

Framing citra positif gamers dalam media massa (Analisis framing berita Kompas.com) = Positive image of gamers in mass media (Framing analysis on Kompas.com news)

Hafizh Faikar Agung Ramadhan, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20515561&lokasi=lokal>

Abstrak

Tesis ini membahas tentang framing citra positif gamers dalam pemberitaan maupun artikel terkait gamers pada media online kompas.com. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan analisis framing model Zhongdang Pan dan Kosicki. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kompas.com terkesan memframing citra positif pada gamers untuk mengikuti selera pasar saat ini. Framing citra positif yang berfokus pada penghasilan dan e-sport menunjukkan bahwa kompas.com masih tunduk pada kepentingan kompas grup yang memiliki kepentingan dengan acara bertemakan gamers.

.....This thesis discusses Positif Image framing trough news and articles related to gamers in online media kompas.com. This study used a qualitative research method with the Zhongdang Pan and Kosicki framing analysis model. The results of this study indicate that kompas.com seems to frame a positive image of gamers to follow current market tastes. Positive image framing that focuses on income and e-sports shows that kompas.com is still subject to the Kompas Group which has an interest in gamers-themed news.