

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Trash talking adalah salah satu aspek dari perilaku toxic. Meskipun tidak ada definisi resmi yang baku tentang perilaku toxic, secara umum dapat diartikan sebagai tindakan yang disengaja untuk mengganggu kenyamanan orang lain. Dalam konteks game, istilah "toxic" berasal dari bahasa Inggris yang berarti racun. Ketika istilah ini digunakan dalam konteks game, itu merujuk pada perilaku pemain yang mengganggu pengalaman bermain pemain lain, baik itu rekan setimnya maupun lawannya. Berbagai jenis pemain toksik dapat ditemui dalam game, termasuk pemain yang sering absen dari permainan, pemain yang sering mati tanpa alasan yang jelas, pemain yang memilih karakter sembarangan, pemain yang mencuri pembunuhan dari rekan timnya, pemain yang sulit diajak bekerja sama, dan pemain yang menggunakan bahasa kasar Trash Talking (Sukma & Anshori, 2022).

DEANKT atau Aldean Tegar adalah salah satu youtuber gaming yang biasanya menggunakan Trash Talking dalam Livestreaming Youtube. Aldean Tegar memiliki karakter tersendiri ketika sedang melakukan Live Streaming bermain game. Pembawaannya yang asik dan respon spontan menanggapi komen dan donate dari penonton tampak terlihat menjadi ciri khas tersendiri hingga membuatnya terkenal dan banyak disukai para penonton

Channel Youtube DEANKT memiliki jumlah subscriber 900rb. Konten yang ada pada akun youtube DEANKT 80% adalah konten gaming. Tidak hanya bermain, Aldean juga memiliki konten vlog, dan juga reacting video. Aldean sendiri lebih aktif livestreaming dari pada membuat konten, dalam satu minggu bisa 3-4 kali streaming pada hari yang berbeda. Kebanyakan game yang dimainkan Aldean yaitu game online, yang mana biasa dimainkan bersama teman-temannya ataupun penonton. Trash talking menjadi ciri khas lain dari Aldean Tegar, youtuber ini sangat sering berkata kasar saat live streaming dengan mengucapkan umpatan atau makian kepada temannya ataupun penonton. Dapat dilihat dari clip Youtubenya.

Berbeda dengan Windah Basudara yang memiliki jumlah penonton yang hampir sama dengan Aldean Tegar, Windah memiliki ciri khas dengan gimmick yang sudah terkonsep sebelumnya, dan cenderung tidak ada kata-kata kasar di dalamnya. Sedangkan Aldean memiliki ciri khas yang spontan dengan kata-kata kasarnya, bisa dilihat di clip livestreamingnya di Tiktok. Aldean pernah masuk di Tiktok Rewind dengan potongan clip yang ada kata-kata kasarnya, “i’m oke i’m fine gwenchana gwenchana, kumenahan rasa sakit, rasa sakit, ah ngentot lahh” itu clip yang sempat viral beberapa saat lalu dan masuk Tiktok rewind dan memiliki view sebanyak 38,8jt, like 4jt, dan pengguna yang memakai sound ini sampai 40,7ribu.

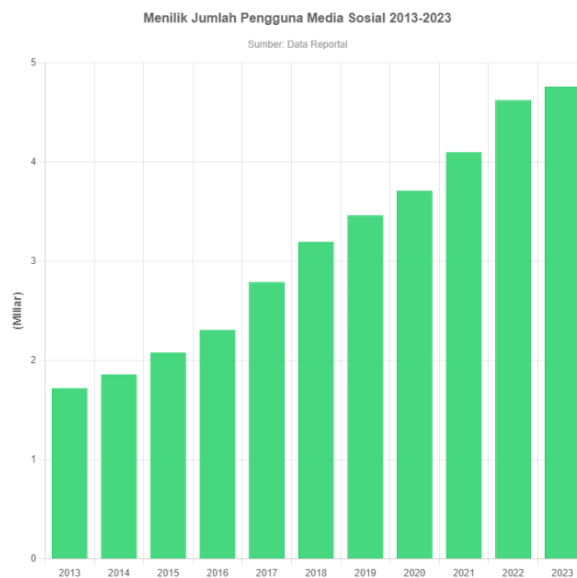
Teknologi telah berkembang dan semakin mempengaruhi serta memberikan manfaat bagi kehidupan manusia. Dengan perkembangan teknologi hadir Media baru atau new media. Media baru adalah istilah yang digunakan untuk media komunikasi masa yang berbasis teknologi digitalisasi dan ketersediaannya yang bersifat luas untuk penggunaan pribadi sebagai alat komunikasi. Dengan perkembangan teknologi di masa sekarang, media lama seperti buku, majalah, koran, dan radio bukan berarti akan ditinggalkan dan dilupakan dan digantikan dengan media baru. Melainkan media lama tersebut diproses dan diadaptasi menjadi media baru dengan menerapkan teknologi digitalisasi didalamnya, sehingga dapat memenuhi kebutuhan para audiens pada masa kini. Yang penyebarannya melalui jaringan internet (Aziz, 2018).

New Media atau biasa disebut Media sosial semakin populer seiring berjalannya waktu karena individu dapat membuat jaringan sosial digital untuk berinteraksi dan berbagi informasi, berita, dan opini. Media sosial hadir sebagai perpaduan arus komunikasi dengan perkembangan teknologi. Media sosial adalah platform online yang digunakan orang untuk membangun jejaring sosial atau hubungan sosial dengan orang lain yang memiliki minat, aktivitas kelompok, atau aktivitas pribadi atau interaksi pada karir yang sama. (Akram & Kumar, 2017)

Media sosial adalah medium di internet yang memungkinkan pengguna merepresentasikan dirinya maupun berinteraksi, bekerja sama, berbagi,

berkomunikasi dengan pengguna lain membentuk ikatan sosial secara virtual. Dalam media sosial, tiga bentuk yang merujuk pada makna bersosial adalah pengenalan (cognition), komunikasi (communicate) dan kerjasama (cooperation) (Angela & Yoedtadi, 2019).

Perkembangan media sosial beberapa tahun kebelakang sangat pesat, apalagi ditambah adanya pandemi covid 19. Melansir Reportal Data, ada total 4,76 miliar pengguna media sosial aktif di seluruh dunia pada tahun 2023. Nilai ini setara dengan 60% populasi dunia. Jumlah pengguna media sosial meningkat pesat selama beberapa dekade terakhir.



Gambar 1. 1 Tabel penggunaan media sosial 2013-2023 datareportal.com

Sementara itu penggunaan media sosial di Indonesia juga berkembang pesat. Menurut Reportal Data, pengguna media sosial diperkirakan berjumlah 167 juta pada tahun 2023. Terdapat 153 juta pengguna berusia di atas 18 tahun, atau 79,5% dari total populasi. YouTube merupakan media sosial yang paling banyak digunakan di Indonesia dengan total 139 juta pengguna pada awal tahun 2023. Di posisi kedua ada Facebook dengan 119,9 juta pengguna. Namun demikian, mulai tahun 2022 dan seterusnya, nilai ini diperkirakan akan menurun sebesar 10 juta pengguna atau 7,7%.

YouTube adalah sebuah situs web video sharing (berbagi video) yang populer dimana para pengguna dapat memuat, menonton, dan berbagi klip video secara gratis. Didirikan pada bulan februari 2005 oleh 3 orang mantan karyawan PayPal, yaitu Chad Hurley, Steve Chen dan Jawed Karim. Umumnya video-video di YouTube adalah video klip film, TV, serta video buatan para penggunanya sendiri (Naser, 2021).

Tidak hanya video-video yang ada di Youtube, saat ini Youtube menyediakan fitur livestreaming. Livestreaming di YouTube mengacu pada penyiaran konten video langsung kepada penonton secara real-time melalui platform YouTube. Hal ini memungkinkan pembuat konten, bisnis, pendidik, dan individu untuk berinteraksi dengan audiens mereka. Streaming langsung menyiarkan konten video ke pemirsa saat itu terjadi, sehingga memungkinkan interaksi dan keterlibatan secara waktu nyata. Ini dapat mencakup berbagai jenis konten seperti acara, tutorial, sesi permainan, wawancara, konser, dan banyak lagi.

Streaming langsung di YouTube mendukung berbagai jenis dan genre konten. Baik Anda seorang gamer, vlogger, musisi, pendidik, atau pemilik bisnis, Anda dapat memanfaatkan streaming langsung untuk berbagi keahlian, menghibur audiens, atau mempromosikan produk dan layanan. Salah satu jenis livestreaming yang populer saat ini gaming. Dengan perkembangan esport yang cukup cepat, membuat para pegiat game maupun proplayer gaming tidak hanya membuat konten gaming, tetapi melakukan livestreaming. Saat ini game menjadi suatu budaya yang menjadi gaya hidup sehari-hari bagi sebagian masyarakat Indonesia terutama bagi anak-anak hingga remaja yang menjadi generasi muda bangsa Indonesia. Tidak hanya untuk kesenangan melainkan sudah menjadi kebutuhan sehari – hari (Handani et al., 2017).

Game merupakan suatu media permainan yang menggunakan suatu media elektronik baik itu berupa komputer maupun handphone. Seiring berkembangnya teknologi, game menjadi sangat mudah untuk dimainkan hanya dengan memiliki smartphone saja sudah bisa bermain berbagai macam game yang disediakan di aplikasi smartphone(Ardianto Heri, 2022). Hal ini membuat siapa saja bisa bermain

game kapanpun dimanapun karena sebagian besar masyarakat sudah menggunakan smartphone.

Game online kini dapat diakses dengan mudah melalui aplikasi yang terdapat di dalam smartphone dan juga PC. Game smartphone yang populer pada saat ini meliputi PUBG, Mobile Legend, Free fire, dan masih banyak lainnya. Tidak hanya dimainkan sebagai hiburan, game-game ini ada turnamennya juga dan populer di Indonesia. Seperti Mobile Legend memiliki turnamen MPL (Mobile Legend Professional League), PUBG memiliki turnamen PMSL (PUBG Mobile Super League Southeast Asia), dan masih banyak lainnya. Turnamen ini tidak hanya bersekala nasional tetapi dunia juga (Ardianto Heri, 2022).

Berkembangnya permainan game di Indonesia membuat para pegiat game menggunakan platform Youtube untuk livestreaming konten gaming mereka. Streamer game yang populer di Indonesia saat ini Windah Basudara, R7, OURA, Luthfihalimawan, DEANKT, dan masih banyak lainnya. Genre game yang dimainkan para streamer berbeda-beda. Dari game Handphone seperti Mobile Legend, PUBG, dan Free Fire, atau pun game PC Seperti DOTA2, Valorant, dan Game-game Pc petualangan yang dimainkan offline.

Perkembangan scene game membentuk fenomena baru yaitu Trash Talking, Trash Talking dalam game online semakin merajalela, terutama di Indonesia. Tidak hanya orang dewasa, tetapi juga anak-anak mulai mengadopsi perilaku buruk para pemain game online. Hal ini menjadi semakin tak terhindarkan karena banyaknya pemain yang melakukan pembicaraan sampah tanpa memperhatikan siapa pun yang menjadi sasarannya.

Berdasarkan alasan tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan sebuah studi dengan judul : “Analisis Isi Trash talking Pada Live Streaming Game di Akun Youtube DEANKT”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui makna dari Trash talking pada live streaming game di akun youtube Aldean Tegar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan yang di uraikan pada latar belakang, rumusan masalah pada penelitian ini adalah

1. Bagaimana bentuk Trash Talking pada live streaming game di youtube DEANKT?
2. Bagaimana faktor-faktor yang mempengaruhi Aldean Tegar melakukan Trash Talking pada Live Streaming Youtube?

1.3 Tujuan Penelitian

Bersadarkan rumusan masalah diatas maka tujuan yang akan dicapai dari penelitian ini adalah untuk mengetahui *Trash talking* yang ada dilive streaming game yang ada diyoutube DEANKT dan juga mengetahui faktor-faktor yang menyebabkan Aldean Tegar melakukan trash talking

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam pemahaman tentang dinamika komunikasi online, khususnya dalam konteks live streaming. Melalui analisis yang mendalam terhadap fenomena Trash Talking yang sering terjadi dalam live streaming game di platform YouTube, diharapkan penelitian ini dapat mengungkap pola-pola komunikasi yang relevan serta memperkaya literatur topik terkait ini.

Hasil dari penelitian ini diharapkan tidak hanya berguna sebagai referensi dalam memahami perilaku komunikatif dalam lingkungan live streaming game, tetapi juga dapat menjadi dasar untuk penelitian selanjutnya di bidang ini. Dengan demikian, penelitian ini dapat membuka jalan bagi penelitian lanjutan yang lebih mendalam, serta memperluas wawasan tentang pengaruh dan penerapan komunikasi online dalam konteks yang sedang berkembang pesat ini.

1.4.1 Manfaat Praktis

Penelitian ini dapat menjadi informasi awal bagi pengguna media sosial khususnya youtube dalam konteks trash talking. Selain itu diharap menjadi wawasan bagi pembaca untuk memahami bagaimana bentuk trash talking pada live streaming di Youtube DEANKT.

Dengan memahami faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku Trash Talking, penelitian ini dapat membantu dalam mengembangkan kesadaran akan etika digital di antara pengguna internet. Ini bisa mencakup edukasi tentang norma-norma perilaku online yang lebih positif dan membangun komunitas game lebih sehat yang berada di platform-platform online.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan peneliti terkait dengan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Metode penelitian kualitatif merupakan suatu pendekatan penelitian yang mengadopsi filosofi postpositivisme. Metode ini digunakan untuk mengkaji situasi objek secara alami (berbeda dengan eksperimen), dengan peneliti berperan sebagai instrumen utama. Pengumpulan data dilakukan melalui triangulasi, yaitu penggabungan beberapa teknik. Analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan fokus hasil penelitian kualitatif lebih menekankan pada pemahaman makna daripada generalisasi(Sugiyono, 2014).

Maka penelitian ini berfokus pada eksplorasi mendalam tentang Trash Talking yang sering terjadi dalam live streaming game di platform YouTube yang dilakukan oleh Aldean Tegar. Analisis data akan dilakukan untuk mengidentifikasi pola-pola komunikasi yang muncul dan faktor yang mempengaruhi terjadi Trash Talking. Penelitian ini melibatkan beberapa langkah: mencari data, mengelola data, dan menyajikan data yang ada. Dalam mencari data, peneliti menggunakan metode fotografi, tulisan, dan observasi. untuk memperoleh pemahaman yang mendalam tentang fenomena Trash Talking tersebut.

Dengan metode yang telah disebutkan, peneliti akan memastikan bahwa setiap aspek dari perilaku komunikatif Aldean Tegar terekam dengan akurat. Langkah-langkah ini memungkinkan analisis yang lebih luas terhadap faktor yang menyebabkan Trash Talking dalam konteks live streaming game di platform YouTube.

1.5.2 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian adalah serangkaian langkah sistematis yang dilakukan oleh peneliti untuk merencanakan, melaksanakan, dan menghasilkan hasil penelitian. Proses ini mencakup berbagai tahapan yang dirancang untuk memastikan validitas, kejelasan, dan objektivitas hasil penelitian. Tahap-tahap yang dilakukan saat penelitian yaitu

a. Tahap Persiapan

Tahap persiapan adalah tahap pertama yang dilakukan dalam penelitian. Langkah awal yang dilakukan pada tahap ini yaitu penyusunan proposal penelitian yang berisi rancangan penelitian, pada langkah ini peneliti di bimbing oleh dosen pendamping yang kemudian disetujui dan dilanjutkan untuk melakukan penelitian (Ayu Sri Utami 2013). Pada Tahap awal ini peneliti melakukan identifikasi masalah penelitian yang akan diteliti dan merumuskan pertanyaan penelitian yang relevan.

Pemilihan metode penelitian yang sesuai, seperti kualitatif, kuantitatif, atau campuran (mixed-methods), serta penyesuaian pendekatan dan teknik yang akan digunakan. Setelah Proposal rancangan penelitian disetujui, masalah yang ditemukan peneliti yaitu Trash Talking yang terjadi pada Youtube DEANKT. Peneliti memilih metode penelitian kualitatif. Selanjutnya peneliti melakukan rencana penelitian selanjutnya, dari pengumpulan data, observasi Youtube DEANKT, profil Aldean Tegar pemilik Youtube DEANKT, dan Analisis hasil penelitian.

b. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan penelitian adalah tahap di mana rencana penelitian yang telah disusun mulai dilaksanakan. Langkah-langkah yang dilakukan peneliti untuk mengumpulkan data, menganalisis informasi, dan mencapai tujuan penelitian. Tahapan pelaksanaan ini meliputi aktivitas seperti pengumpulan data, analisis data, interpretasi hasil, dan penyusunan laporan akhir.

Pada tahap pengumpulan data peneliti melakukan pengamatan langsung atau rekaman live streaming game yang dilakukan oleh DEANKT di akun YouTube-nya. Lalu pencatatan dialog dan interaksi yang terjadi selama live streaming untuk mengidentifikasi praktik Trash Talking. Analisis isi data untuk mengidentifikasi pola-pola dan tren dalam praktik Trash Talking. Tahap terakhir mengkaji hasil analisis untuk memahami hasil temuan dan membuat kesimpulan yang relevan.

c. Tahap Pelaporan

Tahap pelaporan penelitian menandai akhir dari perjalanan penelitian yang telah dilakukan, di mana hasil temuan dan analisis dirangkum dan disajikan dalam sebuah laporan yang lengkap dan terperinci. Laporan ini diarahkan untuk memperkenalkan hasil penelitian kepada pembaca. Melalui penyusunan laporan, peneliti bertujuan untuk mengomunikasikan secara jelas dan efektif temuan yang telah ditemukan serta kekuatan yang mungkin dimiliki terhadap bidang penelitian yang bersangkutan. Laporan penelitian tidak hanya menyajikan data dan temuan secara langsung, tetapi juga memberikan konteks yang sesuai, seperti latar belakang penelitian, metodologi yang digunakan, serta interpretasi hasil.

Dengan demikian, pembaca dapat memahami dengan baik proses penelitian yang telah dilakukan dan signifikansinya dalam konteks yang lebih luas. Selain itu, laporan penelitian juga memberikan kesempatan bagi peneliti untuk menguraikan temuan mereka kepada pembaca, yang dapat memberikan masukan dan tanggapan yang berharga. Dengan demikian, tahap pelaporan penelitian memiliki peran penting dalam memfasilitasi pertukaran pengetahuan dan kontribusi terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan praktik.

1.5.3 Partisipan Penelitian

Partisipasi dalam penelitian Merujuk pada keterlibatan individu atau kelompok dalam proses penelitian sebagai subjek atau peserta. Partisipasi ini dapat melibatkan berbagai jenis aktivitas, tergantung pada desain penelitian dan tujuan penelitian tersebut. Para peserta penelitian biasanya diminta untuk memberikan data atau informasi yang relevan dengan topik penelitian, baik melalui wawancara, kuesioner, observasi, atau percobaan. Dalam beberapa penelitian, partisipasi juga dapat melibatkan tindakan atau respon tertentu.

Dalam penelitian ini, partisipan utama adalah Aldean Tegar, yang tidak hanya merupakan pemilik channel YouTube bernama DEANKT yang menjadi objek penelitian, tetapi juga terlibat dalam proses penelitian sebagai subjek yang akan diteliti. Aldean Tegar berkontribusi dalam penelitian ini dengan memberikan akses kepada peneliti untuk menganalisis konten-konten yang dihasilkan serta live streaming yang dilakukannya, sehingga memungkinkan peneliti untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam terhadap fenomena Trash Talking yang terjadi.

Di sisi lain, peneliti ikut berpartisipasi dalam penelitian dengan melakukan analisis terhadap konten-konten yang diproduksi oleh Aldean Tegar dan juga menonton secara langsung live streaming yang dilakukan oleh DEANKT. Peran peneliti tidak hanya terbatas pada pengamatan, tetapi juga mencakup analisis mendalam terhadap data yang dikumpulkan, sehingga memungkinkan peneliti untuk mengungkap dan memahami fenomena Trash Talking yang muncul dalam konteks live streaming yang diteliti.

1.5.4 Teknik dan Instrument Pengumpulan data

Dalam melakukan penelitian ini, peneliti memilih menggunakan metode pengumpulan data melalui observasi langsung terhadap live streaming YouTube yang dijalankan oleh Aldean Tegar. Fokus utama pengamatan adalah pada pencatatan dan pencatatan setiap interaksi atau dialog yang mencakup unsur-unsur Trash Talking. Dengan seksama, peneliti mencatat setiap percakapan yang melibatkan Aldean Tegar dalam situasi yang terkait dengan praktik Trash Talking.

Observasi sendiri merupakan suatu proses kompleks yang terdiri dari beberapa proses biologi dan psikologis, yang terpenting adalah proses observasi dan memori. Dalam pengumpulan data dalam penelitian ini, peneliti memilih observasi sebagai alat karena memungkinkan peneliti mendengar, melihat, dan merasakan informasi secara langsung.

Kegiatan Observasi Sebagai bagian dari penelitian ini, peneliti melakukan observasi pada live streaming YouTube Aldean Tegar terkait karakter, objek, dan Trash Talking dalam konten game online menurutnya tepat atau relevan. Selain itu, peneliti juga menggunakan metode pengumpulan data dokumentasi. Dokumentasi merupakan alat pengumpulan data yang biasa digunakan dalam berbagai metode pengumpulan data.

Tujuan dari observasi untuk memperoleh informasi yang mendukung dan sebagai bagian dari proses pengumpulan data, peneliti melakukan pengumpulan analisis data dari live streaming di akun YouTube Aldean Tegar. Analisis data yang dikumpulkan mencakup berbagai aspek dari live streaming tersebut, mulai dari interaksi antara Aldean Tegar dan penontonnya, hingga dialog-dialog yang terjadi selama sesi live streaming. Peneliti mencatat dengan cermat setiap interaksi yang mencerminkan unsur-unsur Trash Talking serta konteksnya, seperti permainan yang sedang dimainkan atau situasi tertentu yang memicu timbulnya Trash Talking.

1.5.5 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data kualitatif memiliki hubungan yang erat dengan pengumpulan data, karena proses analisis data berlangsung bersamaan dengan proses pengumpulan data. Ini berarti bahwa peneliti tidak hanya mengumpulkan data secara pasif, tetapi juga secara aktif terlibat dalam proses analisis data sepanjang pengumpulan data. Selama pengamatan live streaming di akun YouTube Aldean Tegar, peneliti mungkin sudah mulai mengidentifikasi pola-pola komunikasi yang muncul seiring berjalannya waktu. Melakukan pencatatan awal tentang observasi yang dilakukan. Hal ini memungkinkan peneliti untuk lebih fleksibel dan responsif terhadap temuan yang muncul, serta memperoleh

pemahaman yang lebih mendalam tentang fenomena komunikasi online yang muncul.

Analisis data dalam penelitian ini mencakup sejumlah indikator yang terfokus pada livestreaming game di Youtube DEANKT, yang mengandung unsur Trash Talking yang diucapkan oleh Aldean Tegar. Proses analisis ini melibatkan pengidentifikasi dan pemahaman terhadap berbagai aspek dari percakapan tersebut, seperti jenis kata-kata yang digunakan, intensitas penggunaan trash talking. Dengan memperhatikan indikator-indikator ini, penelitian bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai fenomena trash talking.

Dalam analisis data langkah-langkah yang dilakukan peneliti adalah sebagian berikut :

1. Pengumpulan data

Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi konten. Pengumpulan data mencakup semua pengucapan Trash Talking yang dilakukan Aldean Tegar selama livestreaming. Observasi konten dilakukan guna mengetahui seberapa banyak data Trash Talking yang nantinya akan dianalisis oleh peneliti.

2. Reduksi data

Data yang dikumpulkan dari lapangan bisa sangat melimpah, oleh karena itu, penting untuk mencatatnya dengan cermat dan detail. Seperti yang telah disebutkan, semakin lama peneliti berada di lapangan, semakin banyak, kompleks, dan rumit jumlah data yang terkumpul. Oleh karena itu, penting untuk segera melakukan analisis data melalui proses reduksi data. Reduksi data berarti menyusun ringkasan, memilih informasi yang esensial, mengarahkan fokus pada aspek-aspek yang signifikan, serta mengidentifikasi tema dan pola yang muncul (Sugiyono, 2014).

Pada tahap ini data yang telah diobservasi sebelumnya dilakukan analisis lebih lanjut. Meliputi pengelompokan Trash Talking yang

dilakukan Aldean Tegar selama live streaming. Cek ulang data dan observasi ulang pada point-point yang sudah ditemukan. Setelah data yang ditemukan akurat, analisis dengan teori-teori yang sudah ditemukan, lalu mengolahnya lagi sehingga mengetahui faktor-faktor yang menyebabkan Trash Talking.

3. Verifikasi

Verifikasi adalah tahap terakhir setelah pengumpulan dan pengolahan data. Data yang sudah terkumpul dicek lagi untuk mengetahui apakah data valid atau tidak. Peneliti mengecek kembali dari data yang terkumpul dan data analisis. Selanjutnya ditarik kesimpulan dari semua data itu menjadi hasil akhir dari penelitian ini.