

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1. Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian terdahulu diharapkan bertujuan untuk mendapatkan bahan komparatif dan referensi agar menghindari adanya asumsi kesamaan dengan penelitian ini. Selain itu, diharapkan dalam penelitian ini dapat melengkapi kekurangan-kekurangan yang terdapat dalam penelitian terdahulu. Untuk ini penulis mencantumkan hasil-hasil penelitian terdahulu sebagai berikut:

Tabel 2.1
Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Rumusan Masalah	Metode	Teori	Temuan Masalah
1	Muhammad Luthfi Adrian Putra	Pandangan Terhadap Dark Jokes Berbau Agama dan Kaitannya Dengan Intoleransi Antar Umat Beragama Berdasarkan Religiusitas	- Apakah religiusitas seseorang dapat menghasilkan pandangan yang berbeda saat memandang fenomena dark jokes berbau agama	Kualitatif	-	Karakteristik informan yang memiliki tingkat religiusitas tinggi akan menganggap hal tersebut sebagai bentuk intoleransi antar umat beragama, apabila hal ini dilakukan dengan disertai dengan

		<p>Seseorang (Studi Kasus Penggunaan Meme Jesus di Sosial Media)⁹</p>	<p>tersebut di sosial media itu sendiri?</p> <p>- Apakah konten dark jokes berbau agama di sosial media dapat dikatakan sebagai sebuah fenomena sekularisasi?</p>			<p>ujaran atau captiom 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 sekularisasi di era modern, terutama dengan teman yang sudah sangat dekat hal ini dianggap hanya guyonan saja dan tidak menimbulkan perpecahan.</p>
2	Yohannes Krismantyo Susanta dan Daniel Fajar Panuntun	Tinjauan Etika Kristen atas Fenomena Disaster	Bagaimana pandangan etika Kristen terhadap Disasster	Kualitatif - Deskriptif	-	Tinjauan etika Kristen memperlihatkan bahwa pemakaian Disaster Joke

⁹ AGAMA, T. A. S. PANDANGAN TERHADAP DARK JOKES BERBAU AGAMA DAN KAITANNYA DENGAN INTOLERANSI ANTAR UMAT BERAGAMA BERDASARKAN RELIGIUSITAS SESEORANG (STUDI KASUS PENGGUNAAN MEME JESUS DI SOSIAL MEDIA).

		Jokes Terkait Pandemic Covid-19 ¹⁰	Jokes terkait persebarn Covid-19?			menunjukkan sikap tidak peka dan tidak menaruh empati kepada para korban dan juga para medis, seolah musibah dan bencana tersebut adalah sesuatu yang pantas menjadi objek lelucon. Yesus telah mengajarkan bahwa sebagaimana kita ingin diperlakukan oleh orang, maka hal itulah yang harus kita perbuat kepada orang lain. Prinsip Golden Rule dalam Matius 7:12 ini seharusnya menjadi prinsip yang tertanam dan terimplementasi dalam hidup orang percaya.
3	Zulfa	Analisis Gaya	- Jenis gaya	Kualitatif	-	Dalam penelitian



¹⁰ Susanta, Y. K., & Panuntun, D. F. (2020). Tinjauan Etika Kristen Atas Fenomena Disaster Joke Terkait Pandemi Covid-19. *HARVESTER: Jurnal Teologi dan Kepemimpinan Kristen*, 5(1), 14-27.

	Amalia	Bahasa Pertentangan Dalam Konten YouTube Dark Jokes oleh Majelis Lucu Indonesia ¹¹	bahasa pertentangan apa sajakah yang digunakan pada konten YouTube Dark Jokes di konten YouTube Majelis Lucu Indonesia? - Gaya bahasa apa yang paling dominan digunakan pada konten YouTube Dark Jokes oleh Majelis Lucu Indonesia?	deskriptif dengan menggunakan pendekatan stilistika linguistik		ini digunakan beberapa teori yang berkaitan dengan konsep teori gaya bahasa pertentangan yang meliputi, (1) Stilistika, (2) Stilistika Linguistik, (3) gaya bahasa, (4) gaya bahasa pertentangan, (5) komedi, (6) dark jokes (komedi gelap), (7) YouTube, (8) Majelis Lucu Indonesia (MLI), dan (9) pengen siaran.
4	Akhmad Akhmad Khoirul Amir, Fatihatul Lailiyah,	Analisis Semiotika Dark Joke dan Satire Coki Pardede di media	Apa makna semiotik dibalik dark joke dan satire yang diunggah oleh komika	Penelitian Semiotika	Teori Semiotika Charless Sanders Peirce. Analisis Semiotik	Penelitian ini mengemukakan bahwa makna semiotik dari dark joke dan satire oleh komika Coki

¹¹ AMALIA, Z. (2021). *ANALISIS GAYA BAHASA PERTENTANGAN DALAM KONTEN YOUTUBE DARK JOKES OLEH MAJELIS LUCU INDONESIA* (Doctoral dissertation, Universitas Hasanuddin).

	Masnia Ningsih	Sosial Instagram ¹²	Coki Pardede di media sosial?		Peirce terdiri dari 3 aspek penting yang saling bertalian dan menimbulkan hasil interpretasi atau pemaknaan terhadap suatu tanda, sehingga aspek tersebut sering dikenal dengan segitiga makna	Pardede di media sosial Instagram adalah bahwa dark joke dan satire merupakan humor sindiran yang cenderung memiliki unsur kritik yang ditujukan baik kepada seseorang, suatu kelompok maupun suatu pemerintahan negara.
5	Hasmia	Fenomena Penggunaan Media Sosial Dalam Membentuk Perilaku Remaja Di Desa Sipatuo Kecamatan Patampanua	- Bagaimana fenomena penggunaan media sosial pada remaja di Desa Sipatuo Kecamatan Patampanua Kabupaten Pinrang?	Kualitatif	- Teori pembelajaran Sosial oleh Bandura, Teori ini tentang kepribadian didasarkan kepada formula bahwa tingkah laku manusia	Penelitian ini Penelitian ini membahas tentang fenomena penggunaan media sosial pada remaja dan penggunaan media sosial dalam membentuk perilaku remaja di

¹² Amir, A. K., Lailiyah, F., & Ningsih, M. (2021). ANALISIS SEMIOTIKA DARK JOKE DAN SATIRE COKI PARDEDE DI MEDIA SOSIAL INSTAGRAM. *PAWITRA KOMUNIKA: Jurnal Komunikasi dan Sosial Humaniora*, 2(2), 180-193.

		Kabupaten Pinrang ¹³	- Bagaimana penggunaan media sosial dalam membentuk perilaku remaja di Desa Sipatuo Kecamatan Patampanua Kabupaten Pinrang?		merupakan hasil interaksi timbal balik. - teori Atbusi, Teori teori ini adalah semua perilaku manusia memiliki sebab.	Desa Sipatuo Kecamatan Patampanua Kabupaten Pinrang.
6	Fauzi Rahman	Gaya Bahasa Dalam humor Webtoon Berjudul <i>TAHILALATS</i> Karya Nurfadli Mursyid ¹⁴	Bagaimana bentuk-bentuk gaya bahasa yang digunakan di dalam humor Webtoon, Khususnya pada karya berjudul <i>Tahilalats</i> karya Nurfadli Mursyid?	Deskriptif Kualitatif	analisis berisi majas yang didasarkan pada teori Gunawan (2019:8) bahwa majas secara umum dikelompokkan menjadi empat jenis, yaitu majas perbandingan, pertentangan, sindiran, dan	gaya bahasa yang dominan adalah gaya bahasa penegasan yaitu sebanyak 16 temuan (43%), diikuti oleh gaya bahasa perbandingan sebanyak 15 temuan (41%), gaya bahasa pertentangan sebanyak 3 temuan (8%), dan gaya

¹³ Hasnia, H. (2020). *Fenomena Penggunaan Media Sosial dalam Membentuk Perilaku Remaja di Desa Sipatuo Kecamatan Patampanua Kabupaten Pinrang* (Doctoral dissertation, IAIN Parepare).

¹⁴ Rahman, F., Anam, A. K., & Muzaki, A. (2022). GAYA BAHASA DALAM HUMOR WEBTOON BERJUDUL TAHILALATS KARYA NURFADLI MURSYID. Pujangga: Jurnal Bahasa dan Sastra, 8(1), 59-70.

					majas penegasan.	bahasa sindiran sebanyak 3 temuan (8%). Dari data yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa gaya bahasa penegasan paling banyak digunakan dalam webtoon tersebut.
7	Muhammad Faizal Ariadi	Analisis Sentimen Perspektif Masyarakat Indonesia Pada Media Sosial Twitter Terhadap Dark Jokes Menggunakan Metode Naïve Bayes Classifier Dengan Boosting Adaboost ¹⁵	- Bagaimana membuat klasifikasi sentimen dari media sosial Twitter pada opini masyarakat terkait dengan dark jokes menggunakan metode Naïve Bayes Classifier dan Adaboost? - Bagaimana performa dari Naïve Bayes	Metode analisis sentimen yaitu NBC dan NBC dengan Adaboost.	-	- Metode Adaboost tidak dapat mengoptimasi dari metode NBC. - Metode Metode NBC mendapatkan akurasi sebesar 63,5% sedangkan Adaboost dengan NBC memperoleh akurasi 64,5%. Metode Adaboost dapat mengoptimasi hasil dari NBC meskipun kurang signifikan, hal tersebut

¹⁵ Ariadi, M. F. (2022). *Analisis sentimen perspektif masyarakat Indonesia pada media sosial Twitter terhadap Dark Jokes menggunakan metode naïve bayes classifier dengan boosting adaboost* (Doctoral dissertation, UIN Sunan Ampel Surabaya).

			<p>Classifier dan Naïve Bayes Classifier dengan optimasi Adaboost sebagai analisa sentimen dark jokes?</p> <p>- Bagaimana hasil analisis sentimen negatif dan positif terkait dark jokes?</p>			<p>dikarenakan data yang digunakan merupakan data yang semi-imbalance, metode Adaboost merupakan metode yang akan bekerja dengan baik jika data yang digunakan merupakan data yang imbalance.</p> <p>- Hasil klasifikasi sentimen menggunakan metode NBC mendapatkan 48% label positif, 17% neutral, dan 35% negatif.</p>
8	Sultan Ramadhan	Analisis Isi Pesan Dakwah Dalam konten Pemuda Tersesat di Youtube Majelis Lucu Indonesia				

9	Damas Rambatian Rakanda	Penggunaan Media Sosial Instagram Dalam Pembentukan Identitas Diri Generasi Z atau <i>I</i> Generation di Desa Cawas ¹⁶	Bagaimana remaja Desa Cawas membentuk identitas diri di Instagram ?	Kualitatif	Teori Identitas Manuel Castells, menjelaskan konstruksi identitas terbentuk dari nilai dan pengetahuan. Proses konstruksi tersebut didasari oleh atribut kultural yaitu mengutamakan atas sumber makna lain. Karena identitas merupakan sumber nilai, pengalaman dan pengetahuan dan atribut kultural yang menjadi nilai	dalam mengunggah foto di Instagram para remaja telah mempunyai konsep yang akan mereka gunakan. Pengaruh lingkungan sekitar menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi remaja dalam membentuk identitas diri. Salah satu indikator yang menunjukkan eksistensi informan melalui jumlah like (suka) atau banyaknya follower (pengikut). Para informan kebanyakan terinspirasi dari para influencer dari segi fashion
---	-------------------------------	--	--	------------	---	---

¹⁶ Rakanda, D. R. (2020). *Penggunaan Media Sosial Instagram Dalam Pembentukan Identitas Diri Generasi Z Atau Igeneration Di Desa Cawas* (Doctoral dissertation, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Yogyakarta).

					bagi Individu atau aktor kolektif.	dan mengolah foto. Kebanyakan isi feeds Instagram informan berisi hasil foto tentang dirinya sendiri. Eksistensi merupakan hal yang penting bagi remaja.
--	--	--	--	--	------------------------------------	--

Sesudah saya memaparkan penelitian-penelitian sebelumnya yang relevan maka dapat dilihat perbedaan dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Pada penelitian ini akan lebih membahas bagaimana persepsi remaja tentang *Dark Jokes*, dimana dalam penelitian ini akan terlihat beberapa perbedaan dari penelitian terdahulu.

Terdapat beberapa perbedaan yang sangat terlihat antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan saat ini. Perbedaan tersebut diantaranya terdapat pada teori yang dipakai, fokus penelitian yang dilakukan, objek penelitian, dan metode penelitian yang digunakan untuk penelitian ini. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teori tindakan sosial serta menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan fokus penelitian persepsi remaja dalam studi persepsi siswa SMA di Kota Depok, Jawa Barat mengenai *Dark Jokes*.

2.2. Kerangka Konsep

2.2.1. Persepsi

Persepsi sebagai suatu proses yang ditempuh individu untuk mengorganisasikan dan menafsirkan atau menginterpretasikan kesan-kesan indera mereka agar memberikan makna bagi lingkungan mereka. Faktor yang mempengaruhi persepsi ini yaitu factor dari karakteristik pribadi atau pemersepsi, seperti sikap, motif, kepentingan, pengalaman, dan pengharapan atau ekspektasi. Factor situasional, seperti waktu, keadaan atau tempat, dan keadaan sosial. Dan faktor dalam target, seperti hal-hal baru, Gerakan, bunyi, suara, ukuran, latar belakang, kedekatan, dan kesamaan¹⁷.

Persepsi dalam kamus Webster (1997) memiliki arti sebagai berikut:

- Kegiatan merasakan atau kemampuan untuk merasakan, memahami jiwa dari obyek, kualitas, dan lain-lain melalui pemaknaan rasa, kesadaran, dan perbandingan.
- Pengetahuan yang dalam, intuisi ataupun kemampuan panca indera dalam memahami sesuatu.
- Pengertian, pengetahuan dan lain-lain yang diterima dengan cara merasakan, ide khusus, konsep, kesan, dan lain-lain yang terbentuk.

¹⁷ Simbolon, M. (2007). Persepsi dan kepribadian. *Jurnal ekonomis*, 1(1), 52-66.

William Ittelson (dalam Lang, 1987: 89) mendefinisn persepsi sebagai bagian dari proses kehidupan yang dimiliki oleh setiap orang dari pandangan orang pada titik tertentu, lalu orang tersebut mengkreasikan hal yang dipandangnya untuk dunianya sendiri kemudian orang tersebut mencoba mengambil keuntugn untuk kepuasannya¹⁸.

2.2.2. Dark Jokes

Dark Jokes adalah adalah lelucon/humor/komedi gelap. *Dark jokes* atau lelucon-lelucon tabu selalu menuai pro-kontra di masyarakat. karena topiknya selalu menyangkut hal-hal seperti kematian, bencana, hingga hal-hal yang tidak patut dibuat komedi. Menurut akademisi Ilmu Komunikasi Universitas Padjadjaran, S.Kunto Adi Wibowo. *Dark jokes* menjadi suatu fenomena generasional. Artinya, hanya kelompok usia tertentu yang memahami candaan dalam *Dark Jokes*¹⁹.

¹⁸ Harisah, A., & Masiming, Z. (2008). Persepsi manusia terhadap tanda, simbol dan spasial. *SMARTek*, 6(1).

¹⁹ Elsa Puji Pangesti. 2021. *Fenomena "Dark Jokes" Menurut Akademisi Unpad*. Diakses pada 21 Desember 2021.

2.3. Kerangka Teori

2.3.1. Digital Native

Istilah digital native (digital sejak lahir) diperkenalkan Marc Prensky pada tahun 2001 dan menguraikan konsepnya pada tahun 2009. Marc Prensky mengatakan digital native adalah seorang individu yang lahir setelah adopsi teknologi digital.²⁰

Istilah digital native tidak mengacu pada generasi tertentu. Sebaliknya, itu adalah predikat yang diberikan untuk semua kategori anak-anak yang telah dewasa menggunakan teknologi seperti internet, komputer dan perangkat mobile. Pengungkapan teknologi ini di tahun-tahun awal diyakini untuk memberikan digital native keakraban yang lebih besar pemahaman teknologi dari orang yang lahir sebelum itu meluas.²¹

Tidak semua anak yang lahir saat ini adalah digital native secara bawaan, tetapi karena berinteraksi secara reguler dengan teknologi pada umur yang sangat muda adalah faktor yang menentukan banyak yang mengatakan anak-anak sekarang lebih mungkin untuk menjadi akrab dengan dunia terminologi digital.²² Ini bukan untuk mengatakan bahwa mereka secara intuitif akan mengerti pemrograman komputer atau bagaimana sebuah jaringan mentransmisikan data. Mereka akan cepat dan mudah untuk memahami teknologi ini. Dengan kata lain, mereka adalah generasi pertama yang tumbuh dengan teknologi baru, setelah menjalani

²⁰ Supratman, L. P. (2018). Penggunaan media sosial oleh digital native. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 15(1), 47-60.

²¹ *Ibid*

²² Prensky, M. (2005). Digital natives, digital immigrants. *Gifted*, (135), 29-31.

seluruh hidup mereka dikelilingi oleh dan menggunakan alat-alat dan mainan dari era digital.

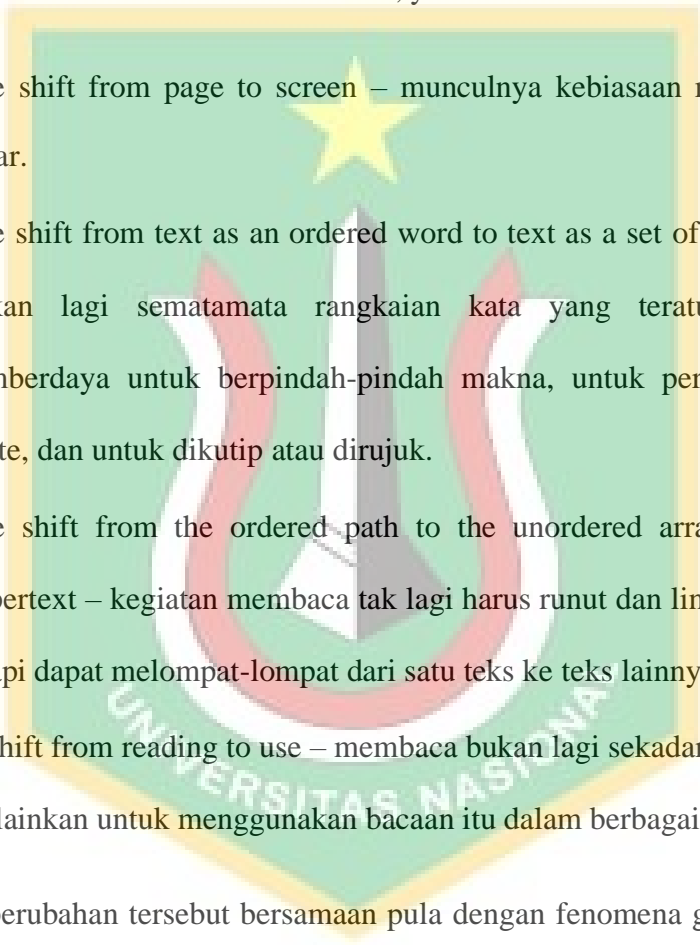
Marc Prensky dalam tulisan ilmiahnya yang berjudul “Digital Natives, Digital Immigrants” membagi umat manusia menjadi 2, yakni generasi Digital Immigrant dan Digital Native. Digital Native adalah kelompok yang saat mulai belajar menulis sudah mengenal internet atau yang saat ini berada di bawah 24 tahun. Sedangkan Digital Immigrant adalah yang mengenal dunia internet setelah mereka dewasa. Digital Native adalah net generation yaitu generasi yang lahir setelah tahun 1980-an, di mana mereka selalu dikelilingi dan menggunakan komputer, video game, pemutar music digital, kamera video, telepon selular dan mainan digital lain. Sedangkan Digital Immigrant adalah orang-orang yang lahir sebelum tahun 1980 dan tidak tumbuh di era budaya digital. Mereka memerlukan kemampuan beradaptasi dengan teknologi dalam kehidupan sehari-hari.²³

Digital Native ini mempunyai karakter yaitu lahir setelah tahun 1980, namun dengan catatan mereka hidup di tempat yang dikelilingi oleh teknologi. Mengerjakan banyak tugas dalam satu waktu. Lebih menyukai membaca dari screen atau layar. informasi yang dibaca melalui screen akan lebih bertahan lama dalam memori. Selain itu juga, dengan membaca melalui screen akan memperbanyak proses penyambungan neuron-neuron di otak. Lebih menyukai multimedia daripada hanya sekedar teks, lebih cepat memahami konsep,

²³ *Ibid*

pengguna teknologi. Bagi mereka tidak ada perbedaan antara dunia offline dan online.²⁴

Sebelum istilah digital natives dipopularkan Prensky, seorang ilmuwan Jerman, Gunther Kress (1997), telah mengingatkan tentang adanya 4 perubahan penting dalam kegiatan dan kebiasaan membaca²⁵, yaitu:

- 
- The shift from page to screen – munculnya kebiasaan membaca di atas layar.
 - The shift from text as an ordered word to text as a set of resources – teks bukan lagi semata-mata rangkaian kata yang teratur, tetapi juga sumberdaya untuk berpindah-pindah makna, untuk perilaku copy and paste, dan untuk dikutip atau dirujuk.
 - The shift from the ordered path to the unordered arrangement of the hypertext – kegiatan membaca tak lagi harus runut dan linear (garis lurus), tetapi dapat melompat-lompat dari satu teks ke teks lainnya.
 - A shift from reading to use – membaca bukan lagi sekadar untuk membaca, melainkan untuk menggunakan bacaan itu dalam berbagai aktivitas.

Keempat perubahan tersebut bersamaan pula dengan fenomena globalisasi akibat semakin mudahnya anak-anak dan remaja mengakses Internet, sehingga memungkinkan mereka mengalami literasi yang menembus batas-batas linguistik, budaya, dan norma bangsa yang selama ini dikembangkan orang tua mereka. Kita

²⁴ *Ibid*

²⁵ Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants part 2: Do they really think differently?. *On the horizon*.

semua tahu bahwa melalui Internet anak-anak dapat secara seketika berkomunikasi dengan pihak lain di seberang benua, dan melalui games atau YouTube mereka dapat mengalami aneka peristiwa budaya yang tidak dialami oleh generasi sebelum mereka.

Konsep digital natives seharusnya tak hanya dikaitkan dengan sarana atau media penyebaran dalam bentuk digital, melainkan juga dengan sumberdaya (ujaran, tulisan, citra, gerak-gerik) dan penggunaan sumberdaya tersebut dalam bentuk digital. Lebih jauh lagi, seseorang yang berkategori digital natives tentunya tak dapat dilihat hanya sebagai penerima dan pemroses informasi digital, melainkan juga sebagai produsen. Kesemuanya ini dilakukan dalam suasana yang memiliki beragam modes (multi-modal) yang akhirnya memengaruhi persoalan makna atau nilai. Jika kita menyebarkan makna sebuah pesan lewat berbagai modes, tentu akan muncul dampak yang berbeda dari masing-masing modes tersebut. Itulah sebabnya persoalan literasi di masa kini tak hanya mempersoalkan bahasa tulisan, melainkan juga gerak-gerik, ujaran, imaji, tulisan, objek 3-D, warna, musik, dan sebagainya.

2.4. Kerangka Pemikiran

