

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Komunikasi adalah komponen penting dalam kehidupan manusia dengan cara ini seseorang dapat mendapatkan informasi, bertukar informasi, dan saling memahami. Komunikasi yang efektif membuat hubungan lebih terjalin dan masyarakat lebih harmonis oleh karena itu penting untuk mengembangkan keterampilan komunikasi lebih lanjut sehingga dapat berkomunikasi lebih baik dalam berbagai aspek. Kehidupan pada era digital telah secara dramatis mengubah cara berkomunikasi yang tadinya melalui surat, tatap muka, maupun media tradisional lainnya sekarang berubah menggunakan teknologi canggih seperti media sosial, *email* dan *platform* komunikasi *online* lainnya memungkinkan orang untuk berkomunikasi lebih cepat dan lebih mudah. Namun kemajuan teknologi ini juga menimbulkan tantangan uniknya sendiri misalnya komunikasi digital memungkinkan interpretasi pesan yang tidak mudah karena tidak ada instruksi nonverbal seperti ekspresi wajah atau intonasi yang tepat. Sementara komunikasi nonverbal tidak menggunakan bahasa secara langsung melainkan dengan bahasa tubuh (sentuhan, gerakan tangan, ekspresi wajah, kontak mata) sehingga memerlukan logika dan interpretasi tersendiri (Sugiyono & Lestari; 2021, 3).

Komunikasi nonverbal mencakup segala bentuk interaksi tanpa menggunakan kata-kata, seperti ekspresi muka, gerakan tubuh, dan tanda visual. Di era digital, bentuk komunikasi non-verbal berubah menjadi bahasa visual yang lebih relevan dengan dinamika kehidupan online. Contohnya bisa dilihat dari emoji yang telah menjadi bentuk ekspresi wajah secara digital yang membantu menjelaskan arti emosional dalam teks yang datar. Di sisi lain, meme dan GIF berperan sebagai alat komunikasi kontekstual yang menyampaikan pesan budaya, humor, hingga kritik sosial. (Nasution, 2022; Marlina & Santoso, 2021). Berbeda dengan zaman sebelumnya yang lebih sering berkomunikasi secara langsung, di zaman yang sudah modern seperti ini justru lebih memilih untuk berkomunikasi

secara tertulis dan nonverbal melalui beragam platform digital seperti WhatsApp, Instagram, TikTok, dan Discord. Fenomena ini ditandai oleh tingginya penggunaan pesan teks, emoji, stiker, GIF, dan meme sebagai cara untuk mengekspresikan diri. Ungkapan emosi seperti tertawa, marah, terkesan, atau bersedih kini tidak hanya disampaikan melalui intonasi suara atau bahasa tubuh, melainkan cukup dengan ikon atau simbol visual yang disertakan dalam interaksi online. Jenis komunikasi ini bukan sekadar sebuah tren, tetapi merupakan bentuk penyesuaian terhadap lingkungan komunikasi yang sangat cepat, ringkas, dan berfokus pada aspek visual (Yulianti & Hidayat, 2023).

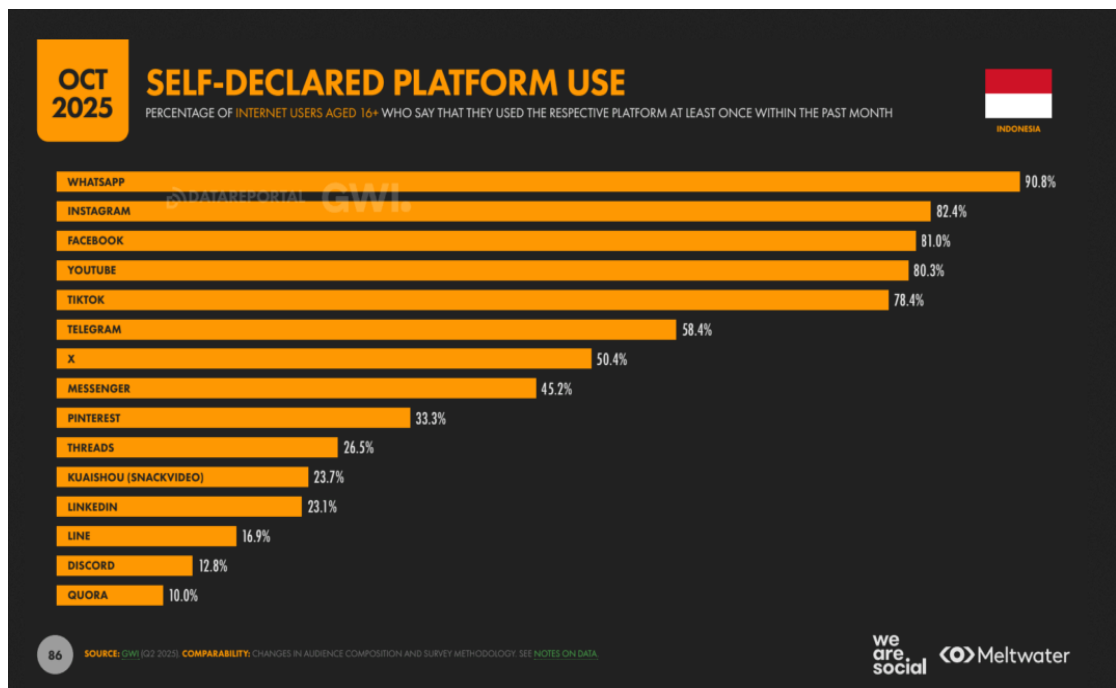
Pada era digital komunikasi telah berubah dari interaksi wajah ke wajah (secara langsung) menjadi interaksi online melalui *platform* digital. Dalam beberapa dekade terakhir teknologi komunikasi digital telah mengalami perubahan besar. Pada saat dulu komunikasi hanya berupa pesan teks sederhana sekarang telah berubah menjadi interaksi yang berbeda ini dapat ditemukan dengan adanya komunikasi nonverbal seperti emoji, stiker, dan media ekspresi digital lainnya. Fenomena ini telah mengubah cara orang berinteraksi di ruang digital menciptakan dimensi baru dalam menyampaikan emosi, konteks, dan makna dalam percakapan *online*. Menurut Carr (dalam Narida, 2025) ketika seseorang semakin berinteraksi melalui sistem komputer itu akan mengubah cara kita berinteraksi dengan memberi kita saluran baru, kemampuan baru, dan peluang baru untuk interaksi.

Discord adalah salah satu dari sekian *platform* komunikasi digital yang paling populer di komunitas gamer, dan sekarang telah menjadi salah satu dari *platform* interaksi sosial yang paling sering digunakan oleh banyak orang. Discord adalah platform digital untuk berinteraksi yang awalnya dibuat untuk komunitas gamer tetapi seiring waktu telah berkembang menjadi ruang sosial digital yang digunakan oleh berbagai komunitas di seluruh dunia. Dalam hal ini discord merupakan aplikasi komunikasi yang memungkinkan pengguna untuk berhubungan melalui teks, suara, dan video secara langsung. Aplikasi ini diciptakan oleh Discord Inc sebuah perusahaan yang telah beroperasi sejak 2015 di San Francisco dengan tujuan awal untuk memberikan solusi komunikasi yang lebih baik

untuk para gamer dibandingkan dengan layanan *VoIP* (*Voice over Internet Protocol*) lainnya seperti *skype* atau *teamspeak* yang lebih banyak digunakan sebelumnya.

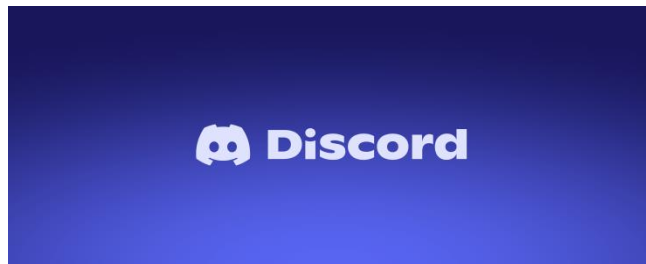
Struktur dasar discord berpusat pada konsep *server* yaitu ruang virtual yang dapat dibuat dan dikelola oleh para pengguna. Setiap *server* memiliki beberapa *channel* yang berfungsi sebagai tempat diskusi terpisah berdasarkan topik atau jenis komunikasi seperti *channel* untuk teks dan suara. Hal ini memudahkan pengelolaan komunitas dengan cara yang lebih sistematis karena setiap anggota bisa diberi peran tertentu yang menentukan hak akses dan otoritas di dalam *server* dari segi pertumbuhan pengguna data terbaru menunjukkan bahwa pada periode 2025-2026 Discord memiliki lebih dari 250 juta pengguna aktif bulanan di seluruh dunia dengan ratusan juta akun yang terdaftar (Hafidh, 2026).

Statistik ini menunjukkan bahwa discord telah menjadi salah satu platform komunikasi komunitas terbesar, saat ini emoji jadi bagian penting di discord. Fitur tersebut bukan cuma hiasan belaka tapi bisa dimasukkan langsung ke dalam kalimat, dikirim sendiri sebagai balasan, atau bahkan dipakai sebagai reaksi ke pesan orang lain. Salah satu hal paling berbeda dari discord adalah setiap *server* bisa membuat dan menyimpan emoji kustom sendiri. Seperti halnya karakter atau kostum yang bisa kita atur sendiri di video game emoji kustom ini memberi ruang bagi pengguna discord untuk lebih bebas mengekspresikan diri lewat emoji yang unik dan personal sehingga interaksi jadi lebih seru, akrab, dan terasa punya ciri khas masing-masing komunitas.



gambar 1.1 Platform sosial media paling banyak digunakan di indonesia tahun 2025
sumber: wearesocial

Dilansir pada laman we are social.com (11 november 2025), Warga indonesia menghabiskan waktu yang luar biasa yaitu 21 jam dan 50 menit per minggu di media sosial termasuk menonton video daring itu berarti lebih dari tiga jam setiap hari. Waktu tersebar di rata-rata 7,7 pada setiap *platform* di setiap bulannya yang menunjukkan sifat ekosistem sosial Indonesia yang terfragmentasi namun sangat aktif. Dalam hal penggunaan whatsapp mendominasi sebagai aplikasi yang paling sering digunakan dan paling disukai dengan sembilan dari sepuluh warga indonesia aktif menggunakannya setiap bulan. Sedangkan discord hanya digunakan oleh 12.8% pengguna internet di indonesia yang menjadikannya *platform* kedua terbawah dalam daftar ini hanya di atas Quora (10%). Angka ini mencerminkan bahwa discord masih menunjukkan eksistensinya menjadi salah satu *platform* yang paling sering digunakan di indonesia karena penggunaannya masih sangat terpusat pada komunitas spesifik seperti gamer, komunitas kripto, dan penggemar teknologi. Meski begitu dengan penetrasi gaming yang terus tumbuh di indonesia discord memiliki potensi untuk berkembang lebih jauh ke depannya.



gambar 1.2 logo aplikasi discord

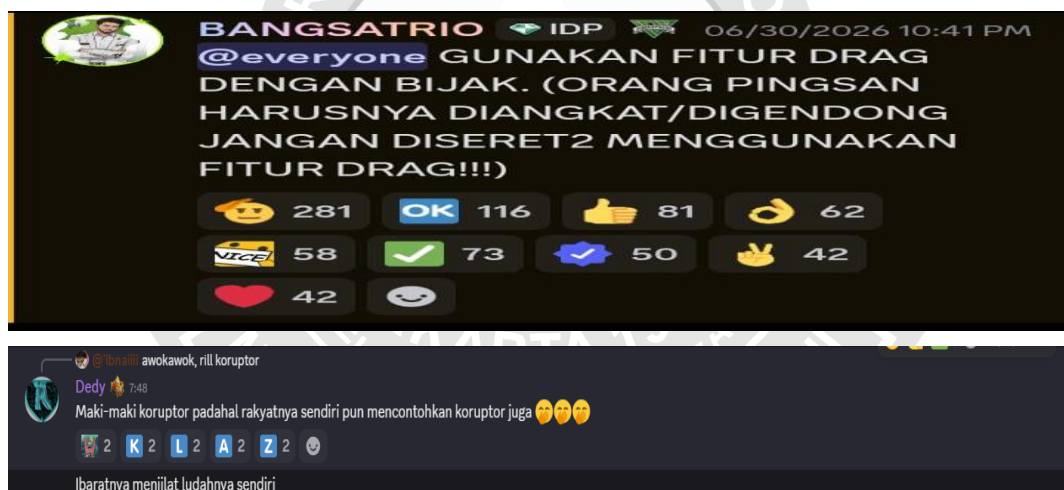
sumber: google images

Dalam konteks komunikasi digital beberapa hal seperti komunikasi tekstual sering menghadapi tantangan dalam memberikan nuansa emosional dan konteks yang biasanya ada dalam komunikasi wajah (secara langsung) keterbatasan ini telah mendorong pengembangan dan penggunaan konteks visual seperti emoji dalam upaya untuk mengatasi kesenjangan representasional emosi dalam komunikasi digital. Emoji dalam bentuk simbol grafis kecil dan gambar animasi pendek telah menjadi bahasa visual universal yang digunakan untuk menyampaikan emosi, reaksi, dan konteks tertentu dalam percakapan digital. Penggunaan intensif emoji sebagai media digital adalah aspek komunikasi yang menarik sebagai media ekspresi di komunikasi digital. Emoji yang merupakan objek fisik atau mewakili ekspresi wajah, objek, konsep, atau emosi kini telah menjadi elemen penting dari komunikasi digital *modern*.

Emoji ini tidak hanya berfungsi sebagai alternatif untuk menggantikan komunikasi nonverbal di dalam komunikasi digital tetapi juga telah berevolusi menjadi sistem semiotik yang kompleks dengan makna, nuansa, dan konvensi penggunaan tersendiri. Meskipun emoji dimaksudkan untuk memperjelas komunikasi, pertanyaan penting muncul mengenai sejauh mana komunikasi nonverbal ini benar-benar meningkatkan pemahaman antara pengirim dan penerima pesan. Adapun keunikan yang dimiliki *platform* discord salah satunya adalah perbedaan antara emoji standar dengan emoji custom, emoji standar adalah emoji yang sudah ada dan umum digunakan di berbagai platform digital. Termasuk pada papan ketik ponsel, WhatsApp, dan sejumlah jejaring sosial emoji ini memiliki tampilan yang terstandarisasi dan desain yang sederhana daya tariknya yang mudah

diakses oleh setiap pengguna memungkinkan berfungsi di hampir semua aplikasi. Meskipun representasi visualnya mungkin sedikit berbeda, tergantung pada perangkat atau aplikasi yang digunakan. makna inti dan desain dasarnya tetap sama sehingga mudah dikenali oleh siapa saja.

Di sisi lain, emoji custom di discord dirancang dan diunggah oleh admin server. Emoji ini tidak mengikuti standar desain tertentu karena setiap server dapat menyesuaikannya dengan kebutuhan atau karakteristik unik komunitasnya, baik dalam bentuk gambar diam maupun grafis animasi bergerak. Biasanya, penggunaan emoji kustom ini terbatas hanya pada server tempat emoji tersebut dibuat kecuali jika pengguna memiliki langganan premium (*Discord Nitro*) yang mengizinkan penggunaannya di server lain.

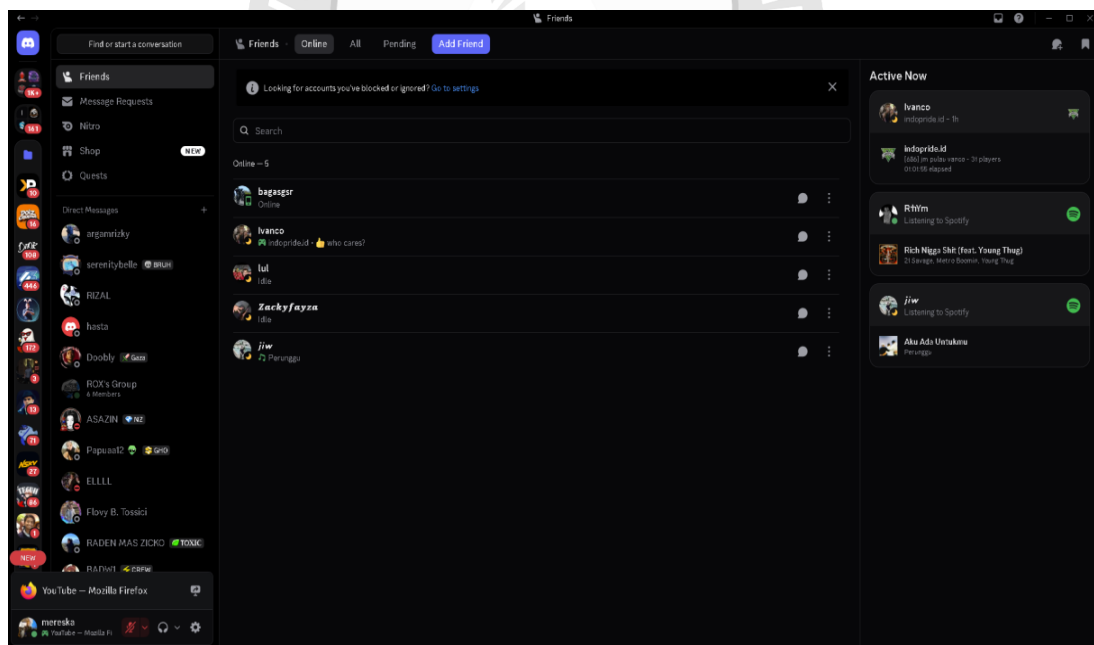


gambar 1.3 penggunaan fitur emoji di discord

Sumber: Discord

Kompleksitas ini semakin dipertegas dalam konteks discord di mana pengguna berasal dari berbagai latar belakang budaya, kelompok usia, dan tingkat literasi digital. Faktor-faktor seperti konteks percakapan hubungan antara pengirim dan penerima serta karakteristik *platform* juga berpengaruh, Signifikan terhadap bagaimana emoji diartikan misalnya emoji yang sama dapat memiliki makna berbeda dalam percakapan formal dan informal atau dalam komunikasi antara teman dekat versus kenalan baru.

Demikian pula fitur unik discord seperti sistem reaksi emoji dapat memengaruhi bagaimana komunikasi nonverbal ini digunakan dan dipahami pada *platform* discor dibandingkan dengan *platform* lain. Pertanyaan mengenai efektivitas emoji dalam memfasilitasi pemahaman bersama menjadi semakin relevan mengingat meningkatnya dependensi pada komunikasi digital terutama sejak pandemi *COVID-19* yang mempercepat adopsi *platform* komunikasi digital seperti discord. Dengan semakin banyak interaksi sosial, profesional, dan pendidikan yang berlangsung pindah ke ruang digital pemahaman tentang bagaimana emoji memengaruhi kejelasan dan efektivitas komunikasi menjadi sangat penting. Discord dengan karakteristik uniknya sebagai *platform* yang menghubungkan komunitas-komunitas dengan minat spesifik menyajikan konteks menarik untuk mengkaji fenomena penggunaan emoji dalam komunikasi digital.



gambar 1.4 Tampilan menu discord

Sumber: discord

Berbeda dengan *platform* digital lainnya discord memiliki struktur *server* dan saluran yang memungkinkan terbentuknya komunitas yang lebih fokus dan keterikatan ini menciptakan ruang komunikasi dengan norma, bahasa, dan konvensi visual yang spesifik termasuk dalam penggunaan emoji. Meskipun terdapat

beberapa penelitian tentang penggunaan emoji dalam *platform* komunikasi digital secara umum studi yang secara khusus mengkaji persepsi dan penggunaan komunikasi nonverbal ini dalam konteks discord masih relatif terbatas. Penelitian ini bermaksud untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan mengeksplorasi bagaimana pengguna discord memahami dan menggunakan emoji sebagai media ekspresi dalam komunikasi digital saat berinteraksi.

Memahami persepsi dan pola penggunaan emoji di discord tidak hanya penting dari perspektif akademis dalam bidang komunikasi digital dan interaksi manusia dengan komputer tetapi juga memiliki implikasi praktis bagi pengembangan *platform* komunikasi digital yang lebih efektif dan inklusif. Pengetahuan ini dapat memberikan wawasan berharga tentang bagaimana komunikasi nonverbal seperti emoji dapat diintegrasikan secara lebih baik dalam interaksi para pengguna untuk memfasilitasi komunikasi yang lebih bervariasi dan efektif berdasarkan latar belakang tersebut penelitian ini bertujuan untuk mengkaji emoji sebagai bentuk komunikasi nonverbal dalam media digital pada platform discord. Menurut Kashian (dalam Fadila et al. 2023, 103) CMC dapat meningkatkan kedekatan interpersonal karena pengguna *cmc* mengalami persepsi ideal terkait orang lain dalam hal berinteraksi *online*.

Pada dasarnya tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana pengguna discord menggunakan emoji dalam berinteraksi pada *platform* discord. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan pada pemahaman tentang komunikasi nonverbal dalam komunikasi digital. Untuk menekankan bahwa penelitian ini memiliki signifikansi dan layak untuk diteliti, maka dari itu peneliti memanfaatkan beberapa temuan dari penelitian lain sebagai acuan atau perbandingan. penelitian pertama berjudul **KOMUNIKASI DIGITAL PADA PLATFORM TWITTER @COLLAGEMENFESS MELALUI EMOTICON** yang ditulis oleh Dinda Ayu Fildzah Ghassani pada tahun 2023. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskripsi. Adapun teori pendukung dari penelitian ini yaitu Teori Semiotika Charles Sanders Peirce dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa Hasil dalam penelitian dan analisis yang peneliti temukan adalah emoticon bukan hanya sekedar simbol pendukung saja namun sebuah varian

bahasa digital, dalam meningkatkan komunikasi dan juga pemahaman di dalam sebuah pesan digital. Emoticon membentuk ekspresi komunikasi yang seringkali hilang atau disalah artikan dalam pesan digital adanya penggambaran ekspresi itulah yang membuat emoticon selalu digunakan oleh penggunanya untuk mengungkapkan emosi yang dirasakannya. Penggunaan emoticon dalam komunikasi digital membentuk percakapan yang mirip dengan komunikasi lisan tatap muka secara langsung dalam meningkatkan bahasa komunikatif dari sebuah percakapan pesan *digital* dengan adanya perbedaan interpretasi pada emoticon menunjukkan adanya karakteristik yang terbangun dalam cara menggunakan emoticon.

Penelitian kedua berjudul **ANALISIS POLA KOMUNIKASI DIGITAL DALAM BERMAIN POINT BLANK KOMUNITAS MECCA DI PLATFORM DISCORD** yang ditulis oleh Nizar Ihsan Ghiffari pada tahun 2025. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif serta pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian bahwa komunitas Mecca menggunakan pola roda yang dimana di mana In-Game Leader (IGL) menjadi pusat komunikasi dan strategi tanpa bersifat otoriter. Komunikasi digital memegang peran sentral dalam dinamika komunitas Mecca, baik dalam mendukung performa permainan maupun membentuk pola interaksi sosial yang kompleks. Di luar sesi permainan, komunikasi bersifat lebih cair dan partisipatif memperlihatkan relasi kuasa yang terbentuk secara kolektif berdasarkan pengalaman dan kemampuan. Pemanfaatan *platform* Discord untuk proses komunikasi digital pada komunitas Mecca, Discord berperan sebagai infrastruktur sosial utama yang memfasilitasi komunikasi sinkron dan asinkron melalui fitur-fitur seperti *voice channel*, *text channel*, dan sistem role. Interaksi yang berlangsung menciptakan kohesi sosial digital dan kedekatan emosional antarpengguna meskipun dilakukan tanpa kehadiran fisik.

Penelitian ketiga berjudul **PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL DISCORD SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI OLEH 7 ORANG GENERASI Z DI PERUMAHAN CITRARAYA TIMUR KABUPATEN TANGERANG** yang ditulis oleh Chrisandy Dhammawan Suharta pada tahun 2025. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif studi kasus terhadap tujuh informan, data

diperoleh melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi, lalu dianalisis menggunakan triangulasi sumber. Adapun teori pendukung dari penelitian ini yaitu teori Uses and Gratifications dengan hasil penelitian menunjukkan Discord digunakan tidak hanya untuk komunikasi sehari-hari, tetapi juga hiburan, koordinasi, dan pembangunan komunitas digital. Fitur seperti voice channel, text channel, dan *server* dinilai fleksibel serta terorganisir. Pemilihan Discord selaras dengan teori Uses and Gratifications karena mampu memenuhi kebutuhan informasi, hiburan, integrasi sosial, dan ekspresi diri. Kendala yang muncul antara lain gangguan teknis, isu keamanan, dan keterbatasan popularitas. Disimpulkan bahwa Discord berperan penting sebagai media komunikasi modern dan interaktif bagi Generasi Z sesuai karakteristik media baru.

Penelitian ini dilaksanakan karena adanya kesenjangan pengetahuan dalam penggunaan emoji sebagai pengganti komunikasi nonverbal dalam komunikasi digital yang dapat mempengaruhi pemahaman pesan antara pengirim dan penerima dalam konteks berkomunikasi pada *platform* seperti discord. Peneliti memilih untuk mengangkat topik ini untuk dijadikan sebuah penelitian karena menyadari adanya potensi yang signifikan dalam penggunaan emoji di sebuah *platform* sebuah fenomena yang belum banyak mendapat perhatian dalam kajian komunikasi digital dan sekaligus penelitian ini hadir untuk mengisi kekosongan literatur akademis mengenai peran emoji sebagai salah satu alat komunikasi dalam sebuah *platform*.

Adapun beberapa informan yang akan menjadi narasumber nantinya untuk penelitian ini adalah player aktif dari komunitas GTA V *ROLEPLAY server* INDOPRIDE. Komunitas *GTA V Roleplay* dari *server Indopride* adalah sebuah komunitas daring (*online*) yang bermain *Grand Theft Auto V* dalam mode *roleplay* (RP), khususnya di *server* bernama *Indopride*. Dalam komunitas ini para pemain bermain dengan peran masing-masing didalam game seperti layaknya di kehidupan nyata bukan hanya sekedar bermain game *open world* biasa. Selain bermain komunitas ini juga aktif di *platform* seperti discord sebagai tempat berdiskusi, berbagi informasi, atau mengatur *event* didalam maupun diluar permainan. Melalui

discord para anggota bisa berinteraksi lebih dekat, membangun komunitas, dan mempererat hubungan antar pemain bahkan di luar permainan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan oleh peneliti, maka dari itu rumusan masalah pada penelitian ini bagaimana penggunaan emoji dalam interaksi para pemain game online melalui discord?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengeksplorasi penggunaan dan pengalaman pengguna Discord dalam menggunakan emoji sebagai media komunikasi nonverbal saat berinteraksi dengan sesama pemain game online.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Akademis

Penelitian ini merupakan sumbangan pemikiran bagi pengembangan ilmu komunikasi khususnya dalam konten komunikasi digital yang diteliti melalui penggunaan emoji sebagai media ekspresi. Bagi perkembangan kajian ilmu komunikasi diharapkan peneliti dapat berkontribusi menjadi bahan studi pustaka khususnya pada kasus persepsi pengguna discord terhadap penggunaan emoji dan dalam komunikasi digital sebagai salah satu referensi untuk memahami bagaimana komunikasi nonverbal seperti emoji dapat mempengaruhi pemahaman pesan antara pengirim dan penerima dalam *platform* komunikasi digital

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis bagi berbagai pihak yang berkaitan dengan penggunaan discord dan komunikasi digital hasil penelitian tentang persepsi pengguna discord terhadap fungsi emoji sebagai media ekspresi dalam komunikasi digital dapat menjadi referensi bagi pengembang *platform* komunikasi digital dalam merancang dan

menyempurnakan fitur-fitur visual yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

3. Manfaat Sosial

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang dinamika interaksi sosial dalam ruang virtual. Hasil penelitian ini dapat membantu masyarakat umum dalam memahami bagaimana komunikasi digital dengan menggunakan komunikasi nonverbal seperti emoji dapat mempengaruhi kualitas hubungan sosial dalam komunitas virtual pemahaman ini dapat mengurangi potensi konflik dan kesalahpahaman yang sering terjadi dalam komunikasi yang dimediasi teknologi.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan adalah kerangka penelitian atau skripsi dengan tujuannya memberi petunjuk mengenai hal-hal permasalahan yang akan diteliti dari awal hingga akhir dan untuk memberikan suatu gambaran yang menyeluruh terhadap penelitian ini. Adapun sistematikanya disusun sebagai berikut:

BAB I: Pendahuluan

Bab ini merupakan bagian awal dari tulisan yang menjelaskan alasan di balik pentingnya pelaksanaan penelitian. Di sini akan dijelaskan tentang tema penelitian yang akan diuraikan. Oleh karena itu bab pendahuluan ini berisi latar belakang permasalahan, perumusan masalah, serta tujuan dari penelitian, manfaat yang diperoleh dari penelitian, dan struktur penulisan.

BAB II: Tinjauan Pustaka

Bab ini menyajikan kombinasi teori dan konsep yang berkaitan dengan fenomena yang sedang dikaji. Teori-teori yang diuraikan di sini menjelaskan keterkaitan antara berbagai konsep yang diterapkan untuk mengatasi isu penelitian. Konsep-konsep tersebut selanjutnya akan diuraikan menjadi variabel-variabel yang relevan dengan penelitian pada bagian tinjauan pustaka terdapat landasan teori yang mencakup konsep pendukung, kerangka teori, dan kerangka pemikiran.

BAB III: Metodologi Penelitian

Metodologi juga merupakan analisis konseptual tentang suatu cara atau metode. Penelitian adalah suatu investigasi yang terorganisir untuk meningkatkan sejumlah pengetahuan, serta merupakan usaha yang sistematis dan terstruktur untuk menjelajahi masalah tertentu yang membutuhkan solusi. Oleh karena itu bagian metodologi penelitian mencakup pendekatan penelitian, metode penelitian, teknik dalam pengumpulan data, metode untuk pengambilan sampel, teknik analisis data, teknik dalam interpretasi data, dan keabsahan data.

BAB IV: Pembahasan

Mencakup temuan dari studi yang berkaitan dengan pengamatan di lapangan serta pertanyaan penelitian yang telah diajukan di bab awal. Diskusi atau analisis mengenai hasil studi yang didapat. Bagaimana hubungan antara penelitian dengan teori yang telah ada serta cara peneliti menggambarkan hasil temuannya dari perspektif subjek penelitian yang dipadukan dengan sudut pandang teoritis. Dengan demikian bab hasil penelitian berisi gambaran umum informan, analisis, dan pembahasan.

BAB V: Penutup

Bab terakhir dalam penulisan sistematika ini adalah bab V yang terdiri dari kesimpulan dan saran yang merupakan hasil akhir yang menjelaskan mengenai keseluruhan hasil dari penelitian yang dilakukan.