

BAB II

KERANGKA TEORI/KERANGKA KONSEP

2.1 Penelitian Terdahulu

Dalam melakukan penelitian, peneliti memerlukan berbagai sumber dan referensi agar memudahkan proses penyelesaian penelitian. Sumber-sumber penelitian sebelumnya dimanfaatkan sebagai panduan untuk mendapatkan hasil dan pembahasan yang lebih optimal. Penelitian sebelumnya juga menjadi acuan dalam merumuskan inti permasalahan dan menganalisis topik yang menjadi fokus penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti mengacu pada tiga penelitian terdahulu.

Penelitian terdahulu yang pertama merupakan jurnal yang dibuat oleh Valencia Putri Abellia et al pada tahun 2023. Hasil dari penelitian terdahulu ini adalah pada akun TikTok @farida.nurhan dan @popobarbie mengandung teks kejahatan berbahasa yang mencakup penghinaan terhadap individu secara daring. Melalui analisis semiotik, ditemukan bahwa teks tersebut mengandung kata-kata kasar dan gestur yang merendahkan, menunjukkan tanda-tanda *cyberbullying* dan *hatespeech*. Respons dari warganet terhadap konten ini beragam, dari kritik hingga sikap netral. Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, dimana penelitian ini terbatas pada hanya dua akun TikTok, yaitu @farida.nurhan dan @popobarbie. Hal ini mungkin tidak mewakili seluruh spektrum konten yang ada di platform tersebut, yang bisa jadi sangat beragam dalam bentuk dan karakter. Keterbatasan dalam jumlah sampel dapat mengurangi generalitas hasil penelitian, karena tidak mencakup variasi yang cukup luas dari konten yang berpotensi mengandung kejahatan berbahasa.

Penelitian terdahulu yang kedua merupakan jurnal yang dibuat oleh Yaveth Y. Liufeto, Petrus Ana Andung dan Juan A. Nafie pada tahun 2023. Hasil dari penelitian terdahulu ini menyatakan bahwa *cyberbullying* di dalam grup Facebook "Viktor Lerik bebas bicara new" melibatkan beberapa tahapan, dimulai dari bergabungnya pengguna dalam grup hingga *postingan* dan komentar yang menimbulkan kontroversi. Tiga bentuk utama *cyberbullying*

yang ditemukan meliputi penyebaran foto, ancaman terhadap keselamatan fisik, dan pendapat merendahkan. Penelitian juga mengidentifikasi tiga motif utama di balik perilaku *cyberbullying*, termasuk ketidaksukaan terhadap korban, motif balas dendam, dan pengaruh dari pengguna lainnya. Penelitian ini terbatas pada satu platform media sosial, yaitu Facebook, sehingga hasilnya mungkin tidak dapat digeneralisasikan ke platform lain seperti Instagram, TikTok, atau Twitter, yang memiliki karakteristik dan budaya pengguna yang berbeda. Selain itu, fokus penelitian pada satu grup spesifik membatasi cakupan temuan, karena dinamika dan bentuk-bentuk *cyberbullying* dalam grup ini mungkin berbeda dengan yang terjadi dalam grup atau komunitas lain di platform yang sama atau berbeda.

Penelitian terdahulu yang ketiga merupakan jurnal yang dibuat oleh Maulida Juliani dan Jeani Annissa pada tahun 2021. Hasil dari penelitian terdahulu ini menyatakan bahwa *body shaming* masih sering terjadi dalam kehidupan sehari-hari dan dapat memberikan dampak negatif kepada korban, baik secara disengaja maupun tidak. Analisis semiotika Roland Barthes mengungkapkan bahwa dalam film "Imperfect", *body shaming* termanifestasi dalam representasi verbal (ucapan) seperti *fat shaming* dan komentar tentang warna kulit dan bentuk tubuh, serta *non-verbal* (tindakan) seperti *gesture* dan komentar negatif melalui media sosial. Film ini juga menggambarkan bagaimana standar kecantikan dalam masyarakat mempengaruhi persepsi terhadap tubuh perempuan, yang tidak lepas dari pengaruh budaya patriarki, *post-kolonialisme*, dan peran media massa. Hal ini mendorong perempuan untuk memenuhi standar kecantikan yang dapat mengakibatkan mereka merasa terkekang dan berusaha menimbulkan persepsi yang sesuai dengan standar tersebut. Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, dimana dalam penelitian ini kurangnya variasi dalam sampel dapat mengurangi generalisasi temuan penelitian terhadap fenomena bullying dalam film-film lain atau dalam konteks media populer secara umum. Selain itu, fokus yang terlalu terkonsentrasi pada elemen-elemen semiotika dalam film dapat mengabaikan

faktor-faktor eksternal yang dapat memengaruhi representasi dan persepsi isu bullying dalam konteks sosial yang lebih luas.

Kebaruan dari penelitian yang berjudul "Representasi *Cyberbullying* pada Selebgram dalam Drama Korea Celebrity (2023)" terletak pada beberapa aspek yang membedakannya dari penelitian terdahulu. Pertama, penelitian ini fokus pada representasi *cyberbullying* dalam konteks drama Korea, khususnya "Celebrity" (2023), yang memberikan perspektif baru berbeda dari penelitian sebelumnya yang berfokus pada platform media sosial seperti TikTok dan Facebook, serta film Barat. Penelitian ini memberikan wawasan tentang bagaimana isu *cyberbullying* digambarkan dalam budaya pop Korea dan bagaimana representasi ini mungkin dipengaruhi oleh norma-norma budaya dan sosial Korea. Selain itu, penelitian ini spesifik pada selebgram sebagai subjek *cyberbullying*. Selebgram, sebagai figur publik yang terkenal melalui media sosial, menghadapi dinamika dan tantangan terkait *cyberbullying*. Kebaruan ini memperluas pemahaman tentang bagaimana selebriti mikro, yang berbeda dari selebriti tradisional, menjadi target *cyberbullying* dan bagaimana fenomena ini direpresentasikan dalam media.



Tabel 2. 1. Penelitian Terdahulu

No	Item	Jurnal 1	Jurnal 2	Jurnal 3
1.	Judul Penelitian	Analisis Semiotik Kejahatan Berbahasa dalam Akun Tiktok @farida.nurhan dan @popobarbie	<i>Cyberbullying</i> dalam Media Sosial Facebook (Analisa Media Cyber Pada Grup Facebook Bebas Bicara New)	Representasi Body Shaming dalam Film Imperfect (Analisis Semiotika Roland Barthes)
	Nama Peneliti, Tahun Terbit, dan Lembaga	Valencia Putri Abellia et al. 2023	Yaveth Y. Liufeto, Petrus Ana Andung dan Juan A. Nafie. 2023	Maulida Juliani dan Jeani Annissa. 2021
2.	Fokus Penelitian	Membahas mengenai <i>cyberbullying</i> yang terjadi kepada <i>influencer</i> yang dilakukan di sosial media Tiktok	Membahas mengenai tindakan <i>cyberbullying</i> , pemaknaan dari tindakan <i>cyberbullying</i> dan mencari tahu motif dari melakukan <i>cyberbullying</i>	Membahas mengenai body shaming yang terjadi pada kehidupan sehari – hari yang di representasikan dalam bentuk film Imperfect
3.	Teori	Teori Analisis Teks Ferdinan De Saussure	Teori SCOT	Teori Analisis Semiotika Roland Barthes
4.	Metode Penelitian	Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan analisis semiotika.	Penelitian ini menggunakan metode analisis media siber dengan pendekatan kualitatif dan paradigma konstruktivisme.	Penelitian ini menggunakan metode analisa semiotika dengan pendekatan kualitatif dan paradigma konstruktivisme.
5.	Hasil Penelitian	Pembahasan dalam penelitian terdahulu ini mengenai adanya tindakan <i>cyberbullying</i> yang dilakukan oleh warganet dalam berkomentar negatif hingga netral pada akun Tiktok @farida.nurhan dan @popobarbie.	Pembahasan dalam penelitian terdahulu ini mengetahui tindakan <i>cyberbullying</i> yang ada didalam grup Viktor Letrik, pemaknaan dari tindakan <i>cyberbullying</i> dan ingin mencari tahu motif dibalik melakukan tindakan <i>cyberbullying</i> .	Pembahasan dalam penelitian terdahulu ini mengenai tindakan body shaming yang sering terjadi setiap harinya di kehidupan sehari – hari yang dapat memberikan dampak negatif kepada korban, tindakan body shaming ini bisa dilakukan secara langsung maupun bisa dilakukan dengan berkomentar di sosial media.
6.	Keterbatasan/kelemahan Penelitian	Terbatas pada hanya dua akun Tiktok sehingga tidak mewakili seluruh spektrum konten yang ada di platform tersebut.	Terbatas pada satu platform media sosial, yaitu Facebook, sehingga hasilnya mungkin tidak dapat digeneralisasikan ke platform lain dan fokus penelitian pada satu grup spesifik membatasi cakupan temuan.	Terbatas hanya pada satu film tanpa ada perbandingan dengan kasus body shaming di lingkungan nyata sehingga kurang mewakili fenomena body shaming secara umum.

2.2 Teori atau Konsep yang digunakan

2.2.1 Teori Representasi

Menurut Barker dalam (Adji & Rahayu, 2019), representasi merujuk pada interpretasi atau gambaran tentang kehidupan manusia di dunia, yang dapat mendorong seseorang untuk mengeksplorasi makna tertentu. Hal tersebut sejalan dengan pandangan Stuart Hall dalam (Rahayu & Agustin, 2018) yang menekankan pentingnya representasi sebagai elemen utama dalam proses penciptaan makna, terutama ketika seorang individu ingin menyampaikan interpretasinya kepada sesama. Selain itu, Hall dalam (Fitriani, 2018) juga mengemukakan bahwa representasi dapat berfungsi sebagai jembatan antara konsep dan bahasa, yang dapat memungkinkan seseorang untuk merujuk pada objek, individu, atau peristiwa, baik itu berwujud nyata maupun fiksi. Dalam teori representasi yang dikemukakan oleh Stuart Hall, ditegaskan bahwa makna dapat dihasilkan melalui proses bahasa dan pertukaran di antara individu dalam sebuah kelompok dalam suatu budaya.

Representasi merupakan konsep yang erat kaitannya dengan makna dan tanda, yang pada dasarnya merupakan simbol. Representasi dapat berwujud dalam berbagai bentuk seperti kata, cerita, gambar, serta rangkaian lainnya yang dapat mewakili emosi, fakta, gagasan, dan lainnya. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, representasi selalu terkait dan berhubungan pada gambaran dan simbol yang sudah ada dan dipahami secara budaya, terutama dalam konteks pembelajaran bahasa dan variasi tanda, serta interaksi tekstual.

Dalam konteks representasi, walaupun film merupakan salah satu bentuk media yang imajinatif, namun juga dapat membangun persepsi yang kuat di kalangan masyarakat melalui gambaran yang disajikan. Dalam konteks penelitian film, representasi dapat dianggap sebagai detail visual dalam setiap *scene* yang juga dapat berfungsi sebagai pendukung penggambaran karakter dan peristiwa yang disajikan. Di sisi lain, bahasa memiliki peran penting dalam mendukung visualisasi film melalui elemen suara, termasuk dalam pelafalan kata-kata oleh para aktor dalam film itu sendiri (Nugroho, 2020).

Hall dalam (Kharisma & Zulfiningrum, 2020) membagi representasi menjadi 3 pendekatan, yaitu sebagai berikut:

1. Pendekatan *Reflection*

Pendekatan ini menunjukkan bahwa representasi berfungsi sebagai cermin yang mencerminkan makna asli dari objek, individu, gagasan, atau peristiwa di dunia nyata. Bahasa dianggap sebagai cermin yang mereproduksi makna yang ada dalam dunia nyata, meniru makna yang sebenarnya dari objek, individu, dan lainnya.

2. Pendekatan *Intentional*

Pendekatan ini menunjukkan bahwa kita memberikan makna pada dunia melalui tanda-tanda yang digunakan untuk menggambarkannya. Saat berkomunikasi dengan seseorang, kata-kata yang digunakan untuk menyampaikan pesan akan memiliki arti yang sesuai dengan niat kita.

3. Pendekatan *Constructionist*

Pendekatan ini melibatkan proses pembangunan makna melalui penggunaan bahasa, termasuk kode visual seperti suara, tanda, dan gambar. Dalam pendekatan ini, setiap individu dapat memberikan interpretasi terhadap suatu hal berdasarkan pemahaman pribadi mereka.

Berdasarkan pemaparan yang telah dilakukan, dalam penelitian ini peneliti menggunakan teori representasi untuk menjadi dasar dan pedoman dalam mengkaji lebih detail mengenai representasi *cyberbullying* terhadap selebgram dalam drama korea "Celebrity" (2023). Dimana drama korea ini merupakan salah satu produk media yang memperlihatkan fenomena *cyberbullying* di media sosial sebagai topik pembahasannya.

2.2.2 Cyberbullying

Cyberbullying, atau perundungan dunia maya, merupakan bentuk perilaku intimidasi yang menggunakan teknologi digital sebagai alatnya. Praktik ini dapat terjadi di berbagai platform seperti media sosial, platform *chatting*, platform permainan daring, dan ponsel. Menurut Think Before Text, *cyberbullying* didefinisikan sebagai tindakan agresif yang dilakukan oleh individu atau kelompok tertentu secara berulang-ulang menggunakan media

elektronik, dengan tujuan mengintimidasi atau merendahkan seseorang yang dianggap tidak mampu membela diri (UNICEF, 2020).

Sementara menurut Willard dalam (Malihah & Alfiasari, 2018), *cyberbullying* meliputi kegiatan mengirim atau memposting materi yang merugikan atau melakukan agresi sosial menggunakan internet dan teknologi lainnya. Patchin dan Hinduja juga menggambarkan *cyberbullying* sebagai tindakan penghinaan, pelecehan, atau pengejekan yang berulang kali dilakukan seseorang terhadap orang lain melalui media internet, seperti ponsel atau perangkat elektronik lainnya (Malihah & Alfiasari, 2018). Contohnya, termasuk mengunggah foto yang memalukan seseorang dan menyebarkannya melalui media sosial, mengirim ancaman secara berulang lewat pesan singkat, atau bahkan menggunakan akun palsu untuk mencemarkan nama baik orang lain.

Cyberbullying bukanlah fenomena yang baru, dengan berkembangnya teknologi digital, bentuk-bentuk baru dari perundungan ini semakin berkembang. Hal ini menimbulkan dampak psikologis dan emosional yang serius bagi korban. Salah satu motivasi utama seseorang melakukan *cyberbullying* adalah karena adanya dendam yang tidak terselesaikan. Ada beberapa cara yang digunakan oleh pelaku *cyberbullying* untuk melampiaskan dendam tersebut (Pandie & Weismann, 2016).

1. *Flaming* adalah salah satu tipe perundungan di ruang diskusi atau platform *chatting* online, di mana individu atau kelompok menjadi target pesan yang penuh dengan kemarahan dan tidak sopan. Praktik ini dapat memicu konflik verbal yang mengandung bahasa kasar dan merugikan, yang sering disamakan dengan memicu api dalam peperangan.
2. Pelecehan online (*online harassment*) adalah bentuk lain dari *cyberbullying* di mana pelaku mengirim teks pesan atau email yang berulang-ulang dan menyerang seseorang dengan tujuan mengganggu atau melukai perasaannya.
3. Pencurian identitas (*impersonation*) merupakan praktik di mana pelaku berpura-pura menjadi orang lain untuk memperoleh informasi pribadi

korban dan menyalahgunakannya, seperti dengan mengirimkan informasi yang merugikan kepada teman-teman korban.

4. *Outing* melibatkan pembocoran informasi pribadi dan rahasia korban secara online kepada orang lain, yang semula dipercayakan oleh korban kepada pelaku sebagai rahasia.
5. Pengucilan (*exclusion*), atau pengecualian dari grup online atau daftar pertemanan, juga merupakan bentuk *cyberbullying* yang umum, sering kali dilakukan dengan sengaja untuk menyakiti perasaan korban.
6. *Misinformation/Denigration* merujuk pada penyebaran informasi palsu yang merugikan seseorang melalui berbagai platform digital, seperti website, email, atau pesan singkat.
7. *Cyber stalking* adalah bentuk pelecehan yang lebih lanjut, yang mencakup ancaman, pemata-mataan, dan intimidasi secara berulang-ulang, yang dapat menyebabkan ketakutan pada korban.

Kowalski mengidentifikasi beberapa faktor yang berperan dalam mempengaruhi kasus *cyberbullying* (Kowalski & Limber, 2013), di antaranya:

1. Pengaruh *Bullying* Tradisional: Kejadian *bullying* yang terjadi di dunia nyata dapat menjadi faktor penting yang mendorong seseorang untuk melakukan tindakan serupa di dunia maya.
2. Karakteristik Kepribadian: Individu dengan ciri kepribadian yang agresif, kurang empati, sulit mengendalikan diri, dan mudah marah cenderung memiliki kemungkinan lebih besar untuk terlibat dalam *cyberbullying*.
3. Persepsi terhadap Korban: Cara individu memandang dan menanggapi karakteristik orang lain, termasuk persepsi terhadap korban, dapat mempengaruhi kecenderungan untuk melakukan *cyberbullying*. Orang mungkin merasa bahwa korban memicu perilaku tersebut.
4. *Strain*: Kondisi psikologis yang ditimbulkan oleh hubungan negatif dengan orang lain, seperti rasa marah dan frustrasi, dapat memicu perilaku kenakalan, termasuk *cyberbullying*.

5. Peran Orang Tua: Keterlibatan orang tua dalam mengawasi aktivitas *online* anak memiliki dampak signifikan terhadap kecenderungan anak untuk terlibat dalam *cyberbullying*. Kurangnya pengawasan dari orang tua membuat anak lebih rentan terlibat dalam perilaku tersebut.

2.2.3 Selebgram

Beberapa tahun terakhir ini, telah muncul sekelompok orang yang sebelumnya tidak pernah dikenal melalui media massa tradisional, namun telah menjadi sangat populer di kalangan banyak orang. Mereka adalah individu-individu yang mendapatkan popularitas mereka melalui bantuan internet, yang seringkali dikenal sebagai *micro-celebrity* atau selebriti mikro (Sadasri, 2017). Istilah "selebriti mikro" mengacu pada mereka yang aktif di media sosial dan cenderung memiliki penggemar yang sangat loyal. Mereka juga sering kali memiliki nama panggilan yang berbeda-beda tergantung pada platform media sosial tempat mereka aktif. Di Instagram, para selebriti mikro ini lebih dikenal dengan sebutan "selebgram", yang merupakan singkatan dari Selebriti Instagram. Seorang individu dikatakan menjadi selebgram jika memiliki jumlah pengikut yang besar di media sosial Instagram dan seringkali terkenal karena konten kreatif yang mereka bagikan (Sumardi & Suherman, 2021).

Selebgram berasal dari berbagai latar belakang dan tidak terbatas pada mereka yang telah dikenal sebagai selebriti mainstream di layar kaca. Salah satu aspek menarik dari selebgram adalah bagaimana mereka sering dijadikan sebagai panutan dalam gaya hidup, baik dalam hal fashion, kecantikan, masakan, tips perjalanan, atau rekomendasi tempat makan dan wisata tertentu (Humaira Kamilah & Sari, 2020). Gaya hidup selebgram sering kali tercermin dalam cara mereka mengekspresikan identitas melalui konten yang mereka bagikan di akun Instagram pribadi mereka. Fenomena selebgram tidak hanya menunjukkan pergeseran dalam cara kita memahami selebriti dan popularitas, tetapi juga bagaimana media sosial telah menjadi platform yang kuat dalam membentuk tren dan gaya hidup masyarakat modern.

Fenomena selebgram yang telah menjadi pusat perhatian ini memperlihatkan betapa media sosial telah mengubah paradigma popularitas

dan bagaimana hal ini berkaitan dengan fenomena *influencer*. Sebagai individu yang memiliki pengaruh besar di media sosial, baik selebgram maupun *influencer* memiliki peran penting dalam membentuk tren dan gaya hidup modern, meskipun dengan pendekatan yang berbeda. Selebgram dan *influencer* seringkali disamakan, namun sebenarnya keduanya memiliki perbedaan yang cukup mencolok. Selebgram atau selebriti Instagram biasanya terkenal karena popularitas mereka di platform media sosial, khususnya Instagram. Mereka sering kali dikenal karena memiliki jumlah pengikut yang besar dan menghasilkan konten yang berkaitan dengan gaya hidup, *fashion*, makanan, dan perjalanan. Di sisi lain, *influencer* adalah individu yang memiliki kemampuan untuk memengaruhi perilaku, pendapat, dan keputusan orang lain, tidak hanya di media sosial tetapi juga di kehidupan nyata (Kumparan.com, 2024). Mereka dapat memiliki basis pengikut yang besar atau kecil, tetapi yang terpenting adalah pengaruh yang mereka miliki dalam memengaruhi audiens mereka. Persamaan antara selebgram dan *influencer* adalah keduanya memiliki kemampuan untuk mempengaruhi orang lain, baik melalui konten yang mereka bagikan maupun merekomendasikan produk atau layanan tertentu. Namun, perbedaannya terletak pada aspek fokus dan kedalaman pengaruh. Selebgram seringkali lebih fokus pada membangun citra dan kehadiran di media sosial, sementara *influencer* cenderung lebih fokus pada membangun hubungan dengan audiens mereka dan menghasilkan konten yang relevan dan berdaya ungkit.

2.2.4 Semiotika Roland Barthes

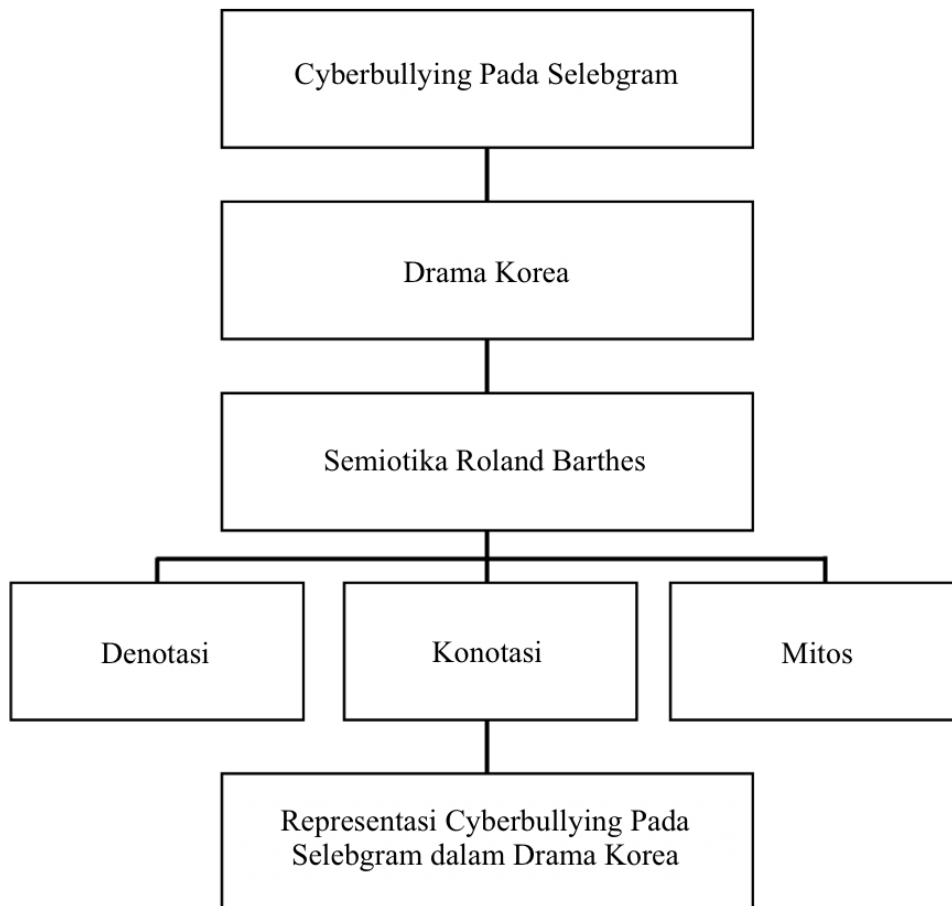
Roland Barthes terkenal sebagai salah satu pemikir struktural yang gigih menerapkan model linguistik dan semiotika Saussure, memiliki pandangan bahwa bahasa merupakan sebuah sistem tanda yang mencerminkan asumsi-asumsi dari suatu masyarakat pada suatu periode waktu tertentu. Dia membedakan antara sistem denotasi, yang merupakan sistem pertandaan tingkat pertama, terdiri dari rangkaian penanda dan petanda yang terhubung oleh hubungan material atau konsep abstrak. Kemudian, sistem konotasi, yang merupakan tingkatan berikutnya dari sistem pertandaan, terdiri dari

serangkaian penanda atau petanda yang terkait dengan yang lain dalam rangkaian pertandaan yang lebih tinggi (Wibisono & Sari, 2021).

Pokok pembahasan Roland Barthes terletak pada pemahaman tentang makna konotasi dan denotasi, di mana konotasi merujuk pada interpretasi visual suatu tanda, sementara denotasi merupakan makna yang diberikan secara langsung melalui tanda itu sendiri. Konsep konotasi dan denotasi melibatkan tanda (*sign*) yang terdiri dari ekspresi (E), yang juga disebut sebagai *signifier*, dan konten yang dikenal sebagai isi atau *signified* (C) (Wibowo, 2013). Dalam semiotika Roland Barthes, ia mengklasifikasikan sistem pemaknaan menjadi denotasi sebagai interpretasi pertama dan konotasi sebagai interpretasi kedua yang dipengaruhi oleh keberadaan mitos. Mitos sendiri melibatkan pola tiga dimensi dari penanda, petanda, dan tanda, yang membentuk suatu sistem yang unik. Dalam struktur mitos, terdapat suatu rangkaian pemaknaan yang telah ada sebelumnya, atau dengan kata lain, mitos dapat dianggap sebagai sistem pemaknaan yang berada pada tingkat kedua (Wibisono & Sari, 2021).

Hal ini menunjukkan bahwa menurut teori Barthes dalam Sobur, tanda konotatif tidak hanya mengandung makna tambahan, tetapi juga melibatkan kedua aspek dari tanda denotatif yang menjadi landasannya. Kontribusi Barthes dalam memperkaya teori semiotika Saussure sangat penting, karena ia melampaui pemahaman yang sebelumnya hanya terbatas pada denotatif semata (Wibisono & Sari, 2021). Secara esensial, terdapat perbedaan mendasar antara denotasi dan konotasi dalam arti konvensional. Denotasi mengacu pada makna harfiah atau makna sesungguhnya, sementara konotasi melibatkan manipulasi ideologis, dengan makna yang melampaui makna kata dan gambar yang sebenarnya, yang juga dikenal sebagai mitos. Hal ini mengungkapkan dan mengesahkan nilai-nilai dominan yang berlaku pada masa tertentu.

2.2 Alur Penelitian



Gambar 2. 1. Alur Penelitian

Sumber : Olahan Penulis (2024)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA