

**PERSEPSI MAHASISWA UIN ANTASARI FAKULTAS  
TARBIYAH DAN KEGURUAN TERHADAP PERILAKU *TOXIC*  
DALAM BERMAIN *GAME MOBILE LEGEND***

**SKRIPSI**

**OLEH:**

**AKBAR BUDI RAHMAT**



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI**

**BANJARMASIN**

**2024 M/1446**

**PERSEPSI MAHASISWA UIN ANTASARI FAKULTAS TARBIYAH DAN  
KEGURUAN TERHADAP PERILAKU *TOXIC* DALAM BERMAIN *GAME*  
*MOBILE LEGEND***

**Skripsi**

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan

**Oleh**

**Akbar Budi Rahmat  
NIM. 200101010207**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
BANJARMASIN  
TAHUN 2024 M/1446 H**

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Akbar Budi Rahmat

NIM : 200101010207

Tempat/Tanggal Lahir : Balikpapan, 28 September 2002

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang berjudul, **“PERSEPSI MAHASISWA UIN ANTASARI FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN TERHADAP PERILAKU TOXIC DALAM BERMAIN GAME MOBILE LEGEND”** adalah benar-benar karya saya, kecuali kutipan yang disebut sumbernya. Apabila di kemudian hari terbukti bahwa skripsi ini bukan hasil karya asli saya atau merupakan hasil plagiasi, saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya,

Banjarmasin, 6 Desember 2024

Yang menyatakan,

  
Akbar Budi Rahmat



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**  
Jalan Jenderal Ahmad Yani KM. 4,5 Banjarmasin 70235  
Telepon (0511) 3253939 Faksimile (0511) 3274492  
Email: pai@uin-antasari.ac.id Web: pai.uin-antasari.ac.id

**SURAT BUKTI BEBAS PLAGIASI**  
**Nomor : 011/Un.14/III.1/II.2.d/PP.00.9/12/2024**

Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam menerangkan bahwa mahasiswa dengan identitas berikut:

Nama : Akbar Budi Rahmat  
NIM : 200101010207  
Program : S-1  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Judul Skripsi:

**PERSEPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN TERHADAP PERILAKU TOXIC DALAM BERMAIN GAME MOBILE LEGEND**

Hasil Uji Plagiasi : 24%

Berdasarkan hasil uji plagiasi dengan menggunakan [www.turnitin.com](http://www.turnitin.com) bahwa naskah skripsi ini dinyatakan memenuhi syarat batas maksimal plagiasi 25%.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Banjarmasin, 09 Desember 2024  
Ketua Program Studi  
Pendidikan Agama Islam



Dr. Hj/ Suraijjah, M.Pd  
NIP. 196702181994032001

## PERSETUJUAN

Skripsi Yang Berjudul : Persepsi mahasiswa uin antasari fakultas tarbiyah dan keguruan terhadap perilaku *toxic* dalam bermain *game mobile legend*

Ditulis Oleh : AKBAR BUDI RAHMAT

NIM : 200101010207

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Program : Strata Satu (1)

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Tahun Akademik : 2024/2025

Tempat Tanggal Lahir : Balikpapan, 28 September 2002

Alamat : Jl. Letjen Suprpto Rt.14 No.47

setelah diteliti dan dinyatakan perbaikan, kami dapat menyetujui untuk di pertahankan di depan Sidang Tim Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin.

Banjarmasin, 02 Desember 2024  
Pembimbing



Dr. H Rifan Syafruddin, L.c, M.Ag  
NIP. 197207222006041006

Mengetahui  
Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam  
Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan  
UIN Antasari Banjarmasin



Suraijjah, M.Pd  
NIP. 19670218199403001

## PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul: Persepsi Mahasiswa UIN Antasari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Terhadap Perilaku *Toxic* dalam Bermain *Game Mobile Legend*

Nama : Akbar Budi Rahmat, NIM 200101010207, telah diujikan dalam Sidang Tim Penguji Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin pada :

Hari : Senin

Tanggal : 23 Desember 2024

Nilai : 83,8 (A)

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

UIN Antasari Banjarmasin,



Dr. H. Hamdan, M.Pd

NIP. 196604051993031005

### TIM PENGUJI :

No.	Nama	Tanda Tangan
1.	Dr. Hj. Suraijiah, M.Pd	
2.	Dr. H. Rif'an Syafruddin, Lc, M.Ag	
3.	Muhammad Adli Nurul Ihsan, M.Pd	

## ABSTRAK

Akbar Budi Rahmat, **200101010207**, *Persepsi Mahasiswa UIN Antasari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Terhadap Perilaku Toxic dalam Bermain Game Mobile Legend*, Dr. H. Rif'an Syafruddin, L.c, M.Ag, pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin, 2024

---

**Kata Kunci : Persepsi Mahasiswa, Perilaku Toxic, game Mobile Legend**

Fenomena banyaknya pemain melakukan perilaku toxic dalam bermain *game online mobile legends* yang terjadi ketika dimainkan dengan kelompok tim dan terdapat *player* yang bermain dengan buruk, melakukan *feeder*, berbeda negara, suku dan agama menjadi sasaran perilaku toxic dengan mengolok-ngolok cara bermainnya, mengeluarkan kata-kata kasar dan kotor, menghina kekurangan fisik bahkan keluarga serta segala macam latar belakangnya. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan adalah fakultas yang mencerminkan dan memberikan suri tauladan yang baik kepada mahasiswanya agar menjadi pendidik yang berbudi luhur dikemudian hari. Visi tersebut berketerbalikan dengan perilaku nyata sebagian mahasiswanya yang merupakan *player* dalam *mobile legend*. Perilaku *toxic* kerap menjadi kebiasaan jangka panjang yang negatif, merugikan orang sekitar bahkan menjadi perhatian serius dikarenakan terkait dengan masalah mental seseorang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin khususnya di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan terhadap perilaku *toxic* dalam bermain *game mobile legend* dan cara penanggulangan perilaku *toxic* dalam bermain *game mobile legend* sesuai dengan nilai-nilai keislaman yang dipelajari. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan jenis penelitian lapangan dan menggunakan teknik pengumpulan data yang meliputi observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan model interaktif yang terdiri dari reduksi data, penyajian data verifikasi data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi Mahasiswa UIN Antasari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan terhadap perilaku toxic dalam bermain *game mobile legend* adalah adanya hubungan interpretasi dan persepsi bahwa perilaku toxic adalah sebuah tindakan verbal negatif yang memberi dampak negatif hingga mengganggu mental seseorang. Menurut pemahaman mahasiswa akan perilaku toxic dengan nilai-nilai agama adalah keduanya sangat bertentangan satu sama lain. Karena itu, cara untuk menanggulangi hal tersebut adalah dengan menerapkan strategi pengendalian diri atau regulasi emosi, membentuk interaksi positif, dan menerapkan nilai-nilai moral yang diajarkan agama. *Game mobile legend* yang dimainkan dengan tidak mendasar dengan kesadaran diri serta etika moral maka akan selalu menghasilkan dampak negatif. Tetapi disisi lain terdapat dampak positif *game mobile legend* yang berupa untuk melatih kesabaran dan meningkatkan sportivitas bermain.

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ  
الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ سَيِّدِنَا وَمَوْلَانَا  
مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ، أَمَّا بَعْدُ.

Segala puji bagi Allah SWT, yang telah memberikan limpahan rahmat, taufik dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitiannya yang berjudul “Persepsi Mahasiswa UIN Antasari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Terhadap Perilaku *Toxic* dalam Bermain *Game Mobile Legend*”. Shalawat serta salam selalu tercurah kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang telah membawa kita dari zaman kejahiliah menuju zaman yang terang benderang bercahayakan iman, islam dan ihsan.

Penulis menyadari dengan sepenunya dalam menyelesaikan penulisan penelitian skripsi ini tidak lepas dari bantuan semua pihak baik dalam bentuk dukungan, bimbingan dan arahan serta motivasi sehingga tugas akhir dipekerjakan ini dapat diselesaikan dengan baik.

Dengan segala kerendahan hati, penulis ucapkan terima kasih dan memberi penghargaan setinggi-tingginya kepada semua pihak yang terlibat. Khususnya kepada :

1. Bapak Dr. H. Hamdan, M.Pd., Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin yang telah berkenan menerima dan menyetujui judul skripsi ini.



2. Ibu Dr. Hj. Suraijah, M.Pd dan Bapak Muhammad Adli Nurul Ihsan, M.Pd.I., selaku ketua dan sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin yang telah memberikan arahan penulisan skripsi yang sesuai dengan pengembangan pada program studi.
3. Bapak Dr. H. Rif'an Syafruddin, L.c, M.Ag., selaku Dosen pembimbing skripsi yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan selama penulis berstudi dan berproses untuk menyelesaikan karya tulis ilmiah ini.
4. Para dosen, karyawan, dan para staf jurusan maupun seluruh yang ada di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin.
5. Kedua orang tua penulis, saudara/I dan keluarga yang selalu memberikan dukungan penuh, berupa moril maupun materil.
6. Kerabat Sanggar Bahana Antasari, Forum Muda, UKM Olahraga, Putera Puteri Antasari yang telah memberi semangat dan motivasi ketika penulis berproses.
7. Bapak Arif Rahman Herliansyah, Ulfah Apriliyani, dan Penghuni sekre yang selalu menemani penulis berproses penelitian, teman diskusi, dan sumber semangat penulis ketika melewati fase berat dalam berpenelitian.

Semoga Allah SWT melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada mereka dan mencatatnya sebagai kebaikan dengan pahala yang berlipat ganda. Penulis berharap semoga tulisan ini dapat bermanfaat dan menjadi amal ibadah di sisi Allah SWT.

Banjarmasin, 7 Jumadil Akhir 1446

9 Desember 2024

Penulis

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-INDONESIA

### A. Konsonan

Transliterasi kata Arab ke dalam huruf Latin dalam skripsi ini berpedoman pada Surat Keputusan Bersama Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Tanggal 22 Januari 1988 Nomor 157/1987 dan 0593/1987.

#### 1. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
أ	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ša	Tš	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ḥa	<u>H</u>	ha (dengan garis di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Žal	Ž	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ya
ص	Šad	Šh	es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	Ḍh	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	Ṭh	te (dengan titik di bawah)

ظ	Za	Zh	zet (dengan titik di bawah)
ع	'ain	'	koma terbalik di atas
غ	Gain	Gh	Ge
ف	Fa'	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	'el
م	Mim	M	'em
ن	Nun	N	'en
و	Waw	W	We
هـ	Ha'	H	Ha
ء	Hamza h	`	Apostrof
ي	Ya'	Y	Ya

## B. Vokal

Vokal dalam bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau *monoftong* dan vokal rangkap atau *diftong*. Vokal tunggal memiliki ketentuan alih aksara sebagai berikut.

Tanda Vokal Arab	Tanda Vokal Latin	Keterangan
ـَ	A	Fathah
ـِ	I	Kasrah
ـُ	U	Dammah

Vokal rangkap memiliki ketentuan alih aksara sebagai berikut.

Tanda Vokal Arab	Tanda Vokal Latin	Keterangan
ـَـي	Ai	a dan u
ـَـو	Au	a dan u

Contoh :

- كَتَبَ kataba
- فَعَلَ fa'ala

Ketentuan alih aksara vokal panjang (mad), yang dalam bahasa Arab dilambangkan dengan harakat dan huruf sebagai berikut.

Tanda Vokal Arab	Tanda Vokal Latin	Keterangan
بَا	Â	a dengan topi di atas
يِي	Î	i dengan topi di atas
بُو	Û	u dengan topi di atas

### C. Kata Sandang

Kata sandang, yang dalam sistem aksara Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu dialihaksarakan menjadi huruf /l/, baik diikuti huruf syamsiyah maupun huruf kamariah. Kata sandang: Contoh: *al-rijâl* bukan *ar-rijâl*, *al-dîwân* bukan *ad-dîwân*.

#### D. Syaddah (Tasydid)

Syiddah atau tasydîd yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda (-) dalam alih aksara ini dilambangkan dengan huruf, yaitu dengan menggandakan huruf yang diberi tanda syiddah itu. Akan tetapi, hal ini tidak berlaku jika huruf yang menerima tanda syiddah itu terletak setelah kata sandang yang diikuti oleh huruf-huruf syamsiyah. Misalnya, kata (الضرورة) tidak ditulis ad-dharûrah melainkan al-dharûrah, demikian seterusnya.

#### E. Ta Marbûthah

Berkaitan dengan alih aksara ini, jika huruf ta marbûthah terdapat pada kata yang berdiri sendiri, maka huruf tersebut dialih aksarakan menjadi huruf /h/(lihat contoh 1 di bawah). Hal yang sama juga berlaku jika ta marbûthah tersebut diikuti oleh kata sifat (na't) (lihat contoh 2). Namun, jika huruf ta marbûthah tersebut diikuti kata benda (ism), maka huruf tersebut dialihaksarakan menjadi huruf /t/ (lihat contoh 3).

No.	Kata Arab	Alih Aksara
1	طَرِيقَةٌ	Tharîqah
2	الْجَامِعَةُ الْإِسْلَامِيَّةُ	Al-Jâmi'ah al-Islamiyyah
3	وَحْدَةُ الْوُجُودِ	Wahdah al-Wujûd

## **F. Huruf Kapital**

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam alih aksara ini huruf kapital tersebut juga digunakan, dengan mengikuti ketentuan yang berlaku dalam ejaan Bahasa Indonesia, antara lain untuk menuliskan permulaan kalimat, huruf awal nama tempat, nama bulan, nama diri, dan lain-lain. Jika nama diri didahului oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal atau kata sandangnya. Contoh: al-Ghazali bukan Al-Ghazali, al-Banjari bukan Al-Banjari.

Beberapa ketentuan lain dalam Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI) sebetulnya juga dapat diterapkan dalam alih aksara ini, misalnya ketentuan mengenai huruf cetak miring (*italic*) atau cetak tebal (**bold**). Jika menurut PUEBI, judul buku itu ditulis dengan cetak miring, maka demikian halnya dalam alih aksaranya, demikian seterusnya.

Berkaitan dengan penulisan nama, untuk nama-nama tokoh yang berasal dari Nusantara sendiri, disarankan tidak dialih aksarakan meskipun akar katanya berasal dari bahasa Arab. Misalnya ditulis Abdussamad al-Palimbani, tidak ‘Abd al-Samad al-Palimbânî; Nuruddin al-Raniri, tidak Nûr al-Dîn al-Râniri.

## **G. Penulisan Kata**

Setiap kata, baik kata kerja (*fi‘l*), kata benda (*ism*), maupun huruf (*harf*) ditulis secara terpisah. Berikut adalah beberapa contoh alih aksara atas kalimat-kalimat dalam Bahasa Arab.

Aksara Arab	Alih Aksara
ذَهَبَ الْأُسْتَاذُ	dzahaba al-ustâdzu
ثَبَّتَ الْأَجْرُ	tsabata al-arju
الْحَرَكَةُ الْعَصْرِيَّةُ	al-harakah al-‘ashriyyah
أَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ	asyhadu an lâ ilâha illa Allâh
مَوْلَانَا مَلِكُ الصَّلْحِ	mawlânâ Malik al-Shâlih
يُؤَثِّرُكُمْ اللَّهُ	yu’tsirukum Allâh
الْمَظَاهِرُ الْعَقْلِيَّةُ	al-mazhâhir al-‘aqliyyah
حُبُّ الْإِسْتِثْلَاعِ	hub al-istithlâ’
الْمَادَّةُ الْمَصْنُوعَةُ مِنَ الْحَيَاوَانِ	al-mâddah al-mashnû’ah min al-hayawân
طَرْفُ الْعَيْنِ	tharf al-‘ayni
الْمُسَاهَمَةُ	al-musâhamah
مَنْ سَلَكَ طَرِيقًا	Man salaka tharîqan



## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL .....	i
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN .....	ii
BUKTI BEBAS PLAGIASI .....	iii
PERSETUJUAN .....	iv
PENGESAHAN .....	v
ABSTRAK .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
TRANSLITERASI .....	ix
DAFTAR ISI .....	xii
DAFTAR TABEL.....	xviii
DAFTAR GAMBAR .....	xix
DAFTAR LAMPIRAN .....	xx
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
B. Definisi Operasional .....	6
C. Fokus Penelitian .....	8
D. Tujuan Penelitian .....	8
E. Signifikansi Penelitian .....	9
F. Penelitian Terdahulu .....	10
G. Sistematika Penulisan.....	12
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
A. Pengertian Persepsi .....	14
B. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Persepsi .....	16
C. Proses Terjadinya Persepsi .....	19
D. Pengertian <i>Toxic</i> .....	21
E. <i>Game Mobile Legend</i> .....	28
F. Karakter dalam <i>Game Mobile Legend</i> .....	30
G. Dampak Bermain <i>Mobile Legend</i> .....	35
<b>BAB III METODELOGI PENELITIAN</b>	
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian .....	38
B. Lokasi Penelitian .....	39
C. Subjek dan Objek Penelitian .....	40
D. Data dan Sumber Data .....	40
E. Teknik Pengumpulan Data .....	41
F. Analisis Data .....	42
G. Prosedur penelitian.....	43
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Penelitian .....	45
1. Profil Fakultas Tarbiyah dan Keguruan .....	45

2. Visi dan Misi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan .....	51
3. Akreditasi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan .....	52
4. Struktur Organisasi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan .....	53
5. Data dan Jumlah terkait Subjek Penelitian .....	53
B. Penyajian Data .....	55
1. Persepsi Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin terhadap perilaku <i>Toxic</i> dalam bermain <i>Game Mobile         Legend</i> .....	55
2. Menanggulangi Perilaku <i>Toxic</i> pada Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin menurut Persepsi Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin .....	61
C. Pembahasan .....	64
1. Persepsi Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin terhadap perilaku <i>Toxic</i> dalam bermain <i>Game Mobile         Legend</i> .....	64
2. Menanggulangi Perilaku <i>Toxic</i> pada Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin menurut Persepsi Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin .....	72
<b>BAB V PENUTUP</b>	
A. Kesimpulan .....	76
B. Saran.....	77
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>79</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>81</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS .....</b>	<b>109</b>

## **DAFTAR TABEL**

4.1 Tabel daftar dosen FTK.....	53
4.2 Tabel Jumlah player dari berbagai jurusan di FTK .....	54
4.3 Tabel informan data wawancara mahasiswa FTK .....	54

## **DAFTAR GAMBAR**

4.1 Gambar dokumentasi akreditasi FTK .....	52
4.2 gambar laporan permainan game mobile legend .....	56
4.3 gambar forum chat game mobile legend.....	57

## DAFTAR LAMPIRAN

1. Daftar Terjemah ayat dan hadis .....	81
2. Instrumen Pengumpulan Data .....	83
3. Surat Penetapan Dosen Pembimbing Skripsi .....	84
4. Surat Keterangan Telah Selesai Seminar.....	85
5. Surat Persetujuan Riset.....	86
6. Surat Izin Riset .....	87
7. Surat Selesai Riset.....	88
8. Buku Konsultasi Bimbingan Skripsi .....	89
9. Sertifikat Ujian Komprehensif .....	93
10. Dokumentasi Penelitian.....	94
11. Transkrip Wawancara Penelitian .....	96