

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. KERANGKA TEORI

1. Pengertian Drama

Kata drama berasal dari kata Yunani *draomai* yang berarti berbuat, berlaku, bertindak, bereaksi, dan sebagainya, jadi *drama* berarti perbuatan atau tindakan (Hasanuddin, 1996:2). Drama adalah kesenian yang melukiskan sifat dan sikap manusia dan harus melahirkan kehendak manusia dengan action dan perilaku (Hasanuddin, 1996:2).

Istilah drama juga dikenal berasal dari kata *drama* (*Perancis*) yang digunakan untuk menjelaskan lakon-lakon tentang kehidupan kelas menengah. Drama adalah salah satu bentuk seni yang bercerita melalui percakapan dan *action* tokoh tokohnya. Percakapan atau dialog itu sendiri bisa diartikan sebagai *action*. Kata kunci drama adalah gerak. Setiap drama akan mengandalkan gerak sebagai ciri khusus drama. Kata kunci ini yang membedakan dengan puisi dan prosa fiksi (Endraswara, 2011:11).

Drama ataupun teater adalah pertunjukan yang terjadi pada dunia manusia. Pelaku drama tentu manusia yang pandai berdrama. Berdrama artinya pandai memoles situasi, bisa berminyak air, bisa menyatakan yang tidak sebenarnya, dan imajinatif (Endraswara, 2011:264).

Drama adalah karya sastra yang disusun untuk melukiskan hidup dan aktivitas menggunakan aneka tindakan, dialog, dan permainan karakter. Drama penuh dengan permainan akting dan karakter yang memukau penonton. Drama

merupakan karya yang dirancang untuk pentas teater. Oleh karena itu, membicarakan drama jelas tak akan lepas dari aspek komposisi yang kreatif (Endraswara, 2011:265).

Sebuah drama pada hakikatnya hanya terdiri atas dialog. Mungkin dalam drama ada petunjuk pementasan, namun petunjuk pementasan ini sebenarnya hanya dijadikan pedoman oleh sutradara dan para pemain. Oleh karena itu, dialog para tokoh dalam drama disebut sebagai teks utama (*hauptext*) dan petunjuk lakuannya disebut teks sampingan (*nebentext*).

Drama seperti sebuah gambaran kehidupan masyarakat yang diceritakan lewat pertunjukan. Drama adalah hidup yang dilukiskan dengan gerak, drama adalah menyaksikan kehidupan manusia yang diekspresikan secara langsung (Hasanuddin, 1996:2). Drama adalah sebuah karya tulis berupa rangkaian dialog yang menciptakan atau tercipta dari konflik batin atau fisik dan memiliki kemungkinan untuk dipentaskan (Riantiarno, 2003:8). Drama adalah kesenian yang melukiskan sifat dan sikap manusia dan harus melahirkan kehendak manusia dengan *action* dan perilaku.

Dilihat dari beberapa pengertian drama yang telah diungkapkan tersebut tidak terlihat perumusan yang mengarahkan pengertian drama kepada pengertian dimensi sastranya, melainkan hanya kepada dimensi seni lakonnya saja, padahal, meskipun drama ditulis dengan tujuan untuk dipentaskan, tidaklah berarti bahwa semua karya drama yang ditulis pengarang haruslah dipentaskan. Tanpa dipentaskan sekalipun karya drama tetap dapat dipahami, dimengerti, dan dinikmati. Tentulah pemahaman dan penikmatan atas karya drama tersebut lebih

pada aspek cerita sebagai ciri genre sastra dan bukan sebagai karya seni lakon. Oleh sebab itu, dengan mengabaikan aspek sastra di dalam drama hanya akan memberikan pemahaman yang tidak menyeluruh terhadap suatu bentuk karya seni yang disebut drama.

Pengertian drama yang dikenal selama ini yang hanya diarahkan kepada dimensi seni pertunjukkan atau seni lakon ternyata memberikan citra yang kurang baik terhadap drama khususnya bagi masyarakat Indonesia. Konsepsi bahwa drama adalah *peniruan atau tindakan yang tidak sebenarnya, berpura-pura di atas pentas*, menghasilkan idiom-idiom yang menunjukkan bahwa drama bukanlah dianggap “sesuatu” yang serius dan berwibawa. Pernyataan seperti “janganlah Kamu bersandiwara!” atau “pemilihan pimpinan organisasi itu merupakan panggung drama saja!”, menunjukkan bahwa istilah drama atau sandiwara dipakai untuk suatu ejekan ketidakseriusan. Harus diluruskan pengertian “peniruan” di dalam drama agar tidak disalahkan oleh masyarakat. Di samping itu, kenyataan ini tentulah amat bertentangan dengan hakikat sastra bahwa kebenaran, keseriusan, merupakan hal-hal yang dibicarakan di dalam sastra. Dengan demikian, drama sebagai salah satu genre sastra seharusnya dipahami bahwa didalamnya terkandung nilai-nilai kebenaran dan keseriusan, dan bukan sekedar ”permainan” sehingga hakikatnya drama adalah karya yang memiliki dua dimensi karakteristik, yaitu dimensi seni pertunjukkan dan dimensi sastra.

Sebagai sebuah genre sastra, drama memungkinkan ditulis dalam bahasa yang memikat dan mengesankan. Drama dapat ditulis oleh pengarangnya dengan

mempergunakan bahasa sebagaimana sebuah sajak. Penuh irama dan kaya akan bunyi yang indah namun sekaligus menggambarkan watak-watak manusia secara tajam. Jadi drama merupakan suatu genre sastra yang ditulis dalam bentuk dialogdialog dengan tujuan untuk dipentaskan sebagai suatu seni pertunjukkan.

Paling sedikit ada tiga pihak yang saling berkaitan dalam pementasan, yaitu sutradara, pemain, dan penonton. Mereka tidak mungkin bertemu jika tidak ada naskah (teks). Secara praktis, pementasan bermula dari naskah yang dipilih oleh sutradara, tentunya setelah memulai proses studi. Ia memiliki penafsiran pokok atas drama itu yang selanjutnya ia tawarkan kepada para pemain dan pekerja panggung (teknisi).

Persoalan drama dalam dimensi seni pertunjukan masih terlihat sederhana karena setelah ini, penonton yang menjadi tahu bahwa drama telah menjadi suatu seni pertunjukan yang siap dinikmati. Bagi para pemain, unsur komposisi pentas harus dikuasai dengan sangat baik karena unsur ini merupakan sarana utama bagi para pemain untuk berekspresi. Apapun adegan, tindakan, serta perilaku (*acting*) para pemain harus mereka mainkan di arena pentas. Pemain harus mengetahui posisi di mana mereka melakukan laku drama di atas pentas. Posisi pemain di atas pentas memberikan pengaruh tertentu bagi efektivitas tidaknya laku dramatik yang dilakukan tersebut (Endraswara, 2011:289).

Teknik bermain (*acting*) merupakan unsur yang penting dalam seni seorang pemain (*actor*) merupakan alam maupun yang bukan. Pemain berdasarkan bakat alam dan yang bukan perlu mengetahui seluk-beluk teknik bermain, meskipun cara mereka mendapatkan teknik itu berbeda. Konsep teknik

bermain drama yang dirumuskan dapat disebutkan bahwa bermain peran adalah memberi bentuk lahir pada watak dan emosi aktor, baik dalam laku dramatik maupun di dalam ucapan. Konsep ajaran teknik bermain drama tersebut antara lain, konsentrasi, kemampuan mendayagunakan emosional, kemampuan laku dramatik, kemampuan melakukan observasi, kemampuan menguasai irama .

2. Asal Mula Drama dari Masa-Masa.

Adapun asal usul mulanya drama di dunia diawali dengan drama klasik, drama klasik adalah drama yang hidup pada zaman Yunani dan Romawi, pada masa kejayaan kebudayaan Yunani maupun Romawi banyak sekali karya drama yang bersifat abadi dan terkenal sampai kini. Asal mula drama adalah *Kulrus Dyonisius* yang pada waktu itu drama dikaitkan dengan upacara penyembahan kepada Dewa, Domba atau Lembu. Sebelum pementasan drama, dilakukan upacara korban domba/ lembu kepada *Dyonisius* dan nyanyian yang disebut “tragedi”. Dalam perkembangannya *Dyonisius* yang tadinya berupa dewa berwujud binatang berubah menjadi manusia, dan dipuja sebagai dewa anggur dan kesuburan. Tiga karya yang merupakan tragedy, bersifat abadi, dan temanya relevan sampai saat ini, yaitu “Oedipus Sang Raja”, “Oedipus di Kolonus, dan “Antigoni”. Tragedy tentang nasib manusia yang mengesankan (Waluyo, 2007).

Sejarah perkembangan drama di Indonesia dipilah menjadi sejarah perkembangan penulisan drama dan sejarah perkembangan teater di Indonesia. Sejarah perkembangan penulisan drama meliputi: 1) Periode Drama Melayu-Rendah, 2) Periode Drama Pujangga Baru, 3) Periode Drama Zaman Jepang, 4) Periode Drama Sesudah Kemerdekaan. 5) Periode Drama Mutakhir.

Dalam periode Melayu-Rendah penulis lakonnya didominasi oleh pengarang drama Belanda peranakan dan Tionghoa peranakan. Dalam periode drama Pujangga Baru lahir karya *Roestam Effendi* sebagai lakon kecil simbolis yang pertama kali ditulis oleh pengarang Indonesia. Dalam periode drama zaman Jepang setiap pementasan drama harus di sertai naskah lengkap untuk di sensor terlebih dahulu sebelum dipentaskan dengan. Adanya sensor ini disatu pihak dapat menghambat kreativitas, tetapi dipihak lain memacu munculnya naskah drama. Pada periode drama sesudah kemerdekaan naskah-naskah drama yang dihasilkan sudah lebih baik dengan menggunakan bahasa Indonesia yang sudah meninggalkan gaya pujangga baru (Waluyo, 2007).

Sebuah penelitian *American Psychological Association (APA)* pada tahun 1995, “bahwa tayangan yang bermutu akan mempengaruhi seseorang untuk berlaku baik, dan tayangan yang kurang bermutu akan mendorong seseorang untuk belaku buruk”. Bahkan penelitian ini menyimpulkan bahwa hampir semua perilaku buruk yang dilakukan seseorang adalah pelajaran yang mereka terima sejak kecil.

1. Drama Korea

Industri perfilman atau drama Korea dibentuk sebagai sarana yang dipakai Jepang untuk memperluas pengaruhnya. Pada tahun 1920, Jepang membuat *Motion Picture Department* dengan tujuan meningkatkan propaganda imperialisme Jepang baik didalam maupun diluar Korea. Departemen ini mencoba menciptakan serangan ideologi Jepang melalui film atau drama dengan cara mengoprasikan program pendidikan yang membenarkan peraturan Jepang atas semenanjung

Korea disegala aspek kehidupan. Dari departemen ini pula lahir beberapa peraturan seperti *Motion Picture* and film *Cencorship Regulation* (1926) dan *Motion Picture Control Regulation* (1936). Ketentuan pertama dari ketentuan peraturan ini menetapkan bahwa setiap film atau drama yang gagal melewati peraturan sensor maka tidak akan di izikan tayang dalam Shahida (2016).

Selanjutnya menurut *Kee Mee Hyun*, pada kenyataannya sensor film atau drama hanyalah sebuah usaha pemerintah Jepang untuk mencekal film-film atau drama pemikiran rakyat Korea yang dianggap dapat membahayakan dan memunculkan sentimen atas Jepang. kebijakan ini bertujuan untuk mempromosikan ide bahwa Jepang dan Korea adalah satu bangsa, sebagaimana sebuah slogan yang menyebutkan “*Japan dan Korea are one Body*”.

Setelah Jepang mengalami kekalahan, AS kemudian menggantikan kekuasaan negara matahari itu di Korea, termasuk wewenangnya dalam industri perfilman/drama. Pasca kedua negara baik AS dengan Jepang meninggalkan Korea, maka industri perfilman atau drama mengalami dua sistem kebijakan.

Adapun industri drama di korea yaitu Sejak pertengahan tahun 1990an, budaya populer Korea sudah menyebar ke seluruh negara beretnis China (negara-negara yang sebagian maupun seluruhnya berdarah atau keturunan China) termasuk China, Hong Kong, Taiwan dan Singapura pada mulanya, kemudian seluruh negara Asia tenggara seperti Vietnam, Thailand, Malaysia dan Indonesia, diikuti oleh Mongolia, Jepang dan bahkan luar Asia Timur (Islamiyati, 2017). Pada era itu pula pemerintah Korea sudah memulai upaya mereka untuk mempromosikan industri media Korea dan budaya pop sebagai industri ekspor.

Terdapat tiga produk media dalam budaya pop, yaitu film, drama televisi dan musik pop. Setiap produk tersebut sudah memiliki jangkauan audiens dan permintaannya sendiri. Drama televisi Korea (K-drama) memiliki peluang yang lebih besar untuk diterima oleh khalayak karena banyak dari mereka yang sengaja menyisihkan waktu dari kegiatannya untuk menonton setiap episode yang ditayangkan secara reguler. Jika mereka tertinggal satu episode, lalu mereka akan merekamnya dan menontonnya sebelum episode selanjutnya disiarkan. Setiap episode menarik audiens untuk menjalin hubungan yang lebih dekat dengan cerita dan karakter dalam tayangan (Islamiyati, 2017).

Sudah satu dekade ini terdapat fenomena yang berkembang di beberapa bagian bumi termasuk Indonesia. *Hallyu* atau lebih dikenal sebagai *Korean Wave* (Gelombang Korea) sejak beberapa tahun belakangan berhasil menyebar ke berbagai belahan dunia. Mulai dari drama televisi, film, musik, makanan, fashion hingga tidak jarang banyak yang ingin pergi berwisata ke Korea Selatan.

Korean wave atau *Hallyu* merujuk pada kepopuleran budaya populer Korea Selatan di negara-negara Asia lainnya. Budaya populer Korea seperti film, drama TV dan musik pop merupakan kekuatan yang besar, drama TV merupakan salah satu yang sangat berpengaruh dalam budaya populer tersebut. Tidak hanya terkenal di kalangan khalayak dan penggemar-penggemar fanatik, tetapi juga memberikan banyak keuntungan untuk pendapatan negara. *Korean wave* membawa level yang berbeda dari *Korean fever 4* (demam Korea) di beberapa negara-negara Asia Timur seperti China, Hong Kong, Taiwan, Singapura, Jepang

dan Filipina. Dari makanan, bahasa, *fashion* hingga wisata fenomena Korean wave masuk ke setiap celah Asia Timur (Islamiyati, 2017).

2. Gambaran Perilaku Remaja yang Terdampak Drama Korea

Kata remaja mempunyai banyak arti yang berbeda-beda. Ada yang mengartikan remaja sebagai sekelompok orang yang sedang beranjak dewasa, ada juga yang mengartikan remaja sebagai anak-anak yang penuh dengan gejolak dan masalah, ada pula yang mengartikan remaja sebagai sekelompok anak-anak yang penuh dengan semangat dan kreatifitas.

Dari beberapa pengertian di atas, secara psikologi remaja dalam bahasa aslinya disebut *adolescence*, berasal dari bahasa latin *adolescere* yang berarti tumbuh untuk mencapai kematangan atau dalam perkembangan menjadi dewasa, Ali dan Asrosi (2006:9). Masa remaja, menurut Mappiare (1982:27) berlangsung antara umur 12 sampai 21 tahun bagi wanita dan 13-22 tahun bagi pria. Rentan waktu usia remaja biasanya dibedakan atas tiga yaitu : masa remaja awal usia 12-15 tahun, masa remaja pertengahan usia 15-18 tahun, dan masa remaja akhir usia 18-21 tahun, Desmita (2008:190).

Adapun kebiasaan remaja menyimak Drama di televisi menurut *Burghard* dalam Syah (2008:118), kebiasaan merupakan penyusutan kecenderungan respon dengan menggunakan stimulasi secara berulang-ulang. Dalam proses menyimak, pembiasaan juga meliputi pengurangan perilaku yang tidak diperlukan dalam proses menyimak. Peroses pengurangan atau penyusutan memunculkan suatu pola bertingkah laku baru yang relative menetap dan otomatis.

Kebiasaan ini terjadi karena pembiasaan, misalnya seseorang yang berkali-kali menghindari drama Korea. Kegiatan menghindari drama Korea ini terjadi karena pembiasaan, misalnya seseorang yang berkali-kali menghindari drama Korea. Kegiatan menghindari drama Korea dilakukan secara berulang-ulang sehingga seseorang tersebut mampu untuk tidak menyimak drama Korea. Pola tidak menyimak drama Korea tersebut akan menetap dalam dirinya secara otomatis.

Witherington dalam Djaali (2007:128) juga mengartikan kebiasaan merupakan cara bertindak yang diperoleh melalui belajar secara berulang-ulang yang pada akhirnya menetap dan bersifat otomatis. Misalnya seseorang yang berulang-ulang menyimak drama Korea, jika seseorang tersebut dalam menyimak melibatkan konsentrasi perhatian, maka akan mudah dalam memahami alur cerita.

Menurut Djaali (2007:101-132), ada beberapa faktor yang mempengaruhi kebiasaan, antara lain sebagian berikut:

4.1 Motivasi

Motivasi adalah keadaan yang terdapat dalam diri yang mendorongnya untuk melakukan aktivitas tertentu guna mencapai suatu tujuan. Misalnya, seseorang yang memiliki motivasi berprestasi, maka dia akan belajar dan berusaha mengerjakan tugas sebaik-baiknya.

2.2 Sikap

Sikap adalah kesiapan mental yang tersusun melalui pengalaman dan memberikan pengaruh langsung kepada individu terhadap semua objek atau

situasi. Sikap yang positif akan memberikan frekuensi kegiatan yang lebih tinggi dan manfaat.

2.3 Frekuensi

Frekuensi adalah kekerapan dalam melakukan suatu kegiatan. Frekuensi merupakan aspek yang penting dalam keberhasilan suatu kegiatan. Misalnya kegiatan membaca, jika seseorang kerap melakukan kegiatan membaca maka dia akan menguasai banyak kosakata dan memiliki banyak pengetahuan.

2.4 Kemauan

Kemauan adalah rasa lebih suka atau ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Kemauan dapat timbul karena kemenarikan sebuah pilihan. Misalnya, seseorang memilih sekolah di bidang computer karena bidang tersebut menarik dan di bidang tersebut dia merasa mampu mengembangkan kemampuannya. Jadi, seseorang tersebut tidak didorong ataupun dipaksa oleh pihak lain.

Dalam Hani Astuti (2013) mengatakan Kini banyak televisi-televisi swasta bermunculan di Indonesia dengan beragam sajian tayangan, baik kreatif dari anak negara hingga impor dari luar. Salah satunya adalah penayangan drama yang berasal dari negara ginseng, Korea Selatan. Maka dari itu, berdasarkan apa yang telah diungkapkan di atas yang mengindikasikan adanya perkembangan drama Korea dewasa ini, maraknya penayangan drama Korea oleh stasiun-stasiun televisi di Indonesia yang banyak diminati penonton. Adapun perilaku yang ditunjukkan dari remaja yang gemar menonton korea adalah antara lain:

a) Make Up ala Korea

Ciri khas make up segar natural ala Korea lebih mengandalkan *eye liner* dan *blush on*. Pemilihan warna *eye shadow* juga cenderung berani, yakni warna terang namun tidak terkesan berat pada pengaplikasiannya. Selain menonjolkan area mata dengan *eye liner* dan *eye shadow* warna berani, *make up* ala Korea juga menonjolkan aplikasi *blush on* menghasilkan pipi yang semu. Penampilan secara keseluruhan menunjukkan gaya muda dengan riasan ringan natural, namun berani bereksperimen.

b) Model Rambut ala Korea Model

rambut wanita Korea saat ini memang sedang menjadi tren di kalangan anak muda, khususnya di Indonesia. Ini akibat makin populernya drama Korea dan juga K-Pop yang sedang melanda Indonesia. Bahkan banyak anak muda yang rela menyulap dirinya untuk tampil seperti para idolanya. Salah satu gaya yang paling banyak di gandrungi anak muda adalah model rambut

c) Sepatu ala Korea

Semenjak meledaknya *Fashion* Industri pada beberapa tahun belakangan ini, banyak kaum-kaum hawa bahkan laki-laki pun mulai mengagumi warnawarni gaya *Korean Style*. Sepatu, baju, maupun *accecoris* pun ramai-ramai di serbu para Maniak untuk sekedar meniru gaya artis idola ataupun untuk bergaya persis seperti mereka atau hanya untuk sekedar tampil *Up to date* dan selalu tampil colourfull. Segala hal yang berbau korea kini semakin meluas dikalangan remaja indonesia membuat semua kalangan remaja indonesia demam akan *styling* tersebut. Efek *trend fashion* korea juga berimbas pada sepatu banyak yang dulu

hanya menggunakan sepatu flat, sekarang mulai beralih pada sepatu korea yaitu sepatu boot

d) Gaya Busana ala Korea

Laris manisnya film dan musik korea di Indonesia, berdampak besar terhadap bisnis *fashion* di Indonesia. *Trend* berpakaian ala negeri ginseng jadi panutan bagi anak muda. Gaya berbusana casual, lucu dengan pilihan warna yang menarik menjadi trend saat ini. Saat ini di kalangan remaja yang berkiblat pada pakaian Korea, pakaian yang sedang diminati remaja adalah kemeja *syal* dan kemeja *sofie*. Dengan kemeja *syal* yang terbuat dari kain rayon dan dipadu *syal* dengan corak berbeda, akan terlihat lebih elegan dan *cute*. Jika dipadukan dengan celana jeans pensil atau hot pants mini, kaki akan terlihat lebih panjang dan seksi. Cara berbusana seperti para aktor dan aktris pada drama Korea, para personil *Boyband*, sebut saja *Super Junior*, dan *girlband* seperti *Girls Generation (SNSD)*, pada dasarnya sama seperti orang Asia pada umumnya, namun mereka lebih berani untuk mengeksplorasi dan berinovasi dengan segala hal yang bisa ditambahkan pada busananya.

“ Dikutip dari laman Kapanlagi.com dijelaskan bahwa boy band asal Korea 2PM akan tampil di JITEC Mangga dua pada tanggal 11 November 2011. Salah satu remaja penggemar K-pop bernama Dea yang berasal dari Bogor mengatakan dating dari jam empat pagi, beli tiket Festival harga 850.000, “ Aku bela-belain gak kuliah 2 tahun ini, aku kerja untuk beli tiket 2PM”¹.

¹. www.selebtempo.com/boyband/korea/2pm/ diakses pada tanggal 12 november 2017.

“ Selain itu fenomena tersebut juga terjadi di luar negeri contohnya Negara Singapore, dikutip dari laman detik.com, konser EXO “Luxion” di Singapore In Door Stadium, tidak hanya fans lokal saja yang datang, fans dari Indonesia pun bela-belain datang ke Singapore. Ada yang terbang dari Jakarta, ada juga yang datang dari Padang, Sumatra Barat”².

3. *Bullying*

Ken Rigby dalam Siti Nurbaiti (2009) mendefinisikan *bullying* sebagai sebuah keinginan untuk menyakiti. Hasrat ini diperlihatkan dalam sebuah tindakan untuk membuat seseorang menderita dan dilakukan secara langsung oleh perorangan maupun kelompok yang lebih kuat, tidak bertanggung jawab, berulang kali, dan disertai dengan perasaan senang.

Bentuk-bentuk perilaku *bullying* yang terjadi mulai dari lingkungan pergaulan hingga di lingkungan sekolah sangat beragam. Menurut Kathy dalam Siti Nurbaiti (2009) bentuk-bentuk perilaku *bullying* dapat dilakukan secara langsung yang berupa agresi fisik (memukul, menendang), agresi *verbal* (ejekan, pendapat yang berbau rasa atau seksual), dan agresi nonverbal (gerakan tubuh yang menunjukkan ancaman).

Bullying terjadi tidak hanya disebabkan oleh satu faktor saja tetapi setiap bagian yang ada di sekitar anak juga turut memberikan kontribusi baik langsung maupun tidak langsung dalam munculnya perilaku tersebut. Menurut Ong dalam Siti Nurbaiti (2009) menjelaskan bahawa faktor yang berpengaruh pada terjadinya perilaku *bullying* antara lain:

². www.kapanlagi.com/konser-the-exoluxion-hari/ diakses pada tanggal 24 november 2017.

- a) Dinamika keluarga (bagaimana anggota keluarga berhubungan satu sama lain) mengajarkan hal-hal mendasar dan penting pertama kalinya dan hal tersebut bersifat *long term memory* pada diri seorang anak. Sebuah keluarga yang menggunakan gertakan atau kekerasan sebagai alat untuk mengkomunikasikan suatu hal akan mengajarkan kepada orang anak bahwa gertakan atau kekerasan merupakan cara yang dapat diterima untuk berhubungan dengan orang lain dan untuk mendapatkan apa yang dia inginkan atau butuhkan. Menurut *University of Georgia Profesor Arthur Horne* dalam Siti Nurbaiti (2009), anak-anak yang dibesarkan dalam keluarga dimana anggota keluarga sering menggunakan ejekan, sarkasme, dan kecaman atau dimana mereka mengalami frustrasi berulang atau penolakan, atau dimana mereka menjadi saksi kekerasan terhadap anggota keluarga lainnya menjadikan mereka beranggapan bahwa tidak ada satu tempat pun yang aman bagi mereka sehingga mereka akan melakukan kekerasan untuk bertahan hidup.
- b) Media gambar dan pesan dapat mempengaruhi cara seseorang mengartikan suatu tindakan *bullying*. *Bullying* sering dipertontonkan dan digambarkan sebagai perilaku lucu sehingga *bullying* dapat diterima sebagai hal yang wajar saja. Sebagai contohnya sering tayangan televisi (*film, reality show, talk show*), siaran radio, games, dimana didalamnya terdapat unsur-unsur kekerasan (memperlakukan seseorang, ejekan, menendang, memukul) yang dianggap sebagai suatu hiburan nantinya akan terakumulasi dalam pikiran anak yang dapat memicu anak untuk melakukan *bullying*.

- c) Gambar tindak kekerasan yang terpasang di media dapat dilihat sebagai suatu pembenaran untuk perilaku kekerasan dan kasar yang dilakukan di kehidupan sehari-hari.
- d) Aturan dalam pertemanan sebaya secara aktif maupun pasif dapat meningkatkan pemikiran dan pemahaman bahwa *bullying* “bukanlah suatu masalah yang besar”. Seorang anak yang menjadi pengamat dan hanya diam saja ketika ada temannya yang melakukan *bullying* kepada teman yang lain tanpa disadari anak tersebut membenarkan apa yang dilakukan oleh temannya. Selain itu, bagi pengamat *bullying* cenderung menghindari *bullying* guna melindungi dirinya sendiri.
- e) Teknologi telah memungkinkan pelaku *bullying* untuk melakukan *bullying* kepada teman lainnya dengan menggunakan dunia maya. Dengan menggunakan internet untuk berkomunikasi dan bersosialisasi, pelaku *bullying* dapat menggunakan gambar menyakitkan, foto-foto pribadi korban yang digunakan sebagai alat memperlakukan si korban, ancaman, dan kata-kata kotor yang dapat diakses oleh semua orang.
- f) Iklim dan budaya sekolah turut berperan dalam timbul bahkan berkembangnya perilaku *bullying* pada siswa. Iklim dan budaya yang cenderung acuh terhadap perilaku *bullying* mulai dari yang sederhana akan memberikan celah untuk terus berkembang menjadi perilaku *bullying* yang dapat mengarah pada tindakan kriminal yang dapat mengakar dan membudaya dalam sekolah tersebut.

Perilaku *bullying* tentu saja terjadi dengan dilatar belakangi suatu alasan yang kuat pada diri masing-masing anak. Alasan kuat inilah yang menjadi motivasi tersendiri dalam melakukan penindasan anak yang satu dengan yang lain. Pelaku *bullying* memiliki kepuasan tersendiri apabila ia menjadi penguasa di kalangan teman-temannya. Dengan melakukan *bullying*, anak tersebut akan mendapatkan pengakuan serta pembelaan dari teman sebayanya bahwa ia adalah orang yang hebat, kuat, dan besar. Hal ini semakin mempertegas ketidakberdayaan dan betapa lemahnya si korban di mata pelaku *bullying*. Selain itu, beberapa pendapat dari orang tua dalam sebuah penelitian mengenai mengapa anak-anak pernah menjadi pelaku *bullying* menyebutkan bahwa :

- 1) Anak-anak pernah menjadi korban *bullying*.
- 2) Anak memiliki keinginan untuk menunjukkan eksistensi diri.
- 3) Ingin mendapatkan pengakuan.
- 4) Untuk menutupi kekurangan diri.
- 5) Untuk mendapatkan perhatian.
- 6) Balas dendam.
- 7) Iseng sekedar coba-coba.
- 8) Ikut-ikutan, Sejiwa dalam Siti Nur Baita (2009).

Bullying merupakan salah satu fenomena yang terjadi di kehidupan masyarakat korea. Fenomena tersebut tidak hanya terjadi di masyarakat umum, tetapi terjadi juga di kehidupan sekolah. *Bullying* yang membudaya di kehidupan sekolah ini dikarenakan kehidupan keras dikorea dalam artian persaingan. Hal ini

menunjukkan adanya penguasa sebagai pihak pemenang dan orang yang lemah sebagai pihak yang lemah (Pratiwi 2016).

Adapun penelitian yang dilakukan oleh Khusnia Puji Pratiwi yang berjudul “perilaku *Bullying* dalam drama Korea *School 2015*” faktor-faktor penyebab terjadinya *bullying* yang terjadi di drama Korea *School 2015* adalah faktor sikap dan kepribadian yang dimiliki pelaku *bullying* yaitu pemaarah, dan keras kepala. Kepribadian pelaku *bullying* yang emosional dan mudah marah, tidak punya kepedulian dan empati terhadap orang lain membuatnya menjadi pelaku *bullying*. Selain itu faktor lainnya adalah peran kelompok teman sebaya yang sama-sama suka mengganggu temannya dan memiliki tujuan yang sama untuk melakukan *bullying*.

Bullying tidak langsung dapat secara fisik (mengajak seseorang untuk menyerang orang lain), verbal (menyebarkan rumor), dan nonverbal (mengeluarkan seseorang dari kelompok atau kegiatan, penindasan yang dilakukan di dunia maya). Baik anak laki-laki dan perempuan melakukan *bullying* terhadap orang lain secara langsung dan tidak langsung, tetapi anak laki-laki lebih mungkin untuk menggunakan jenis *bullying* fisik. Perempuan lebih mungkin untuk menyebarkan rumor dan menggunakan pengucilan sosial atau isolasi, jenis *bullying* juga dikenal agresi asrelational.

Menurut Sejiwa dalam Siti Nur Baita (2009) , menyatakan bahwa ada tiga kategori perilaku *bullying* diantaranya:

1) *Bullying* fisik

Merupakan bentuk perilaku *bullying* yang dapat dilihat secara kasat mata karena terjadi kontak langsung antara pelaku *bullying* dengan korbannya. Bentuk *bullying* fisik antara lain: menampar, menimpuk, mengijak kaki, menjambak, menjegal, menghukum dengan berlari keliling lapangan, menghukum dengan cara *push up*.

2) *Bullying* verbal

Merupakan bentuk perilaku *bullying* yang dapat ditangkap melalui pendengaran. Bentuk *bullying* verbal antara lain: menjuluki, meneriaki, memaki, menghina, mempermalukan di depan umum, menuduh, menyoraki, menebar gosip, dan memfitnah.

3) *Bullying* mental/psikologis

Merupakan bentuk perilaku *bullying* yang paling berbahaya dibanding dengan bentuk *bullying* lainnya karena kadang diabaikan oleh beberapa orang. Bentuk *bullying* mental/psikologis antara lain: memandang sinis, memandang penuh ancaman, mendiamkan, mengucilkan, memelototi, dan mencibir, Sejiwa dalam Siti Nurbaiti (2009). Dalam ketiga macam *bullying* yang dijelaskan diatas peneliti menfokuskan *bullying* verbal dikarenakan *bullying* verbal yang akan difokuskan pada penelitian ini .

4. *Bullying* Verbal

Menurut Coloroso (2007), kata-kata digunakan sebagai alat yang dapat mematahkan semangat anak yang menerimanya, *Verbal abuse* adalah bentuk yang paling umum dari *bullying* yang digunakan baik anak laki-laki maupun

perempuan. Hal ini dapat terjadi pada orang dewasa dan teman sebaya tanpa terdeteksi. *Verbal bullying* dapat berupa teriakan dan keriuhan yang terdengar. Hal ini berlangsung cepat dan tanpa rasa sakit pada pelaku *bullying* dan dapat sangat menyakitkan pada target. Jika *verbal bullying* dimaklumi, maka akan menjadi suatu yang normal dan target menjadi *dehumanized*, maka seseorang tersebut akan lebih mudah lagi untuk diserang tanpa mendapatkan perlindungan dari orang di sekitar yang mendengarnya.

Verbal bullying dapat berbentuk *name-calling* (memberi nama julukan), *taunting* (ejekan), *belittling* (meremehkan), *cruel criticism* (kritikan yang kejam), *personal defamation* (fitnah secara personal), *racist slurs* (menghina ras), *sexually suggestive* (bermaksud/bersifat seksual), *sexually abusive remark* (ucapan yang kasar). Hal ini juga meliputi pemerasan uang atau benda yang dimiliki, panggilan telepon yang kasar, mengintimidasi lewat *e-mail*, catatan tanpa nama yang berisi ancaman, tuduhan yang tidak benar, rumor yang jahat dan tidak benar.

Dari sembilan bentuk-bentuk *bullying* verbal tersebut peneliti memfokuskan menjadi tiga bentuk *bullying* verbal yaitu mengejek. Menghina dan menyoraki, hal ini dikarenakan melihat dari latar belakang peneliti bentuk-bentuk pesan *bullying* verbal yang banyak terjadi didalam drama Korea tersebut adalah mengejek, menghina dan menyoraki. *Bullying* verbal mengejek itu sendiri adalah tindakan mengolok-olok (menertawakan, menyindir) lawan dengan mempermaikan dengan tingkah laku. *Bullying* verbal menghina adalah tindakan menyatakan suatu keberadaan, pengalaman atau pengertian dinamis lainnya. Sedangkan *bullying* verbal menyoraki adalah sekelompok orang yang bersorak-

sorak (bersorak dalam arti baik maupun tidak baik) Semai Jiwa Amini (SEJIWA) dalam Siti Nur Baita (2009).

5. *Media Exposure* (Terpaan Media)

Terpaan media dapat dioperasionalkan sebagai frekuensi individu dalam menonton televisi, film, membaca majalah atau surat kabar maupun mendengarkan radio, Rakhmat (2004:193). Menurut Shore dalam Rakhmat (2004:193), terpaan media didefinisikan sebagai berikut:

Terpaan media tidak hanya menyangkut apakah seseorang secara fisik cukup dekat dengan kehadiran media massa, tetapi apakah seseorang itu benar-benar terbuka terhadap pesan-pesan media tersebut. Terpaan media merupakan kegiatan mendengarkan, melihat dan membaca pesan media massa ataupun mempunyai pengalaman dan perhatian terhadap pesan tersebut, yang dapat terjadi pada tingkat individual ataupun kelompok. Berikut penjelasan mengenai ukuran terpaan media tersebut:

1. Frekuensi

Mengumpulkan data khalayak tentang menonton sebuah jenis tayangan televisi, apakah itu program harian, mingguan, bulanan atau tahunan. Jika itu adalah program mingguan maka data yang di kumpulkan adalah berapa kali menonton sebuah tayangan dalam seminggu selama satu bulan, Ardianto dan Erdinaya (2004:164).

Dalam penelitian ini menggunakan media televisi sehingga diukur dari berapa kali sehari seorang menggunakan televisi dalam satu minggu (untuk meneliti program harian).

2. Metode Penyajian

Telah kita ketahui bahwa fungsi utama tayangan pada umumnya adalah untuk menghibur, selanjutnya adalah informasi. Dengan pesan informatif, selain melalui acara berita, dapat dikemas dalam bentuk wawancara, panel diskusi, reportase, obrolan, dan sejenis, bahkan dalam bentuk sandiwara sekalipun.

3. Durasi

Menghitung berapa lama khalayak bergabung dengan suatu media (berapa jam sehari), atau berapa lama (menit) khalayak mengikuti suatu program (*audience's share*), Ardianto dan Erdinaya (2004:164).

4. Atensi

Atensi (perhatian) adalah proses mental ketika stimuli atau rangkaian stimuli menjadi menonjol dalam kesadaran pada saat stimuli lainnya melemah. Indikator atensi dalam penelitian ini diukur dari faktor *eksternal* penarik perhatian dan faktor *internal* penaruh perhatian, Rakhmat (2001:52). Dalam penelitian ini dapat diukur dari perhatian terhadap suatu acara, ketertarikan, kemudahan dalam memahami isi pesan dalam suatu acara, dan daya Tarik dalam acara tersebut.

6. Teori Kultivasi

Teori kultivasi (*cultivation theory*) pertama kali dikenalkan oleh Professor *George Gerbner*, Dekan emiritus dari *Annenberg School for Communication* di *Universitas Pennsylvania*. Riset pertamanya pada awal tahun 1960-an tentang Proyek Indikator Budaya (*Cultural Indicators Project*) untuk mempelajari pengaruh menonton televisi. Dimana *Gerbner* dan koleganya di *Annenberg*

School for Communication ingin mengetahui dunia nyata seperti apa yang dibayangkan penonton televisi. Tradisi pengaruh media dalam jangka waktu panjang dan efek yang tidak langsung menjadi kajiannya. Argumentasi awalnya adalah, “televisi telah menjadi anggota keluarga yang penting, anggota yang bercerita paling banyak dan paling sering”. Menurut Hadi dalam Ivan Ibnu Salam (2012).

Hadirnya media televisi memberi dampak komersial bagi pasar dan khalayak. Dampak medium televisi melalui program acara berita kriminal, jenis film action, shooting dan pembunuhan mampu memengaruhi agresivitas khalayak terhadap dunia atas kumulatif efek melalui tayangan televisi. Dampak “kekerasan media” ini oleh *George Gerbner* kemudian disebutnya sebagai “*mean world syndrome*”, dalam teori *Cultivation Analysis* (1970-1980), Hadi dalam Ivan Ibnu Salam (2012).

Menurut teori kultivasi ini, televisi menjadi media atau alat utama dimana para pemirsa televisi itu belajar tentang masyarakat dan kultur lingkungannya. Dengan kata lain untuk mengetahui dunia nyata macam apa yang dibayangkan oleh pemirsa televisi dan bagaimana media televisi mempengaruhi pemirsa atas dunia nyata. Asumsi mendasar dalam teori ini adalah terpaan media yang terus menerus akan memberikan gambaran dan pengaruh pada pemirsanya. Artinya, selama pemirsa kontak dengan televisi, mereka akan belajar tentang dunia, belajar bersikap dan nilai-nilai orang Hadi dalam Ivan Ibnu Salam (2012). Gerbner meyakini bahwa kekuatan televisi berasal dari isi simbolik dari drama kenyataan hidup sehari-hari yang ditayangkan jam lepas jam dan minggu lepas minggu

Griffin dalam Ivan Ibnu Salam (2012), “Rata-rata pemirsa menonton televisi empat jam sehari” Severin dan Tankard dalam Ivan Ibnu Salam (1012). “George Gerbner menggolongkan audience televisi menjadi 2 golongan, yaitu *heavy viewer* dan *light viewer*. *Heavy viewer* atau pecandu berat televisi adalah orang yang menonton televisi lebih dari 4 jam per hari. Sebaliknya, *light viewer* atau pecandu ringan adalah orang yang menonton kurang dari 4 jam per hari” Hadi dalam Ivan Ibnu Salam (2012).

Berdasarkan golongan audience inilah Gerbner melakukan penelitian terhadap *heavy viewer* dan *light viewer*. Dua golongan ini memiliki jawaban yang berbeda ketika menjawab pertanyaan. Misalnya, ketika ditanya seputar populasi yang berada di Amerika, *heavy viewer* akan menjawab kurang lebih 20 persen populasi di dunia berada di Amerika. Sedangkan *light viewer* akan memberikan jawaban yang mendekati angka aslinya yaitu 6 persen. Contoh lainnya, *heavy viewer* menganggap kemungkinan seseorang untuk menjadi korban kejahatan adalah 1 berbanding 10. Dalam kenyataannya angkanya adalah 1 berbanding 50. *Heavy viewer* cenderung memberikan jawaban yang mendekati dunia yang digambarkan oleh televisi (Ardiyanto, 2004:64).

Fokus utama riset kultivasi pada tayangan kriminal dan kekerasan dengan membandingkan kepada prevalensi (frekuensi) kriminal dalam masyarakat. Bagi pemirsa pecandu berat televisi (*heavy viewers*) dalam jangka waktu lama ternyata hal ini memberi keyakinan bahwa tak seorang pun bisa dipercaya atas apa yang muncul dalam dunia kekerasan. Temuan ini mengindikasikan bahwa pecandu berat televisi cenderung melihat dunia ini sebagai kegelapan/ mengerikan serta

tidak mempercayai orang. Apa yang terjadi di televisi itulah dunia nyata. Televisi menjadi potret sesungguhnya dunia nyata Hadi dalam Ivan Ibnu Salam (2012).

Gerbner mengklaim bahwa pecandu berat televisi (*heavy viewer*) mengembangkan kepercayaan yang berlebihan tentang dunia yang kotor dan mengerikan. Misalnya karena seringnya menonton televisi membuat orang beranggapan bahwa dunia ini tempat yang tidak aman. Kekerasan yang mereka lihat di televisi dapat menanamkan ketakutan sosial yang menjawab dugaan tentang orang yang dapat dipercaya atau keamanan keadaan sekitarnya Hadi dalam Ivan Ibnu Salam (2012).

Gerbner dan koleganya berpendapat bahwa televisi menanamkan sikap dan nilai tertentu. Media pun kemudian memelihara dan menyebarkan sikap dan nilai itu antar anggota masyarakat yang kemudian mengikatnya bersama-sama pula. Media mempengaruhi penonton dan masing-masing penonton itu meyakinkannya. Sehingga para pecandu berat televisi itu akan mempunyai kecenderungan sikap yang sama satu sama lain (Nurudin, 2003 :159).

Tim Gerbner juga menyatakan bahwa salah satu dampak kultivasi yang utama, dan terjadi secara meluas, yang diakibatkan televisi adalah munculnya persepsi “dunia yang kejam” yang berasal dari para pecandu berat televisi. Peneliti kultivasi juga menemukan beberapa variabel penting yang juga turut mempengaruhi perbedaan yang terjadi antara pecandu berat dan ringan televisi. Variabel-variabel tersebut antara lain, usia, pendidikan, jenis kelamin, status ekonomi, dan berita yang dikonsumsi (Ardiyanto, 2004:68).

Para peneliti kultivasi berusaha untuk mengontrol variabel-variabel yang turut mempengaruhi dampak, selain televisi. Kritik ini juga diutarakan oleh *Paul Hirsch* pada tahun 1980-an. Dari kritikan yang diajukan oleh *Hirsch* ini kemudian *Gerbner* beserta rekan-rekannya menambahkan 2 konsep tambahan sebagai revisi dari teori kultivasi. Dua konsep tersebut adalah *mainstreaming* (pelaziman) dan *resonance* (resonansi). *Mainstreaming* dikatakan apabila sering menyaksikan televisi menyebabkan pemusatan pandangan seluruh kelompok. Misalnya, baik pemirsa “berat” dalam kategori penghasilan rendah maupun dalam penghasilan tinggi mempunyai pendapat yang sama bahwa ketakutan akan kejahatan adalah masalah pribadi yang sangat serius. Tetapi, pemirsa “ringan” televisi yang berpenghasilan rendah cenderung untuk mempunyai pendapat yang sama dengan pemirsa “berat” dalam dua kategori tadi bahwa ketakutan akan kejahatan adalah sebuah masalah, sedangkan pemirsa ringan yang berpenghasilan tinggi cenderung untuk tidak mempunyai pendapat yang sama bahwa ketakutan akan kejahatan adalah sebuah masalah Sianturi dalam Ivan Ibnu Salam (2012).

Resonance (resonansi) terjadi ketika dampak kultivasi ditingkatkan untuk sekelompok tertentu dalam populasi. Misalnya, pemirsa ‘berat’ diantara laki-laki dan perempuan mempunyai kemungkinan lebih besar daripada pemirsa “ringan” untuk setuju bahwa ketakutan akan kejahatan adalah sebuah masalah serius. Tetapi kelompok yang setuju paling kuat adalah perempuan yang menjadi penonton “berat”, karena kerentanan khusus mereka pada kejahatan konon “mirip” dengan potret dunia kejahatan yang tinggi yang dilukiskan dalam televisi. Dengan adanya tambahan yang substansial pada teori kultivasi, maka teori

kultivasi ini tidak lagi menyatakan keseragaman, dampak televisi untuk semua anggota pemirsa “berat”. Kemudian yang terjadi adalah apabila orang mengontrol variabel –variabel lain sekaligus, sisa dampak yang diakibatkan oleh televisi menjadi agak kecil. Namun karena adanya dampak kumulatif dari televisi yang dialami sebagian besar orang (paling tidak di Amerika), maka dampak tersebut tidak dapat diabaikan Sianturi dalam Ivan Ibnu Salam (2012).

Pada tahun 1988, *Rubin, Perse*, dan *Taylor* meragukan bahwa kultivasi adalah sebagai efek umum dari terlalu sering menonton televisi. Mereka menemui adanya dampak dari menonton televisi pada persepsi realitas sosial, namun dampak tersebut hanya pada program tertentu saja. Dalam penelitian mereka, dapat dibuktikan bahwa pemirsa secara aktif dan secara berbeda mengevaluasi isi televisi, atau dengan kata lain, bahwa audience televisi adalah pemirsa yang aktif. Beberapa perbaikan pada teori kultivasi akhir – akhir ini, membagi dampak dampak menjadi dua variabel. Variabel – variabel tersebut adalah kepercayaan tingkat pertama (*first-order belief*) dan kepercayaan tingkat kedua (*second-order belief*). Kepercayaan tingkat pertama mengacu pada keyakinan yang berkenaan dengan beragam kenyataan dunia nyata, seperti persentase orang yang menjadi korban kejahatan brutal selama satu tahun. Dan kepercayaan tingkat kedua mengacu pada ekstrapolasi dari kenyataan-kenyataan pada harapan umum atau orientasi, seperti kepercayaan bahwa dunia adalah tempat aman atau bahaya Sianturi dalam Ivan Ibnu Salam (2012)

Beberapa teori mutakhir menekankan bahwa penonton sebenarnya aktif di dalam usaha menekankan kekuatan pengaruh televisi tidak seperti yang

diasumsikan teori kultivasi. Teori kultivasi menganggap bahwa penonton itu pasif. Teori kultivasi lebih memfokuskan pada kuantitas menonton televisi atau “terpaan” dan tidak menyediakan perbedaan yang muncul ketika penonton menginterpretasikan siaran-siaran televisi. Penonton tidak perlu secara pasif menerima apa yang mereka lihat di televisi sebagai kenyataan (Nurudin, 2007:173-174).

Efek kultivasi melalui tayangan kekerasan memberi penjelasan bahwa televisi mempunyai pengaruh yang kuat pada diri individu. Bahkan dalam hal yang ekstrim pemirsa menganggap bahwa lingkungan sekitar sama persis seperti yang tergambar dalam televisi. Disisi lain, tayangan kejahatan dalam dunia tontonan menjadi formula yang bisa menarik secara komersil. Film atau televisi sebenarnya hanyalah tontonan. Sebagai tontonan ia hanyalah realitas media, yang tentu saja bahkan sebagai “realitas” buatan yaitu fiksi, yang perlu dibedakan dari realitas media berupa informasi faktual. Tetapi karena dipanggungkan dalam kaidah dramatisasi, “realitas” ini menjadi lebih menonjol. Menurut Perse “efek dominan kultivasi kekerasan televisi pada individu adalah pada kognitif (meyakini tentang realitas sosial) dan afektif (takut akan kejahatan)” Hadi dalam Ivan Ibnu Salam (2012).

Penelitian ini menggunakan *Cultivation Theory* sebagai landasan teori. Seperti yang diungkapkan oleh Perse, mengenai efek afektif yang ditimbulkan oleh berita kasus pemalsuan produk makanan yang ditayangkan di televisi, peneliti ingin mengetahui seberapa besar tingkat kecemasan, yang merupakan salah satu efek afektif pada pemirsa televisi.

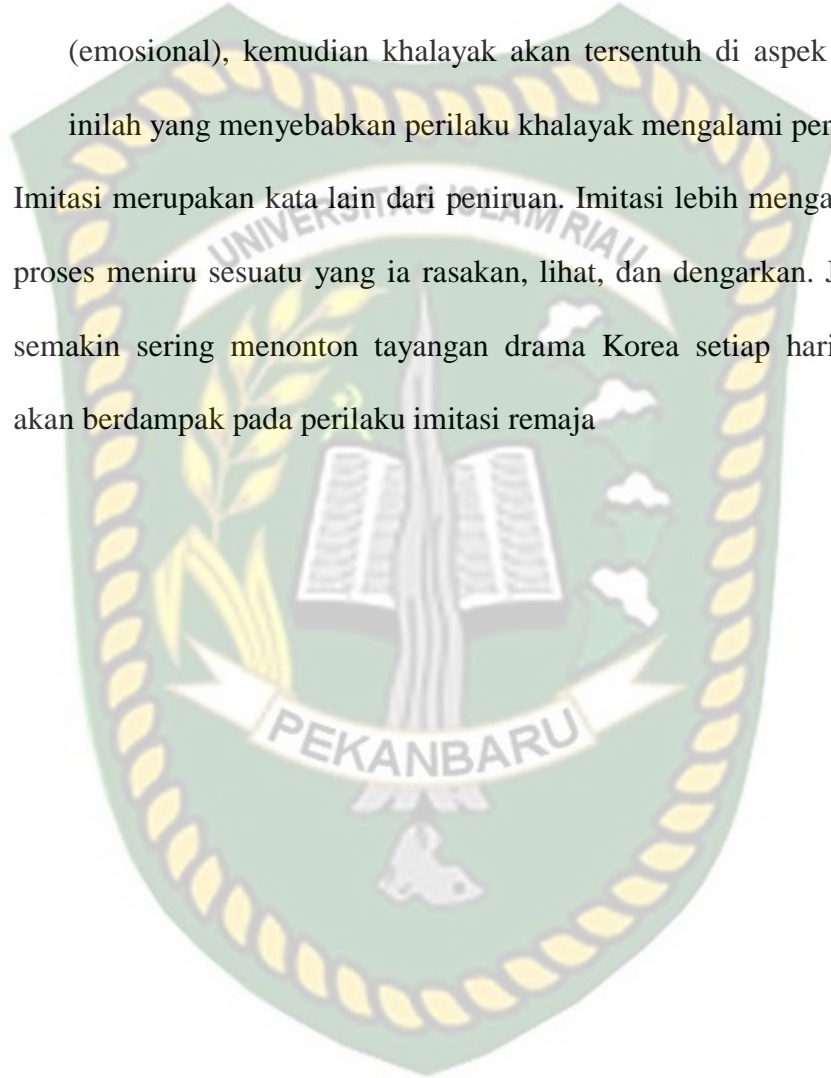
B. Kerangka Operasional

Kriyantono (2006:26) mengemukakan bahwa sebuah konsep harus dioperasionalkan, agar dapat diukur. Proses ini disebut dengan operasionalisasi konsep atau definisi operasional. Hasilnya berupa konstruk dan variabel beserta indikator-indikator pengukurannya. Riset tergantung pada pengamatan dan pengamatan tidak dapat dibuat tanpa sebuah pernyataan atau batasan yang jelas mengenai apa yang diamati. Pernyataan atau batasan ini adalah hasil dari mengoperasionalkan konsep, yang memungkinkan riset mengukur konsep atau konstruk atau variabel yang relevan, dan berlaku bagi semua jenis variabel. Didalamnya terdapat dorongan untuk menikmati sebuah gambar, video atau tayangan televisi. sehingga seseorang memusatkan perhatiannya terhadap acara yang ditayangkan televisi dengan senang hati, serta dengan perasaan puas sehingga khalayak dapat menikmati apa saja yang ditayangkan oleh televisi tersebut. Hal ini meliputi:

- 1) Frekuensi menonton. Frekuensi menonton yang dimaksud dalam penelitian ini adalah tingkat keseringan khalayak, khususnya remaja menonton tayangan drama Korea ditelvisi dalam 1 minggu:
 - a. 1-2 kali dalam seminggu : Rendah
 - b. 3-5 kali dalam seminggu: Sedang
 - c. >5 kali dalam seminggu: Tinggi
- 2) Intensitas menonton. Ini adalah derajat kesungguhan dan ketekunan khalayak, khususnya remaja dalam menonton tayangan drama Korea
Kategori ukuran yang dimaksud adalah:

- a. Rendah: menonton tayangan drama Korea di televisi secara sepintas lalu saja tanpa memperhatikan alur cerita.
 - b. Sedang: Menonton tayangan drama Korea di televisi dengan perhatian yang cukup dan khalayak tidak menonton sampai tuntas sehingga mereka tidak memahami secara seutuhnya alur cerita drama tersebut.
 - c. Tinggi: menonton tayangan drama Korea di televisi dengan perhatian yang tinggi dan khalayak menonton sampai tuntas sehingga mereka dapat memahami secara utuh alur cerita dan karakter dalam drama tersebut
- 3) Durasi menonton adalah rentang waktu atau lamanya khalayak menonton tayangan drama Korea Kategori ukuran yang dimaksud adalah:
- a. Rendah: menonton tayangan drama Korea di televisi selama kurang dari 30 menit.
 - b. Sedang: menonton tayangan drama Korea di televisi selama Lebih dari 30 menit - 60 menit.
 - c. Tinggi: menonton tayangan drama Korea di televisi selamalebih dari 60 menit.
- 4) Perilaku adalah reaksi atau tanggapan individu terhadap rangsangan atau lingkungan. Perilaku bisa berubah karena adanya pengaruh dari lingkungan sekitar, apa yang individu lihat atau rasakan atau bisa juga karena perilaku tersebut bawaan individu sejak lahir. Ini meliputi:

- a. Perubahan perilaku: Perubahan perilaku dikarenakan khalayak mendapatkan pengetahuan (informasi). Setelah mendapatkan pengetahuan (informasi), khalayak akan tersentuh di aspek perasaan (emosional), kemudian khalayak akan tersentuh di aspek sikap. Hal inilah yang menyebabkan perilaku khalayak mengalami perubahan.
- 5) Imitasi merupakan kata lain dari peniruan. Imitasi lebih mengarah kepada proses meniru sesuatu yang ia rasakan, lihat, dan dengarkan. Jika remaja semakin sering menonton tayangan drama Korea setiap harinya, maka akan berdampak pada perilaku imitasi remaja



C. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Table 2.1

PENELITIAN TERDAHULU

No	Nama dan Tahun Penelitian.	Judul	Teori	Metode Penelitian	Hasil	Perbedaan dan persamaan penelitian
1	Rizkhi Ashari Putri. (2016)	Pengaruh Tayangan Film My Idiot Brother Terhadap Perilaku Bullying Pada Remaja SMK MEDIKA SAMARINDA.	Penelitian ini menggunakan teori Kultivasi.	Metode penelitian kuantitatif eksplanatif pengambilan sampel <i>probability sampling</i> , Teknik pengumpulan data Kuesioner.	Tayangan film my idiot brother memiliki pengaruh yang rendah terhadap perilaku bullying pada remaja SMK Medika Samarinda dengan nilai tingkat hubungannya sebesar 24,5%.	Perbedaannya adalah terletak pada populasi dimana penelitian ini menggunakan populasi SMA Handayani sebagai populasi, dan objek yang diteliti juga menggunakan drama korea. Persamaan dalam penelitian ini adalah menggunakan teori kultivasi.
2	Nadhilah Aisyah (2017)	Hubungan Antara menonton Sinetron " <i>mermaid in love</i> " dan perilaku imitasi (Studi khalayak murid SDN Mangkura 1 Makassar).	Penelitian ini menggunakan teori kultivasi.	Metode penelitian Kuantitatif dan eksplanatif korelasional, dan menggunakan teknik sampling berstrata.	Perilaku yang ditiru oleh murid SDN Mangkura 1 Makassar adalah cenderung meniru perilaku yang positif yaitu gaya persahabatan dan , meniru gaya berbicara pemeran sinetron <i>Mermaid in love</i> .	Perbedaan dalam penelitian ini terdapat pada populasi dimana penelitian ini menggunakan SMA Handayani sebagai populasi penelitian. Persamaan dari penelitian ini adalah menggunakan teori kultivasi .
3.	Ivan Ibnu Salam (2012)	Hubungan Antara Terpaan Drama Korea di televisi Dengan Gaya Hidup Penonton.	Penelitian ini menggunakan teori kultivasi.	Metode penelitian Kuantitatif dan eksplanatif korelasional, menggunakan <i>probability</i>	Terpaan drama korea dapat mempengaruhi terbentuknya gaya hidup penontonya. Terpaan	Perbedaan dalam penelitian ini terdapat pada populasi dimana penelitian ini menggunakan SMA Handayani

				sampling.	drama korea ini terdiri dari intensitas tayangan drama, isi tayangan drama, dan daya tari tayangan drama korea.	sebagai populasi penelitian, persamaan dari penelitian ini adalah menggunakan teori kultivasi .
--	--	--	--	-----------	---	---

D. Kerangka Pemikiran

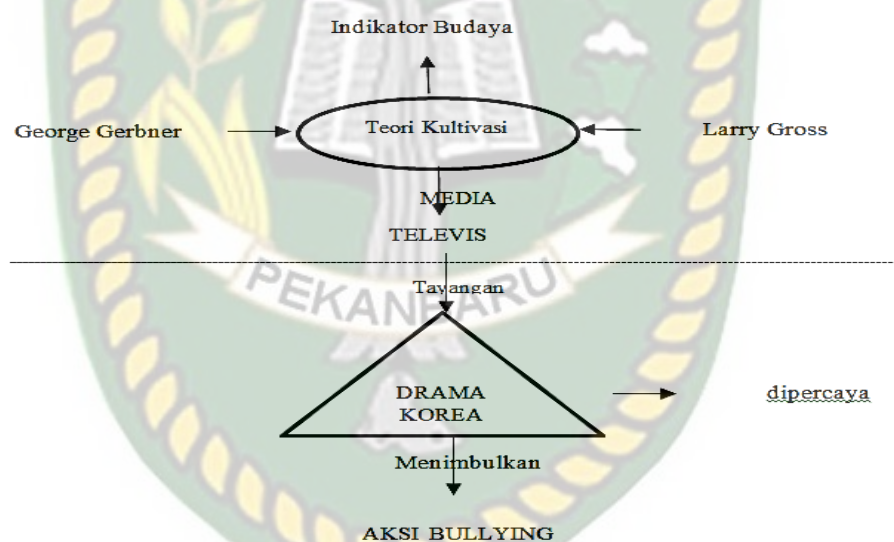
Bagian ini menjelaskan kerangka pemikiran penelitian mengenai Hubungan antara Pengaruh pesan-pesan *bullying verbal* dalam drama Korea dengan aksi *Bulyiing* (Studi pada siswi SMA Handayani Pekanbaru). Kerangka pemikiran ini dimaksudkan sebagai visualisasi konsep yang didasarkan atas kerangka teoritik yang penulis pilih.

Dampak dari tayangan televisi khususnya drama Korea tidak hanya menghasilkan dampak positif seperti menambah wawasan, mendapatkan informasi dan pengetahuan, serta menghibur. Tetapi juga memiliki dampak negatif, seperti peniruan remaja terhadap apa yang ditontonnya, dalam hal ini remaja yang menonton tayangan drama Korea dikategorikan sebagai khalayak yang aktif dalam menggunakan televisi sebagai kebutuhan sehari-hari.

Pernyataan ini mengacu pada *Cultivation Theory* (Teori Kultivasi) dalam Kriyantono (2006:286), teori ini pertama kali dikenalkan oleh Profesor *George Gebner*. Menurut teori ini, televisi menjadi media atau alat utama di mana para penonton televisi belajar tentang masyarakat dan budaya di lingkungannya. Persepsi apa yang terbangun di benak penonton tentang masyarakat dan budaya sangat ditentukan oleh televisi. Ini artinya, melalui kontak penonton dengan

televisi, khalayak belajar tentang dunia, orang-orangnya nilai-nilainya, serta adat kebiasaannya. Sungguhpun teori kultivasi diawal perkembangannya lebih memfokuskan kajiannya pada studi televisi dan *audience*, khususnya memfokuskan pada tema-tema kekerasan di televisi, dalam perkembangannya, teori kultivasi bisa digunakan untuk kajian di luar tema kekerasan. Nurudin (2007:167).

Gambar 2.1
Modifikasi dari Teori Kultivasi yang di Kembangkan oleh Gerbner & Gross (1969).



Sumber: Olahan Peneliti (2017).

Berdasarkan kerangka pemikiran (teori kultivasi) diatas, untuk kebutuhan penelitian ini, penulis memvisualisasikan fenomena dampak dari tayangan televisi khususnya drama Korea terhadap khalayak. Secara empirik, tidak hanya berdampak positif seperti menambah wawasan, mendapatkan informasi dan pengetahuan serta menghibur. Tetapi juga dapat berdampak negatif, misalnya peniruan khalayak, khususnya remaja, terhadap apa yang ditontonnya.

Dalam konteks penelitian ini adalah siswi yang menonton tayangan drama Korea. Tontonan ini menurut teori kultivasi kemungkinan dapat tertanam sebagai perilaku kepada penonton dalam hal ini remaja.

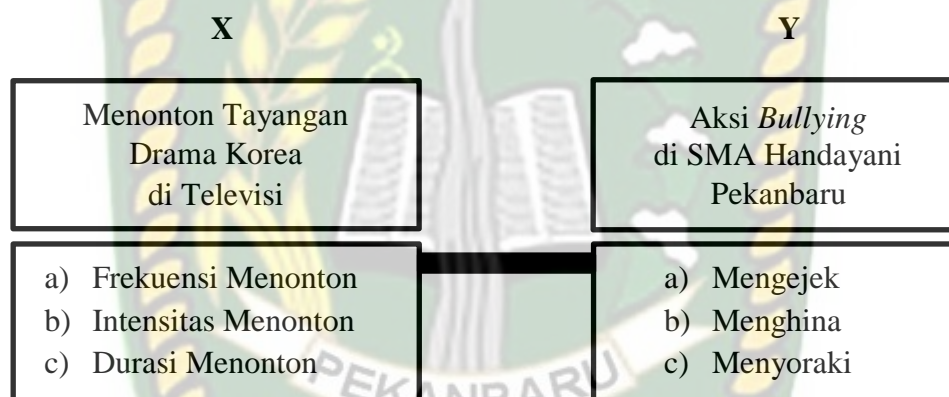
Menurut teori kultivasi, khalayak yang menonton televisi empat jam sehari dikategorikan sebagai penonton “berat.” Sebagaimana dinyatakan oleh Gerbner (1980) dalam Ivan Ibnu Salam (2012) bahwa bagi pemirsa “berat,” televisi pada hakikatnya memonopoli dan memasukkan sumber-sumber informasi, gagasan, dan kesadaran lain. Dampak dari semua keterbukaan ke pesan-pesan yang sama menghasilkan apa yang oleh para peneliti ini disebut Kultivasi, atau pengajaran pandangan bersama tentang dunia sekitar, peran-peran bersama, dan nilai-nilai bersama.

Secara ringkas, Gerbner memberikan proposisi-proposisi tentang Teori Kultivasi sebagai berikut:

- 1) Televisi merupakan suatu media yang unik yang memerlukan pendekatan khusus untuk diteliti.
- 2) Pesan-pesan televisi membentuk sebuah sistem yang koheren, *mainstream* dari dunia kita.
- 3) Sistem-sistem isi pesan tersebut memberikan tanda-tanda untuk kultivasi.
- 4) Analisis kultivasi memfokuskan pada sumbangan televisi terhadap waktu untuk berpikir dan bertindak dari golongan-golongan sosial yang besar dan heterogen.
- 5) Analisis kultivasi memfokuskan pada penstabilan yang meluas dan penyamaan akibat-akibat.

Dalam teori tersebut yang diasumsikan adalah , tetapi disamping itu ada hal penting yang berperan dalam mengubah perilaku yaitu frekuensi dan intensitas dalam menonton tayangan drama Korea di televisi yang dilakukan berulang-ulang dapat masuk ke dalam pikiran khalayak dan dapat mengubah perilaku khalayak. Berdasarkan penjelasan tersebut diatas, penulis memformulasikan kerangka pemikiran penelitian ini sebagai berikut:

Gambar 2.2
Kerangka Konseptual



Sumber: Olahan Peneliti (2017)

Dengan demikian, variabel yang akan diteliti ialah variabel independen (x) menyangkut frekuensi menonton, intensitas menonton dan durasi menonton. Karena dalam hal ini ingin dilihat seberapa banyak frekuensi dan intensitas remaja dalam menonton tayangan drama Korea juga ingin dilihat seberapa lama ia menonton tayangan drama Korea yang diukur pada durasi menonton drama Korea.

Dalam variabel dependen, akan diteliti bagaimana sikap, kebiasaan pengaruh serta perasaan senang atau tidak senang dan dorongan untuk melakukan aksi *bullying*. Mulai dari gaya bicara para pemeran dalam melakukan aksi *bullying*

serta dari mereka melakukan tindakan *bullying* antar sesama, seperti mengejek, menghina dan menyoraki.

Menurut Singarimbun (2008:64) untuk mengatur rangkaian sebab-musabab suatu fenomena, maka pengamatan serta akal sehatlah – di samping teori – yang menjadi pedoman. Tetapi dalam rangkaian sebab-akibat itu, suatu variabel akan disebut “Variabel Antara,” apabila dengan masuknya variabel tersebut hubungan statistik yang semula tampak antara kedua variabel pokok bukanlah suatu hubungan yang langsung tetapi melalui variabel lain.

E. Hipotesis

Sugiyono (2012) mengatakan Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empiris.

- a. H_a : Ada Pengaruh pesan-pesan *bullying verbal* dalam drama Korea terhadap aksi *bullying* pada siswi (Studi pada siswi SMA Handayani Pekanbaru).
- b. H_o : Tidak ada Pengaruh pesan-pesan *bullying verbal* dalam drama korea terhadap aksi *bullying* pada siswi (Studi pada siswi SMA Handayani Pekanbaru).

Atau dalam hipotesis statistiknya adalah sebagai berikut:

- a) $H_a : p \neq 0$ (Ada Pengaruh pesan-pesan *bullying verbal* dalam drama korea terhadap aksi *bullying* pada siswi (Studi pada siswi SMA Handayani Pekanbaru).
- b) $H_0 : p = 0$ (Tidak ada Pengaruh pesan-pesan *bullying verbal* dalam drama korea terhadap aksi *bullying* pada siswi (Studi pada siswi SMA Handayani Pekanbaru).

