

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teori

Kerangka teori dalam penelitian ini akan menjadi konsep dasar yang akan dijadikan sebagai acuan dalam melakukan penelitian, dimana peneliti akan melakukan pembahasan bagaimana sebuah film menjadi media komunikasi, yang mana didalamnya terdapat unsur teori komunikasi, yang berhubungan dengan aspek budaya massa dan budaya populer saat ini tepatnya di Indonesia. Dalam sebuah film berisi pesan yang berbentuk verbal maupun non-verbal serta mengandung sebuah teori mengenai berbagai unsur di dalam film seperti genre dan makna dari film tersebut.

2.1.1 Bullying

Menurut Rigby, Bullying adalah perilaku di mana seseorang atau sekelompok orang secara berulang kali menindas atau memberikan tekanan lebih kepada orang lain, baik secara fisik maupun psikologis. Orang yang melakukan bullying sering kali memiliki kekuatan atau kekuasaan yang lebih besar daripada korban. Tindakan tersebut seringkali melibatkan kekerasan fisik atau menggunakan nama panggilan untuk mengejek, menyebabkan korban merasa terluka dan kecewa. Bullying merupakan konflik interpersonal yang membuat korban merasa terisolasi dari lingkungannya dan memerlukan kekuatan kepribadian dan psikologis yang besar untuk menghindari stres. Tindakan *bullying* dapat menjadi salah satu pemicu stress yang dapat

menyebabkan korban depresi,frustasi dan kesedihan yang mendalam (Ribgy 2007:4).

1. Pengertian *Bullying*

Bullying ialah sebuah istilah yang berasal dari bahasa Inggris, yang diambil asal kosakata “bull” yang mempunyai arti “banteng”. dalam bahasa Indonesia kata bully secara etimologi memiliki merisak, atau seseorang yang senang Mengganggu orang-orang lemah. *Bullying* juga dapat didefinisikan menjadi sebuah asa atau asa seseorang buat menyakiti orang lain agar merasa puas, tindakan yang dilakukan pelaku *Bullying* selalu membuat korban menderita secara fisik maupun mental, umumnya tindakan *Bullying* bisa dilakukan secara individu ataupun berkelompok selama mereka mempunyai kuasa ataupun korban yang lebih lemah. Pelaku *Bullying* umumnya ialah mereka yang lebih kuat, tidak bertanggung jawab, suka melukai orang lain hanya buat kesenangan. Selain itu *Bullying* juga bisa dikategorikan sebagai tindakan kekerasan yang mengakibatkan luka psikologis serta fisik yang ditimbulkan oleh pelaku *Bullying* pada seorang yang tidak berdaya buat membela diri ataupun membalas. *Bullying* juga dapat dikatakan sebagai tindakan kriminal karena penyalahgunaan kekuatan atau kekuasaan *Bullying* juga mempunyai beberapa bentuk, berikut beberapa jenis *Bullying*:

a. *Physical Bullying*

Atau lebih dikenal dengan sebutan *Bullying* fisik adalah suatu jenis *Bullying* yang sangat sering dijumpai di kehidupan manusia. Bentuk *Bullying* ini diidentifikasi dari adanya kekerasan fisik seperti memukul, menonjok, menjambak, menampar, mencubit dan juga beberapa kontak fisik yang mengakibatkan luka kekerasan.

b. *Verbal Bullying*

Bullying verbal adalah suatu jenis *Bullying* sangat umum dan seringkali digunakan manusia. Bentuk *Bullying* ini berupa verbal atau ucapan yang menyakiti perasaan yaitu seperti mengejek, menghina orang tua, memberikan julukan buruk, menyoraki, dan memfitnah.

c. *Extortion Bullying*

Atau lebih dikenal sebagai pemerasan adalah jenis *Bullying* dengan adanya pemerasan dengan sebuah ancaman dan intimidasi untuk mendapatkan apa yang diinginkan seperti meminta uang secara paksa, mengambil barang tanpa izin, tidak mengembalikan barang yang dipinjam, memaksa untuk di traktir.

d. *Exclusion Bullying*

Bullying eksklusivitas adalah bentuk *Bullying* dimana sekelompok orang atau individu berusaha mengelompokkan

pergaulan berdasarkan kemampuan fisik, ras, ataupun materi seperti mengucilkan, mengabaikan, dan merendahkan.

e. *CyberBullying*

CyberBullying adalah jenis Bullying yang memanfaatkan media Elektronik seperti ponsel, internet, laptop, komputer. Bentuk dari Bullying ini yaitu mengirim chat hinaan, menghina melalui media sosial, menyebarkan foto atau video memalukan di internet. Faktor-faktor Bullying juga sangatlah bermacam macam dan dapat dilihat dari berbagai aspek yang mempengaruhi pelakunya, berikut adalah beberapa faktor penyebabnya:

1) Kontrol Diri

Rendah Pelaku Bullying dapat dilihat dari kontrol diri yang rendah, bisa jadi sebelumnya mereka adalah korban Bullying dan masih merasa dalam ancaman, sehingga mereka memutuskan untuk bertindak menjadi pelaku Bullying agar terhindar dari perilaku Bullying yang menimpa dirinya. Hal ini dapat juga dilihat dari bagaimana pelaku Bullying selalu bersikap seperti penguasa yang mengontrol segalanya serta bertindak mendominasi dan tidak menghargai orang lain. Dan karena pelaku Bullying selalu mengesampingkan perasaan bertanggung jawab serta

kontrol diri yang rendah mereka melakukan Bullying sebagai tindakan balas dendam yang tidak berdasar.

2) Faktor Keluarga

Faktor keluarga dapat dilihat melalui bagaimana kondisi keluarga pelaku Bullying. Biasanya pelaku Bullying memiliki kondisi keluarga yang tidak harmonis. Pelaku Bullying sering kali melihat kedua orang tuanya bertengkar secara verbal maupun menyakiti secara fisik. Hal ini membuat pelaku Bullying selalu bersikap agresif dan melakukan Bullying.

3) Adanya Supporter

Teman sebaya juga dapat menjadi faktor terjadinya Bullying dimana pelaku Bullying merasa mendapatkan support dari temannya atas tindakan Bullying yang ia lakukan sehingga pelaku Bullying merasa hal yang ia lakukan adalah benar dan secara tidak langsung pelaku Bullying juga mendapatkan perasaan puas karena mendapatkan dukungan kuasa dan merasa memiliki popularitas dan status.

4) Media Massa

Faktor media massa dalam munculnya Bullying cukup besar mengingat kemajuan teknologi membuat setiap individu mudah untuk mengakses berbagai hal. Namun

sayangnya saat ini media massa seringkali memberikan konten yang tidak mendidik dan mengandung banyak sekali kekerasan yang tidak sepatutnya dilihat anak dibawah umur. Hal inilah yang dapat menciptakan Bullying karena anak-anak yang terlalu sering terpapar konten kekerasan dapat menganggap apa yang ia lihat adalah suatu yang benar dan wajar sehingga mereka dengan leluasa dapat melakukannya di kehidupan kesehariannya.

2.1.2 Representase

Representasi diartikan sebagai adanya proses pembentukan makna terhadap pembentukan konsep yang ada dalam pemikiran seseorang melalui penggunaan bahasa yang sering dipakai sehari-hari (Hall, 1997, p. 16). Representasi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), merupakan perbuatan yang mewakili, ataupun keadaan yang bersifat mewakili disebut representasi. representasi juga dapat diartikan sebagai suatu proses yang melibatkan suatu keadaan yang dapat mewakili simbol, gambar, dan semua hal yang berkaitan dengan yang memiliki makna. Penggambaran yang dimaksud dalam proses ini dapat berupa deskripsi dari adanya perlawanan yang berusaha dijabarkan melalui penelitian dan analisis semiotika.

Terdapat suatu cara atau alat yang dapat digunakan untuk menggambarkan atau merepresentasikan sesuatu yaitu bahasa. Representasi sendiri ialah suatu bentuk yang menghubungkan atau memiliki korelasi antara suatu bentuk konsep dengan bahasa yang

digunakan seseorang untuk memaknai orang lain dan sesuatu yang ada di dunia nyata maupun fiksi. Di dalam bahasa terdapat banyak kata-kata untuk menyampaikan suatu hal. Dalam bahasa terdapat sebuah kata yang digunakan untuk merujuk pada suatu objek atau benda lain di luar dari konteks kata itu sendiri. Dalam bukunya, Hall mengatakan ada tiga pendekatan dalam representasi. Yang pertama ialah pendekatan reflektif, artinya bahwa pendekatan ini digunakan untuk menjelaskan atau mendefinisikan makna dari suatu objek tertentu dimana makna yang ada terletak pada objek dan juga bahasa yang digunakan seseorang. Akan tetapi menurut Hall, ia mengatakan bahwa bahasa tidak hanya terdiri dari satu jenis atau bentuk saja tetapi memiliki perbedaan antar budaya masyarakat yang dimana makna akan dipahami oleh orang lain apabila dipelajari (Hall, 1997, pp. 17–25).

Yang kedua ialah pendekatan intensional yang artinya bahwa pendekatan ini memiliki perbedaan dengan yang pertama dimana seseorang menggunakan bahasa untuk memberikan makna yang unik dan berbeda pada suatu objek. Hall mengatakan pula bahwa kata-kata yang digunakan seseorang untuk memaknai sesuatu memiliki arti yang berbeda pula. Artinya bahwa bahasa yang digunakan seseorang memiliki arti yang privat yang mana harus sesuai dengan kode dan aturan yang berlaku agar bisa dipahami oleh orang lain. Yang terakhir ialah pendekatan konstruksionis yang artinya bahwa seseoranglah atau manusialah yang menciptakan makna itu sendiri pada suatu objek.

Dikarenakan objek atau benda tidak memiliki makna akan tetapi diberi makna oleh manusia. Hall juga menyatakan bahwa sesuatu objek tidak dapat memberikan makna atau menyampaikan suatu pesan melainkan adanya bahasa yang digunakan akan menimbulkan makna bagi objek tersebut (Hall, 1997, p. 26).

Representasi sendiri merupakan suatu produksi dari sebuah makna melalui penggunaan bahasa. Dalam representasi, seseorang menggunakan tanda atau simbol untuk mengorganisasikannya menjadi sebuah bahasa untuk mengartikan atau memberikan sebuah makna kepada orang lain terhadap objek yang berbeda-beda. Bahasa dapat menggunakan sebuah tanda untuk melambangkan referensi objek tertentu, orang lain atau bahkan suatu hal yang dianggap nyata. Namun, bahasa juga dapat digunakan untuk memaknai sesuatu yang bersifat imajinatif atau abstrak. Dunia nyata yang ada dalam kehidupan masyarakat tidak akurat tercermin dalam suatu bahasa. Bahasa sendiri bukan seperti cermin dimana makna dibentuk dalam bahasa dan melalui berbagai sistem representasi. Kemudian makna tersebut akan terbentuk atau dihasilkan melalui sebuah praktik dari representasi yang sudah ada yaitu melalui penandaan (Hall, 1997, p. 28).

2.1.3 Film

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), film merupakan cerita bergambar yang hidup. Dalam bahasa Inggris disebut dengan *motion picture* atau gambar hidup. Film dapat menjadi perekam

sejarah yang baik karena digunakan sudah sejak lama untuk mendokumentasikan suatu acara, berita atau kejadian tertentu. Ada beberapa alasan mengapa beberapa orang memutuskan untuk membuat film yaitu film digunakan sebagai media untuk berekspresi, sebagai tontonan yang bersifat audio visual yang tentu memiliki hubungan dengan hiburan. Film juga dapat menyampaikan sebuah pesan yang penting dengan tujuan untuk mempersuasi orang lain. Dalam film sendiri terdapat beberapa klasifikasi penonton mulai dari film anak-anak, semua usia, dengan bimbingan orang tua, remaja dan film dewasa. Maka dari itu, melalui beberapa penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa film merupakan salah satu media komunikasi yang didalamnya terdapat seni dengan menggabungkan adanya suara dan gambar sehingga komunikasi dapat berlangsung lebih efektif. Pesan atau informasi yang ingin disampaikan oleh pembuat film dapat tersampaikan dengan baik ke penonton (Rushton & Bettinson, 2010, p. 11). Dalam bukunya, Rushton & Richard juga mengatakan bahwa film merupakan adanya kumpulan gambar yang bergerak yang digunakan sebagai komunikasi visual. Film sendiri merupakan sarana atau alat yang digunakan untuk menyampaikan sebuah pesan dan khususnya hiburan yang sudah dari lama menjadi fungsi utamanya. Hal ini merupakan kegunaan dari komunikasi massa dimana khalayak yang dituju sangatlah luas sehingga penyampaian pesan tercapai dengan baik (Rushton & Bettinson, 2010, p. 15). Dalam jurnal yang dibuat oleh Eva Ulviati (2019) film juga dapat memberikan dampak

tertentu bagi khalayak yang menonton seperti psikologis (kognitif) atau berhubungan dengan sosial seseorang. Biasanya film lebih dianggap sebagai media yang menghibur akan tetapi juga dapat berupa media yang memberikan pengaruh besar bagi masyarakat. Bukti bahwa film dapat menjadi media persuasi dapat dilihat dari adanya lembaga sensor perfilman dan adanya kritik dari masyarakat maupun publik.

Penggunaan media film dalam dunia pendidikan dapat dianggap penting oleh sebagian orang dikarenakan beberapa orang beranggapan bahwa film dapat dengan mudah menarik perhatian orang dan sebagian orang lagi beranggapan bahwa penyampaian pesan melalui film merupakan cara yang unik dan berbeda. Secara garis besar film merupakan sarana dimana untuk menyampaikan sebuah informasi atau pesan pada khalayak yang menonton dan dimana pembuat film turut menyampaikan apa yang ingin disampaikan pada masyarakat. Pada umumnya, biasanya tema suatu film diangkat dari fenomena yang sedang terjadi atau kehidupan sehari-hari (Rushton & Bettinson, 2010, p. 18).

2.1.4 Film sebagai media Komunikasi Massa

televisi adalah media komunikasi yang mampu menyampaikan informasi secara cepat dan mudah diterima melalui audio dan visual. Televisi dianggap sebagai sarana yang efektif untuk memenuhi kebutuhan tersebut karena dapat menyiarkan gambar bersamaan dengan suara melalui kabel atau melalui udara dengan perangkat yang mengubah gambar dan suara menjadi gelombang listrik, kemudian

mengembalikannya menjadi gambar yang dapat dilihat dan suara yang dapat didengar (Nasution S, 2006). Media massa akan terus mengalami perubahan dari waktu ke waktu dan memunculkan media-media baru seiring dengan perkembangan teknologi. Film termasuk media massa yang saat ini berkembang dengan seiring perkembangan zaman. Menurut Irwanto dalam (Sobur, 2013) film selalu dapat mempengaruhi penonton menggunakan pesan yang berada dibaliknya. Film juga mengabadikan realitas yang ada didalam masyarakat dan kemudian diproyeksikan ke atas layar. Karena melalui suatu film dapat membawa pengaruh dari dalam diri seseorang, akan pola pikir, sifat, serta sikap manusia guna menjalankan aktivitas kehidupan.

Film, sebagai salah satu bentuk media komunikasi massa, tetap memiliki relevansi di era perkembangan new media yang semakin maju. Dalam UU Perfilman tahun 2009, film diakui memiliki peran penting dalam memperkuat ketahanan budaya bangsa serta kesejahteraan masyarakat secara keseluruhan. Film juga dianggap sebagai sarana penting dalam pencerdasan masyarakat, pengembangan potensi individu, pembinaan moral, dan pemajuan kesejahteraan masyarakat. Film diharapkan mampu menyampaikan pesan-pesan positif serta memberikan contoh yang baik untuk perkembangan moral, etika, dan mental masyarakat. Dengan demikian, film memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pola pikir dan perilaku manusia, yang dapat

mendorong dinamika dan progresivitas dalam kehidupan manusia menuju kemajuan yang lebih baik (adapted from Nasution S, 2006).

2.1.5 Drama Korea

Drama Korea atau yang saat ini lebih sering kita sebut sebagai drakor adalah sebuah mini series yang ada pada saluran televisi Korea selatan yang mana diproduksi secara langsung oleh orang Korea dengan menggunakan bahasa Korea dan mengangkat banyak sekali tema kehidupan dan budaya Korea. Umumnya drakor memiliki dua genre yang populer. Genre populer pertama yaitu seperti opera sabun film industri barat dengan memasukan plot ringan yang pendek. Biasanya genre mengangkat romansa cinta dengan berbagai konflik yang terjadi. Selain itu, kisah yang diangkat juga seringkali ditulis dengan sangat rumit seperti cinta segi tiga antara satu tokoh wanita dengan dua tokoh. Drakor pada genre ini biasanya terdiri dari 10 episode bahkan bisa sampai 100 episode.

Genre populer lainnya yaitu Sageuk atau lebih dikenal sebagai drakor yang mengangkat tema tentang sejarah yang merupakan dramatisasi kisah sejarah kerajaan Korea dimasa lalu. Dalam drama bergenre Sageuk biasanya memiliki alur penulisan cerita yang kompleks dan terkadang juga memasukan plot percintaan rumit yang didukung dengan wardrobe, setting lokasi dan efek khusus yang kompleks. Dalam Genre ini biasanya seringkali diperlihatkan adegan pertarungan yang menggunakan pedang dan juga menunggangi kuda. Dalam memproduksi

drama sejarah Korea, rumah produksi biasanya melakukan riset mendalam dan mengkaji sejarah asli Korea. Itulah mengapa rumah produksi sangat memperhatikan plot cerita dan juga kebenaran sejarah karena masyarakat Korea selatan sangat sensitif terhadap distorsi sejarah yang dianggap melenceng dan dapat mengancam kerusakan identitas budaya dan bangsa mereka. Meskipun di produksi di perusahaan yang berbeda dan memakai tema serta genre yang berbeda, drama Korea sangat terkenal dengan kualitas produksi yang sangatlah baik dengan memakai aktor dan aktris terbaik serta set lokasi yang sangat mendukung. Karena kualitas film yang amat baik maka tidak diragukan lagi hasil produksi drama Korea banyak diminati dunia hingga muncullah istilah Hallyu atau Korean Wave

2.1.6 Hallyu wave

Hallyu adalah padanan kata dari Han Liu yang memiliki arti Korean Wave atau ombak budaya Korea. Hallyu adalah sebuah fenomena besar penyebaran informasi budaya populer dan dunia hiburan Korea ke seluruh penjuru dunia berupa musik Kpop (Korean Pop), drakor (drama Korea), game, animasi, fashion, dan kuliner, yang mulai populer pada tahun 1990an dan berkembang hingga saat ini (Yuwanto & Seong, 2014).

Fenomena budaya populer Korea selatan ini pertama kali dikenalkan dengan istilah Hallyu oleh seorang jurnalis berkebangsaan Cina pada tahun 1990an karena pada saat itu gelombang budaya Korea

sangatlah berkembang dan menyebar ke berbagai media negara-negara lainnya.

Kebudayaan Korea Selatan saat ini menjadi tren menarik di dunia, bukan karena tingkat perekonomiannya yang tinggi, namun dikarenakan adanya perkembangan industri hiburan dan kebudayaan Korea Selatan yang dapat menarik banyak negara. Perkembangan Hallyu juga mendapatkan dukungan khusus dari pemerintahan Korea, seperti pengurangan konsumsi industri hiburan media barat yang bertujuan memperkuat budaya lokal agar tidak tergerus oleh budaya asing. Hal inilah yang membuat orang Korea Selatan untuk mandiri dengan memproduksi media massanya sendiri. Tidak hanya itu pemerintah Korea Selatan juga menggelar banyak sekali festival budaya dan juga ajang film internasional untuk memperkenalkan budayanya.



Gambar 2. 1 Tahapan Penyebaran Korean Wave

2.1.7 Semiotika

Semiotika juga dikenal sebagai semiologi, adalah istilah yang merujuk pada ilmu yang sama. Istilah semiologi lebih umum digunakan di Eropa, sementara semiotik lebih sering dipakai oleh ilmuwan

Amerika. Semiotika berasal dari kata Yunani: semeion, yang berarti tanda. Dalam pemikiran Piliang, penelusuran semiotika sebagai metode kajian ke berbagai cabang ilmu ini dimungkinkan karena kecenderungan untuk menganggap berbagai wacana sosial sebagai fenomena bahasa. Dengan kata lain, bahasa dianggap sebagai model dalam berbagai wacana sosial. Menurut sudut pandang semiotika, jika seluruh praktek sosial dipandang sebagai fenomena bahasa, maka semuanya juga dapat dilihat sebagai tanda. Hal ini terjadi karena tanda memiliki konsep yang luas.

Semiotika mencakup tanda-tanda visual dan verbal yang dapat diinterpretasikan, sebagai sinyal yang dapat dimengerti oleh semua panca indera kita sebagai pembicara maupun pendengar. Dalam konteks semiotika, setiap tindakan komunikasi dianggap sebagai pesan yang dikirim dan diterima melalui berbagai tanda yang berbeda. Aturan kompleks yang mengatur kombinasi pesan ini ditentukan oleh kode-kode sosial yang beragam. Dengan demikian, segala bentuk ekspresi, termasuk seni musik, film, mode, makanan, dan kesusastraan, dapat dianalisis sebagai sistem tanda.

Tanda-tanda adalah dasar dari seluruh komunikasi manusia. Manusia dapat berkomunikasi dengan sesamanya melalui tanda-tanda. Semiotika merupakan ilmu atau metode analisis untuk mempelajari tanda-tanda. Tanda-tanda adalah alat yang kita gunakan untuk mencari jalan di dunia ini, bersama-sama dengan manusia lain. Sebuah tanda

mencerminkan sesuatu selain dirinya sendiri, dan makna adalah hubungan antara objek atau ide dengan tanda tersebut. Konsep dasar ini membentuk seperangkat teori yang luas, yang berurusan dengan simbol, bahasa, wacana, dan bentuk-bentuk non-verbal, menjelaskan bagaimana tanda berhubungan dengan maknanya, dan bagaimana tanda-tanda disusun. Secara umum, studi tentang tanda merujuk pada semiotika (adapted from Littlejohn, 1996:64 dalam Sobur, 2009:15-16).

Secara lebih rinci, semiotika adalah disiplin yang menyelidiki semua bentuk komunikasi yang terjadi melalui tanda-tanda dan didasarkan pada sistem tanda. Tanda-tanda hanya memiliki makna dalam hubungannya dengan pembaca, yang menghubungkan tanda dengan apa yang ditandakan sesuai dengan konvensi dalam sistem bahasa yang terkait. Tanda, menurut pandangan Pierce, adalah sesuatu yang hidup dan dibiayai oleh proses interpretasi yang berkelanjutan (semiosis).

2.1.8 Semiotika Ronald Barthes

Semiotika adalah sebuah studi keilmuan dan sebuah metode analisa yang dijadikan alat untuk mengkaji sebuah tanda. Tanda adalah suatu petunjuk yang dapat kita gunakan dalam menemukan sesuatu yang ada di antara manusia. Semiotika, atau dalam istilah Roland Barthes disebut semiologi, pada intinya mengkaji seperti apa kemanusiaan (*human*) menjelaskan beberapa hal (*things*). Menandakan (*to signify*) perihal ini tidak dapat dicampurkan dengan berkomunikasi. Penulis dalam penelitian ini akan menggunakan analisa semiotika model Roland

Barthes sebagai alat untuk menganalisa data karena teori tersebut dinilai lebih kritis dibandingkan dengan teori semiotika lainnya. Semiologi mengkaji seperti apa kemanusiaan (*humanity*) memaknai beberapa hal (*things*). Memaknai berarti bahwa obyek tidak hanya membawa informasi, namun juga hendak berkomunikasi, dan mengkonsitusi struktur dari tanda.(Alex Sobur 2006:43)

Barthes percaya kebenaran antara tanda tidak tercipta secara alami, namun bersifat tidak ada keharusan atau arbiter. Roland Barthes menyempurnakan metode Saussure yang hanya menekankan pada penandaan dalam tahap denotatif saja, penyempurnaan semiologi Saussure dilakukan dengan mengembangkan sistem penandaan pada tahapan lanjut yaitu konotatif. Tidak berhenti sampai situ, Barthes juga menambahkan aspek lain dari penandaan yang disebut sebagai “mitos” yang menandai suatu budaya dalam masyarakat.

2.2 Penelitian Terdahulu

Meskipun sudah banyak penelitian tentang film, namun penelitian ini berbeda dengan penelitian yang sudah ada. Oleh karena itu, peneliti memberikan gambaran tentang perbedaan penelitian ini dengan penelitian lain untuk membuktikan perbedaannya. Ini adalah beberapa penelitian terdahulu yang peneliti ambil:

1. Arie Nugraha tahun 2012 dengan tesis yang berjudul “Mewakili Realitas Bullying dalam Serial Kartun Doraemon”. Penelitian ini menggunakan

metodologi model analisis semiotika Sanders Peirce. Hasil penelitian menunjukkan apabila dengan menggunakan model analisis semiotika Peirce, karakter dalam film Doraemon menunjukkan secara verbal dan nonverbal menunjukkan perundungan dalam berbagai bentuk, seperti perundungan verbal, perundungan fisik, pemaksaan keinginan, perampasan barang, intimidasi, dan ancaman. Dalam penelitian ini, implikasi teoritis menjadi alat yang secara berurutan memecah teks film menjadi dua fase, yaitu audio (suara) dan visual (gambar), untuk menganalisis proses semiosis secara berurutan. Setiap beberapa fase kemudian dikaitkan pada kedua tahap teks itu menjadi makna simbolik yang saling memperkuat satu sama lain. Implikasi sosial dari penelitian ini mendorong penonton untuk mewaspadaikan dan mengkritisi konten Bullying. Implikasi praktisnya adalah penelitian ini dapat digunakan oleh pengambil keputusan sebagai pedoman untuk membuat peraturan yang dapat menyaring program anak yang memiliki indikasi perilaku kekerasan. Kesamaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah mempelajari hal yang sama yaitu representasi Bullying dan menggunakan metodologi yang sama seperti penelitian penulis yaitu analisa semiotik. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian saya adalah penelitian di atas merupakan tesis dan penelitian saya skripsi, penelitian di atas tentang serial kartun anak-anak dan penelitian saya tentang serial drama Korea, serta jenis analisis semiotika yang kami gunakan berbeda, penelitian di atas

menggunakan teori Sanders Peirce sedangkan penelitian saya menggunakan teori Roland Barthes.

2. Risma Ayu Syahra pada tahun 2015 dengan judul Representasi Bianca Sebagai Korban Bullying dalam film Duff. Jenis penelitian ini adalah skripsi dengan menggunakan metodologi analisis teks. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengalaman perempuan di bully didorong oleh standar kecantikan. Sebagai korban perundungan, Bianca diceritakan tidak mampu mengikuti standar kecantikan yang dipaksakan oleh lingkungannya. Karena dinamika psikologis yang ia peroleh dari perilaku agresifnya, agar dapat mengikuti standar kecantikan yang berlaku, Bianca bertekad untuk merombak penampilannya dengan menggunakan sudut pandang pria yang ada di sekitarnya. Ada banyak ideologi patriarki dalam film Duff, di mana laki-laki mendominasi dan berkuasa atas perempuan. Kesamaan antara penelitian ini dan penelitian saya adalah sama-sama meneliti dan mengkaji perundungan yang terjadi pada tokoh utama yang menjadi korban perundungan di film tersebut. Perbedaannya adalah penelitian saya menggunakan serial drama Korea dan metodologi penelitian yang kami gunakan juga berbeda.