

**CYBERBULLYING DALAM GAME ONLINE
(ETNOGRAFI VIRTUAL ANTAR PEMAIN GAME ONLINE
DEFENSE OF THE ANCIENT 2)**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar

Sarjana Ilmu Komunikasi



Disusun Oleh :

SATRIO

051703503125071

**UNIVERSITAS SATYA NEGARA INDONESIA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
JAKARTA**

2021

**CYBERBULLYING DALAM GAME ONLINE
(ETNOGRAFI VIRTUAL ANTAR PEMAIN GAME ONLINE
DEFENSE OF THE ANCIENT 2)**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar

Sarjana Ilmu Komunikasi



Disusun Oleh :

SATRIO

051703503125071

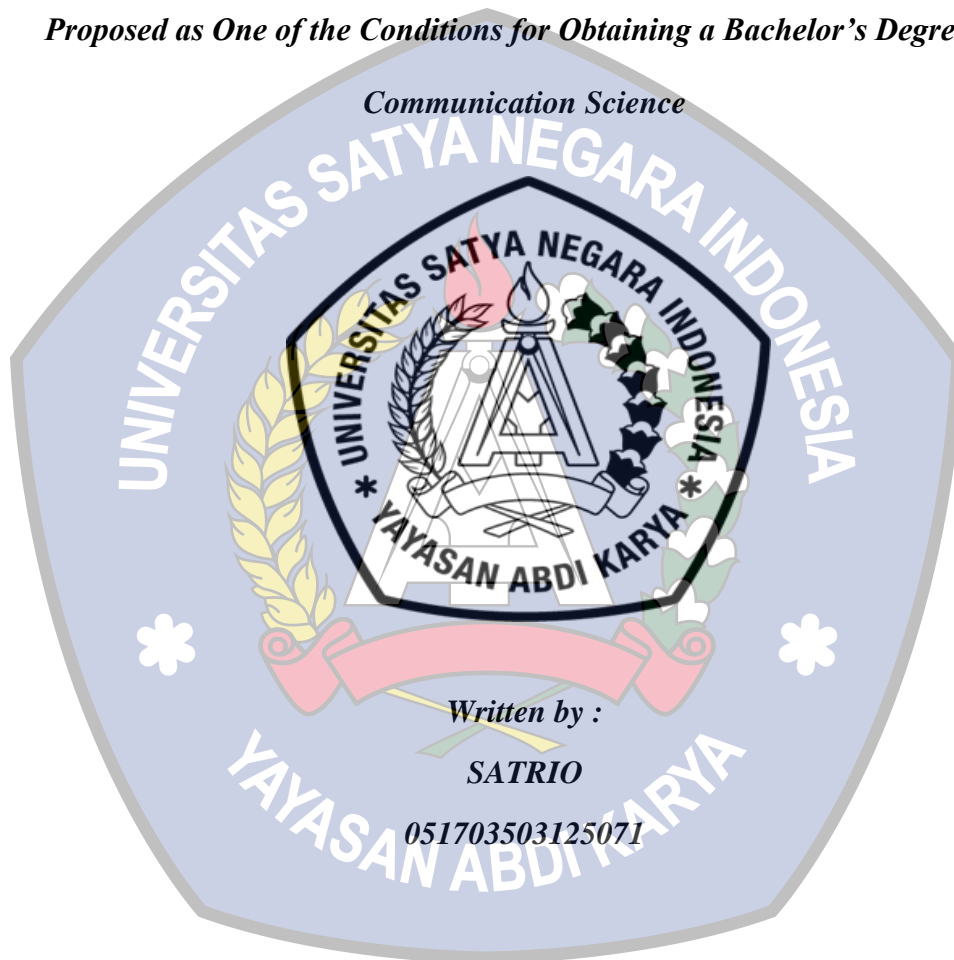
**UNIVERSITAS SATYA NEGARA INDONESIA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
JAKARTA**

2021

***CYBERBULLYING IN ONLINE GAMES
(VIRTUAL ETNOGRAPHY BETWEEN DEFENSE OF THE
ANCIENT 2 ONLINE GAME PLAYERS)***

THE THESIS

***Proposed as One of the Conditions for Obtaining a Bachelor's Degree in
Communication Science***



Written by :

SATRIO

051703503125071

***UNIVERSITY OF SATYA NEGARA INDONESIA
FACULTY OF SOCIAL AND POLITICAL SCIENCES***

2021

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS SATYA NEGARA INDONESIA

Nama : Satrio
NIM : 051703503125071
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Peminatan : Hubungan Masyarakat
Judul Skripsi : “ Cyberbullying dalam game online (Etnografi Virtual pemain game online Defense Of The Ancient 2) ”
Jumlah Halaman : 95 hal + 17 lampiran
Bibliografi : 14 buku ; 3 Internet ; 12 Jurnal

ABSTRAK

Game DOTA 2 merupakan game bergenre Massively Multiplayer Online Game (MMOG), dimana pemain akan bermain dalam dunia virtual berskala besar sehingga setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata yang dapat melibatkan puluhan bahkan ratusan pemain untuk bermain bersama-sama yang tidak jarang komunikasi menjadi memanas sehingga menimbulkan tindakan agresif didalamnya yaitu cyberbullying.

Landasan teori yang digunakan adalah teori konvergensi media yang dimana penggabungan media telekomunikasi dan perangkat computer menjadi satu yang membentuk paradigma industry, sosil, budaya baru didalamnya

Penelitian ini menggunakan paradigma konstruktivis karena mengkaji kehidupan secara alami dan terbebas dari manipulasi. Pendekatan penelitian etnografi virtual. Metode penelitian kualitatif deskriptif. Menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi secara online, wawancara, dan dokumentasi. Menganalisis data menggunakan level analisis media siber (etnografi virtual).

Hasil penelitian yang didapatkan menunjukkan bahwa didalam game online ini terdapat sebuah budaya komunikasi cyberbullying karena kurangnya kordinasi dan kesalahpahaman antar pemain game online tersebut. Dari hasil penelitian disimpulkan disini bahwa konvergensi media memudahkan pengguna game online untuk berinteraksi namun kebebasan tersebut tidak jarang menimbulkan tindakan agresif.

Kata Kunci : Teori Konvergensi Media, Game Online , Cyberbullying
Pembimbing 1 : Sandra Olifia M.Si
Pembimbing 2 : Risqi Inayah Dwijayanti M.Ikom

*The Faculty of Social and Political Sciences
University of Satya Negara Indonesia*

*Name : Satrio
Student Registration Number : 051703503125071
Field of Study : Communication
Specialization : Public Relations
“Cyberbullying in online games (Virtual ethnography of online game players
Defense Of The Ancient 2) ”
Pages : 95 pages + 17 Attachment
Bibliography : 14 books + 3 Internet + 12 Journal*

ABSTRACT

The DOTA 2 game is a Massively Multiplayer Online Game (MMOG) genre game, where players will play in a large-scale virtual world so that each player can interact directly like the real world which can involve tens or even hundreds of players to play together, which is not uncommon for communication to become heated up, causing aggressive action in it, namely cyberbullying.

The theoretical basis used is the theory of media convergence which combines telecommunications media and computer equipment into one that forms a new industrial, social, cultural paradigm in it.

This study uses a constructivist paradigm because it examines life naturally and free from manipulation. Virtual ethnographic research approach. Descriptive qualitative research method. Using data collection techniques in the form of online observations, interviews, and documentation. Analyze data using cyber media analysis level (virtual ethnography).

The results of this research show that in this online game there is a culture of cyberbullying communication because of the lack of coordination and misunderstanding between the online game players. It can be concluded here that media convergence makes it easier for online game users to interact but this freedom often leads to aggressive actions.

*Keywords : Media convergence theory , Online game , Cyberbullying
Advisor 1 : Sandra Olifia M.Si
Advisor 2 : Risqi Inayah Dwijayanti M.Ikom*