka peneliti tertarik untuk mendalami film *mid90s* yang mempunyai berbagai

adean kenakalan remaja dengan judul penelitian **“REPRESENTASI KENAKALAN REMAJA DI LOS ANGELES (Analisis Semiotika Model Saussure pada Film “mid90s”)**”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah peneliti jelaskan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*) pesan pada film *mid90s*?
2. Bagaimana representasi kenakalan remaja pada film *mid90s*?
3. Apa makna pesan yang terkandung pada gambar atau *scene* dalam film *mid90s*?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah ditetapkan diatas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*) pesan pada film *mid90s*.
2. Untuk mengetahui representasi kenakalan remaja pada film *mid90s*.
3. Untuk mengetahui makna pesan yang terkandung pada gambar atau *scene* dalam film *mid90s*.

1.4. Manfaat Penelitian

Setiap penelitian yang telah dibuat pasti memiliki manfaat untuk peneliti maupun pihak lain yang akan menggunakannya. Oleh sebab itu, penelitian ini memiliki manfaat teoretis dan praktis sebagai berikut:

a. Manfaat Teoretis

1. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi pengembangan ilmu komunikasi pada umumnya, dan *cinema* khususnya dalam pelaksanaan kegiatannya, serta dapat menjadikan bahan Latihan bagi para peneliti dalam menerapkan teori-teori yang telah diajarkan pada saat perkuliahan.
2. Sebagai bahan referensi dalam penelitian selanjutnya terutama yang terkait pada kajian film dan semiotika.

b. Manfaat Praktis

1. Sebagai salah satu wadah yang dapat digunakan untuk memperkuat daya berfikir kritis dalam menganalisis kandungan pesan dan simbol terutama pada film *mid90s*.
2. Diharapkan hasil penelitian ini diharapkan dapat sebagai wahana dalam meningkatkan kompetensi dalam hal penelitian dan penulisan serta ilmu pengetahuan tentang film.
3. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan literatur keputakaan dalam bidang *Cinema* terutama bagi Fakultas Ekonomi dan Sosial di Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom) pada Fakultas Ekonomi dan Sosial di Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5. Sistematika Bab

Supaya pembahasan yang terdapat pada skripsi ini dapat diketahui dan dipahami secara menyeluruh dengan lebih mudah, maka perlu diterangkan sistematika bab yang merupakan kerangka dan pedoman pada penulisan skripsi. Adapun sistematika bab pada skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Bagian Awal Skripsi

Bagian awal terdiri dari halaman sampul, halaman judul, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian skripsi, halaman kata pengantar, halaman daftar isi, halaman daftar Ilust, halaman daftar gambar, dan halaman daftar lampiran.

2. Bagian Utama Skripsi

Bagian utama terdiri dari bab dan sub bab sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika bab.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab tinjauan pustaka ini melingkupi:

a. Landasan Teori

Sub bab ini merupakan bagian yang membahas mengenai konsep-konsep teori yang tersusun secara sistematis dan dijadikan landasan pada penulisan skripsi.

b. Penelitian Terdahulu

Pada sub bab ini, peneliti membahas tentang hasil-hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan.

c. Kerangka Pemikiran

Sub bab ini berisi tentang diagram yang membeberkan secara garis besar alur logika berjalannya sebuah penelitian.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi tentang penjelasan atas jenis penelitian dan metode penelitian yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data serta teknik analisis data yang sesuai dengan kebutuhan penelitian. Supaya lebih terstruktur, bab metodologi penelitian pada skripsi ini meliputi:

a. Jenis dan Desain Penelitian

b. Populasi dan Sampel/ Objek dan Subjek Penelitian

c. Waktu dan Tempat

d. Teknik Pengumpulan Data

e. Instrumen Penelitian

f. Teknik Analisis Data

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan hasil dari analisis serta pembahasannya dan bukti-bukti yang terkumpul dari permasalahan penelitian yang signifikan dengan teori serta metode yang digunakan.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan atas pembahasan dan hasil penelitian dari skripsi ini. Kesimpulan dapat terdiri dari penjelasan ringkas dari masalah pada penelitian serta hasil dari penyelesaian penelitian tersebut. Selain kesimpulan, bab penutup juga berisi saran yang dibuat oleh peneliti untuk permasalahan yang diteliti serta untuk penelitian lanjutan yang penting untuk dikembangkan.

3. Bagian Akhir Skripsi

Pada bagian terakhir dari skripsi ini terdiri atas daftar Pustaka, daftar lampiran, CV, dan jurnal ilmiah.