

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Komunikasi

2.1.1 Pengertian Komunikasi

Menurut Effendy dalam buku ilmu, teori dan praktik komunikasi.(2017:8) mengenai pengertian komunikasi adalah:

Secara praktis atau dalam praktik kehidupan sehari-hari, definisi, makna, arti, atau pengertian komunikasi adalah proses penyampaian pesan kepada orang lain. Pesan (message) itu bisa berupa informasi, pemberitahuan, keterangan, ajakan, imbauan, bahkan provokasi atau hasutan. Kata kunci dalam komunikasi adalah pesan itu. Dari pesan itulah sebuah proses komunikasi dimulai. Komunikasi terjadi karena ada pesan yang ingin atau harus disampaikan kepada pihak lain.

Kata komunikasi atau *communication* dalam Bahasa Inggris berasal dari kata Latin *communis* yang berarti “sama”, *communico*, *communicatio*, atau *communicare* yang berarti “membuat sama” (*to make commont*), aktivitas komunikasi, harus mengandung kesamaan makna antara dua pihak yang terlibat. Kegiatan komunikasi tidak hanya informatif, yakni agar orang lain bersedia menerima suatu paham atau keyakinan melakukan suatu perbuatan atau kegiatan lain-lain.

Menurut Tubbs dan Moss(dalam Mulyana, ilmu komunikasi suatu pengantar,2018:59) mendefinisikan bahwa “Komunikasi merupakan proses penciptaan makna antara dua orang atau lebih”.

Menurut Effendy dalam buku ilmu, teori dan praktik komunikasi.(2017:13) mendefinisikan bahwa “Hakikat komunikasi dalam pernyataan antar manusia, pernyataan tersebut berupa pikiran atau perasaan kepada orang lain dengan menggunakan bahasa sebagai alat penyalur”.

Gerald R. Miller (dalam ilmu komunikasi suatu pengantar, Mulyana, 2018:60) mendefinisikan bahwa “Komunikasi terjadi jika suatu sumber menyampaikan suatu pesan kepada penerima dengan niat yang disadari untuk mempengaruhi perilaku penerima”.

Definisi-definisi yang dikemukakan di atas tentunya belum mewakili semua definisi komunikasi yang telah dibuat oleh banyak pakar, namun sedikit banyaknya kita telah dapat memperoleh gambarannya. Menurut peneliti sendiri, dengan merujuk pada pengertian dari para ahli di atas, komunikasi adalah proses interaksi 2 orang atau lebih yang pelukan pertukaran informasi dengan cara yang tepat untuk menerangkan tindakan komunikasi tersebut. Karena itu jika berada dalam suatu situasi berkomunikasi, maka kita memiliki beberapa kesamaan dengan orang lain, seperti kesamaan bahasa atau kesamaan arti dari simbol-simbol yang digunakan dalam berkomunikasi.

2.1.2 Unsur-unsur Komunikasi

Dari pengertian komunikasi yang telah dijelaskan, bahwa komunikasi hanya akan terjadi jika didukung oleh adanya sumber, pesan, media, penerima, dan efek dan unsur-unsur ini bisa disebut elemen komunikasi.

David K. Berlo (dalam Effendy, 2018, 30-33) membuat formula komunikasi yang lebih sederhana, formula itu dikenal dengan nama "SMCR", yakni : *Source* (penerima), *Message* (pesan), *Channel* (saluran-media) dan *Receiver* (penerima).

1. Sumber

Nama lain sumber adalah *sender*, *comminactor*, *speaker*, *encoder* atau *originator*. Merupakan pihak yang berinisiatif atau mempunyai kebutuhan untuk berkomunikasi. Sumber bisa saja berupa individu, kelompok, organisasi perusahaan bahkan negara.

2. Pesan

Merupakan seperangkat simbol verbal atau non verbal yang mewakili perasaan, nilai, gagasan, atau maksud dari sumber.

3. Saluran

Merupakan alat atau wahana yang digunakan sumber atau (source) untuk menyampaikan pesannya kepada penerima. Saluran pun merujuk pada bentuk pesan dari cara penyajian pesan.

4. Penerima

Nama lain dari penerima adalah *destination, communicant, decoder, audience, listener, dan interpreter* dimana penerima merupakan orang yang menerima pesan dari sumber.

5. Efek

Merupakan apa yang terjadi pada penerima setelah ia menerima pesan tersebut.

Dapat disimpulkan, dari kelima sumber yang tertera di atas bahwa proses komunikasi ini berawal dari sumber (komunikator) yang menyampaikan sebuah pesan dari sebuah pelantara atau saluran kepada seorang komunikan sehingga diharapkan pesan yang disampaikan tersebut menghasilkan *feedback* atau efek bagi seorang komunikan.

2.1.3 Proses Komunikasi

Menurut Effendy (2018,24-26) Proses Komunikasi yang digunakan dalam kehidupan manusia dibagi menjadi dua yaitu :

1. Komunikasi Primer

Komunikasi primer adalah proses penyampaian pikiran dan atau perasaan seseorang kepada orang lain dengan menggunakan lambang (simbol) sebagai media. Komunikasi primer ini dilakukan secara verbal maupun nonverbal, adalah sebagai berikut:

a. Komunikasi Verbal

Secara verbal, apabila komunikasi dilakukan dengan menggunakan bahasa, Bahasa yang digunakan dalam berkomunikasi ini bisa menimbulkan makna yang bermacam macam. Makna ini muncul akibat kata-kata yang digunakanya.

b. Komunikasi Nonverbal

Komunikasi nonverbal adalah proses komunikasi dengan menggunakan lambang. Lambang ini bisa berupa kial (*gesture*), misalnya dengan menggapaikan tangan, memainkan jari-jemari, mengedipkan mata, menggerakkan anggota badan tertentu, gambar, warna dan lain-lain. Komunikasi nonverbal adalah cara berkomunikasi melalui pernyataan wajah, nada suara, isyarat-isyarat, kontak mata dan lain-lain.

2. Komunikasi Sekunder

Komunikasi sekunder adalah proses penyampaian pesan oleh komunikasi dengan menggunakan alat atau sarana sebagai media kedua setelah memakai lambang sebagai media pertama, media yang digunakan ini tujuanya adalah untuk memperlancar. Contoh media tersebut adalah radio, televisi, telepon, surat kabar, majalah, dan sebagainya.

Komunikasi sekunder merupakan komunikasi yang sangat efisien dalam mencapai komunikasi dalam jumlah jutaan komunikasi, tetapi hanya bersifat informatif, sedangkan komunikasi yang efektif dan efisien dalam menyampaikan pesan persuasif adalah komunikator harus memperhitungkan ciri-ciri dan sifat-sifat media yang digunakan serta siapa komunikannya.

Dari penjelasan diatas mengenai proses komunikasi yang biasa digunakan di kehidupan manusia adalah proses komunikasi Primer dan proses komunikasi sekunder , proses komunikasi primer dilakukan secara verbal dan nonverbal sedangkan sekunder dilakukan dengan alat atau sarana media.

2.1.4 Komunikasi Simbolik

Menurut Muhiddalam buku interaksi simbolik (2020,7) Komunikasi memiliki pengertian yakni proses penyampaian maksud atau pesan dari sang komunikator kepada komunikan baik dalam bentuk satu arah ataupun dua arah, dengan menggunakan media (alat bantu) maupun tidak, dengan tujuan terwujudnya mutual understanding, perubahan pemikiran dan perilaku. Komunikasi memiliki dua jenis dalam bentuk penyampaiannya, yakni verbal dan non verbal. Verbal itu mencakup lisan dan tulisan, sedangkan non verbal mencakup mimik wajah, bahasa tubuh ataupun simbol

Manusia sebagai makhluk sosial tidak mungkin akan berhenti berkomunikasi. Dalam berinteraksi manusia menggunakan simbol atau lambang khusus untuk menyatakan sesuatu maksud tertentu. Lambang-lambang bahasa, baik lisan maupun tulisan disebut lambang verbal. Lambang-lambang lainnya yang bukan bahasa disebut lambang non verbal.

Menurut Wilbur Schramm (Suranto, 2017:2) “Komunikasi merupakan tindakan melaksanakan kontak antar pengirim dan penerima, dengan bantuan pesan, pengirim dan penerima memiliki beberapa pengalaman bersama yang memberi arti pada pesan dan simbol yang dikirim oleh pengirim, dan diterima oleh penerima”.

Penggunaan simbol dalam komunikasi bisa sangat signifikan. Penggunaannya sudah ada sejak zaman nenek moyang, Pictograph yang terukir pada temuan dari zaman purbakala adalah bukti otentiknya. Tentu penggunaan simbol mengalami banyak perubahan dari zaman ke zaman, kalau dulu manusia menggunakan hieroglyph sekarang kita menggunakan emoji.

Menurut Indriawan (2018:8) “Simbol adalah tanda yang menunjukkan hubungan alamiah antara penanda dengan petanda”. Simbol tanda untuk menunjukkan hubungan dengan acuan dalam sebuah hasil konvensi atau kesepakatan bersama, contohnya adalah bahasa (verbal, nonverbal, atau tulisan), dan juga benda-benda yang mewakili sebuah eksistensi yang secara tradisi telah disepakati.

Terdapat dua komponen penting dalam mempelajari *symbolic communication* yaitu Tanda dan Makna. Tanda adalah sesuatu yang bersifat dan dapat dipersepsi oleh indera kita. Makna adalah hasil dari penandaan. Makna bukanlah konsep yang mutlak dan statis sebab pemaknaan dapat berubah karena faktor misalnya karena perbedaan konteks, perubahan zaman, latar belakang, pengalaman atau bahkan mood dari pemberi makna dan sebagainya. Contoh : warna merah dapat dimaknai sebagai amarah, dalam konteks yang berbeda, warna merah dapat berarti berani.

Menurut Muhid dalam buku Interaksi simbolik (2020,37)

Lambang komunikasi adalah tanda-tanda yang dipakai untuk menyampaikan pesan di dalam proses komunikasi yaitu :

1. Lambang Gerak

Lambang ini melibatkan gerak anggota badan. Contohnya menggelengkan kepala sebagai tanda tidak setuju, menyentuh kepala ketika merasa pusing dan menunjukan ibu jari untuk memberikan pujian.

2. Lambang Suara

Merupakan lambang yang dapat ditangkap melalui indera pendengaran, misalnya bunyi klakson, ketukan pintu, teriakan dan sebagainya.

3. Lambang Warna

Warna-warna tertentu juga digunakan untuk mewakili suatu makna. Misalnya warna pada lampu lalu lintas atau menggunakan warna hitam untuk menyimbolkan kedudukan dan warna putih sebagai symbol kesucian .

4. Lambang Gambar

Suatu pesan dapat secara jelas disampaikan menggunakan gambar-gambar tertentu. Saat dalam perjalanan kita dapat dengan mudah mengetahui lokasi restaurant atau SPBU dengan melihat rambu-rambu yang berupa gambar. Gambar-gambar yang digunakan iklan pun memberikan makna khusus yang membantu kita untuk memahami maksud dari iklan tersebut.

5. Lambang angka

Lambang angka kerap digunakan dalam alat ukur seperti penggaris dan timbangan, Nomer rumah, Nomer sepatu, dan kode telepon juga merupakan contoh dari lambang angka.

6. Lambang Bahasa

Setiap kata dalam Bahasa memiliki makna yang berbeda-beda. Lambang yang demikian merupakan lambang komunikasi yang menggunakan Bahasa. Lambang Bahasa kerap digunakan secara lisan maupun tulisan, baik bahasa lisan maupun tulisan.

7. Lambang Huruf

Setiap huruf yang kita gunakan dalam berkomunikasi adalah simbol huruf. Gabungan dari setiap huruf membentuk kata yang memiliki makna tersendiri.

Dari penjelasan di atas mengenai komunikasi simbolik bahwa lambang-lambang dalam komunikasi merujuk pada tanda yang menyatakan sesuatu hal atau mengandung maksud tertentu dan digunakan untuk menyampaikan pesan dalam proses komunikasi seperti lambang gerak, suara, warna, gambar, angka, bahasa, dan huruf.

2.2 *New Media*

2.2.1 *Pengertian New Media*

Kemunculan *new media* atau media baru tidak terlepas dari kemunculan internet di dunia ini. Media baru adalah istilah yang dimaksudkan untuk mencakup kemunculan era digital, komputer, atau jaringan teknologi dan komunikasi pada abad ke 20. Sebagian besar teknologi yang digambarkan sebagai media baru era digital yang mempunyai karakteristik dapat memanipulasi, bersifat jaringan, padat, mapat, interaktif, dan memikat. Kehadiran media baru dipahami semata-mata sebagai konsekuensi teknologi komunikasi yang membuat batas platform media yang sebelumnya ada menjadi kabur.

Menurut Dennis McQuail dalam bukunya *Mass Communication Theory* “new media adalah sebuah set berbeda dari teknologi komunikasi yang memiliki fitur tertentu yang terbaru, dibuat dengan cara digital dan banyak tersedia untuk digunakan oleh personal sebagai alat komunikasi”.

McQuail menyebutkan media yang digunakan dalam new media adalah internet. Penggunaan internet sebagai media adalah untuk memberikan hiburan dan informasi telah menyebar ke seluruh dunia dan dapat menghubungkan orang-orang dari belahan dunia untuk bisa berkomunikasi dan berinteraksi sosial secara jauh tanpa terkendala oleh waktu dan tempat.

Pemahaman atas media baru tentu saja tidak hanya dipahami hanya dengan salah satu bentuk teknis dan teknologi komunikasi semata. Apalagi kemunculan media internet sebagai salah satu new media. Integritas media yang dimunculkan oleh new media juga memunculkan dampak sosial yang kecil dalam kehidupan masyarakat.

2.2.2 Web Series bagian dari New Media

Pernakah kalian bayangkan, jika menonton televisi tidak perlu menunggu jeda iklan? Terbayangkan jika menonton serial drama bisa memilih episode mana yang ingin kita tonton terlebih dahulu. Hal ini sebenarnya sudah menjadi kegalauan *Scout Zakarin* pada 1995. Akhirnya dari kegalauan ini, dia membuat sebuah web berisikan serial drama bertemakan keseharian hidup dalam situnya *The Spot.com*. Disitu kita bisa memilih episode mana saja yang kita mau dan tanpa ada jeda iklan. Namun karena jaringan internet waktu itu kurang mendukung sehingga tidak banyak orang yang tahu konsep dari *Scout* ini diberi nama *Web Series*

Web series ini adalah tayangan video berseri pendek, bisa berupa film seri, tutorial, informasi berita, tips trik, dan sebagainya yang dibuat khusus untuk konsumsi online. Saat ini memang banyak hiburan berupa video yang bisa kita temukan di dunia internet, diantaranya adalah youtube dan Vimeo. Hiburan video bisa dibedakan menjadi video viral dan video musik, dan *web series* adalah bentuk dari video viral. Hanya saja, jika harus dibandingkan antara *web series* dengan video-video lain di internet, maka yang dikategorikan sebagai tayangan *web series* adalah tayangan yang dibuat secara khusus untuk disebar dan dinikmati secara online.

Dari penjelasan di atas mengenai web series bahwa dapat di katakan web series merupakan bagian dari media baru karena web series merupakan sebuah perkembangan digital melalui internet.

2.2.3 Aplikasi Vidio bagian dari New Media

Saat ini kita berada pada era dimana media sosial telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari masyarakat. Tidak dapat dipungkiri, kehadiran media sosial telah menciptakan suatu kebudayaan baru, yaitu sharing konten yang dilakukan oleh pengguna media sosial. Konten merupakan komoditas dasar yang di produksi, didistribusikan, dan dikonsumsi oleh pengguna media sosial

Web series atau yang biasa dikenal dengan *serial web* adalah sebuah film pendek, yang ditayangkan di internet dalam beberapa episode, Waktu jeda antar episode dengan episode lainnya pun beragam, ada yang beberapa hari, satu minggu, hingga hitungan bulan tergantung kesepakatan *movie maker*.

Vidio adalah portal online atau situs web *video streaming* yang berdiri sejak tahun 2014. Situs ini memungkinkan pengguna untuk menonton dan menikmati berbagai video dan layanan lainnya seperti *live chat* dan bermain games melalui jaringan internet dan menayangkannya secara *streaming (live streaming dan video on demand)*.

Dari penjelasan diatas mengenai aplikasi vidio sebagai aplikasi platfrom untuk mengakses sebuah web series bahwa aplikasi vidio juga merupakan dari media baru yang berkembang melalui digitalisasi dan menggunakan internet.

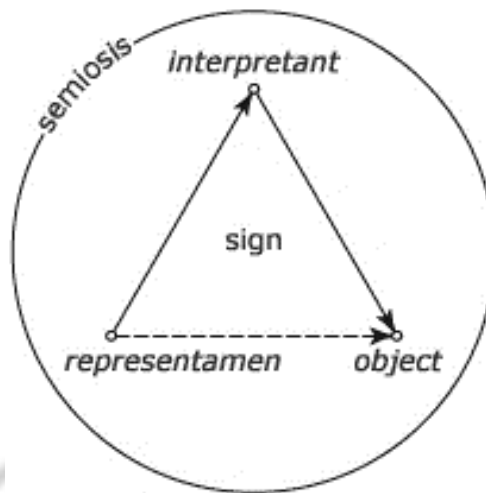
2.3 Analisis Semiotika Komunikasi

Dalam buku semiotika komunikasi Indiawan (2018,7) Secara etimologis, istilah semiotika berasal dari kata Yunani *semeion* yang berarti tanda. Tanda itu sendiri didefinisikan sebagai suatu – yang atas dasar konvensi sosial yang terbangun sebelumnya – dapat dianggap mewakili sesuatu yang lain”. Tanda pada awalnya dimaknai sebagai suatu hal yang menunjuk adanya hal lain. Contohnya asap menandai adanya api, sirine mobil yang keras meraung-raung menandai adanya kebakaran.

Secara terminologis, semiotika dapat diidentifikasi sebagai ilmu yang mempelajari sederetan luas objek-objek, peristiwa, seluruh kebudayaan sebagai tanda. Pada dasarnya, analisis semiotika merupakan sebuah ikhtiar untuk merasakan sesuatu yang aneh, sesuatu yang perlu dipertanyakan lebih lanjut ketika kita membaca teks atau narasi/wacana tertentu. Analisisnya bersifat paradigmatik dalam arti berupaya menemukan makna termasuk dari hal-hal yang tersembunyi di balik sebuah teks. Maka, orang sering mengatakan semiotika adalah upaya menemukan makna “berita di balik berita”.

Studi bahasa telah dipengaruhi oleh semiotik dan sebaliknya, keduanya saling berinteraksi dan memberikan kontribusi yang cukup berarti bagi keduanya. Bahasa oleh *Saussure* dipandang sebagai sistem terstruktur yang mempresentasikan realitas. Ia mengarahkan bahwa kajian-kajian mengenai bentuk, bunyi dan tata bahasa menjadi sangat penting dalam kajian atau studi-studi bahasa. Semiotika adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk. Memahami Semiotika tentu tidak bisa melepaskan pengaruh dan peran penting dari *Charles Sander Peirce* dan *Ferdinand De Saussure*. Keduanya meletakkan dasar-dasar bagi kajian semiotika. Peirce dikenal sebagai pemikir argumentatif dan filsuf Amerika yang paling orisinil dan multidimensional.

Teori dari Peirce seringkali disebut sebagai “*grand theory*” dalam semiotika, disebabkan karena gagasan Peirce bersifat menyeluruh, deskripsi struktural dari semua sistem penandaan. Peirce ingin mengidentifikasi partikel dasar dari tanda dan menggabungkan kembali semua komponen dalam struktur tunggal. Sebuah tanda atau representamen menurut Charles S Peirce adalah sesuatu yang bagi seseorang mewakili sesuatu yang lain dari beberapa hal atau kapasitas. Sesuatu yang lain itu oleh Peirce disebut Interpretant dinamakan sebagai Interpretant dari tanda yang pertama, pada gilirannya akan mengaju pada objek tertentu. Dengan demikian menurut Peirce, sebuah tanda atau representamen memiliki relasi ‘triadik’ langsung dengan interpretan dan objeknya.

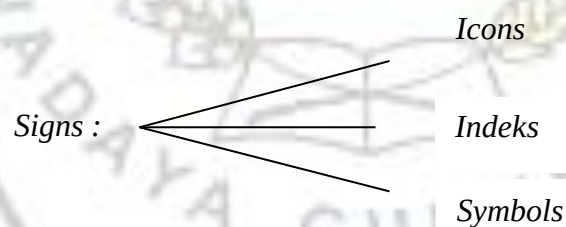


Gambar 2.1

Semiosis Charles Sanders Peirce

(Indiawan,2018:18)

Upaya klasifikasi yang dilakukan oleh Peirce terhadap tanda memiliki kekhasan meski tidak bisa terbilang sederhana. Peirce membedakan tipe-tipe tanda menjadi : Ikon (*icons*), Indeks (*Index*) dan Simbol (*Symbol*) yang didasarkan atas relasi di antara representamen dan objeknya.



Gambar 2.2

Katagori Tanda Menurut Charles Sander Pierce

(Indiawan,2018:19)

Salah satu cara yang digunakan para ahli untuk membahas lingkup makna yang lebih besar ini adalah dengan membedakan antara *Icons*, *Index* dan *Symbol* dikutip dari buku semiotika komunikasi (Indiawan,2018,18)

Icons adalah tanda yang mengandung kemiripan “rupa“ sehingga tanda itu mudah dikenali oleh para pemakainya. Di dalam ikons hubungan antara representamen dan objeknya terwujud sebagai kesamaan dalam beberapa kualitas. Contohnya sebagian besar rambu lalu lintas dalam merupakan tanda yang ikonik karena “menggambarkan” bentuk yang memiliki kesamaan dengan objek yang sebenarnya.

Indeks adalah tanda yang memiliki keterkaitan fenomenal atau eksistensial di antara representamen dan objeknya. Di dalam indeks, hubungan antara tanda dengan objeknya bersifat kongkret, aktual dan biasanya melalui suatu cara yang sekuensial atau kasual. Contohnya jejak telapak kaki di atas permukaan tanah, misalnya, merupakan indeks dari seseorang atau binatang yang telah lewat disana, ketukan pintu merupakan indeks dari kehadiran seseorang.

Symbol adalah jenis tanda yang bersifat abriter dan konvensional sesuai kesepakatan atau konvensi sejumlah orang atau masyarakat. Tanda-tanda kebahasan pada umumnya adalah simbol-simbol. Tak sedikit dari rambu lalu lintas yang bersifat simbolik salah satu contohnya rambu lalu lintas di larang parkir di sini.

Dari penjelasan di atas mengenai tipologi tanda versi Charles Sender Pierce yang di jelaskan sangat relevan dengan fenomena penelitian pembedahan makna tanda dalam sebuah web series yang banyak mengandung makna tanda dari segi potongan gambar lalu gerakan dan dialog yang mengandung sebab akibat serta isyarat tertentu dalam sebuah adegan yang ada dalam web series.

2.4 Perilaku *Bullying*

2.4.1 Perilaku Komunikasi

Menurut Notoatmojo (dalam Rajagrafindo 2018,18) perilaku dari segi biologis adalah suatu kegiatan atau aktivitas organisme yang bersangkutan. Perilaku manusia dapat diartikan sebagai suatu aktivitas yang sangat kompleks sifatnya, antara lain perilaku dalam berbicara, berpakaian, berjalan, persepsi, emosi, pikiran dan motivasi.

Perilaku atau aktivitas – aktivitas tersebut dalam pengertian yang luas,yaitu perilaku yang menampak (*overt behavior*) dan atau perilaku yang tidakmenampak (*inert behavior*), demikian pula aktivitas – aktivitas dan kognitif.Sedangkan perilaku komunikasi sendiri yaitu suatu tindakan atauperilaku komunikasi baik itu berupa verbal ataupun non verbal yang ada padatingkah laku seseorang. Bicara tentang perilaku, maka perilaku seseorang itu di tentukan oleh berbagai kebutuhan untuk memenuhi suatu tujuan atau tindakan ahir yang paling disukai dari suatu objek

Dari penjelasan di atas bahwa perilaku atau sikap manusia adalah suatu bentuk atau reaksi perasaan. Sikap seseorang terhadap suatu objek adalah perasaan mendukung atau memihak maupun perasaan tidak mendukung atau tidak memihak pada objek tersebut, Perilaku *bullying* merupakan salah satu permasalahan serius, terutama di lingkungan sekolah, karena mampu mempengaruhi anak-anak dan remaja. Bullying juga memiliki efek jangka pendek dan panjang pada pelaku, korban, termasuk mereka yang melihat peristiwa bullying tersebut.

2.4.2 Definisi Bullying

Kehidupan sosial manusia terdiri atas beberapa fase dan tingkatan, pada saat lahir, manusia sebagai individu tumbuh dan berkembang di lingkungan keluarga. Setiap hari ia melakukan kontak dan interaksi dengan keluarga terutama orang tua. Pada fase ini, bayi ditanamkan nilai-nilai yang dianut oleh orang tuanya.

Bertumbuhnya dewasa dan menjadi remaja, manusia sebagai individu mulai mengenal lingkungan yang lebih luas daripada keluarga. Sosialisasi yang dialami individu mulai bertambah luas. Individu mulai berinteraksi dengan teman sebayanya. Hal ini membuat keterampilan sosial individu makin meningkat. Jika nilai-nilai yang ditanamkan oleh kedua orang tua nya ditanamkan dengan baik, maka keterampilan sosial yang dimiliki oleh individu tersebut bisa menjadi lebih baik, Hal itu disebabkan karena manusia tumbuh dan berkembang dari fase ke fase tanpa meninggalkan apa yang telah ia pelajari dari fase sebelumnya.

Sebaliknya, apabila sosialisasi nilai-nilai yang di tanamkan keluarga kurang terserap anak, maka bisa menjadi perkembangan perilaku dan psikosialnya terhambat. Akibatnya remaja mulai menunjukkan gejala gejala patologis seperti kenakalan dan perilaku-perilaku beresiko lainnya, salah satunya adalah *bullying*.

Menurut Sejiwa dalam Jurnal Elaz zakiah 2017 “*bullying* adalah tindakan penggunaan kekuasaan untuk menyakiti seseorang atau sekelompok orang baik secara verbal, fisik, maupun psikologis sehingga korban merasa tertekan, trauma dan tak berdaya”. Pelaku *bullying* sering disebut dengan istilah *bully*. Seorang *bully* tidak mengenal gender maupun usia. bahkan, *bullying* sudah sering terjadi di sekolah dan dilakukan oleh para remaja.

Kata *bullying* berasal dari Bahasa Inggris, yaitu dari kata *bull* yang berarti banteng yang senang merunduk kesana kemari. Dalam Bahasa Indonesia, secara etimologi kata *bully* berarti penggertak, orang yang mengganggu orang lemah. Sedangkan secara terminology menurut Definisi *bullying* Ken Rigby dalam Jurnal Elaz zakiah 2017 “Sebuah hasrat untuk menyakiti. Hasrat ini diperlihatkan ke dalam aksi, menyebabkan seseorang menderita”. Aksi ini dilakukan secara langsung oleh seorang atau sekelompok yang lebih kuat, tidak bertanggung jawab biasanya berulang, dan dilakukan dengan perasaan senang”.

Dari penjelasan di atas mengenai definisi *Bullying* adalah bentuk-bentuk perilaku kekerasan dimana terjadi pemaksaan secara psikologis ataupun fisik terhadap seseorang atau sekelompok yang lebih “lemah” oleh seseorang atau sekelompok orang.

Pelaku *bullying* yang biasa disebut *bully* bisa seseorang, bisa juga sekelompok orang, dan ia atau mereka mempresepsikan dirinya memiliki power (kekuasaan) untuk melakukan apa saja terhadap korbanya. Korban juga mempresepsikan dirinya sebagai pihak yang lemah, tidak berdaya dan selalu merasa terancam oleh *bully*.

2.4.3 Peran dalam Bullying

Dalam Jurnal Elaz zakiah (2017), adapun pihak-pihak yang terlibat dalam perilaku *bullying* dapat dibagi menjadi 4 (empat) yaitu :

1. *Bullies* (pelaku *bullying*)

Yaitu murid yang secara fisik dan/atau emosional melukai murid lain secara berulang-ulang. Remaja yang diidentifikasi sebagai pelaku *bullying* sering memperlihatkan fungsi psikososial yang lebih buruk daripada korban *bullying* dan murid yang tidak terlibat dalam perilaku *bullying*.

Pelaku *bullying* juga cenderung memperlihatkan simptom depresi yang lebih tinggi daripada murid yang tidak terlibat dalam perilaku *bullying* dan simptom depresi yang lebih rendah daripada victim atau korban . Olweus (dalam Moutappa, 2016) mengemukakan bahwa pelaku *bullying* cenderung mendominasi orang lain dan memiliki kemampuan sosial dan pemahaman akan emosi orang lain yang sama.

Menurut Stephenson dan Smith (dalam Sullivan, 2016), tipe pelaku *bullying* antara lain:

a. Tipe percaya diri, secara fisik kuat, menikmati agresifitas, merasa aman dan biasanya populer,

b. Tipe pencemas, secara akademik

lemah, lemah dalam berkonsentrasi, kurang populer dan kurang merasa aman, dan

c. Pada situasi tertentu pelaku *bullying* bisa menjadi korban *bullying*.

Selain itu, para pakar banyak menarik kesimpulan bahwa karakteristik pelaku *bullying* biasanya adalah agresif, memiliki konsep positif tentang kekerasan, impulsif, dan memiliki kesulitan dalam berempati (Fonzi & Olweus dalam Sullivan, 2016).

Pelaku *bullying* biasanya agresif baik secara verbal maupun fisik, ingin populer, sering membuat onar, mencari-cari kesalahan orang lain, pendendam, iri hati, hidup berkelompok dan menguasai kehidupan sosial di sekolahnya. Selain itu pelaku *bullying* juga menempatkan diri di tempat tertentu di sekolah atau di sekitarnya, merupakan tokoh populer di sekolahnya, gerak geriknya sering kali dapat ditandai dengan sering berjalan di depan, sengaja menabrak, berkata kasar, dan menyepelkan/melecehkan.

2. *Victim* (korban *bullying*)

cenderung menarik diri, depresi, cemas dan takut akan situasi baru. Murid yang menjadi korban *bullying* dilaporkan lebih menyendiri dan kurang bahagia di sekolah serta memiliki teman dekat yang lebih sedikit daripada murid lain (Boulton & Underwood dkk, dalam Haynie dkk, 2001). Korban *bullying* juga dikarakteristikan dengan Yaitu murid yang sering menjadi target dari perilaku agresif, tindakan yang menyakitkan dan hanya memperlihatkan sedikit pertahanan melawan penyerangan, dibandingkan dengan teman sebayanya yang tidak menjadi korban, korban *bullying* perilaku hati-hati, sensitif, dan pendiam (Olweus, dalam Moutappa, 2016).

Korban *bullying* biasanya merupakan anak baru di suatu lingkungan, anak termuda di sekolah, biasanya yang lebih kecil, terkadang ketakutan, mungkin tidak terlindung, anak yang pernah mengalami trauma atau pernah disakiti sebelumnya dan biasanya sangat peka, menghindari teman sebaya untuk menghindari kesakitan yang lebih parah, dan merasa sulit untuk meminta pertolongan. Selain itu juga anak penurut, anak yang merasa cemas, kurang percaya diri, mudah dipimpin dan anak yang melakukan hal-hal untuk menyenangkan atau meredam kemarahan orang lain, anak yang perilakunya dianggap mengganggu orang lain, anak yang tidak mau berkelahi, lebih suka menyelesaikan konflik tanpa kekerasan, anak yang pemalu, menyembunyikan perasaannya, pendiam atau tidak mau menarik perhatian orang lain, pengugup, dan peka.

Disamping itu juga merupakan anak yang miskin atau kaya, anak yang ras atau etnisnya dipandang inferior sehingga layak dihina, anak yang orientasinya gender atau seksualnya dipandang inferior, anak yang agamanya dipandang inferior, anak yang cerdas, berbakat, atau memiliki kelebihan. ia dijadikan sasaran karena ia unggul, anak yang merdeka, tidak mempedulikan status sosial, serta tidak berkompromi dengan norma-norma, anak yang siap mengekspresikan emosinya setiap waktu, anak yang gemuk atau kurus, pendek atau jangkung, anak yang memakai kawat gigi atau kacamata, anak yang berjerawat atau memiliki masalah kondisi kulit lainnya.

Selanjutnya korbannya merupakan anak yang memiliki ciri fisik yang berbeda dengan mayoritas anak lainnya, dan anak dengan ketidakcakapan mental dan/atau fisik, anak yang memiliki ADHD (*attention deficit hyperactive disorder*) mungkin bertindak sebelum berpikir, tidak mempertimbangkan konsekuensi atas perilakunya sehingga disengaja atau tidak mengganggu bully, anak yang berada di tempat yang keliru pada saat yang salah. ia diserang karena *bully* sedang ingin menyerang seseorang di tempat itu pada saat itu juga.

3. *Bully-victim*

Yaitu pihak yang terlibat dalam perilaku agresif, tetapi juga menjadi korban . Craig (dalam Haynie,2016) mengemukakan *bully victim* menunjukkan level agresivitas verbal dan fisik yang lebih tinggi dibandingkan dengan anak lain. Bully victim juga dilaporkan mengalami peningkatan simptom depresi, merasa sepi, dan cenderung merasa sedih dan moody daripada murid lain, *bully-victim* juga dikarakteristikan dengan reaktivitas, regulasi emosi yang buruk, kesulitan dalam akademis dan penolakan dari teman sebaya serta kesulitan belajar

4. Neutral

Yaitu pihak yang tidak terlibat dalam perilaku agresif atau *bullying*.

Dari penjelasan di atas bahwa peran dalam sebuah perilaku bullying di katagorikan menjadi 4 yaitu ada *Bullies* (pelaku *bullying*), *Victim* (korban *bullying*) *Bully-victim*(pihak yang terlibat) dan juga Neutral (pihak yang tidak terlibat).

2.4.4 Faktor Penyebab terjadinya *Bullying*

Dalam Jurnal Elaz zakiah (2017), Faktor-faktor penyebab terjadinya *bullying* antara lain:

1. Keluarga.

Pelaku *bullying* seringkali berasal dari keluarga yang bermasalah : orang tua yang sering menghukum anaknya secara berlebihan, atau situasi rumah yang penuh stress, agresi, dan permusuhan. Anak akan mempelajari perilaku *bullying* ketika mengamati konflik-konflik yang terjadi pada orang tua mereka, dan kemudian menirunya terhadap teman-temannya. Jika tidak ada konsekuensi yang tegas dari lingkungan terhadap perilaku cobacobanya itu, ia akan belajar bahwa “mereka yang memiliki kekuatan diperbolehkan untuk berperilaku agresif, dan perilaku agresif itu dapat meningkatkan status dan kekuasaan seseorang”. Dari sini anak mengembangkan perilaku *bullying*.

2. Sekolah

Pihak sekolah sering mengabaikan keberadaan *bullying* ini. Akibatnya, anakanak sebagai pelaku *bullying* akan mendapatkan penguatan terhadap perilaku mereka untuk melakukan intimidasi terhadap anak lain. *Bullying* berkembang dengan pesat dalam lingkungan sekolah sering memberikan masukan negatif pada siswanya, misalnya berupa hukuman yang tidak membangun sehingga tidak mengembangkan rasa menghargai dan menghormati antar sesama anggota sekolah;

3. Kelompok Sebaya.

Anak-anak ketika berinteraksi dalam sekolah dan dengan teman di sekitar rumah, kadang kala terdorong untuk melakukan bullying. Beberapa anak melakukan bullying dalam usaha untuk membuktikan bahwa mereka bisa masuk dalam kelompok tertentu, meskipun mereka sendiri merasa tidak nyaman dengan perilaku tersebut.

4. Kondisi lingkungan sosial

Kondisi lingkungan sosial dapat pula menjadi penyebab timbulnya perilaku *bullying*. Salah satu faktor lingkungan social yang menyebabkan tindakan bullying adalah kemiskinan. Mereka yang hidup dalam kemiskinan akan berbuat apa saja demi memenuhi kebutuhan hidupnya, sehingga tidak heran jika di lingkungan sekolah sering terjadi pemalakan antar siswanya.

5. Tayangan televisi dan media cetak

Televisi dan media cetak membentuk pola perilaku *bullying* dari segi tayangan yang mereka tampilkan. Survey yang dilakukan Kompas (Saripah, 2017) memperlihatkan bahwa 56,9% anak meniru adegan-adegan film yang ditontonnya, umumnya mereka meniru gerakannya (64%) dan kata-katanya (43%).

2.4.5 Jenis *Bullying*

Dalam Jurnal Elaz zakiah (2017), *Bullying* juga terjadi dalam beberapa bentuk tindakan, *bullying* dibagi menjadi tiga jenis, yaitu:

1. *Bullying* Fisik

Penindasan fisik merupakan jenis *bullying* yang paling tampak dan paling dapat diidentifikasi diantara bentuk-bentuk penindasan lainnya, namun kejadian penindasan fisik terhitung kurang dari sepertiga insiden penindasan yang dilaporkan oleh siswa. Jenis penindasan secara fisik di antaranya adalah memukul, mencekik, menyikut, meninju, menendang, menggigit, memiting, mencakar, serta meludahi anak yang ditindas hingga ke posisi yang menyakitkan, serta merusak dan menghancurkan pakaian serta barangbarang milik anak yang tertindas. Semakin kuat dan semakin dewasa sang penindas, semakin berbahaya jenis serangan ini, bahkan walaupun tidak dimaksudkan untuk mencederai secara serius.

2. *Bullying* Verbal

Kekerasan verbal adalah bentuk penindasan yang paling umum digunakan, baik oleh anak perempuan maupun anak laki-laki. Kekerasan verbal mudah dilakukan dan dapat dibisikkan dihadapan orang dewasa serta teman sebaya, tanpa terdeteksi. Penindasan verbal dapat diteriakkan di taman bermain bercampur dengan hingar binger yang terdengar oleh pengawas, diabaikan

karena hanya dianggap sebagai dialog yang bodoh dan tidak simpatik di antara teman sebaya. Penindasan verbal dapat berupa julukan nama, celaan, fitnah, kritik kejam, penghinaan, dan pernyataan-pernyataan bernuansa ajakan seksual atau pelecehan seksual. Selain itu, penindasan verbal dapat berupa perampasan uang jajan atau barang-barang, telepon yang kasar, e-mail yang mengintimidasi, surat-surat kaleng yang berisi ancaman kekerasan, tuduhantuduhan yang tidak benar, kasak-kusuk yang keji, serta gosip.

3. *Bullying* Relasional

Jenis ini paling sulit dideteksi dari luar. Penindasan relasional adalah pelemahan harga diri si korban penindasan secara sistematis melalui pengabaian, pengucilan, pengecualian, atau penghindaran. Penghindaran, suatu tindakan penyingkiran, adalah alat penindasan yang terkuat. Anak yang digunjingkan mungkin akan tidak mendengar gosip itu, namun tetap akan mengalami efeknya. Penindasan relasional dapat digunakan untuk mengasingkan atau menolak seorang teman atau secara sengaja ditujukan untuk merusak persahabatan.

Perilaku ini dapat mencakup sikap-sikap tersembunyi seperti pandangan yang agresif, lirik mata, helaan napas, bahu yang bergidik, cibiran, tawa mengejek, dan bahasa tubuh yang kasar.

4. *Cyber bullying*

Cyber bullying adalah bentuk bullying yang terbaru karena semakin berkembangnya teknologi, internet dan media sosial. Pada intinya adalah korban terus menerus mendapatkan pesan negative dari pelaku *bullying* baik dari sms, pesan di internet dan media sosial lainnya. Bentuknya berupa:

- a. Mengirim pesan yang menyakitkan atau menggunakan gambar
- b. Meninggalkan pesan voicemail yang kejam
- c. Menelepon terus menerus tanpa henti namun tidak mengatakan apa-apa (*silent calls*)
- d. Membuat website yang memalukan bagi si korban
- e. Si korban dihindarkan atau dijauhi dari chat room dan lainnya
- f. “*Happy slapping*” – yaitu video yang berisi dimana si korban dipermalukan atau di-bully lalu disebarluaskan

Sedangkan Riauskina, dkk (2018, dalam Ariesto, 2009) mengelompokkan perilaku *bullying* ke dalam 5 kategori, yaitu:

1. Kontak fisik langsung (memukul, mendorong, menggigit, menjambak, menendang, mengunci, seseorang dalam ruangan, mencubit, mencakar, juga termasuk memeras dan merusak barang-barang yang dimiliki orang lain)
2. Kontak verbal langsung (mengancam, mempermalukan, merendahkan (*putdown*), mengganggu, member panggilan nama (*name-calling*), sarkasme, mencela/mengejek, memaki, menyebarkan gosip)
3. Perilaku non verbal langsung (melihat dengan sinis, menjulurkan lidah, menampilkan ekspresi muka yang merendahkan, mengejek, atau mengancam, biasanya disertai oleh *bullying* fisik atau verbal)
4. Perilaku non verbal tidak langsung (mendiamkan seseorang, memanipulasi persahabatan sehingga retak, sengaja mengucilkan atau mengabaikan, mengirimkan surat kaleng)
5. Pelecehan seksual (kadang-kadang dikategorikan perilaku agresif fisik atau verbal).