

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Komunikasi merupakan kebutuhan dasar yang harus dipenuhi bagi manusia sebagai makhluk sosial. Komunikasi dapat terjadi dalam segala lingkup kehidupan. Komunikasi sendiri dapat diartikan sebagai aktivitas utama dalam penyampaian pesan kepada orang lain secara langsung maupun tidak langsung. Hal ini bertujuan untuk mengirim pesan yang ditujukan kepada orang lain yang memiliki makna atau arti tertentu. Untuk mengetahui keberhasilan dari suatu komunikasi adalah apabila pesan yang disampaikan dapat dimengerti oleh orang yang dimaksud.

Menurut Wilbur Schram (dalam Effendy, 2003) untuk mendapatkan tanggapan dalam suatu komunikasi dirumuskan dalam beberapa situasi yaitu pertama, diperlukan rancangan informasi atau pesan sedemikian rupa agar pesan yang disampaikan dapat mudah dimengerti oleh penerima pesan. Kedua, dapat digunakannya berbagai macam lambang atau simbol dalam kegiatan komunikasi agar memudahkan kedua belah pihak dalam berkomunikasi. Selanjutnya yang ketiga, pengirim dapat membuat pesan yang mengingatkan penerima mengenai kebutuhan pribadi yang harus didapatkan disertai dengan saran atau bagaimana cara untuk mendapatkannya. Dan yang terakhir, pengirim dapat membuat pesan yang berisikan saran untuk mendapatkan kebutuhan bagi kelompok yang kemudian kelompok tersebut akan memberikan tanggapan.

Dalam berkomunikasi, saat ini masyarakat dapat menggunakan berbagai cara dari langsung maupun tidak langsung seperti melalui media sosial. Media sosial menurut Andreas Kaplan dan Michael (dalam Anang, 2017) merupakan sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang membangun di atas dasar ideologi dan teknologi Web 2.0 dan yang memungkinkan penciptaan dan pertukaran *user-generated content*.

Dalam *Generation Theory* yang di kemukakan (dalam Graeme Codrington dan Sue Grant-Marshall, 2004) menyatakan generasi Z merupakan generasi yang lahir pada tahun 1995-2010. Generasi Z mempunyai julukan atau label sebagai *iGenerasi*, Generasi Net atau Generasi Internet yang hidup dimasa digital. Oleh karena itu, Media sosial sendiri sangat kental dengan generasi Z dan umumnya pada saat ini gen z adalah seseorang yang berada dalam umur 12 – 27 tahun yang berarti siswa SMP pada saat ini termasuk ke dalam bagian generasi z.

Pada usia tersebut, menurut Sugiman Dkk (2016), umumnya siswa memiliki karakteristik kreatif, kreasi emosi yang masih labil hingga sangat menyukai kegiatan sosial. Karena adanya pengaruh dari teknologi, maka siswa saat ini cenderung memiliki rasa toleran yang lebih tinggi dengan perbedaan budaya dan rasa ingin tahu yang tinggi juga. Selain itu, gen z atau siswa pada saat ini hampir setiap hari dipastikan dapat menuangkan apa saja isi hati ke dalam media sosial. Bahkan mereka dapat bertindak lebih ekstrem hingga berani memprotes dan mengungkapkan kekesalan mereka di media sosial.

Kemudahan yang didapatkan dari media sosial membuat gen z mampu mendapatkan berbagai informasi dan hiburan. Salah satu bentuk hiburan pada saat ini adalah *Dark Jokes*. Dalam penelitian yang dilakukan *Cognitive Processing*, tim psikologi mengatakan dalam (Zulfa, 2021) bahwa *Dark Jokes* atau lelucon gelap merupakan humor yang mengandung sebuah ironi, sarkasme, sinisme hingga hiperbola yang dapat menyinggung segala elemen yang ada di masyarakat. *Cognitive Processing* juga mengatakan bahwa *Dark Jokes* dikenal sebagai humor dengan level tingkat kecerdasan tinggi karena *dark jokes* mengandung humor yang sedikit berbeda dengan lainnya seperti pembunuhan, perbedaan fisik, ras, bahkan agama seseorang yang biasa dibungkus dengan bahasa yang kasar dan ironi. *Dark Jokes* memiliki pasar penikmatnya sendiri bahkan belum tentu dapat dimengerti oleh semua orang. Beberapa masyarakatpun menganggap bahwa *dark jokes* adalah sesuatu yang tidak layak untuk menjadi humor yang dipertontonkan secara luas.

Di Indonesia terdapat sebuah *channel youtube* bernama Majelis Lucu Indonesia. Dalam video-video yang terdapat di *channel* MLI, ada segmen khusus dimana memperlihatkan seorang komedian yaitu Tretan Muslim, Coki Pardede dan terakhir seorang ulama atau habib yaitu Habib Jafar. Segmen khusus ini biasanya banyak membahas *dark jokes* mengenai agama maupun kritik terhadap sistem pemerintahan. Contoh *dark jokes* yang mereka lontarkan adalah “Pramuka itu diskriminasi, karena orang yang ngga punya tangan ngga bisa tepuk pramuka”.

Menurut (Daffa, 2022) *dark jokes* dapat mengancam etika atau

moral siswa karena *dark jokes* sendiri memiliki sifat yang melampaui batas moral dan etika yang ada di sebuah masyarakat. Siswa yang mudah terpengaruh akan cenderung mudah mengikuti apa yang ditayangkan melalui media sosial atau ramai diperbincangkan dalam masyarakat kemudian mereka kemas dan digunakan dalam kehidupan sehari-hari dalam berbagai bentuk atau bidang termasuk komunikasi.

Terkait masalah itu, Dwi Astuti Martianto (2002) menerjemahkan teori kehancuran bangsa dimana terdapat sepuluh tanda dari Thomas Lickona yang perlu diwaspadai pada pelajar karena berpotensi menyebabkan kehancuran bangsa, yaitu meningkatnya perilaku kekerasan dan merusak, penggunaan kata atau bahasa yang cenderung memburuk (seperti ejekan, makian, celaan, bahasa *slank* dll), pelajar lebih dipengaruhi teman daripada orang tua atau guru, meningkatnya perilaku *sex*, merokok dan obat terlarang, merosotnya perilaku moral dan meningkatnya egoisme pribadi, menurunnya rasa bangga, cinta bangsa dan tanah air, rendahnya rasa hormat pada orang lain, orang tua dan guru, meningkatnya perilaku merusak kepentingan publik, ketidakjujuran banyak terjadi dimana-mana, berkembangnya rasa saling curiga, membenci dan memusuhi diantara sesama warga negara (kekerasan SARA).

Berdasarkan penelitian terdahulu dari Muhammad Daffa Kuswandi (2022) mengatakan bahwa faktor yang menyebabkan kalangan remaja melakukan komunikasi *dark jokes* adalah untuk memberikan sebuah hiburan, mengikuti orang lain untuk mencoba hal baru yakni *dark jokes* dan menceritakan kesedihan dengan cara lain yaitu humor. Selain itu, *dark jokes*

di kalangan remaja membahas mengenai kelemahan orang lain, orang tua, kepercayaan bahkan SARA. Dalam penelitian ini, ada beberapa siswa atau remaja yang menganggap *dark jokes* sebagai hal yang biasa saja atau netral, namun banyak juga siswa atau remaja yang menganggap bahwa *dark jokes* adalah suatu hal yang sensitif untuk dibahas karena mampu membuat orang tersinggung, marah bahkan mengganggu mental seseorang.

Melalui hasil pra-penelitian yang dilakukan melalui observasi dan wawancara singkat dengan 6 siswa kelas VIII SMP dan 1 guru SMP Negeri 67 Jakarta, mereka mengatakan bahwa seringkali menggunakan *dark jokes* dalam komunikasi sosial yang dilakukan dengan teman sebaya di sekolah maupun luar sekolah. Peneliti juga melihat secara langsung bagaimana *dark jokes* digunakan dalam komunikasi siswa secara langsung maupun tidak langsung.

Dengan demikian, adanya kemudahan media sosial dalam mengakses tentang *dark jokes* oleh generasi z atau siswa dan karakteristik siswa yang mudah terpengaruh, hal tersebut sangat penting untuk diteliti dengan judul “**Trend Komunikasi Dark Jokes Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 67 Jakarta**”.

B. Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka masalah penelitiannya adalah :

1. Bagaimana bentuk komunikasi *Dark Jokes* yang terdapat dalam komunikasi siswa SMP Negeri 67 Jakarta?
2. Mengapa komunikasi *Dark Jokes* dapat diminati siswa SMP Negeri

67 Jakarta?

3. Bagaimana dampak komunikasi *Dark Jokes* terhadap komunikasi siswa SMP Negeri 67 Jakarta?

C. Fokus Penelitian

Berdasarkan masalah yang sudah diuraikan diatas, maka peneliti membatasi permasalahan agar penelitian yang dilakukan lebih fokus dan permasalahan yang hendak diteliti adalah :

1. Bentuk komunikasi *Dark Jokes* di SMP Negeri 67 Jakarta
 - a. Komunikasi verbal
2. Faktor yang menyebabkan *Dark Jokes* dapat diminati siswa SMP Negeri 67 Jakarta
 - a. Faktor internal
 - 1) Imitasi
 - 2) Emosional siswa
 - b. Faktor eksternal
 - 1) Lingkungan sekolah siswa
 - 2) Sosial media siswa
3. Dampak komunikasi *Dark Jokes* pada siswa SMP Negeri 67 Jakarta
 - a. Dampak positif
 - b. Dampak negatif

D. Tujuan Penelitian dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada urutan di atas, berikut merupakan tujuan

penelitian :

- a. Mengetahui bentuk komunikasi *Dark Jokes* yang terdapat padasiswa SMP Negeri 67 Jakarta
- b. Mengetahui mengapa *Dark Jokes* diminati oleh siswa SMP Negeri 67 Jakarta
- c. Mengetahui dampak komunikasi *Dark Jokes* pada siswa SMP Negeri 67 Jakarta

2. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan pada urutan di atas, maka hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna :

a. Kegunaan Teoritis

Diharapkan dapat memberikan pengetahuan atau wawasan ilmiah sebagai tambahan referensi serta untuk keperluan penelitian selanjutnya bagi siapa saja yang tertarik melakukan penelitian mengenai *Dark Jokes* yang terdapat dalam masyarakat.

b. Kegunaan Praktis

Sebagai bahan acuan dan menambah wawasan, pengetahuan, dan pengalaman yang dapat menjadi pedoman bagi siapa saja yang membacanya dalam menyikapi permasalahan *Dark Jokes* di kalangan masyarakat terutama pelajar sekolah menengah pertama.

E. Kerangka Konseptual

1. *Trend*

a. Definisi *Trend*

Trend dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah sebuah bentuk nominal yang memiliki makna ragam cara atau segala sesuatu yang terbentuk baru dalam kurun waktu tertentu. Dalam hal ini sesuatu yang baru dapat berbentuk seperti pakaian, gaya rambut, penggunaan barang, dll.

Dalam bahasa Inggris *trend* merupakan segala sesuatu yang saat ini sedang banyak di bicarakan, diperhatikan, dikenakan atau dimanfaatkan oleh banyak masyarakat pada waktu tertentu. Dalam hal ini, terdapat sebuah tanda bahwa suatu objek sedang menjadi *trend* adalah jika disaat sesuatu menjadi pusat pembicaraan, pusat perhatian dan sering sekali digunakan dalam kehidupan masyarakat.

Trend sendiri tidak dapat berlangsung selamanya, karena *trend* bersifat dinamis dan saling berganti mengikuti kehidupan masyarakat dalam lingkup kecil maupun besar. Ada kalanya *trend* yang terdapat di dalam masyarakat adalah hal yang baru diciptakan. Namun, ada juga *trend* yang bersifat mengulang kembali *trend* yang sudah ada sebelumnya. Hal ini biasanya terjadi dalam *trend* fashion, contohnya seperti *trend* penggunaan pakaian 90's.

Jadi, *trend* merupakan sesuatu yang sedang menjadi pusat perhatian dan banyak dibicarakan oleh masyarakat dalam kurun waktu tertentu. *Trend* dapat berubah sewaktu-waktu mengikuti

perkembangan zaman karena sifatnya yang dinamis.

b. Karakteristik *Trend*

Trend menurut Saravanan dan Venkatasamy (dalam Ratuannisa, 2017) memiliki karakteristik sebagai berikut :

- 1) *Trend* akan datang dan pergi
- 2) Keberhasilan *trend* di masyarakat tergantung terhadap bagaimana masyarakat memaknai dan menilainya
- 3) Pengaruh *trend* dapat diukur melalui penerimaan sosial masyarakat yang dibentuk oleh motivasi dan memengaruhi nilai masyarakat sehingga terbentuk menjadi sebuah perilaku
- 4) *Trend* budaya visual dan fashion merupakan gambaran identitas konsumen terhadap lingkungannya
- 5) Ketika terjadi sebuah penerimaan *trend*, maka budaya konsumen akan dipengaruhi oleh aspirasionalisme sehingga mengurangi kelas sosial antara masyarakat kaya dengan masyarakat menengah ke bawah
- 6) *Trend* memiliki peran sosial sebagai pembentuk karakteristik identitas, gaya hidup serta perilaku seseorang
- 7) *Trend* terjadi atau muncul secara musiman
- 8) Perkembangan dan perubahan komunikasi yang terjadi akan memengaruhi *trend* dan gaya di waktu yang akan datang
- 9) Setiap gaya yang terdapat dalam *trend* berfungsi untuk memaksimalkan perilaku dan menimbulkan sebuah kepuasan
- 10) Berdasarkan pola perilaku, *trend* dapat menghapus isu

pengkelasan dan membentuk “identitas personal” berdasarkan parameter psikografik atas usia, ras, gender, seksualitas, aktivitas waktu senggang dan keberpihakan pada sub-kultur yang beragam.

2. *Dark Jokes*

Dark Jokes atau lelucon gelap adalah sebuah humor yang didasarkan pada sisi gelap kehidupan yang membahas mengenai permasalahan politik, hiburan, rasisme, agama, terorisme, fisik, kecelakaan bahkan peristiwa terkini dari dunia perang (Hidayati, 2019).

Dark jokes (dalam Daffa, 2022) sendiri diciptakan oleh Andre Breton seorang ahli teori surealis yang menafsirkan sub-genrekomedi dan sindiran pada tahun 1935. Andre Breton menyebut istilah *Dark Jokes* di dalam bukunya yang berjudul “*Anthologie de l’humor noir*” pada tahun 1960. Selain Andre Breton, Nathanael West seorang novelis juga pernah menggunakan *dark jokes* sebagai ungkapan sarkasme sekaligus cara pengungkapan kebodohan sistem militer yang ada dalam Perang Dunia ke-II.

Penggunaan *dark jokes* (dalam Gubanov, Gubanov and Rokotyanskaya, 2018) seringkali mengandung beberapa bahasa yang tabu untuk digunakan seperti kematian, pembunuhan, bunuh diri, pemerkosaan, penyakit, cacat, peperangan, topik yang tragis, menyusahkan dan mengerikan yang dibalut atau dibentuk dalam sebuah istilah yang lucu. Dalam *dark Jokes* hal tersebut adalah hal

yang ringan untuk dibahas dan digunakan. Di Indonesia sendiri, seseorang yang memakai *dark jokes* akan membahas mengenai perbedaan ras, etnis, warna kulit, kebiasaan masyarakat, sistem politik bahkan sampai kepercayaan atau agama orang lain.

Menurut penelitian yang dilakukan Adrian (2020) dalam “Pandangan Terhadap *Dark Jokes* Berbau Agama Dan Kaitannya Dengan Intoleransi Antar Umat Beragama Berdasarkan Religiusitas Seseorang” hasilnya menunjukkan bahwa tingkat religiusitas seseorang akan menunjukkan perbedaan dalam mencerna *dark jokes* yang berbalut dengan agama. Seseorang yang memiliki tingkat religiusitas rendah memandang hal tersebut hanya sebuah guyonan belaka dan dapat dinikmati sedangkan seseorang yang memiliki tingkat religiusitas tinggi memandang hal tersebut adalah sesuatu yang intoleran, sudah berada di luar batas toleransi apalagi masyarakat Indonesia adalah masyarakat yang multikultural dan tidak baik jika digunakan untuk konsumsi publik. Namun, dalam penelitian tersebut, seseorang dengan religiusitas tinggi juga mengatakan bahwa *dark jokes* bisa dilakukan apabila penggunaannya menyelipkan sebuah edukasi mengenai toleransi antar agama agar tidak terjadi sebuah pertentangan.

Tidak banyak orang yang dapat mengerti atau memahami *dark jokes* apalagi jika *dark jokes* dibalut dengan isu agama. Menurut penelitian yang dilakukan *Medical University of Vienna* pada 2017 dengan judul “*Cognitive and Emotional Demands of Black Humour*

Processing : The Role of Intelligence, Aggressiveness and Mood” bahwa *dark jokes* dapat dimengerti oleh orang yang memiliki tingkat kerumitan bahkan kecerdasan tinggi. Hal itu disebabkan akibat orang yang memiliki IQ atau tingkat kecerdasan tinggi mampu menerjemahkan kata-kata dari sebuah humor yang tidak biasa. Selain itu, menurut hasil penelitian (Daffa, 2022) banyak yang menganggap bahwa *dark jokes* adalah sesuatu yang seharusnya tidak dilakukan oleh seseorang karena akan menyinggung elemen tertentu. Namun disisi lain bagi penikmat *dark jokes*, mereka mengatakan *dark jokes* adalah sebuah bentuk *freedom of speech*.

Dark jokes memiliki beragam tanggapan dan dampak positif maupun negatif. Menurut Zulfa (2021) dalam penelitiannya yang berjudul “Analisis Gaya Bahasa Pertentangan Dalam Konten Youtube Dark Jokes Oleh Majelis Lucu Indonesia” *dark jokes* memiliki fungsi dalam kehidupan. Fungsi tersebut antara lain menjadi sebuah tempat untuk kebebasan berpendapat, mengungkapkan kritikan-kritikan pada elemen tertentu yang sulit untuk digapai seperti pemerintahan dan fungsi terhadap kesehatan yaitu mampu memblokir rasa tertekan pada manusia sehingga berpengaruh terhadap kesehatan. Seperti contoh orang yang trauma terhadap sesuatu jika menggunakan *dark jokes* sebagai ungkapan trauma nya cenderung lebih mudah menerima hal tersebut.

Dark Jokes dapat dibedakan dari kebahasaan atau gaya bahasa yang digunakan. Yang pertama ada gaya bahasa sarkasme. Sarkasme

dimaknai dengan kata-kata pedas untuk menyakiti hati orang lain, cemoohan atau ejekan kasar. Sarkasme berisi kata-kata sindiran yang dimaksudkan untuk menyinggung perasaan. Ujaran yang mengandung sarkasme pada umumnya digunakan pada saat memberikan kritik atas suatu peristiwa atau kondisi yang dipandang kurang sesuai. Contoh dari ungkapan sarkasme dalam *dark jokes* yang dapat dikutip dari channel *youtube* Deddy Corbuzier yang dilontarkan oleh narasumbernya Dani Aditya adalah “DPR cacat, saya tidak terima itu, masa saya disamain dengan DPR walaupun kerjaan kita sama cuma duduk doang, terus dapat duit”.

Yang kedua gaya bahasa hiperbola. Hiperbola adalah sejenis gaya bahasa yang mengandung pernyataan yang melebih-lebihkan jumlahnya, ukurannya dan sifatnya dengan maksud memberi penekanan pada suatu pernyataan atau situasi untuk memperhebat, meningkatkan kesan pengaruhnya. Gaya bahasa ini melibatkan kata-kata, frase, atau kalimat (Tarigan 1985). Menurut Dale (2021) bahwa kata hiperbola berasal dari bahasa Yunani yang berarti pemborosan dan berlebih-lebih. Contoh dari ungkapan hiperbola dalam *darkjokes* adalah “DPR gajinya bisa sampe beli dunia, tapi kenapa masih banyak korupsi juga”

Yang ketiga ada gaya bahasa Litotes. Litotes adalah ungkapan menyatakan sesuatu yang positif dengan bentuk yang negatif atau bentuk yang bertentangan menurut Anton Moelini (Tarigan, 1985). Gaya bahasa ini digunakan untuk melemahkan ungkapan pikiran, jadi

untuk menampilkan gagasan tentang sesuatu yang kuat atau besar dengan ungkapan yang lemah. Contoh kalimat dengan tata bahasa Litotes dalam *dark jokes* adalah “Jadi orang Indonesia ngga enak, ngga bisa merasakan serunya rebutan air bersih kaya warga Afrika”.

Yang keempat ada bentuk gaya bahasa ironi. Ironi adalah gaya bahasa yang menyatakan makna yang bertentangan dengan maksud untuk mengolok-olok (Alifia, 2017). Pada gaya bahasa ironi, pengujar menyampaikan sesuatu yang sebaliknya dari apa yang ingin dikatakannya, jadi di sini terdapat satu penanda dengan dua kemungkinan petanda. Ironi mengandung antonimi atau oposisi antara kedua tataran isi. Ironi juga mengandung kesenjangan yang cukup kuat antara makna harfiah dan makna kiasan. Contoh bahasa ironi dalam *dark jokes* adalah “Mak gue sudah cape-cape beli kasur, bapak gue malah milih tidur bareng singkong”.

Yang kelima ada gaya bahasa satire. Mulyana (2019) mengungkapkan bahwa satire merupakan sejenis argumen yang beraksi secara tidak langsung, terkadang secara aneh bahkan ada kalanya dengan cara yang cukup lucu yang menimbulkan tertawaan. Pada umumnya, orang mengenal satire terutama sebagai suatu bentuk serangan, orang mengharapkan satire menertawakan ketololan orang lain, masyarakat, praktik-praktik, kebiasaan-kebiasaan serta Lembaga-lembaga adat. Contoh bahasa satire dalam *dark jokes* adalah “Gong Xi Fa Cai, apakah di Tiongkok pas angpao dibuka isinya virus corona?”.

Yang keenam ada gaya bahasa antifrasis. Hendry (2015) mengungkapkan bahwa antifrasis adalah gaya bahasa yang berupa penggunaan sebuah kata dengan makna kebalikannya. Perlu diingat benar-benar bahwa antifrasis akan dapat diketahui dan dipahami dengan jelas bila pembaca atau penyimak dihadapkan ada kenyataan bahwa yang dikatakan itu adalah sebaliknya. Contoh gaya bahasa antifrasis dalam *dark jokes* adalah “Pemerintah baik ya selalu sibuk rapat mikirin rakyat, saking keseringan mikirin rakyat sampe lupa pulang terus ketiduran”.

Yang terakhir ada gaya bahasa paradoks. Menurut Grosy (2015) paradoks adalah semacam gaya bahasa yang mengandung pertentangan yang nyata dengan fakta-fakta yang ada. Paradoks dapat juga berarti semua hal yang menarik perhatian karena keberaniannya. Paradoks adalah opini atau argumen yang bertentangan dengan pendapat umum, bisa dianggap aneh atau luar biasa. Dikatakan juga paradoks, suatu proposisi yang salah tetapi sekaligus juga benar. Contoh gaya bahasa paradoks dalam *dark jokes* adalah “Walaupun gua yatim tapi gua kaya setiap bulan puasa”.

Dark jokes dan pembullying seringkali dinilai sama. Namun sebenarnya dua hal tersebut merupakan hal yang berbeda. Perbedaan *dark jokes* dengan pembullying biasanya dapat dilihat dari tiga aspek. Sarah Ilott dalam tulisannya yang membahas tentang lelucon *Roseanne Barr* yang terbit di *The Conversation* mengatakan yang pertama, penggunaan gaya bahasa, pembullying jika diterapkan dalam

komunikasi biasanya akan mengarah secara langsung kepada suatu hal, sedangkan *dark jokes* menggunakan kata kiasan. Contohnya pembullying langsung berkata “hitam” kepada seseorang namun jika *dark jokes* “lihat ada baju melayang atau celana melayang”.

Yang kedua, tujuan penggunaannya. Pembullying digunakan untuk menghina seseorang secara langsung sedangkan *dark jokes* pada aslinya memiliki tujuan untuk mengkritik seseorang atau menimbulkan efek psikologi penerimaan diri pada seseorang.

Yang ketiga, pembullying biasanya mengangkat topik yang ringan atau candaan pada umumnya sedangkan *dark jokes* dapat menggunakan topik yang sangat tabu dan tidak umum dibicarakan seperti sebuah kecelakaan, kematian, kondisi cacat seseorang, dan lainnya.

Jadi, *Dark Jokes* merupakan sebuah humor yang berkembang dan memiliki tujuan untuk menyinggung beberapa elemen atau fenomena yang ada di masyarakat dengan gaya bahasa yang digunakan seperti sarkasme, sinisme, ironi hingga pertentangan.

3. Siswa

a. Definisi Siswa

Pengertian siswa menurut Kamus Bahasa Indonesia adalah seseorang atau anak yang sedang berguru yaitu belajar atau bersekolah. Rentang umur siswa yang ada di Indonesia adalah 7 – 18 tahun dengan dimulai dari tahap sekolah dasar hingga sekolah menengah atas. Menurut Ali (2010) siswa merupakan mereka yang

dikirim secara khusus oleh para orang tua dengan tujuan untuk mengikuti pembelajaran yang diselenggarakan suatu sekolah untuk menjadi pribadi yang memiliki pengetahuan, keterampilan, pengalaman, berkepribadian, berakhlak dan mandiri.

Sardiman (2003) mengatakan bahwa pengertian siswa merupakan orang yang sengaja datang ke sekolah untuk mendapatkan atau mempelajari beberapa jenjang atau tipe pendidikan. Sedangkan siswa menurut Sarwono (2007) adalah seseorang yang telah terdaftar secara resmi untuk mengenyam dunia atau sistem pendidikan. Dalam beberapa literatur, siswa juga biasanya dapat disebut sebagai anak didik atau peserta didik.

Siswa merupakan suatu komponen yang penting atau sentral dalam sekolah maupun proses belajar mengajar karena mereka adalah seseorang yang memiliki tujuan untuk memperoleh cita-cita dengan bantuan para pengajar dalam suatu sistem pendidikan. Selain itu, siswa dan pengajar juga memiliki hubungan yang saling mendukung dimana siswa bertugas sebagai seseorang yang belajar dan pengajar adalah seseorang yang memberikan pengajaran di sekolah.

b. Karakteristik siswa

Sugiman (2016), mengatakan umumnya seorang siswa akan mengalami berbagai perubahan, mulai dari perubahan dari bentuk fisik hingga perubahan psikis. Bentuk fisik tersebut antara lain tinggi badan, berat badan, komposisi tubuh hingga ciri sekunder seks. Pada

masa ini siswa juga memiliki energi yang melimpah sehingga tak jarang siswa cenderung tidak bisa diam di satu tempat yang lama.

Biahler (dalam Sugiman, 2016) menemukan ciri emosional remaja SMP dengan rentang umur 12-15 tahun antara lain :

- 1) Siswa memiliki sikap yang tidak mudah diterka bahkan seringkali menunjukkan sifat murung
- 2) Siswa cenderung akan bersifat kasar sebagai upaya untuk menutupi kekurangan-kekurangan yang ada pada dirinya seperti rasa percaya diri
- 3) Siswa sering menunjukkan ledakan-ledakan emosi atau kemarahan
- 4) Siswa yang kurang percaya diri akan bersikap tidak toleran terhadap orang lain dan bersifat egois untuk membenarkan pendapatnya sendiri
- 5) Siswa mulai intens mengamati orang tua dan gurunya

Teori Erikson (dalam Sugiman, 2016) mengatakan bahwa perkembangan sosial remaja usia 6-18 tahun sangat dipengaruhi oleh lingkungan sosial. Siswa seringkali meniru apa yang ada di lingkungannya, jika seseorang dalam sebuah interaksi menunjukkan respon positif, maka psikososial siswa juga akan menunjukkan sikap positif. Namun sebaliknya jika seseorang menunjukkan sikap negatif maka psikososial siswa akan menunjukkan sikap negatif. Menurut Teori Erikson, siswa juga cenderung akan mempertanyakan identitas dirinya dan cenderung ingin memegang peran dalam lingkungannya

namun siswa belum bisa untuk melakukan pembagian tugas atau memainkan peran yang berbeda.

Smaldino, dkk (2014) mengatakan bahwa ada empat faktor penting yang harus diperhatikan untuk menganalisis seorang siswa, faktor penting tersebut antara lain karakteristik umum, kompetensi atau kemampuan awalsiswa, gaya belajar dan yang terakhir adalah motivasi siswa.

Jadi, siswa merupakan seseorang yang datang ke sekolah untuk belajar atau menimba ilmu pengetahuan sebagai bekal untuk hidupnya dalam meraih atau menggapai cita-cita. Siswa pada tahap tertentu memiliki karakteristik yang berbeda seiring berjalannya perkembangan usia yang dialaminya.

4. Komunikasi

a. Definisi Komunikasi

Komunikasi berasal dari bahasa latin yaitu *communicare* yang memiliki arti menyebarluaskan atau memberitahukan. Sedangkan dalam bahasa inggris, komunikasi berasal dari kata *communication* yang memiliki arti proses transfer suatu lambang yang di dalamnya memiliki sebuah makna atau arti.

Komunikasi menurut Nurjaman & Umam (dalam Bonaraja Purba, 2020) adalah sebuah kata yang mampu melengkapi sebuah interaksi antar manusia yang biasanya dapat berbentuk dialog, membujuk, melatih hingga kompromi.

Jadi, komunikasi merupakan sebuah bentuk penyampaian

pesan yang mengandung sebuah makna yang diberikan oleh komunikator individu maupun kelompok kepada komunikan. Komunikasi dapat dilakukan secara langsung berbentuk dialog dan tidak langsung melalui berbagai media.

b. Proses Komunikasi

Effendy (dalam Bonaraja Purba, 2020) memiliki dua tahap atau proses. Proses tersebut antara lain :

1) Proses Komunikasi Primer

Effendy (2011) mengatakan bahwa proses komunikasi primer adalah proses penyampaian pemikiran atau informasi dari manusia ke manusia lain dengan menggunakan lambang atau media. Disini lambang bisa juga seperti bahasa, gambar, isyarat, warna, dll. Namun, pada umumnya bahasa yang paling banyak digunakan oleh masyarakat.

Dalam proses komunikasi primer akan menyebabkan adanya dua dampak yaitu positif dan negatif. Komunikasi dengan dampak positif akan menyebabkan lawan bicara merasa senang sehingga komunikasi dapat berjalan lancar. Sedangkan komunikasi dengan dampak negatif biasanya lawan bicara enggan atau tidak ingin melanjutkan proses komunikasi yang dilakukan.

2) Proses Komunikasi Sekunder

Effendy (2011) mengatakan bahwa dalam komunikasi

sekunder terdapat sebuah media kedua dimana sebelumnya lambang adalah sebuah media pertama dalam komunikasi primer. Dalam proses ini, media yang digunakan bisa menjangkau komunikasi secara luas dan relatif memiliki jarak yang jauh. Dalam proses ini, contoh media yang digunakan adalah televisi, telepon, surat kabar, radio, dll.

c. Unsur-unsur Komunikasi

Dalam sebuah komunikasi, diperlukan unsur-unsur komunikasi yang harus dipenuhi agar komunikasi dapat berjalan efektif dan lancar. Unsur-unsur tersebut menurut Bonaraja Purba, dkk (2020) antara lain :

1) Komunikator

Komunikator dalam komunikasi merupakan seorang individu maupun kelompok yang memberikan sebuah informasi atau menyampaikan pesan kepada orang lain. Dalam hal ini, penyampaian informasi atau pesan dapat dilakukan melalui berbagai cara maupun media agar mempermudah proses komunikasi yang dilakukan antar individu maupun kelompok.

2) Komunikan

Komunikan dalam komunikasi merupakan individu maupun kelompok yang menerima sebuah pesan atau informasi dari komunikator. Dalam hal ini, komunikan juga menerima pesan dari berbagai media yang digunakan untuk berkomunikasi.

3) Saluran

Saluran dalam komunikasi merupakan sebuah

fasilitas yang digunakan dalam proses komunikasi. Saluran ini harus dimiliki dan digunakan oleh komunikator maupun komunikan agar komunikasi dapat berjalan dengan lancar dan pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik.

d. Jenis-jenis Komunikasi

Jenis-jenis komunikasi menurut Bonaraja Purba, dkk (2020) antara lain :

1) Komunikasi verbal

Merupakan komunikasi yang banyak digunakan oleh masyarakat. Menurut Bonaraja Purba, dkk (2020) dalam bukunya yang berjudul Ilmu Komunikasi : Sebuah Pengantar, komunikasi verbal merupakan komunikasi dengan menggunakan kata-kata secara lisan maupun tulisan. Komunikasi verbal banyak ditemukan dalam masyarakat contohnya dalam kegiatan berbicara, membaca koran atau majalah, dll.

Memantabalkan Bangsa

Karakteristik komunikasi verbal menurut (Indah, 2017) dalam penelitiannya yang berjudul “Komunikasi Verbal dan Non Verbal Dalam Diklat” memiliki beberapa karakteristik yakni ringkas dan jelas, mudah dipahami tiap kata atau kalimatnya, memiliki arti kata yang bersifat konotatif atau denotatif, makna pesan dapat dipengaruhi oleh intonasi bicara, kecepatan komunikasi yang baik disertai dengan tempo dan jeda yang baik

pula dan komunikasi juga disertai oleh unsur humor. Berikut merupakan jenis-jenis komunikasi verbal :

a) Berbicara dan menulis

Merupakan komunikasi yang dilakukan yang mengandung sebuah suara, vokal dan intonasi suara di dalamnya. Sedangkan menulis merupakan sebuah kegiatan komunikasi yang dilakukan tanpa adanya vokal atau suara.

b) Mendengarkan dan membaca

Mendengarkan merupakan kegiatan penyerapan makna dari suatu informasi yang melibatkan beberapa unsur atau indera seperti mendengar, memahami juga mengingat. Sedangkan membaca merupakan suatu kegiatan komunikasi yang dilakukan menggunakan cara memperoleh informasi dari suatu bahan bacaan.

Ada beberapa unsur penting dalam komunikasi verbal menurut (Tri, 2016) dalam penelitiannya yang berjudul *“Memperoleh dan Memahami dengan Komunikasi Verbal dan Non Verbal”* antara lain :

(1) Bahasa

Bahasa dalam (Aryati, 2021) merupakan sebuah media untuk berkomunikasi yang digunakan dengan tujuan untuk menyampaikan sebuah pesan dengan menggunakan simbol dan hal tersebut telah disepakati bersama oleh masyarakat. Dalam komunikasi verbal, simbol bahasa yang

digunakan oleh masyarakat adalah bahasa latin, tertulis ataupun elektronik.

(2) Keterbatasan bahasa

Jumlah kata yang tersedia memiliki sebuah batasan untuk mewakili sebuah objek. Kata hanya mewakilkan sebuah realitas tetapi bukan sebuah realitas sendiri. Selain itu, pada dasarnya kata juga bersifat parsial atau tidak menggambarkan sesuatu secara eksak.

Keterbatasan bahasa juga datang dari perbedaan sebuah budaya yang ada di masyarakat. Dalam kelompok masyarakat terutama Indonesia memiliki banyak sekali suku bangsa yang dilengkapi oleh bahasanya masing-masing dan secara langsung menimbulkan sebuah perbedaan dari cara berbahasa yang dapat menjadi sebuah keterbatasan. Selain itu, seringkali ditemukan sebuah persamaan yang memiliki sebuah arti yang beda atau
Menyorotkan dan
menyorotkan dengan
sebuah kata yang digunakan secara berbeda.

(3) Kata

Kata merupakan sebuah komponen kecil dari sebuah bahasa. Dalam komunikasi verbal, kata melambangkan sebuah hal seperti orang, benda, keadaan, perasaan, atau keadaan yang terjadi.

2) Komunikasi Non Verbal

Komunikasi non verbal merupakan komunikasi yang dilakukan

tanpa menggunakan kata-kata secara lisan. Dalam kehidupan kita mengenal adanya sebuah bahasa isyarat, penggunaan bahasa isyarat tersebut merupakan salah satu contoh komunikasi non verbal.

Contoh lainnya adalah pelukis yang menggunakan lukisan sebagai sarana menyampaikan pesan, informasi atau makna dan komunikasi yang dilakukan oleh seseorang dengan hewan peliharaannya seperti kucing yang menggerakkan ekornya menandakan kenyamanan.

Menurut Mark L. Knapp (dalam Indah, 2017) komunikasi non verbal memiliki sebuah fungsi. Fungsi tersebut antara lain :

a) Repetisi

Merupakan kegiatan pengulangan kembali sebuah gagasan yang diungkapkan dalam sebuah komunikasi verbal yang telah dilakukan. Contohnya adalah jika kita setuju dengan pendapat seseorang dan kita menganggukan kepala.

b) Substitusi

Merupakan kegiatan yang dilakukan sebagai komunikasi yang menampilkan sebuah lambang atau simbol. Contohnya adalah diam dan menggelengkan kepala tanda tidak setuju.

c) Kontradiksi

Merupakan kegiatan yang berisi penolakan atau memberikan sebuah kesan yang berbeda dalam komunikasi verbal yang dilakukan. Contohnya kita menyambut ramah seseorang melalui komunikasi namun kita mencibirkan bibir dan memicingkan mata.

d) Komplemen

Merupakan kegiatan pelengkap yang dilakukan untuk mendukung sebuah pesan verbal yang dilakukan oleh seseorang dan biasanya tergambarkan dalam mimik wajah yang mudah dibaca oleh lawan bicara tanpa mengeluarkan kata sedikitpun.

e) Aksentuasi

Merupakan kegiatan untuk mempertegas kegiatan komunikasi melalui tindakan yang dilakukan dan mengandung sebuah emosi yang terlibat di dalamnya. Contohnya seperti membanting pintu saat kesal.

e. Fungsi Komunikasi

Komunikasi memiliki fungsi kontrol untuk menyerukan kepada individu atau kelompok lain mengenai bagaimana harus bertindak atau apa yang harus dilakukan. Dalam hal ini, contoh komunikasi sebagai kontrol adalah saat bos di sebuah perusahaan menyerukan karyawannya untuk melakukan sesuatu.

*Meucerdaskan dan
Memantabatkan Bangsa*

Komunikasi juga memiliki fungsi ekspresi emosional. Dalam hal ini segala sesuatu yang keluar dari individu atau kelompok yang ditujukan kepada orang lain memuat sebuah makna dan perasaan yang dirasakan oleh komunikator. Oleh karena itu, komunikasi memiliki peran yang cukup penting dalam memenuhi kebutuhan hidup seseorang karena manusia mampu merasakan banyak hal dan beberapa harus disampaikan dengan tepat.

Menurut Robbins dan Judge (2011) komunikasi memiliki fungsi informasi dimana komunikasi dinilai sebagai pembawa informasi dari komunikator kepada komunikan dan informasi itu memiliki makna yang penting. Dalam hal ini informasi akan diolah sedemikian rupa dan nantinya akan digunakan sebagai alat untuk mengidentifikasi, pengambilan keputusan bahkan evaluasi.

f. Model-model Komunikasi

1) Model S-R

Stimulus dan respon merupakan sebuah model komunikasi yang paling dasar dalam kehidupan. Bonaraja dkk dalam buku Ilmu Komunikasi : Sebuah Pengantar mengatakan bahwa model komunikasi ini dipengaruhi oleh disiplin ilmu behavioristic. Akan ada proses aksi reaksi pada seseorang dalam bentuk sederhana yang biasanya reaksi dapat terbentuk dalam sebuah respon positif dan negatif.

2) Model Aristoteles

Model komunikasi dari Aristoteles oleh Bonaraja dkk dalam buku Ilmu Komunikasi : Sebuah Pengantar, merupakan model komunikasi yang paling klasik dan dapat disebut sebagai model retorik. Terdapat tiga unsur dasar yang harus dipenuhi dalam model komunikasi ini yaitu pembicara, pesandan pendengar.

Bonaraja, dkk dalam bukunya juga mengatakan bahwa komunikasi model Aristoteles terdapat tiga hal yang memengaruhi sebuah komunikasi dapat diterima dengan baik atau tidak. Hal ini

antara lain :

a) Ethos

Ethos merupakan sebuah kemampuan, etika, wawasan pengetahuan, dan karakter seseorang yang menyampaikan sebuah isi pesan dalam komunikasi. Dalam model ini, kepercayaan seseorang terhadap penerimaan sebuah isi pesan dipengaruhi oleh ethos itu sendiri.

b) Logos

Logos merupakan sebuah isi pesan yang disampaikan harus dapat dicerna melalui logika. Keberaran pesan harus dipertanyakan dan mudah dipahami dari seorang pembicara. Oleh karena itu, pembicara harus menyampaikan pesan yang akurat dan berisi sebuah data.

c) Phatos

Phatos merupakan bagaimana sisi emosional pendengar bekerja untuk menerima atau tidaknya sebuah pesan yang disampaikan oleh seorang pembicara.

3) Model Lasswell

Lasswell membagi lima tahap komunikasi yang harus dilakukan dengan baik agar komunikasi berjalan dengan lancar.

Lima tahap tersebut antara lain :

a) Siapa (*Who*)

Yang dimaksud adalah siapa yang memulai sebuah komunikasi dalam lingkungan. Siapa dapat terbagi menjadi

berbagai bentuk mulai dari individu, kelompok bahkan suatu negara.

b) Apa yang Dikatakan (*Says What*)

Merupakan sebuah isi pesan atau informasi yang akan disampaikan oleh komunikan dan komunikator.

c) Saluran (*In which channel*)

Merupakan suatu alat yang digunakan oleh seseorang dalam berkomunikasi agar komunikasi dapat sampai dengan baik. Alat tersebut seperti berbicara, gerakan badan, surat, buku, handphone, dll. Pemilihan alat harus diperhatikan sesuai dengan kebutuhan dan situasi tertentu.

4) Model Westley dan Maclean

Westley dan Maclean merupakan seorang teoritis komunikasi yang merumuskan bahwa komunikasi pribadi, komunikasi massa dan *feedback* merupakan sebuah bagian internal dari proses komunikasi (Kusniadji, 2017). Dalam komunikasi terdapat sebuah objek orientasi yang terdiri dari peristiwa atau gagasan yang jumlahnya tidak terbatas.

5) Model Berlo

Model Berlo menurut Bonaraja Purba, dkk (2020) ditemukan oleh David K. Berlo pada tahun 1960-an. Model komunikasi ini menjelaskan mengenai bagaimana komunikasi dapat dipengaruhi oleh sikap, pengetahuan, sosial dan budaya. Model ini menjelaskankomunikasi dari empat karakteristik yaitu :

a) Sumber

Sumber merupakan seseorang yang memberikan pesan. Sumber biasanya dilakukan oleh seorang individu, namun sumber juga dapat dilakukan oleh kelompok seperti organisasi kemasyarakatan, partai, sekolah, dll.

b) Pesan

Merupakan isi dari komunikasi yang memiliki nilai atau makna. Dalam komunikasi, pesan yang disampaikan dapat memiliki sifat menghibur, persuasif, propaganda, informatif, dll. Pesan juga dapat disampaikan melalui cara verbal dengan non-verbal.

c) Saluran

David K. Berlo membagi saluran komunikasi dalam tiga bentuk yaitu lisan, tertulis dan elektronik. Dalam hal ini terdapat juga media komunikasi yang dapat digunakan seperti panca indera, surat, koran, televisi, handphone dan internet yang banyak digunakan pada saat ini.

*Meucerdaskan dan
Memantabkan Bangsa*

F. Penelitian Relevan

1.1 Tabel Penelitian Relevan

No.	Nama Peneliti	Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Muhammad Daffa Kusnandi	2022	Persepsi remaja tentang Dark Jokes (Studi persepsi siswa SMA kota Jawa Barat)	Informan ada yang terbuka dan ada yang sensitif terhadap <i>dark jokes</i> . Positifnya <i>dark jokes</i> menjadi sebuah bahan	Topik mengenai <i>dark jokes</i> yang terdapat pada kalangan siswa dan memiliki hasil positif	Lokasi dan subjek yang diteleti berbeda

				hiburan dan mempererat pertemanan. Negatifnya membuat seseorang marah atau tersinggung. Topik yang paling sering digunakan tentang agama dan SARA.	dan negatif	
2.	Kent Benedict Zefanya Agushtar, Gregorius Genep Sukendro	2022	Persepsi Remaja Kota Purwokerto terhadap Konten <i>Dark Jokes</i> pada Media Sosial <i>Youtube</i>	Persepsinya terbagi menjadi positif dan negatif. Positif menganggap dark jokes sebagai sesuatu yang informatif dan menjadikan seseorang untuk menerima keadaan dirinya. Negatif menganggap bahwa dark jokes memengaruhi seseorang sehingga orang menggunakannya juga. Dark Jokes menimbulkan efek kognitif, afektif dan behavioral.	Meneliti <i>dark jokes</i> tingkat SMP	Subjek dari mahasiswa SMP, SMA hingga universitas
3.	Zulfa Amalia	2021	Analisis Gaya Bahasa Pertentangan Dalam Konten <i>Youtube Dark Jokes</i> Oleh Majelis Lucu Indonesia	Dilihat dari segi bentuknya, ditemukan 10 jenis gaya bahasa pertentangan yaitu gaya bahasa hiperbola, ironi, oksimoron, satire, innuendo, antifrasis, paradoks, apofasis & preterisio, sinisme, dan sarkasme	Topik penelitian	Fokus terhadap gaya bahasa yang digunakan dalam <i>dark jokes</i>
4.	Muhammad Luthfi Adrian	2021	Pandangan Terhadap <i>Dark Jokes</i>	Informan yang memiliki tingkat religiusitas tinggi akan	Menggunakan metode yang sama dan fokus topik dark jokes	Mengerucutkan membahas dark jokes tentang agama dan

			<p>Berbau Agama Dan Kaitannya Dengan Intoleransi Antar Umat Beragama Berdasarkan Religiusitas Seseorang (Studi Kasus Penggunaan Meme Jesus Di Sosial Media)</p>	<p>menganggap hal ini sebagai bentuk intoleransi antar umat beragama, apabila hal ini dilakukan dengan disertai dengan ujaran atau caption berbau hate speech, berbeda dengan informan yang memiliki tingkat religiusitas rendah yang menganggap hal ini justru dapat menyatukan masyarakat karena menganggap fenomena ini sebagai bentuk dari sekularisasi di era modern ini yang direspon oleh sosial media.</p>	<p>subjek penelitian</p>
--	--	--	---	--	--------------------------

*Meucerdaskan dan
Memantabakan Bangsa*