

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

*Korean Wave* atau *Hallyu* merupakan istilah yang digunakan untuk menunjukkan kebudayaan atau *pop culture* Korea Selatan yang kini tersebar hingga ke berbagai negara, termasuk Indonesia (Ardia, 2014: 1). *Korean Wave* menjadi salah satu upaya pemerintah Korea Selatan untuk menciptakan pencitraan yang kuat melalui industri hiburan sehingga mendapat pengakuan positif dari seluruh dunia. Budaya Korea yang tersebar tidak hanya pada tata krama dan bahasa, namun juga makanan, produk kecantikan, *fashion*, hingga musik. Meluasnya *Korean Wave* hingga hampir ke seluruh dunia dikarenakan musik (K-Pop), drama (K-drama) dan film (K-Film) yang juga menampilkan budaya-budaya Korea Selatan, berhasil mengambil hati masyarakat dunia hingga menjadi penggemar dunia hiburan Korea Selatan.

Penggemar dunia hiburan Korea Selatan di dunia hingga tahun 2019 diketahui hampir mencapai 90 juta orang (Afrisia, 2019). Terdapat 1.834 klub penggemar dan tersebar di 113 negara yang menggemari dunia hiburan dari Korea Selatan tersebut (Nurmala, 2018). Selain itu, berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh Korea Tourism Organization (KTO), diketahui bahwa bagian dari K-Wave yang paling menyedot banyak perhatian para pecinta budaya Korea ini salah satunya yaitu drama Korea (K-Drama).

Drama Korea merupakan serial drama yang mengusung berbagai tema atau isu yang tengah terjadi maupun sejarah Korea Selatan yang dikemas dalam cerita secara menarik sehingga cocok untuk dikonsumsi oleh seluruh masyarakat dari berbagai lapisan (Ardia, 2014: 16). Berdasarkan data yang dihimpun KTO, sekitar 67% penggemar drama Korea (K-Drama) termasuk dalam usia produktif yang berusia sekitar 20 hingga 30 tahunan (Nurmala, 2018). Selain itu, menurut data yang dihimpun VIU, sebagai penyedia jasa layanan hiburan film dan drama Asia, pasar terbesar VIU memiliki rentang usia antara 18 hingga 35 tahun, namun rasio tersebut hampir dikuasai oleh penonton yang berusia 18-24 tahun dengan segala jenis pekerjaannya, termasuk masyarakat Indonesia (Khoiri, 2018).

Lebih lanjut, berdasarkan data riset yang dilakukan oleh VIU, diketahui bahwa sebanyak 40 persen masyarakat di Indonesia senang menyaksikan drama, dan 80 persennya senang menonton drama luar termasuk Korea (Khoiri, 2018). Selain itu, masyarakat Indonesia dalam sehari dapat menghabiskan waktu rata-rata 3 jam 30 menit setiap harinya untuk menonton drama Korea (Khoiri, 2018). Tiara Sugiyono sebagai Marketing Manager iFlix mengungkapkan bahwa drama Korea merupakan salah satu konten yang paling diminati dalam layanan *video-on-demand* (Khoiri, 2018). Hal tersebut menunjukkan bahwa drama Korea diminati oleh masyarakat Indonesia.

Drama Korea disukai oleh masyarakat Indonesia, dikarenakan jalan atau alur ceritanya yang menarik (Khoiri, 2018). Durasi cerita yang tidak terlalu panjang, rata-rata berkisar 16 hingga 20 episode dan tiap episode sekitar satu

jam penayangan, sehingga tidak membosankan untuk diikuti. Cerita yang menarik juga didukung oleh aktor dan aktris yang rupawan, serta memiliki kemampuan akting yang baik sehingga dapat memunculkan emosi sesuai dengan karakter yang dimainkan. Drama yang berbalut dengan sinematografi kelas dunia serta alur cerita yang menarik juga menjadi salah satu alasan banyaknya masyarakat Indonesia yang menonton drama Korea (Dewi & Hardiyanto, 2020). Selain itu, tema yang diusung juga bervariasi dan didasarkan pada cerita sejarah hingga berbagai isu yang masih terjadi di Korea Selatan, seperti isu perundungan.

Terdapat beberapa drama Korea yang cukup populer mengusung isu perundungan, salah satunya yaitu drama yang berjudul “Who Are You? School 2015”. Drama tersebut dapat ditonton di aplikasi penyedia layanan *video on demand*. Namun, drama Korea “Who Are You? School 2015” sendiri juga pernah ditayangkan beberapa kali di layar televisi Indonesia (Nurhayati, 2020). Penayangan tersebut memungkinkan masyarakat Indonesia, terutama pecinta drama Korea yang tidak memiliki aplikasi layanan *video on demand*, untuk dapat menontonnya secara gratis tanpa harus memiliki atau mengunduh aplikasi penyedia layanan tersebut, serta tanpa memerlukan sambungan internet. Oleh karena itu, penelitian ini memilih drama Korea “Who Are You? School 2015” untuk memberi gambaran secara umum tentang isu perundungan di lingkungan pendidikan.

Gambar 1.  
Drama Korea “Who Are You? School 2015”



Sumber: <https://www.idntimes.com/hype/entertainment/wingwing-bumerang/kabar-pemain-drama-school-2015-c1c2/9>

Drama Korea “Who Are You? School 2015” merupakan salah satu drama Korea populer yang mengusung isu perundungan di lingkungan pendidikan. Perundungan termasuk dalam tindakan kekerasan yang secara sengaja dilakukan kepada orang lain dan dilakukan secara terus-menerus (Haryanto & Prasetyo, 2019). Isu perundungan ini sering diangkat dalam drama Korea karena di Korea Selatan sendiri tindak perundungan masih sering terjadi di lingkungan sekolah (Wisnubrata, 2020). Teknologi yang makin maju juga berkontribusi dalam perkembangan tindak perundungan yang terjadi, karena pelaku perundungan tidak hanya dapat melakukan perundungan secara fisik, namun juga dapat dilakukan secara verbal melalui perangkat digital. Perundungan dilakukan karena pelakunya merasa memiliki kekuatan atau kekuasaan atau memiliki pengaruh yang lebih kuat, kepada orang atau sekelompok orang yang berkedudukan lebih lemah dari si pelaku.

Drama Korea “Who Are You? School 2015” memberi gambaran tentang kehidupan siswa yang menjadi korban perundungan dan juga pelakunya di sekolah (Yusron, 2015). Perundungan yang diterima korbannya bukan hanya secara verbal dengan ejekan atau sindiran dan ancaman atau intimidasi, namun juga secara fisik, seperti tamparan dan dorongan ringan hingga kasar yang membuat korban tersungkur. Pelaku perundungan juga menyebarkan cerita bohong yang menyebabkan korban terpojok sehingga dijauhi oleh siswa lainnya. Perundungan yang dilakukan secara terus menerus tersebut akhirnya berdampak pada korban mengalami depresi sehingga melakukan upaya bunuh diri. Pada akhir cerita, ditunjukkan pula bagaimana nasib pelaku yang mendapat perundungan melalui media sosial (*cyberbullying*) serta dikucilkan oleh siswa dari sekolah barunya akibat tindak perundungan yang pernah dilakukannya.

Tindak perundungan yang digambarkan dalam drama Korea “Who Are You? School 2015” sendiri juga sering terjadi di lingkungan pendidikan Indonesia. Kasus perundungan yang pernah dialami oleh siswa tingkat SMA di Pekanbaru, Riau (Nugroho, et al., 2020). Siswa tersebut mengaku tidak hanya dirundung secara verbal oleh temannya, namun juga diancam dan diperas, hingga terjadinya pemukulan yang berujung pada korban perundungan mengalami patah tulang hidung. Kasus perundungan di tingkat perguruan tinggi yang pernah dilakukan oleh mahasiswa antara lain intimidasi, pemalakan, pemukulan, makian dan pelecehan (Simbolon, 2012). Perundungan tersebut terjadi karena adanya senioritas dan pengalaman masa lalu, yang berarti pelaku tersebut dulunya juga merupakan korban perundungan.

Mahasiswa dalam hal ini juga tidak terlepas dari tindak perundungan, karena tindak perundungan telah menjadi tradisi dalam dunia pendidikan di Indonesia, baik di lingkungan sekolah maupun perguruan tinggi (Hatta, 2017). Tindak perundungan oleh mahasiswa juga tampak masih terjadi di lingkungan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FISIP) di Universitas Atma Jaya Yogyakarta (UAJY). Hasil observasi awal yang dilakukan peneliti dengan cara mengamati perilaku mahasiswa di lingkungan FISIP UAJY selama mengikuti perkuliahan maupun bergaul dengan mahasiswa lain, masih ditemukan mahasiswa yang memberikan julukan kepada mahasiswa lainnya, baik karena berdasarkan bentuk tubuh maupun kebiasaan mahasiswa tersebut. Mahasiswa secara beramai-ramai juga memberikan sorakan kepada mahasiswa lain yang membuat kesalahan. Selain itu, mahasiswa juga terkadang mendorong mahasiswa lain untuk memaksanya berjalan lebih cepat atau menggodanya karena suatu hal.

Meskipun tindakan-tindakan tersebut termasuk dalam perundungan, namun mahasiswa melakukan tindakan tersebut sebagai hal yang wajar dilakukan terhadap teman, sehingga melakukannya secara berulang. Hal tersebut menunjukkan bahwa mahasiswa memiliki pandangan atau persepsi berbeda tentang tindakan perundungan, artinya terdapat mahasiswa yang menganggap bahwa tindakan perundungan seperti menyoraki, mendorong bahu teman adalah hal yang biasa dilakukan, namun tidak sedikit mahasiswa yang menganggap tindakan tersebut tidak seharusnya dilakukan meskipun kepada temannya.

Pada dasarnya sebuah persepsi dapat terbentuk karena dipengaruhi oleh kebutuhan, pengetahuan dan pengalaman masa lalu individu serta beberapa faktor lainnya (Prabowo, 2011). Mahasiswa dapat mempersepsikan mengenai perundungan berdasarkan pengetahuan dan pengalaman masa lalu yang dimiliki oleh masing-masing mahasiswa itu sendiri. Bagi beberapa mahasiswa, dalam hidupnya memiliki pengalaman pada saat sekolah dasar (SD) hingga Sekolah Menengah Atas (SMA) yang tidak luput dari peristiwa perundungan, baik mahasiswa tersebut dalam posisi korban, pelaku, maupun saksi perundungan. Selain itu pengetahuan mengenai perundungan juga dapat didapatkan dari sumber lainnya seperti berita ataupun melalui film yang mengusung tema perundungan.

Penggambaran tindak perundungan yang disajikan dalam drama Korea “Who Are You? School 2015” pun dapat menimbulkan persepsi yang berbeda bagi mahasiswa sesuai dengan pandangan masing-masing. Persepsi menunjukkan penilaian seseorang terhadap suatu subjek atau objek (Sugianto et al, 2017). Persepsi yang berbeda tersebut dapat disebabkan pengetahuannya tentang tindakan-tindakan yang termasuk dalam kategori perundungan, maupun pengalamannya, baik sebagai korban, saksi maupun pelaku perundungan.

Perundungan yang dilakukan mahasiswa juga dianggap sebagai suatu hal yang biasa dilakukan senior kepada junior, atau bahkan dianggap sebagai candaan yang biasa dilakukan terhadap sesama teman dan untuk menunjukkan keakraban. Hal tersebut tentunya perlu diluruskan agar tindak perundungan tidak menjadi suatu kebiasaan, atau bahkan menjadi warisan yang harus

dilakukan senior kepada juniornya, karena dapat membuat korbannya lemah psikis, depresi, cedera atau cacat fisik, hingga kematian.

Perilaku perundungan tersebut juga ditampilkan dalam drama Korea “Who Are You? School 2015” yang menunjukkan berbagai bentuk perundungan, baik secara verbal, fisik hingga *cyberbullying*, di mana korban perundungan bisa menjadi pelaku perundungan, begitu pula sebaliknya. Oleh karena itu, persepsi mahasiswa terhadap tindakan perundungan dalam drama Korea “Who Are You? School 2015” perlu untuk ketahui agar dapat memahami persepsinya tentang tindakan perundungan, apakah mahasiswa memiliki persepsi yang baik, artinya tidak mempermasalahankan tindakan perundungan kepada teman, atau berpersepsi buruk yang berarti perundungan dalam bentuk apapun tidak sepatutnya dilakukan kepada siapapun. Jika diketahui masih terdapat mahasiswa berpersepsi baik terhadap perundungan, maka dapat digunakan oleh pihak universitas dalam menentukan langkah selanjutnya untuk dapat meluruskan pandangan tersebut dalam rangka meminimalisir tindak perundungan terjadi kembali, serta menghilangkan tindakan perundungan yang menjadi tradisi di lingkungan pendidikan. Dengan demikian, penelitian ini mengambil judul “Persepsi Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Atma Jaya Yogyakarta tentang Perundungan dalam Drama Korea “Who Are You? : School 2015.”



## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu “Bagaimana persepsi mahasiswa FISIP UAJY tentang perundungan dalam drama Korea “Who Are You?:School2015”?”

## **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengetahui persepsi mahasiswa FISIP UAJY tentang perundungan dalam drama Korea “Who Are You? : School 2015”.

## **D. Manfaat Penelitian**

### 1. Manfaat Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat atau referensi bagi peneliti selanjutnya yang hendak melakukan penelitian serupa dengan menggunakan teori komunikasi massa dan persepsi khalayak.

### 2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan bagi peneliti terkait dengan penerapan komunikasi massa melalui media drama Korea, serta diharapkan dapat menjadi referensi yang menggambarkan perundungan di lingkungan pendidikan, sehingga dapat digunakan oleh pihak-pihak terkait, dalam hal ini yaitu perguruan tinggi, untuk menentukan kebijakan yang tepat dalam meminimalisir tindak perundungan antar mahasiswa.

## **E. Kerangka Teori**

Dalam suatu penelitian terdapat kerangka teori yang digunakan oleh seorang peneliti yang mendukung permasalahan penelitian. Teori-teori yang digunakan akan menjadi landasan berpikir dan menemukan keterkaitan fakta yang ada secara sistematis dalam sebuah pemecahan masalah penelitian. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa kerangka teori yang relevan dengan penelitian. Teori-teori yang digunakan sebagai berikut.

### **1. Komunikasi Massa**

Komunikasi dapat diartikan sebagai penyampaian pesan, baik secara verbal maupun nonverbal, dengan tujuan untuk mendapatkan pemahaman yang sama (Silviani, 2020: 47). Komunikasi memiliki beberapa bentuk, salah satunya komunikasi massa. Komunikasi massa merupakan proses penyampaian pesan yang ditujukan kepada sekelompok orang atau masyarakat luas karena bersifat umum (Silviani, 2020: 45). Penyampaian informasi tersebut biasanya dilakukan menggunakan bantuan media yang dapat diakses oleh publik, seperti surat kabar, majalah, radio, televisi maupun film. Oleh karena itu, cakupan atau jangkauan yang dapat diperoleh melalui komunikasi massa ini jauh lebih luas dibanding dengan komunikasi antar personal.

Komunikasi secara umum memiliki fungsi yang sangat penting bagi manusia. Komunikasi dapat membantu manusia dalam mengendalikan lingkungannya (Silviani, 2020: 34). Selain itu, komunikasi juga dapat membantu manusia dalam beradaptasi dengan lingkungan tempat

tinggalnya, sehingga dapat terpelihara hubungan yang baik dengan lingkungannya, serta kelangsungan hidup yang nyaman dan aman. Komunikasi tidak hanya dilakukan dengan sesama manusia, namun juga dapat dilakukan dengan diri sendiri, yang berarti bahwa komunikasi dengan diri sendiri ini juga dapat meningkatkan kematangan berpikir. Oleh karena itu, manusia dapat berpikir terlebih dahulu sebelum bertindak, sehingga dapat meminimalisir dampak yang tidak diinginkan terjadi.

Komunikasi massa memiliki fungsi yang dapat diuraikan sebagai berikut (Qudratullah, 2016: 43) :

- a. Informasi, yaitu menyampaikan informasi dari pengirim pesan kepada publik selaku penerima pesan, di mana pesan-pesan yang disampaikan bersifat umum maupun universal.
- b. Pendidikan, yaitu informasi yang yang diberikan juga memberikan pengajaran nilai, etika maupun peraturan yang berlaku kepada publik. Penyampaian pesan tersebut dapat melalui drama, cerita maupun diskusi.
- c. Memengaruhi, yaitu pesan yang disampaikan dapat memengaruhi sikap, kepercayaan maupun pandangannya terhadap suatu hal.
- d. Hiburan, yaitu pesan yang disampaikan juga dikemas sedemikian rupa sehingga selain memberikan informasi, juga dapat menghibur publik.

Komunikasi dapat terjadi dengan adanya beberapa unsur yang harus terpenuhi. Unsur-unsur tersebut sebagai berikut (Silviani, 2020: 40):

- a. Pengirim pesan, yaitu orang yang mengirimkan pesan.

- b. Pesan, merupakan informasi yang hendak diberikan kepada si peneriman pesan. Pesan yang diberikan dapat berupa pesan verbal tertulis (seperti surat, buku dan majalah) dan verbal tertulis (seperti percakapan). Namun, pesan yang diberikan juga dapat berupa isyarat, seperti gerak tubuh, nada suara, maupun ekspresi wajah.
- c. Saluran, yaitu jalan yang dilalui oleh pesan agar dapat tersampaikan kepada si penerima pesan. Saluran yang dimaksud dapat berupa media cetak, seperti buku, majalah, surat kabar, maupun melalui media lain, seperti film, televisi maupun radio.
- d. Penerima pesan, yaitu orang atau sekelompok orang yang menerima pesan, menganalisisnya, kemudian menginterpretasikan.
- e. Balikan, yaitu respon yang diberikan terhadap pesan yang diterimanya dari si pengirim pesan. Respon yang diberikan dapat bervariasi sesuai dengan sudut pandang (persepsi) masing-masing.

Berdasarkan uraian tersebut, maka komunikasi massa dapat diartikan sebagai penyampaian pesan yang melalui media massa, seperti surat kabar, radio, televisi maupun film, dengan pesan yang bersifat umum dan universal yang dapat menjangkau khalayak luas yang heterogen. Oleh karena itu, pesan yang disampaikan melalui komunikasi massa ini dapat menimbulkan berbagai persepsi sesuai dengan pandangan setiap individunya.

## **2. Persepsi Khalayak**

Persepsi dapat dikatakan sebagai inti dari komunikasi, karena jika persepsi yang diterima tidak akurat, maka komunikasi yang terjalin menjadi

kurang efektif (Yasir, 2020: 169). Persepsi membantu individu untuk menentukan pesan mana yang ingin diterima dan pesan mana yang tidak ingin diterima. Persepsi tersebut dapat terbentuk sesuai dengan dari sudut pandang individu tersebut melihat.

Persepsi merupakan pengalaman mengenai objek, peristiwa, atau hubungan lain yang diperoleh dengan mengumpulkan informasi dan menafsirkan pesan (Rakhmat, 2005: 51). Persepsi merupakan sebuah proses dalam mengambil suatu informasi yang didasari dengan prinsip, tujuan dan perasaan yang akan berpengaruh pada pandangan seseorang terhadap sesuatu (Shelley, 2009: 52). Tujuan dari persepsi adalah memberikan pernyataan yang didapatkan dari stimulus yang merangsang indra untuk memberikan tanggapan atau pendapat dan menyimpulkan suatu kejadian.

Persepsi sering disebut sebagai sebuah gambaran, anggapan atau pandangan seseorang terhadap suatu objek. Persepsi merujuk pada pandangan, penilaian dan tanggapan seseorang terhadap sesuatu (Sugianto et al., 2017: 10). Menurut Sarwono (2014: 86), persepsi merupakan suatu kemampuan menerima stimulus oleh alat indera lalu dibedakan atau dikelompokkan yang selanjutnya akan ditafsirkan. Proses tersebut dapat mempengaruhi perilaku seseorang. Seseorang akan menafsirkan arti objek sosial tersebut dan kejadian yang dialami di sekitar lingkungannya. Persepsi terjadi ketika banyaknya stimulus yang mempengaruhi dan ditangkap oleh panca indra seperti indra pendengaran, penglihatan, penciuman, dan peraba secara sadar (Mulyana, 2008: 180). Proses pembentukan persepsi terjadi

ketika alat indera menangkap stimuli yang akan diinterpretasikan dan memberi tanggapan sehingga terwujudnya sebuah persepsi (Sutisna, 2001: 62). Persepsi tidak hanya dibentuk untuk personal, namun juga dapat dibentuk untuk khalayak, sehingga memiliki persepsi yang sama.

Menurut Whitney (2009: 126), khalayak atau *audience* berasal dari kata *audire* yang artinya mendengar. Khalayak adalah sekumpulan pembaca, pendengar, pemirsa, penonton yang menjadi sasaran komunikasi. Menurut Grame Burton (2007: 9), yang dimaksud khalayak yaitu kumpulan orang yang menggunakan media untuk memenuhi kebutuhannya tentang informasi maupun hiburan. Sedangkan menurut McQuail (2003: 144-145), khalayak merupakan sekelompok penerima yang berperan sebagai penonton, pembaca, maupun pendengar yang mempunyai perhatian, reseptif, dan bersifat publik namun lebih pasif. Khalayak akan memahami pesan yang disampaikan oleh media yang bebas dipilih oleh dirinya.

Menurut McQuail (1987: 33), khalayak memiliki beberapa ciri-ciri sebagai berikut :

- a. Bukan merupakan kelompok kesatuan dan mempunyai sifat tidak teratur
- b. Interaksi yang terjadi antara khalayak dengan pemberi pesan tidak secara langsung dan melalui media
- c. Tidak ada hubungan antara satu sama lain
- d. Antara satu sama lain dapat terjadi perbedaan pendapat dan minat di suatu masalah

- e. Khalayak akan melakukan diskusi dengan khalayak lain dan cenderung akan berpikir rasional

Terdapat dua jenis khalayak sesuai dengan penempatannya yaitu khalayak aktif dan khalayak pasif.

- a. Khalayak aktif

Khalayak jenis ini merupakan *audience* yang aktif mengikuti khalayak media. Dalam khalayak aktif biasanya akan selektif dalam pemilihan dan penggunaan media serta berperan aktif dalam pemikiran di media (Littlejohn, 2002: 312). Khalayak aktif dapat melakukan interpretasi isi media dengan bebas karena adanya kemampuan literasi yang baik. Menurut Winarso (2005: 74), khalayak ini juga tidak mudah terpengaruh oleh pihak media (*impervious to influence*). Adanya kemampuan literasi yang baik inilah yang menjadikan khalayak dapat mempercayainya setelah menyeleksi pesan dari yang disampaikan oleh media. Pesan tersebut dapat diterima ataupun ditolak sesuai dengan minat khalayak tersebut. Biasanya yang termasuk khalayak aktif adalah mereka yang memiliki pengetahuan dan lebih terdidik (*educated people*). Khalayak terdidik lebih dapat memilih media yang mereka ingin gunakan dalam memenuhi kebutuhannya. Mahasiswa merupakan bagian dari khalayak yang berpendidikan.

- b. Khalayak pasif

Berbanding terbalik dengan khalayak aktif, khalayak pasif cenderung menerima semua informasi yang diberikan oleh media. Tidak

ada proses penyaringan dalam penerimaan pesan yang didapatkannya dari media. Khalayak pasif juga tidak berpartisipasi dalam diskusi dan cenderung menerima semuanya apa adanya dan tidak ada penolakan.

Persepsi dapat terbentuk karena adanya tiga aktivitas sebagai berikut (Silviani, 2020: 33).

- a. Sensasi, yaitu penerimaan stimulus oleh panca indera dari lingkungan yang kemudian dikirim ke otak. Stimulus yang diterima dapat berupa gambar, tulisan atau benda lainnya yang disampaikan oleh si pembuat pesan.
- b. Atensi, yaitu perhatian yang diberikan terhadap stimulus yang diterima dari lingkungan. Perhatian ini merujuk pada fokus seseorang untuk menerima pesan yang diterimanya.
- c. Interpretasi, yaitu mengartikan stimulus yang telah diterima. Pesan yang diterima kemudian diterjemahkan atau dimaknai sesuai dengan sudut pandang dan pengetahuan yang dimilikinya.

Persepsi setiap orang dapat berbeda-beda karena dipengaruhi oleh beberapa faktor berikut (Rakhmat, 2007: 52)

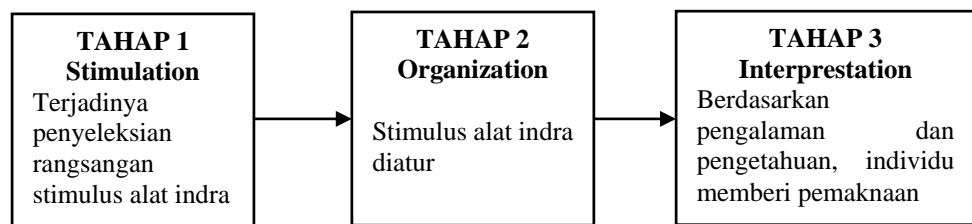
- a. Perhatian (*attention*), yaitu ketika stimuli menjadi lebih menonjol dalam kesadaran saat stimuli yang lainnya melemah.
- b. Faktor eksternal, ini biasanya berasal dari situasi dan personal lainnya yang dapat mengambil perhatian (*attention getter*) seperti gerakan, sesuatu yang baru, hal yang terjadi berulang-ulang, dan intensitas stimuli (misal warna lain).



- c. Faktor internal, yaitu adanya pikiran yang menjadi suatu perhatiannya. Misalnya orang lapar akan melihat makanan sebagai hal yang menarik perhatiannya. Sedangkan yang sudah kenyang akan memikirkan hal lainnya selain makanan.
- d. Faktor struktural, yaitu berasal dari sifat stimuli fisik dan efek-efek saraf yang ditimbulkan terhadap sistem saraf seseorang (Rakhmat, 2007 : 54).

Proses terjadinya persepsi terjadi dalam tiga tahapan utama. Berikut dibawah ini adalah bagan proses persepsi.

Gambar 2.  
Bagan Proses Persepsi



Sumber : Schiffman dan Kanuk (2010)

Pada awalnya munculnya sebuah persepsi adalah berasal dari audio atau visual yang ditangkap oleh alat indra. Pada proses selanjutnya stimulus akan melakukan rangsangan pada alat indra dan akan mulai mengolah pesan dan memikirkannya kebenaran dari obyek yang ditangkapnya. Lalu pada tahap akhir akan terjadi proses penarikan kesimpulan yang tidak hanya dipengaruhi oleh rangsangan yang berasal dari luar namun juga bisa dipengaruhi oleh pengalaman dan pengetahuan seseorang sebelumnya.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dikatakan bahwa persepsi khalayak merupakan cara pandang dari khalayak luas terhadap suatu pesan

yang diterimanya dari si pengirim pesan (komunikator) melalui berbagai media. Cara pandang yang diberikan juga dapat berbeda-beda sesuai dengan pemahaman atau interpretasi yang dibuatnya setelah menerima informasi tersebut. Perbedaan cara pandang tersebut juga dapat terjadi dalam menanggapi permasalahan sosial terkait dengan perundungan.

### 3. Isu Perundungan

*Bullying* berasal dari kata *bully* yang mempunyai arti menggertak. Dalam bahasa Indonesia kata *bully* adalah perundungan. Biasanya perundungan dilakukan dengan cara mengganggu orang yang lemah. Menurut Olweusdkk (2015), mendefinisikan perundungan adalah suatu tindakan negatif yang dilakukan secara berulang oleh seseorang atau lebih yang berdampak negatif pada korban dan pelaku itu sendiri yang memiliki kekuatan lebih dibandingkan korban perundungan (Darmayanti,*et al.*, 2019). Tujuan dari pelaku merundung korban adalah untuk mengintimidasi, melecehkan, menghina, merusak, mengancam dan segala bentuk kekerasan yang merugikan korban perundungan. Dalam penelitian ini, peneliti ingin melihat dari sisi perpektif 2 budaya yang memiliki jenis kasus yang sama yaitu perundungan yang terjadi di Indonesia dan Korea. Sisi perpektif Korea akan dilihat melalui drama Korea sedangkan perspektif dari Indonesia akan dilihat dari pandangan penonton terhadap drama tersebut.

Beberapa contoh tindakan negatif yang termasuk dalam perundungan sebagai berikut (Darmayanti *et al.*, 2019) :

- 1) Mengatakan hal yang tidak menyenangkan atau memanggil seseorang dengan julukan yang buruk.
- 2) Mengabaikan atau mengucilkan seseorang dari suatu kelompok karena suatu tujuan.
- 3) Memukul, menendang, menjegal atau menyakiti orang lain yang berhubungan secara fisik.
- 4) Mengatakan kebohongan atau rumor yang tidak benar mengenai seseorang atau membuat siswa lain tidak menyukai seseorang dari hal-hal semacamnya.

Perundungan dibedakan menjadi beberapa jenis sesuai dengan bagaimana tindakan pelaku ketika merundung korban. Terdapat beberapa jenis perundungan sebagai berikut (Coloroso, 2007; Zakiyah et al., 2017).

#### 1) Perundungan Fisik

Perundungan ini adalah kekerasan yang biasanya terlihat secara kasat mata dan bisa diidentifikasi. Kekerasan ini dilakukan oleh pelaku perundungan dengan cara menyakiti korban dengan kekerasan fisik. Contoh dari perundungan fisik ini adalah pelecehan, menjewer, memukul, menjambak, menendang, meludahi, menjegal, mendorong, menghukum secara fisik, menampar dan sebagainya yang berkaitan dengan sentuhan fisik pelaku dengan si korban. Pelecehan sosial juga termasuk dalam kategori perundungan fisik.

## 2) Perundungan Verbal

Perundungan verbal berbeda dengan perundungan fisik. Jika fisik menindas korbannya dengan kekerasan kontak fisik, perundungan verbal menggunakan perkataan, makian, mengejek, dan lainnya yang menggunakan kata-kata. Biasanya pelaku perundungan menggunakan kekurangan yang dimiliki oleh korban untuk menindas korbannya, baik kekurangan dari fisik atau kekurangan harta kekayaan si korban. Perundungan yang dilakukan pelaku akan menimbulkan dampak emosional dan psikologis didalam diri korbannya seperti depresi, merasa rendah diri, pendiam, dan menjadi *introvert* (menutup diri). Dalam kasus ini perundungan verbal sulit teridentifikasi dan sering terjadi secara tidak sadar.

Beberapa contoh dari perundungan verbal yaitu seperti mengancam, mempermalukan didepan umum, mencela, menghina, menuduh, memaki, memfitnah, menyoraki, memanggil dengan julukan buruk dan sebagainya yang dapat ditangkap oleh indra pendengaran.

## 3) Perundungan Relasi Sosial

Perundungan jenis ini bertujuan menolak dan memutuskan relasi sosial korban dengan orang lain. Perundungan jenis ini biasanya dilakukan dengan cara mengucilkan, mengabaikan, dan menghindari korban. Pelaku akan menyebarkan rumor yang tidak benar dan menghasut orang lain untuk menjauhi korban, merusak reputasi korban, dan

mempermalukan korban didepan banyak orang. Tidak hanya itu, perundungan ini juga bisa terjadi tanpa adanya hasutan dari orang lain seperti mengakhiri hubungan dengan si korban tanpa alasan dan menolak untuk mengenal orang tersebut.

#### 4) Perundungan Elektronik

Perundungan ini terjadi di media elektronik massa seperti internet, *website, chatting room, e-mail, SMS* dan yang saat ini sering terjadi adalah perundungan di media sosial. Perundungan melalui elektronik ini kata lain yaitu *cyberbullying*. Perundungan ini menakuti dan mengancam serta mempermalukan si korban melalui gambar, tulisan maupun video. Selain perundungan ini dilakukan secara personal, perundungan ini juga dapat dilakukan untuk mempermalukan korban dengan menyebarkan sesuatu hal yang buruk melalui internet. Instagram biasanya menjadi tempat terjadinya *cyberbullying* ini.

Tindakan perundungan dapat terjadinya karena dipengaruhi oleh beberapa faktor sebagai berikut (Setyawan, 2018).

##### 1) Keluarga

Seorang pelaku melakukan perundungan kepada oranglain karena banyak faktor. Salah satu faktornya adalah karena ada latar belakang yang dialami oleh pelaku didalam keluarganya. Biasanya disebabkan karena latar belakang dari keluarganya yang bermasalah. Ketika anak hidup di lingkungan keluarga, anak akan cenderung meniru sesuatu

yang terjadi dan akan tertanam di pikirannya. Misalnya ketika orangtua melakukan kekerasan fisik terhadap anaknya atau anggota keluarga lainnya. Jika pelaku mendapatkan kekerasan di dalam keluarganya, bisa jadi orang tersebut akan meluapkan kemarahannya bahkan dapat melakukan hal yang sama dengan yang dialaminya kepada orang lain. Orang tua seharusnya dapat menjadi *role model* bagi anak-anak mereka. Apa yang dilakukan oleh orang tua akan cenderung ditiru oleh anak mereka.

Kurangnya perhatian, kehangatan, penerimaan, kasih sayang, dan lain sebagainya dapat mempengaruhi terjadinya tindakan perundungan.

## 2) Teman

Adanya penolakan yang terjadi di lingkungan pertemanan juga dapat menjadi penyebab terjadinya kasus perundungan. Selain ada lingkaran pertemanan yang positif, ada juga lingkaran pertemanan yang berdampak negatif. Adanya batasan-batasan dalam sebuah grup menjadikan seseorang sebagai korban batasan target penerimaan bagi grup tersebut. Hal ini dapat terjadi dikalangan siswa. Adanya kebutuhan pertemanan terkadang terhalang dengan adanya proses seleksi. Ketika dalam sebuah kelompok pertemanan akan terjadi penerimaan dan penolakan terhadap orang tersebut. Adanya kekhawatiran akan dirudung juga menjadi alasan seseorang untuk masuk dalam sebuah kelompok walaupun berbeda karakteristiknya. Apa yang dilakukan kelompok tersebut harus dilakukan bersama. Termasuk aktivitas

diskriminasi dan merudung orang yang lebih lemah dan tidak masuk dalam kelompok tersebut.

### 3) Lingkungan Masyarakat

Pertumbuhan anak juga berdasarkan lingkungan masyarakatnya baik secara fisik maupun mental. Ketika seorang anak hidup di lingkungan yang keras, maka anak tersebut akan belajar apa yang dilakukan oleh keadaan lingkungan yang keras tersebut dan menjadi masyarakat yang keras. Begitu juga ketika anak tersebut hidup di lingkungan masyarakat yang bermoral dan positif, maka anak tersebut juga akan mempunyai moral yang baik dan pikiran yang positif pula.

### 4) Sekolah

Sekolah dapat menjadi faktor penyebab dikarenakan beberapa hal seperti kurangnya pengetahuan tentang perundungan dan dampaknya yang sering disalahartikan sebagai gangguan sepele, adanya sikap apatis yang dilakukan oleh pihak sekolahan terhadap kasus perundungan. Serta tidak adanya penanganan dan peraturan yang jelas mengenai kasus perundungan yang terjadi di lingkungan sekolahan.

## **F. Kerangka Konsep**

Drama Korea merupakan suatu bentuk media yang menggambarkan kehidupan sosial terjadi kehidupan nyata masyarakat yang dituangkan dalam konsep cerita. Sama halnya dengan film, drama Korea juga memberikan gambaran-gambaran mengenai kehidupan dan mengandung pesan-pesan penting bagi penontonnya melalui media cerita yang ditampilkan dalam layar.

Cukup banyak drama Korea yang populer di masyarakat, salah satu drama Korea yang cukup populer yaitu “Who Are You? School 2015”.

Drama Korea “Who Are You? School 2015” mengusung isu tentang perundungan. Perundungan merupakan sebuah masalah sosial yang sering terjadi di masyarakat. Isu perundungan yang diusung dalam drama tersebut yaitu penindasan yang dilakukan oleh sesama teman di lingkungan pendidikan. Perundungan yang digambarkan dalam drama tersebut tidak hanya sekedar perundungan yang dilakukan secara verbal, namun juga perundungan non verbal, termasuk secara fisik. Drama tersebut disajikan sedemikian rupa sehingga tidak hanya menggambarkan kehidupan dari korban perundungan, namun juga kehidupan pelaku yang akhirnya menerima tindak perundungan juga akibat perbuatannya itu. Selain itu, drama tersebut juga menunjukkan peran teman, keluarga dan sekolah dalam membentuk tindak perundungan yang dilakukan.

Meskipun latar yang digunakan dalam drama menceritakan perundungan di lingkungan sekolah, namun tindakan-tindakan perundungan yang disajikan juga masih relevan terjadi di lingkungan perguruan tinggi, dan masih dilakukan oleh sebagian mahasiswa, baik yang seangkatan maupun dari senior ke juniornya. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan persepsi mahasiswa tentang tindak perundungan, sehingga masih saja ada yang melakukannya kepada mahasiswa lain. Tindakan perundungan yang ditampilkan dalam drama Korea “Who Are You? School 2015” juga dapat memunculkan berbagai persepsi dari mahasiswa.



Persepsi merujuk pada pandangan khalayak terhadap drama yang ditonton. Persepsi terhadap perundungan dalam drama Korea “Who Are You? School 2015” berarti pandangan khalayak, dalam hal ini adalah mahasiswa, terkait dengan tindakan perundungan yang dilakukan oleh siswa terhadap siswa lain yang digambarkan dalam drama tersebut. Perundungan yang disajikan dapat diartikan mahasiswa sebagai suatu tindakan yang wajar dilakukan antar teman, namun dapat pula diartikan sebagai tindakan yang seharusnya tidak dilakukan. Penilaian tersebut dapat berbeda-beda sesuai dengan sudut pandang masing-masing. Selain itu, persepsi terhadap tindakan perundungan tersebut juga dapat dilihat dari faktor penyebabnya, baik dari keluarga, teman maupun pihak sekolah yang kurang memperhatikan siswanya.

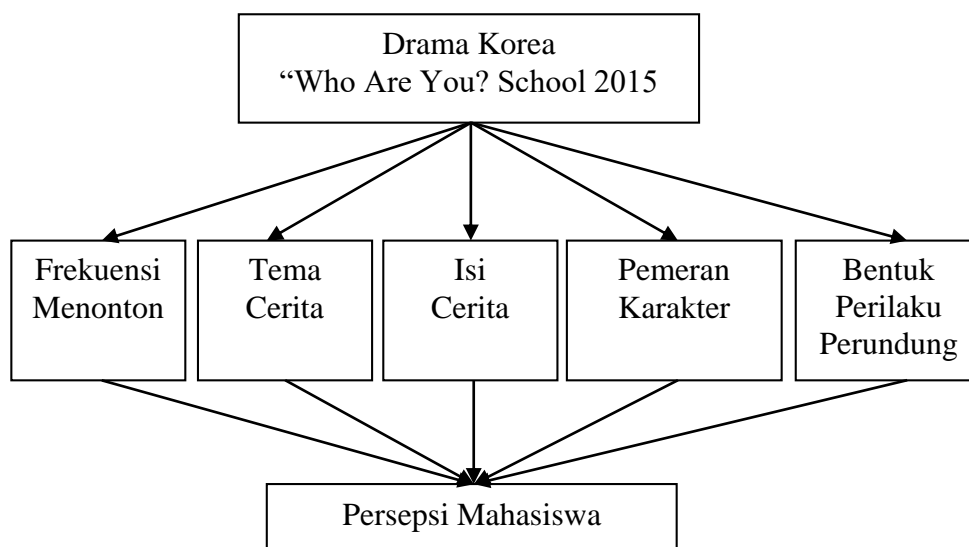
Persepsi mahasiswa terhadap perundungan dalam drama Korea “Who Are You? School 2015” dalam penelitian ini diukur menggunakan indikator mengukur persepsi khalayak dari penelitian yang dilakukan oleh Mulyana (2010) yang disesuaikan dengan penelitian ini, yaitu.

1. Frekuensi menonton, yaitu berapa kali mahasiswa menonton drama Korea “Who Are You? School 2015”.
2. Tema cerita, yaitu tema yang diusung dalam drama Korea “Who Are You? School 2015.”
3. Isi cerita, yaitu isi atau pesan yang terkandung dalam drama Korea “Who Are You? School 2015”.
4. Pemeran, yaitu orang yang berperan sebagai korban dan pelaku perundungan drama Korea “Who Are You? School 2015.”

5. Bentuk-bentuk perundungan, yaitu bentuk tindak penindasan yang dilakukan pelaku terhadap korbannya. Bentuk perundungan yang dimaksud berupa:
- a. Perundungan secara fisik, yaitu penindasan yang dilakukan pelaku terhadap korbannya melalui tindakan fisik, seperti mendorong, menjambak, menampar dan melempari benda-benda tertentu.
  - b. Perundungan secara verbal, yaitu penindasan yang dilakukan menggunakan kata-kata, seperti memanggil dengan julukan yang jelek, mengejek, memaki, menyoraki, menuduh dan memfitnah.
  - c. Perundungan relasi sosial, yaitu penindasan yang dilakukan dengan memutus relasi korban dengan temannya, seperti membuat cerita bohong (rumor), merusak reputasi, mempermalukan korban di depan umum.
  - d. Perundungan elektronik, yaitu penindasan yang dilakukan melalui media elektronik atau internet, seperti memberi komentar memojokkan, menakut-nakuti dan mencemooh korbannya melalui media sosial atau website tertentu atau pesan singkat.

Berdasarkan uraian tersebut, maka kerangka konsep dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut.

Gambar 3.  
Kerangka Konsep



### G. Definisi Operasional

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi mahasiswa FISIP UAJY tentang perundungandalam drama Korea “Who Are You? School 2015”. Oleh karena itu, variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah variabel tunggal, yaitu persepsi mahasiswa tentang perundungan dalam drama Korea “Who Are You? : School 2015. Variabel tersebut diukur menggunakan indikator tema cerita, isi cerita, pemeran dan bentuk perundungan. Definisi operasional untuk variabel dan indikator tersebut diuraikan sebagai berikut.

Tabel 1.  
Definisi Operasional Variabel

Variabel	Indikator	Pernyataan	Skala
Persepsi mahasiswa tentang perundungan dalam drama Korea “Who Are You? : School 2015”,	Frekuensi menonton, yaitu merujuk pada berapa kali mahasiswa menonton seluruh episode drama	Berapa kali menonton drama Korea “Who Are You? School 2015”	Interval: a) 1 kali b) >1 kali

Variabel	Indikator	Pernyataan	Skala
yaitu pandangan mahasiswa tentang tindak perundungan atau penindasan yang dilakukan siswa sekolah dalam drama Korea "Who Are You? : School 2015"	Korea "Who Are You? School 2015"		
	Tema cerita, yaitu tema perundungan yang diusung dalam drama Korea "Who Are You? School 2015"	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Tema yang diusung membuat ingin menonton</li> <li>2) Tema yang diusung masih relevan dengan kondisi pertemanan di lingkungan pendidikan</li> <li>3) Tema yang diusung menunjukkan isu perundungan perlu diperhatikan institusi pendidikan</li> </ol>	Likert: a) Sangat Setuju (4), b) Setuju (3), c) Tidak Setuju (2), d) Sangat Tidak Setuju (1)
	Isi cerita, yaitu isi atau pesan yang terkandung dalam drama Korea "Who Are You? School 2015"	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Memiliki jalan cerita yang membuat ingin menonton</li> <li>2) Menceritakan kehidupan korban perundungan</li> <li>3) Menceritakan kehidupan pelaku perundungan</li> <li>4) Memberikan banyak pesan positif</li> </ol>	Likert: a) Sangat Setuju (4), b) Setuju (3), c) Tidak Setuju (2), d) Sangat Tidak Setuju (1)
	Pemeran, yaitu aktris yang memainkan peran sebagai korban dan pelaku perundungan drama Korea "Who Are You? School 2015."	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Pemeran karakter korban perundungan dapat menunjukkan emosi sesuai kondisi yang dialami</li> <li>2) Pemeran karakter korban perundungan dapat menunjukkan ekspresi sesuai situasi yang dihadapi</li> <li>3) Dapat memahami perasaan korban</li> <li>4) Pemeran karakter pelaku perundungan dapat menunjukkan emosi sesuai kondisi yang dialami</li> <li>5) Pemeran karakter pelaku perundungan dapat menunjukkan ekspresi sesuai situasi yang dihadapi</li> <li>6) Dapat memahami perasaan pelaku</li> </ol>	Likert: a) Sangat Setuju (4), b) Setuju (3), c) Tidak Setuju (2), d) Sangat Tidak Setuju (1)
	Bentuk perundungan:		

Variabel	Indikator	Pernyataan	Skala
	a. Perundungan fisik, yaitu perundungan yang melibatkan adu fisik untuk menyakiti korbannya.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Mendorong bahu teman ketika bercanda adalah hal biasa</li> <li>2) Menjambak rambut teman karena kesal dapat dimaklumi</li> <li>3) Menampar teman yang membuat kesal dapat dimaklumi</li> <li>4) Melempar telur kepada teman yang berulang tahun adalah hal biasa</li> </ol>	Likert: a) Sangat Setuju (1), b) Setuju (2), c) Tidak Setuju (3), d) Sangat Tidak Setuju (4)
	b. Perundungan verbal, yaitu perundungan yang dilakukan dengan kata-kata.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Memanggil teman dengan julukan jelek menunjukkan keakraban</li> <li>2) Mengejek teman adalah salah satu cara untuk bercanda</li> <li>3) Memaki teman yang membuat kesal merupakan hal yang wajar</li> <li>4) Melihat teman panik terasa menyenangkan</li> <li>5) Teman yang berbuat salah patut disoraki</li> </ol>	Likert: a) Sangat Setuju (1), b) Setuju (2), c) Tidak Setuju (3), d) Sangat Tidak Setuju (4)
	c. Perundungan relasi sosial, yaitu perundungan yang dilakukan dengan menghasut orang lain agar mengucilkan atau menghindari korban.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Menuduh teman atas kerusakan barang meskit tanpa bukti</li> <li>2) Membuat cerita bohong untuk mengusik teman terasa menyenangkan</li> <li>3) Membuka rahasia teman tanpa ijin</li> <li>4) Menghindari teman karena cerita yang belum tentu kebenarannya</li> <li>5) Lebih baik menghindari korban perundungan dari pada membantunya</li> <li>6) Mengumbar kejelekan teman di depan umum</li> </ol>	Likert: a) Sangat Setuju (1), b) Setuju (2), c) Tidak Setuju (3), d) Sangat Tidak Setuju (4)
	d. Perundungan elektronik, yaitu perundungan untuk menakuti, mengancam dan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Memberi komentar memojokkan melalui media elektronik memberikan kepuasan tersendiri</li> </ol>	Likert: a) Sangat Setuju (1), b) Setuju (2),

Variabel	Indikator	Pernyataan	Skala
	mempermalukan korban melalui media elektronik.	2) Menakut-nakuti teman melalui pesan singkat misterius 3) Mencemooh pelaku perundungan melalui media sosial layak diberikan	c) Tidak Setuju (3), d) Sangat Tidak Setuju (4)

## H. Metodologi Penelitian

### 1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kuantitatif. Penelitian kuantitatif yaitu penelitian yang menggunakan data berupa angka dan dianalisis menggunakan analisis statistik untuk menunjukkan persepsi mahasiswa terhadap perundungan. Penelitian deskriptif yaitu penelitian yang untuk mendeskripsikan atau menggambarkan karakteristik suatu objek, kejadian atau situasi yang diteliti (Sekaran & Bougie, 2016: 43).

### 2. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei. Penelitian survei adalah penelitian yang mengambil sampel dari satu populasi dan menggunakan kuesioner sebagai alat pengumpulan data pokok (Singarimbun, 1982: 3). Dengan menggunakan metode ini, penelitian ini tidak perlu meneliti semua individu yang ada di dalam populasi karena dapat mempersingkat waktu dan tidak memakan biaya yang sangat banyak. Penggunaan sampel dari populasi diharapkan hasil yang didapatkan menggambarkan sifat dari populasi yang terkait.

### **3. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Atma Jaya Yogyakarta (FISIP UAJY) yang beralamat Jalan Babarsari no. 44 Yogyakarta 55281. Lokasi ini dipilih karena mahasiswa FISIP UAJY masih termasuk dalam usia produktif, yaitu sekitar 18-35 tahun, di mana pada usia tersebut menurut hasil survei KTO bahwa sebesar 67% merupakan penggemar drama Korea (Nurmala, 2018; Khoiri, 2018). Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti pun diketahui bahwa mahasiswa di FISIP UAJY masih tampak melakukan tindakan perundungan kepada mahasiswa lainnya.

### **4. Populasi dan Sampel**

#### **a. Populasi**

Sugiyono (2012: 80) mengungkapkan bahwa populasi merupakan wilayah yang terdiri dari obyek atau subyek yang memiliki karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya (Hendrawati, 2016). Populasi dalam penelitian ini, yaitu mahasiswa dari Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Atma Jaya Yogyakarta yang masih terdaftar sebagai mahasiswa aktif di universitas, yaitu angkatan 2016 – 2020 yang diketahui berjumlah 1.462 orang (Bagian Tata Usaha tahun 2020). Hal demikian dikarenakan penelitian ini difokuskan untuk mengetahui persepsi mahasiswa FISIP UAJY secara keseluruhan, sehingga populasi yang digunakan yaitu mahasiswa yang masih aktif terdaftar di universitas.

Pemilihan mahasiswa sebagai populasi penelitian karena mahasiswa termasuk dalam usia produktif yang mayoritasnya merupakan penggemar drama Korea (Nurmala, 2018). Pada beberapa penelitian terdahulu juga telah dibuktikan bahwa masih terdapat mahasiswa yang melakukan tindak perundungan kepada mahasiswa lainnya, seperti pada penelitian Simbolon (2012) yang menemukan bahwa tindak perundungan yang dilakukan mahasiswa di antaranya intimidasi, pemalakan dan makian, serta adanya rasa senioritas. Putri & Silalahi (2017) dalam penelitiannya juga menemukan bahwa perilaku perundungan paling banyak dilakukan oleh mahasiswa semester tujuh dilakukan secara verbal. Hal tersebut juga terjadi di lingkungan FISIP UAJY yang masih terdapat mahasiswa melakukan tindakan perundungan verbal (mengejek dan menyoraki) maupun perundungan fisik (mendorong teman) yang dianggap sebagai hal biasa dilakukan terhadap sesama teman. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada mahasiswa FISIP UAJY yang termasuk dalam usia produktif dan menyukai drama Korea, sehingga dapat dianalisis persepsinya terkait dengan tindakan perundungan yang digambarkan dalam drama Korea “Who Are You? School 2015”. Jumlah mahasiswa FISIP UAJY angkatan 2016-2020 sebagai berikut.

Tabel 2.  
Jumlah Mahasiswa FISIP UAJY 2020 (Angkatan 2016-2020)

Ilmu Komunikasi	Angkatan	Jumlah Mahasiswa
	2016	202
2017	217	



	2018	214
	2019	230
	2020	281
	<b>Angkatan</b>	<b>Jumlah Mahasiswa</b>
<b>Sosiologi</b>	2016	58
	2017	52
	2018	64
	2019	81
	2020	63
Total Mahasiswa		<b>1.462</b>

Sumber : Data sekunder, Tata Usaha FISIP UAJY, 2020

b. Sampel

Sampel merupakan sebagian anggota dari populasi yang dipilih oleh peneliti untuk mewakili populasinya. Oleh karena populasi dalam penelitian ini terdiri atas mahasiswa dari lima angkatan, yaitu angkatan 2016 hingga angkatan 2020, maka teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *disporportionatestratified random sampling*. Teknik tersebut tidak mengharuskan ukuran sampel dalam jumlah yang proposional untuk tiap tingkatan berdasarkan jumlah populasinya (Sekaran & Bougie, 2016: 245). Teknik tersebut juga merujuk pada pengambilan sampel secara acak untuk tiap tingkatan selama dapat memberikan informasi yang dibutuhkan dalam penelitian ini, yaitu pernah menonton seluruh episode drama Korea “Who Are You? School 2015”.

Ukuran sampel yang digunakan dalam penelitian ini ditentukan dengan rumus berikut (Bungin, 2008: 105).

$$n = \frac{N}{N(d)^2 + 1}$$

Keterangan :

n : Jumlah sampel yang dicari

N : Jumlah populasi sasaran

d : Nilai presesi (ditentukan 90% atau  $a = 0,1$ )

Berdasarkan jumlah populasi, maka dapat perhitungan ukuran sampelnya sebagai berikut.

$$n = \frac{1.462}{1.462 (0,1)^2 + 1}$$

$n = 93,59$  (dibulatkan menjadi 94)

Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan, dengan jumlah populasi sebesar 1.462, didapatkan jumlah sampel sebanyak 93,59, yang kemudian dibulatkan menjadi 94. Oleh karena itu, ukuran sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 94 responden.

## 5. Jenis Data

### a. Data primer

Data primer merupakan data yang diperoleh secara langsung dari responden penelitian, yaitu mahasiswa FISIP UAJY. Data primer tersebut diperoleh menggunakan instrumen penelitian berupa kuesioner yang disusun oleh peneliti untuk memperoleh data berupa persepsi mahasiswa terhadap perundungan dalam drama Korea “Who Are You? : School 2015”.

### b. Data sekunder

Data sekunder merupakan data yang diperoleh tidak secara langsung dari responden penelitian. Data sekunder dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh informasi terkait dengan drama Korea “Who Are You? : School 2015”, baik dalam bentuk artikel maupun sumber lainnya, serta data terkait dengan FISIP UAJY, seperti jumlah mahasiswa.

## **6. Teknik Pengumpulan Data**

Pengumpulan data primer dalam penelitian ini menggunakan kuesioner yang berisi beberapa pertanyaan maupun pernyataan yang telah dipersiapkan terlebih dahulu. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang menggunakan seperangkat pertanyaan yang terstruktur dan tertulis yang dijawab oleh responden (Sugiyono, 2013: 199). Penelitian ini menggunakan kuesioner tertutup, yang berarti setiap pernyataan disediakan beberapa pilihan jawaban yang dapat dipilih oleh responden. Kuesioner ini digunakan untuk mengukur persepsi mahasiswa tentang isu perundungan yang disajikan dalam drama Korea “Who Are You? : School 2015”.

## **7. Uji Validitas dan Reliabilitas**

### **a. Validitas**

Uji validitas diperlukan untuk mendapatkan instrumen yang mampu mengukur apa saja yang akan diukurinya (Sugiyono, 2013: 137). Oleh karena itu, data yang diperoleh sesuai dengan kebutuhan penelitian. Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan korelasi *product moment* atau *Pearson Correlation*. Jika hasil analisis diperoleh

nilai  $r$  hitung lebih besar dari nilai  $r$  tabel dengan tingkat kesalahan 5%, maka item instrumen dapat dinyatakan valid (Ghozali, 2009: 50).

Uji validitas ini dilakukan terhadap 30 responden. Nilai  $r$  tabel untuk jumlah responden sebanyak 30 dengan tingkat kesalahan 5% adalah sebesar 0,361. Hasil uji validitas instrumen untuk tiap indikator dapat dilihat pada Tabel berikut.

Tabel 3.  
Hasil Uji Validitas Indikator ‘Tema Cerita’

Item	$r$ hitung	$r$ tabel	Sig
T1	0,850	0,361	0,000
T2	0,802	0,361	0,000
T3	0,839	0,361	0,000

Hasil analisis menunjukkan bahwa ketiga item pernyataan dalam indikator ‘tema cerita’ memiliki nilai  $r$  hitung sekitar 0,802-0,850, dan nilai tersebut lebih besar dari  $r$  tabel yang sebesar 0,361, dengan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05. Hal tersebut berarti bahwa seluruh item pada indikator ‘tema cerita’ dinyatakan valid.

Tabel 4.  
Hasil Uji Validitas Indikator ‘Isi Cerita’

Item	$r$ hitung	$r$ tabel	Sig
IC1	0,848	0,361	0,000
IC2	0,919	0,361	0,000
IC3	0,889	0,361	0,000
IC4	0,840	0,361	0,000

Hasil analisis menunjukkan bahwa keempat item pernyataan dalam indikator ‘isi cerita’ memiliki nilai  $r$  hitung sekitar 0,840-0,919,

dan nilai tersebut lebih besar dari r tabel yang sebesar 0,361, dengan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05. Hal tersebut berarti bahwa seluruh item pada indikator 'isi cerita' dinyatakan valid.

Tabel 5.  
Hasil Uji Validitas Indikator 'Pemeran'

Item	r hitung	r tabel	Sig
PM1	0,820	0,361	0,000
PM2	0,910	0,361	0,000
PM3	0,774	0,361	0,000
PM4	0,764	0,361	0,000
PM5	0,877	0,361	0,000
PM6	0,849	0,361	0,000

Hasil analisis menunjukkan bahwa keenam item pernyataan dalam indikator 'pemeran' memiliki nilai r hitung sekitar 0,764-0,910, dan nilai tersebut lebih besar dari r tabel yang sebesar 0,361, dengan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05. Hal tersebut berarti bahwa seluruh item pada indikator 'pemeran' dinyatakan valid.

Tabel 6.  
Hasil Uji Validitas Indikator 'Perundungan'

Item	r hitung	r tabel	Sig
PR1	0,665	0,361	0,000
PR2	0,769	0,361	0,000
PR3	0,808	0,361	0,000
PR4	0,581	0,361	0,001
PR5	0,641	0,361	0,000
PR6	0,698	0,361	0,000
PR7	0,591	0,361	0,001
PR8	0,652	0,361	0,000
PR9	0,758	0,361	0,000
PR10	0,766	0,361	0,000
PR11	0,725	0,361	0,000
PR12	0,664	0,361	0,000
PR13	0,624	0,361	0,000

PR14	0,634	0,361	0,000
PR15	0,670	0,361	0,000
PR16	0,700	0,361	0,000
PR17	0,651	0,361	0,000
PR18	0,589	0,361	0,001

Hasil analisis menunjukkan bahwa seluruh item pernyataan dalam indikator ‘perundungan’ memiliki nilai  $r$  hitung sekitar 0,581-0,808, dan nilai tersebut lebih besar dari  $r$  tabel yang sebesar 0,361, dengan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05. Hal tersebut berarti bahwa seluruh item pada indikator ‘perundungan’ dinyatakan valid.

#### b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan dalam penelitian untuk melihat sejauh mana pengukuran dapat memberikan hasil yang relatif apabila dilakukan penelitian ulang oleh peneliti yang sama maupun peneliti lainnya. Uji reliabilitas dalam penelitian ini dilakukan menggunakan *Cronbach’s Alpha*. Instrumen dikatakan reliabel apabila nilai *Cronbach’s Alpha* yang diperoleh lebih besar dari 0,600 (Ghozali, 2009: 46). Hasil uji reliabilitas dalam penelitian ini dapat dilihat pada Tabel 7 berikut.

Tabel 7.  
Hasil Uji Reliabilitas

Indikator	Cronbach’s Alpha
Tema Cerita	0,775
Isi Cerita	0,896
Pemeran	0,908
Perundungan	0,921

Hasil analisis menunjukkan bahwa keempat indikator dalam persepsi mahasiswa tentang perundungan dalam drama Korea “Who Are You? School 2015” memiliki nilai *Cronbach's Alpha* sekitar 0,775-0,921, dan keseluruhan nilai tersebut lebih besar dari 0,600. Oleh karena itu, instrumen dalam penelitian ini dinyatakan reliabel dan dapat digunakan untuk pengambilan data.

## 8. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian kuantitatif merupakan kegiatan mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, lalu menyajikan data tiap variabel yang diteliti, kemudian melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah. Teknik analisis data merupakan suatu cara untuk mengolah data menjadi informasi yang mudah dipahami dan dapat ditarik kesimpulan. Oleh karena itu, untuk dapat menjawab rumusan permasalahan dalam penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan yaitu:

### a. Analisis distribusi frekuensi

Analisis distribusi frekuensi yaitu analisis yang dilakukan dengan menyusun data dalam suatu tabel yang telah diklasifikasi berdasarkan kategori tertentu (Muchson, 2017: 45). Analisis distribusi frekuensi dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui sebaran jawaban responden penelitian sesuai dengan pilihan jawaban yang disediakan pada tiap item pertanyaan dan pernyataan dalam tiap indikator persepsi mahasiswa tentang isu perundungan yang disajikan dalam drama Korea

“Who Are You? : School 2015”, yaitu frekuensi menonton, tema, isi cerita, pemeran, dan perundungan yang ditampilkan dalam drama. Analisis distribusi frekuensi ini disajikan dalam bentuk tabel yang berisi pilihan jawaban untuk tiap item, frekuensi atau jumlah responden yang menjawab untuk tiap alternatif yang dipilih beserta persentasenya. Analisis ini dilakukan untuk memudahkan dalam membaca data penelitian yang diperoleh melalui kuesioner.

b. Analisis statistik deskriptif.

Statistik deskriptif yaitu analisis yang dilakukan untuk memberikan gambaran atau deskripsi terkait data yang diperoleh, dilihat dari nilai minimum, nilai maksimum, standar deviasi hingga nilai rata-rata (Ghozali, 2009: 19). Berdasarkan nilai minimum dan nilai maksimum yang telah ditentukan, dapat diketahui kategori tiap item sesuai dengan rata-rata jawaban yang diberikan responden. Kategori yang dimaksud dalam penelitian ini dihitung menggunakan rumus berikut (Widoyoko, 2015: 238).

Nilai maksimum = 4 (dalam kuesioner skor tertinggi adalah 4)

Nilai minimum = 1 (dalam kuesioner skor terendah adalah 1)

Jumlah kelas = 2 (persepsi baik dan persepsi buruk)

Interval kelas = (nilai maksimum – nilai minimum) : jumlah kelas  
 = (4 – 1) : 2  
 = 1,5



Berdasarkan perhitungan tersebut, maka interval rata-rata kategori untuk tiap indikator persepsi mahasiswa dalam penelitian ini sebagai berikut.

Tabel 8.  
Kategori untuk Tiap Indikator

<b>Indikator</b>	<b>Kategori</b>
Tema	Persepsi buruk = 1,00 – 2,50 Persepsi baik = 2,51 – 4,00
Isi Cerita	Persepsi buruk = 1,00 – 2,50 Persepsi baik = 2,51 – 4,00
Pemeran	Persepsi buruk = 1,00 – 2,50 Persepsi baik = 2,51 – 4,00
Bentuk Perundungan	Persepsi baik = 1,00 – 2,50 Persepsi buruk = 2,51 – 4,00