

**CYBERBULLYING TERHADAP PEMAIN GAME
DIFABEL *MOBILE LEGEND***
(Netnografi Pada Kolom Komentar *Facebook* Albert Munthe)

SKRIPSI

Oleh:
Dede Okta Maulana
2018104151206



**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA
2022**

**CYBERBULLYING TERHADAP PEMAIN GAME
DIFABEL *MOBILE LEGEND***
(Netnografi Pada Kolom Komentar *Facebook* Albert Munthe)

SKRIPSI

Oleh:
Dede Okta Maulana
2018104151206



**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA
2022**

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

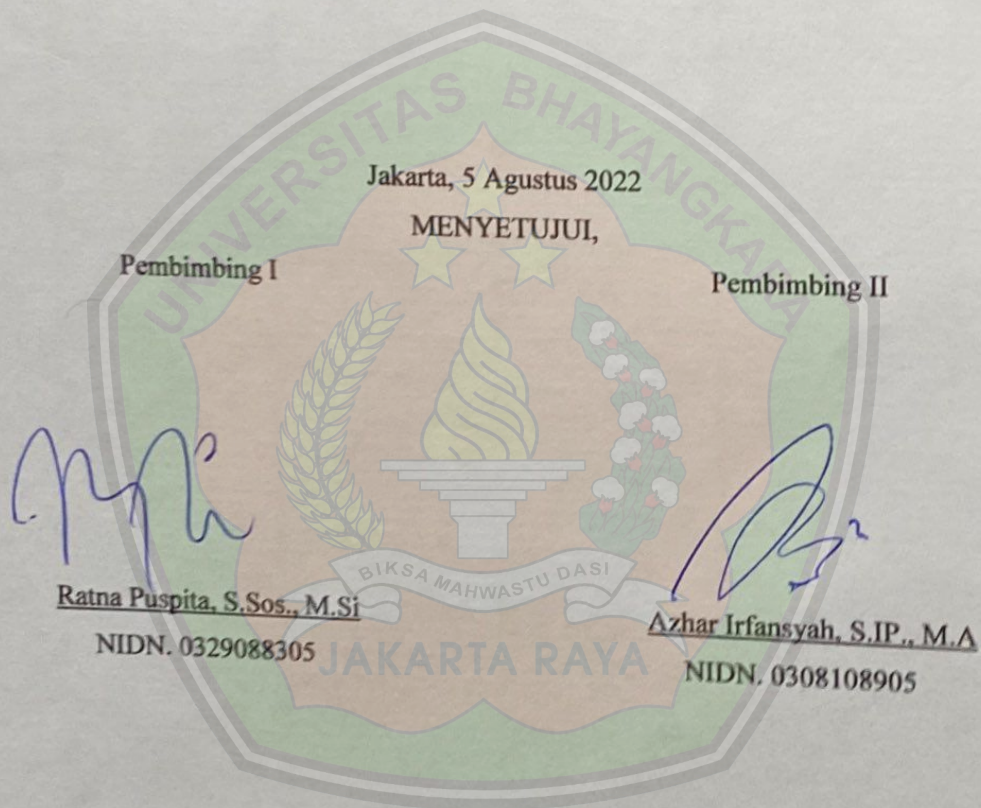
Judul Skripsi : *Cyberbullying Pada Pemain Game Difabel Mobile Legend (Netnografi Pada Kolom Komentar Facebook Albert Munthe)*

Nama Mahasiswa : Dede Okta Maulana

Nomor Pokok Mahasiswa : 201810415206

Program Studi/Fakultas : Ilmu Komunikasi/Ilmu Komunikasi

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 27 Juli 2022



LEMBAR PENGESAHAN

Judul Skripsi : *Cyberbullying Terhadap Pemain Game Difabel Mobile Legend (Netnografi Pada Kolom Komentar Facebook Albert Munthe)*

Nama Mahasiswa : Dede Okta Maulana

Nomor Pokok Mahasiswa : 201810415206

Program Studi/Fakultas : Ilmu Komunikasi/Ilmu Komunikasi

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 27 Juli 2022

Jakarta, 5 Agustus 2022

MENGESAHKAN,

Ketua Tim Penguji : Nurul Fauziah, S.Sos., M.Si.

NIDN : 0321048302

Penguji I : Ratna Puspita, S.Sos., M.Si

NIDN : 0329088305

Penguji II : Syahrul Hidayanto, S.Sos., M.Si.

NIDN : 0319059501

MENGETAHUI,

Ketua Program Studi
Ilmu Komunikasi

Dekan
Fakultas Ilmu Komunikasi

Moh. Rifaldi Akbar, S.Sos., M.Si

NIP. 2109527

Dr. Aan Widodo, S.I.Kom., M.I.Kom

NIP. 1504222

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

Skripsi yang berjudul *Cyberbullying Terhadap Pemain Game Difabel Mobile Legend (Netnografi Pada Kolom Komentar Facebook Albert Munthe)* ini adalah benar-benar merupakan hasil karya sendiri dan tidak mengandung materi yang ditulis oleh orang lain kecuali pengutipan sebagai referensi yang sumbernya telah dituliskan secara jelas dengan kaidah penulisan karya ilmiah.

Apabila kemudian hari ditemukan adanya kecurangan dalam karya ini, saya bersedia menerima sanksi dan Universitas Bhayangkara Jakarta Raya sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Saya mengizinkan skripsi ini dipinjam dan digandakan melalui perpustakaan Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Saya memberikan izin kepada perpustakaan Universitas Bhayangkara Jakarta Raya untuk menyimpan skripsi ini dalam bentuk digital dan mempublikasikannya melalui internet selama publikasi tersebut melalui portal Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.

Jakarta, 5 Agustus 2022

Yang membuat pernyataan,



Dede Okta Maulana
NPM : 201810415206

ABSTRAK

Dede Okta Maulana. 201810415206. *Cyberbullying Terhadap Pemain Game Difabel Mobile Legend (Netnografi Pada Kolom Komentar Facebook Albert Munthe)*

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pola *cyberbullying* warganet terhadap pemain *game* difabel *Mobile Legend* yang bernama Albert Munthe pada kolom komentar, saat Albert Munthe melakukan *live video streaming* di platform media sosial *Facebook*.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode kualitatif dengan metode penelitian netnografi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Peneliti melakukan observasi pada kolom komentar akun *Facebook* Albert Munthe saat melakukan *live video streaming*. Peneliti melakukan wawancara mendalam untuk memenuhi profil informan dan melakukan dokumentasi berupa foto saat melakukan observasi dan wawancara.

Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa terdapat komentar yang mengandung unsur *cyberbullying* pada kolom komentar saat Albert Munthe melakukan *live video streaming* di *Facebook*. Pada komentar tersebut terdapat pola *cyberbullying* sehingga munculnya komentar negatif dari warganet. Pola tersebut seperti ketika Albert Munthe mendapatkan kekalahan, melakukan kesalahan atau memiliki *gameplay* yang buruk saat bermain *game Mobile Legend*, dan ketika Albert Munthe jumawa memenangkan pertandingan. Pada kolom komentar saat Albert Munthe melakukan *live video streaming* tidak hanya *cyberbullying* yang muncul, namun terdapat kontra *cyberbullying* berupa membela Albert Munthe saat mendapatkan *cyberbullying*.

Kata kunci: *Cyberbullying*, Pemain *game* difabel, *Mobile Legend*, Komunitas *Virtual*, *Facebook*.

ABSTRACT

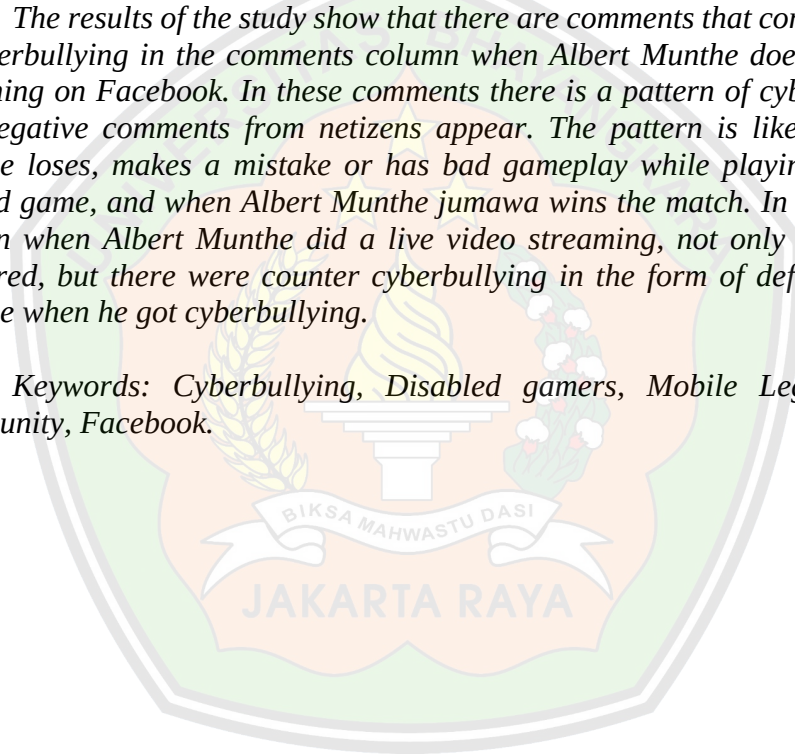
Dede Okta Maulana. 201810415206. *Cyberbullying Against Players with Disabilities Mobile Legend (Netnography in Albert Munthe's Facebook Comment Column)*

This study aims to describe the cyberbullying pattern of netizens against a disabled game player named Albert Munthe in the comments column, when Albert Munthe did a live video streaming on the social media platform Facebook.

In this study, researchers used qualitative methods with netnographic research methods. Data collection techniques in this study used observation, interviews, and documentation. Researchers made observations in the comments column of Albert Munthe's Facebook account when doing live video streaming. Researchers conducted in-depth interviews to meet the profiles of informants and conducted documentation in the form of photos during observations and interviews.

The results of the study show that there are comments that contain elements of cyberbullying in the comments column when Albert Munthe does a live video streaming on Facebook. In these comments there is a pattern of cyberbullying so that negative comments from netizens appear. The pattern is like when Albert Munthe loses, makes a mistake or has bad gameplay while playing the Mobile Legend game, and when Albert Munthe jumawa wins the match. In the comments column when Albert Munthe did a live video streaming, not only cyberbullying appeared, but there were counter cyberbullying in the form of defending Albert Munthe when he got cyberbullying.

Keywords: *Cyberbullying, Disabled gamers, Mobile Legend, Virtual Community, Facebook.*



KATA PENGANTAR

Alhamdulillah robbil 'alamin, puji syukur saya panjatkan kehadiran Allah SWT atas rahmat, serta karunia yang telah memberikan kesempatan bagi penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan judul skripsi ini telah disusun dengan tujuan untuk menyelesaikan tugas wajib yang merupakan syarat dalam mendapatkan gelar Sarjana (S1) Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jaya. Adapun judul skripsi ini yaitu “Cyberbullying Terhadap Pemain Game Difabel *Mobile Legend* (Netnografi Pada Kolom Komentar *Facebook* Albert Munthe).

Terutama untuk Allah SWT dan kedua orang tua penulis yang senantiasa selalu memberikan dukungan terbesar dalam menyelesaikan skripsi ini, baik dukungan moril maupun materiil. Selain itu, penulis juga ingin menyampaikan rasa hormat dan mengucapkan rasa terima kasih kepada pihak lain, di antaranya:

1. Bapak Irjen Pol. (Purn) Dr. Drs. H. Bambang Karsono, S.H., M.M selaku Rektor Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
2. Bapak Dr. Aan Widodo, S.I.Kom., M.I.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya yang telah memberikan dukungan dan arahnya.
3. Bapak Moh. Rifaldi Akbar, S.Sos., M.Si selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
4. Ibu Ratna Puspita, S.Sos., M.Si selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberi arahan memberi dukungan penulis dalam menyusun skripsi.
5. Bapak Azhar Irfansyah, S.IP., M.A selaku Dosen Pembimbing II yang telah membimbing dan memberi arahan dalam menyusun skripsi penulis.
6. Mama dan Papa yang telah memberikan dukungan dan doa kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
7. Teman-teman seperjuangan, Irvan Yuri Anggara dan Tina Agustin yang telah memberi *support* kepada penulis.
8. Rekan dan sahabat lain, yang tidak dapat penulis ucapkan satu per satu.

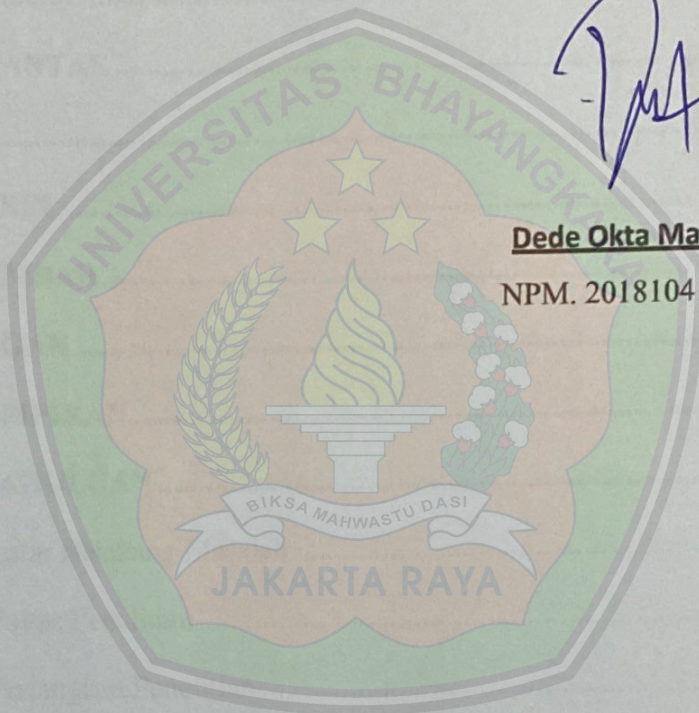
9. Dan yang terakhir, diri saya sendiri karena sudah berusaha melakukan yang terbaik dan sudah bertahan sejauh ini.

Penulis sangat menyadari bahwa masih terdapat kekurangan dalam pengerjaan skripsi ini. Oleh karena itu, penulis berharap kritik dan saran yang membangun untuk kesempurnaan skripsi ini.

Jakarta, 5 Agustus 2022

Dede Okta Maulana

NPM. 201810415206



DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR BAGAN.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	15
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Fokus Penelitian.....	6
1.3 Pertanyaan Penelitian.....	6
1.4 Tujuan Penelitian	6
1.5 Manfaat Penelitian	6
1.5.1 Manfaat Praktis	6
1.5.2 Manfaat Akademis	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Penelitian Terdahulu	7
2.2 Kerangka Konsep.....	10
2.2.1 Interaksi dalam Media Sosial.....	10

2.2.2	<i>Different ability</i> (difabel)	10
2.2.3	<i>Bullying</i>	11
2.2.4	<i>Cyberbullying</i>	13
2.2.5	<i>Facebook</i>	13
2.2.6	<i>Facebook sebagai Komunitas Virtual</i>	15
2.3	Kerangka Pemikiran	17
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		18
3.1	Jenis Penelitian	18
3.2	Metode Penelitian	19
3.3	Subjek Penelitian	19
3.4	Teknik Pengumpulan Data	20
3.5	Teknik Analisis Data	22
3.6	Keabsahan Data	23
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		24
4.1	Hasil Penelitian	24
4.1.1	Profil Albert Munthe	24
4.1.2	Deskripsi Penggunaan Media Sosial	26
4.1.3	Deskripsi Komentar	27
4.1.4	Temuan Data	32
4.2	Pembahasan	45
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		48
5.1	Kesimpulan	48
5.2	Saran	48
DAFTAR PUSTAKA		
LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1.1 Hasil Observasi Media Sosial Albert Munthe.....	4
Tabel 4.1 Kategori Kata/Kalimat Mengandung Unsur <i>Cyberbullying</i>	35



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 4.1 Foto Albert Munthe saat bermain <i>game Mobile Legend</i>	24
Gambar 4.2 Foto Albert Munthe sedang melakukan <i>live video streaming</i>	25
Gambar 4.3 Unggahan pertama Albert Munthe pada <i>Facebook</i> Albert Munthe	26
Gambar 4.4 Tampilan Akun <i>Facebook</i> Albert Munthe	27
Gambar 4.5 Foto kolom komentar <i>live video streaming</i> Albert Munthe.....	29
Gambar 4.6 Foto kolom komentar <i>live video streaming</i> Albert Munthe.....	29
Gambar 4.7 Foto kolom komentar <i>live video streaming</i> Albert Munthe.....	30
Gambar 4.8 Foto kolom komentar <i>live video streaming</i> Albert Munthe.....	31
Gambar 4.9 Foto kolom komentar <i>live video streaming</i> Albert Munthe.....	32
Gambar 4.10 Foto kolom komentar <i>live video streaming</i> Albert Munthe.....	37
Gambar 4.11 Foto kolom komentar <i>live video streaming</i> Albert Munthe.....	38
Gambar 4.12 Foto kolom komentar <i>live video streaming</i> Albert Munthe.....	39
Gambar 4.13 Foto kolom komentar <i>live video streaming</i> Albert Munthe.....	40
Gambar 4.14 Foto kolom komentar <i>live video streaming</i> Albert Munthe.....	41
Gambar 4.15 Foto kolom komentar <i>live video streaming</i> Albert Munthe.....	42
Gambar 4.16 Foto kolom komentar <i>live video streaming</i> Albert Munthe.....	43

Gambar 4.17 Ilustrasi kata/kalimat yang mengandung *cyberbullying*
pada kolom komentar *Facebook* Albert Munthe.....46



DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 2.1 Kerangka Berpikir.....	17



DAFTAR LAMPIRAN

- LAMPIRAN 1** : Daftar Riwayat Hidup
- LAMPIRAN 2** : Transkrip Wawancara dan Reduksi Data
- LAMPIRAN 3** : Dokumentasi Penelitian
- LAMPIRAN 4** : Kartu Bimbingan Skripsi
- LAMPIRAN 5** : Form Perbaikan Sidang

