

**KETIKA KEMATIAN MENJADI HIBURAN: DESENSITISASI DAN
KONSTRUKSI SOSIAL KEKERASAN DALAM KOMENTAR
PROPAGANDA PERANG DIGITAL**



DISUSUN OLEH :

Azmi Rafif Abdul Majid

(2210411079)

**Skripsi ini diajukan untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh gelar
Sarjana Ilmu Komunikasi**

Dosen Pembimbing :

Garcia Krisnando Nathanael, S.Sos., M.Si.

PROGRAM STUDI S1 ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN POLITIK

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAKARTA

2025

PERNYATAAN ORISINALITAS

PERNYATAAN ORISINALITAS

Tugas Akhir ini adalah hasil karya sendiri dan semua sumber yang dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan dengan benar:

Nama : Azmi Rafif Abdul Majid

NIM : 2210411079

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Jakarta, Desember 2025

Yang menyatakan,



Azmi Rafif Abdul Majid

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR

Tugas Akhir diajukan oleh:

Nama : Azmi Rafif Abdul Majid

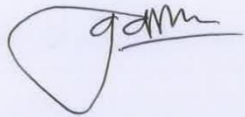
NIM : 2210411079

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Judul Tugas Akhir : Ketika Kematian Menjadi Hiburan: Desensitisasi Dan Konstruksi Sosial Kekerasan Dalam Komentar Propaganda Perang Digital

Telah berhasil melakukan bimbingan minimal **6X** dihadapan dosen pembimbing diterima sebagai bagian persyaratan untuk melakukan sidang **TUGAS AKHIR** yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana, pada Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jakarta.

Pembimbing



Garcia Krisnando Nathanael, S.Sos., M.Si.

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal Ujian : 13 Januari 2026

**KETIKA KEMATIAN MENJADI HIBURAN: DESENSITISASI DAN
KONSTRUKSI SOSIAL KEKERASAN DALAM KOMENTAR
PROPAGANDA PERANG DIGITAL**

ABSTRAK

Perang Rusia–Ukraina tidak hanya berlangsung di medan tempur fisik, tetapi juga di ruang digital melalui distribusi konten visual kekerasan sebagai bagian dari propaganda perang. Penggunaan drone FPV memungkinkan rekaman serangan diproduksi dari sudut pandang operasional dan disebarluaskan secara luas melalui platform seperti YouTube . Salah satu kanal yang secara aktif mempublikasikan konten tersebut adalah Magyar Birds, yang menampilkan visual kekerasan ekstrem dan memicu respons publik digital dalam ruang komentar. Penelitian ini menganalisis reaksi dan pemaknaan publik digital terhadap tayangan kekerasan ekstrem dalam lima video serangan drone FPV pada kanal YouTube Magyar Birds. Penelitian menggunakan pendekatan mixed methods dengan desain *sequential exploratory* (kualitatif ke kuantitatif). Analisis kualitatif deskriptif dilakukan melalui analisis isi berbasis kerangka Krippendorff untuk menafsirkan makna komunikasi publik dalam komentar. Selanjutnya, kuantifikasi kategori digunakan untuk memetakan kecenderungan dan keterulangan pola respons audiens. Analisis difokuskan pada dua dimensi desensitisasi media, yaitu kognitif dan emosional, serta satu kategori tambahan berupa dukungan eksplisit terhadap kekerasan. Hasil penelitian menunjukkan dominasi respons kognitif yang ditandai oleh normalisasi kekerasan dan pembacaan taktis-strategis. Variasi visual kekerasan, termasuk tayangan dengan target manusia, tidak secara signifikan mengubah pola respons audiens. Penelitian ini menyimpulkan bahwa desensitisasi audiens terhadap kekerasan perang tidak semata disebabkan oleh paparan visual, melainkan dibentuk melalui konstruksi sosial dalam ruang komentar yang diperkuat oleh mekanisme platform digital. Temuan ini mengonfirmasi bahwa propaganda perang digital beroperasi melalui partisipasi audiens dalam memproduksi dan menstabilkan makna kekerasan secara kolektif.

Kata kunci: desensitisasi, komentar publik digital, propaganda visual, perang digital, drone FPV

**WHEN DEATH BECOMES ENTERTAINMENT: DESENSITIZATION AND
THE SOCIAL CONSTRUCTION OF VIOLENCE IN DIGITAL WAR
PROPAGANDA COMMENTS**

AZMI RAFIF ABDUL MAJID

ABSTRACT

The Russia–Ukraine war has extended beyond the physical battlefield into the digital sphere, where visual representations of extreme violence circulate as part of contemporary war propaganda. The use of FPV drones enables combat footage to be recorded from an operational perspective and widely disseminated through platforms such as YouTube . This study examines public digital reactions to extreme violence depicted in five FPV drone strike videos published on the Magyar Birds YouTube channel. The research employs a mixed methods approach with a sequential exploratory design. Qualitative content analysis based on Krippendorff's framework was conducted to interpret communicative meanings in comments, followed by categorical quantification to map response patterns. The analysis focused on two dimensions of media desensitization cognitive and emotional along with explicit support for violence. The findings reveal a dominance of cognitive responses characterized by normalization of violence and tactical-strategic interpretations. Variations in visual intensity, including footage involving human targets, did not significantly alter response patterns. This study concludes that audience desensitization is shaped through social construction in comment spaces reinforced by platform mechanisms, not merely visual exposure. Digital war propaganda operates through audience participation in collectively producing and stabilizing meanings of violence.

Keywords: *desensitization, digital public comments, visual propaganda, digital warfare, FPV drones*

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas limpahan rahmat, kesehatan, dan kesempatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Ketika Kematian Menjadi Hiburan: Desensitisasi Dan Konstruksi Sosial Kekerasan Dalam Komentar Propaganda Perang Digital” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan, bantuan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Anter Venus, MA, Comm, selaku Rektor Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta.
2. Dr. S. Bkti Istiyanto, M.Si, selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Politik.
3. Ibu Uljanatunnisa, S.Sos. MA, selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi.
4. Bapak Garcia Krisnando Nathanael, S.Sos., M.Si., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, koreksi, serta motivasi selama proses penyusunan skripsi ini.
5. Dr. Yudie Aprianto, SP, M.Sc dan Ibu Chairun Nisa Zempi, S.Ikom.MA, atas bimbingan dan saran yang sangat berarti dalam penyelesaian penelitian ini.
6. Seluruh dosen dan staf akademik Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jakarta yang telah memberikan ilmu dan layanan terbaik selama masa studi.

Ucapan terima kasih yang mendalam penulis sampaikan kepada keluarga tercinta, terutama Bapak Jusnal Azany dan Ibu Marlina, atas doa, dukungan, dan kasih sayang yang tidak pernah putus. Terima kasih juga kepada Kak Nisrina Zaina Mardiyah, Kak Faris Ahmad Manshur, Daffa Aditya Naufal, Muhammad Affan, Muhammad Kafien Nibras, Muhammad Naufal Zidki, dan Teman-teman lainnya yang senantiasa memberikan motivasi dan semangat selama proses penelitian ini berlangsung.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran sangat diharapkan demi kesempurnaan karya tulis ini. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca, peneliti selanjutnya, serta pengembangan kajian ilmu komunikasi di masa mendatang.

Jakarta, Pondok Labu, 8 Desember 2025

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Azmi', with a long, sweeping horizontal stroke extending to the right.

Azmi Rafif Abdul Majid

DAFTAR ISI

PERNYATAAN ORISINALITAS	i
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG TUGAS AKHIR	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	8
1.3. Tujuan Penelitian.....	8
1.3.1. Tujuan Teoritis	8
1.3.2. Tujuan Praktis	9
1.4. Manfaat Penelitian.....	9
1.4.1. Manfaat Akademis	9
1.4.2. Manfaat Praktis	10
1.5. Sistematika Penulisan.....	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	12
2.1. Penelitian Terdahulu	12
2.2. Teori dan Konsep Penelitian	16
2.2.1 Teori Konstruksi Sosial Realitas	16
2.2.3. Konsep Desensitisasi Media	18
2.2.4. Konsep Propaganda Visual	20
2.2.5. Konsep Komunikasi Partisipatif Digital	22
2.3. Kerangka Pemikiran	25
BAB III METODE PENELITIAN.....	26
3.1. Objek Penelitian	26
3.2. Jenis Penelitian.....	27
3.3. Teknik Pengumpulan Data	29
3.3.1. Observasi.....	31
3.3.2. Dokumentasi	33

3.4. Sumber Data	35
3.4.1. Data Primer	35
3.4.2. Data Sekunder	40
3.4.3. Validitas dan Reliabilitas Kategorisasi Menggunakan Large Language Model	41
3.4.3.1. Pemilihan Model dan Justifikasi	41
3.4.3.2. Arsitektur Prompt dan Mitigasi Bias	42
3.4.3.3. Prosedur Validasi dan Verifikasi Manual	43
3.4.3.4. Limitasi dan Transparansi Bias Model	44
3.5. Teknik Analisis Data	46
3.5.1. Analisis Kualitatif	46
3.5.2. Analisis Kuantitatif Deskriptif	49
3.5.3. Integrasi Data Kualitatif dan Kuantitatif	52
3.6. Keabsahan Data	54
3.7. Pertimbangan Etis Penelitian	57
3.7.1. Prinsip Etika dalam Penelitian Media Digital	57
3.7.2. Status Data Publik dan Informed Consent	57
3.7.3. Anonimisasi dan Perlindungan Identitas	58
3.7.4. Pertimbangan Etis dalam Publikasi Temuan	59
3.7.5. Compliance dengan Regulasi dan Pedoman Etika	60
3.8. Jadwal Penelitian	60
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	61
4.1. Profil Kanal YouTube Magyar Birds	61
4.2. Analisis Data	64
4.2.1. Analisis Kualitatif	66
4.2.1.1. Desensitisasi sebagai Mekanisme Adaptasi Emosi	66
4.2.1.2. Peran Propaganda Visual dalam Pembentukan Makna Kekerasan	68
4.2.1.3. Komunikasi Partisipatif Digital dan Produksi Makna Kolektif	70
4.2.2. Analisis Kuantitatif	78
4.2.2.1. Dasar Empiris Penentuan Indikator Dukungan	78
4.2.2.2. Validitas Kuantifikasi sebagai Pendukung Analisis	82
4.2.2.3. Distribusi dan Perbandingan Desensitisasi serta Dukungan berdasarkan Variasi Kekerasan Visual	85
4.2.2.4. Analisis Korelasi Hubungan Kekerasan Visual dengan Sikap Audiens	97

4.2.3. Validasi dan Reliabilitas Kategorisasi.....	102
4.3. Pembahasan.....	104
4.3.1. Kontribusi terhadap Literatur yang Ada.....	107
4.3.1.1. Fokus pada Kekerasan Ekstrem dalam Konteks Perang	107
4.3.1.2. Pendekatan Desensitisasi Media dan Pelepasan tanggung jawab moral.....	108
4.3.1.3. Metode Mixed-Methods: Kualitatif dan Kuantitatif Terintegrasi	109
4.3.1.4. Konteks Platform dan Konten: Propaganda Visual di YouTube	110
4.3.2. Tabel Perbandingan dengan Penelitian Terdahulu.....	111
4.3.3. Interpretasi Temuan Kualitatif.....	112
4.3.3.1. Propaganda Visual sebagai Pembentuk Kerangka Makna Kekerasan.....	112
4.3.3.2. Konstruksi Sosial Makna Kekerasan dalam Ruang Komentar Digital	114
4.3.3.3. Peran Mekanisme Platform dalam Normalisasi Kekerasan	116
4.3.4. Interpretasi Temuan Kuantitatif	119
4.3.4.1. Stabilitas Pola Respons Lintas Variasi Visual	119
4.3.4.2. Dominasi Desensitisasi Kognitif sebagai Mekanisme Utama ..	121
4.3.4.3. Hubungan Signifikan antara Desensitisasi dan Dukungan	123
4.3.4.4. Anomali Video 4: Efek Framing Hiburan	125
4.3.5. Integrasi Temuan: Mekanisme Normalisasi Kekerasan dalam Ekosistem Digital.....	127
BAB V KESIMPULAN DAN PENUTUP	130
5.1. Kesimpulan.....	130
5.2. Implikasi Penelitian.....	132
5.2.1. Implikasi Teoretis	132
5.2.2. Implikasi Praktis	133
5.2.3. Implikasi Metodologis	134
5.3. Keterbatasan Penelitian	135
5.4. Saran.....	140
5.4.1. Saran untuk Penelitian Selanjutnya.....	140
5.4.2. Saran untuk Praktik Komunikasi dan Edukasi Publik	141
DAFTAR PUSTAKA	143
LAMPIRAN.....	147

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Komentar Dukungan Netizen.....	4
Gambar 3. 1 Contoh Dataset Komentar Hasil Scraping	34
Gambar 4. 1 Laman YouTube Magyar	61
Gambar 4. 2 Robert Yosypovych Brovdi “Magyar”	62
Gambar 4. 3 Diagram Mekanisme Konstruksi Sosial Makna Kekerasan dalam Ruang Komentar (adaptasi Berger & Luckmann)	71
Gambar 4. 4 Komentar Teratas pada Lima Video Magyar Birds yang Menunjukkan Ekspresi Dukungan dan Indikasi Desensitisasi	72
Gambar 4. 5 Komentar Kritis terhadap Tayangan Kekerasan dengan Tingkat Visibilitas dan Interaksi yang Rendah.....	74
Gambar 4. 6 Respons Balasan terhadap Komentar Kritis yang Menunjukkan Proses Negosiasi dan Pembetulan Makna Kekerasan	75
Gambar 4. 7 Pola Repetisi Ekspresi Dukungan dalam Komentar Publik (Pra-Analisis)	79
Gambar 4. 8 Kluster Kemiripan Makna Ekspresi Dukungan dalam Ruang Komentar.....	80
Gambar 4. 9 Komentar Desensitisasi Kognitif Video 1	88
Gambar 4. 10 Komentar Desensitisasi Kognitif Video 2	89
Gambar 4. 11 Komentar Desensitisasi Kognitif Video 3	90
Gambar 4. 12 Komentar Desensitisasi Kognitif Video 4	92
Gambar 4. 13 Komentar Desensitisasi Kognitif Video 5	94
Gambar 4. 14 Perbandingan Total Dukungan Kekerasan vs Total Desensitisasi per Video Magyar Birds	95
Gambar 4. 15 Distribusi Kategorisasi Desensitisasi per Video Magyar Birds.....	96

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu.....	13
Table 3. 1 Dataset Video (Per 29 Oktober 2025)	37
Table 3. 2 Rincian Jumlah Komentar	39
Table 3. 3 Tabel Rencana Waktu	60
Table 4. 1 Distribusi Desensitisasi per Video.....	86
Table 4. 2 Distribusi Dukungan per Video	86
Table 4. 3 Distribusi Dukungan dan Desensitisasi Berdasarkan Tingkat Kekerasan Visual.....	98
Table 4. 4 Crosstab Tingkat Kekerasan Visual dan Dukungan Audiens	99
Table 4. 5 Crosstab Tingkat Kekerasan Visual dan Desensitisasi Audiens	100
Table 4. 6 Crosstab Dukungan dan Desensitisasi.....	101
Table 4. 7 Agreement Rate Validasi Manual per Kategori.....	102
Table 4. 8 Tabel Perbandingan dengan Penelitian Terdahulu.....	111

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kontrak Penulisan Skripsi	147
Lampiran 2 Kartu Bimbingan Skripsi	148
Lampiran 3 Hasil Open Coding Desensitisasi Video 1	149
Lampiran 4 Hasil Open Coding Desensitisasi Video 2	149
Lampiran 5 Hasil Open Coding Desensitisasi Video 3	150
Lampiran 6 Hasil Open Coding Desensitisasi Video 4	151
Lampiran 7 Hasil Open Coding Desensitisasi Video 5	151
Lampiran 8 Laporan Analisis Statistik	152
Lampiran 9 Laporan Analisis Korelasi	152
Lampiran 10 Laporan Analisis Distribusi Desensitisasi dan Dukungan per Video	153
Lampiran 11 Kode YouTube Scraper	154
Lampiran 12 Kode Fungsi YouTube Scraper	154
Lampiran 13 Kode Translator	155
Lampiran 14 Kode Fungsi Translator	155
Lampiran 15 Kode Analisis Desensitisasi	156
Lampiran 16 Kode Fungsi Analisis Desensitisasi	156
Lampiran 17 Kode Analisis Korelasi dan Dukungan	157
Lampiran 18 Kode Fungsi Analisis Korelasi dan Dukungan	158
Lampiran 19 Validasi Manual Kategorisasi LLM	158