

SKRIPSI
THE CULTURE CYCLE OF CYBERBULLYING PADA FILM
“BUDI PEKERTI” ANALISIS SEMIOTIKA CHARLES SANDERS
PEIRCE

Diajukan kepada Fakultas Psikologi dan Humaniora Universitas Muhammadiyah
Magelang Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh Gelar
Sarjana Ilmu Komunikasi



OLEH
ERNA CANDRA DEWI
NPM: 20.0802.0012

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS PSIKOLOGI DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG

2024

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi komunikasi yang pesat pada bidang informasi seperti internet, menjadikan masyarakat saat ini terbagi menjadi dua kategori yakni masyarakat di dunia nyata dan di dunia maya (Rohayati, 2017). *Cyber society* adalah interaksi atau kehidupan sosial kelompok atau dapat juga disebut dengan jaringan yang berada pada dunia maya. Interaksi yang terjadi pada masyarakat *cyber* dapat bersifat sementara atau dalam waktu yang lama tergantung dengan kepentingan masyarakat tersebut. Interaksi sementara masyarakat *cyber* hanya sebatas ingin menjelajahi dunia maya dengan *searching* untuk mencari informasi atau menyelesaikan kepentingan. Sedangkan interaksi yang berlangsung lama dari masyarakat *cyber* umumnya disebut sebagai *netter* atau pengguna internet..

Cyber society merupakan sebuah kehidupan masyarakat yang tidak dapat di indra secara langsung melalui panca indra manusia, akan tetapi dapat dirasakan serta disaksikan sebagai sebuah realitas sebagai efek dari perkembangan teknologi dan komunikasi (Kharisma & Zulfiningrum, 2020). Teknologi internet diibaratkan sebagai pisau yang bermata dua, sehingga masyarakat *cyber* tidak boleh dibutakan dengan bahaya yang dimiliki oleh internet. Masyarakat *cyber* setiap saat berada dalam dunia maya baik untuk bergaul, berbisnis, belajar, bahkan hingga melakukan tindak kejahatan maya yang biasa disebut dengan *Cyber Crime* (Jubaidi &

Fadilla, 2020). Hal tersebut dapat terjadi karena teknologi internet merupakan media massa yang bebas untuk diakses oleh setiap orang, sehingga teknologi internet tersebut memungkinkan untuk disalahgunakan sehingga memicu hal-hal yang negatif.

Film merupakan salah satu dari media komunikasi massa dan diyakini menjadi media yang efektif dalam menyampaikan informasi kepada khalayak luas karena dilengkapi dengan teknologi audio-visual. Melalui aspek audio visual film memiliki fungsi edukatif, informatif, dan persuasif dan dapat mempengaruhi pandangan khalayak mengenai suatu hal yang terjadi pada fakta sosial (Istiqamah, 2023). Sutradara film akan merepresentasikan serta menuangkan idenya yang diubah ke dalam bentuk sistem lambang dan pertanda agar dapat mencapai pengaruh yang diinginkan oleh produsen film (Sobur, 2004).

Film menyampaikan suatu pesan dari satu peristiwa ke peristiwa lainnya, dari satu adegan ke adegan lainnya, dari satu emosi ke emosi lainnya, secara menyeluruh pesan yang disampaikan dalam film terekam oleh kamera yang memungkinkan menangkap berbagai simbol, tanda, yang melibatkan emosi penonton . Film menangkap realitas yang berkembang dan meluas di mata publik yang diproyeksikan ke layar (Sobur, 2004).

Film adalah cara lain untuk membawakan cerita, menyebarkan hiburan, peristiwa, musik, dramatisasi, lelucon, hingga kontribusi lain terhadap publik (Efendi, 2009). Film menjadi sebuah media hiburan bagi masyarakat yang sangat mudah dijumpai karena banyaknya keberadaan

bioskop dan media online streaming yang sangat mudah untuk dijangkau oleh berbagai kalangan masyarakat di Indonesia. Selain itu film juga memiliki berbagai macam kategori diantaranya adalah film dokumentasi, film pendek (*short movie*), film panjang (*feature-length film*), dan film jenis lainnya seperti profil perusahaan (*company profile*), iklan televisi, program televisi, dan video klip.

Kehidupan sosial masyarakat juga sangat melekat dengan keberadaan industri perfilman. Hal ini dikarenakan film itu sendiri menjadi media untuk menggambarkan kehidupan kehidupan sosial dan bermasyarakat. Selain itu seringkali film digunakan sebagai alat untuk menyampaikan pesan dan berkomunikasi kepada para penonton dan masyarakat secara masif. Film juga sering digunakan untuk mempengaruhi pemikiran serta pandangan seseorang dalam menilai sesuatu seta menyinggung isu-isu fenomena sosial yang sering terjadi (Istiqamah, 2023)



Gambar 1. Poster Film Budi Pekerti

Salah satu film yang meng *capture* fenomena *cyberbullying* adalah Film Budi Pekerti karya Wregas Bhanuteja yang bertemakan dampak

negatif media sosial yakni *Cyberbullying* berlatar belakang tempat di Yogyakarta dan latar cerita pada saat pandemi Covid-19. Film ini menyuguhkan cerita yang menggugah dengan menampilkan seorang guru Bimbingan Konseling (BK) yang mendadak viral di media sosial ketika tidak sengaja terlibat dalam perselisihan terhadap pengunjung di pasar yang memotong antrian. disalahpahami karena reaksi marahnya terhadap seseorang yang memotong antrian. kejadian ini terekam dalam sebuah video kemudian diedit dan di unggah di media sosial sehingga reaksi marah guru BK tersebut disalahpahami oleh netizen.

Dari video tersebut muncul distorsi dari konteks yang sesungguhnya netizen pun komentar negatif dan mencari-cari kesalahannya karena tindakannya yang dianggap tidak mencerminkan pribadi seorang guru. Film ini memperlihatkan representasi dari mudahnya media online dapat mempengaruhi persepsi publik mengenai suatu peristiwa. Film Budi Pekerti ini juga menyoroti bagaimana pengeditan konten video dapat memberikan distorsi pada suatu peristiwa, mengubah perspektif penonton hingga berpengaruh terhadap orang yang menjadi objek utama bahkan dalam kehidupan keluarganya hingga menimbulkan konflik yang sangat serius. Dengan demikian film ini memberikan pemahaman secara mendalam bagaimana era digital saat ini dapat dengan mudah menghancurkan kehidupan seseorang hingga sekelilingnya.

Semakin besar pengguna internet maka semakin banyak pula informasi yang diperoleh, dimana setiap informasi tersebut tidak semuanya

seragam dan sesuai dengan fakta yang ada (Anjarini, 2020).Tingginya pengguna media sosial di Indonesia terlebih didominasi oleh kalangan remaja dapat memicu berbagai reaksi terhadap fenomena yang terjadi di dunia maya. Media sosial menjadi wadah terbuka untuk seluruh khalayak untuk menyampaikan opini hingga memberikan kritik secara bebas, hal ini membawa trend baru *cancel culture* . Kasus fenomena *cancel culture* di social media saat ini telah banyak terjadi, tidak hanya menasar individu saja namun brand atau perusahaan sekalipun dapat terkena cancel jika dianggap kontroversi dan tidak sesuai dengan ekspektasi yang diharapkan oleh khalayak (Khoirunnisa & Julianti, 2023).

Dengan demikian, hal inilah yang menjadi dasar peneliti dalam memilih film “Budi Pekerti” sebagai objek dari analisis penelitian ini. Selain itu alur atau plot cerita film Budi Pekerti ini menggambarkan isu-isu yang kerap terjadi sehingga membuat para penontonnya merasa *relate* dan pernah mengalami kejadian yang serupa dengan film tersebut. Film Budi Pekerti merupakan film dengan tanda yang penuh akan makna, mulai dari warna kuning, musik, olah tubuh, hingga beberapa bagian yang memiliki makna tersembunyi.

Budi Pekerti mendapat banyak apresiasi dari penonton karena film ini mampu memberikan hiburan sekaligus pesan yang mendalam dan sering terjadi di kehidupan sehari-hari. Hal tersebut dapat dilihat dari jumlah penonton sebanyak 579.479 selama 43 hari penayangan. Film Budi Pekerti

ini juga mendapatkan penghargaan festival film kategori *Best International Feature Film* pada *Santa Barbara International Film Festival*.

Fenomena *cyberbullying* menjadi isu yang penting dan menarik untuk dijadikan topik pembahasan lebih lanjut. Dikarenakan pada saat ini, teknologi internet merupakan wadah utama bagi masyarakat global untuk saling bersosialisasi dan bertukar informasi. Fenomena tersebut nyata terjadi dan berpengaruh terhadap kehidupan di dunia maya, bahkan berpotensi terjadi hal yang sama dalam dunia nyata.

Dalam hal ini peneliti ingin mengetahui mengenai *the culture cycle of cyberbullying* dalam film “Budi Pekerti” dengan menggunakan metode semiotika Charles Sanders Peirce. Dalam teori ini menekankan pada logika yang berasal dari penalaran seseorang melalui tanda-tanda yang ada. Peneliti ingin memfokuskan pada bagaimana *the culture cycle of cyberbullying* dalam film Budi Pekerti yang diaplikasikan dengan teori semiotika.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dituliskan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana *the culture cycle of cyberbullying* yang terjadi pada film Budi Pekerti?”

C. Tujuan

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan dan menggambarkan *the culture cycle of cyberbullying* yang terjadi pada film Budi Pekerti.

D. Manfaat

Sedangkan manfaat penelitian baik secara teoritis maupun praktis, yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini bermanfaat bagi pembaca agar mampu mengetahui *the culture cycle of cyberbullying* dalam media sosial dan diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pengembangan pengetahuan ilmiah pada Ilmu Komunikasi.

2. Manfaat Praktis

Hasil dari penelitian yang dilakukan, diharapkan dapat memberikan wawasan dalam perkembangan bagi praktisi dalam mengimplementasikan pengetahuan mengenai *the culture cycle of cyberbullying* di media sosial.

BAB II

KERANGKA TEORI

A. Penelitian Terdahulu / Tinjauan Pustaka

Berikut merupakan beberapa penelitian terdahulu yang relevan untuk digunakan sebagai *state of the art* dan perbandingan agar dapat memaksimalkan hasil penelitian. Adapun hasil penelitian terdahulu sebagai perbandingan antara lain :

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Rikha Ayu Mindha Kharisma dan Rahmawati Zulfiningrum dengan judul Representasi *Cyber Society* Dalam Film “Searching” dengan menggunakan pendekatan kualitatif semiotika Roland Barthes. Penelitian ini memfokuskan untuk mengetahui bagaimana representasi masyarakat *cyber* dalam film *Searching*. Temuan dalam penelitian ini adalah terdapat lima representasi dari masyarakat *cyber*. Pertama, komunikasi menggunakan media aplikasi. Kedua, menciptakan dan memiliki identitas yang baru dalam dunia maya. Ketiga, menggunakan *website* untuk mencari informasi. Keempat, kebebasan dalam berpendapat di dunia maya. Kelima, kecanduan dengan internet. Selain itu (Kharisma & Zulfiningrum, 2020) juga mengungkapkan bahwa masyarakat meningkatkan kesadarannya terhadap dampak dari penggunaan teknologi agar dapat hidup bijak dalam era digital.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Dipta Ninggar Anjarini dengan judul *Cancel in the Frame of Comparison of Indonesia and South Korea* dengan metode pendekatan studi literatur. Penelitian ini

memfokuskan pada perbandingan budaya *cancelling* atau *cancel* di Indonesia dan Korea Selatan sebagai media pengendali sosial terhadap tokoh publik di media sosial. Temuan dalam penelitian ini adalah intensitas dan implementasi *cancel* di Indonesia memiliki dampak yang signifikan dan efektif dalam melakukan kontrol sosial. Selain itu (Anjarini, 2020) juga mengemukakan bahwa jika penerapan *cancel* yang berlebihan atau tidak tepat dapat memicu timbulnya polarisasi pada masyarakat hingga mengarah pada *cyberbullying*.

Ketiga, penelitian dilakukan oleh Christian Kevin Irawan, Ilham Nur Rohman, dan Dita Maulidiyah dengan judul Representasi *Cyberbullying* dalam *Silent Movie 'The Dreams'* Karya Edo Setiawan dengan teknik analisis semiotika. Penelitian ini memiliki fokus untuk menemukan contoh *Cyberbullying* yang digambarkan pada tokoh utama dalam film bisu "*The Dreams*". Temuan dalam penelitian ini adalah *Cyberbullying* merupakan bentuk pelecehan atau intimidasi yang terjadi melalui media sosial email, pesan teks, maupun platform online lainnya. Anonimitas online para pelaku *Cyberbullying* menjadi sebuah tantangan dalam mengatasi *Cyberbullying*. Selain itu *Cyberbullying* memiliki dampak jangka panjang yang dapat mempengaruhi kesejahteraan mental dan emosional korban sehingga sangat penting bagi individu, keluarga, sekolah, serta masyarakat untuk menyadarinya (Irawan et al., 2023). Dalam memerangi *Cyberbullying* kesadaran publik yang didukung dengan undang-undang yang menjadi kunci utama dalam memeranginya.

Keempat, penelitian ini dilakukan oleh Muhamad Jubaidi dan Nurul Fadilla dengan judul Dampak Negatif *Cyberbullying* sebagai *C-Crime* di Instagram dengan teknik analisis kualitatif dengan metode studi kepustakaan. Penelitian ini memiliki fokus untuk menelaah *Cyberbullying* yang sudah terjadi untuk memperoleh gambaran secara spesifik dari fenomena kejahatan di internet atau *cybercrime*. Temuan dalam penelitian ini adalah *cyberbullying* merupakan tindakan yang dilakukan secara sadar sebagai bentuk intimidasi untuk melecehkan korbannya. Serta kecenderungan negatif akibat *Cyberbullying* antara lain adalah gangguan mental, traumatik, depresi, hingga bunuh diri tanpa memandang umur, golongan, serta latar belakang (Jubaidi & Fadilla, 2020).

Kelima, penelitian dilakukan oleh Maulida Julianie dan Jeanie Annisa dengan judul Representasi *Body Shaming* dalam film *Imperfect* (Analisis Semiotika Roland Barthes) dengan menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan pendekatan teori analisis semiotika Roland Barthes. Temuan dalam penelitian ini adalah adanya representasi *body shaming* secara verbal dengan ditandai adanya gemuk, warna kulit, bentuk dan ukuran tubuh. Sedangkan *body shaming* secara non verbal ditandai dengan gerak tubuh, ekspresi wajah, intonasi, serta tindakan *body shaming* melalui sosial media atau *cyberbullying* (Juliani & Annisa, 2021).

Penelitian pertama hingga ketiga memiliki fokus terhadap kehidupan masyarakat dalam dunia maya sedangkan penelitian keempat dan kelima memiliki fokus pada sisi negatif dari kehidupan masyarakat dalam

dunia maya yang memiliki dampak hingga ke kehidupan nyata. Penelitian terdahulu yang dijadikan rujukan dilakukan atau dipublish pada rentang tahun 2020-2021 sehingga memiliki nilai kebaruan dan nilai relevan yang baik. Maka penulis ingin mengisi gap antara topik *Cyber society* dan *Cyberbullying*, yang terpicu dari apa dan bagaimana *the culture cycle of cyberbullying* terjadi dalam dunia maya yang tergambarkan pada film Budi Pekerti.

B. Kerangka Teori

a. Semiotika

Semiotika merupakan salah satu kajian yang membentuk tradisi teori komunikasi. Tradisi Semiotika ini mencakup dari berbagai teori-teori mengenai bagaimana tanda mempresentasikan situasi, perasaan, benda, gagasan, dan kondisi di luar tanda itu sendiri. Semiotika diklasifikasikan oleh bahasa Yunani *semeion*, yang artinya “petunjuk” (mark) atau “tanda” (sign). Semiotika dicirikan oleh penciptaan tanda dan gambar sebagai fitur korespondensi melalui kerangka kode-kode untuk menyampaikan data. Penggabungan isyarat verbal dan non verbal seperti materi serta penciuman (tanda atau sinyal yang diperoleh dan mudah dikenali oleh setiap indra manusia), tanda-tanda ini saling tersusun dan terorganisir untuk menyampaikan pesan tersurat atau data (Kristian Chahyadi, 2022). Semiotika atau semiologi merupakan studi ilmu atau metode analisis dalam mengkaji tanda dalam konteks skenario, teks, gambar, dan adegan dalam

film menjadi suatu hal yang dapat dimaknai. Dengan mempertimbangkan hubungan antar tanda (ikon dan simbol) dan apa yang diwakilinya. Tanda merupakan realitas yang digambarkan dengan kata-kata. Dalam istilah Barthes semiotika atau semiologi pada dasarnya bermaksud untuk mempelajari bagaimana kemanusiaan (*humanity*) dalam memaknai hal-hal (*things*). Mudjiono dalam penelitiannya mengatakan bahwa memaknai (*to signify*) dalam hal ini berbeda dengan mengkomunikasikan (*to communicate*) (Mudjiono, 2011).

Peirce terkenal dengan model tiga sisinya. Ketiga komponen tersebut ialah Representamen, object, dan Interpretant. Sesuatu bisa dikatakan representatif apabila memenuhi dua syarat; yang pertama bisa dirasakan (oleh semua panca indra, pikiran/emosi), kedua bertindak sebagai tanda; itu berarti mewakili suatu yang lain. Elemen lainnya ialah object. Menurut Peirce, object adalah elemen yang mewakili tanda; dapat dikatakan bahwa itu adalah “sesuatu yang lain.” juga bisa berupa materi yang ditangkap oleh indra, juga mental atau imajiner. Komponen Ketiga adalah interpretan. Peirce menyatakan bahwa interpretant adalah makna/tafsiran. Peirce menggunakan istilah lain untuk interpretan yaitu; “significance”, “signification”, dan “interpretation.” (Kartini et al., 2022).

Semiotika Peirce dikenal dengan istilah model *triadic* dan konsep trikotominya yang terdiri dari:

1. *Significance* atau *Representamen* (tanda)

Significance atau *Representamen* (tanda) merupakan bentuk fisik yang diterima oleh tanda atau tanda yang dapat diterima oleh panca indra, salah satu bentuknya adalah kata. Sesuatu dapat disebut sebagai *representamen* (tanda) jika memenuhi 2 syarat berikut ini:

- a. Bisa dipahami atau dipersepsi, baik dengan pikiran, perasaan, maupun panca indra.
- b. Memiliki fungsi sebagai tanda (mewakili sesuatu yang lain).

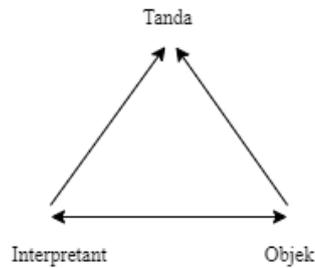
2. *Interpretation* atau *Interpretant*

Interpretation atau *Interpretant* merupakan tanda yang menjadi suatu peraturan yang berlaku secara umum.

3. *Object*

Object merupakan sesuatu yang merujuk pada tanda. Sesuatu yang diwakili oleh *representamen* yang berkaitan dengan acuan. Objek ini dapat berupa representasi mental (terdapat dalam pikiran), dapat juga berupa sesuatu yang nyata di luar tanda.

Model semiotika *triadic* dari Charles Sanders Peirce dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 2. Semiotic Charles Sanders Peirce Triadic Models

Masing-masing istilah hanya dapat dipahami dalam keterkaitannya dengan yang lain dengan ditunjukkan panah yang berada pada dua ujung garis. Peirce melihat tanda sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari objek referensinya serta pemahaman subjek atas tanda (interpretant). Model *triadic* Peirce (representation/tanda + objek + interpretant = tanda) memperlihatkan peran besar dari subjek dalam proses transformasi bahasa (Yuwita, 2018).

Peirce membagi tanda atas icon (ikon), indeks (indeks), dan symbol (simbol) berdasarkan objeknya (Rahman et al., 2023). Berikut ini merupakan tabelnya:

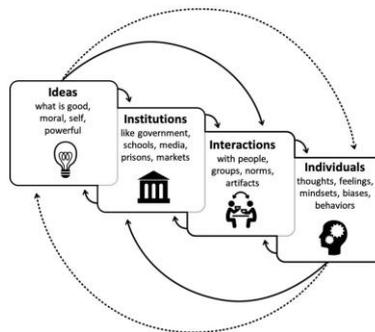
Jenis Tanda	Hubungan Antara Tanda dan Sumber Acuannya	Contoh
Ikon	Tanda yang hubungan antara penanda dan petandanya bersifat bersamaan bentuk alamiah	Peta
Indeks	Tanda yang menunjukkan adanya hubungan alamiah antara tanda dan petanda yang bersifat kausal / sebab akibat	Asap sebagai tanda dari adanya api
Simbol	Tanda yang menunjukkan hubungan alamiah antara	Simbol dalam

	penanda dengan pertandanya yang bersifat arbiter/ sementara	perjanjian masyarakat
--	--	--------------------------

Tabel 1. Contoh Triadic Models Semiotic Charles Sanders Peirce

b. The Culture Cycle

Culture cycle adalah konsep yang menunjukkan hubungan dinamis antara ide, institusi, interaksi, dan individu dalam membentuk dan mempengaruhi budaya suatu masyarakat. Dalam *culture cycle*, ide-ide baru dapat muncul melalui interaksi individu atau institusi yang kemudian dipengaruhi oleh interaksi lebih lanjut. Institusi juga dapat memperkuat atau mengubah ide yang ada. Secara keseluruhan, *culture cycle* menyoroti kompleksitas dan dinamika dalam pembentukan dan evolusi budaya, serta pentingnya interaksi antara ide, institusi, interaksi, dan individu dalam proses ini (Hamedani & Markus, 2019).



Tabel 2. The Culture Cycle Framework Markus and Kitayama serta Markus and Conner

Dalam *culture cycle framework* yang dikembangkan oleh Markus and Kitayama serta Markus and Conner, terdapat empat konsep kunci yang membentuk hubungan dinamis antara individu dan budaya. Keempat konsep tersebut adalah ide, institusi, interaksi, dan individu (Markus & Kitayama, 2010).

1. Ideas

Ide merujuk pada gagasan-gagasan atau pemikiran yang terbentuk dalam budaya tertentu dan nilai-nilai yang diakui serta dihayati oleh masyarakat. Ide merujuk pada representasi mental yang dimiliki individu mengenai nilai-nilai, keyakinan, dan norma-norma yang diajarkan dan dipelajari dari budaya tempat individu tersebut tinggal. Ide mencakup pemahaman individu terhadap dunia, baik yang bersifat nyata maupun yang bersifat abstrak. Bagaimana perbedaan kelompok sosial (misalnya ras/etnis, gender, kelas sosial) dikonseptualisasikan atau direpresentasikan pada tingkat ide dalam kaitannya dengan norma, nilai, dan ideologi. Ide tersebut seperti heuristik yang membantu orang membuat keputusan.

Dalam konteks budaya, ide menentukan cara menjalani hidup yang baik atau bahagia, cara menjadi sukses dan berbudi luhur, dan cara orang menilai satu sama lain, di antara hal-hal lainnya. Ide sering kali tertuang dalam budaya sebagai peribahasa atau pepatah. Aspek penting dari ide adalah bahwa ide tidak selalu benar secara universal. Sebaliknya, mematuhi ideologi suatu budaya terutama menguntungkan orang-orang di dalam budaya itu, karena sebagian besar rekan mereka berbagi dan mendorong ide yang sama.

2. Institution

Institusi mengacu pada struktur sosial yang mengatur perilaku individu dalam masyarakat seperti organisasi, norma sosial, aturan, dan

nilai-nilai kolektif yang memandu perilaku individu dalam masyarakat. Lembaga merupakan aturan, kebijakan, praktik, inisiatif, dan hierarki kekuasaan suatu kelompok. Lembaga juga mewakili lingkungan yang kurang abstrak, seperti ruang kantor dan saluran komunikasi seperti penyedia layanan email. Institusi membentuk kerangka kerja yang mengatur interaksi sosial dan hubungan antara individu.

3. Interaction

Interaksi merujuk pada hubungan antara individu dalam berbagai konteks sosial. Interaksi mencakup komunikasi, hubungan sosial, serta aktivitas antara individu dan kelompok dalam budaya tertentu. Interaksi antara individu membentuk norma-norma sosial dan nilai-nilai yang berkontribusi pada pembentukan budaya. Interaksi merupakan proses komunikasi dan hubungan antara individu dengan individu lainnya, serta dengan institusi dan ide-ide budaya yang ada. Orang-orang berkomunikasi satu sama lain melalui berbagai saluran, ucapan lisan, email, slack, dan bahasa tubuh, untuk menyebutkan beberapa di antaranya. Interaksi sosial memainkan peran penting dalam membentuk identitas individu serta mempengaruhi cara individu memahami diri mereka sendiri dan lingkungan sosial mereka.

4. Individuals

Individuals merupakan proses psikologi yang dapat dibentuk secara budaya dan memberikan feedback terhadap siklus untuk membentuk budaya. Manusia adalah agen budaya yang sesungguhnya,

karena ketiga komponen lainnya tidak akan ada tanpa mereka. Setiap orang memiliki latar belakang, kemampuan, minat, keinginan, tujuan, kebiasaan, preferensi, kepribadian, dan lain-lain, yang karenanya budaya dapat berkembang seiring waktu.

Individu merujuk pada entitas yang unik dan aktif dalam *culture cycle framework*. Individu dianggap sebagai agen yang mampu merespons, memodifikasi, dan menciptakan makna dari ide, institusi, dan interaksi yang ada dalam budaya mereka. Identitas individu dibentuk oleh interaksi kompleks antara ide, institusi, dan interaksi dalam budaya mereka.

Individu adalah pelaku yang memperjuangkan dan menginternalisasi ide, serta berinteraksi dengan institusi dan individu lainnya. Individu memiliki peran penting dalam mempertahankan, mengubah, atau menggali kembali ide dan institusi yang ada. Individu mencerminkan orang-orang dalam budaya yang memainkan peran penting dalam melestarikan, mempraktekkan, dan mengubah ide, institusi, dan interaksi dalam budaya tersebut.

Dengan mempertimbangkan hubungan antara ide, institusi, interaksi, dan individu dalam *culture cycle framework*, penelitian budaya dapat memahami bagaimana budaya membentuk dan dipengaruhi oleh individu, serta bagaimana individu sebagai agen dapat memengaruhi dan memodifikasi budaya tempat mereka tinggal.

c. **Cyber Society**

Komunikasi merupakan proses sosial yang dilakukan oleh setiap manusia. Komunikasi merupakan proses penyampaian pesan yang dilakukan seseorang kepada orang lain, dengan tujuan untuk memberitahukan maupun merubah sikap atau pendapat dari seseorang tersebut. Penyampaian pesan ini dapat dilaksanakan secara langsung (lisan) maupun tidak langsung (menggunakan media). Saat ini pada era digital manusia berkomunikasi dengan gaya hidup baru yang tidak lepas dari teknologi. Teknologi ini memiliki fitur yang dapat mereplika komunikasi manusia sehingga seolah-olah bertemu secara langsung (*face to face*) dengan fitur panggilan video (*video call*) (Kharisma & Zulfiningrum, 2020).

Masyarakat cyber (*cyber society*) merupakan sebuah istilah yang muncul dikarenakan pesatnya perkembangan teknologi komunikasi pada bidang informasi, salah satunya adalah internet. *Cyber society* tidak dibatasi oleh ruang, wilayah, dan waktu. *Cyber society* orang-orang yang berada di berbagai daerah dengan perbedaan waktu sekalipun dapat berkomunikasi secara aktif melalui media sosial. *Cyber society* tersebut tercipta di ruang digital dimulai dengan para entitas membuat user account dan saling terkoneksi satu sama lain (Kharisma & Zulfiningrum, 2020).

Dimulai dengan identitas pendukung seperti usia, jenis kelamin, tempat tinggal, avatar atau foto yang merepresentasikan dirinya. Identitas tersebut bersifat *customized* sehingga entitas dapat secara bebas membuat identitas baik yang sesuai di kehidupan maya atau memanipulasinya dengan

membuat akun *fake account* atau akun anonim. Keterlibatan entitas ditandai dengan melakukan *log in* dan sesaat entitas tersebut telah menjadi bagian dari *cyber society*. Kemudahan yang ditawarkan oleh internet ini sudah dikonsumsi oleh sebagian masyarakat di dunia dengan latar belakang yang beragam. Baik yang berniat baik maupun untuk melakukan kejahatan (Rachman, 2017).

Marshall McLuhan dalam bukunya *Understanding Media* 1964 menyatakan mengenai teori ekologi media atau *media ecology theory*. Teori ekologi media ini berasumsi bahwa media mempengaruhi hampir seluruh aspek kehidupan masyarakat serta media juga mempengaruhi persepsi dan perasaan kita dalam memandang media lalu mempersatukan dunia melalui media tersebut. Teori ini juga menyatakan bahwa manusia tidak dapat lepas dari teknologi terutama media, teknologi ini mempersatukan persepsi masyarakat luas dan juga teknologi inilah yang akan menjadi pusat dari masyarakat virtual. Pemahaman mengenai hubungan antara teknologi, media, dan masyarakat ini oleh McLuhan disebut dengan *Technological determinism theory*, yakni paham bahwa teknologi ini bersifat determinan (menentukan) dalam membentuk manusia.

Dalam bukunya McLuhan 1962 yang berjudul *Gutenberg Galaxy*, menjelaskan bahwa fenomena saling ketergantungan secara elektronik telah menciptakan dunia dalam sebuah imajinasi mengenai desa besar atau *global village*. Hal ini didasari oleh penemuan teknologi elektromagnetik yang telah menciptakan sektor-sektor baru dalam keseluruhan permasalahan yang

dihadapi oleh manusia yang berkaitan satu sama lain. Konsekuensi dari hal tersebut kita semua tinggal dalam satu ruangan tunggal dimana ruang-ruang kehidupan sosial saling tumpang tindih satu sama lainnya. Dengan demikian perbedaan antar budaya dan individu menjadi terhapus dan memudar.

Individu dari cyber society ini tercipta dalam ruang digital dengan user atau account dengan memilih avatar atau foto, lalu jenis kelamin, atau identitasnya yang dapat customize untuk merepresentasikan dirinya. Individu-individu tersebut saling terkoneksi sehingga menjadi sebuah *cyber society*. Interaksi yang berlangsung tidak hanya melibatkan teks sebagai simbol atau tanda dalam berinteraksi saja namun dapat ditunjukkan dengan simbol-simbol dalam *emoticon*. Emoticon ini telah mewakili *self performance* seperti ekspresi wajah, agama, ras, usia, posisi tubuh, dan sebagainya yang berperan dalam interaksi antar individu (Kharisma & Zulfiningrum, 2020).

Cyber society adalah teori yang dirumuskan oleh Burhan Bungin, menjelaskan bahwa masyarakat sebagai kelompok - kelompok orang yang menempati sebuah wilayah atau teritorial tertentu, saling berkomunikasi, memiliki simbol-simbol serta aturan tertentu mengenai hukum yang digunakan sebagai kontrol masyarakatnya, hidup dengan waktu relatif lama, serta secara sadar bahwa mereka bagian dari masyarakat tersebut (Rohayati, 2017). Perkembangan teknologi informasi mampu menciptakan masyarakat global dengan mengembangkan ruang gerak kehidupan yang baru untuk masyarakat sehingga tanpa disadari masyarakat telah hidup dalam dua

kehidupan yakni kehidupan masyarakat nyata dan kehidupan masyarakat maya atau *Cyber society*.

Cyber society adalah suatu kondisi dimana masyarakat hidup dalam kehidupan maya di dunia virtual saling terhubung dan memiliki kehidupan sosial sendiri. *Cyber society* menggunakan seluruh metode dalam kehidupan masyarakat nyata seperti membangun interaksi sosial dan kehidupan berkelompok, membangun kebudayaan, kekuasaan, wewenang, kepemimpinan, pranata sosial, kontrol sosial hingga membangun sistem kejahatan (Rohayati, 2017).

Interaksi dan proses sosial dalam *Cyber society* memiliki sifat yang tidak tetap dan sementara. *Cyber society* memiliki struktur, komunitas, dan gaya hidup tersendiri. Mereka saling berinteraksi secara daring (dalam jaringan) dan bersifat virtual, komunikasi ini dapat terjalin dengan baik dan efektif selama media yang digunakan untuk berkomunikasi tersedia dan selalu terhubung (Rohayati, 2017).

Interaksi yang terjadi pada masyarakat dunia maya terbagi ke dalam dua bentuk yakni proses sosial asosiatif dan disosiatif. Proses sosial asosiatif adalah memberikan peluang bagi komunitas maya baik intra jaringan atau antar jaringan untuk saling melakukan kerjasama diantara mereka. Sedangkan proses sosial disosiatif terjadi ketika beberapa anggota dari *cyber society* terlibat dalam sebuah persaingan hingga konflik dengan sesama *cyber society* (Rohayati, 2017).



Gambar 3.1 Capture fenomena cyber stalking terhadap Nimas

Gambar diatas merupakan gambaran dari salah satu *Cybercrime* yakni *cyber stalking* yang dilakukan oleh Adi kepada Nimas selama sepuluh tahun melakukan teror terhadap Nimas. *Cyber stalking* ini merupakan tindakan mengancam, melecehkan, atau mengganggu seseorang menggunakan internet. Cyber stalking ini berbentuk teror, pelecehan seperti menshare konten pornografi, stalking, hingga pengancaman (Zakaria et al., 2022). Teror di *cyber space* dilakukan dengan cara membuat ratusan akun sosial media untuk melakukan spam hingga pengiriman pesan intimidasi bermuatan kekerasan seksual terhadap akun sosial media milik Nimas. Pada dunia nyata teror yang dilakukan oleh Adi dengan mendatangi rumah Nimas untuk sekedar berdiri, mengirim surat cinta, hingga melempar jam tangan mati.

Menurut sudut pandang Nimas obsesi Adi yang menggebu-gebu muncul dan berujung teror terhadap Nimas, berawal dari kisah asmara Adi yang tidak terbalas. Rasa suka tersebut timbul dikarenakan kebaikan Nimas yang memberikan uang Lima Ribu Rupiah untuk Adi. Fenomena ini

menjadi viral di berbagai macam media sosial setelah Nimas mengungkapkan kejadian ini di media sosial X. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Jubaidi dan Fadilla bahwa pelaku kejahatan internet dipengaruhi beberapa faktor yang menjadi motivasi untuk melakukan hal tersebut, seperti pembajakan, pencurian, balas dendam, hingga hanya sekedar iseng (Jubaidi & Fadilla, 2020)



Gambar 3.2 Capture komentar cancel culture terhadap Adi

Akibat dari perilakunya Adi mendapatkan hujatan atas perilakunya terhadap Nimas. Netizen pun menyerukan penolakan terhadap Adi hingga penghinaan yang menjurus kepada *cyberbullying*, sebagai bentuk penghakiman yang dilakukan oleh netizen. *Cyberbullying* merupakan salah satu efek negatif yang muncul terhadap pemakaian media sosial. Perundungan siber (*cyberbullying*) merupakan suatu bentuk perundungan yang memiliki karakteristik pelaku yang mengintimidasi korban dengan menggunakan perangkat teknologi.



Gambar 3.3 Capture komentar cancel culture terhadap Adi

Sebagai konsekuensi dari perilakunya Adi ditangkap oleh pihak kepolisian. Ia menuai kontroversi karena perilakunya di media sosial tidak selaras dengan pemahaman masyarakat Indonesia yang cenderung konservatif untuk menghargai moral dan value yang ada di masyarakat. Sehingga muncul banyak reaksi negatif di jejaring media sosial. Hal ini dikarenakan media sosial memiliki peran yang memungkinkan adanya aksi gerakan secara kolektif dalam memahami persepsi mengenai isu sensitif (De Choudhury, dkk., 2016).

Selain mempunyai banyak manfaat, kehadiran internet juga dapat menjadi tempat untuk menyerang satu sama lain. Seperti dengan adanya fitur trending topik yang dapat mengelola isu atau topik apa saja yang sedang populer pada saat itu yang terdapat pada media sosial. Hingga media sosial memiliki kekuatan untuk menyatukan masyarakat *cyber* untuk berperan menjadi pengadil, penilai, serta pengeksekusi terhadap individu yang melakukan kesalahan (Amalia et al., 2023).

Tindakan *cancel culture* yang dapat menghancurkan karir dan reputasi individu tanpa ada keadilan atau pengadilan yang jelas bagi seseorang tersebut. *Cancel culture* mengacu pada pemikiran yang memungkinkan seseorang untuk dibatalkan atau dihilangkan dari kehidupan sosial masyarakat dikarenakan melakukan tindakan yang dianggap kurang sesuai dengan kaidah sosial (Amalia et al., 2023). Fenomena *cancel culture* dilakukan kepada orang yang dianggap memiliki pengaruh dalam masyarakat seperti musisi, selebriti, tokoh politik hingga orang awam pada saat mereka melakukan kesalahan publik menganggap bahwa mereka pantas untuk diberi sanksi sosial.

Penerapan *cancel culture* akan menempatkan publik sebagai pihak yang paling benar, sehingga memiliki hak untuk meremehkan hingga mempermalukan seseorang atas dasar kebenaran jika tidak didasari oleh nilai moral dan kebijaksanaan. Tindakan *cancel culture* ini dapat berkembang secara berlebihan hingga disalah gunakan sebagai bentuk penolakan orang lain yang memiliki sudut pandang yang berbeda dengan para pengguna media sosial. Hal ini menjadikan *cancel* rawan terhadap penggiringan opini atau polarisasi terhadap pihak-pihak tertentu. *Cancel* ini merupakan contoh dari perwujudan bagaimana sebuah kritik terhadap nilai moral dapat berubah menjadi sebuah perilaku online yang agresif, main hakim sendiri, hingga *cyberbullying*.

d. Cyberbullying

Dengan masifnya perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) saat ini memungkinkan perundungan atau bullying masuk ke dalam ranah digital sehingga dapat membuat konflik yang terjadi kian meluas (Halim et al., 2023). *Cyberbullying* merupakan kejahatan di dunia maya berbentuk perundungan yakni perilaku agresif berupa tindakan yang disengaja dan terulang dengan intimidasi, pelecehan, perbuatan kasar secara verbal untuk menyakiti orang lain yang dilakukan via internet. *Cyberbullying* memiliki bentuk penindasan secara verbal dengan memberikan kritik kejam, paraban atau julukan nama untuk menjatuhkan harga diri seseorang, fitnah, celaan, dan penghinaan (Aldyan Syah, 2020). Berikut tanda-tanda *cyberbullying*:

1. Mengirim pesan teks dengan hinaan yang bersifat menyinggung
2. Mengirim pesan ancaman melalui teks atau panggilan telepon
3. Mengirim atau memberikan komentar ofensif di jejaring sosial
4. Memposting foto atau video yang memalukan dan merugikan di Internet

Dalam tindakan bullying terdapat empat pihak yang terlibat yakni *Bullies* (pelaku bullying), *Victim* (Korban bullying), *Bully-victim*, dan *Neutral*. *Bullies* umumnya menunjukkan fungsi psikososial yang buruk dan

sikap agresif baik secara verbal atau fisik. Mayoritas *bullies* memiliki kecenderungan untuk mendominasi orang lain saat hidup berkelompok, memiliki kebencian saat berhadapan dengan orang lain, serta menimbulkan masalah. *Victim* merupakan orang yang tidak memiliki pertahanan terhadap serangan agresif dari *bullies*. *Bully-victim* merupakan seseorang yang menjadi korban bullying namun juga melakukan tindakan bullying terhadap orang lain. *Neutral* merupakan orang yang tidak melakukan bullying maupun menjadi korban dari bullying (Aldyan Syah, 2020).

Tindakan *Cyberbullying* tidak bertujuan untuk melukai seseorang secara fisik, namun seringkali bertujuan untuk merusak kesejahteraan psikologis dari seseorang yang menyebabkan mereka merasa malu dan terisolasi sehingga sulit untuk berinteraksi dengan orang disekitarnya dalam dunia nyata (Irawan et al., 2023). Fenomena *cyberbullying* saat ini masih dianggap sepele dan bukanlah hal yang tabu bagi masyarakat (Aldyan Syah, 2020). Korban dari *cyberbullying* ini beragam mulai dari generasi muda yakni anak-anak, remaja, dewasa, artis atau publik figur. Efek yang didapatkan *Victim* adalah timbulnya trauma psikis, mental, depresi, dan hingga hal fatal yakni bunuh diri. *Cyberbullying* melalui Instagram merupakan perilaku latah yang seringkali ditiru dan disebarluaskan tanpa ada sebab apapun untuk menjatuhkan korbannya (Jubaidi & Fadilla, 2020). Dari sudut pandang hukum, tindakan *cyberbullying* dianggap sebagai kejahatan, baik itu dilakukan secara sengaja maupun tidak, yang mencakup fitnah, ejekan, penggunaan kata-kata kasar, pelecehan, ancaman, dan

penghinaan. Model *bullying* ini sebenarnya lebih berbahaya karena dapat dilakukan oleh siapa saja, kapan saja, dan di mana saja (Irawan et al., 2023).



Gambar 4.1 Capture komentar Cancel terhadap Camillia Laetitia Azzahra



Gambar 4.2 Capture komentar Cancel terhadap Camillia Laetitia Azzahra

pada gambar di atas merupakan gambaran dari cyberbullying yang dilakukan oleh netizen dalam akun selebgram @camilliazr dimana Camilia mendapatkan cancel dari netizen terhadap tindakan yang mereka lakukan. Camillia Laetitia Azzahra merupakan seorang selebgram putri Ridwan Kamil mantan Gubernur Jawa Barat yang dianggap telah melanggar atau melewati batas norma dalam beragama dikarenakan keputusannya untuk membuka hijab, sehingga penampilannya saat ini menuai beragam komentar termasuk hujatan dan dukungan. Keputusannya membuka hijab

untuk mencari jati diri, ada yang setuju dengan pandangannya ada juga yang tidak.

Perbedaan pandangan antara Zahra dengan masyarakat Indonesia mencerminkan perbedaan nilai, keyakinan, norma yang ada di masyarakat. Perbedaan tersebut menghasilkan berbagai reaksi negatif dari netizen di media sosial. Dengan kekuatan media sosial netizen atau publik memiliki hak prerogatif dalam mengambil sikap penolakan yang dalam hitungan hari, jam, hingga menit dapat dengan mudah menghancurkan sebuah reputasi.

Media sosial menjadi senjata utama dalam fenomena *cancel culture* karena dapat mempermudah kita dalam berinteraksi, berkomunikasi, dan menyebarkan informasi dengan cepat. Terlebih jika informasi tersebut hoax atau palsu, menyesatkan, dan kontroversial dapat dengan mudah memberikan dampak buruk. Namun demikian *cancel culture* yang terjadi pada Zahra dapat juga dilihat sebagai bentuk intoleransi dan keengganan untuk menerima pandangan yang berbeda (Amalia et al., 2023).

e. Film

Masifnya perkembangan teknologi dan media massa telah menyebabkan perubahan sosial dimana dengan adanya teknologi informasi yang memungkinkan masyarakat untuk beradaptasi dengan model budaya baru. Media massa merupakan bentuk dari saluran komunikasi yang menghubungkan antara seorang komunikator dalam jumlah yang banyak, wilayah luas, khalayak tertentu, serta memiliki kekuatan untuk mempengaruhi khalayak. Salah satu media komunikasi massa berupa film

(Kristian Chahyadi, 2022). Dalam Undang-Undang N0.23 Tahun 2009 mengenai perfilman Pasal 1, menyebutkan bahwa film merupakan media komunikasi masa dan perantara sosial hasil dari karya seni budaya (Undang - Undang Republik Indonesia, 2009). Film dibuat berdasarkan asas-asas sinematografi dengan menggunakan suara ataupun tanpa suara serta dapat dipertunjukkan dalam (Nawwarul Athoilah & Wirawanda, 2023).

Film memiliki kedudukan yang berarti dalam mempengaruhi khalayak. Film tidak hanya sebatas sebagai hiburan saja namun juga terdapat nilai-nilai yang mengandung makna tersembunyi, sosial, religius, serta propaganda politik didalamnya. Sebagai sebuah media, film memiliki fungsi media lainnya sebagaimana disebutkan dalam UU No. 33 tentang Film Pasal 4, menyebutkan bahwa sebagai komunikasi yang luas film memiliki berbagai macam karakteristik antara lain pendidikan, perkembangan sosial budaya, hiburan, serta ekonomi atau bisnis (Undang - Undang Republik Indonesia, 2009), berikut penjelasannya (Kristian Chahyadi, 2022):

1. Fungsi Pendidikan

Pendidikan tidak hanya didapatkan melalui bangku sekolah namun belajar juga bisa didapatkan melalui film. Film tidak hanya sebagai barang dagangan semata, namun juga memiliki peran sebagai sarana pendidikan bagi para penontonnya melalui pesan moral yang terkandung dalam sinema tersebut. Pesan moral ini mengacu pada nilai-nilai, sikap, tingkah laku,

sopan, santun, yang dihadirkan melalui tokoh di dalamnya sehingga penonton dapat belajar darinya.

2. Fungsi Perkembangan Sosial Budaya

Film harus dapat menjadi sarana komunikasi yang dapat memperkuat serta membangun kualitas budaya bangsa melalui citra dan pesan film. Film menjadi mekanisme yang menarik dalam mengubah perkembangan budaya tanpa harus mengurangi kualitas budaya kontemporer. Dengan demikian film memiliki peran efektif dalam menyampaikan nilai-nilai budaya.

3. Fungsi Hiburan

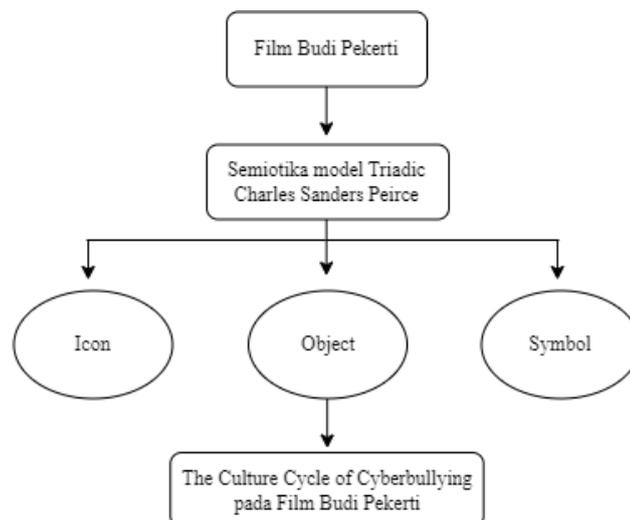
Film memiliki kekuatan untuk memikat perhatian penonton dari awal hingga akhir, hal ini dikarenakan film menyajikan cerita, peristiwa, drama, lelucon dan sajian teknis lainnya kepada masyarakat umum. Film mampu memenuhi permintaan serta selera masyarakat akan hiburan sewaktu merasakan jenuh dengan aktivitas hidup sehari-hari. Dengan pesan-pesan yang disampaikan mampu menimbulkan imajinasi, ketenangan, ketakutan, ketegangan, dan benturan emosional yang membuat penonton seolah olah ikut merasakan dan menjadi bagian didalamnya

Sinematografi merupakan salah satu kegiatan yang berkaitan dalam pembuatan atau produksi film yang didalamnya terkandung cerita, seni, dan pesan baik secara verbal maupun non verbal. Pada umumnya film memiliki banyak pertanda. Tanda-tanda tersebut masuk dan menjadi sistem pertanda yang dikolaborasikan dengan sinematografi sehingga mendapatkan tanda

yang diinginkan. Pada umumnya penonton film memiliki makna dan reaksi dari film yang mereka tonton, namun terkadang makna dan reaksi tersebut berbeda dengan yang dimaksud oleh sutradara. Saat penonton paham dalam menafsirkan film maka film tersebut semakin dapat memberikan makna (Nawwarul Athoilah & Wirawanda, 2023).

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir ini berhubungan dengan konsep-konsep variabel yang akan diamati atau diukur melalui penelitian yang akan dilaksanakan. Serta memberikan gambaran mengenai teori-teori yang digunakan sebagai landasan atas penelitian yang akan dilakukan sebagai pendekatan dalam memecahkan masalah. Konsep utama dalam penelitian ini adalah menganalisis *cyberbullying* yang terjadi pada Film Budi Pekerti.



Tabel 3. Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif, yakni penelitian yang mencoba memecahkan perkara dari pengetahuan yang ada yaitu melalui penyajian, analisis, dan interpretasi data. Dalam mengungkapkan tanda-tanda dan makna yang tersembunyi pada film Budi Pekerti, peneliti menggunakan analisis semiotika Charles Sanders Peirce yang bersumber pada segitiga semiotik yakni Sign, Interpretant, dan Objek. Tanda dapat berada dimana-mana seperti pada satu kata yang terucap atau terdengar, gerak isyarat, bendera, rambu-rambu, dan sebagainya (Ibrahim, 2019).

Penelitian ini bersifat objektif sehingga peneliti mempelajari objek penelitian sedemikian rupa agar dapat menemukan pesan dan makna yang dimiliki oleh setiap bagian dari objek penelitian. Semiotika sendiri merupakan ilmu yang mengkaji tanda dalam kehidupan manusia, sehingga semua yang hadir dalam kehidupan kita dapat dilihat sebagai tanda, yakni sesuatu yang harus kita beri makna (Nawwarul Athoilah & Wirawanda, 2023). Sehingga penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menjelaskan bagaimana tanda, objek, dan makna *the culture cycle of cyberbullying* dalam Film Budi Pekerti.

B. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah film Budi Pekerti karya Wregas Bhanuteja. Peneliti menetapkan objek penelitiannya adalah bagaimana *the culture cycle of cyberbullying* yang digambarkan pada film Budi Pekerti. Film ini tayang pada bioskop pada tanggal 2 November 2023 dengan durasi 110 menit.

C. Teknik Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data peneliti menggunakan metode dokumentasi dan studi pustaka.

1. Dokumentasi

Komponen analisis yang digunakan merupakan data langsung yang didapat dari pengamatan mendalam terhadap objek penelitian, yakni Film Budi Pekerti. Analisis penelitian ini menggunakan visual dan teks dialog dalam film Budi Pekerti. Dokumentasi dilakukan dengan cara pengamatan dan menangkap beberapa adegan yang tergolong ke dalam *cyberbullying*, mulai dari alur cerita, cerita, scene hingga dialog yang terjadi. Kemudian menganalisis adegan *cyberbullying* dalam film Budi Pekerti penggunaan analisis semiotika Charles Sanders Peirce mengidentifikasi Sign, interpretant, dan objek dalam setiap adegan film Budi Pekerti.

2. Studi Pustaka

Dalam penelitian ini juga menggunakan data pendukung yang diambil melalui sumber lain seperti buku, majalah, penelitian terdahulu, serta situs yang menunjang dan berhubungan dengan objek penelitian.

D. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis semiotika. Analisis semiotika ini merupakan metode yang digunakan untuk menganalisis tanda-tanda. Analisis semiotika yang digunakan adalah analisis semiotika Charles Sanders Peirce yang disebut sebagai *triangle meaning semiotic* berupa sign, interpretant, dan objek untuk melihat dan merepresentasikan *the culture cycle of cyberbullying* dalam Film Budi Pekerti.

Menurut Teori semiotika Charles Sander Peirce, semiotika didasarkan pada logika, karena logika ini mempelajari bagaimana orang bernalar sedangkan penalaran menurut Pierce dilakukan melalui tanda-tanda. Dengan tanda-tanda tersebut memungkinkan kita untuk berpikir, berhubungan dengan orang lain, serta memberi makna terhadap apa yang ditampilkan oleh alam semesta. Charles Sanders Peirce dalam semiotika membagi tanda atas ikon, indeks, dan simbol berdasarkan objeknya (Rahman et al., 2023).

1. Ikon

Ikon merupakan tanda yang menyerupai bentuk objek aslinya atau dapat diartikan juga sebagai hubungan antara tanda dan objek yang bersifat kemiripan. Maksud dari ikon ini adalah memberikan pesan akan bentuk aslinya. Contoh yang paling sederhana dan sering kita jumpai namun jarang disadari adalah peta.

2. Indeks

Indeks adalah tanda yang berkaitan dengan hal yang bersifat sebab akibat atau kausal. Dalam hal ini tanda memiliki hubungan dengan objeknya secara sebab akibat. Tanda tersebut berarti akibat dari suatu pesan. Contoh yang umum misalkan tanda dilarang merokok sebagai pesan bahwa merokok dapat mengakibatkan kebakaran.

3. Simbol

Simbol merupakan tanda yang berkaitan dengan penanda dan juga petandanya. Bahwa sesuatu yang disimbolkan melalui tanda yang disepakati oleh para penandanya sebagai acuan umum. Misalkan gambar wanita dan pria yang biasanya kita jumpai pada toilet umum, semua orang tahu bahwa gambar wanita menandakan toilet untuk perempuan dan gambar laki-laki menandakan toilet untuk laki-laki.

Bagi Pierce tanda dan pemaknaannya bukanlah struktur melainkan proses kognitif yang disebut sebagai semiosis. Semiosis ini merupakan

proses pemaknaan dan penafsiran tanda melalui tiga tahapan. Tahap pertama, adalah penyerapan aspek perwakilan atau representamen tanda (pertama melalui panca indra). Tahap kedua, mengaitkan secara spontan representamen dengan pengalaman kognisi manusia dalam memaknai objek. Tahap ketiga, menafsirkan object tersebut sesuai dengan keinginannya atau interpretant.

Dengan dasar teori segitiga makna yang dikembangkan oleh Peirce ini, maka langkah-langkah analisis semiotik yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

- a. Melakukan identifikasi tanda-tanda *the culture cycle of cyberbullying* yang terdapat dalam Film Budi Pekerti dengan unit analisis semiotik menurut Charles Sanders Peirce.
- b. Menginterpretasikan satu persatu tanda yang telah diidentifikasi dalam Film Budi Pekerti
- c. Mengungkapkan dan menggambarkan *the culture cycle of cyberbullying* yang terjadi pada film Budi Pekerti dan ditarik kesimpulan.

E. Teknik Validasi Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik triangulasi sumber untuk menguji validasi data. Teknik triangulasi merupakan teknik untuk pengumpulan data yang memiliki sifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada. Selanjutnya

dilakukan komparasi hasil dari penelitian yang dihasilkan dengan penelitian sebelumnya dan fenomena yang terjadi di masyarakat.

Dengan menggunakan teknik triangulasi sumber, peneliti dapat memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif dan mendalam tentang topik penelitian. Melalui pendekatan ini, peneliti dapat meminimalkan bias dan memperkuat validitas hasil penelitian, sehingga meningkatkan kepercayaan terhadap temuan yang diperoleh. Penerapan metode *triangulasi* ini bertujuan untuk menemukan informasi yang menggambarkan *the culture cycle of cyberbullying* yang terjadi pada film Budi Pekerti serta bagaimana bentuk *cyberbullying* itu relevan dengan teori *triangle meaning* Charles Sanders Peirce. Dilanjutkan dengan penarikan kesimpulan yang dapat menjawab pertanyaan “Bagaimana *the culture cycle of cyberbullying* yang terjadi pada film Budi Pekerti?”

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan temuan *The Culture Cycle of Cyberbullying* tersebut dalam film *Budi Pekerti* terdapat sistem lapisan yang digambarkan dengan porsi yang lebih besar menuju yang paling kecil yakni *Interaction* sebanyak 18 scene, *Individuals* sebanyak 9 scene, *Institution* sebanyak 5 scene, dan *Ideas* sebanyak 5 scene. Interaksi memiliki porsi ditampilkan yang lebih banyak namun bentuk bullying yang terjadi berawal dari ideas mengenai moral budaya antri. Kemudian dari ideas itu dilegalkan oleh institusi, dipengaruhi interaksi antar individu, lalu terbentuklah individu yang memiliki ideologinya sendiri.

Adapun *the culture cycle of cyberbullying* yang terkandung dalam film *Budi Pekerti* dimulai dari sebuah idea dimana terdapat moral dan etika ketika akan mendapatkan sebuah pelayanan terdapat budaya mengantri sebagai bentuk dari disiplin dan menghargai satu sama lainnya. *Ideas* tersebut di perkuat dalam institusi sekolah dan keluarga dimana budaya mengantri merepresentasikan perilaku disiplin dan saling menghormati satu sama lain.

Budaya cyberbullying yang diidentifikasi berdasarkan Markus dan Kintayama memiliki tahapan yang dimulai dari *ideas*. *Ideas* bahwa ketika

mau membeli terdapat budaya antri, kemudian hal tersebut menjadi bentrok karena ada seseorang yang tidak mengantri. Artinya *ideas* yang sudah disepakati oleh masyarakat itu dilanggar oleh seorang individu. Sebagai masyarakat sosial yang saling berinteraksi maka terjadilah interaksi antara individu satu dengan individu yang lainnya. Dalam interaksi tersebut muncul ideas yang dimiliki oleh individu-individu tersebut yang telah dipengaruhi oleh institusi. Dalam *interaction* yang muncul pada film tersebut diperlihatkan bahwa terdapat seseorang yang melanggar budaya mengantri yang telah disepakati oleh masyarakat tersebut, sehingga hal tersebut menimbulkan sehingga menimbulkan pertikaian.

Pertikaian tersebut kemudian direkam dan diunggah di media sosial oleh individu yang lainnya dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan perhatian dan popularitasnya di media sosial. Video yang diunggah tersebut memiliki bias yang menimbulkan kesalahpahaman oleh masyarakat saat kata “Ah sui” dipahami sebagai umpatan “Asu i”. Bias tersebut kemudian memunculkan budaya cyberbullying dikarenakan adanya ideas mengenai norma dan etika sopan santun terhadap orang tua yang dianggap telah dilanggar oleh para netizen.

B. Saran

Peneliti mengajukan beberapa saran yang bisa dijadikan sebagai bahan acuan, diantaranya:

1. Kepada sineas dan produsen, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi perkembangan industri perfilman. Berbagai film dengan tema *cyberbullying* akan sangat mengedukasi masyarakat. Kemudian sebagai gagasan atau terobosan yang akan dilakukan oleh sineas tentunya dapat didasari oleh berbagai macam penelitian mengenai *the culture cycle of cyberbullying* seperti pada penelitian ini, diharapkan dengan penelitian ini industri perfilman dapat menjadi semakin kreatif dan menyajikan karya-karya film yang semakin berkualitas dan mengedukasi.

2. Kepada masyarakat, penelitian ini merupakan penelitian yang menjelaskan mengenai *the culture cycle of cyberbullying* yang di capture dalam film Budi Pekerti pada masa saat ini. Masifnya perkembangan teknologi komunikasi akan mendorong fenomena *cyberbullying* dalam masyarakat nyata maupun maya *cybersociety* apabila tidak diikuti dengan edukasi yang baik dari unsur institusi, individu, ide, dan interaksi dari masyarakat. Diharapkan masyarakat dapat semakin sadar betapa berdampak *cyberbullying* bagi korban maupun masyarakat umum. Kemudian sebuah film pada dasarnya berisi mengenai pesan-pesan yang ingin disampaikan, maka dari itu diharapkan penonton dapat mengambil pesan tersebut. Serta diharapkan masyarakat dapat menyikapi dengan baik apabila terjadi fenomena *cyberbullying* dalam lingkungannya, sehingga hal-hal yang merugikan dan membahayakan tidak terjadi.

3. Kepada peneliti, diharapkan penelitian ini dapat menjadi acuan baru bagi penelitian serupa di masa mendatang menggunakan teori semiotika Charles Sanders Peirce dan kajian *the culture cycle* secara mendalam. Perkembangan penelitian *the culture cycle of cyberbullying* ini akan berkembang menyesuaikan zaman yang tentunya akan lebih menarik untuk dikaji.

REFERENSI

- Afni Rachman, N., & Negeri Jember, P. (2023). John Fiske's Semiotic Analysis of Moral Education in "Budi Pekerti" Film Affiliation: Language, Communication, and Tourism Department. *Journal of Language, Communication, and Tourism*, 2, 18–28.
- Aldyan Syah, M. (2020). *Representasi mitos kecantikan pada Film (Analisis Semiotika Terhadap Film "Imperfect" dan "200 Pounds Beauty")*.
- Amalia Rossiana, A., Haq STKIP PGRI Sidoarjo, R., Konga Naha, I., Nurhayati, E., Raya Kemiri, J., Sidoarjo, K., Sidoarjo, K., & Timur, J. (2024). *Interpretasi Film Budi Pekerti: Antara Moral Dan Viral*. 2(1), 140–149. <https://doi.org/10.59581/jmpb-widyakarya.v2i1.2666>
- Amalia, W., Indah Untari, F., & Nur Arafah, S. (2023). Mengungkap Cancel Culture: Studi Fenomenologis tentang Kebangkitan dan Dampaknya di Era Digital. *Journal Innovative*, 3.
- Anjarini, D. N. (2020). Cancel Culture in the Frame of Comparison of Indonesia and South Korea. *Jurnal Scientia Indonesia*, 6(1), 59–82. <https://doi.org/10.15294/jsi.v8i1.35944>
- Barley, J. M., & Latanfi, B. (1968). BYSTANDER INTERVENTION IN EMERGENCIES: DIFFUSION OF RESPONSIBILITY 3. In *Journal of Personality and Social Psychology* (Vol. 8, Issue 4).
- Deni Pratiwi, Z. (2021). *RENDAHNYA ETIKA MORAL PADA MEDIA SOSIAL DEMI PANSOS*.

- Efendi, P. (2009). DAKWAH MELALUI FILM. In *Dakwah Melalui Film Al-Tajdid* (Issue 2). www.temple.edu
- Gunawan, A. P. (2012). *PERANAN WARNA DALAM KARYA FOTOGRAFI* (Vol. 3, Issue 2).
- Halim, N., Susilawati, & Dwigustini, R. (2023). Edukasi Tindakan Pencegahan Cyber-Bullying Dan Pengenalan Istilah Bahasa Inggris Yang Sering Digunakan Oleh Pelaku. *AMMA : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(7).
- Hamedani, M. Y. G., & Markus, H. R. (2019). Understanding culture clashes and catalyzing change: A culture cycle approach. *Frontiers in Psychology*, 10(APR). <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.00700>
- Hartono, D. (2018). *Era Post-Truth: Melawan Hoax dengan Fact Checking*.
- Ibrahim, F. M. (2019). *PESAN DAKWAH DALAM FILM SANG KIAI (ANALISIS SEMIOTIKA CHARLES SANDERS PEIRCE)*.
- Irawan, C. K., Rohman, I. N., & Maulidiyah, D. (2023). Representasi Cyber Bullying Dalam Silent Movie “The Dreams” Karya Edo Setiawan. *Prosiding Seminar Nasional*, 1–003.
- Istiqamah, S. (2023). *REPRESENTASI BENTUK – BENTUK BULLYING PADA FILM “IMPERFECT.”*
- Jubaidi, M., & Fadilla, N. (2020). PENGARUH FENOMENA CYBERBULLYING SEBAGAI CYBER-CRIME DI INSTAGRAM DAN DAMPAK NEGATIFNYA. *Shaut Al-Maktabah : Jurnal Perpustakaan, Arsip Dan Dokumentasi*, 12(2), 117–134. <https://doi.org/10.37108/shaut.v12i2.327>
- Juliani, M., & Annissa, J. (2021). *REPRESENTASI BODY SHAMING DALAM FILM IMPERFECT (Analisis semiotika Roland Barthes)*. https://www.lexico.com/definition/body_shaming

- Kartini, K., Fatra Deni, I., & Jamil, K. (2022). REPRESENTASI PESAN MORAL DALAM FILM PENYALIN CAHAYA. *SIWAYANG Journal: Publikasi Ilmiah Bidang Pariwisata, Kebudayaan, Dan Antropologi*, 1(3), 121–130. <https://doi.org/10.54443/siwayang.v1i3.388>
- Kharisma, R. A. M., & Zulfiningrum, R. (2020). REPRESENTASI CYBER SOCIETY DALAM FILM “SEARCHING.” *Jurnal Audience*, 3(2), 250–272. <https://doi.org/10.33633/ja.v3i2.4066>
- Khoirunnisa, A., & Julianti, S. (2023). *CANCEL CULTURE: CYBERBULLYING ON TWITTER SEEN FROM THE SPACE TRANSITION THEORY CANCEL CULTURE: CYBERBULLYING DI TWITTER DINTINJAU DARI TEORI TRANSISI RUANG*. <https://twitter.com/Memles>
- Kristian Cahyadi, G. (2022). *REPRESENTASI BULLYING DALAM FILM ANIMASI UPIN IPIN EPISODE SYAHDUNYA SYAWAL (ANALISIS SEMIOTIK ROLAND BARTHES) HALAMAN JUDUL SKRIPSI Diajukan kepada Fakultas Ushuludin dan Dakwah*.
- Lilie Senaharjanta, I., Surahman, S., & Fendista, S. (2022). REPRESENTASI PERGOLAKAN BATIN PEREMPUAN DALAM FILM LITTLE WOMEN Analisis Wacana Kritis Sara Mills. *Jurnal Sense*, 5(1).
- Listiyapinto, R. Z., & Mulyana. (2024). Analisis Wacana Kritis dalam Film Budi Pekerti. *Wacana : Jurnal Bahasa, Seni, Dan Pengajaran*, 8(1), 11–17. <https://doi.org/10.29407/jbsp.v8i1.21749>
- Maflucha, L., & Nur Wijayanti, Q. (2024). PT. Media Akademik Publisher ETIKA JURNALISTIK DALAM ERA DIGITAL: MENGHADAPI TANTANGAN DENGAN KODE ETIK PERS. In *JMA* (Vol. 2, Issue 1).

- Markus, H. R., & Kitayama, S. (2010). Cultures and selves: A cycle of mutual constitution. In *Perspectives on Psychological Science* (Vol. 5, Issue 4, pp. 420–430). <https://doi.org/10.1177/1745691610375557>
- Martanatasha, M., & Primadini, I. (2019). Relasi Self-Esteem dan Body Image dalam Terpaan Media Sosial Instagram. *Jurnal Ilmu Komunikasi ULTIMACOMM*, 11(2), 158–172. <http://ejournals.umn.ac.id/index.php/FIKOM><http://ejournals.umn.ac.id/index.php/FIKOM/about>
- Mudjiono, Y. (2011). KAJIAN SEMIOTIKA DALAM FILM. In *Jurnal Ilmu Komunikasi* (Vol. 1, Issue 1). www.kompas.com
- Nawwarul Athoilah, F., & Wirawanda, Y. (2023). *REPRESENTASI PATAH HATI DALAM FILM SOBAT AMBYAR (ANALISIS SEMIOTIKA ROLAND BARTHES)*. <https://www.antaraneews.com/berita/1944392/nostalgia-didi-kempot-di-film-sobat-ambyar>,
- Noviarohmah, A., Samatan, N., & Prihantoro, E. (2024). REPRESENTASI KRITIK SOSIAL DALAM FILM PENYALIN CAHAYA. *ARKANA*, 3(1). <https://doi.org/10.62022/arkana.v3i01.7041>
- Peraturan Pemerintah RI. (2008). *PRESIDEN REPUBLIK INDONESIA DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA PRESIDEN REPUBLIK INDONESIA*.
- Permatasari, A. A. (2022). Cyberbullying sebagai Kekerasan Berbasis Gender Online: Dampak terhadap Remaja serta Peran Keluarga. *Jurnal Wanita Dan Keluarga*, 3(1), 1–15. <https://doi.org/10.22146/jwk.5201>
- Puji Astuti, D., & Vera, N. (2018). REPRESENTASI BUDAYA JOGJA DALAM PROGRAM OK FOOD NET TV, EPISODE 57-RELA NGANTRI DEMI MAKAN NASI GUDEG BROMO BU SUKIJO/BU TEKLUK. *PANTAREI*, 2(2).

- Rachman, R. F. (2017). Menelaah Riuh Budaya Masyarakat di Dunia Maya. *Jurnal Studi Komunikasi (Indonesian Journal of Communications Studies)*, 1(2).
<https://doi.org/10.25139/jsk.v1i2.131>
- Rahman, D., Fernanda, J., Tinggi, S., Islam, A., & Fatah Bogor, A. (2023). *COMMUNICATIVE: (53-66) ANALISIS SEMIOTIK CHARLES SANDERS PEIRCE DALAM FILM SPOTLIGHT*.
<https://doi.org/10.47453/Deni>
- Rohayati, R. (2017). *BUDAYA KOMUNIKASI MASYARAKAT MAYA (CYBER): SUATU PROSES INTERAKSI SIMBOLIK* (Vol. 14, Issue 2).
- Rohmah, M. (2024). Pesan Singkat Film Budi Pekerti: Beretika dalam Bermedia. *Journal AL MIKRAJ* , 4, 1–15.
<https://doi.org/10.37680/almikraj.v4i02.4396>
- Selvina, O. :, Lengkong, L., Sondakh, M., & Londa, J. W. (2017). STRATEGI PUBLIC RELATIONS DALAM PEMULIHAN CITRA PERUSAHAAN (STUDI KASUS RUMAH MAKAN KAWAN BARU MEGAMAS MANADO). In *Acta Diurna: Vol. VI* (Issue 1).
- Undang - Undang Indonesia. (1942). *Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) Indonesia*.
- Undang - Undang Republik Indonesia. (2009). *UU Nomor 33 Tahun 2009*.
- Wiriany, D., Natasha, S., & Kurniawan, R. (2022). PERKEMBANGAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI TERHADAP PERUBAHAN SISTEM KOMUNIKASI INDONESIA. In *Jurnal Nomosleca, Oktober* (Vol. 8, Issue 2).
- Yuwita, N. (2018). REPRESENTASI NASIONALISME DALAM FILM RUDY HABIBIE (STUDI ANALISIS SEMIOTIKA CHARLES SANDERS PIERCE). *Jurnal Heritage*.

Zahid, A. (2019). *SENSUALITAS MEDIA SOSIAL DI ERA GLOBALISASI*.

Zakaria, H., Samsoni, & Ari Mulyoto. (2022). Cyberstalking Sebuah Kejahatan Di Dunia Maya Yang Berimplikasi Hukum. *AMMA : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1, 823–829.

Zulaimina, A., Siti, D., Hasanah, M., Negeri, G. S., Pagelaran, S. K., & Malang, K. (2022). *PENERAPAN METODE PEMBIASAAN APEL PAGI DAN BUDAYA ANTRI DALAM MENANAMKAN KARAKTER DISIPLIN SISWA MADRASAH IBTIDAIYAH* (Vol. 6, Issue 2).