

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Latar belakang**

Era globalisasi yang terjadi saat ini, telah memberikan berbagai dampak bagi seluruh aspek kehidupan manusia karena dunia mengalami perkembangan secara terus-menerus. Pada awal proses perkembangan globalisasi ditandai melalui adanya kemajuan di bidang teknologi informasi dan komunikasi. Dari kemajuan tersebut kemudian berpengaruh pada sektor-sektor lain seperti ekonomi, politik sosial dan budaya (Nurhaidah & Musa, 2015). Dengan begitu masyarakat dituntut untuk dapat memanfaatkan teknologi sesuai dengan fungsinya. Salah satu teknologi informasi dan komunikasi yang berpengaruh besar dalam kehidupan manusia yaitu ponsel cerdas atau biasa disebut *smartphone*. *Smartphone* adalah salah satu inovasi terbaru dalam perkembangan teknologi komunikasi yang bekerja dengan menggunakan seluruh perangkat lunak sistem operasi yang menyajikan hubungan standard dan mendasar untuk pengembang aplikasi (Daeng, Mewengkang, & Kalesaran, 2017).

*Smartphone* memiliki fasilitas-fasilitas yang membedakannya dari ponsel biasa yang hanya bisa digunakan untuk telepon dan SMS (*Short Message Service*). Melalui *smartphone* seseorang dapat menggunakan media tersebut sebagai sarana pembelajaran dengan mempelajari berbagai macam hal baru melalui pesan atau isi yang dibagikan. Menurut Kotler (2000 dalam Daeng, Mewengkang, & Kalesaran, 2017) *smartphone* juga digunakan oleh sebagian orang sebagai salah satu ikon gaya hidup, dimana pada pola hidup sebagian orang tersebut diekspresikan dalam minat, opini maupun aktivitasnya. Oleh sebab itu *smartphone* juga bisa dijadikan sebagai media hiburan atau media penyalur hobi seperti mendengarkan musik, bermain *game*, dan aktivitas lainnya dengan menggunakan beberapa aplikasi pendukung.

Di dalam *smartphone* juga terdapat fitur yang dapat menyimpan berbagai informasi, *browsing*, juga dapat dijadikan sebagai *reminder* atau pengingat waktu,

kalkulator, penerima dan pengiriman surel (surat elektronik), selain itu terdapat pula fitur *chatting*, media sosial, *games*, *Music Player*, video/foto dan beberapa aplikasi penunjang lainnya. Berbagai kelebihan fitur ini telah membuat orang merasa semakin memerlukan *smartphone*. Fitur-fitur inilah yang membuat *smartphone* dapat membantu memudahkan aktivitas manusia. Ketika seseorang lupa atau bahkan kehilangan *smartphonenya*, maka biasanya dapat menyebabkan mereka khawatir atau bahkan membuat aktivitas mereka terganggu (Erfan, 2018).

Menurut Salehan & Neghaban (2013 dalam Karuniawan & Cahyanti, 2013) adanya bermacam fasilitas yang ada di dalam *smartphone* membuat para penggunanya dapat memfungsikan alat tersebut dengan positif seperti, membantu kegiatan sehari-hari, mencari informasi, hingga pengalihan *life stress* dengan bermain *game* dan berkomunikasi. Saat ini *smartphone* telah menjadi media komunikasi pokok, hal tersebut dapat dilihat dari kenyataan yang ada di lapangan. Sebagian besar orang tidak bisa lepas dari *smartphonenya*, baik untuk berkomunikasi atau sekadar mengunggah sesuatu di media sosial.

Pengguna aktif *smartphone* sendiri tidak hanya orang dewasa saja, namun mulai dari anak-anak, remaja hingga orang tua. Mengutip laporan dari Xinhua Net (2011 dalam Bian & Leung, 2014) dijelaskan bahwa tingkat pengguna *smartphone* di Cina yang berumur 21 hingga 30 tahun sekitar 68,4%, dimana hal ini menunjukkan jumlah terbesar dalam pasar *smartphone*. Sedangkan menurut data dari IDC (International Data Corporation), penggunaan *smartphone* di Indonesia naik sekitar 7% pada tahun 2013, dan kondisi tersebut akan terus bertambah pada tahun-tahun selanjutnya. Di Indonesia sendiri penggunaan ponsel berbasis *smartphone* pertumbuhannya telah meningkat drastis hingga 78% dari penggunaan ponsel biasa (Karuniawan & Cahyanti, 2013).

Dalam survei yang dilakukan Thomas Jul yang merupakan Direktur Ericsson Indonesia (DEI) menyatakan bahwa, Indonesia merupakan salah satu negara di Asia Pasific dengan jumlah pengguna *smartphone* tertinggi dengan total hampir 100 juta pengguna pada tahun 2015 dan diprediksi akan terus bertambah hingga 250 juta pengguna di akhir tahun 2021 (Badriah, 2017). Dilansir dari Tempo.co (2019) mengenai peringkat negara pengguna *smartphone* terbanyak,

Indonesia berada di peringkat 24 dari 27 negara. Survei tersebut dilakukan oleh Pew Research Center pada 27 negara dengan responden sebanyak 30.133, dan dilakukan pada 14 Mei hingga 12 Agustus 2018. Di Indonesia sendiri pengguna *smartphone* mengalami pertumbuhan yang cukup tinggi. Pengguna yang berusia muda (18-34 tahun) tingkat kepemilikan *smartphone* meningkat dari 39% menjadi 66% sejak tahun 2015-2018. Sedangkan pengguna *smartphone* yang berusia diatas 50 tahun naik dari 2% di tahun 2015 menjadi 13% di tahun 2018. Dari beberapa data tersebut menunjukkan bahwa, sebagian besar masyarakat di Indonesia telah bergantung pada *smartphone* dalam kesehariannya.

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, pengguna *smartphone* sebagian besar berada dalam usia remaja hingga dewasa yakni 18 hingga 34 tahun. Menurut Chiu (2014, dalam Karuniawan & Cahyanti, 2013) pada usia tersebut di dalam strata pendidikan, sebagian besar penggunanya berada pada bangku perkuliahan yakni mahasiswa. Jadi bisa dipastikan pengguna aktif yang mendominasi pemakaian *smartphone* salah satunya adalah mahasiswa yang memiliki banyak kebutuhan akan informasi. Penggunaan *smartphone* di kalangan mahasiswa dapat dilihat dalam kesehariannya sebagai media untuk mengakses berbagai macam informasi secara cepat dan mudah melalui media internet. Manfaat dari *smartphone* ini dimaksudkan untuk memenuhi kebutuhan dalam mendapatkan informasi secara efektif dan efisien serta dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja selama 24 jam. Oleh sebab itu, melalui *smartphone* proses belajar mengajar adalah sesuatu yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan mahasiswa.

*Smartphone* telah menjadi media yang banyak memberikan kemudahan bagi manusia dalam melakukan aktivitas sehari-hari. Pengguna *smartphone* sangat bervariasi, mulai dari orang-orang normal yang dapat melihat, hingga orang-orang penyandang disabilitas seperti tunanetra yang mengalami gangguan pada indra penglihatan. Tunanetra termasuk seseorang yang kehilangan fungsi penglihatannya, dengan begitu akan terasa sulit bagi tunanetra dalam menggunakan *smartphone*. Namun pada perkembangan zaman yang semakin maju, sebagian besar penyandang tunanetra sudah banyak yang mandiri dan dapat melakukan aktivitas seperti orang normal lainnya, termasuk dalam hal

menggunakan *smartphone*. Peneliti tertarik untuk meneliti bagaimana penggunaan *smartphone* pada mahasiswa tunanetra dikarenakan masih banyak orang awam yang belum paham atau belum mengerti bagaimana seorang tunanetra dapat melakukan aktivitas mereka sehari-hari yang dibantu dengan *smartphone*.

Dalam penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Bugi Kenoh Mulyar (2016) mengenai penggunaan *smartphone*, dengan judul “Aktivitas Ber-*smartphone* Mahasiswa FISIP Universitas Airlangga di Kota Surabaya”. Dari hasil penelitian tersebut, Bugi Kenoh sebagai peneliti menjelaskan bahwa mahasiswa Fisip Universitas Airlangga melakukan aktivitas ber-*smartphone* secara terus-menerus dengan mengecek *smartphonenya* setiap ada pemberitahuan ketika beraktivitas sehari-hari. Oleh sebab itu mahasiswa yang diteliti tersebut dapat dikatakan mengalami *nomophobia* (*no mobile phone phobia*) karena setiap tidak dapat mengakses *smartphone*, mereka akan merasa cemas dan kurang nyaman. Selain itu Bugi Kenoh juga menjelaskan, mahasiswa yang diteliti juga sering mendapat teguran dari orang-orang sekitarnya, seperti keluarga atau teman-temannya. Dalam mengatasi *nomophobia*, mahasiswa melakukan berbagai macam cara seperti mematikan *smartphonenya*, puasa menggunakan *smartphone*, membaca buku, dan lain sebagainya.

Penelitian terdahulu yang kedua dilakukan oleh Siti Badriah (2017) dengan judul “Fungsi *Handphone* di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Airlangga”. Pada penelitian tersebut dijelaskan mengenai apa saja fungsi *handphone* di kalangan mahasiswa FISIP Universitas Airlangga yang dilihat dari fungsi instrumental dan fungsi integratifnya. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa, dilihat dari fungsi instrumental terdapat mahasiswa yang menggunakan *handphonenya* sebagai media pembelajaran, media komunikasi, media dalam meningkatkan ekonomi, media pembayaran *online* dan sebagai media hiburan. Sedangkan fungsi integratifnya yakni, mahasiswa memfungsikan *handphonenya* untuk bersosial media (*group chat*, melihat *trend*) dan religi (membaca al-qur’an, melihat/pengingat jadwal sholat, dan menyimpan kumpulan doa-doa).

Selanjutnya pada penelitian yang berjudul “Fungsi *Smartphone* Pada Karyawan di Pusat Layanan Kesehatan Universitas Airlangga” yang diteliti oleh Dzaka Nur Erfan (2018), menjelaskan mengenai fungsi instrumental dan fungsi integratif dari *smartphone* pada karyawan PLK Universitas Airlangga. Hasilnya, jika dilihat dari fungsi instrumental, para karyawan PLK tersebut menggunakan *smartphone* untuk menunjang produktivitas kerja seperti menggunakan P-Care BPJS dan menggunakan aplikasi evaluasi kerja untuk mendapatkan review data tentang kepuasan pasien ketika berobat di PLK Universitas Airlangga. Selain itu fungsi *smartphone* bagi mereka dapat digunakan sebagai media komunikasi, sarana promosi PLK Universitas Airlangga, media evaluasi dan monitoring, media penyimpanan data, media pemesanan transportasi *online* dan pembayaran *online*, serta sebagai media hiburan. Sedangkan fungsi integratifnya, mereka menggunakan *smartphone* sebagai alat untuk mempersatukan keluarga, teman ataupun rekan kerja. Selain itu fungsi lain *smartphone* pada karyawan PLK Universitas Airlangga yaitu sebagai penunjang kebutuhan religi.

Dari ketiga penelitian tersebut dapat diketahui, bahwa aktivitas penggunaan *smartphone* dalam kehidupan sehari-hari memiliki banyak fungsi, terutama pada seorang mahasiswa dan karyawan. Jadi, tidak heran pada zaman serba modern ini *smartphone* menjadi sebuah alat yang tidak bisa dilepaskan dari aktivitas harian seseorang, terkadang hingga dapat membuat seseorang tersebut mengalami sindrom ketakutan jika tidak memegang atau memiliki akses ke ponsel yang biasa disebut *nomophobia*. Hal tersebut juga berlaku pada mahasiswa tunanetra, *smartphone* telah menjadi salah satu alat yang bisa mempermudah aktivitas mereka, karena dalam penggunaannya, *smartphone* tidak hanya dapat digunakan sebagai media komunikasi, akan tetapi juga bisa membantu mereka untuk menunjang kebutuhan lainnya. Oleh sebab itu peneliti ingin mengkaji lebih dalam mengenai penggunaan *smartphone* pada mahasiswa penyandang tunanetra di Universitas Airlangga.

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah peneliti jelaskan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

- 1) Bagaimana penggunaan *smartphone* pada mahasiswa tunanetra di Kampus B Universitas Airlangga?
- 2) Apa saja fungsi instrumental dan fungsi integratif dari penggunaan *smartphone* pada mahasiswa penyandang tunanetra di Kampus B Universitas Airlangga?

## 1.3. Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan bagaimana cara mahasiswa tunanetra dalam menggunakan *smartphone*, serta apa saja fungsi instrumental dan fungsi integratif dari penggunaan *smartphone* pada mahasiswa tunanetra di Universitas Airlangga.

## 1.4. Manfaat Penelitian

### 1.4.1 Manfaat Akademis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk Program Studi Antropologi dalam memberikan referensi mengenai fenomena-fenomena, gejala-gejala yang ada di sekitar kita dan dapat dijadikan bahan untuk penelitian-penelitian selanjutnya yang serupa.

### 1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini juga diharapkan dapat membuat mahasiswa Universitas Airlangga, khususnya mahasiswa jurusan Antropologi agar lebih terbuka dan peduli dengan fenomena sosial seperti aktivitas penggunaan *smartphone* pada mahasiswa tunanetra di Universitas Airlangga. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat membuka pandangan kepada para pembaca agar tidak memandang sebelah mata kepada mahasiswa tunanetra, karena mereka juga dapat melakukan hal-hal yang dilakukan oleh mahasiswa normal lainnya.

## **1.5. Kerangka Konseptual dan Teoritis**

### **1.5.1 Konsep Tunanetra**

Penglihatan merupakan salah satu indra yang penting bagi tubuh seseorang untuk menerima berbagai macam informasi yang masuk dari luar diri penerimanya. Setiap manusia pasti menginginkan memiliki mata yang normal dan bisa berfungsi dengan semestinya. Kehilangan fungsi penglihatan dapat memberikan dampak bagi penerimanya. Seseorang yang mengalami gangguan pada penglihatannya biasa disebut dengan tunanetra. Kata tunanetra secara etimologi berasal dari “tuna” yang memiliki arti rusak, dan “netra” yang memiliki arti mata, sehingga tunanetra dapat dikatakan sebagai rusak penglihatan atau cacat mata. Tunanetra bisa dimaknai sebagai, suatu keadaan dimana seseorang mengalami kelainan pada penglihatannya, baik itu kelainan yang bersifat ringan maupun bersifat berat. Sedangkan “buta” umumnya menggambarkan suatu keadaan penglihatan yang rusak secara total (Pradopo, Suharto, & Tobing, 1977:12). Jadi, seseorang yang mengalami tunanetra belum tentu mengalami kebutaan, akan tetapi orang yang mengalami kebutaan sudah pasti tunanetra.

Somantri (2007:65) juga menyatakan bahwa, tunanetra merupakan suatu keadaan dimana seseorang yang indra penglihatannya tidak dapat berfungsi untuk menerima informasi dalam berkegiatan sehari-hari seperti penglihatan orang normal. Mereka mempunyai keterbatasan dan bahkan memiliki ketidakmampuan menggunakan indra penglihatannya dalam menerima rangsang dari luar dirinya. Lebih jelasnya, Daniel P. Hallahan, James M. Kauffman, dan Paige C. Pullen (2009 dalam Diah, 2012) menyatakan bahwa, tunanetra secara hukum adalah orang yang memiliki ketajaman visual 20/200 atau kurang, dibandingkan dengan mata normal atau mata yang menggunakan alat bantu (misalnya kacamata), atau orang yang memiliki bidang penglihatan yang sangat sempit sehingga

diameter terluasnya memengaruhi jarak sudut yang tidak lebih dari 20 derajat.

Berdasarkan penjelasan tersebut, tunanetra dapat digolongkan menjadi dua yakni: buta total, yang mana seseorang tidak mampu sama sekali untuk menerima rangsangan cahaya dari luar, dan *low vision*, yang masih bisa menerima rangsangan cahaya dari luar, namun ketajamannya terbatas. Menurut para ahli, diperkirakan seseorang yang mengalami disfungsi penglihatan akan kehilangan sekitar 85% informasi yang dapat ditangkap oleh indra penglihatannya (Sasraningrat, 1984 dalam Rudyati, 2009). Oleh karenanya, dapat dipahami, saat seseorang kehilangan indra penglihatan, maka kemampuan untuk melakukan aktivitas menjadi semakin terbatas, karena informasi yang didapat, menjadi jauh berkurang jika dibandingkan dengan orang dengan penglihatan normal. Seorang penyandang tunanetra biasanya mengandalkan kemampuan pendengaran dan perabaan sebagai perantara utama dalam menerima informasi, sehingga berakibat pada pembentukan persepsi atau konsep yang hanya berdasarkan bahasa lisan atau suara.

### 1.5.2 *Smartphone* Sebagai Produk Kebudayaan

Sebelum adanya *smartphone*, terdapat sebuah media elektronik yang disebut *handphone*. *Smartphone* yang sekarang banyak digemari merupakan sebuah evolusi dari adanya *handphone*. *Smartphone* (ponsel pintar) merupakan sebuah telepon genggam yang memiliki layanan dan berbagai fitur yang canggih karena fungsi dan kemampuannya mampu menyerupai komputer. Akan tetapi dalam industri elektronik belum ada standar yang menentukan arti dari ponsel pintar ini, dan pengertian *smartphone* pun sering berubah seiring berjalannya waktu. Umumnya *smartphone* sendiri dikenal sebagai telepon genggam yang memiliki kemampuan dalam memfungsikan seluruh perangkat lunak dari sebuah sistem operasi mendasar bagi pengembang aplikasi. Backer (2010, dalam Putra, 2015) menyatakan *smartphone* merupakan telepon yang memiliki



kemampuan yang canggih seperti adanya Wireless Mobile Device (WMD) yang memiliki fungsi menyerupai komputer dengan fitur-fitur seperti Personal Digital Assistant (PDA), e-mail, internet, serta Global Positioning System (GPS).

Fungsi yang terdapat di dalam *smartphone* yakni, adanya kamera, video, serta Musik *Player*, layaknya telepon biasa. *Smartphone* juga dapat dikategorikan sebagai mini-komputer yang memiliki berbagai fungsi dan dapat digunakan kapanpun dan dimanapun. Hal tersebut juga didukung oleh Shelly, Cashman, & Vermaat (2007) yang menyatakan, *smartphone* adalah telepon yang memiliki fungsi personal asisten serta dilengkapi dengan fasilitas koneksi internet yang dapat menghubungkan penggunanya dengan dunia maya lewat media sosial dan lain sebagainya.

Manusia, pada dasarnya memiliki akal yang dapat dipergunakan untuk berpikir, sehingga manusia akan memperoleh berbagai ilmu pengetahuan yang didapat melalui proses pembelajaran. Dalam menggunakan *smartphone*, manusia perlu belajar dan terbiasa terlebih dahulu untuk mengetahui bagaimana cara kerja *smartphone* yang mereka miliki, sehingga manusia dapat memfungsikan *smartphone* sebagaimana mestinya, hal tersebut juga berlaku bagi seorang tunanetra. Untuk memfungsikan *smartphone*, mereka perlu mempelajari bagaimana cara kerjanya, serta apa saja fitur-fitur yang ada di dalamnya yang dapat membantu aktivitas mereka.

Segala aktivitas yang dilakukan atau dikerjakan oleh manusia, merupakan suatu kebudayaan, termasuk saat manusia memfungsikan *smartphone* untuk menunjang aktivitas sehari-hari. Menurut Koentjaraningrat, (2002: 186-187) terdapat tiga wujud dari kebudayaan, diantaranya yaitu (1) ide (gagasan) dari suatu kebudayaan yang bersifat abstrak. (2) aktivitas, yang menyangkut pola kelakuan atau tindakan dari manusia itu sendiri, dan (3) produk budaya yang merupakan benda-benda dari hasil karya manusia. Dalam hal ini, penggunaan *smartphone* merupakan sebuah ide atau gagasan, yang diwujudkan melalui aktivitas

dari penggunaan *smartphone* itu sendiri, seperti untuk berkomunikasi, mencari informasi, membaca, mencatat dan lain sebagainya, sehingga menghasilkan sebuah produk budaya melalui fitur serta aplikasi yang muncul untuk mendukung dan mempermudah manusia saat beraktivitas sehari-hari. Oleh sebab itu, sebagai sebuah produk kebudayaan yang modern, *smartphone* menjadi suatu kebutuhan yang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan manusia, karena dengan adanya *smartphone* melalui fitur-fiturnya, telah menjadi alat atau instrumen yang dapat memudahkan aktivitas sehari-hari.

### 1.5.3 Teori Fungsionalisme Malinowski

Pada penelitian tentang fungsi *smartphone* pada mahasiswa tunanetra di Kampus B Universitas Airlangga ini, peneliti menggunakan teori fungsionalisme yang dikembangkan oleh seorang ahli antropologi yang lahir di Polandia, yakni Bronislaw Malinowski (1884-1942). Karyanya yang berjudul *Argonauts Of The Western Pasific* (1922) merupakan hasil dari penelitian etnografinya mengenai Lingkaran Kula (*Kula Ring*) pada masyarakat kepulauan Trobiand dan sekitarnya. Dalam buku tersebut Malinowski menggambarkan bahwa, terdapat adanya hubungan antara aktivitas-aktivitas manusia dengan sistem perdagangan yang ada di dalamnya. Mulai dari bagaimana masyarakatnya mencari kedudukan, memenuhi kebutuhan ekonomi, serta berbagai aktivitas religi, dan sebagainya, semua itu memiliki kaitan erat dengan sistem perdagangan tersebut (Soehadha, 2005: 9).

Malinowski mengembangkan konsep dan teori yang mengenai kebudayaan yang dituangkan dalam bukunya yang berjudul *A Scientific Theory of Culture and Other Essays* (1944), dua tahun setelah beliau wafat. Pada buku tersebut, Malinowski memaparkan mengenai asumsi dasar dari teori fungsionalisme tersebut (Soehadha, 2005: 4). Teori Fungsionalisme merupakan teori yang berusaha menemukan bagaimana cara menjelaskan mengenai sistem-sistem yang ada di dalam kebudayaan

agar dapat saling berkaitan antara satu dengan yang lain, dengan memandang masyarakat sebagai sebuah sistem dari berbagai struktur sosial masyarakat (Syaifudin, 2006: 156).

Menurut Malinowski, teori fungsional dari suatu kebudayaan memiliki prinsip, bahwa seluruh aktivitas atau kegiatan kebudayaan memiliki maksud untuk memuaskan suatu rangkaian dari berbagai macam kebutuhan naluri manusia yang memiliki hubungan langsung dengan kehidupannya. Seperti salah satu contohnya, ilmu pengetahuan muncul karena adanya kebutuhan naluri manusia untuk ingin tahu, sehingga manusia dapat memuaskan naluri keingin tahuannya tersebut dengan belajar (dalam Koentjaraningrat, 1987: 171). Kebutuhan tersebut juga memiliki kaitan dengan kebutuhan biologis (primer) maupun dengan kebutuhan lain seperti kebutuhan psikologis (sekunder), serta kebutuhan dasar yang muncul dari kebudayaan itu sendiri.

Pada penafsiran fungsionalis, fungsionalisme adalah metodologi yang digunakan sebagai alat penelusur atau pengamat pola hubungan yang saling membutuhkan. Sehingga, yang menjadi inti dari seluruh penjabaran fungsional ini sebenarnya merupakan sebuah asumsi yang tersirat maupun terbuka, serta seluruh sistem budaya pasti memiliki kondisi ataupun syarat fungsionalisnya sendiri dalam mempertahankan eksistensinya (Kaplan, 2002: 77). Malinowski (dalam Ihromi, 1996: 59) dalam bukunya *The Group And The Individual in Functional Analysis* juga menjelaskan, pada teori fungsionalisme memiliki asumsi bahwa seluruh unsur dari kebudayaan memiliki manfaat bagi masyarakat yang ada didalamnya. Dengan begitu, pandangan mengenai fungsionalisme terhadap kebudayaan ini, dapat mempertahankan pola perilaku yang telah menjadi kebiasaan dalam masyarakat untuk dapat memenuhi fungsi-fungsi yang mendasar pada kebudayaan tersebut.

Malinowski menyatakan, fungsi kebudayaan tidak hanya dipandang sebagai penjelasan mengenai kebutuhan individu di dalam suatu kelompok sosial saja, akan tetapi kebudayaan juga berfungsi untuk

memenuhi kebutuhan anggota kelompok sosial tersebut. Pada setiap individu di dalam suatu masyarakat, memiliki cara yang sama untuk dapat memenuhi kebutuhan yang ada dalam kebudayaan di masyarakat itu sendiri. Kebutuhan tersebut dibagi menjadi tiga hal, yaitu (Syam, 2007: 31):

- a) Kebudayaan harus dapat memenuhi kebutuhan biologis manusia, contohnya seperti kebutuhan pangan dan prokreasi
- b) Kebudayaan harus dapat memenuhi kebutuhan instrumental, seperti kebutuhan akan pendidikan dan kebutuhan akan hukum
- c) Kebudayaan juga harus dapat memenuhi kebutuhan integratif, seperti kebutuhan akan agama dan kesenian.

Kebutuhan merupakan suatu dorongan (*impulses*), bagi Malinowski, manusia sebagai makhluk hidup memiliki kebutuhan psiko-biologis yang harus dipenuhi, untuk menjaga kesinambungan hidup di dalam suatu kelompok sosial. Terdapat 7 kebutuhan pokok yang harus dipenuhi oleh setiap individu, kebutuhan-kebutuhan tersebut meliputi *nutrition* (nutrisi), *reproduction* (reproduksi), *body comfort* (kenyamanan tubuh), *safety* (keamanan), *health* (kesehatan), *movement* (pergerakan) serta *growth* (pertumbuhan) (Marzali, 2006). *Implulse* pada manusia membuat manusia cenderung memiliki tingkah laku yang khas untuk mencapai kepuasan hidupnya. Seperti contohnya, manusia memiliki dorongan untuk merasa lapar, sehingga untuk memuaskan rasa laparnya agar menjadi kenyang, manusia akan makan. Akibat dari usaha dalam memenuhi kebutuhan pokoknya tersebut, menjadikan manusia dalam suatu masyarakat memiliki kebudayaan, sehingga bagi Malinowski, kebudayaan adalah sebuah respon dari manusia itu sendiri dalam rangka untuk memenuhi kebutuhannya (Soehadha, 2005).

Malinowski menekankan mengenai pentingnya mengkaji suatu fungsi (guna) dari unsur kebudayaan, terhadap budaya masyarakat itu sendiri secara keseluruhan. Jadi Malinowski tidak hanya mengacu pada

konsep fungsi sebagai pemenuhan kebutuhan psiko-biologis saja, namun juga mengacu pada konsep fungsi pada suatu sistem. Kebutuhan instrumental memiliki hubungan dengan kegiatan kultural seperti yang ada di dalam unsur kebudayaan suatu masyarakat, seperti sistem pengetahuan, sistem ekonomi, sistem hukum, bahasa, etika, pendidikan serta kepercayaan (Marzali, 2006: 39-40).

Menurut Malinowski budaya merupakan suatu warisan sosiologis, dan bukan merupakan warisan biologis, beliau berpendapat bahwa yang membentuk perilaku manusia adalah sesuatu yang diturunkan secara sosial dari antar generasi dan dari lingkungan sosial. Jika budaya dilihat sebagai sebuah alat untuk dapat memenuhi kebutuhan psiko-biologis dari individu dalam satu bentuk hubungan yang memiliki fungsi (guna), maka budaya dapat dipandang sebagai hal yang *imperative* (penting sekali) dalam hidup manusia. Oleh karena itu, Malinowski membedakan dua macam *imperative*, yakni *instrumental imperative* seperti hal-hal mengenai hukum, ekonomi, serta pendidikan, dan *integrative imperative* seperti hal-hal mengenai pengetahuan, agama, ilmu ghaib dan juga kesenian (Marzali, 2006: 40-41).

Dari pandangan Malinowski mengenai Fungsionalisme yang sudah dijelaskan di atas, dijadikan acuan oleh peneliti dalam menganalisis penelitian mengenai fungsi *smartphone* pada mahasiswa tunanetra di Kampus B Universitas Airlangga. Pada teori fungsionalisme, beranggapan bahwa suatu kebudayaan memiliki manfaat bagi setiap individu maupun masyarakat yang ada di dalamnya sehingga dapat mempertahankan pola perilaku yang telah menjadi kebiasaan untuk dapat memenuhi fungsi tersebut. Dalam hal ini, penggunaan *smartphone* pada mahasiswa tunanetra tidak bisa dipisahkan dalam kehidupan mereka sehari-hari. Karena dengan memfungsikan *smartphone*, para mahasiswa tunanetra dapat menjadi lebih mudah dalam melakukan berbagai kegiatan sehari-hari mereka secara mandiri, walaupun mereka memiliki keterbatasan dalam penglihatan.

## 1.6. Metode Penelitian

Metode yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian yang berjudul “Fungsi *Smartphone* Pada Mahasiswa Penyandang Tunanetra di Kampus B Universitas Airlangga” ini merupakan penelitian etnografi dengan analisis deskriptif. Penelitian etnografi merupakan jenis penelitian kualitatif, karena etnografi merupakan suatu pekerjaan untuk medeskripsikan suatu kebudayaan, dengan tujuan untuk memahami sudut pandang dari masyarakat asli (Spradley, 1997: 3). Oleh karena itu, dalam penelitian ini lebih menekankan pada pendeskripsian atau penjelasan dan pemahaman mengenai fenomena yang ada, terkait fungsi dari penggunaan *smartphone* pada mahasiswa tunanetra, serta agar dapat mengetahui lebih dalam fungsi dari *smartphone* yang mereka gunakan.

Pada penelitian etnografi ini, memiliki tahapan-tahapan penelitian yang khas. Tahap pertama yang dilakukan di dalam penelitian etnografi adalah menentukan masalah untuk dapat dibahas secara lebih lanjut. Umumnya, penelitian etnografi muncul dari jenis pertanyaan yang sama, yaitu bagaimana masyarakat dapat memaknai budayanya sebagai pengatur tingkah laku dan bagaimana mereka menginterpretasikan hal itu dalam kesehariannya. Selanjutnya yakni, mengumpulkan data terkait kebudayaan yang diteliti, untuk kemudian diteruskan dengan melakukan observasi umum yang dibarengi dengan berbagai pertanyaan deskriptif. Lalu dapat dilanjutkan dengan menganalisis data dari kebudayaan yang telah diperoleh dengan memeriksa kembali catatan lapangan dan mulai mencari hubungan dari simbol hasil pencarian data. Saat ditengah proses penelitian, kemungkinan peneliti akan menemukan dan kemudian merumuskan hipotesis yang biasa disebut hipotesis kerja. Untuk tahapan yang terakhir yakni, menulis etnografi setelah berhasil mengumpulkan berbagai data dari kebudayaan yang diteliti (Spradley, 2007: 131).

Sebelum peneliti memulai penelitian, mula-mula peneliti mnrntukan topic penelitian yang akan dibahas terlebih dahulu. Kemudian, setelah menentukan topik, peneliti merumuskan pertanyaan yang ingin peneliti cari jawabannya dalam penelitian. Selanjutnya, peneliti menentukan teori apa yang akan digunakan dalam penelitian ini, untuk membantu peneliti ketika mencari data yang sesuai dengan

yang peneliti ingin temukan. Langkah selanjutnya, peneliti melakukan pencarian data dengan observasi dan wawancara. Hasil dari observasi, peneliti menuangkannya dalam bentuk deskripsi narasi. Ketika proses mengumpulkan data, peneliti dibantu dengan instrumen penelitian seperti *smartphone* (untuk merekam saat wawancara) dan pedoman wawancara. Setelah memperoleh data, peneliti mulai menuangkan hasil dari wawancara ke dalam transkrip, dan mengkategorikan jawaban dari informan, untuk mempermudah proses analisis data.

### **1.6.1 Lokasi Penelitian**

Peneliti melakukan penelitian di kawasan Kampus B Universitas Airlangga Surabaya. Penelitian tersebut dilakukan kepada beberapa mahasiswa tunanetra. Alasan peneliti memilih lokasi tersebut, selain dikarenakan adanya pertimbangan keterjangkauan untuk memperoleh data, juga karena Universitas Airlangga merupakan salah satu Perguruan Tinggi Negeri di Indonesia, yang menerima dan memberikan kesempatan bagi para penyandang disabilitas termasuk tunanetra untuk memperoleh pendidikan di jenjang perguruan tinggi.

### **1.6.2 Teknik Pengumpulan Data**

Untuk mengumpulkan data, ada dua macam teknik atau metode yang digunakan oleh peneliti untuk memenuhi tujuan dalam memperoleh gambaran yang jelas dan terperinci mengenai suatu fenomena atau gejala sosial yang terjadi selama berlangsungnya proses penelitian. Dalam hal ini mengenai fungsi *smartphone* pada mahasiswa tunanetra Universitas Airlangga. Seperti yang telah diketahui, observasi serta wawancara merupakan suatu metode penelitian yang biasa dilakukan pada penelitian kualitatif, terutama pada penelitian etnografi. Melalui dua metode pengumpulan data tersebut, peneliti dapat terbantu untuk memperoleh data atau informasi seperti yang diinginkan.

### 1.6.2.1 Prinsip Etika

Masalah mengenai etika di dalam etnografi dapat muncul ketika peneliti melakukan proses pengumpulan data. Banyaknya variasi dan kerumitan pada situasi penelitian lapangan membuat peneliti dapat dihadapkan oleh berbagai nilai yang dapat bertentangan, karena nilai yang dijadikan acuan oleh peneliti, tidak selalu sependapat dengan nilai yang pegang oleh informan. Oleh sebab itu terdapat beberapa prinsip etika yang diadopsi oleh *The American Antropological Association*, yang dapat dijadikan sebagai pedoman dalam penelitian etnografi (Spradley, 1997: 46-53):

1. Mempertimbangkan informan terlebih dahulu. Dalam memilih informan, peneliti tidak boleh mengasumsikan bahwa kepentingan informan, sama dengan kepentingan orang lain, sehingga sebelum melakukan penelitian, seorang peneliti harus mempelajari kepribadian dan kepentingan informan terlebih dahulu.
2. Mengamankan hak, sensitivitas dan kepentingan informan. Peneliti harus mempelajari keterkaitan penelitian dari sudut pandang ini, karena hal tersebut memiliki kemungkinan adanya konsekuensi yang tidak diketahui informan.
3. Menyampaikan tujuan dari penelitian. Tujuan penelitian harus disampaikan kepada informan secara baik dan sederhana.
4. Melindungi privasi informan. Seorang informan memiliki hak untuk mempertahankan anonimitas untuk melindungi privasinya, seperti menggunakan nama samara dalam catatan lapangan maupun laporan akhir.
5. Tidak mengeksploitasi informan. Peneliti memiliki tanggung jawab untuk menilai dengan cermat mengenai hal yang dapat menjadi “imbalan yang adil” atau balas jasa untuk informan, agar tidak merasa tersinggung.
6. Memberikan laporan kepada informan. Setelah seluruh data terkumpul, peneliti dapat memberikan informasi mengenai



penelitiannya dan menyelesaikan kesalahpahaman yang mungkin terjadi selama proses penelitian.

Dari beberapa penjelasan singkat mengenai prinsip etika dalam penelitian diatas, tidak akan mencangkup keseluruhan dari masalah yang dapat muncul selama proses penelitian, akan tetapi prinsip-prinsip tersebut dapat dijadikan sebagai pedoman atau acuan ketika proses penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti telah meminta izin kepada para informan, untuk menjadikan mereka sebagai sumber informasi terkait fungsi dari penggunaan *smartphone* pada mahasiswa tunanetra. Untuk menjaga privasi, beberapa dari informan meminta untuk tidak menyertakan nama, sehingga dalam penelitian ini, peneliti menggunakan nama samaran pada nama informan. Peneliti juga telah meminta izin terkait data seperti foto *screenshot* dari aplikasi yang mereka pakai sehari-hari.

#### 1.6.2.2 Observasi

Observasi merupakan suatu kegiatan yang melibatkan keseluruhan panca indra manusia, seperti penglihatan, pendengaran, indra perasa, sentuhan serta cita rasa yang berdasarkan pada fakta dari suatu peristiwa empiris (Hasanah, 2016). Teknik observasi atau teknik pengamatan merupakan satu-satunya cara yang dilakukan ketika proses penelitian agar dapat memperoleh gambaran tentang pola suatu kebudayaan yang tidak dapat diungkapkan melalui kata-kata (Ihromi, 1996: 51). Selain itu melalui pengamatan peneliti juga dapat lebih memahami situasi dan kondisi objek yang akan diteliti, sehingga dapat diperoleh data secara holistik atau menyeluruh. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua jenis observasi, yakni peneliti sebagai pengamat penuh (*complete observer*) dan observasi *unobtrusive*.

Peran peneliti sebagai pengamat penuh yakni, peneliti berada di dekat atau di sekitar tempat kejadian untuk melihat, mengamati dan mencatat, akan tetapi peneliti tidak terlibat dalam kejadian atau keadaan yang sedang diamati (Chadwick, dkk, 1991 dalam Hasanah, 2016). Dalam

hal ini peneliti mengamati aktivitas mahasiswa penyandang tunanetra di kampus B saat menggunakan *smartphone* sebagai penunjang kebutuhan sehari-hari mereka ketika berada di lingkungan kampus. Observasi, dilakukan ketika sedang berada disekitar mahasiswa penyandang tunanetra. Peneliti mengamati, ada yang berbeda dengan cara mereka dalam menggunakan *smartphone*, misalnya seperti saat mereka sedang berkomunikasi melalui aplikasi *chatting*, menggunakan telepon, ataupun memesan ojek *online*. Ketika menggunakan *smartphone*, mereka sering kali mendekatkan speaker *smartphon*nya ke telinga mereka untuk mendengarkan perintah dari aplikasi pembaca layar yang mereka gunakan. Namun beberapa dari mereka juga sering menggunakan *earphone* atau *headset* dalam mengoperasikan *smartphone*. Mereka juga terlihat sangat cakap dalam mengetik pesan teks atau mengoperasikan aplikasi-aplikasi yang mereka pakai.

Observasi juga dilakukan secara *unobtrusive*, yang mana dalam pengamatan tersebut tidak mengubah perilaku natural dari subjek yang diamati. Pada observasi jenis ini, dapat dilakukan dengan menggunakan alat bantu atau penyembunyian identitas sebagai pengamat (*observer*), seperti observasi yang dilakukan pada teks, naskah, tulisan, objek fisik, rekaman audio visual, kamera, video, dan lain sebagainya (Babbie, 1998 dalam Hasanah, 2016). Dalam hal ini peneliti mengamati melalui media sosial *Instagram*. Melalui *Instagram* salah satu informan yang peneliti kenal, peneliti dapat mengamati aktivitas apa saja yang mahasiswa tunanetra tersebut lakukan. Ternyata, sebagai seorang tunanetra, tidak menghalangi informan untuk aktif di media sosial. Informan cukup aktif dalam bermain *Instagram*, ia cukup sering mengunggah foto dan beberapa video mengenai kegiatannya, dan sesekali mengunggah foto bersama keluarganya dengan caption yang panjang. Peneliti juga mengamati penggunaan *smartphone* dengan mendengarkan *Podcast* milik seorang penyandang tunanetra yang membahas mengenai teknologi apa saja yang digunakan para penyandang tunanetra.

### 1.6.2.3 Wawancara

Setelah melakukan observasi, tahap yang selanjutnya adalah teknik wawancara secara mendalam. Spradley (1997: 76) beranggapan bahwa wawancara etnografis adalah serangkaian dari percakapan persahabatan dimana peneliti secara perlahan dapat memasukkan unsur-unsur baru yang dapat membantu informan dalam memberikan jawaban sebagai seorang informan. Terdapat tiga unsur etnografis menurut Spradley (1997: 76-77) yakni:

1. Tujuan yang eksplisit, yang mana dalam suatu wawancara, antara peneliti dengan informan harus mempunyai arah dan tujuan yang jelas, sehingga dapat tertuju pada penemuan dari pengetahuan budaya informan.
2. Penjelasan etnografis, yaitu dari awal hingga akhir wawancara berlangsung, peneliti harus mampu memberikan penjelasan kepada informan tentang tujuan dari wawancara tersebut, maupun penjelasan pada setiap pertanyaan yang diajukan.
3. Pertanyaan etnografis, berisi mengenai beberapa pertanyaan yang memuat seluruh informasi yang ingin digali oleh peneliti dari informan.

Dalam penelitian ini, peneliti telah menentukan 4 mahasiswa penyandang tunanetra untuk dijadikan sebagai informan dan diwawancarai. Wawancara dilakukan pada tanggal 1 Agustus 2019 (informan AAY) yang bertempat di Galeri Fisip, tanggal 20 Agustus 2019 (informan TFA) yang bertempat di depan mushola FIB, tanggal 2 September (informan HA) melalui *WhatsApp*, serta 12 September 2019 (informan DH) yang bertempat di depan Departemen Sosiologi.

Wawancara dilakukan dengan mengikuti pedoman wawancara yang telah dirancang oleh peneliti sebelum melakukan proses wawancara, dengan tujuan agar selama proses wawancara tidak berbelok dari topik yang sedang dibahas peneliti. Selama proses wawancara, para informan

sangat membantu dalam memberikan informasi untuk kebutuhan data yang dicari oleh peneliti, mereka menjawab seluruh pertanyaan yang peneliti ajukan dengan jelas, dan jika ada yang tidak peneliti pahami, mereka mampu menjelaskan secara lebih detail. Saat melakukan proses wawancara, peneliti mencatat poin-poin dari jawaban informan dan dibantu dengan fitur perekam yang ada pada *smartphone* untuk mempermudah peneliti ketika proses pembuatan transkrip wawancara, sebelumnya peneliti juga sudah meminta izin kepada para informan untuk merekam selama proses wawancara.

### 1.6.3 Teknik Penentuan Informan

Pada saat melakukan penelitian di lapangan, seorang peneliti juga harus menentukan jumlah orang yang akan diamati atau di wawancarai, agar bisa mempelajari pola budaya yang nyata dan secara lebih luas dalam suatu masyarakat, sehingga orang-orang yang perlu diobservasi dan diwawancarai menjadi lebih sedikit (Ihromi, 1996: 51). Informan merupakan sumber dari suatu informasi yang dalam berbicara, mereka ngulang-ngulang kalimat, frasa atau kata dalam bahasa maupun dialek asli mereka sebagai sumber informasi. Secara harfiah, informan dapat dikatakan sebagai guru bagi para antropolog atau etnografer, karena informan adalah pembicara asli (*native speaker*) dan seorang etnografer dapat mempelajari atau memahami informasi yang diberikan informan melalui bahasa aslinya (Spradley, 1997: 35).

Spradley (1997: 61-69) telah mengidentifikasi minimal lima syarat untuk dapat menentukan informan yang baik yaitu, memiliki (1) Enkulturasasi penuh, yang mana hal tersebut mengenai kemampuan informan dalam menjelaskan dan paham akan kebudayaannya, sehingga ketika ditanya informan tersebut dapat menjawab mengenai kebudayaannya dengan sangat lancar dan seperti sudah di luar kepala; (2) Terlibat secara langsung pada suasana budaya yang dialami; (3) Tidak mengenal suasana budaya tertentu, dapat dipahami dari latar belakang sang

peneliti yang belum sepenuhnya terenkulturasi dengan budaya informan, sehingga akan ada kemungkinan peneliti menjadi lebih sensitif terkait informasi yang ingin diketahuinya dari informan; (4) Memiliki cukup waktu, yaitu informan memiliki waktu yang sesuai agar dapat diwawancarai tanpa mengganggu aktivitasnya; (5) Non-analitis, yang mana seorang informan tidak menganalisis kebudayaan yang dimilikinya dari perspektif orang luar, melainkan dari sudut pandang dirinya sendiri.

Dari syarat yang telah dikemukakan oleh Spradley sebelumnya, pada beberapa informan tidak harus atau tidak selalu memenuhi kelima kriteria tersebut. Akan tetapi hal tersebut dimaksudkan untuk membuat peneliti agar bisa lebih teliti lagi dalam menentukan informan. Pada penelitian dalam skripsi ini, peneliti memilih mahasiswa Kampus B Universitas Airlangga penyandang tunanetra sebagai subyek penelitian. Dalam pemilihan subjek penelitian atau informan, peneliti menggunakan cara yang bersifat *purposive*, yakni dengan cara memilih informan berdasarkan tujuan peneliti. Menurut Margono (2004: 128), dalam memilih subjek pada *purposive sampling* didasarkan pada ciri tertentu, yang dianggap memiliki kaitan yang erat dengan ciri populasi yang telah diketahui sebelumnya.

Untuk memperoleh informan, peneliti mencari seseorang yang bersedia menjadi informan berdasarkan saran dan rekomendasi dari seseorang yang peneliti kenal. Melalui hal itu, peneliti mengharapkan informan yang diteliti ini akan menyarankan peneliti untuk mewawancarai mahasiswa tunanetra lain yang dikenalnya, atau yang sesuai dengan tujuan penelitian ini. Model yang peneliti gunakan dalam mencari informan tersebut, seperti yang dijelaskan oleh Sugiyono (2001: 61) mengenai *snowball* (bola saju) *sampling*, yakni suatu teknik dalam menentukan informan yang awalnya berjumlah sedikit, kemudian informan tersebut memilih temannya yang lain untuk dijadikan informan juga.

Dalam menentukan informan yang pertama peneliti lakukan yakni dengan menghubungi seorang mahasiswa tunanetra yang peneliti kenal di

Universitas Airlangga. Kemudian peneliti menemui informan tersebut dan meminta rekomendasi serta kontak dari mahasiswa tunanetra yang sekiranya bersedia menjadi informan. Setelah mendapat semua kontak calon informan, peneliti mulai menghubungi masing-masing calon informan, dan menanyakan ketersediaannya menjadi informan pada penelitian ini untuk diwawancarai.

Informan pertama yang dihubungi oleh peneliti yakni AAY (31 Juli 2019), yang merupakan mahasiswa tunanetra yang peneliti kenal karena satu jurusan dengan peneliti yakni Antropologi, dan yang peneliti tau AAY merupakan salah satu mahasiswa tunanetra yang berprestasi dan aktif dengan kegiatannya di dalam maupun di luar kampus, ia juga mahir dalam mengoperasikan teknologi seperti *smartphone* serta laptop. Informan kedua, ketiga dan keempat merupakan rekomendasi dari AAY, untuk informan kedua yang peneliti hubungi adalah TFA (14 Agustus 2019) yang merupakan mahasiswa Sastra Indonesia, informan ketiga yang peneliti hubungi adalah HA (1 September 2019) mahasiswa D3 Bahasa Inggris dan informan terakhir yang peneliti hubungi adalah DH (11 September 2019) yakni mahasiswa S2 Kebijakan Publik.

Berdasarkan keterangan tersebut diatas, peneliti sudah menentukan keempat mahasiswa tunanetra yang bersedia menjadi informan dalam penelitian ini. Berikut adalah Tabel 1.1 tentang daftar informan yang menjadi sumber data peneliti.

Tabel 1.1 Daftar Profil Informan Penelitian

No	Nama	Usia	Fakultas & Jurusan	Angkatan Tahun
1	AAY	22 tahun	FISIP - Antropologi	2016
2	TFA	21 tahun	FIB – Sastra Indonesia	2017
3	HA	22 tahun	Fakultas Vokasi – Bahasa Inggris	2017

No	Nama	Usia	Fakultas & Jurusan	Angkatan Tahun
4	DH	32 tahun	FISIP (S2) – Kebijakan Publik	2017

Sumber : Data Penelitian (2019)

#### 1.6.4 Teknik Analisis Data

Setelah melakukan proses observasi dan wawancara, kemudian peneliti mempelajari data wawancara dan membuat transkrip dari hasil wawancara untuk memudahkan peneliti saat menganalisis data. Untuk menganalisis data yang diperoleh setelah mengumpulkan data dari berbagai informan, peneliti mendeskripsikan dan mengelompokkan hasil yang telah didapatkan dari hasil observasi dan wawancara. Sebagai acuan dalam menganalisis data, peneliti menggunakan berbagai jurnal, buku, penelitian terdahulu, serta beberapa website sebagai referensi. Data-data yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara pada mahasiswa penyandang tunanetra di Universitas Airlangga, menghasilkan informasi-informasi yang berguna untuk penelitian ini. Setelah itu, data dan informasi dari beberapa informan disajikan secara deskriptif sehingga dapat ditarik kesimpulan dengan menghubungkan pada teori yang telah ditentukan sebelumnya oleh peneliti.