ISBN : 978-602-0960-08-1

# EFEK *BULLYING* DALAM PROGRAM KOMEDI TELEVISI TERHADAP KARAKTER REMAJA DI SEMARANG

**Sri Suciati[1], Yuli Kurniati Werdiningsih[2] dan Ika Septiana[3]**
[1] Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni, Universitas PGRI Semarang
email: suciati1965@yahoo.com
[2] Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni, Universitas PGRI Semarang
email: yulikwerdi@gmail.com
[3] Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni, Universitas PGRI Semarang
email: ikawa27@yahoo.co.id

**Abstrak**

Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan efek bullying dalam program komedi televisi terhadap karakter remaja di kota Semarang. Penelitian ini didasari dari maraknya program komedi di televisi Indonesia yang dewasa ini hanya menjadi sarana hiburan, tanpa menghadirkan pesan moral dan teladan bahkan juga berisi kekerasan di antaranya bullying. Sayangnya, program ini menjadi favorit penonton yang masih berusia remaja dan sedang mengalami observation learning process. Metode deskriptif kualitatif digunakan dalam penelitian yang dilaksanakan selama tiga bulan ini. Subjek penelitian meliputi remaja yang berasal dari lima SMP negeri dan swasta di wilayah Kota Semarang. Subjek sebagai sampel penelitian diambil dengan teknik acak dengan tujuan tertentu. Data diperoleh dengan menyebarkan angket dan wawancara. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dalam tayangan komedi di televisi Indonesia terdapat bullying yang berefek terhadap karakter remaja. Adegan yang masuk klasifikasi bullying justru dianggap sebagai hiburan dan lucu. Efek bullying dalam tayangan komedi terhadap karakter remaja di Semarang yang ditemukan diantaranya adalah peniruan tindakan bullying; menjadi pelaku bullying terhadap teman sekolah; rasa puas dan tidak bersalah para pelaku setelah melakukan tindakan bullying, dan adanya upaya pengembangan tindakan bullying yang diilhami dari program komedi televisi.

**Kata kunci: efek, bullying, komedi, televisi, karakter, remaja**

***Abstract***

*The aim of this research is to describe the effects of bullying in the television comedy program on teenage characters in Semarang. This research is based on the rise in the television comedy program Indonesia which today is only a means of entertainment, without presenting a moral and exemplary even violent in between bullying. Unfortunately, this program became a fan favorite as young teenagers are undergoing observation and learning process. Descriptive and qualitative methods used in studies conducted during the past three months. Subjects of study include adolescents from five public and private junior high school in the city of Semarang. Subject as samples taken at random technique with a specific purpose. Data obtained by distributing questionnaires and interviews. The results of this study indicate that the Indonesian television comedy show there is bullying effect on teenage characters. The scene that makes the classification of bullying that is regarded as entertainment and funny. The effects of bullying in a comedy show on teenage characters in Semarang who found them is imitation bullying; become*

ISBN : 978-602-0960-08-1

*bullies to school friends; satisfaction and innocent actors after performing acts of bullying, and bullying efforts inspired the development of the television comedy program.*

***Keywords:*** *effects, bullying, comedy, television, character, teenage*

**PENDAHULUAN**

Program acara di stasiun televisi marak dan berkembang seiring perkembangan dunia pertelevisian di Indonesia. Salah satunya adalah program komedi. Sayangnya, program komedi sering mementingkan sisi komersil dan hiburan dibandingkan sisi edukasi. Dari hari ke hari program komedi semakin berkembang dan mendapatkan tempat di hati masyarakat. Hal ini dibuktikan dengan semakin variatifnya jenis komedi yang ditayangkan. Bukti berikutnya adalah program komedi ditayangkan hampir di seluruh stasiun televisi di Indonesia. Segmen penontonnya mulai dari anak-anak, remaja, hingga orang dewasa.

Program komedi mendapat tempat tersendiri di hati penonton, khususnya para remaja yang merupakan bagian dari peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya, program komedi merupakan program paling favorit remaja yang merupakan peserta didik SMP dan SMA/SMK di kota Semarang[1]

Program yang ditayangkan pada jam-jam *prime time* ini memungkinkan para remaja mengikuti berbagai program komedi tersebut. Tidak mengherankan jika ucapan, perilaku, bahkan cara berdandan dan berpakaian sang tokoh juga menjadi panutan bagi para penonton berusia remaja ini. Terkait dengan hal tersebut, maka diasumsikan bahwa program komedi dapat masuk dalam kehidupan sehari-hari para remaja dan memberikan berbagai efek terhadap karakter mereka.

Hal ini sangat wajar karena masa remaja merupakan masa yang rentan terhadap berbagai pengaruh negatif. Pada usia remaja terjadi *observation learning process,* yakni tindakan meniru hal-hal diluar dirinya yang diperoleh dari pengamatan. Proses ini dilakukan pada usia anak sampai usia remaja. Proses pembiasaan *(habituation process),* ini mengalami mekanisme yang panjang serta melibatkan berbagai macam institusi dalam pelaksanaannya. Institusi yang terlibat antara lain adalah keluarga, sekolah, lingkungan bermain dan lingkungan pendidikan nonformal serta ekstrakurikuler lainnya Keluarga dan sekolah adalah institusi yang memiliki peran paling penting dalam proses pengonstruksian identitas. Salah satu bagian dari proses pengkonstruksian identitas adalah pembentukan karakter. Berdasarkan hal tersebut, sekolah dan keluarga merupakan dua institusi penting dalam proses pembentukan karakter pada remaja[2]. Untuk itu, hal-hal yang terjadi di lingkungannya dan tayangan apa saja yang dikonsumsi para remaja harus diperhatikan. Sayangnya hal ini sering dikesampingkan oleh orang tua dan industri media yang menghasilkan program komedi. Selain itu, pada usia remaja juga terjadi proses pencarian jatidiri atau identitas.

Identitas seorang individu tidak muncul secara spontan, tetapi melalui proses pengonstruksian. Pengonstruksian tersebut melibatkan proses pembiasaan *(habituation process)*. *Habituation process* ini menjadi sebuah praktik yang dikonsumsi dalam kehidupan sehari-hari sehingga menjadi pelajaran yang berulang-ulang. Keluarga dan sekolah adalah institusi yang memiliki peran paling penting dalam proses pengonstruksian identitas. Salah satu bagian dari proses pengkonstruksian identitas adalah pembentukan karakter. Berdasarkan hal tersebut, sekolah dan keluarga merupakan dua institusi penting dalam proses pembentukan karakter remaja.

Apabila tidak ada filter yang cukup kuat dalam konsumsi berulang-ulang ini, akan terjadi *misrecognisi.* Akibatnya para remaja sulit mengenali yang sebenarnya ingin disampaikan,

ISBN : 978-602-0960-08-1

sehingga justru melihat aspek yang negatif dari pada aspek positif karena keterbatasan pemahaman mereka terhadap isi cerita[1].

Akhirnya para peserta didik yang masih berusia remaja tidak hanya memperhatikan isi cerita tetapi justru unsur-unsur di luar cerita.

Sebagai contoh, tindakan-tindakan *bullying* yang terdapat dalam program komedi. Sayangnya, tindakan-tindakan *bullying* tersebut justru menjadi salah satu nilai jual dalam program komedi dewasa ini. Tindakan *bullying* yang terdapat dalam program komedi dianggap sebagai kewajaran dan selanjutnya menjadi contoh bagi para remaja dalam pergaulan sehar-hari.

Program komedi yang merupakan salah satu produk dari perkembangan teknologi pertelevisian dewasa ini seyogyanya tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga menghadirkan pesan moral. Hal ini dikarenakan banyak penonton program komedi yang masih berusia remaja, sehingga kurang dapat memfilter isi cerita. Akan tetapi, dewasa ini program komedi hanya menghadirkan hiburan dan cerita-cerita yang tidak bermutu, bahkan berisi kekerasan di antaranya *bullying.*

Oleh karena itu, penelitian ini mencoba menjawab masalah, yakni bagaimanakah efek *bullying* dalam program komedi terhadap karakter remaja di kota Semarang?

## METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini terutama adalah pendekatan deskriptif-kualitatif. Pendekatan deskriptif-kualitatif digunakan karena data penelitian berupa kualitas bentuk-bentuk variabel yang berwujud tuturan sehingga data yang dihasilkan berupa kata-kata tertulis atau lisan tentang sifat-sifat individu, keadaan, gejala dari kelompok yang diamati.

Metode deskriptif digunakan karena penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan atau menjelaskan peristiwa dan kejadian yang ada pada masa sekarang, yakni efek dari *bullying* dalam program komedi terhadap karakter remaja di Kota Semarang. Peneliti menggunakan pendekatan deskriptif-kualitatif karena data penelitian berupa bentuk-bentuk verbal bahasa dan berbagai gejala yang terjadi di masyarakat.

Ruang lingkup penelitian ini adalah remaja di Kota Semarang, dengan sampel 250 peserta didik dari 5 SMP di Kota Semarang baik negeri maupun swasta. Usia SMP dipilih karena merupakan usia awal remaja. Sehingga diharapkan efek *bullying* dapat dideteksi sedini mungkin. Pemilihan subjek penelitian yang ada di wilayah Kota Semarang dilakukan secara acak dengan tujuan tertentu. Data dikumpulkan dengan membagikan angket atau quesioner ke sekolah-sekolah tersebut. Angket yang telah dibagikan kepada seluruh responden memuat 20 pertanyaan, yang berkait dengan permasalah penelitian guna mendapatkan data yang berkait dengan efek *bullying* terhadap karakter remaja.

*Bullying* adalah penggunaan kekerasan atau paksaan untuk menyalahgunakan atau mengintimidasi orang lain. Perilaku dapat merupakan kebiasaan dan melibatkan ketidakseimbangan kekuatan sosial atau fisik. Hal ini dapat mencakup pelecehan verbal atau ancaman, serangan fisik atau paksaan dan dapat diarahkan berulang kali terhadap korban tertentu, mungkin atas dasar ras, agama, gender, seksualitas, atau kemampuan[3].

Karakter didefinisikan sebagai watak, tabiat, akhlak, atau kepribadian seseorang yang terbentuk dari internalisasi berbagai kebijakan yang diyakini dan digunakan sebagai ladasan untuk cara pandang, berfikir, bersikap, dan bertindak Sedangkan menurut Lickona karakter mengacu pada serangkaian pengetahuan, sikap, dan motivasi, serta perilaku, dan keterampilan[4].

Berkait dengan variabel-variabel tersebut, data yang telah dikumpulkan melalui metode pengumpulan data selanjutnya dianalisis sesuai dengan langkah-langkah berikut[5] (Sugiyono, 2005: 92-99) berikut. Kategorisasi dan reduksi data, peneliti

ISBN : 978-602-0960-08-1

mengumpulkan informasi-informasi yang penting yang terkait dengan efek *bullying*, dan selanjutnya mengelompokan data tersebut sesuai dengan kategori. Selanjutnya, sajian data. Data yang terkumpul dan dikelompokkan tersebut kemudian disusun secara sistematis sehingga peneliti dapat melihat dan menelaah komponen-komponen penting dari sajian data. Sebagai bagian akhir, dilakukan penarikan kesimpulan. Pada tahap ini, peneliti melakukan interpretasi data sesuai dengan konteks permasalahannya dan tujuan penelitian. Dari interpretasi yang dilakukan akan diperoleh kesimpulan dalam menjawab masalah penelitian.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Efek *bullying* dalam program komedi terhadap karakter remaja di kota Semarang dapat terlihat dari hasil penelitian berikut.

1. Peniruan tindakan bullying.

Pada usia remaja terjadi *observation learning process,* yakni tindakan meniru hal-hal diluar dirinya yang diperoleh dari pengamatan. Oleh karena itu, remaja juga meniru adegan atau tindak kerasan yang dilakukan tokoh atau komedian dalam program komedi yang disaksikannya. Hal yang melatarbelakangi para remaja meniru adegan tersebut beragam. Berikut secara berurutan hal-hal yang membuat remaja meniru tindakan para komedian.

Latar belakang yang paling dominan adalah hanya sekedar bercanda atau bersenda gurau. Berikutnya, bersenang-senang, membuat orang lain tertawa, lucu, ingin ditiru, ingin terlihat tangguh dan tegar, ingin menjahili teman, ingin menarik perhatian, ingin menghilangkan stress, dan sebagai hiburan. Masa remaja adalah masa pencarian dan pembentukan identitas. Maka, ingin dianggap berani, jagoan, merasa ingin berkuasa, ingin menang, ingin unggul, kepuasan menyakiti orang lain, rasa hebat dan hanya ikut-ikutan teman juga menjadi latar belakang para pelaku *bullying*.

Tindakan *bullying* yang pernah dilakukan responden dan merupakan imitasi dari program komedi terdiri atas *bullying* verbal, fisik, dan sosial. *Bullying* secara verbal diantaranya adalah mengolok-olok (mengejek) korban dari bentuk fisik atau wajahnya; mengeluarkan kata-kata kasar terhadap korban; mengucapkan kata-kata yang merendahkan orang lain. Kata-kata kasar yang merendahkan dan berfungsi mengejek orang lain diantaranya adalah “goblok”, “dasar oon”, “mukamua kaya kursi somplak”, dan sebagainya.

Tindakan *bullying* fisik yang ditiru oleh remaja adalah memukul, mengancam, menaburi bedak, melempar benda kepada korban, menarik kursi yang akan diduduki oleh korban, melempar telur, dan mendorong korban sampai terjatuh.

Tempat atau lokasi yang paling sering dipilih untuk melakukan *bullying* tersebut adalah di sekolah dan di rumah. Objek atau sasaran utama tindakan *bullying* adalah teman sekolah.

Upaya yang dilakukan pihak sekolah untuk menangani pelaku *bullying* di sekolah adalah dengan memanggil orang tua ke sekolah. Sayangnya, upaya tersebut tidak disertai dengan pendampingan ataupun tindakan-tindakan yang menimbulkan efek jera para pelaku. Hal ini menjadi salah satu faktor yang dapat membuat pelaku maupun korban *bullying* tidak tertangani dengan baik.

2. Menjadi pelaku bullying

Tidak adanya penanganan yang baik terhadap para pelaku dan korban bullying membuat kasus-kasus *bullying* seperti fenomena gunung es. Berdasarkan penelitian, diketahui bahwa peniruan tindakan *bullying* dilakukan oleh para pelaku yang juga pernah menjadi korban. Selain iseng dan hanya ingin bercanda, alasan lain para pelaku *bullying* adalah karena mereka pernah mendapat perlakuan yang tidak adil atau disakiti orang lain.

ISBN : 978-602-0960-08-1

Remaja yang menjadi korban *bullying* menyikapi kejadian dengan beragam cara. Kebanyakan korban dari tindakan *bullying* tidak memiliki keberanian sehingga hanya diam meskipun merasa sakit hati dan sakit secara fisik; marah meskipun alasan pelaku adalah bercanda. Selain itu, para korban juga akan mengalami gangguan psikologis, diantaranya adalah gelisah, benci, takut, dan trauma. Tidak jarang korban justru akan mendapat *bullying* dari lingkungan karena dikucilkan teman.

Remaja yang memiliki keberanian akan berontak sehingga terjadi pertengkaran atau perkelahian dengan pelaku. Akan tetapi, terdapat pula korban yang tidak menyadari bahwa tindakan pelaku termasuk dalam kategori *bullying.* Para korban yang terakhir ini tidak merasa dendam karena menganggap tindakan tersebut hanya bercanda, biasa saja, dan tujuannya adalah menjadi lelucon.

Semua korban *bullying* diatas dapat berubah peran menjadi pelaku. Korban yang tidak memiliki keberanian membalas dan hanya diam justru mengalami gangguan psikologis yang semakin memperbesar kemungkinan mereka berubah peran. Korban yang berani melawan akan mengakibatkan perkelahian antara pelaku dengan korban. Artinya, korban sekaligus menjadi pelaku bagi pelaku pertama serta dapat melakukan *bullying* pada korban yang lain. Hal ini bagaikan matarantai yang tidak terputus.

3. Berkurangnya simpati remaja

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, kepuasan menyakiti orang lain merupakan salah satu alasan dari pelaku *bullying.* Hal ini yang mendasari peneliti mengamati perasaan yang muncul setelah para remaja melakukan tindakan *bullying.* Perasaan yang timbul adalah rasa puas dan tidak bersalah, meskipun telah melakukan tindakan bullying. Pelaku juga merasa bangga setelah melakukan tindakan *bullying,* bahkan ada yang merasa semakin puas setelah melihat korbannya tidak dapat melawan pelaku.

Perasaan senang mendominasi jawaban para responden, karena tindakan tersebut dianggap sebagai sebuah permainan. Banyaknya pelaku *bullying* yang merasa senang setelah melakukan tindakan *bullying* menjadi bukti berkurangnya rasa simpati para remaja.

4. Upaya pengembangan tindakan bullying

Berbagai tindakan *bullying* telah dilakukan oleh para remaja di Kota Semarang didasari dari peniruan terhadap program komedi televisi. Tindak *bullying* tidak hanya ditiru secara utuh, tetapi terdapat pula upaya pengembangan yang dilakukan oleh para pelaku. Upaya pengembangan dari *bullying* yang terdapat dalam program komedi adalah dengan memukul korban, mendorong korban sampai jatuh, dan memicu perkelahian antar remaja.

Adegan memukul dalam program komedi biasanya disertai dengan peringatan "adegan ini semata-mata hanya untuk hiburan". Para komedian juga tidak semuanya melakukan dengan sungguh-sungguh, tetapi para penonton yang masih berusia remaja meniru dan mengembangkannya dengan melakukan tindakan tersebut secara sungguh-sungguh pada teman mereka.

*Bullying* yang juga ditiru oleh para remaja adalah mendorong korban. Adegan mendorong dalam program komedi tidak dilakukan dengan sungguh-sungguh, karena hanya untuk hiburan dan dilakukan berdasarkan skenario tertentu. Akan tetapi, para pelaku *bullying* meniru dan mengembangkan dengan mendorong korbannya bahkan sampai jatuh. Tidak jarang pula para korban yang mengalami luka fisik akibat dari tindakan tersebut. Hal ini ditemukan di salah satu SMP N 13 Semarang. korban mengalami luka akibat didorong oleh teman sekolahnya. Tindakan *bullying* yang dilakukan remaja juga bekembang menjadi pertengkaran mulut bahkan perkelahian secara fisik. Hal ini dapat terjadi jika korban memiliki keberanian untuk melawan para pelaku.

ISBN : 978-602-0960-08-1

5. Efek *bullying* terhadap karakter remaja Kota Semarang

Berdasarkan penjabaran hasil penelitian di atas, dapat diketahui bahwa *bullying* yang terdapat di dalam program komedi televisi telah ditiru oleh para remaja di Kota Semarang. Peniruan yang dilakukan oleh para remaja tersebut menjadi bukti bahwa *bullying* dalam program komedi disaksikan memberikan efek terhadap karakter mereka. Tindakan *bullying* yang dilakukan para remaja tersebut menjadi gambaran dari karakter mereka.

Karakter yang tergambar dari banyaknya tindakan *bullying* yang dilakukan oleh para remaja dilingkungan sekolah adalah karakter kasar. Karakter kasar tergambar dari tindakan, dan didasari oleh cara pandang yang salah terhadap adegan-adegan yang terdapat dalam program komedi. Para komedian tentunya tidak akan melakukan tindakan *bullying* terhadap lawan main mereka di luar program komedi. Sayangnya, pola pikir dan pengetahuan yang kurang membuat para remaja tidak menyadari hal tersebut dan justru melakukan peniruan yang mempengaruhi pembentukan karakter mereka. Jika hal ini dilakukan berulang-ulang, maka maka lambat laun akan manjadi watak para pelaku.

Berkurangya rasa empati para pelaku *bullying* juga menjadi efek berikutnya. Tidak merasa bersalah, bangga, dan puas setelah melakukan tindakan *bullying* terhadap korban menunjukkan bahwa para pelaku memiliki cara pandang, berfikir, dan bersikap yang tidak baik. Hal ini dapat dianalogikan bahwa para pelaku telah terbentuk karakternya menjadi para remaja yang tidak memiliki rasa empati terhadap teman sendiri.

Motivasi yang menjadi dasar tindakan *bullying* yang dilakukan para remaja di Kota Semarang juga beragam. Akan tetapi, yang paling dominan adalah bersenang-senang. Berdasarkan hal tersebut, terlihat jelas bahwa karakter yang diilhami oleh tindakan *bullying* yang mereka saksikan adalah senang ketika melihat orang lain tersakiti. Maraknya tindakan *bullying* yang menjadi salah satu gambaran perilaku remaja di Semarang ini dapat menjadi salah satu bukti bahwa terdapat efek negatif dari program komedi yang mereka saksikan.

## SIMPULAN

Efek *bullying* dalam program komedi televisi terhadap karakter remaja di Kota Semarang terlihat dari banyaknya peniruan tindakan *bullying* oleh remaja. Peniruan dilakukan dengan kesadaran dan tidak diikuti rasa bersalah. Rasa puas dan bangga serta senang ketika melihat korban tersakiti menjadi salah satu tolok ukur karakter yang tidak baik. Karakter tersebut terbentuk secara cepat dan diilhami oleh *bulying* yang terdapat dalam program komedi. Upaya-upaya pengembangan juga dilakukan oleh para pelaku karena diilhami oleh adegan-adegan yang disaksikan. Hal ini semakin menunjukkan bahwa karakter para pelaku *bullying* telah terbentuk seiring dengan pembentukan pola pikir yang didasari dari tontonan mereka. Perilaku yang ditunjukkan para remaja tersebut, dengan jelas diilhami oleh program komedi yang mereka saksikan.

## DAFTAR PUSTAKA

[1] Suciati, Sri., Werdiningsih, Yuli K., dan Septiana, Ika, *Sinetron Anak Sekolahan dan Pengaruhnya terhadap Karakter Siswa Sekolah Menengah Kota Semarang,* Laporan, Penelitian, IKIP PGRI Semarang, 2013.
[2] Udasmoro, W., dkk., *Sastra Anak dan Pendidikan Karakter.* Yogyakarta: Progdi Sastra Prancis FIB UGM, 2012.
[3] Mas'oed, Mohtar dkk., *Kekerasan Kolektif, Kondisi dan Pemicu,* Yogyakarta: P3PK UGM, 2000.
[4] Wibowo A., *Pendidikan Karakter Berbasis Sastra,* Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013.
[5] Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, Bandung: Alfabeta, 2005