

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam penelitiannya seputar anak muda dengan judul Fesyen dan Identitas (Newsletter KUNCI, Mei-Juni 2000) Nur Aini peneliti pada lembaga Kunci *Cultural Studies* mendapati bahwa semua hal yang telah dipertontonkan lewat tubuh: gaya pakaian, gaya rambut, serta asesoris pelengkapannya, lebih dari sekedar demonstrasi penampilan, melainkan demonstrasi ideologi. Sekaligus menunjukkan kepada kita bahwa globalisasi berperan besar dalam penyebaran gaya ke seluruh dunia meskipun tidak dalam waktu yang bersamaan. Globalisasi beserta seluruh perangkat penyebarannya, televisi, majalah, dan bentuk-bentuk media massa yang lain, juga menyebabkan peniruan gaya yang sama, tetapi dengan kesadaran yang sama sekali berbeda dengan konteks awal terciptanya. Nuraini mencontohkan anak muda yang mengenakan dandanan serba *punk* di Indonesia mungkin diilhami oleh sesuatu yang sangat berbeda dengan generasi *punk* pendahulu mereka di negara asalnya.

Nuraini menceritakan bahwa *term punk* adalah bahasa *slang* untuk menyebut penjahat atau perusak. Orang-orang *punk* menyatakan dirinya sebagai golongan yang anti-fashion, dengan semangat dan etos kerja semuanya dikerjakan sendiri (*do-it-yourself*) yang tinggi. Ciri khas dari *punk* adalah celana jins sobek-sobek, peniti cantel (*safety pins*) yang dicantelkan atau dikenakan di telinga, pipi, asesoris lain seperti swastika, salib, kalung anjing, dan model rambut *spike-top*

dan *mohican*. Model rambut *spike-top* atau model rambut yang dibentuk menyerupai paku-paku berduri adalah model rambut standar kaum *punk*. Sementara model rambut *mohican* atau biasa disebut dengan *mohawk* yaitu model rambut yang menggabungkan gaya *spike-top* dengan cukuran di bagian belakang dan samping untuk menghasilkan efek bentuk bulu-bulu yang tinggi atau sekumpulan kerucut, hanya dipakai oleh sedikit penganut *punk*. Kadang-kadang mereka mengecat rambutnya dengan warna-warna cerah seperti hijau menyala, pink, ungu, dan oranye. (Newsletter KUNCI, Mei-Juni 2000).

Jika melihat keberadaan kelompok *punk* di sini, barangkali kita hanya menjumpai persamaan pada *fashion statement*nya saja, tidak pada etos kerja dan semangat, pun juga motivasinya memilih berkomunitas dalam *punk*. Meski ini tidak bisa digeneralisir pada semua komunitas *punk* di Indonesia.

Membaca penelitiannya kita bisa melihat adanya hubungan yang kompleks antara tubuh, *fesyen*, gaya dan penampilan, serta identitas kepribadian yang ingin dikukuhkan oleh seseorang. Pembentukan identitas bukan persoalan sederhana, ia dipengaruhi oleh berbagai macam faktor yang beroperasi bersama-sama. Faktor-faktor tersebut bisa diidentifikasi sebagai kreativitas, bahwa semua orang diwajibkan untuk kreatif supaya tampak berbeda dan dianggap berbeda pula. Kemudian ada faktor pengaruh ideologi kelompok dan tekanan teman sepermainan sebaya. Faktor-faktor lainnya adalah status sosial, bombardir iklan-iklan media, serta unsur kesenangan (*pleasure dan fun*). Unsur kesenangan ini bisa dipakai untuk menjelaskan dan memahami kelompok anak muda yang mengadopsi, mengkonsumsi atau mencampurkan berbagai macam gaya dengan

tanpa referensi jelas terhadap makna asalnya. Tetapi hal ini tidak berarti mereduksi gaya menjadi sesuatu yang tidak bermakna.

Penelitian lain yang berkait dengan komunitas dapat diambil contoh penelitian Kirik Ertanto yang berjudul *Anak Jalanan dan Subkultur* (dipresentasikan pada Diskusi di Lembaga Indonesia Perancis, Yogyakarta, 5 Mei 2000). Menurutny munculnya komunitas anak muda yang berada di jalanan bukanlah satu gejala yang lahir begitu saja. Kehadirannya akan saling kait mengkait dengan peristiwa-peristiwa lain yang menjadi konteksnya. Kirik kemudian memulai dengan satu upaya membuat peta antara hubungan anak muda dan orang tua serta kultur dominan sebagai kerangkanya.

Sebagai sebuah kategori sosial, anak jalanan bukanlah satu kelompok yang homogen. Sekurang-kurangnya ia bisa dipilah ke dalam dua kelompok yaitu anak yang bekerja di jalan dan anak yang hidup di jalan. Perbedaan diantaranya ditentukan berdasarkan kontak dengan keluarganya. Anak yang bekerja di jalan masih memiliki kontak dengan orang tua sedangkan anak yang hidup di jalan sudah putus hubungan dengan orang tua.

Ketika pertama kali hadir di jalan, seorang anak menjadi anonim. Ia tidak mengenal dan dikenal oleh siapapun. Selain itu juga ada perasan khawatir bila orang lain mengetahui siapa dirinya. Tidaklah mengherankan bila strategi yang kemudian digunakan adalah dengan mengganti nama. Hal ini dilakukan untuk menjaga jarak dengan masa lalunya sekaligus masuk dalam masa kekiniannya. Anak-anak mulai memasuki dunia jalanan dengan nama barunya. Anak-anak yang berasal dari daerah pedesaan mengganti dengan nama-nama yang dianggap

sebagai nama "modern" yang diambil dari bintang sinetron atau yang biasa didengarnya.

Lanjutnya, anak-anak jalanan ketika mulai tumbuh lebih besar, mereka menampilkan nilai-nilai kejantanan. Ini merupakan aspek yang vital bagi anak-anak jalanan. Mereka secara teratur mulai berpartisipasi menyusun konstruksi kejantanan dengan mendiskusikan berbagai peran yang dilakukan oleh anak lain serta mengomentari penampilannya. Meski secara sosial mereka dikategorikan sebagai anak (kecil), hampir semuanya mengadopsi bentuk-bentuk kedewasaan sebagai tanda pembangkangan dari harapan-harapan yang ditentukan oleh masyarakat. Kebiasaan-kebiasaan yang dianggap tidak cocok untuk dilakukan oleh anak justru dianggap mampu membuat mereka merasa tumbuh dewasa dan menjadi jantan.

Komunitas anak jalanan terisi oleh individu-individu yang datang dengan bermacam sebab dan motivasi. Kirik Ertanto menceritakan kisah seorang anak jalanan yang sudah hampir dua puluh tahun hidup di jalan, semua bermula dari perasaan tertekan di sekolah atau di rumah. Katanya waktu kecil ia (anak jalanan nara sumbernya) banyak ngeluyur dibanding sekolah, lebih banyak bermain dari pada belajar. Akibatnya, teman-temannya sudah naik ke kelas tiga ia masih saja duduk dibangku kelas satu. Buat sebagian anak pergi ke sekolah tidaklah selalu berarti pengalaman yang menyenangkan. Seorang anak lain N bila mengingat sekolah maka yang muncul adalah gurunya yang galak dan tubuhnya yang menjadi sasaran sabetan. Katanya, "*Waktu saya sekolah saya digebuin karena di sekolah saya goblog. Pak guru saya galak. Lalu saya keluar kelas tiga.*"

Keberadaan kelompok anak jalanan semua dimulai dengan menanggalkan masa lalunya. Meninggalkan rumah dan orang tua. Membentuk keluarga baru dan membuat rumah baru bernama komunitas anak jalanan. Bila bagi banyak pihak menjalani kehidupan di jalan diletakkan sebagai "masalah", maka bagi anak-anak muda itu memilih kehidupan jalanan sebagai satu "solusi".

Satu isu penting dalam pengamatan terhadap dinamika kelompok usia muda ialah tidak dapat dihindarinya persoalan trend atau mode juga motivasi. Memang yang disebut trend atau mode itu sesungguhnya tidak mengenal batasan usia. Akan tetapi dalam konteks produktifitas atas timbulnya suatu varian *trend* atau mode maka sulit untuk bisa disangkal bila dalam hal itu kelompok muda lebih mayoritas dalam kepeloporannya. Demikian pula tentunya dalam penyerapan atau tingkat konsumsinya. Salah satu penjelasan terhadap rumusan di atas adalah dikarenakan kelompok muda lebih sensitif mengenai kebutuhan identitas dirinya. Dalam hal ini maka kurang lebih dapat dikatakan bahwa bagi mereka "aku adalah apa yang bisa kau lihat". Maka tidak mengherankan apabila pakaian dan penampilan merupakan perihal penting bagi kehidupan anak-anak muda.

Salah satu fenomena yang menarik untuk diamati berkaitan dengan kelompok muda di sini adalah munculnya kegemaran terhadap kendaraan bermotor tua. Menarik untuk diamati oleh karena di dalam fenomena tersebut terkandung berbagai wacana, seperti misalnya aspek: kreatifitas, pemahaman teknis permesinan, kompilasi seni, keterjangkauan biaya hingga pada protes sosial.

Unsur kreatifitas memang merupakan gejala yang paling mudah untuk ditangkap dalam fenomena tersebut. Akan tetapi kiranya masih memerlukan pengamatan yang lebih mendalam lagi untuk bisa mendapatkan intisari atas unsur kreatif mereka tersebut. Sebab dalam hal ini sesungguhnya tidaklah jelas betul manakah yang tepat disebut sebagai pokok kreatifitas mereka itu, apakah sebatas pada kemampuan teknis modifikatifnya atau pada pilihan kendaraan tua mereka sebagai ciri atribut mereka.

Sebagai salah satu bentuk ekspresi dari para anak muda penggemar motor tua tersebut adalah menyangkut aspek dinamisasi dari kendaraan yang berjenis *scooter* tersebut, sudah lazim diketahui secara umum bahwa kiranya jenis *scooter* sesungguhnya sangat kurang dinamis atau lincah jika dibandingkan dengan jenis kendaraan roda dua lainnya. Mengingat bentuknya yang lebar—dengan perisai angin di bagian depan yang menyatu dengan kerangkanya—dan ukuran kedua roda yang kecil, maka praktis membuat *scooter* bukan merupakan kendaraan bagi segala medan. Mungkin dengan rancangan tubuhnya yang sangat masif maka menjadikan *scooter* sangat kuat hingga bisa menopang beban yang lebih besar daripada kendaraan roda dua lainnya. Akan tetapi tentu sangat tidak lincah bahkan jika hanya untuk sekedar berkelak-kelok di jalanan sempit. Adapun unsur yang menarik secara umum dari *scooter* adalah penampilannya yang terkesan flamboyan.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat dirumuskan pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana karakteristik anggota komunitas sepeda motor Vespa RSJ di Kota Yogyakarta?
2. Bagaimana interaksi sosial di antara anggota komunitas motor Vespa RSJ di Kota Yogyakarta?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian, tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian adalah untuk mengetahui:

1. Karakteristik anggota komunitas sepeda motor Vespa RSJ di Kota Yogyakarta
2. Interaksi sosial di antara anggota komunitas sepeda motor Vespa RSJ di Kota Yogyakarta

D. Kerangka Pemikiran

D.1. Interaksi Sosial

Dalam masyarakat modern, semua manusia adalah *performer*. Setiap orang diminta untuk bisa memainkan dan mengontrol peranan mereka sendiri. Gaya pakaian, dandanan rambut, segala macam asesoris yang menempel, selera musik, atau pilihan-pilihan kegiatan yang dilakukan, adalah bagian dari pertunjukan identitas dan kepribadian diri.

Thibaut dan Kelley, mendefinisikan interaksi sebagai peristiwa saling mempengaruhi satu sama lain ketika dua orang atau lebih hadir bersama, mereka menciptakan suatu hasil satu sama lain atau berkomunikasi satu sama lain. Jadi dalam kasus interaksi, tindakan setiap orang bertujuan untuk mempengaruhi individu lain (Ali, 2004: 87).

Menurut S.S. Sargent, “*social interaction is to consider social behavior always within a group framework, as related to group structure and function*” (Santosa, 2004:11). Yang artinya “tingkah laku sosial individu dipandang sebagai akibat adanya struktur dan fungsi kelompok”.

Interaksi sosial dapat diartikan sebagai hubungan-hubungan sosial yang dinamis. Hubungan sosial yang dimaksud dapat berupa hubungan antara individu yang satu dengan individu lainnya, antara kelompok yang satu dengan kelompok lainnya, maupun antara kelompok dengan individu. Dalam interaksi juga terdapat simbol, di mana simbol diartikan sebagai sesuatu yang nilai atau maknanya diberikan kepadanya oleh mereka yang menggunakannya

Proses Interaksi sosial menurut Herbert Blumer adalah pada saat manusia bertindak terhadap sesuatu atas dasar makna yang dimiliki sesuatu tersebut bagi manusia. Kemudian makna yang dimiliki sesuatu itu berasal dari interaksi antara seseorang dengan sesamanya. Dan terakhir adalah makna tidak bersifat tetap namun dapat dirubah, perubahan terhadap makna dapat terjadi melalui proses penafsiran yang dilakukan orang ketika menjumpai sesuatu. Proses tersebut disebut juga dengan *interpretative process*.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa interaksi mengandung pengertian hubungan timbal balik antara dua orang atau lebih, dan masing-masing orang yang terlibat di dalamnya memainkan peran secara aktif. Dalam interaksi juga lebih dari sekedar terjadi hubungan antara pihak-pihak yang terlibat melainkan terjadi saling mempengaruhi.

Interaksi sosial merupakan syarat utama terjadinya aktivitas-aktivitas sosial. Interaksi sosial merupakan hubungan-hubungan yang dinamis yang menyangkut hubungan antara orang perorang, antar kelompok-kelompok manusia, maupun antara orang perorang dengan kelompok manusia. Interaksi sosial antara kelompok-kelompok manusia terjadi antara kelompok tersebut sebagai kesatuan dan biasanya tidak menyangkut pribadi anggota-anggotanya (Soekanto, 2004).

Syarat interaksi sosial yakni: 1) adanya kontak sosial dan 2) adanya komunikasi. Kontak sosial adalah interaksi antar anggota kelompok dalam masyarakat, sedangkan komunikasi adalah penggunaan bahasa sebagai alat untuk saling mengetahui maksud dari individu-individu dalam kelompok, maupun antar individu dalam kelompok maupun antar individu antar kelompok masyarakat.

Gillin dan Gillin menggolongkan proses interaksi sosial menjadi dua proses, yakni proses yang asosiatif dan proses yang diasosiatif (Soekanto, 2004). Proses interaksi asosiatif meliputi akomodasi dan asimilasi, sedangkan proses interaksi diasosiatif meliputi persaingan dan pertikaian (*conflict*). Bentuk-bentuk interaksi sosial ini bercampur menjadi bentuk yang kompleks dan cukup variatif.

Bentuk interaksi sosial yakni (Santosa, 2004:12):

1. Kerja sama
Kerja sama ialah suatu bentuk interaksi sosial dimana orang-orang atau kelompok-kelompok bekerja sama bantu-membantu untuk mencapai tujuan bersama. Misal, gotong-royong membersihkan halaman sekolah.
2. Persaingan
Persaingan adalah suatu bentuk interaksi sosial dimana orang-orang atau kelompok-kelompok berlomba meraih tujuan yang sama.
3. Pertentangan.
Pertentangan adalah bentuk interaksi sosial yang berupa perjuangan yang langsung dan sadar antara orang dengan orang atau kelompok dengan kelompok untuk mencapai tujuan yang sama.
4. Persesuaian
Persesuaian ialah proses penyesuaian dimana orang-orang atau kelompok-kelompok yang sedang bertentangan bersepakat untuk menyudahi pertentangan tersebut atau setuju untuk mencegah pertentangan yang berlarut-larut dengan melakukan interaksi damai baik bersifat sementara maupun bersifat kekal.
Selain itu akomodasi juga mempunyai arti yang lebih luas yaitu, penyesuaian antara orang yang satu dengan orang yang lain, antara seseorang dengan kelompok, antara kelompok yang satu dengan kelompok yang lain.
5. Perpaduan
Perpaduan adalah suatu proses sosial dalam taraf kelanjutan, yang ditandai dengan usaha-usaha mengurangi perbedaan yang terdapat di antara individu atau kelompok. Dan juga merupakan usaha-usaha untuk mempertinggi kesatuan tindakan, sikap, dan proses mental dengan memperhatikan kepentingan dan tujuan bersama.

Menurut Gerungan (2000:58) faktor-faktor yang mempengaruhi interaksi sosial yaitu:

1. Faktor Imitasi
Merupakan dorongan untuk meniru orang lain, misalnya dalam hal tingkah laku, mode pakaian dan lain-lain.
2. Faktor Sugesti
Yaitu pengaruh psikis, baik yang datang dari dirinya sendiri maupun dari orang lain, yang pada umumnya diterima tanpa adanya kritik dari orang lain.
3. Faktor identifikasi
Merupakan suatu dorongan untuk menjadi identik (sama) dengan orang lain.
4. Faktor Simpati

Merupakan suatu perasaan tertarik kepada orang lain. Interaksi sosial yang mendasarkan atas rasa simpati akan jauh lebih mendalam bila

dibandingkan hanya berdasarkan sugesti atau interaksi sosial yang antara para anggota RSJ dapat berupa kerja sama.

Masyarakat merupakan suatu sistem yang terorganisasi, dan sistem ini terjadi melalui interaksi antara individu dalam masyarakat. Oleh karena masyarakat merupakan suatu sistem yang terorganisasi, maka interaksi yang terjadi dalam masyarakat memiliki suatu pola (Macionis, 1989:150-156, Schaefer, 2006: 104-111).

Sebagai contoh keluarga merupakan suatu unit sosial yang tidak saja terdiri dari individu-individu, melainkan juga terdiri dari status dan peran. Artinya interaksi yang terjadi antara individu itu selalu terjadi dalam konteks peran dan status yang dimiliki oleh individu sebagai anggota keluarga itu. Ayah bukan sekedar pribadi yang berjenis kelamin laki-laki tetapi dalam konsep 'ayah' itu sendiri terkandung peran dan status sosial, demikian halnya dengan ibu, anak dan anak-anak. Peran dan status dalam masyarakat atau dalam contoh kita keluarga membentuk struktur sosial dan oleh karenanya juga struktur interaksi.

D.2. Komunitas

Ann Shoemake mengutip gagasan Dewey tentang komunitas. Ia menuliskan bahwa komunitas berkait erat dengan partisipasi. Tatkala individu-individu berkerja sama, memasuki "aktifitas orang lain" dan peran dalam upaya bersama dan kerja sama maka mereka sedang berpartisipasi dalam pengembangan komunitas. Dewey melihat komponen partisipatif dalam komunitas sebagai hal yang esensial. Dewey berpendapat bahwa peran interaksi tatap muka dalam pembentukan komunitas tidak bisa digantikan (www.scripps.ohiou.edu).

Lanjutnya, Dewey melihat komunitas terbangun dari ikatan-ikatan (*commonalities*) yang secara rumit saling terkait melalui komunikasi. Dewey mengamati bahwa "masyarakat tidak terus ada karena penyebaran, karena

komunikasi, tetapi cukup layak jika dikatakan bahwa masyarakat terwujud dalam komunikasi”. Ikatan-ikatan, dalam bentuk seperti ‘tujuan, kepercayaan, dan pengetahuan’ adalah keharusan bagi terbentuknya komunitas, dan terbangun melalui komunikasi. Dalam konsepsi Dewey, komunikasi dan cara-cara di mana komunikasi dilakukan adalah krusial bagi pembentukan komunitas, dan kita bisa menyimpulkan juga bahwa ‘kualitas’ komunikasi menyatu dengan kualitas komunitas tersebut.

Poplin (Nas, 1979:38) mengartikan komunitas sebagai bermacam-macam kelompok orang. Komunitas dikontraskan dengan masyarakat luas di negeri industri yang bercirikan berbagai gejala sosial seperti: alienasi (orang yang merasa terasing dalam lingkungannya, merasa tidak tergabung dalam suatu kesatuan yang mengandung makna baginya), fragmentasi moral (orang melihat bahwa dalam masyarakat ini orang mengejar aneka macam tujuan sehingga tidak lagi merasa bersatu dengan yang lain-lain) dan gejala segmentasi hidup (orang melihat sesamanya sebagai sarana untuk mencapai suatu tujuan sehingga nilai seorang sebagai manusia diabaikan). Komunitas juga mengandung makna territorial yakni masyarakat setempat (lokal). Mereka mempunyai kesatuan lokal dimana mereka mendapatkan perasaan aman, merasa adanya ikatan. Dalam sebuah komunitas terdapat gejala-gejala konflik, ketegangan, heterogenitas dan lain-lain.

Komunitas dapat dianalisa sebagai suatu sistem struktur sosial (dengan adanya stratifikasi, struktur kekuasaan, kepemimpinan lokal dan lain-lain). Akan tetapi komunitas juga sering ditelaah dengan melihat seberapa jauhkah kegiatan-kegiatan sosial tertentu mengandung sifat kehidupan komunitas. Sebagai ukuran

dapat disebut: seberapa jauhkah orang merasa berkepentingan, apakah di dalam kegiatan-kegiatan sosial ini terkandung suatu identifikasi dengan masyarakat lokal, berapa orang terlibat dalam kegiatan-kegiatan ini, apakah kedudukan mereka dalam komunitas lokal dan seberapa jauhkah mereka terlibat. (Nas, 1979:39).

Kegiatan-kegiatan dalam komunitas umumnya adalah memecahkan masalah yang dihadapi bersama dan berusaha menciptakan struktur kehidupan baru guna menanggulangi masalah-masalah di masa mendatang. Usaha-usaha tersebut dilakukan menurut keyakinan masyarakat sendiri sesuai dengan tingkat perkembangan kebudayaannya, dan sedapat mungkin atas kekuatan sendiri. Tujuan usaha tersebut adalah menciptakan semangat kerjasama, menimbulkan sikap kooperatif dan memungkinkan tercapainya tujuan-tujuan bersama demi kelestarian hidup setempat. (Nas, 1979:40)

E. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Dalam rangka untuk mendapatkan hasil penelitian yang memadai, jenis penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, yakni sebagai prosedur atau cara memecahkan masalah penelitian dengan cara memaparkan keadaan obyek yang diselidiki sebagaimana adanya berdasarkan fakta-fakta yang ada atau aktual pada saat sekarang (Rakhmat,1989:30).

2. Subyek Penelitian

Penelitian ini mengambil subyek pada anggota penggemar sepeda motor Vespa atau *scooter* di Kota Yogyakarta. Adapun anak-anak muda para

penggemar ini tergabung dalam RSJ (*Realino scooter Jogja*). Subyek diambil sebanyak 30 orang dari anggota yang aktif mengikuti berbagai kegiatan yang diadakan oleh RSJ.

3. Teknik Pengumpulan Data

a. Wawancara

Pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan kepada para anggota penggemar motor tua Vespa “RSJ” di Kota Yogyakarta. Wawancara yang digunakan adalah wawancara terstruktur yang jawabannya diisi sendiri oleh para subyek penelitian. Untuk mengali lebih dalam, dipilih tujuh orang untuk dilakukan wawancara lebih lanjut.

b. Observasi

Observasi dilakukan dengan melakukan pengamatan terhadap aktivitas mereka selama dalam berkumpul dalam komunitas yang mereka lakukan secara rutin.

4. Analisis Data

Data-data mengenai seluruh hasil wawancara serta kegiatan dari perkumpulan montor tua Vespa atau sekuter tersebut kemudian akan dianalisa berdasarkan metode deskriptif kualitatif. Metode ini bertujuan melukiskan secara sistematis fakta atau bidang tertentu secara faktual dan cermat (Rakhmat,1989:30).

Langkah-langkah yang diambil peneliti dalam menganalisa data adalah (Moleong, 2005):

1. *Editing* yaitu kegiatan mengecek kelengkapan data dengan memeriksa isi kelengkapan instrumen pengumpulan data.
2. Mengambil kesimpulan. Setelah mengadakan pemeriksaan keabsahan data, kemudian baru melakukan penafsiran dan menjadi substansi dengan menggunakan pedoman dari tujuan penelitian. Kesimpulan dan saran merupakan tahap akhir dari urutan proses penelitian, terutama dari tahapan pengolahan data, analisis data dan pembahasan. Pada tahap ini diperoleh kesimpulan berdasarkan analisis hasil pengolahan data, dan untuk menyempurnakan hasil penelitian di bagian ini juga diberikan saran yang dapat digunakan bagi pihak-pihak terkait.

