

## KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur dipanjangkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan rahmat yang telah diberikan-Nya, sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan. Tugas Akhir dengan judul “Persepsi Komunitas Esports Indonesia Terhadap Kekerasan Dalam Video Game *Player Unknown’s Battleground*” ini ditujukan untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik guna memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi Strata Satu Universitas Pelita Harapan, Karawaci.

Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan, bantuan, dan doa dari berbagai pihak, Tugas Akhir ini tidak akan dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Oleh karena itu, Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses penggerjaan Tugas Akhir ini, yaitu kepada:

- 1) Dr. Edwin M.B. Tambunan, S.I.P., M.Si, selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
- 2) Marsefio Sevyone Luhukay, S.Sos., M.Si. selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi sekaligus dosen Pembimbing Akademik peneliti
- 3) Agustin Diana Wardaningsih, S.E., M.I.Kom. selaku Dosen Pembimbing tugas akhir yang terus memberikan arahan dan dukungan, waktu untuk membimbing agar tugas akhir ini berjalan dengan baik, yang membina terus menerus tanpa kenal Lelah dari semester satu hingga periode tugas akhir
- 4) Jumadal Simamora, S.Sos., M.I.Kom. selaku koordinator tugas akhir yang terlah memberikan banyak informasi dan dukungan selama penulis melakukan keberlangsungan tugas akhir

- 5) Seluruh dosen Universitas Pelita Harapan yang sudah memberikan pengetahuan yang bermanfaat, hingga membantu dan memberi inspirasi yang lebih banyak lagi
- 6) Brendan Greene, karena mahakaryanya yang berupa *Player Unknown's Battleground* yang menjadi inspirasi peneliti selama mengerjakan tugas akhir
- 7) Billy Stevanus, Hans Christanto, Gracensia Chika Mandey, Patricia Nadine, Reinhard Santoso, Ribka Malise, Naufal Fawwaz, Jesica Anastasia, Magdalena Nadila Sari, Givenlie Jeviro, Theophilus Ryo Ticoalu, dan Memes Andiany yang memenuhi hari-hari peneliti sejak awal perkuliahan
- 8) Janice Mae, Rachel Octaviani, Billy Stevanus, Kristela Margono, Florencia Cindy, Bianca Berlin, Lavenia Ciputra, Kezia Febrianti, Nicholas Wijaya, dan Rhency yang telah menjadi teman seperjuangan selama masa bimbingan tugas akhir
- 9) Keseluruhan HMPS 2018/2019 terutama Kristela Margono, Rhency, Erika Michie, Yosephine Paskalia, Samuel Anthony, Clarita, Bianca Berlin, Stephanie Adelline Ignatia dan Shindi Ekawaty selama dukungan dan bantuan dalam masa jabatan di HMPS 2018/2019
- 10) Keseluruhan HMPS 2017/2018 terutama Stefanny, Yuanitha Dewi, Evania Jiady, Juan Ferdinand, Dheya Indrayani, Michelle Hutaurok, Siti Nurul Haliza, Natasha Harianto, Pricilla Marcia, Diana Putri, dan Kristela Margono yang banyak mendidik peneliti selama kehidupan berorganisasi di HMPS 2017/2018

- 11) Steven Lemuel, Juan Ferdinand, dan Albert Tjiu yang telah berperan sebagai mentor selama masa perkuliahan peneliti di Universitas Pelita Harapan
- 12) Elvan Wijaya yang menjadi rekan berlatih sekaligus sahabat peneliti di masa perkuliahan dan tugas akhir
- 13) Septiana Indah Permata, Thomas Valentino, David Gunarso Bambang Suwito, Elizabeth Lius, Fiona Limmanuel, Theophila Mahesa Prima, Marcelino Caesar Pirade, Gilpin Leonard, Steven Christian, dan Samuel Jonathan yang telah menjadi adik kelas yang berteman baik dengan peneliti selama masa perkuliahan
- 14) Finneas O'Connell dan Billie Eilish Pirate Baird O'Connell yang membantu peneliti menjalani tugas akhir dengan karya mereka yang amat menyentuh
- 15) Shoji Meguro dengan karyanya yang membantu peneliti dan menemani peneliti di saat penyusunan tugas akhir
- 16) Natasha Alexandra, Michelle Aulia, Dimas Putro Bagus, Daniel Chandra, Ferry Triawan, Steven Sean, Hendry Kurniawan, Karina Gani, Felicia Tiara Christabel Herlambang, Julian Kietowibowo, dan Ian Hanaputra yang menjadi teman peneliti sejak SMP dan membantu memberikan semangat baru untuk menyelesaikan tugas akhir
- 17) Albert Agung Arditya & Meilisa Sanjaya yakni saudara yang banyak membantu peneliti di luar perkuliahan, sehingga peneliti dapat belajar sebanyak-banyaknya selama masa-masa perkuliahan

- 18) Yolanda Gozali yang telah selalu mendukung dan mendoakan dalam segala waktu, saat cerah maupun kelam dan membantu menjaga kesehatan mental peneliti
- 19) Maria Rosaline Ninditya Radyati, Ph.D & Tony Michael Simmonds, MBA, CPPD, CPRM, CMC sebagai orang tua yang telah membesarkan dan merawat peneliti, sehingga sekarang semakin dekat dalam mencapai gelar Strata Satu

Akhir kata, Penulis menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan dalam Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, kritik dan saran dari pembaca akan sangat bermanfaat bagi Penulis. Semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Tangerang, 14 Februari 2020

(BENEDICTUS BILLY BRILIANDITYA)

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	i
<b>PERNYATAAN TENTANG TUGAS AKHIR DAN PENYERAHAN HAK NONEKSKLUSIF TANPA ROYALTY .....</b>	ii
<b>PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR .....</b>	iii
<b>PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR .....</b>	iv
<b>ABSTRAK .....</b>	v
<b>ABSTRACT .....</b>	vi
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	vii
<b>DAFTAR ISI .....</b>	xii
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	xiii
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	xiv
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	xv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	4
1.3 Rumusan Masalah .....	6
1.4 Tujuan Penelitian .....	6
1.5 Kegunaan Penelitian .....	6
1.6 Sistematika Penelitian .....	7
<b>BAB II OBJEK PENELITIAN</b>	
2.1 Objek Penelitian.....	9
2.1.1 Video Game Player Unknown's Battleground .....	9
2.1.2 Popularitas PUBG di Indonesia .....	11
2.1.3 Komunitas Esports di Indonesia .....	11
<b>BAB III TINJAUAN PUSTAKA</b>	
3.1 Media Massa .....	13
3.1.1 Fungsi Media Massa.....	13
3.2 Media Baru .....	14
3.3 Video Game .....	16

3.3.1 Jenis-Jenis Video Game .....	17
3.4 Makna Kekerasan .....	19
3.5 Persepsi.....	23
3.6 Kerangka Berpikir .....	31
<b>BAB IV METODE PENULISAN</b>	
4.1 Pendekatan Penelitian .....	32
4.2 Metodologi.....	32
4.3 Teknik Pengumpulan Data .....	33
4.4 Unit Analisis .....	35
4.5 Informan .....	35
4.5.1 Kriteria Informan .....	37
4.5.2 Profil Informan Kunci dan Informan.....	38
4.6 Metode Analisis Data .....	40
4.7 Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data .....	41
4.8 Keterbatasan Penelitian .....	41
<b>BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	
5.1 Hasil Analisis.....	43
5.2 Pembahasan .....	52
5.2.1 Persepsi.....	52
<b>BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
6.1 Kesimpulan .....	64
6.2 Saran .....	65
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	67

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 5.1 Data Olahan Peneliti .....	44
Tabel 5.2 Data Olahan Peneliti .....	45
Tabel 5.3 Data Olahan Peneliti .....	49
Tabel 5.4 Data Olahan Peneliti .....	51



## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 3.1 Kerangka Berpikir Penelitian .....	31
Gambar 5.1 Perubahan warna darah dalam PUBG menjadi hijau .....	48
Gambar 5.2 Perubahan warna darah dalam PUBG menjadi ungu .....	48



## **DAFTAR LAMPIRAN**

### **LAMPIRAN A**

Gambar 3.1 Form Lembar Monitoring Bimbingan Tugas Akhir.....A-1

### **LAMPIRAN B**

Transkrip Wawancara Informan .....B-1

Transkrip Wawancara Informan .....B-9

Transkrip Wawancara Informan Kunci.....B-14

Open Coding Hasil Penelitian.....B-17