



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.

**PERBEDAAN TINGKAT KECENDERUNGAN
MENJADI KORBAN *CYBERBULLYING* PADA
REMAJA YANG TERPAPAR DAN TIDAK
TERPAPAR *GAME ONLINE***

SKRIPSI



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

Christina Andrea

14140110138

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

KONSENTRASI *MULTIMEDIA PUBLIC RELATIONS*

FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2018

**DIFFERENCES IN THE LEVEL OF TENDENCY
TO BECOME VICTIMS OF CYBERBULLYING IN
ADOLESCENTS WHO ARE EXPOSED TO AND
NOT EXPOSED TO ONLINE GAMES**

THESIS



In Partial Fulfillment of The Requirement for The Communication Degree (S.I.Kom.)

Christina Andrea

14140110138

COMMUNICATION SCIENCE STUDY PROGRAM

FACULTY OF COMMUNICATION SCIENCE

MULTIMEDIA NUSANTARA UNIVERSITY

TANGERANG

2018

PERNYATAAN

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

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan / 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, 6 Juli 2018



Christina Andrea



HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul

“Perbedaan Tingkat Kecenderungan Menjadi Korban *Cyberbullying* pada Remaja yang Terpapar dan Tidak Terpapar *Game Online*”

oleh

Christina Andrea

telah diujikan pada Selasa, 31 Juli 2018,
pukul 8.30 s.d. 9.30 dan dinyatakan lulus
dengan susunan penguji sebagai berikut

Ketua Sidang



Dr. Endah Murwani, M.si.

Penguji Ahli



Dr. Mochammad Kresna Noer, S.sos., M.Si.

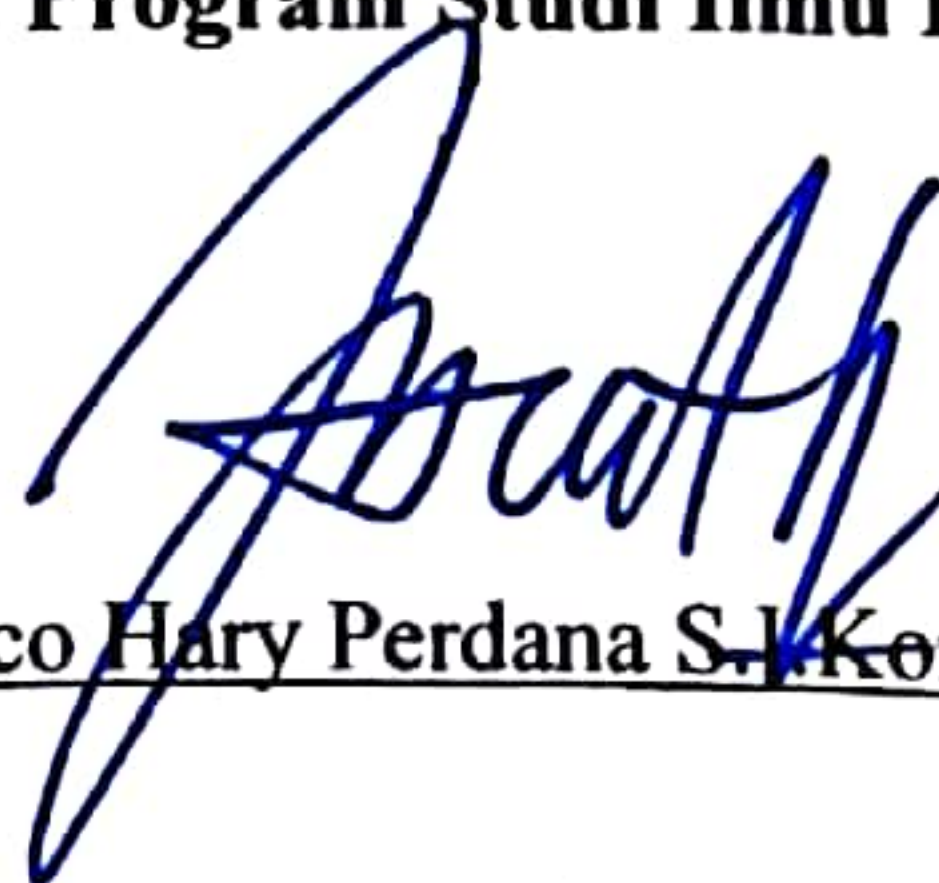
Dosen Pembimbing



Dr. Reny Yulianti

Disahkan oleh

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi



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

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena berkatNya saya dapat menyelesaikan penyusunan skripsi mengenai perbedaan tingkat kecenderungan menjadi korban *cyberbullying* pada remaja yang terpapar *game online* guna memperoleh gelar sarjana ilmu komunikasi. Skripsi ini diajukan kepada program strata 1, Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Multimedia Nusantara.

Melalui kajian ini, peneliti ingin mencari tahu apakah bermain *game online* dapat meningkatkan kecenderungan seorang remaja menjadi korban *cyberbullying*. Hal ini karena dalam beberapa periode terakhir, *game online* menjadi salah satu sarana hiburan yang paling diminati di kalangan remaja. Namun sayangnya terdapat berbagai pihak yang justru menyalahgunakannya sebagai media kekerasan verbal. Padahal, *cyberbullying* memiliki dampak yang berbahaya bagi perkembangan mental dan emosi remaja. Inilah mengapa peneliti mengangkat topik *cyberbullying* dalam kajian kali ini.

Dengan berakhirnya proses penyusunan skripsi ini, peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada Universitas Multimedia Nusantara yang telah memfasilitasi peneliti dalam proses belajar selama empat tahun terakhir. Di samping itu, peneliti juga ingin mengucapkan terima kasih kepada:

- 1) Dr. Ninok Leksono, Rektor Universitas Multimedia Nusantara, yang telah memberikan inspirasi bagi peneliti untuk berkarya dan berprestasi,
- 2) Inco Hary Perdana S.I.Kom., M.Si., Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi

UMN yang telah memberikan pencerahan bagi peneliti,

- 3) Ibu Reny Yuliati selaku dosen pembimbing skripsi yang selalu sabar dan berkenan untuk memberikan saran serta kritik yang membangun.

Peneliti juga ingin mengucapkan terima kasih kepada siswa – siswi dan tim BP SMA Santa Theresia yang telah memberikan kesempatan peneliti untuk melakukan penelitian. Juga kepada orang tua dan teman – teman yang senantiasa memberikan dukungan dan semangat selama proses pengerjaan penelitian ini.

Akhir kata, saya sebagai peneliti mengucapkan terimakasih dan mohon maaf bila ada salah kata. Peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari sempurna, sehingga peneliti terbuka atas kritik dan saran yang membangun. Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi seluruh pembaca.

UMMN

Tangerang, Juli 2018

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Peneliti

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Pernyataan.....	ii
Halaman Pengesahan	iii
Kata Pengantar	iv
Daftar Isi.....	vi
Daftar Tabel	viii
Daftar Gambar.....	ix
Abstrak	x
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah.....	7
1.3 Pertanyaan Penelitian	9
1.4 Tujuan Penelitian	9
1.5 Kegunaan Penelitian.....	10
BAB II KERANGKA TEORI	
2.1 Penelitian Terdahulu.....	12
2.2 Dasar Teori	18
2.3 Hipotesis Penelitian.....	34
2.4 Alur Penelitian.....	35
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
3.1 Jenis dan Sifat Penelitian.....	36
3.2 Metode Penelitian.....	37

3.3 Populasi dan Sampel.....	38
3.4 Operasionalisasi Variabel	38
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	41
3.6 Teknik Pengukuran Data: Uji Validitas dan Reliabilitas	43
3.7 Teknik Analisis Data.....	45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Subjek Penelitian.....	47
4.2 Hasil Penelitian.....	50
4.3 Pembahasan	62
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Simpulan.....	67
5.2 Saran	68
5.1 Saran Akademis	68
5.2 Saran Praktis.....	68
Daftar Pustaka	71
Lampiran	74



U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

DAFTAR TABEL

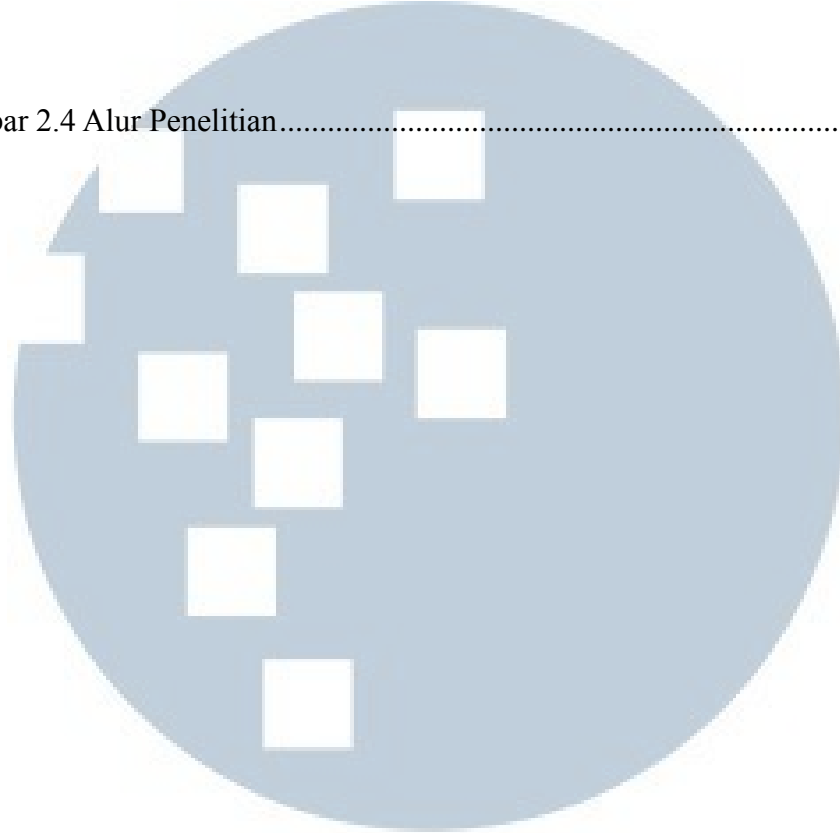
Tabel 2.1 <i>Review</i> Penelitian Terdahulu	16
Tabel 3.4 Operasionalisasi Variabel	38
Tabel 3.5 Nilai Skala	42
Tabel 3.6.1 Uji Validitas Variabel Y	43
Tabel 3.6.2 Uji Reliabilitas Variabel Y	44
Tabel 4.2.1 Aktivitas Bermain <i>Game Online</i>	50
Tabel 4.2.2 Frekuensi Bermain <i>Game Online</i>	51
Tabel 4.2.3 Jawaban Responden untuk Variabel Y	52
Tabel 4.2.4 Hasil Analisis <i>Crosstabs</i> Variabel X dan Y	57
Tabel 4.2.5 Hasil Uji Chi Square	58

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.4 Alur Penelitian.....	34
---------------------------------	----



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

ABSTRAK

Game online menjadi salah satu sarana hiburan paling populer di kalangan remaja saat ini. Namun sayangnya, bukan hanya digunakan sebagai sarana hiburan, *game online* justru menjadi media kekerasan verbal atau lebih dikenal dengan *cyberbullying*. Penelitian ini berusaha untuk mencari tahu apakah remaja yang bermain *game online* memiliki kecenderungan yang lebih besar untuk menjadi korban *cyberbullying*, dibandingkan dengan remaja yang tidak bermain *game online*. Penelitian ini disadari oleh teori kultivasi yang berbicara mengenai dampak media bagi khalayak, sama seperti kajian ini yang ingin melihat dampak *game online* pada remaja. Kajian kuantitatif ini memanfaatkan metode survei dengan menyebarkan kuesioner kepada siswa - siswi SMA Santa Theresia, Jakarta Pusat (n = 299) yang terdiri atas remaja dengan usia 15 hingga 18 tahun. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbandingan signifikan antara remaja yang bermain dan tidak bermain *game online* pada kecenderungan menjadi korban *cyberbullying*. Hal ini berarti hipotesis penelitian (H_a) diterima. Sebesar 71.2% responden yang bermain *game online* menyatakan dirinya pernah menjadi korban *cyberbullying*, sedangkan hanya 3.2% responden yang tidak bermain *game online* menyatakan pernah menjadi korban *cyberbullying*. Mayoritas siswa – siswi tergolong ke dalam *casual player*, karena menghabiskan waktu kurang dari 3 jam per hari untuk bermain *game online*. Sedangkan tipe aktivitas *cyberbullying* yang paling sering diterima adalah *flaming*, *harassment* dan *exclusion*. Temuan ini berguna sebagai upaya pencegahan dan ditujukan untuk mengurangi terjadinya *cyberbullying* di dunia maya, baik oleh remaja itu sendiri, orang tua dan pihak sekolah.

Kata Kunci

Cyberbullying, internet, *game online*, remaja, aktivitas

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

ABSTRACT

Online game becomes one of the most popular entertainment facilities among adolescents today. But unfortunately, not only used as a means of entertainment, online games actually become a medium of verbal violence or better known as cyberbullying. The study sought to find out whether adolescents who play online games have a greater tendency to become victims of cyberbullying, compared to adolescents who do not play online games. This research is based on cultivation theory that talks about the impact of media on their public, just as this study wants to see the impact of online games on adolescents. This quantitative study used a survey method by entering a questionnaire - Santa Theresia High School students, Central Jakarta (n = 299) consisting of adolescents with a period of 15 to 18 years. The results of this study indicate that there is a significant influence between adolescents who play and do not play online games on the incidence of being victims of cyberbullying. This means that the research hypothesis (ha) is accepted. As many as 71.2% of respondents who played online games claimed to have been victims of cyberbullying, while only 3.2% of respondents who did not play online games claimed to have been victims of cyberbullying. The majority of students are classified into casual players, as they spend less than 3 hours per day playing online games. While the activity of cyberbullying activity that palin often delivered is flaming, harassment, and exclusion. This benefit is useful as an effort to prevent and overcome cyberbullying in cyberspace, both by adolescents themselves, parents and teachers.

Kata Kunci

Cyberbullying, internet, game online, adolescents, activity

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA