



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

**REPRESENTASI TEKNIK PROPAGANDA
KOREA UTARA DALAM FILM DOKUMENTER
THE PROPAGANDA GAME DAN
PROPAGANDA:
ANALISIS ISI KUANTITATIF
SKRIPSI**



Diajukan guna Memenuhi Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom.)

Theofilus Ifan Sucipto

14140110254

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
KONSENTRASI MULTIMEDIA JOURNALISM
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2018**

**REPRESENTATION OF NORTH KOREAN
PROPAGANDA TECHNIQUE IN
DOCUMENTARY FILM THE PROPAGANDA
GAME AND PROPAGANDA:
QUANTITATIVE CONTENT ANALYSIS
THESIS**



Submitted in partial fulfillment of the requirements for the
Degree of Bachelor in Communication

Theofilus Ifan Sucipto

14140110254

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

KONSENTRASI MULTIMEDIA JOURNALISM

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2018

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini adalah karya ilmiah saya sendiri, bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis orang lembaga lain, dan semua karya ilmiah orang lain atau lembaga lain yang dirujuk dalam skripsi ini telah disebutkan sumber kutipannya serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan atau penyimpangan, baik dalam pelaksanaan skripsi maupun dalam penulisan laporan skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk mata kuliah Skripsi yang telah saya tempuh.

Tangerang, 15 Agustus 2018



(Theofilus Ifan Sucipto)

HALAMAN PENGESAHAN

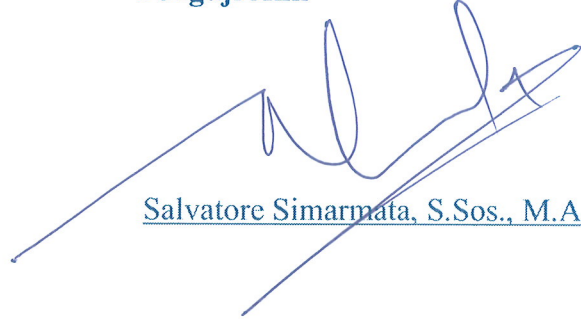
Skripsi dengan judul
“Representasi Teknik Propaganda Korea Utara dalam Film Dokumenter The
Propaganda Game dan Propaganda: Analisis Isi Kuantitatif”
oleh
Theofilus Ifan Sucipto
telah diujikan pada hari Rabu, 1 Agustus 2018,
pukul 10.00 s.d. 11.30 dan dinyatakan lulus
dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



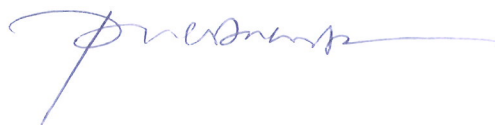
Veronika, S.Sos, M.Si.

Penguji Ahli



Salvatore Simarmata, S.Sos., M.A.

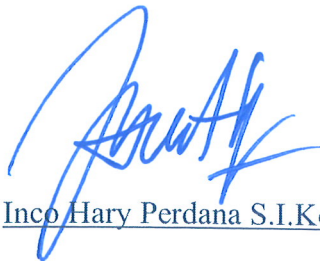
Dosen Pembimbing



Albertus M. Prestianta, S.I.Kom, M.A.

Disahkan oleh

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi



Inco Hary Perdana S.I.Kom., M.Si.

Penulis berharap skripsi ini bisa digunakan sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya yang membahas propaganda dan membuka wawasan baru mengenai Korea Utara bagi seluruh pembaca.

Tangerang, 15 Agustus 2018



Penulis

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena berkat dan kasih rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul “Bentuk Propaganda Korea Utara dalam Film The Propaganda Game dan Propaganda: Analisis Isi Kuantitatif” Skripsi ini diajukan pada Program Strata 1, Program Studi Jurnalistik, Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Multimedia Nusantara.

Penulis mengambil kajian ini karena sebagian besar berita mengenai Korea Utara dibuat oleh media Barat sebagai bentuk propaganda. Jarang sekali kita mendengar adanya berita atau informasi dari Korea Utara secara langsung karena mereka dikenal sebagai negara yang tertutup. Dengan melakukan penelitian bentuk propaganda dalam film dokumenter The Propaganda Game dan Propaganda menggunakan analisis isi kuantitatif, dapat dilihat bahwa Korea Utara juga melakukan propaganda saat diberi ‘panggung.’

Dalam proses dari awal hingga akhir penelitian ini, ada beberapa pihak yang sudah mendukung pembuatan skripsi ini dan penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Orangtua yang telah mendukung penulis baik dari materi, tenaga, dan waktu,
2. Albertus Magnus Prestianta, S.I.Kom., M.A., yang telah membimbing penulis dari awal hingga akhir, memberi motivasi, dan mengarahkan penulis untuk tetap fokus pada apa yang mau diteliti.
3. Bapak Inco Hary Perdana, S.I. Kom., M.Si. yang mengesahkan penelitian ini,
4. Teman-teman di UMN khususnya Jessica Widartha, Achmad Ghifari Firdaus, Firdhy Esterina, dan Hafizah Rana Dalilah yang selalu menyemangati penulis:
5. Para dosen Universitas Multimedia Nusantara yang telah mengajar penulis.

Penulis berharap skripsi ini bisa digunakan sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya yang membahas propaganda dan membuka wawasan baru mengenai Korea Utara bagi seluruh pembaca.

Tangerang, 15 Agustus 2018

Penulis



BENTUK PROPAGANDA KOREA UTARA DALAM FILM DOKUMENTER THE PROPAGANDA GAME DAN PROPAGANDA: ANALISIS ISI KUANTITATIF

Oleh: Theofilus Ifan Sucipto

Setiap negara melakukan komunikasi internasional untuk mencapai kepentingan negaranya, salah satunya dengan propaganda. Penyebaran propaganda bisa melalui berbagai media, misalnya dengan film. Korea Utara yang dikenal sebagai negara tertutup pun melakukan komunikasi internasional.

Sudah ada beberapa film dokumenter mengenai Korea Utara. Penelitian ini mengambil dua film dokumenter yaitu The Propaganda Game dan Propaganda untuk melihat representasi teknik propaganda Korea Utara di dua film tersebut.

Untuk menjelaskan masalah yang akan ditulis, rumusan masalahnya adalah “Apa saja teknik propaganda Korea Utara dalam film dokumenter The Propaganda Game dan Propaganda?” Penelitian ini berjenis kuantitatif dan bersifat deskriptif. Unit analisisnya adalah film dokumenter The Propaganda Game dan Propaganda. Untuk memahami pesan propandanya, peneliti menggunakan metode analisis isi kuantitatif.

The Propaganda Game Film layak diteliti karena meraih penghargaan di Cinema Writers Circle Awards sebagai film dokumenter terbaik, dan sejumlah nominasi lainnya. Sedangkan Propaganda meraih rating tinggi di dua forum Film yaitu IMDB dan Rotten Tomatoes

Kata kunci: Propaganda, Korea Utara, The Propaganda Game, Dokumenter, Analisis Isi Kuantitatif

REPRESENTATION OF NORTH KOREAN PROPAGANDA
TECHNIQUE IN DOCUMENTARY FILM THE PROPAGANDA
GAME AND PROPAGANDA:
QUANTITATIVE CONTENT ANALYSIS

By: Theofilus Ifan Sucipto

Each country conducts international communication to achieve the interests of its country, one of which is propaganda. Spreading propaganda can be through various media, for example with films. North Korea, known as a closed country, also conducts international communication.

There have been several documentary films about North Korea. This research took two documentary films namely The Game Propaganda and Propaganda to see the representation of North Korea's propaganda techniques in the two films

To explain the problem to be written, the formulation of the problem is "What are North Korea's propaganda techniques in the documentary film The Propaganda Game and Propaganda?" This research is a quantitative and descriptive type. The unit of analysis is the documentary film The Propaganda Game and Propaganda. To understand the propaganda message, researchers used quantitative content analysis methods.

The Propaganda Game Film is worthy of being scrutinized for being awarded at the Cinema Writers Circle Awards as the best documentary, and a number of other nominees. While Propaganda achieve high ratings in two forums of film, IMDB and Rotten Tomatoes

Keywords: Propaganda, North Korea, The Game Propaganda, Documentary, Quantitative Content Analysis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR BAGAN.....	xv
 BAB I PENDAHULUAN	 1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah	8
1.2.1 Pertanyaan Penelitian.....	8
1.3 Tujuan Penelitian	8
1.4 Kegunaan Penelitian.....	9
1.4.1 Kegunaan Akademis.....	9
1.4.2 Kegunaan Praktis.....	9
1.4.3 Kegunaan Sosial	9
1.5 Keterbatasan Penelitian	9

BAB II KERANGKA TEORI.....	10
2.1 Penelitian Terdahulu.....	10
2.2 Landasan Teori.....	13
2.2.1 Teori Komunikasi Massa.....	13
2.2.2 Teori Kultivasi.....	13
2.2.3 Propaganda.....	15
2.2.4 Film Dokumenter sebagai Media Komunikasi Propaganda	20
2.2.4.1 Kerangka Pembentuk Film	23
2.3 Kerangka Pemikiran.....	24
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	26
3.1 Jenis dan Sifat Penelitian.....	26
3.2 Metode Penelitian.....	26
3.3 Populasi dan Sampel	28
3.4. Unit Analisis	29
3.5 Kategorisasi	42
3.6 Uji Validitas.....	52
3.7 Uji Reliabilitas.....	53
3.7.1 Perhitungan reliabilitas kategori Name Calling.....	55
3.7.2 Perhitungan reliabilitas kategori Glittering Generality.....	55
3.7.3 Perhitungan reliabilitas kategori Card Stacking.....	56
3.7.4 Perhitungan reliabilitas kategori Transfer.....	57
3.7.5 Perhitungan reliabilitas kategori Testimony.....	57

3.7.6 Perhitungan reliabilitas kategori Plain Folk.....	58
3.7.7 Perhitungan reliabilitas kategori Bandwagon.....	59
3.7.8 Perhitungan reliabilitas kategori Frustration.....	59
3.7.9 Perhitungan reliabilitas kategori Fear Arousing.....	60
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	62
4.1 Objek Penelitian	62
4.1.1 The Propaganda Game.....	62
4.1.2 Propaganda.....	64
4.2 Hasil Penelitian	65
4.2.1 The Propaganda Game.....	65
4.2.1.1 Name Calling.....	66
4.2.1.2 Glittering Generality.....	67
4.2.1.3 Transfer.....	69
4.2.1.4 Testimony.....	69
4.2.1.5 Plain Folk.....	69
4.2.1.6 Card Stacking.....	71
4.2.1.7 Frustration.....	72
4.2.1.8 Bandwagon.....	72
4.2.1.1 Fear Arousing.....	73
4.2.2 Propaganda.....	74
4.2.2.1 Name Calling.....	74
4.2.2.2 Glittering Generality.....	77

4.2.2.3 Transfer.....	78
4.2.2.4 Testimony.....	78
4.2.2.5 Plain Folk.....	79
4.2.2.6 Card Stacking.....	79
4.2.2.7 Frustration.....	81
4.2.2.8 Bandwagon.....	81
4.2.2.1 Fear Arousing.....	81
4.3 Pembahasan	82
Bab V KESIMPULAN DAN SARAN.....	92
5.1 Simpulan.....	92
5.2 Saran.....	93
A. Saran Akademis.....	93
A. Saran Praktis.....	93

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	11
Tabel 3.1 Pembagian Unit Analisis The Propaganda Game	29
Tabel 3.2 Rincian Unit Analisis The Propaganda Game.....	30
Tabel 3.3 Pembagian Unit Analisis Propaganda.....	41
Tabel 3.4 Rincian Unit Analisis Propaganda.....	41
Tabel 3.5 Indikator Kategori Name Calling.....	43
Tabel 3.6 Indikator Kategori Glittering Generality.....	44
Tabel 3.7 Indikator Kategori Transfer.....	46
Tabel 3.8 Indikator Kategori Testimony.....	47
Tabel 3.9 Indikator Kategori Plain Folk.....	48
Tabel 3.10 Indikator Kategori Card Stacking.....	48
Tabel 3.11 Indikator Kategori Frustration.....	49
Tabel 3.12 Indikator Kategori Bandwagon.....	51
Tabel 3.13 Indikator Kategori Fear Arousing.....	52
Tabel 3.14 Perhitungan Reliabilitas Kategori Name Calling.....	55
Tabel 3.15 Perhitungan Reliabilitas Kategori Glittering Generality.....	55
Tabel 3.16 Perhitungan Reliabilitas Kategori Card Stacking.....	56
Tabel 3.17 Perhitungan Reliabilitas Kategori Transfer.....	57
Tabel 3.18 Perhitungan Reliabilitas Kategori Testimony.....	57
Tabel 3.19 Perhitungan Reliabilitas Kategori Plain Folk.....	58
Tabel 3.20 Perhitungan Reliabilitas Kategori Bandwagon.....	59

Tabel 3.21 Perhitungan Reliabilitas Kategori Frustration.....	59
Tabel 3.22 Perhitungan Reliabilitas Kategori Fear Arousing.....	60
Tabel 4.1 Teknik Propaganda Name Calling.....	66
Tabel 4.2 Teknik Propaganda Glittering Generality.....	68
Tabel 4.3 Teknik Propaganda Transfer.....	69
Tabel 4.4 Teknik Propaganda Testimony.....	69
Tabel 4.5 Teknik Propaganda Plain Folk.....	69
Tabel 4.6 Teknik Propaganda Card Stacking.....	71
Tabel 4.7 Teknik Propaganda Frustration.....	72
Tabel 4.8 Teknik Propaganda Bandwagon.....	72
Tabel 4.9 Teknik Propaganda Fear Arousing.....	73
Tabel 4.10 Teknik Propaganda Name Calling.....	74
Tabel 4.11 Teknik Propaganda Glittering Generality.....	77
Tabel 4.12 Teknik Propaganda Transfer.....	78
Tabel 4.13 Teknik Propaganda Testimony.....	78
Tabel 4.14 Teknik Propaganda Plain Folk.....	79
Tabel 4.15 Teknik Propaganda Card Stacking.....	79
Tabel 4.16 Teknik Propaganda Frustration.....	81
Tabel 4.17 Teknik Propaganda Bandwagon.....	81
Tabel 4.18 Teknik Propaganda Fear Arousing.....	81
Tabel 4.19 Perbandingan Data Film The Propaganda Game dan Propaganda.....	88

DAFTAR BAGAN

Bagan 4.1 Persentase Propaganda dalam The Propaganda Game.....	83
Bagan 4.2 Persentase Propaganda dalam Propaganda	83

