

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORITIS

#### 2.1. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang relevan dengan topik yang diambil peneliti mengandung beberapa studi yang mengkaji mengenai persepsi yang mengandung stereotip dan adanya normalisasi terhadap konten-konten di media sosial yang dilakukan terhadap lawan jenis. Penelitian terdahulu yang relevan dengan topik yang diambil oleh peneliti memiliki keterkaitan kuat dengan isu persepsi, stereotip gender, dan konten media sosial. Penelusuran terhadap penelitian terdahulu menjadi langkah yang terbilang penting untuk memberikan landasan teoritis serta memperkuat posisi penelitian yang dilakukan oleh peneliti, juga dapat menunjukkan celah atau kekosongan kajian yang dapat dilengkapi oleh penelitian baru ini. Secara garis besar, penelitian-penelitian sebelumnya menunjukkan bagaimana media sosial tidak hanya sebagai wadah berbagai konten hiburan, namun juga sebagai tempat terbentuknya persepsi masyarakat, serta nilai-nilai sosial yang berkembang di era digital.

Berikut yang pertama, yaitu penelitian “Persepsi Mahasiswa Pendidikan Sosiologi pada Dominasi Perempuan dalam Pembuatan Tren *Marriage is Scary*” relevan dengan penelitian peneliti karena sama-sama mengkaji mengenai media sosial Tiktok dengan memfokuskan pada konstruksi gender dan generasi Z. Penelitian ini menunjukkan bagaimana wanita mendominasi dalam tren “*Marriage is Scary*” karena adanya ketidaksetaraan gender, yang diteliti dengan konsep inti persepsi. Yang mana persepsi merupakan suatu proses penginterpretasian informasi yang dapat memberikan arti untuk sebuah tren atau fenomena yang dialami manusia dalam kehidupan mereka. Penelitian ini juga menggunakan gender dan dinamika gender untuk memahami dan mendalami dinamika gender itu sendiri pada fenomena dominasi perempuan pada tren “*Marriage is Scary*”. Penelitian ini menggunakan konsep persepsi sebagai landasan utama yang mana persepsi dipahami sebagai proses interpretasi terhadap informasi yang kemudian

membentuk makna sosial bagi seseorang. Melalui proses ini, seseorang dapat mengaitkan antara fenomena sosial dengan tren Tiktok kemudian dengan pengalaman pribadi dan nilai-nilai sosial yang mereka anut. Dari penelitian ini ditemukan bahwa perempuan tidak hanya menjadi subjek pasif dalam budaya digital, melainkan juga sebagai aktor aktif yang membentuk narasi sosial melalui konten yang tersebar di media sosial. Hal ini juga menunjukkan kekuatan mengenai pemahaman bahwa Tiktok telah menjadi ruang ekspresi bagi perempuan untuk mengartikulasikan pengalaman dan kritik sosial mereka. Dari ini posisi penelitian oleh peneliti adalah untuk mengkritisi atau mengisi kekosongan serta melengkapi pengetahuan yang didukung dengan informasi dari penelitian terdahulu, yang mana tidak hanya perempuan yang mengalami bias gender seperti yang dikatakan pada penelitian sebelum, akan tetapi dari penelitian oleh peneliti saat ini terlihat bahwa adanya pengalaman serupa yang dialami oleh laki-laki dalam konteks tertentu. Jika penelitian sebelumnya menyoroti pengalaman perempuan, penelitian oleh peneliti ini menambahkan dimensi baru bahwa laki-laki juga mengalami bias gender dalam konteks tertentu. Khususnya dalam media sosial Tiktok laki-laki seringkali menjadi korban stereotip misal dianggap “tidak pantas” untuk menunjukkan kerentanan atau bahkan justru dijadikan objek lelucon ketika menjadi korban dalam sebuah konten media sosial yang melibatkan interaksi fisik. Maka dari itu, penelitian ini memperluas mengenai pemahaman dinamika gender dua arah, di mana baik laki-laki maupun perempuan keduanya dapat menjadi subjek maupun objek stereotip sosial di dunia digital (Novanza & Afrizal, 2025).

Yang kedua, penelitian “Respons Netizen dalam Kasus Pelecehan Seksual Laki-Laki di Kolom Komentar TikTok” merupakan studi yang menyoroti kasus yang hampir sama dengan kasus peneliti namun dengan fokus yang berbeda. Dalam penelitian terdahulu ini ditemukan bahwa kolom komentar Tiktok seringkali menjadi arena reproduksi bias terhadap gender. Mayoritas netizen menunjukkan sikap yang tidak simpatik terhadap korban laki-laki, bahkan menjadikan peristiwa pelecehan sebagai lelucon di kolom komentar. Selain itu, penelitian terdahulu ini juga menyorot bagaimana humor dan sarkasme digunakan guna menutupi bias sosial. Yang secara tidak langsung para perempuan menormalisasi pelecehan dan

memperkuat pandangan bahwa laki-laki tidak bisa menjadi korban yang dianggap “valid” disini. Fenomena ini memperlihatkan adanya standar ganda dalam masyarakat digital, di mana empati terhadap korban perempuan jauh lebih tinggi dibandingkan dengan laki-laki yang mengalami hal serupa. Penelitian terdahulu ini relevan dengan penelitian oleh peneliti karena menyoroti jenis kasus yang sama, yaitu bias dan stereotip gender pada *platform* Tiktok dengan fokus yang berbeda. Penelitian terdahulu ini mengkaji bagaimana netizen memberikan respons terhadap kasus pelecehan seksual kepada laki-laki melalui kolom komentar, yang mana disini ditekankan mengenai *victim blaming*, humor yang meremehkan, hingga standar ganda yang menjadikan pengalaman laki-laki sebagai korban kurang divalidasi (Shinta Bella Angelina & Stevany Afrizal, 2025).

Berikutnya, penelitian “Persepsi Mahasiswa IAIM Sinjai terhadap Fenomena Video *Prank* di Media Sosial” fokus utama penelitian terdahulu ini adalah terhadap fenomena video *prank* sebagai bentuk hiburan yang populer di kalangan pengguna media sosial. Studi ini menjelaskan bagaimana audiens menafsirkan konten *prank* dari sudut pandang mereka, ada yang menganggap sebagai hiburan ringan, ada pula yang menganggap dan menilai bahwa *prank* sering kali tidak memiliki nilai edukatif dan justru bisa berdampak negatif. Namun, penelitian ini belum membahas mengenai dimensi gender dalam interaksi tersebut. Hal inilah yang menjadi celah bagi penelitian oleh peneliti untuk mengembangkan studi lebih lanjut mengenai hal ini. Penelitian terdahulu ini berkaitan dengan penelitian oleh peneliti, karena topik yang mendukung dan sama-sama mengkaji tentang fenomena konten *prank*, sebagai hiburan di media sosial, serta bagaimana audiens menangkap atau memaknai konten tersebut. Akan tetapi penelitian terdahulu ini tidak menyinggung tentang gender, melainkan manfaat dan dampak dari konten *prank* itu sendiri, apakah menghibur, tidak bermanfaat, atau berpotensi untuk merusak generasi. Dapat dilihat bahwa penelitian terdahulu ini belum secara spesifik membahas mengenai dimensi gender dalam interaksi *prank* tersebut. Yang mana penelitian terdahulu ini menggunakan perspektif sosiologis, fenomenologis, dan psikologis dalam menilai persepsi dan dampak konten *prank* yang dilakukan, sementara penelitian oleh peneliti dapat memperkaya pengetahuan lebih lanjut

dengan meneliti mengenai stereotip gender dan adanya normalisasi yang terjadi secara tidak langsung tersebut. Peneliti berupaya menggali lebih dalam tentang bagaimana gender memengaruhi cara pandang seseorang sebagai subjek maupun objek dalam konten *prank*. Misalnya kira-kira seperti apa reaksi publik ketika *prank* dilakukan oleh perempuan terhadap laki-laki, dibandingkan sebaliknya (Sinjai & Suriati, 2020).

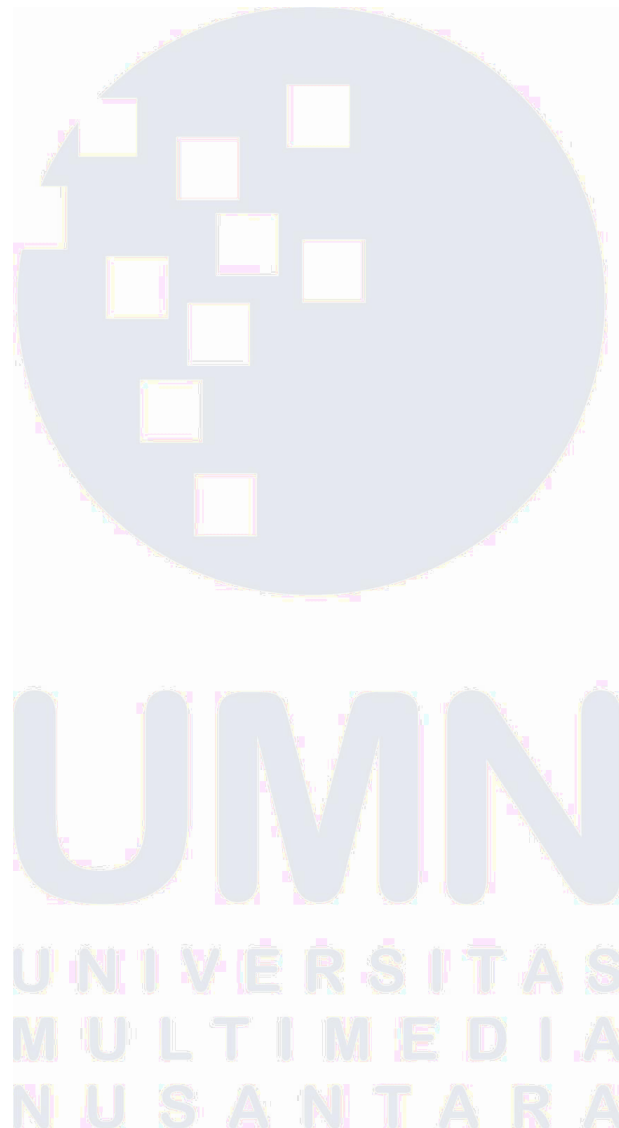
Lalu, yang keempat berdasarkan penelitian “Fenomena *Jokes* Seksis Mahasiswa sebagai Bentuk Normalisasi Pelecehan Seksual Secara Verbal” yang menunjukkan bahwa media sosial yang problematis, khususnya terkait dengan tindakan tersebut dan adanya normalisasi serta stereotip yang terkandung didalamnya. Hal ini sejalan dengan penelitian dalam dokumen ini yang meneliti tentang persepsi generasi Z terhadap konten *prank* menyentuh tangan lawan jenis di eskalator secara tiba-tiba yang diunggah di Tiktok. Dimana tindakan ini berpotensi melanggar batas privasi dan etika yang justru dinormalisasi sebagai konten hiburan. Jika jurnal terdahulu menyoroti bagaimana humor dan komentar publik berperan dalam melegitimasi pelecehan hingga menyalahkan korban, penelitian ini memperluas kajian tersebut dengan menempatkan audiens generasi Z sebagai subjek yang aktif berpersepsi atau memberikan tanggapan, negosiasi, dan mereproduksi stereotip gender melalui proses itu. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menguatkan temuan terdahulu tentang normalisasi perilaku bermasalah pada media sosial, tetapi juga menawarkan kontribusi baru dengan menekankan bagaimana konten *prank* berbasis interaksi fisik dapat membentuk persepsi, etika komunikasi, serta pemaknaan gender di kalangan generasi muda (Yasmine & Gusnita, 2024).

Kemudian, penelitian “Pelecehan terhadap Perempuan dalam *Meme*” membahas mengenai reproduksi stereotip gender dalam budaya digital yang menjelaskan seperti apa konten *meme* digunakan sebagai media guna mengekspresikan humor yang seringkali merendahkan perempuan baik secara verbal maupun visual. Bahasa dan simbol yang terkandung dalam *meme* seringkali memberikan gambaran perempuan sebagai objek seksual atau lelucon, yang secara tidak langsung menguatkan struktur patriarki dan menormalisasi bentuk pelecehan

secara simbolik. Dengan analisis representasi perempuan dalam *meme*, penelitian ini menunjukkan bahwa humor bisa menjadi sesuatu yang digunakan untuk mempertahankan dominasi sosial tertentu. Penelitian terdahulu ini cukup relevan dengan penelitian oleh peneliti yang mana adanya sorotan mengenai reproduksi stereotip gender dalam konten digital, khususnya media sosial. Penelitian terdahulu ini menganalisis mengenai *meme* yang digunakan sebagai legitimasi kekuasaan patriarki dengan bahasa dan simbol yang sangat merendahkan perempuan. Yang benar-benar ditekankan disini yaitu adanya pelecehan terhadap perempuan melalui humor visual, sedangkan pada penelitian yang ingin diteliti oleh peneliti diperluas dengan adanya interaksi fisik dalam konten *prank* di Tiktok yang menimbulkan adanya standar ganda persepsi gender oleh para penonton (Hidayat & Immerry, 2020).

Dan yang terakhir, penelitian "*Humour, Sexual Harassment, and Police Managers' Discretionary Practices*" terdahulu ini membahas tentang bagaimana humor atau lelucon dapat menormalisasi praktik pelecehan seksual serta memperkuat bias terhadap gender. Penelitian terdahulu ini fokus terhadap seperti apa humor sering digunakan untuk meremehkan atau menutupi praktik pelecehan seksual, sehingga bias gender dilegitimasi dalam komunikasi interpersonal, yang difokuskan pada lingkungan kerja kepolisian. Dalam penelitian terdahulu ini dijelaskan bahwa humor seringkali digunakan untuk menutupi perilaku yang tidak pantas dan membuat korban sulit berbicara atau membela diri, karena khawatir dianggap sebagai individu yang tidak bisa diajak bercanda. Fenomena memperlihatkan bahwa humor memiliki fungsi ganda, yang mana satu sisi sebagai sarana rekreasi sosial, namun sisi lainnya dapat menjadi bentuk kekuasaan simbolik yang memperkuat ketimpangan gender. Penelitian terdahulu ini memberikan inspirasi terhadap peneliti untuk paham akan seperti apa humor di media sosial, khususnya dalam konten yang akan diteliti yaitu konten *prank* yang seringkali melibatkan sentuhan fisik atau situasi yang melampaui batas privasi, tetapi tetap diterima publik karena dianggap lucu, yang menunjukkan adanya normalisasi disini. Inilah yang disebut sebagai normalisasi terhadap pelecehan melalui humor digital. Dengan membandingkan konteks dunia kerja formal dalam penelitian terdahulu ini

dengan dunia digital seperti media sosial Tiktok, peneliti ingin menunjukkan bahwa meskipun ruang sosialnya berbeda, mekanisme kekuasaan dan bias gender yang dihasilkan melalui humor tetaplah kemungkinan sama. Humor telah menjadi alat pembenaran sosial terhadap perilaku yang sebenarnya cukup bermasalah secara etika (Valland et al., 2024).



2.1. Tabel Penelitian Terdahulu

No	Item	Jurnal 1	Jurnal 2	Jurnal 3	Jurnal 4	Jurnal 5	Jurnal 6
1.	<b>Judul Artikel Ilmiah</b>	“Persepsi Mahasiswa Pendidikan Sosiologi pada Dominasi Perempuan dalam Pembuatan Tren <i>Marriage is Scary</i> ”	“Respons Netizen dalam Kasus Pelecehan Seksual Laki-Laki di Kolom Komentar TikTok”	“Persepsi Mahasiswa IAIM Sinjai terhadap Fenomena Video <i>Prank</i> di Media Sosial”	“Fenomena <i>Jokes</i> Seksis Mahasiswa sebagai Bentuk Normalisasi Pelecehan Seksual Secara Verbal”	“Pelecehan terhadap Perempuan dalam <i>Meme</i> ”	“Humour, Sexual Harassment, and Police Managers’ Discretionary Practices”
2.	<b>Nama Lengkap Peneliti, Tahun Terbit, dan Penerbit</b>	Dahlia Bela Novanza & Stevani Afrizal, 2025, Jurnal Pendidikan Sejarah dan Sosiologi	Shinta Bella Angelina & Stevany Afrizal, 2025, Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora	Muhlis & Suriati, 2020, Jurnal Kajian Komunikasi dan Penyiaran Islam	Allyssa Farisa Yasmine & Chazizah Gusnita, 2024, Ranah Research Journal (R2J)	Herry Nur Hidayat & Tienn Immerry, 2020, Kafa’ah Journal	Tatanya Ducran Valland, Tanja Nordberg & Brita Bjørkelo, 2024, Taylor & Francis Group
3.	<b>Fokus Penelitian</b>	Penelitian ini meneliti seperti	Penelitian ini meneliti bagaimana	Penelitian ini meneliti tentang	Penelitian ini berfokus pada	Penelitian ini meneliti	Penelitian ini meneliti bagaimana

		<p>apa mahasiswa pendidikan sosiologi memaknai atau berpandangan mengenai tren <i>Marriage is Scary</i> di Tiktok, khususnya yang terkait dengan suara perempuan yang terlihat mendominasi akan pandangan kritis mereka terhadap institusi pernikahan dan relasi gender.</p>	<p>netizen merespons mengenai kasus pelecehan seksual kepada laki-laki pada kolom komentar Tiktok, dengan menyoroti fenomena <i>victim blaming</i>, standar ganda, dan pelecehan yang dianggap sebagai hiburan.</p>	<p>persepsi mahasiswa terhadap video atau konten <i>prank</i> yang diunggah di media sosial, apakah mereka menganggapnya hanya sebagai hiburan, konten yang tidak bermanfaat, atau konten yang berpotensi untuk merusak nilai moral dan perilaku generasi muda.</p>	<p>fenomena <i>jokes</i> seksis di kalangan mahasiswa sebagai bentuk normalisasi pelecehan seksual verbal, serta seperti apa pelaku menjustifikasi tindakan tersebut dalam interaksi sosial sehari-hari di lingkungan kampus.</p>	<p>mengenai seperti apa representasi pelecehan terhadap perempuan dalam <i>meme</i> yang diunggah di media sosial, bagaimana ditunjukkannya humor visual yang mereproduksi stereotip gender, hingga kaitannya dengan kekuasaan patriarki melalui kekerasan simbolik.</p>	<p>humor yang digunakan dalam lingkungan kepolisian dijadikan bahan untuk menormalisasi pelecehan seksual, dan seperti apa manajer kepolisian menggunakan tindakan kekuasaannya dalam menghadapi isu gender tersebut.</p>
--	--	--	---	---	---	--	---

4.	<b>Teori/Konsep</b>	Gender & sosiologi budaya	<i>Labeling theory</i>	Psikologi komunikasi & sosiologi media	Teori Teknik Netralisasi	Teori kekerasan simbolik (bourdieu) & semiotika	Feminist theory & teori organisasi/kekuasaan
5.	<b>Metode Penelitian</b>	Kualitatif, studi kasus	Kualitatif, analisis isi	Kualitatif, wawancara & observasi	Kualitatif deskriptif	Kualitatif, analisis semiotika	Kualitatif, wawancara & analisis wacana
6.	<b>Persamaan dengan penelitian yang dilakukan</b>	Keduanya membahas mengenai fenomena yang ramai di media sosial Tiktok & isu mengenai gender.	Keduanya membahas tentang stereotip dan bias terhadap salah satu gender dengan <i>platform</i> yang sama yaitu Tiktok.	Keduanya membahas mengenai persepsi audiens terhadap fenomena konten <i>prank</i> .	Keduanya membahas mengenai normalisasi terhadap suatu tindakan.	Keduanya berfokus pada bias gender yang dilihat dari sebuah konten digital, khususnya media sosial.	Keduanya sama-sama menyoroti tentang humor/ <i>prank</i> sebagai sarana yang dapat menormalisasi tindakan pelecehan.
7.	<b>Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan</b>	Perbedaan penelitian terletak pada fokus penelitian, yang mana penelitian terdahulu berfokus pada dominasi	Perbedaan penelitian terletak pada fokus penelitian terdahulu yaitu laki-laki sebagai korban pelecehan,	Perbedaan penelitian terletak pada fokus penelitian terdahulu yang berfokus pada dampak umum	Perbedaan penelitian terletak pada tindakan yang dinormalisasi, penelitian terdahulu	Perbedaan penelitian terletak pada fokus penelitian terdahulu yang berfokus pada konten <i>meme</i>	Perbedaan penelitian terletak pada fokus penelitian terdahulu yang berfokus khusus pada institusi kepolisian bukan generasi Z, dan tidak

		perempuan dalam tren pernikahan, sedangkan penelitian oleh peneliti berfokus pada stereotip gender dalam tren <i>prank</i> menyentuh tangan di eskalator secara spontan.	sedangkan penelitian yang diteliti oleh peneliti berfokus pada bias terhadap perempuan terkait pelecehan.	konten <i>prank</i> itu sendiri, yang mana belum menyentuh ranah gender.	membahas tentang <i>jokes</i> seksisme, sedangkan penelitian yang sedang diteliti membahas tentang normalisasi tindakan <i>prank</i> .	bukan interaksi fisik, seperti apa yang diteliti oleh peneliti.	mengguna <i>platform</i> media sosial Tiktok.
8.	<b>Hasil Penelitian</b>	Hasil penelitian menunjukkan bahwa tren memperlihatkan perempuan lebih dominan dalam menyuarakan kritik terhadap pernikahan.	Hasil penelitian menyatakan bahwa netizen sering kali menyepelkan pelecehan terhadap laki-laki dan betul adanya <i>victim blaming</i> .	Hasil penelitian menyatakan bahwa mahasiswa melihat atau memaknai <i>prank</i> sebagai hiburan semata, namun hal ini juga tetap dapat menimbulkan kerusakan moral	Hasil penelitian menunjukkan bawa candaan seksisme dinormalisasi sebagai bentuk candaan dalam pertemanan dan dibenarkan melalui netralisasi, seperti mengikuti	Hasil penelitian menyatakan bahwa <i>meme</i> digunakan untuk melegitimasi dan merendahkan perempuan itu benar adanya.	Hasil penelitian menyatakan bahwa humor seringkali digunakan untuk menutupi praktik pelecehan dalam institusi kepolisian dan memperkuat adanya bias gender di organisasi.

				<p>terhadap generasi muda.</p>	<p>teman, menganggap korban tidak merasa tersakiti, menyalahkan korban, mengabaikan kritik pihak lain, serta memandang candaan tersebut sebagai tanda kedekatan sosial. Normalisasi ini diperkuat oleh lingkungan pertemanan, kurangnya kesadaran gender, dan minimnya pemahaman tentang</p>		
--	--	--	--	--------------------------------	--	--	--

					pelecehan seksual verbal.		
--	--	--	--	--	---------------------------	--	--



## 2.2. Landasan Konsep

### 2.2.1 Persepsi

Persepsi adalah adanya sebuah proses yang cukup kompleks dengan melibatkan pengenalan, organisasi, dan interpretasi yang diterima melalui panca indera. Yang mana juga diinterpretasikan sebagai tanggapan atau penerimaan langsung dari suatu proses seseorang mengetahui beberapa hal melalui panca indera mereka (Nisa et al., 2023). Seperti yang sudah dikatakan oleh DeVito dalam bukunya yang berjudul *Human Communication*, bahwa persepsi adalah proses saat seseorang menjadi sadar akan banyak rangsangan yang memengaruhi indera orang tersebut, yang mana hal ini terjadi dalam lima tahap, diantaranya rangsangan sensorik terjadi (*stimulation*), rangsangan sensorik diorganisasikan (*organization*), rangsangan sensorik ditafsirkan yang kemudian dievaluasi (*interpretation-evaluation*), rangsangan sensorik disimpan dalam memori (*memory*), dan kemudian rangsangan sensorik dapat diingat kembali (*recall*) (DeVito, J, 2018).

Proses persepsi dimulai saat panca indera seseorang seperti mata, telinga, hidung, lidah, dan kulit menerima rangsangan dari lingkungan sekitar (DeVito, J, 2018). Otak seseorang akan secara otomatis melakukan seleksi terhadap informasi yang masuk, yang mana disebut dengan persepsi selektif (DeVito, J, 2018). Seseorang akan cenderung memperhatikan hal-hal spesifik tertentu (*selective attention*) dan memilih untuk terpapar pada informasi yang mana (*selective exposure*) (DeVito, J, 2018). Sebagai contoh mudahnya, saat seseorang dan temannya berada di keramaian, orang tersebut akan hanya fokus pada suara temannya dan secara otomatis mengabaikan suara-suara lainnya, ini disebut sebagai tahap rangsangan (*stimulation*) (DeVito, J, 2018).

Setelah seseorang menerima rangsangan, otak akan bekerja dengan membiarkan informasi yang masuk berantakan, berikut tahapan di mana otak mengorganisir informasi yang masuk agar lebih mudah dipahami (*organization*) (DeVito, J, 2018). Dalam tahap ini terdapat beberapa

pendekatan, yang pertama pendekatan berdasarkan aturan sederhana (*organization by rules*) yang mana didalamnya terdapat aturan kedekatan (*proximity*), yaitu otak cenderung menganggap hal-hal yang berdekatan sebagai suatu kesatuan (DeVito, J, 2018). Sebagai contoh, saat seseorang melihat sepasang kekasih yang sering bersama, orang tersebut akan menganggap bahwa mereka satu kelompok. Atau saat seseorang berbicara sembari menggerakkan tangan, kita melihat kata-kata dan gerakan itu sebagai satu kesatuan pesan yang utuh (DeVito, J, 2018). Kemudian, terdapat aturan kesamaan (*similarity*), yang mana seseorang cenderung mengelompokkan hal-hal yang mirip (DeVito, J, 2018). Misalnya, orang-orang berpakaian seragam, berbicara dengan logat yang sama, atau mempunyai hobi serupa akan dianggap sebagai satu kelompok (DeVito, J, 2018). Yang terakhir adalah aturan kontras (*contrast*), yang mana sesuatu yang sangat berbeda akan menonjol dan kita pisahkan dari kelompoknya (DeVito, J, 2018). Sebagai contoh, dalam presentasi pembicara yang tiba-tiba berbicara lebih keras atau lebih lambat akan lebih menarik perhatian kita karena kontras yang ditunjukkan dengan cara bicara sebelumnya (DeVito, J, 2018). Dalam tahapan organisasi selain terdapat organisasi berdasarkan aturan sederhana seperti di atas, kemudian terdapat organisasi berdasarkan skema mental (*organization by schemata*) (DeVito, J, 2018). Skema sendiri merupakan semacam folder dalam pikiran seseorang yang didalamnya terkandung informasi tentang berbagai hal berdasarkan pengalaman orang tersebut (DeVito, J, 2018). Pengalaman ini bisa dari yang orang itu atau dari media yang mereka konsumsi, seperti buku, dan cerita dari orang lain (DeVito, J, 2018). Skema sangat membantu seseorang agar dapat cepat memahami situasi (DeVito, J, 2018). Namun, skema sendiri dapat membuat kita melihat sesuatu yang sebenarnya tidak ada, atau justru tidak melihat sesuatu yang sebenarnya ada, hanya karena tidak sesuai dengan skema di kepala kita (DeVito, J, 2018). Selanjutnya juga terdapat organisasi berdasarkan skrip, yang mana skrip sendiri merupakan jenis khusus dari skema yang fokus pada urutan tindakan atau suatu kejadian. Ini

seperti skenario dalam kepala seseorang tentang seperti apa sesuatu seharusnya berlangsung (DeVito, J, 2018). Misalnya, sederhananya adalah skrip makan di restoran, awalnya masuk dahulu, lalu duduk, lihat menu, pesan, kemudian makan, meminta tagihan, bayar tagihan, lalu keluar, hal ini menunjukkan kita punya banyak skrip untuk berbagai situasi dalam hidup (DeVito, J, 2018).

*Interpretation-evaluation* merupakan tahapan setelah *organization* yang mana seseorang menafsirkan sekaligus menilai informasi yang telah diterima (DeVito, J, 2018). Kedua proses ini tidak bisa dipisahkan, karena saat seseorang menafsirkan suatu informasi, pada saat itu ia juga sedang memberikan penilaian terhadap informasi tersebut (DeVito, J, 2018). Proses yang terjadi ini sifatnya subjektif dikarenakan pengaruh dari berbagai faktor pribadi, seperti pengalaman masa lalu, kebutuhan, keinginan, nilai-nilai yang dianut, harapan, kondisi fisik dan emosional, jenis kelamin, serta keyakinan seseorang tentang bagaimana seharusnya sesuatu terjadi (DeVito, J, 2018). Tidak hanya itu, kedua proses ini juga dipengaruhi oleh aturan, skema, dan skrip yang telah dimiliki seseorang sebelumnya (DeVito, J, 2018).

*Memory* atau bisa dibilang sebagai proses penyimpanan informasi dalam ingatan manusia (DeVito, J, 2018). Pada tahapan ini, seseorang tidak hanya menyimpan persepsi terhadap suatu peristiwa atau orang, melainkan juga menyimpan hasil interpretasi dan penilaian terhadapnya (DeVito, J, 2018). Hal ini dipengaruhi oleh skema, yang mana perannya adalah sebagai penyaring informasi ketika seseorang menyimpan sesuatu dalam memori mereka (DeVito, J, 2018). Informasi yang sejalan dengan skema mereka biasanya akan lebih mudah disimpan, sedangkan sebaliknya, yang tidak sesuai berkemungkinan untuk diubah, diabaikan, atau bahkan dilupakan (DeVito, J, 2018). Perlu dipahami bahwa ingatan manusia tidak sepenuhnya objektif, apa yang diingat seseorang mengenai suatu peristiwa atau orang seringkali dipengaruhi oleh prasangka, keyakinan, dan skema yang mereka miliki (DeVito, J, 2018). Hal ini mengakibatkan ingatan yang terbentuk

dapat berisi informasi yang sebenarnya tidak pernah dialami secara langsung, atau bahkan menghilangkan bagian penting dari pengalaman yang sebenarnya terjadi (DeVito, J, 2018).

*Recall* merupakan tahap terakhir yang mana proses seseorang mencoba mengambil kembali informasi yang telah disimpan dalam memori (DeVito, J, 2018). Misalnya saat seseorang ingin mengingat kembali informasi tentang seseorang karena sedang menjadi topik perbincangan orang-orang lainnya (DeVito, J, 2018). Pada proses ini ingatan manusia tidak bekerja seperti rekaman yang memutar ulang kejadian secara persis, namun manusia cenderung merekonstruksi informasi yang pernah mereka terima menjadi cerita atau gambaran yang terasa masuk akal baginya, dan proses ini dipengaruhi oleh skema dan skrip yang mereka miliki (DeVito, J, 2018).

Persepsi cukup penting dikarenakan dapat memengaruhi sikap, yang mana sikap tersebut pada akhirnya akan menentukan perilaku seseorang menanggapi sesuatu. Persepsi merupakan proses kognitif atau pengenalan yang dialami oleh tiap individu dalam memahami informasi tentang lingkungan mereka, baik melalui penglihatan, pendengaran, penghayatan, perasaan, maupun penciuman (Nisa et al., 2023).

Proses persepsi tidak muncul secara tiba-tiba, akan tetapi melalui proses yang aktif. Dengan melibatkan panca indera, pikiran, dan pengalaman hidup seseorang, pada dasarnya persepsi merupakan cara seseorang menafsirkan dan memahami dunia di sekitarnya berdasarkan informasi yang ia terima. Setiap individu memiliki persepsi unik mengenai suatu hal karena dipengaruhi oleh fakta internal seperti motivasi, minat, pengalaman, dan emosi, dan juga faktor eksternal seperti lingkungan dan konteks sosial.

Secara umum, berikut tiga tahapan dalam proses persepsi, diantaranya seleksi (*selection*), organisasi (*organization*), dan interpretasi (*interpretation*) (Nisa et al., 2023). Seleksi (*Selection*), tahap seleksi ini merupakan tahapan yang memperlihatkan pemilihan informasi yang dapat

menarik perhatian individu (Nisa et al., 2023). Yang mana pada dasarnya seseorang cenderung memilih hal-hal yang lebih menarik atau diinginkan untuk ditafsir atau diinterpretasikan karena adanya keingintahuan yang besar. Dalam kehidupan sehari-harinya manusia terus menerima berbagai stimulus dari lingkungannya, seperti suara, warna, cahaya, atau kata-kata. Tidak semua stimulus tersebut bisa dapat perhatian, melainkan individu tersebut hanya akan memusatkan perhatian pada hal-hal yang dianggapnya relevan, penting, atau sesuai dengan kebutuhan mereka. Misal seperti orang yang lapar maka akan lebih memperhatikan aroma makanan dibandingkan suara kendaraan di jalanan, contoh ini menunjukkan bahwa persepsi seseorang bersifat subjektif, yang dipengaruhi oleh kebutuhan, keinginan, pengalaman, serta motif tertentu dari seseorang. Oleh karena itu, biasanya pemilihan ini ditentukan berdasarkan kebutuhan, ketertarikan, dan motif individu (Nisa et al., 2023). Organisasi (*Organization*), tahap organisasi ini mengacu pada pengaturan informasi dalam struktur yang kognitif (Nisa et al., 2023). Di mana otak mengatur dan menyusun informasi yang telah dipilih menjadi sebuah pola dengan makna didalamnya. Informasi yang diterima akan diterima oleh panca indera kemudian diolah agar dapat dipahami dengan lebih mudah (Nisa et al., 2023). Misal, jika seseorang melihat sekumpulan bentuk dan warna, maka kemudian orang itu akan secara tidak sadar atau otomatis mengelompokkan dan mengenali pola tertentu, seperti wajah manusia atau benda tertentu yang dilihatnya. Jadi, dalam tahap ini persepsi bekerja dengan cara menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan atau pengalaman yang telah dimiliki seseorang sebelumnya. Maka setiap individu bisa memiliki pemahaman yang berbeda terhadap stimulus yang sama karena pengalaman yang berbeda. Interpretasi (*Interpretation*), tahap ini merupakan sebuah pemberian makna informasi interpretasi yaitu sebuah proses subjektif dalam membuat penjelasan tentang apa yang diminati atau dialami oleh seseorang (Nisa et al., 2023). Proses ini bergantung pada cara pendalaman, motivasi, dan kepribadian seseorang (Nisa et al., 2023). Sebagai contoh, misal dua orang yang

menonton film yang sama dan kemudian saling memberikan penilaian pada film tersebut, maka penilaian yang diberikan akan berbeda dikarenakan mereka memiliki perbedaan cara pandang dan pengalaman hidup. Dengan demikian, interpretasi merupakan puncak dari proses persepsi yang menentukan bagaimana seseorang memahami realitas di sekitar mereka.

Objek persepsi tidak hanya dibatasi pada objek fisik, melainkan diklasifikasikan menjadi dua bagian, yaitu sebagai berikut (Nisa et al., 2023). Yang pertama, persepsi terhadap objek (Non-Manusia), yaitu merupakan proses yang menggunakan benda sebagai objek, dimana ditangkap dari gelombang cahaya, suara, suhu, dan lain sebagainya (Nisa et al., 2023). Proses ketika seseorang menggunakan panca indera mereka untuk menangkap dan menafsirkan informasi dari benda dan lingkungan sekitar. Misalnya, seperti orang yang dapat menilai bahwa ruangan yang ditempatinya terasa nyaman karena pencahayaannya yang cukup dan suhu yang sejuk. Lalu, seseorang yang dapat menganggap suatu makanan lezat dikarenakan aroma dan tampilannya yang menggugah selera. Persepsi terhadap objek juga dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor psikologis, diantaranya perhatian, emosi, dan pengalaman. Yang mana sebagai contoh seseorang yang takut terhadap kegelapan akan memersepsikan tempat yang redup sebagai tempat yang menakutkan, sedangkan orang lain dapat menganggapnya sebagai suasana yang tenang.

Persepsi terhadap manusia (Persepsi Interpersonal), yaitu manusia yang menjadi objek yang memberikan stimulus pada manusia lainnya, yang mana seringkali melalui lambang dan simbol, seperti komunikasi verbal dan non verbal, yang mana persepsi terhadap manusia ini bersifat interaktif (Nisa et al., 2023). Maksudnya adalah manusia menjadi objek persepsi yang memberikan sinyal atau rangsangan kepada individu lain. Yang mana proses ini seringkali melibatkan komunikasi verbal yang berupa kata-kata, nada suara, ataupun gaya bicara, sedangkan komunikasi non-verbal mencakup ekspresi wajah, gerakan tubuh, tatapan mata, serta bahasa tubuh lainnya. Sebagai contoh, misal ketika seseorang tersenyum, sebagian orang

bisa menganggap senyum tersebut sebagai tanda ramah ataupun kesenangan. Namun, dalam konteks lainnya senyum juga dapat diartikan sebagai bentuk sopan santun atau bahkan sarkasme tergantung pada situasi dan hubungan antarindividu.

### 2.2.2 Normalisasi

Berdasarkan konsep normalisasi yang ditemukan oleh peneliti hal ini dijelaskan dalam konteks sosial sebagai proses penerimaan terhadap perilaku menyimpang (Yasmine & Gusnita, 2024). Normalisasi merupakan fenomena dimana praktik atau tindakan seseorang yang sekiranya menyimpang, seperti misalnya pelecehan seksual secara verbal dianggap sebagai tindakan yang wajar dan umum dalam suatu masyarakat atau kelompok sosial (Yasmine & Gusnita, 2024). Sebagai contoh dari yang di atas, seperti candaan seksis yaitu humor penghinaan yang meremehkan, mengobjektifikasi, atau memberikan stereotip berdasarkan gender tersebut dilontarkan secara berulang dan korbannya menjadi terbiasa serta merespon dengan tawa, hal ini dapat menghasilkan budaya ketidakpedulian yang akhirnya mengarah pada pengabaian moral dan menormalisasi kejahatan yang lebih serius seperti kekerasan hingga pelecehan seksual (Yasmine & Gusnita, 2024). Proses normalisasi ini mengubah pelecehan seksual verbal menjadi sesuatu yang dianggap menghibur dan lucu, padahal candaan tersebut bisa saja mengganggu dan menimbulkan perasaan tidak nyaman.

Biasanya adanya normalisasi terhadap suatu tindakan maupun verbal ini diperkuat oleh faktor lingkungan pertemanan dan respon korban. Pelaku candaan seperti di atas seringkali beranggapan bahwa mereka memiliki pemahaman yang sama dengan teman sekelompoknya terkait jenis candaan yang dilontarkan. Respon korban yang tidak merasa tersinggung dan justru ikut menikmati candaan seperti itu menjadi alasan utama bagi pelaku untuk menjustifikasi dan terus melakukan hal yang sama berulang kali, karena pelaku beranggapan bahwa tindakannya bukanlah suatu kesalahan yang merugikan orang lain.

### 2.2.3 Stereotip Gender

Stereotip gender merupakan sebuah pandangan umum yang berdampak kuat dalam membatasi peran individu, khususnya perempuan, berdasarkan jenis kelamin. Herdiansyah (2016) menyatakan bahwa stereotip berarti pelabelan atau pemberian sifat maupun karakter tertentu pada laki-laki maupun perempuan (Linome et al., 2025). Stereotip sendiri merupakan persepsi umum yang seringkali membatasi peran dan tanggung jawab individu berdasarkan jenis kelamin. Kantor Komisaris Tinggi Hak Asasi Manusia atau OHCHR, stereotip gender adalah pandangan umum tentang atribut, peran, atau karakteristik yang seharusnya dimiliki dan dilakukan oleh perempuan dan laki-laki. Stereotip juga dapat dijelaskan sebagai keyakinan tentang atribut personal yang dimiliki oleh seseorang atau kelompok, seringkali berdasarkan prasangka yang tidak benar (Linome et al., 2025).

Contoh stereotip yang sering ditemukan pada perempuan di Indonesia, seperti budaya stereotip gender masih ada dan seringkali kurang baik untuk dilestarikan. Beberapa stereotip yang seringkali diterapkan pada perempuan diantaranya, perempuan harus berpakaian feminim, perempuan tidak perlu bahkan tidak boleh menempuh pendidikan tinggi, perempuan tidak boleh berkarir dan harus menjadi ibu rumah tangga, perempuan harus rapi dan terampil membersihkan rumah, perempuan harus pandai memasak, dan perempuan tidak dipercaya untuk memimpin karena dianggap mengedepankan perasaan dan tidak rasional (Linome et al., 2025).

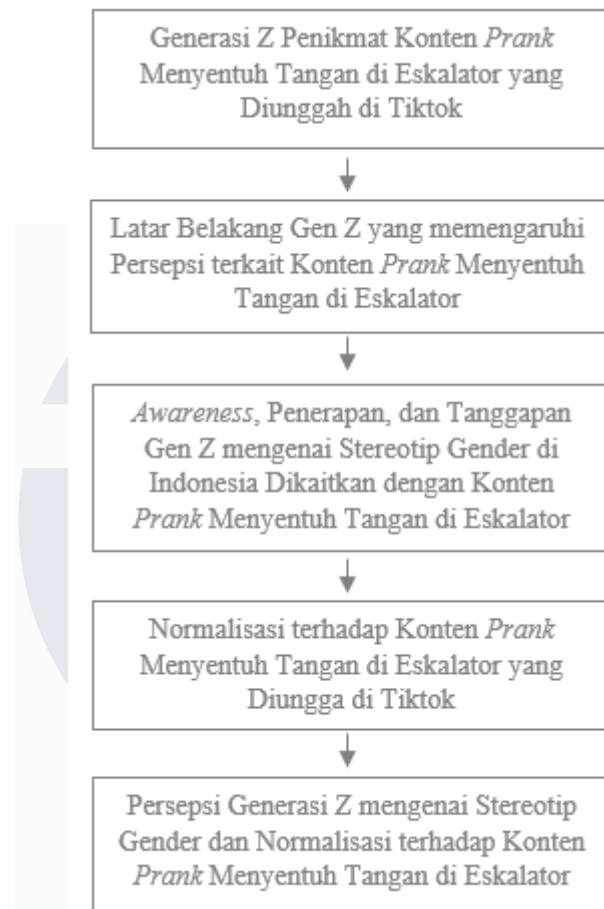
Dampak dari adanya stereotip gender dalam kehidupan sehari-hari dapat mempengaruhi berbagai aspek kehidupan tidak hanya dalam keluarga, namun juga masyarakat, pekerjaan, politik, dan pergaulan. Stereotip gender berdampak kuat dalam membatasi peran perempuan, hal ini dapat membuat sempit ruang pergerakan perempuan karena menimbulkan rasa enggan, takut, dan malu akan menyalahi “kodrat”, disebutkan dalam penelitian mengenai stereotip gender pada penelitian Walter Lipmann dalam jurnal Potret Stereotip Perempuan di Media Sosial (Linome et al., 2025). Bukti di Indonesia menunjukkan bahwa

peran perempuan sebagai tenaga profesional mengalami penurunan dari tahun 2021 hingga 2022, yang mana kesempatan berkarir bagi perempuan cenderung terbatas karena adanya langit-langit kaca (*glass ceiling*) pada berbagai kondisi pekerjaan (Linome et al., 2025).

### 2.3. Kerangka Pemikiran

Pada penelitian yang akan diteliti ini, kerangka pemikiran digunakan untuk memperjelas hubungan antara stereotip dan normalisasi, serta seperti apa dua konsep tersebut berinteraksi melahirkan persepsi terhadap konten *prank* menyentuh tangan lawan jenis di eskalator secara tiba-tiba yang diunggah di media sosial Tiktok. Kerangka pemikiran ini menggambarkan bawa persepsi generasi Z terhadap konten tersebut diteliti melalui adanya stereotip gender dan juga normalisasi terhadap konten tersebut, yang melahirkan sebuah persepsi generasi Z terhadap konten yang diteliti. Persepsi ini bisa dilahirkan dari pengalaman, motivasi, dan emosi yang pernah dirasakan oleh individu tersebut dalam keseharian mereka.

Kemungkinan konten *prank* menyentuh tangan lawan jenis di eskalator secara tiba-tiba ini dipersepsikan berbeda oleh tiap individu generasi Z sebagai audiens, tergantung pada siapa pelaku dan siapa korban dalam *prank* tersebut dalam konteks gender. Perbedaan persepsi ini dipengaruhi oleh adanya normalisasi terhadap konten-konten yang menyangkut gender seperti ini, yang melekat pada masyarakat, seperti seseorang yang beranggapan bahwa tindakan tertentu laki-laki terhadap perempuan dan sebaliknya sebagai sesuatu yang kurang wajar, namun dinormalisasikan, dan dianggap sebagai sebuah hiburan.



Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran Penelitian

