

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Komunikasi ialah proses pengiriman pesan atau simbol- simbol, yang mengandung arti dari seorang sumber atau komunikator kepada seorang penerima atau komunikan dengan tujuan tertentu (Wiryanto, 2004: 6). Hakikat yang senantiasa muncul dalam berbagai definisi ialah adanya pesan (*message*). Komunikasi juga memiliki unsur-unsur, yang terdiri dari komunikator, pesan, komunikan, media, efek, gangguan dan umpan balik. Jika komunikator ingin menyampaikan suatu pesan kepada komunikan, maka salah satu unsur yang harus terpenuhi adalah media (Dani, 2004: 25).

Komunikasi juga merupakan proses penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan. Dalam penyampaian pesan antara komunikan dan komunikator, mereka menggunakan komunikasi tatap muka atau *face to face* atau juga bisa disebut komunikasi tanpa media. Sedangkan komunikasi yang menggunakan media itu yaitu komunikasi melalui media massa, media elektronik dan media *online*.

Media baru saat ini sedang beredar di masyarakat. Menurut Croteau (1997:12) dalam bukunya *Media Society*, media baru adalah sebuah teknologi yang muncul dari inovasi-inovasi dalam ruang media media televisi kabel, serat optik, satelit, komputer dan lainnya. Kehadiran media baru di masyarakat membawa informasi ke Internet

menggunakan beberapa media seperti telepon, email, konferensi video, komputer dan permainan. Dewasa ini, masyarakat juga menggunakan media sebagai tempat bertukar informasi, opini, dan pengalaman, serta menggunakan internet dalam berbagai media yang penggunaannya dapat membangkitkan afeksi dan emosi.

Media *online* menjadi pilihan yang tepat untuk dapat menyampaikan pengumuman pada waktu yang sama, walaupun berbeda tempat. Salah satu media online yang paling banyak digunakan adalah aplikasi WhatsApp. Aplikasi WhatsApp ini merupakan salah satu bentuk media *online* karena hanya dapat diakses oleh penggunanya melalui internet.

Seiring dengan perkembangannya teknologi dan penggunaan internet dalam kehidupan sehari-hari, pergaulan dan komunikasi sosial kini telah mengalami banyak perubahan. Salah satunya adalah “Internet”, yang merupakan media baru di era-digital. Manusia dapat bergaul dan bersosialisasi dengan menggunakan media internet atau disebut *cyber media*. Sementara ruang untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan menggunakan internet disebut ruang internet (*cyber space*). Keberadaan internet bagaikan pisau bermata dua. Di satu sisi, jika digunakan ke arah yang positif maka akan sangat bermanfaat, sebaliknya jika digunakan ke arah yang negatif maka akan merugikan (Andi, 2013:41).

Internet memudahkan seseorang dalam mengakses informasi, pengetahuan, bersosialisasi, dan berkomunikasi. Namun di sisi lain, internet juga bisa memberikan dampak negatif yang sangat serius jika disalahgunakan. Tidak sedikit orang yang menjadi korban pelecehan di internet. Istilah ini dikenal dengan istilah *cyberbullying*, yaitu perilaku sosial yang melecehkan atau merendahkan seseorang, menggunakan teknologi digital.

Menurut Coloroso (2007:12), *Perundungan* adalah sebuah tindakan intimidasi yang dilakukan pihak yang lebih kuat kepada pihak yang lemah. Kemudian dalam aspek etimologi “*Bully*” atau dalam bahasa Indonesia kerap disebut dengan kata “Rundung” yang bermakna mengganggu, mengusik terus menerus dan menyusahkan. Perundungan bisa disebabkan oleh beberapa motif. Menurut Kowalski, Limber dan Agatston (2008: 15), terdapat beberapa motif perundungan seperti sarkas, sadisme (pembalasan atas penindasan), dominasi dan kekuasaan, rasa senang ketika mencederai dan merasa keren ketika melakukan perundungan (super ego). Perundungan terjadi pada siapa saja dan dimana saja. Perundungan bisa terjadi di lingkungan tempat seseorang tinggal, sekolah bahkan saat ini juga terjadi di media sosial.

Tren penggunaan media sosial sebagai media komunikasi menjadi faktor tumbuh dan berkembangnya *cyberbullying*. *Cyberbullying* pada umumnya dilakukan melalui media (situs jejaring sosial), seperti *Facebook*, *Twitter*, *Line* dan *WhatsApp*. Cara pembuliannya pun

bermacam-macam, mulai dari pengancaman, penghinaan, menyebarkan isu-isu palsu, bahkan asusila. Ada juga pelaku yang mencuri atau meng-*hack password* akun e-mail dan atau situs jejaring sosial milik korban, lalu meng-*update* status dengan kata-kata atau gambar-gambar yang tak senonoh. *Cyberbullying* lebih mudah dilakukan karena pelaku tidak berhadapan langsung dengan si korban. Selain itu, *cyberbullying* juga lebih sulit untuk diidentifikasi oleh keluarga korban (Nasrullah, 2015:98).

Berdasarkan data awal yang penulis dapatkan melalui website resmi aplikasi *WhatsApp*, Pada tahun 2022 *WhatsApp* menjadi media yang paling banyak diunduh di aplikasi Playstore. *WhatsApp* memiliki beragam fitur yang disediakan, salah satunya adalah grup. Di dalam grup tersebut akan berisikan maksimal 521 orang. Dalam grup *WhatsApp* juga biasanya digunakan sebagai wadah untuk berkomunikasi antar teman kerja, dosen dan mahasiswa, mahasiswa dan mahasiswa, dimana dapat membahas topik tertentu.

Salah satu fitur yang bisa digunakan di grup *WhatsApp* adalah fitur stiker, yang memungkinkan seseorang untuk mengirim stiker sesuai dengan ungkapan yang ingin ia sampaikan. Stiker yang dikirim dapat ditampilkan dalam format animasi foto wajah seseorang, dan seseorang dapat menambahkan beberapa kata untuk membuatnya lebih menarik. Fitur stiker memungkinkan pengguna untuk membuat stiker menggunakan foto apa pun, mengeditnya sesuai keinginan pembuatnya, dan kemudian mengirimkannya dalam obrolan pribadi/grup. Banyak

orang membuat stiker tanpa izin menggunakan foto wajah orang lain tanpa sepengetahuan mereka. Hal ini membuat orang untuk dapat melakukan perundungan di grup WhatsApp.

Penghinaan melalui stiker sendiri sebenarnya bukan merupakan hal baru di kalangan pengguna aplikasi *WhatsApp*, namun banyak pengguna yang akhirnya hanya bisa pasrah terhadap pencemaran nama baik yang diterima dirinya melalui stiker *WhatsApp* tersebut. Kebanyakan kasus penghinaan melalui stiker ini dilakukan dan dialami oleh para remaja usia akhir 18-21 tahun (*late adolescent*), oleh karena mereka masih sangat lihai dalam menjalankan teknologi yang berhubungan dengan edit mengedit suatu objek gambar. Berikut adalah contoh stiker yang sering digunakan dalam *grup chat* Jikom 18:

Gambar 1.1
Stiker *WhatsApp*



(Sumber: *WhatsApp Grup Jikom 18, 2022*)

Berdasarkan observasi awal, peneliti melihat bahwa mahasiswa Ilmu Komunikasi Angkatan 2018 Universitas Katolik Widya Mandira Kupang, juga menggunakan fitur *Chat Group* tersendiri untuk angkatan mereka. *Group* ini terdiri dari 69 mahasiswa Ilmu Komunikasi angkatan 2018. Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, *group* ini selain memuat

informasi perkuliahan dan saling bercanda, terdapat hal yang tidak mereka sadari, yakni melakukan perundungan melalui media sosial *WhatsApp*. perundungan ini berbeda adalah mereka menggunakan foto anggota *group*, kemudian diedit menjadi *sticker*. Foto yang digunakan adalah foto-foto wajah, bagian tubuh, hingga gambar-gambar yang tidak pantas untuk ditampilkan, seperti alat vital. *Sticker-sticker* ini biasanya akan dikirimkan jika mereka ingin menanggapi, atau sekedar bercanda dengan teman-teman. Padahal sebagai seorang mahasiswa, mereka seharusnya menyadari bahwa itu merupakan suatu bentuk perundungan yang mereka lakukan secara sadar dan terencana. Selain itu juga mahasiswa yang berada pada grup Jikom 18 merasa bahwa jika mereka dapat mengkreasikan stiker yang mereka buat juga bisa membuat anggota grup terkesan dengan *sticker* yang mereka buat.

Hal ini membuat peneliti untuk berusaha melihat apa motif pelaku membuat stiker pada grup *WhatsApp* Jurusan Ilmu Komunikasi Angkatan 2018. Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian terkait perundungan di *Chat Group* Ilmu Komunikasi Angkatan 2018, dengan judul penelitian “ **Motif Perundungan di Aplikasi *WhatsApp* Berbasis *Sticker* (Studi Kasus pada *Group WhatsApp* Ilmu Komunikasi Unwira Angkatan 2018).**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah ini, yakni apa motif anggota *Group* Ilmu Komunikasi Unwira Angkatan 2018 melakukan perundungan dengan menggunakan stiker *Whatsapp*?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperoleh pengetahuan tentang motif para anggota grup melakukan perundungan terhadap individu yang satu dengan yang lainnya dalam grup *WhatsApp* Ilmu Komunikasi Unwira Angkatan 2018.

1.4 Manfaat Penelitian

Dalam sebuah penelitian terdapat dua manfaat yang diperoleh, yakni manfaat teoritis yang berkaitan dengan pengembangan Ilmu Pengetahuan, dan kegunaan praktis berkaitan dengan hal yang bisa dipraktikkan dengan menggunakan hasil penelitian ini.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi serta dapat memperkaya keilmuan penulis, bahwa aplikasi *Whatsapp* bukan saja dijadikan sebagai media untuk berkomunikasi,

namun juga sebagai media perundungan bagi para penggunanya dengan berbasis stiker.

1.4.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini sebagai harapan peneliti ialah sebagai berikut:

1. Bagi almamater

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan, serta memberikan referensi bahan penelitian bagi Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik khususnya bagi Program Studi Ilmu Komunikasi.

2. Bagi Peneliti Lain

Karena perundungan berbasis stiker ini belum pernah diteliti sebelumnya, oleh karena itu peneliti berharap bahwa dengan adanya penelitian ini dapat menjadi bahan referensi atau acuan bagi peneliti lain untuk meneliti aspek-aspek yang ada pada aplikasi *WhatsApp* yang bisa menjadi media perundungan.

3. Bagi peneliti

Sebagai bagian dari persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik dalam menambah pengetahuan mengenai motif perundungan

berbasis stiker di aplikasi *WhatsApp* pada Grup Ilmu Komunikasi Unwira Angkatan 2018.

1.5 Kerangka Pikiran, Asumsi, dan Hipotesis

Bagian ini terdiri dari kerangka pemikiran, asumsi, dan hipotesis. Kerangka penelitian ialah alur pikir yang akan digunakan untuk menyoroti bagian penelitian (Sugiyono, 2017:69) Dalam KBBI V, asumsi ialah dugaan diterima sebagai dasar, sedangkan hipotesis adalah sesuatu yang dianggap benar atau anggapan dasar.

1.5.1 Kerangka Pemikiran

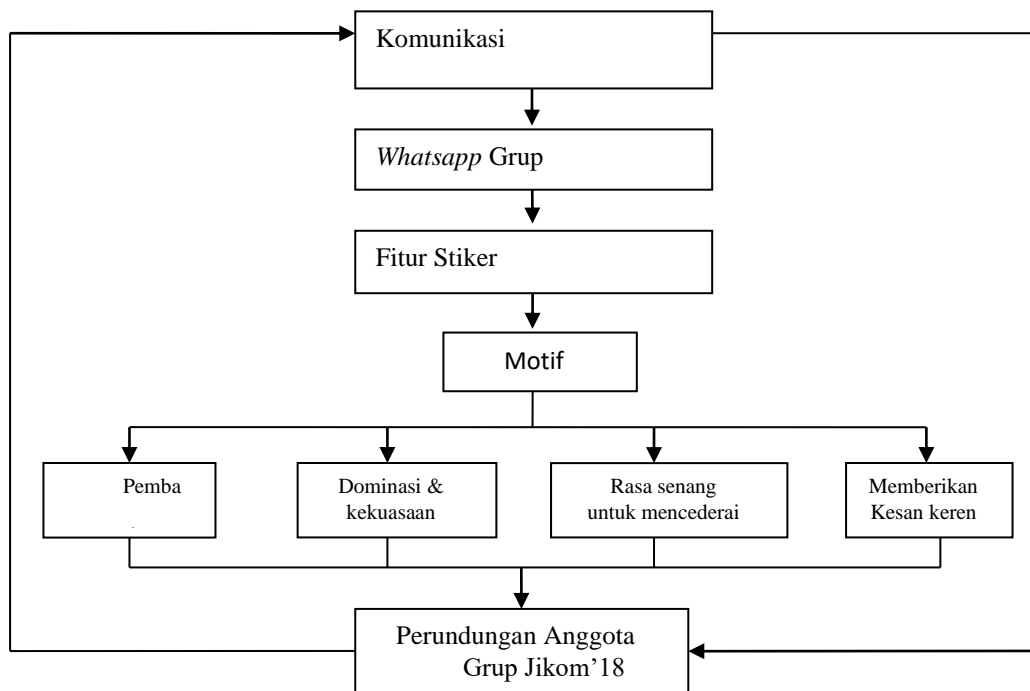
Suatu penelitian yang baik tentunya mempunyai sebuah paradigma penelitian. Paradigma penelitian diartikan sebagai pola pikir yang menunjukkan hubungan antara variabel yang akan diteliti yang sekaligus menunjukkan jenis dan jumlah rumusan masalah yang perlu dijawab melalui penelitian (Sugiyono, 2007:42).

Mahasiswa Jikom 18, dapat berkomunikasi kapan saja, di mana saja dan saling berbagi informasi melalui media, Salah satunya melalui *WhatsApp*. Grup *WhatsApp* Jikom 18 menjadi wadah untuk mendiskusikan topik tertentu. Namun, tanpa disadari dalam grup tersebut sering terjadi perundungan antar sesama anggota grup. Dimana anggota grup sering menyalahgunakan fitur stiker. Mereka mengedit foto wajah atau bagian tubuh lain antar sesama anggota grup

dan menjadikannya sebagai stiker dengan menambahkan beberapa kata untuk dapat mendukung stiker yang telah mereka buat. Hal ini mereka lakukan karena beberapa motif seperti pembalasan, dominasi dan kekuasaan, rasa senang untuk mencederai dan ingin memberikan rasa keren kepada sesama anggota grup, padahal sebenarnya itu merupakan suatu bentuk perundungan.

Sesuai dengan jalan pikiran yang telah diuraikan diatas, maka alur kerangka pemikiran dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Bagan 1.1
Kerangka Pemikiran



(Sumber: Abstraksi Peneliti, 2022)

1.5.2 Asumsi

Sebelum ditetapkan hipotesis penelitian, terlebih dahulu dirumuskan anggapan dasar. Menurut Subandi (2010: 288), menulis anggapan dasar merupakan titik tolak yang digunakan peneliti untuk menelaah penelitian. Oleh karena itu, asumsi dalam penelitian yang dipegang oleh peneliti ialah ada motif anggota *Group WhatsApp* Ilmu Komunikasi Unwira Angkatan 2018 untuk melakukan perundungan dengan menggunakan stiker *Whatsapp*.

1.5.3 Hipotesis

Hipotesis berasal dari bahasa Yunani "*hypo*" (di bawah) dan "*thesis*" (pendirian, pendapat yang ditegakkan, mengandung kepastian). Hipotesis merupakan istilah yang digunakan dalam kegiatan ilmiah yang mengikuti kaidah-kaidah berfikir secara sadar, teliti, dan terarah (Hamzah, 2019: 114). Menurut Darus (2014:14), hipotesis merupakan suatu jawaban yang digunakan untuk mengetahui kenyataan yang sebenarnya dari suatu hal yang belum terbukti kebenarannya. Hipotesis yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah motif anggota grup melakukan perundungan menggunakan stiker pada grup *WhatsApp* Jikom angkatan 2018 adalah pembalasan, dominasi, rasa senang ketika mencederai, dan mencari kesan keren.