



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia sebagai makhluk sosial tentu tidak lepas dari interaksi dan komunikasi. Interaksi dan komunikasi yang terjalin dapat dilakukan secara langsung ataupun tidak langsung dengan perantara berbagai macam lingkungan sebaya. Pada lingkungan sebaya ini remaja akan mengenal sebuah komunikasi interpersonal dan intrapersonal. Komunikasi yang terjalin tidak hanya sebatas pada tegur sapa dan perkenalan, namun dapat berlanjut pada membentuk kelompok-kelompok bermain dengan dasar persamaan minat antar anggota.

Sebagai makhluk sosial, komunikasi merupakan unsur yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Kegiatan komunikasi akan muncul jika seorang manusia berinteraksi dengan manusia yang lain, jadi dapat dikatakan bahwa komunikasi muncul karena adanya hubungan sosial. Dari pengertian tersebut mengandung arti bahwa komunikasi tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, baik sebagai individu maupun kelompok.

Komunikasi adalah sebuah kegiatan berbagi sebuah informasi baik secara lisan maupun tulisan. Namun, tidak semua orang mampu melakukan komunikasi dengan baik. Terkadang ada orang yang mampu menyampaikan semua informasi secara lisan tetapi tidak secara tulisan ataupun sebaliknya. Dan juga ada orang

yang menyapaikan informasi tersebut tidak sesuai dengan faktanya. Maka dalam kegiatan komunikasi antara teman/kelompok individu sangat perlu diperhatikan kembali agar tidak menyebabkan *toxic* dalam pertemanan.

Komunikasi yaitu suatu proses kegiatan penyampaian pesan atau informasi yang disampaikan oleh komunikator kepada komunikan dengan maksud dan tujuan tertentu. Pesan dapat disampaikan dengan tatap muka atau langsung dan dapat melalui media apabila tidak langsung. Komunikasi ekspresif bertujuan untuk mempengaruhi orang lain, namun dapat dilakukan sejauh mana komunikasi tersebut disampaikan. Orang yang *playing victim* lebih sering melakukan komunikasi yang ekspresif dengan tujuan orang lain simpati terhadap apa yang dia ucapkan ataupun lakukan. Karena tujuan orang yang melakukan *playing victim* itu untuk mendapatkan belas kasihan dari orang lain agar orang lain menganggap dirinya sebagai korban yang tertidas bukan sebagai pelaku.

Menurut Suranto (2011: 1) Manusia tidak dapat hidup sendiri, pasti membutuhkan orang lain. Sebagai makhluk sosial, manusia akan selalu berkeinginan untuk berbicara, saling bertukar pendapat, mengirim, dan menerima informasi, berbagi pengalaman, bekerja sama dengan orang lain untuk memenuhi keinginan melakukan sesuatu. Berbagai keinginan tersebut hanya dapat terpenuhi dalam suatu sistem sosial tertentu.

Menurut Dariyo bahwa remaja memiliki kebutuhan yang esensial dalam interaksi sosial, yaitu memiliki teman dan persahabatan yang baik. Mereka mengalami banyak hal penting dalam perkembangan dan fungsi sosial, termasuk

prestasi dalam belajar. Remaja memilih teman berdasarkan kecocokan dalam beberapa aspek seperti kepribadian, usia, ras ekonomi, keyakinan dan sikap (Dariyo, 2019: 22).

Persahabatan adalah hubungan antara seseorang dengan yang lainnya. Teman memiliki pengaruh besar pada perilaku dan gaya hidup seseorang. Persahabatan membawa hal-hal baik dan buruk pada saat yang bersamaan. Dengan kata lain, jika kita berteman dengan orang baik maka kita akan terpengaruh dan menjadi orang baik juga, dan jika berteman dengan orang jahat kita akan terpengaruh dan menjadi orang jahat (Dariyo, 2019: 22).

Perilaku komunikasi adalah perilaku atau reaksi seseorang dalam lingkungan dan situasi komunikasi. Karena perilaku komunikasi dapat diamati melalui kebiasaan komunikasi seseorang, maka perilaku komunikasi itu sendiri juga menjadi kebiasaan seseorang. Istilah perilaku komunikasi tidak pernah lepas dari pengertian perilaku dan komunikasi. Perilaku pada dasarnya berorientasi pada tujuan artinya perilaku dan kebiasaan seseorang pada umumnya dimotivasi oleh keinginan untuk memperoleh sesuatu dan mencapai suatu tujuan tertentu. Perilaku komunikasi itu sendiri adalah berupa verbal ataupun non verbal yang ada pada tingkah laku seseorang.

Perilaku komunikasi adalah suatu tindakan dalam berupa verbal maupun nonverbal yang ada pada tingkah laku seseorang. Menurut Kwick dalam Notoatmodjo (2012), perilaku adalah tindakan atau perbuatan organisme yang dapat diamati dan bahkan dapat dipelajari.

Menurut Cangara (2014: 95), perilaku komunikasi seseorang dapat dibaca dari kebiasaan berkomunikasi. Berdasarkan pengertian perilaku komunikasi, perlu diperhatikan bahwa seseorang berkomunikasi sesuai dengan kebutuhannya. Setiap orang memiliki karakteristik masing-masing dalam hal berkomunikasi dan itu menjadi cara mereka menanggapi masalah dan mengekspresikan pendapat mereka. Dalam berbagai kasus perilaku komunikatif yang dilakukan melibatkan penggunaan komunikasi verbal dan nonverbal.

Playing victim merupakan suatu tindakan seseorang yang seolah-olah memposisikan dirinya sebagai korban dalam suatu konflik dan menyalahkan orang lain dalam konflik itu. Seseorang yang memainkan peran sebagai korban akan membuat orang di sekitarnya berusaha untuk membantu masuk dalam permainan mereka. Setiap bantuan yang diberikan kepada pelaku akan selalu dirasa kurang, sehingga mereka yang berusaha membantu merasa jenuh bahkan menjauh. (Sumber: <https://id.theasianparent.com/playing-victim> , diakses pada 20 Mei 2022) .

Playing victim adalah perilaku yang *toxic*, dan dapat dianggap sebagai perilaku menyimpang. Pelaku yang melakukan tindakan ini bertujuan untuk memperoleh belas kasihan orang lain. Jadi mereka justru mengaku sebagai korban, meskipun kesalahan ada pada diri mereka sendiri. (Sumber: <https://www.gramedia.com/best-seller/playing-victim/> , diakses pada 20 Mei 2022).

Orang-orang yang memiliki sikap *playing victim* adalah mereka yang pesimis, dan biasanya tidak memiliki inisiatif untuk melakukan perubahan. Mereka juga akan merasa kasian pada diri sendiri daripada menerima bantuan dari orang lain. Orang yang berperan sebagai korban cenderung percaya bahwa banyak hal buruk akan menimpa mereka. Mereka lebih mudah percaya pada kalimat negatif seperti “hal buruk terjadi pada saya”, “saya pantas menerima hal-hal buruk” dan “tidak ada yang peduli dengan saya”, serta kalimat negatif lain. Faktanya, melawan pikiran atau monolog dalam dirinya hanya membuatnya semakin tidak berdaya. (Sumber: <https://www.gamedia.com/best-seller/playing-victim/> , diakses pada 20 Mei 2022).

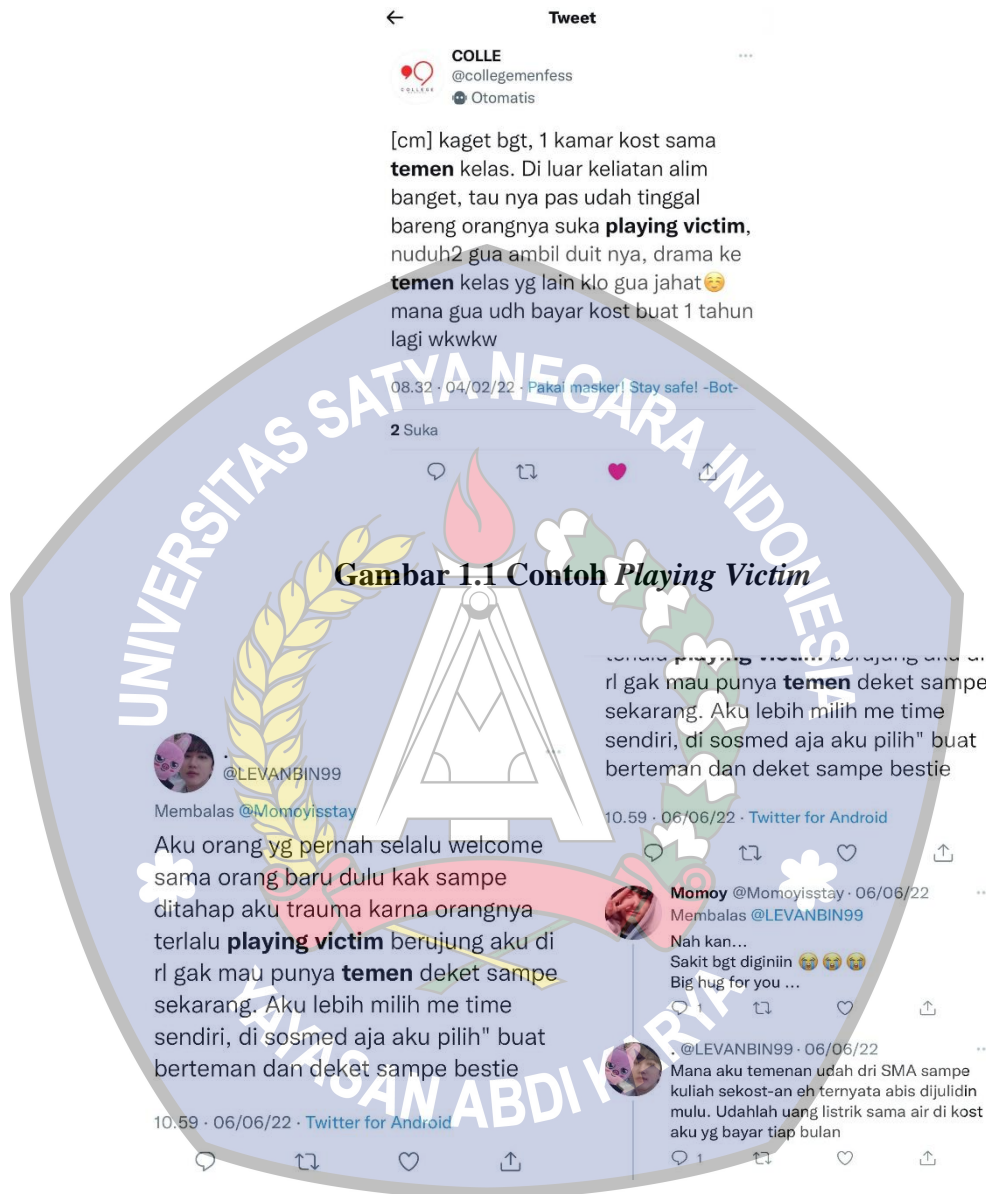
Dalam pertemanan pelaku *playing victim* akan selalu ikut campur dengan persoalan orang lain untuk dicari-cari kesalahannya. Ini dilakukan untuk membela dirinya dan mengharap maklum dari orang lain atas kesalahannya. Orang dengan permainan *playing victim* nya juga enggan meminta maaf dan tidak akan mengakui kesalahannya apapun yang terjadi. Biasanya ia akan mencari kambing hitam atas kesalahannya itu. (Sumber: <https://lingkarmadiun.pikiran-rakyat.com/life-style/pr-661138411/kenali-sifat-playing-victim-dalam-lingkar-pertemanan-berikut-tanda-tandanya?page=2> , diakses pada 20 Mei 2022).

Contoh perbuatan *playing victim*, yaitu (1) orang yang *playing victim* sangat suka menyalahkan orang lain dan tidak peduli apakah kesalahannya berpengaruh, karena di mata pelaku *playing victim* orang lain selalu salah, (2) orang yang suka *playing victim* selalu mengasihani diri sendiri, pelaku *playing victim* merasa bahwa dunia terlalu kejam dan dirinya terlalu lema untuk mengubah

lingkungan disekitar, (3) orang yang *playing victim* sangat suka melepaskan tanggung jawab terhadap sesuatu masalah yang dihadapi dan pelaku *playing victim* akan menumbalkan orang lain atas kegagalan dan masalah yang sebenarnya pelaku buat sendiri, (4) orang yang *playing victim* tidak akan ragu untuk memanipulasi segala hal di sekitarnya demi mendapat simpati atau dukungan dari orang lain, (5) orang yang *playing victim* sangat enggan untuk mengakui kesalahan yang dia perbuat, dan ia tidak akan pernah bersedia untuk meminta maaf atas kesalahannya. (Sumber: <https://id.theasianparent.com/playing-victim> , diakses pada 20 Mei 2022).

Playing victim merupakan perilaku yang sangat *toxic* dalam pertemanan, karena orang yang *toxic* bisa sangat menjadi manipulatif jika mereka menginginkan sesuatu. Mereka mampu mengungkapkan fitnah, memutarbalikkan fakta, serta memanipulasi keadaan. Contoh manipulatifnya yaitu, demi mendapatkan perhatian teman dia mampu mengatakan bahwa temannya sendiri lebih baik dari pada teman lain ketika berada di hadapan temannya tapi berkata sebaliknya ketika tidak berada disekitar temannya. Pelaku *toxic friendship* ini juga gemar sekali *playing victim*, memanipulasi seolah dialah korban dalam suatu masalah. Padahal sebenarnya dialah penyebab munculnya masalah tersebut. Orang seperti ini juga pandai menggiring opini publik dan menempatkan temannya dalam posisi yang salah (Tasya Talitha, 2021).

Dalam hal ini terdapat beberapa cuitan pengguna *Twitter* yang pernah mengalami berteman dengan teman yang *toxic* yang suka *playing victim*.



Gambar 1.2 Contoh *Playing Victim*

Dari beberapa cuitan di *twitter* tersebut penulis berpendapat bahwa banyak remaja yang mempunyai teman yang *toxic* dan suka *playing victim* dengan temannya sendiri dan juga korban dari *playing victim* tidak pernah ada tindakan untuk menegur pelaku dan hanya menceritakan pengalamannya di sosial media

dengan nama yang anonim. Dampak dari *playing victim* dalam pertemanan ini sangat berpengaruh dalam *circle* pertemanan karena apabila seseorang berteman dengan yang *toxic* dan suka *playing victim* akan ada kebencian dari korban dan membuat si korban ini takut untuk berteman atau berinteraksi secara intens dengan orang lain. Karena rasa kepercayaan nya sudah hilang dengan pelaku *playing victim* tersebut, jadi korban merasa tidak percaya dengan orang lain lagi karena takut perbuatan baik yang dilakukan korban malah mendapat balasan seperti temannya yang *playing victim*. Sang pelaku *playing victim* biasanya memposisikan dirinya sebagai korban karena merasa tidak mendapatkan keadilan, sedangkan sang korban *playing victim* pasti akan merasa kesal sekaligus sedih karena dirinya di tuduh atau di manipulasi.

Persahabatan yang beracun dapat diatasi dengan memberikan bagaimana membangun menjalin interaksi dan komunikasi yang baik. Bercanda dengan sewajarnya, saling memahami, membuka sebuah sapaan komunikasi yang hangat dapat mengurangi pemicu terjadinya *Toxic Friendship* dalam komunikasi interpersonal remaja. (Iss et al., 2017; RoseClarke et al., 2021).

Suzzane seorang penulis buku dan konselor psikologi menjelaskan bahwa teman yang *toxic* adalah orang yang berusaha mengasingkan diri dari temannya selalu cemburu dan suka menjelek-jelekan temannya serta bersaing dengan temannya sendiri (Suzzane, 2015).

Banyak yang menjadikan *Toxic Friendship* sebagai pelampiasan atas emosi yang tidak tersalurkan dengan baik, atau adanya trauma psikis di mana remaja membalas dendam pada orang lain. Perubahan kondisi yang dialami

memang turut memberi dampak yang signifikan dalam jalinan hubungan, khususnya antara remaja dengan lingkungan sebayanya. Perbedaan ini tentu saja memunculkan yang telah menyinggung. (Chatterjee & Kulakli, 2015; Denanti & Wardani, 2020).

Remaja yang telah terjerat dengan *Toxic Friendship* sulit untuk meningkatkan kepercayaan dirinya ditengah lingkungan sebayanya. Hal ini terjadi karena setiap yang ingin dikatakannya selalu diberi komentar negatif. Atau bahkan hampir setiap keputusan yang dipilih selalu dipandang aneh atau tidak sesuai dengan yang dipikirkan dalam kelompok lingkungan sebayanya. Ketidaksesuaian yang mengalami penolakan ini justru secara perlahan mematikan rasa percaya diri dalam diri remaja di lingkungan sebaya. Komunikasi interpersonal yang terjalin juga bersifat negatif, sehingga remaja tidak hanya mengalami penolakan dilingkungan namun juga mengalami kesalahpahaman dalam komunikasi.

Contoh teman yang *toxic*, yaitu ia akan bersikap sangat manipulatif jika menginginkan sesuatu. Orang yang *toxic* mampu mengungkapkan fitnah, memutarbalikkan fakta, serta memanipulasi keadaan. Contoh manipulatifnya yaitu, demi mendapatkan perhatian teman dia mampu mengatakan bahwa korban lebih baik dari pada teman lain ketika berada di hadapan korban tapi berkata sebaliknya ketika tidak bersama korban. Pelaku *toxic* ini juga suka sekali *playing victim*, memanipulasi seolah dialah korban dalam suatu masalah. Padahal sebenarnya dialah penyebab munculnya masalah tersebut. Orang seperti ini juga

pandai menggiring opini publik dan menempatkan seseorang dalam posisi yang salah.

Pada penelitian ini, peneliti tertarik meneliti pada perilaku komunikasi *playing victim* terhadap *toxic friendship* dengan teman sebaya karena peneliti pernah mengalami pertemanan yang *toxic* yang suka *playing victim*. Maka dari itu peneliti tertarik untuk meneliti penelitian ini. Dan juga dalam lingkungan remaja yang menjalin pertemanan secara berkelompok dengan teman sebayanya, bersantai bersama di *coffe shop* dan berjalan-jalan bersama. Mereka biasanya memanfaatkan waktu istirahat untuk berkumpul bersama. Pada lingkungan remaja, disinilah tempat terjadinya proses interaksi antar individu, proses belajar mengajar. Tempat bertemunya kelompok teman sebaya yang dianggap layak untuk seseorang. Dalam lingkungan ini ilmu pengetahuan serta pengalaman yang diperoleh para mahasiswa yang dapat membentuk karakteristik kepribadian seseorang menjadi baik atau buruk. Berdasarkan penjelasan di atas, penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Perilaku Komunikasi *Playing Victim* Dalam *Toxic Friendship* Dengan Teman Sebaya”

1.2 Pertanyaan Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti merumuskan masalah, yaitu tentang bagaimana perilaku komunikasi *playing victim* dalam *toxic friendship* dengan teman sebaya?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perilaku komunikasi *playing victim* dalam *toxic friendship* dengan teman sebaya.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran mengenai perilaku *playing victim* terhadap *toxic friendship* dilingkungan remaja. memberikan informasi yang ilmiah bagi dunia pendidikan khususnya di bidang Ilmu Komunikasi yang berguna untuk mengembangkan lebih luas dan lebih mendalam tentang perilaku komunikasi *playing victim* dalam *toxic friendship* dengan teman sebaya.

1.4.2 Manfaat Praktis

Hasil Penelitian ini nantinya diharapkan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan dan juga pengalaman dalam melakukan penelitian. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi informasi, masukan atau acuan dan gambaran yang lebih luas terhadap pengetahuan *playing victim* dalam *toxic friendship* dengan teman sebaya.