

**CYBERBULLYING DALAM MEDIA POPULER (ANALISIS SEMIOTIKA  
JOHN FISKE TERHADAP FILM “BUDI PEKERTI”)**

**(Skripsi)**

**Oleh:**

**ANNISA ZULFA LUTHFIA  
NPM 2116031073**



**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2025**

**CYBERBULLYING DALAM MEDIA POPULER (ANALISIS SEMIOTIKA  
JOHN FISKE TERHADAP FILM “BUDI PEKERTI”)**

**Oleh:**

**ANNISA ZULFA LUTHFIA**

**Skripsi**

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar  
SARJANA ILMU KOMUNIKASI**

**Pada**

**Jurusan Ilmu Komunikasi  
Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Lampung**



**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2025**

**ABSTRAK****CYBERBULLYING DALAM MEDIA POPULER (ANALISIS SEMIOTIKA  
JOHN FISKE TERHADAP FILM “BUDI PEKERTI”)****Oleh****ANNISA ZULFA LUTHFIA**

Film sebagai media massa memiliki peran penting dalam menyampaikan pesan kepada masyarakat melalui bentuk hiburan. Kajian terhadap film penting dilakukan untuk memahami bagaimana media film berperan dalam membentuk persepsi publik tentang isu sosial. Salah satu isu sosial yang kerap diangkat dalam film adalah fenomena *cyberbullying*. Salah satu film yang membahas isu *cyberbullying* dan dipilih untuk menjadi objek penelitian adalah film “Budi pekerti”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui representasi *cyberbullying* di dalam film Budi Pekerti melalui analisis semiotika John Fiske. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian deskriptif kualitatif. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa representasi *cyberbullying* dalam film “Budi Pekerti” direpresentasikan melalui berbagai bentuk tindakan serangan digital yang termasuk ke dalam *cyberbullying* jenis *flaming* dan *denigration*. Representasi *cyberbullying* disajikan secara visual melalui berbagai kode yang dilakukan, yaitu kode lingkungan, perilaku, cara berbicara, ekspresi, gestur, teknik kamera, pencahayaan, suara *background*, editing, narasi, hingga konflik. Melalui penggunaan teknik sinematografi yang cermat, *cyberbullying* dalam film ini dikonstruksi sebagai fenomena sosial yang kompleks dan memiliki dampak mendalam terhadap kehidupan korban. Film ini berhasil menggambarkan bagaimana media sosial dapat menjadi wadah penyebaran kebencian yang masif, sekaligus mengajak penonton untuk lebih bijak dalam bermedia sosial dan memahami konsekuensi dari tindakan mereka di dunia digital.

**Kata Kunci: *Cyberbullying, Film, Semiotika***

**ABSTRACT****CYBERBULLYING IN POPULAR MEDIA (JOHN FISKE SEMIOTIC ANALYSIS OF THE FILM 'BUDI PEKERTI')****By****ANNISA ZULFA LUTHFIA**

*Film as a mass media has an important role in conveying messages to the public through entertainment. The study of films is important to understand how film media plays a role in shaping public perceptions of social issues. One of the social issues that is often raised in movies is the phenomenon of cyberbullying. One of the movies that discusses the issue of cyberbullying and was chosen to be the object of research is the movie "Budi pekerti". This research aims to find out the representation of cyberbullying in the Budi Pekerti movie through John Fiske's semiotic analysis. The research method used is descriptive qualitative research method. Based on the results of the research, it is known that the representation of cyberbullying in the movie "Budi Pekerti" is represented through various forms of digital attacks that are included in the flaming and denigration types of cyberbullying. The representation of cyberbullying is presented visually through various codes, namely environmental codes, behavior, manner of speaking, expressions, gestures, camera techniques, lighting, sound background, editing, narration, and conflict. Through the careful use of cinematographic techniques, cyberbullying in this film is constructed as a complex social phenomenon that has a profound impact on the lives of victims. The movie successfully illustrates how social media can be a platform for the massive spread of hatred, while inviting the audience to be wiser in social media and understand the consequences of their actions in the digital world.*

**Keywords: Cyberbullying, Film, Semiotics**

Judul Skripsi

: **Cyberbullying dalam Media Populer (Analisis Semiotika John Fiske Terhadap Film “Budi Pekerti”)**

Nama Mahasiswa

: **Annisa Zulfa Luthfia**

Nomor Pokok Mahasiswa

: **2116031073**

Program Studi

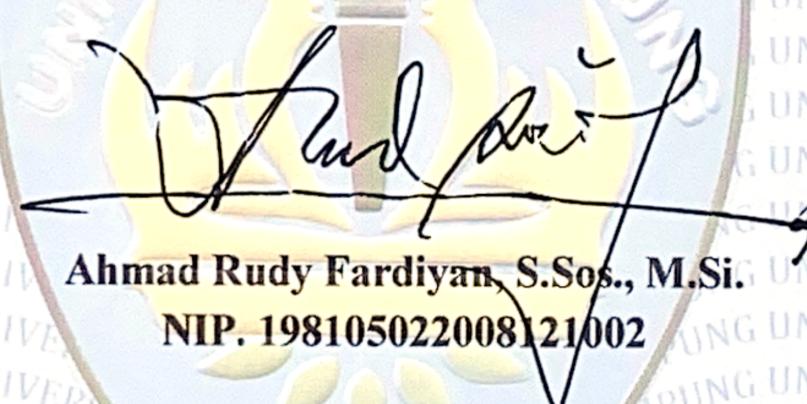
: **Ilmu Komunikasi**

Fakultas

: **Ilmu Sosial dan Ilmu Politik**

**MENYETUJUI**

1. **Komisi Pembimbing**



**Ahmad Rudy Fardiyan, S.Sos., M.Si.**  
**NIP. 198105022008121002**

2. **Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi**

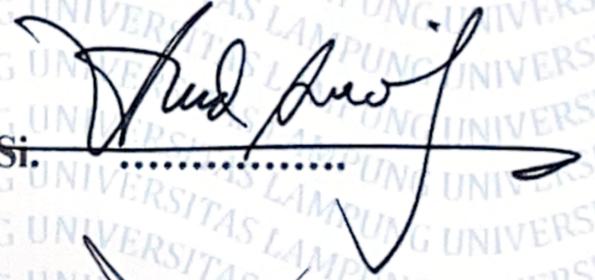


**Agung Wibawa, S.Sos.I., M.Si.**  
**NIP. 198109262009121004**

**MENGESAHKAN**

**1. Tim Penguji**

**Ketua : Ahmad Rudy Fardiyan, S.Sos., M.Si.**



**Penguji Utama : Dr. Abdul Firman Ashaf, S.IP., M.Si.**

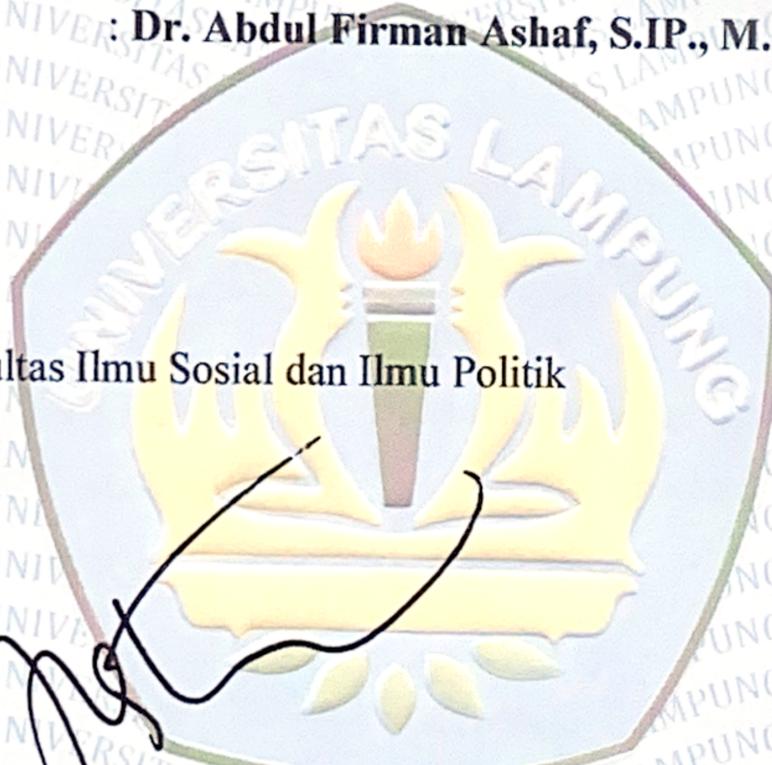


**2. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik**



**Prof. Dr. Anna Gustina Zainal, S.Sos., M.Si.**

**NIP. 197608212000032001**



**Tanggal lulus ujian skripsi : 14 Januari 2025**

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Annisa Zulfa Luthfia  
NPM : 2116031073  
Jurusan : Ilmu Komunikasi  
Alamat : Jl Purnawirawan Gang Swadaya 10 No.24 Gunung Terang  
No. Handphone : 089631962347

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "***Cyberbullying dalam Media Populer (Analisis Semiotika John Fiske Terhadap Film "Budi Pekerti")***" adalah benar-benar hasil karya ilmiah saya sendiri, bukan plagiat (milik orang lain) atau pun dibuat oleh orang lain.

Apabila dikemudian hari hasil penelitian atau tugas akhir saya ada pihak-pihak yang merasa keberatan, maka saya akan bertanggung jawab dengan peraturan yang berlaku dan siap untuk dicabut gelar akademik saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak dalam keadaan tekanan dari pihak manapun.

Bandar Lampung, 09 Januari 2025

Yang membuat pernyataan,



Annisa Zulfa Luthfia

NPM 2116031073

## RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama lengkap Annisa Zulfa Luthfia. Lahir pada tanggal 13 Februari 2001 di Bandar Lampung. Penulis merupakan putri kedua dari Bapak Rafiudin Hanip S.E dan Ibu Henny Yuniati S.H.

Penulis menyelesaikan pendidikan di TK Al-Kautsar pada Tahun 2006, Sekolah Dasar Al-Kautsar Bandar Lampung pada tahun 2013, Sekolah Menengah Pertama Al-Kautsar Bandar Lampung pada tahun 2016 dan Sekolah Menengah Atas Al-Kautsar Bandar Lampung pada tahun 2019. Penulis lalu melanjutkan studi sebagai mahasiswa jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung melalui jalur SBMPTN pada tahun 2021.

Selama menempuh studi, penulis aktif dalam organisasi kemahasiswaan yaitu HMJ Ilmu Komunikasi sebagai Anggota Bidang Advertising pada tahun 2022 dan sebagai Sekretaris Bidang Advertising pada tahun 2023. Pada tahun 2024 penulis mengikuti program Magang Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) di Bakrie Center Foundation Mitra Inisiatif Lampung Sehat di divisi Media dan Komunikasi. Selain aktif sebagai mahasiswa, penulis juga bekerja lepas sebagai *Crew Wedding Organizer* dan *Event Organizer*.

## MOTTO

“Dan (ingatlah) ketika Tuhanmu memaklumkan, “Sesungguhnya jika kamu bersyukur, niscaya Aku akan menambah (nikmat) kepadamu, tetapi jika kamu mengingkari (nikmat-Ku), maka pasti azab-Ku sangat berat.”

(Q.S. Ibrahim : 7)

Hidup bukan saling mendahului, bermimpilah sendiri-sendiri.

- Baskara Putra

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas berkat dan karunia-Nya sehingga skripsi ini bisa diselesaikan, Dengan ini penulis mempersembahkan karya ini untuk:

### **Papa dan Mama**

Atas kasih sayang, dukungan, doa, serta semangat yang tiada hentinya bagi penulis untuk selalu bersemangat menjalani hidup

### **Kakak**

Atas kasih sayang, semangat, dukungan, serta doa yang diberikan

### **Para Pendidik (Guru dan Dosen)**

Atas ilmu-ilmu yang bermanfaat, nasihat, serta pelajaran yang berarti

### **Sahabatku**

Atas semangat, dukungan, dan hiburan yang diberikan

**Untuk diriku sendiri yang telah berjuang sampai di titik ini**

**Serta Almamater Tercinta, Universitas Lampung**

## SANWACANA

Alhamdulillahirobbil'alamin, puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT karena dengan limpahan rahmat karunia Nya penulis bisa menyelesaikan skripsi ini dan juga tak lupa shalawat serta salam selalu tercurah kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW.

Skripsi yang berjudul “***Cyberbullying dalam Media Populer (Analisis Semiotika John fiske terhadap Film “Budi Pekerti”***” untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk meraih gelar Strata 1 (S1) di Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi tidak terlepas dari berbagai hambatan maupun kesulitan. Tanpa adanya bantuan, dukungan, motivasi, dan semangat dari berbagai pihak yang terlibat dalam penyusunan skripsi ini tidak mungkin terselesaikan di waktu yang tepat.

Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan rasa hormat dan ucapan terima kasih kepada :

1. Allah SWT, Tuhan Yang Maha Kuasa, atas rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Prof. Dr. Anna Gustina Zainal, S.Sos., M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung.
3. Bapak Agung Wibawa, S.Sos.I., M.Si. selaku Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Lampung, serta selaku dosen pembimbing akademik penulis. Terima kasih atas segala bimbingan, nasihat, motivasi yang bapak berikan kepada penulis.
4. Bapak Ahmad Rudy Fardiyana, S.Sos., M.Si. selaku Sekretaris Jurusan Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Lampung, serta selaku dosen pembimbing skripsi penulis yang selalu memberikan arahan dan sabar dalam

membimbing serta mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini sebaik mungkin.

5. Bapak Dr. Abdul Firman Ashaf, S.IP., M.Si. selaku dosen pembahas skripsi penulis yang selalu memberikan arahan, masukan, dan perbaikan kepada penulis. Terima kasih atas nasihat serta motivasi yang Bapak berikan.
6. Seluruh dosen, staff, administrasi, dan karyawan FISIP Universitas Lampung, yang telah membantu penulis demi kelancaran skripsi ini.
7. Kedua orang tuaku Papa dan Mama, terima kasih sudah memberikan kasih sayangnya secara tulus kepada penulis, terima kasih sudah mengupayakan yang terbaik untuk kehidupanku, dan terima kasih untuk segala doa yang telah kalian panjatkan untukku.
8. Kakakku tersayang Tasya Fahira terima kasih atas segala motivasi, doa, dukungan, dan waktu yang diberikan untuk membantu penulis menyelesaikan skripsi ini.
9. Pakde dan Bude terimakasih untuk setiap dukungan dan doa yang dipanjatkan untuk keberhasilan penulis dalam menyelesaikan perkuliahan ini.
10. Sahabat-sahabatku grup WOI: Sahnas dan Ajeng, terima kasih selalu memberikan dukungan, motivasi, bantuan, dan doa untuk penulis.
11. Sahabat-sahabatku Pretty Little Spieler: Ntum, Gilda, Titi, Nindy, terima kasih selalu memberikan dukungan, doa, dan hiburan sedari penulis di bangku sekolah hingga saat ini.
12. Sahabat-sahabatku Soulsissy: Lula, Firly, Suci, Rifka, Bella, Sarah, Oca, terima kasih sudah setia menemani dan memberikan dukungan moril sedari SMP hingga saat ini.
13. Sahabat-sahabatku Grup Pinter: Dika, Fatwa, Syifa, Agym, Krisna, terima kasih sudah setia menemani penulis dan memberikan hiburan untuk penulis hingga saat ini.
14. Sahabat-sahabat seperjuanganku: Rinok dan Rere, yang menemani dan menyemangati sedari awal kuliah sampai saat ini.
15. Adsquad 21 yang sudah tumbuh bersama dan melanjutkan perjalanan Advertising.

16. Teman-teman magangku: Aul, Ernisa, Saura yang menemani dan memberikan dukungan selama ini
17. NIM 119240037 yang selalu menemani, menyemangati, dan menghibur penulis di segala kondisi yang terjadi. Terima kasih sudah meluangkan waktunya untuk menemani penulis dari awal perkuliahan hingga saat ini.
18. Seluruh keluarga besar Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Lampung angkatan 2021.
19. Untuk seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, terima kasih sudah memberikan doa serta motivasi dalam penyelesaian penulisan skripsi ini.

Bandar Lampung, 06 Januari 2025

Penulis,

Annisa Zulfa Luthfia

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>I. PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	8
1.3 Tujuan Penelitian.....	8
1.4 Manfaat Penelitian.....	8
1.5 Kerangka Pikir.....	9
<b>II. TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>11</b>
2.1 Penelitian Terdahulu .....	11
2.2 Film Budi Pekerti .....	14
2.3 <i>Cyberbullying</i> .....	15
2.3.1. Pengertian <i>Cyberbullying</i> .....	15
2.3.2. Bentuk-bentuk <i>Cyberbullying</i> .....	16
2.3.3. Karakteristik Pelaku <i>Cyberbullying</i> .....	17
2.3.4. Faktor-faktor yang mempengaruhi <i>Cyberbullying</i> .....	18
2.3.5. Dampak <i>Cyberbullying</i> .....	19
2.4 Film .....	21
2.4.1. Film Sebagai Media Representasi.....	22
2.4.2. Film Sebagai Media Populer.....	24
2.5 Semiotika.....	26
2.6 Teori Semiotika John Fiske.....	28
<b>III. METODE PENELITIAN.....</b>	<b>34</b>
3.1 Tipe Penelitian.....	34
3.2 Metode Penelitian.....	35
3.3 Sumber Data .....	35
3.4 Teknik Pengumpulan Data .....	36
3.5 Teknik Pengolahan Data .....	36
3.6 Teknik Keabsahan Data.....	36
3.7 Fokus Penelitian .....	37
<b>IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>38</b>
4.1 Gambaran Umum .....	38
4.1.1 Tentang Film Budi Pekerti .....	38
4.1.2 Karakter tokoh film “Budi Pekerti” .....	40
4.1.3 Sinopsis Film “Budi Pekerti” .....	44

4.2	Temuan Penelitian.....	46
4.2.1	Potongan Gambar Objek Penelitian .....	46
4.2.2	Level Realitas.....	53
4.2.3	Level Representasi .....	64
4.2.4	Level Ideologi .....	79
4.3	Pembahasan.....	82
<b>V.</b>	<b>KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>89</b>
5.1	Kesimpulan.....	89
5.2	Saran.....	89
	<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>91</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Beberapa Film Bertema <i>Cyberbullying</i> .....	4
2. Perbandingan Penelitian.....	11
3. Profil Film Budi Pekerti.....	39
4. Scene 1 .....	46
5. Scene 2 .....	47
6. Scene 3 .....	49
7. Scene 4 .....	50
8. Scene 5 .....	51
9. Scene 6 .....	52
10. Level realitas scene 1 .....	53
11. Level realitas scene 2 .....	55
12. Level realitas scene 3 .....	56
13. Level realitas scene 4 .....	58
14. Level realitas scene 5 .....	60
15. Level realitas scene 6 .....	61
16. Level representasi scene 1.....	64
17. Level representasi scene 2.....	67
18. Level representasi scene 3.....	69
19. Level representasi scene 4.....	72
20. Level representasi scene 5.....	73

21. Level representasi scene 6..... 75

**DAFTAR GAMBAR**

Gambar	Halaman
1. Poster Film Budi Pekerti.....	5
2. Kerangka Pikir.....	9
3. Level Pengkodean Semiotika Model John Fiske.....	29
4. Teknik Level Pengkodean Televisi.....	29
5. Poster Film Budi Pekerti.....	38
6. Poster Bu Prani.....	40
7. Poster Tita.....	41
8. Poster Muklas.....	42
9. Poster pak Didit.....	43
10. Poster Gora.....	44

## I. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Film sebagai media massa memiliki peran penting dalam menyampaikan pesan kepada masyarakat melalui bentuk hiburan. Selain berfungsi sebagai media penyampai pesan, film dianggap mampu menyamakan persepsi antara pembuat film dengan khalayak. Menurut Gamble (1986) (dalam Wahyuningsih, 2019), film merupakan serangkaian gambar tidak bergerak yang diproyeksikan dengan kecepatan tinggi sehingga dapat ditangkap oleh penglihatan manusia.

Dalam konteks perkembangan perfilman Indonesia dan global, analisis terhadap film dapat memberikan gambaran tentang evolusi cara bertutur film dalam merespons isu-isu sosial yang berkembang. Hal ini menjadi penting mengingat film tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai cermin dan kritik sosial terhadap fenomena yang terjadi di masyarakat.

Film merupakan sebuah karya seni yang memadukan unsur gambar dan suara serta mengandung pesan yang ingin disampaikan kepada penonton. Dalam proses produksinya, film melibatkan banyak individu yang berkolaborasi untuk menghasilkan karya berkualitas. Kemampuan film untuk menarik berbagai segmen masyarakat menunjukkan potensi luar biasa dalam memengaruhi penontonnya.

Pada akhir abad kesembilan belas, film muncul sebagai teknologi baru dengan cakupan konten dan fungsionalitas yang masih terbatas. Seiring perkembangannya, film bertransformasi menjadi media yang mengakomodasi berbagai bentuk hiburan, seperti penyajian cerita, musik panggung, drama, dan humor yang dapat dinikmati oleh khalayak luas.

Kajian terhadap film penting dilakukan untuk memahami bagaimana media film berperan dalam membentuk persepsi publik tentang isu sosial. Selain itu, penelitian ini juga dapat memberikan wawasan tentang efektivitas film sebagai medium untuk

menyampaikan pesan sosial dan membangun kesadaran tentang permasalahan di era digital.

Salah satu isu sosial yang kerap diangkat dalam film adalah fenomena *cyberbullying*. Sebagai produk modernisasi dan era konektivitas global, *cyberbullying* menjadi tema yang relevan untuk direpresentasikan dalam film. Keberagaman latar belakang pengguna internet yang tersebar di seluruh penjuru dunia berpotensi memunculkan perbedaan nilai dan norma yang dapat memicu permasalahan (Fardiyani, 2016). Hal ini menjadi salah satu faktor yang berkontribusi pada maraknya kasus *cyberbullying*.

*Cyberbullying* merupakan perilaku agresif yang dilakukan secara sengaja oleh individu atau kelompok terhadap korban yang lemah melalui media elektronik seperti internet atau perangkat digital lainnya kepada seseorang yang tidak dapat membela dirinya sendiri (Smith dalam Navarro et al., 2015). Perundungan yang dilakukan di dunia digital ini memiliki dampak yang lebih parah dibandingkan perundungan yang dilakukan secara fisik, hal ini dikarenakan *cyberbullying* mampu memberikan dampak psikologis seperti stress, depresi, hingga merasa terpuruk (Dewi et al., 2021).

*Cyberbullying* merupakan suatu tindakan kejahatan yang dilakukan melalui media digital yang dapat merugikan hidup seseorang. Menurut Williard (2005) *cyberbullying* adalah tindakan yang melibatkan pengiriman atau penyebaran pesan yang berbahaya dan kejam melalui teknologi komunikasi dan informasi (Elpemi & Isro'i, 2020). Menurut *National Conference of State Legislatures* (NCSL), *cyberbullying* adalah tindakan yang dilakukan secara sadar dan berulang dalam jangka waktu tertentu dengan menggunakan teknologi komunikasi sebagai sarana untuk memberikan ancaman atau merendahkan orang lain (Kusuma, 2018).

Dampak dari tindakan *cyberbullying* tidak dapat dianggap remeh karena memiliki dampak yang cukup serius untuk kehidupan seseorang. Pada tingkatan yang rendah, korban dapat mengalami efek psikologis berupa perasaan terkucilkan. Lebih jauh lagi, *cyberbullying* juga dapat mengikis kepercayaan diri dan pada remaja dapat menyebabkan penurunan prestasi akademik akibat stres yang dirasakan. Pada tingkatan yang lebih parah, *cyberbullying* dapat mengganggu kesehatan mental dan

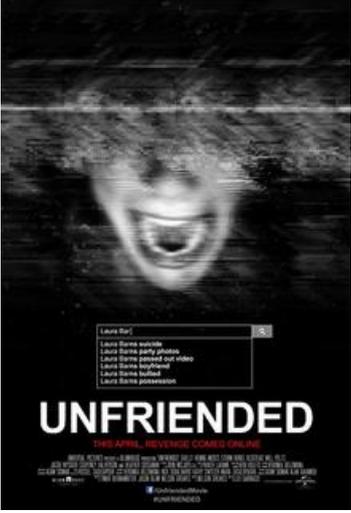
memicu depresi, yang pada akhirnya mendorong korban untuk menyakiti diri sendiri atau bahkan mengakhiri hidup.

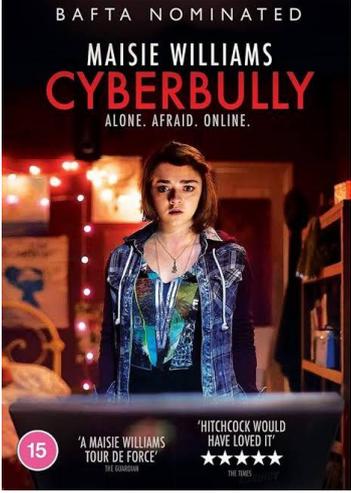
Tindakan *cyberbullying* ini marak terjadi di Indonesia. Salah satu contoh kasus *cyberbullying* yang terjadi di Indonesia adalah *cyberbullying* yang dialami oleh artis bernama Prilly latuconsina. Ia mengaku sempat diejek dan terkena *body shaming* oleh netizen, akibat dari hal tersebut ia sempat kehilangan kepercayaan dirinya. Hal ini merupakan bukti nyata dari dampak negatif dari *cyberbullying*.

Berdasarkan data dari UNICEF (2020), sebanyak 45% anak berusia 14-24 tahun di Indonesia pernah mengalami *cyberbullying*. Hal ini pula diperkuat oleh laporan digital *civility index* dari Microsoft (2021) yang menunjukkan bahwa Indonesia menempati peringkat paling rendah dalam hal kesopanan digital di kalangan pengguna internet dunia (Nusamara & Putra, 2024). Dua data ini mengindikasikan bahwa pengguna media sosial di Indonesia masih belum bijak dalam berinteraksi secara digital. Hal ini menunjukkan bahwa tindakan *cyberbullying* merupakan salah satu isu di masyarakat yang cukup serius untuk ditanggapi.

Dalam 10 tahun terakhir, terdapat beberapa film yang mengangkat isu *cyberbullying* sebagai tema utama. Film-film ini tidak hanya menggambarkan realitas sosial, tetapi juga menjadi media edukasi dan refleksi bagi masyarakat tentang dampak perilaku di dunia maya. Berikut beberapa film yang mengangkat tema *cyberbullying*, antara lain:

Tabel 1. Beberapa Film Bertema *Cyberbullying*

Judul Film	Sinopsis
 <p data-bbox="376 891 628 925"><b>Unfriended (2014)</b></p>	<p data-bbox="715 356 1356 943">Film ini mengisahkan enam orang sahabat yang menerima pesan-pesan misterius saat sedang melakukan <i>video-chat</i> bersama. Terungkap bahwa pengirim pesan mengaku sebagai Laura, seorang korban <i>cyberbullying</i> yang telah meninggal bunuh diri di tahun sebelumnya. Dalam film ini diceritakan bagaimana keenam sahabat tersebut, yang merupakan pelaku dari <i>cyberbullying</i> terhadap Laura, harus menghadapi konsekuensi dan tanggung jawab atas kejahatan yang telah mereka lakukan pada korban tersebut.</p>
 <p data-bbox="392 1473 612 1507"><b>The Duff (2015)</b></p>	<p data-bbox="715 965 1356 1659">Film <i>The Duff</i> menceritakan tentang seorang gadis bernama Bianca yang dipandang dan dijuluki "<i>Duff</i>" (<i>Designated Ugly Fat Friend</i>) oleh teman-teman sekelasnya. Suatu hari, terjadi insiden di mana Bianca tengah berciuman dengan manekin, tetapi tanpa diketahui ada yang merekam kejadian tersebut dan mengunggahnya ke media sosial, sehingga video tersebut menjadi viral dan Bianca semakin dicemooh oleh teman-temannya. Meskipun sering mendapatkan perlakuan buruk di sekolah, Bianca berusaha untuk tidak terlalu memperdulikan dan ingin hidup dengan tenang.</p>

	<p>Film ini dibintangi oleh Maisie Williams sebagai tokoh utama, Casey. Ceritanya berpusat pada seseorang yang tiba-tiba mengungkap sisi buruk dan foto memalukan Casey di Twitter. Orang tersebut mengklaim dirinya sebagai seorang <i>hacker</i> sekaligus pembela korban <i>cyberbullying</i>. Penyelidikan kemudian mengungkap bahwa Casey sendiri pernah melakukan <i>cyberbullying</i> terhadap orang lain, yang berujung pada bunuh diri korban. Kini giliran Casey yang harus menghadapi konsekuensi dari perbuatannya di masa lalu.</p>
<p><b>Cyberbully (2015)</b></p>	

Sumber: Diolah Oleh Peneliti, 2024

Di Indonesia sendiri belum banyak film yang mengangkat tentang isu *cyberbullying*, namun peneliti menemukan satu film Indonesia yang membahas tentang *cyberbullying* dan cocok untuk dianalisis, yaitu film Budi Pekerti. Film Budi Pekerti merupakan salah satu contoh film yang mempresentasikan fenomena *cyberbullying* di kehidupan masyarakat. Film Budi Pekerti ini menjelaskan dampak buruk yang dihasilkan dari tindakan *cyberbullying* seperti cacian dari masyarakat hingga depresi.



Gambar 1. Poster Film Budi Pekerti.  
Sumber: Google

Budi Pekerti adalah sebuah film drama Indonesia yang dirilis pada tahun 2023. Film ini disutradarai sekaligus ditulis oleh Wregas Bhanuteja dan diproduksi oleh dua rumah produksi, yaitu Rekata Studio dan Kaninga Pictures. Dibintangi oleh Sha Ine Febriyanti, Dwi Sasono, dan Angga Yunanda, film ini berhasil meraih penayangan perdana di ajang bergengsi Festival Film Internasional Toronto pada tanggal 9 September 2023. Tidak hanya itu, "Budi Pekerti" juga terpilih sebagai film resmi dalam SXSW Sydney 2023 Screen Festival yang digelar di Sydney, Australia pada 15-22 Oktober 2023. Sebagai tambahan prestasi, film garapan Wregas Bhanuteja ini bahkan menjadi film pembuka di acara Jakarta Film Week (JFW) 2023 yang berlangsung pada 25-29 Oktober 2023.

Film ini mengangkat kisah Bu Prani, seorang guru Bimbingan Konseling (BK) yang terlibat insiden perselisihan dengan seorang pengunjung di pasar. Tanpa diduga, kejadian tersebut berhasil direkam oleh seseorang dan diunggah ke media sosial. Sikap Bu Prani yang dianggap tidak sesuai dengan perannya sebagai seorang guru membuatnya mendapat kecaman dan komentar negatif dari para pengguna media sosial (netizen). *Cyberbullying* yang dilakukan oleh netizen ini membuat kehidupan Bu Prani tidak lagi tenang. Apapun yang dilakukannya selalu dipandang salah dan mendapat tanggapan buruk dari netizen.

Dampaknya tidak hanya dialami oleh Bu Prani, tetapi juga keluarganya. Mereka semua mendapat hinaan dan penilaian negatif dari masyarakat atas segala tindakan dan perilaku mereka. Situasi ini membuat kehidupan keluarga Bu Prani menjadi tidak tenang, setiap hal yang mereka lakukan selalu dipandang salah. Selain kehilangan keharmonisan keluarga, Bu Prani juga terancam kehilangan pekerjaannya.

Sudah ada beberapa peneliti yang menggunakan film sebagai media untuk merepresentasikan tindakan *cyberbullying*. Contohnya adalah penelitian Ardi Nasrullah Farikhi pada tahun 2023 dengan judul penelitian "Analisis Semiotika John Fiske Tentang Cyberbullying Pada Remaja Dalam Film Unfriended". Pada film ini *cyberbullying* digambarkan melalui wacana dalam film, seperti komentar kekerasan yang menyebabkan Laura bunuh diri. Pada film ini *cyberbullying* direpresentasikan dengan genre horror, sedangkan pada film "Budi Pekerti",

*cyberbullying* direpresentasikan melalui cerita yang bergenre drama kehidupan yang ada di masyarakat, sehingga film ini berkaitan dengan fenomena *cyberbullying* yang terjadi di masyarakat

Penelitian lain yang serupa yaitu penelitian Christian Kevin Irawan dkk pada tahun 2023 dengan berjudul “Representasi Cyber Bullying Dalam Silent Movie ‘The Dreams’ Karya Edo Setiawan.”. Film ini meneliti tentang representasi *cyberbullying* dalam film bisu yang tidak memiliki audio, penulis menggunakan metode semiotika Charles Sanders Peirce. Sedangkan, penulis menganalisis *cyberbullying* melalui film yang memiliki audio dan dianalisis menggunakan teori semiotika John Fiske.

Kemudian penelitian Umami Miftahul Khoiriyah pada tahun 2021 dengan judul “Studi Analisis Semiotik Tentang Representasi *Bullying* Dalam Film Sunyi Karya Awi Suryadi”. Fokus pada penelitian ini adalah representasi perundungan yang dilakukan secara fisik. Penelitian ini serupa dengan penelitian yang dilakukan oleh Atus Lailiyah pada tahun 2022 dengan judul “Analisis Semiotika Representasi *Bullying* Dalam ‘Film Better Days’” yang memfokuskan analisis pada tindakan perundungan yang dilakukan secara fisik. Sedangkan, fokus penelitian penulis adalah pada tindakan perundungan yang dilakukan secara online atau *cyberbullying*.

Alasan peneliti memilih film Budi Pekerti (2019) sebagai objek penelitian karena dalam film ini, Wregas Bhanuteja menyembunyikan berbagai makna melalui tindakan-tindakan yang tampak biasa, namun sebenarnya mengandung tindakan *cyberbullying*, film ini juga berkaitan erat dengan realitas yang terjadi di masyarakat. Hal ini membuat penulis tertarik untuk mengupas lebih dalam melalui penelitian ini, dengan fokus pada bagaimana tindakan *cyberbullying* tersebut diperankan dalam film. Selain itu, film ini memiliki banyak makna dan pesan yang terkandung di dalamnya terkait isu *cyberbullying* yang marak terjadi di Indonesia yang dapat dianalisis sebagai pembelajaran. Alasan penulis mengambil judul ini adalah karena penelitian ini dapat memberikan wawasan yang lebih dalam tentang bagaimana media visual seperti film dapat mempengaruhi pemahaman kita tentang fenomena sosial seperti *cyberbullying*. Selain itu, isu *cyberbullying* merupakan isu

yang tidak bisa dianggap remeh dan perlu mendapat perhatian yang serius. *Cyberbullying* telah menjadi masalah kompleks yang semakin marak terjadi di era digital saat ini, terutama di kalangan remaja.

Maka dari itu, peneliti akan melakukan penelitian yang mengangkat judul **“*Cyberbullying* Dalam Media Populer (Analisis Semiotika John Fiske Terhadap Film “Budi Pekerti”)**”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu bagaimanakah representasi *cyberbullying* dalam film Budi Pekerti?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitiannya ialah untuk mengetahui representasi *cyberbullying* di dalam film Budi Pekerti melalui analisis semiotika John Fiske.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kegunaan baik secara teoritis maupun secara praktis, kegunaan tersebut adalah sebagai berikut:

### **a. Secara Teoritis**

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pengetahuan bagi para akademisi yang melakukan analisis semiotika untuk menemukan tanda atau simbol, khususnya dalam film.

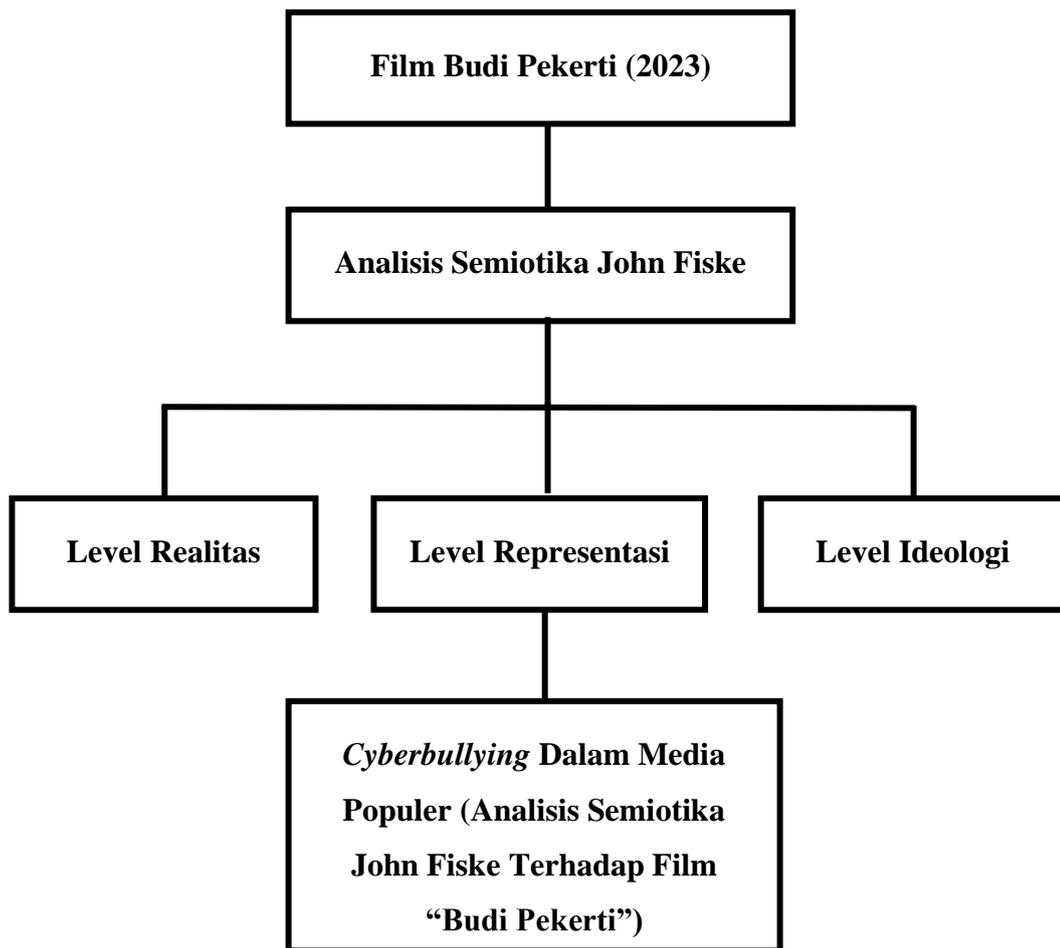
### **b. Secara Praktis**

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman tentang representasi *cyberbullying* dalam sebuah film. Selain itu, penelitian

ini diharapkan dapat menjadi bahan pembelajaran tentang bagaimana representasi perilaku *bullying* yang ditampilkan dalam film terkait dengan realitas sosial yang ada.

### 1.5 Kerangka Pikir

Peneliti telah melakukan penelitian dengan kerangka berfikir yang dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. Kerangka Pikir.

Sumber: Diolah Oleh Peneliti, 2024

Berdasarkan kerangka berpikir yang dijelaskan, subjek yang diteliti adalah film "Budi Pekerti" yang dirilis pada tahun 2023. Film tersebut dianalisis menggunakan metode semiotika John Fiske yang terdiri dari tiga level, yaitu level realitas, level representasi, dan level ideologi. Dengan mengaplikasikan metode ini, penelitian ini

bertujuan untuk mengungkap dan menganalisis bagaimana *cyberbullying* direpresentasikan dalam film "Budi Pekerti (2023)" melalui kajian pada ketiga level tersebut. Hasil akhir dari penelitian ini adalah deskripsi menyeluruh mengenai representasi *cyberbullying* yang tergambar dalam film Budi Pekerti (2023), setelah melalui proses analisis secara mendalam menggunakan pendekatan semiotika John Fiske.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian ini memanfaatkan penelitian terdahulu sebagai referensi dan tolak ukur, sekaligus untuk membantu penulis dalam proses penyusunan penelitian. Tujuannya adalah untuk mencegah terjadinya pengulangan atau peniruan penelitian, serta menghindari kesalahan-kesalahan yang pernah dilakukan oleh para peneliti sebelumnya. Dengan demikian, peneliti dapat mengembangkan penelitiannya dengan lebih efektif dan inovatif.

Tabel 2. Perbandingan Penelitian

1	Penulis	Ardi Nasrullah Farikhi (2023)
	Judul Penelitian	Analisis Semiotika John Fiske Tentang Cyberbullying Pada Remaja Dalam Film Unfriended ( <i>John Fiske's Semiotic Analysis of Cyberbullying In Adolescents In Unfriended Film</i> )
	Metode Penelitian	Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif analisis teks media dengan menggunakan pendekatan analisis semiotika John Fiske
	Hasil Penelitian	Pada film ini <i>cyberbullying</i> digambarkan melalui wacana dalam film, seperti komentar kekerasan yang menyebabkan Laura bunuh diri. Teks tersebut memuat ciri-ciri <i>cyberbullying</i> , yang meliputi api, <i>bullying</i> , meremehkan, peniruan identitas, bergaul, dan menyontek, sedangkan ciri-ciri yang tidak ditemukan antara lain pengucilan, <i>cyberbullying</i> .
	Perbedaan Penelitian	Perbedaan penelitian terletak pada objek film yang digunakan, penelitian ini menggunakan film unfriended, sedangkan penulis menggunakan film Budi Pekerti. Selain itu, penelitian ini merepresentasikan <i>cyberbullying</i> dengan genre horror, sedangkan film "Budi Pekerti" bergenre drama.

	Persamaan Penelitian	Persamaan penelitian terletak pada teori semiotika yang digunakan yaitu teori semiotika John Fiske, serta fenomena yang diangkat yaitu fenomena <i>cyberbullying</i> .
	Kontribusi Penelitian	Penelitian ini digunakan sebagai bahan acuan untuk analisis semiotika John Fiske terhadap fenomena <i>cyberbullying</i> .
2	Penulis	Christian Kevin Irawan, Ilham Nur Rohman, dan Dita Maulidiyah (2023)
	Judul Penelitian	Representasi Cyber Bullying Dalam Silent Movie 'The Dreams' Karya Edo Setiawan.
	Metode Penelitian	Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, teknis analisis data yang digunakan adalah analisis semiotika Charles Sanders Peirce.
	Hasil Penelitian	Representasi <i>cyberbullying</i> ditampilkan melalui pengalaman tokoh utama, seorang perempuan muda yang menghadapi komentar negatif di media sosial setelah memposting desainnya. Adegan-adegan menunjukkan bagaimana komentar buruk tersebut menyebabkan perasaan cemas dan rendah diri, serta dampak psikologis yang dialaminya. Film ini menggunakan ekspresi wajah dan bahasa tubuh untuk menggambarkan emosi tokoh, serta menekankan pentingnya dukungan dari orang terdekat, seperti ibunya, sebagai cara untuk menghadapi perundungan tersebut. Melalui analisis semiotik, film ini menyampaikan pesan moral tentang bahaya dan dampak serius dari <i>cyberbullying</i> . Tindakan <i>cyberbullying</i> yang ditunjukkan pada <i>scene</i> ini direpresentasikan melalui media sosial Instagram dengan bentuk komentar negatif yang mengarah pada perundungan atau <i>bullying</i> .
	Perbedaan Penelitian	Perbedaan dari penelitian ini yaitu terletak pada teori semiotika yang digunakan. Pada penelitian Christian dkk menggunakan teori semiotika Charles Sanders Peirce, sedangkan peneliti menggunakan teori semiotika John Fiske. Selain itu, pada penelitian ini menggunakan film bisu, sedangkan peneliti menggunakan film yang memiliki suara.

	Persaman Penelitian	Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu sama-sama membahas isu <i>cyberbullying</i> di dalam film.
	Kontribusi Penelitian	Penelitian ini digunakan sebagai bahan acuan untuk analisis fenomena <i>cyberbullying</i> dalam suatu film.
3	Penulis	Ummi Miftahul Khoiriyyah (2021)
	Judul Penelitian	Studi Analisis Semiotik Tentang Representasi <i>Bullying</i> Dalam Film Sunyi Karya Awi Suryadi
	Metode Penelitian	Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dengan menggunakan analisis semiotika John Fiske.
	Hasil Penelitian	Terdapat <i>bullying</i> yang terjadi di dalam film Sunyi (2019) dimana terdapat kekerasan fisik yang mendominasi adanya <i>bullying</i> yang terjadi di sekolah dengan beberapa alasan serta memiliki faktor dan akibat dari adanya <i>bullying</i> ini.
	Perbedaan Penelitian	Perbedaan dari penelitian ini yaitu terletak pada fokus topik penelitian, pada penelitian yang dilakukan membahas salah satu bentuk dari <i>bullying</i> yaitu <i>cyberbullying</i> . Selain itu, pada penelitian ini menggunakan objek film sunyi
	Persaman Penelitian	Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu sama-sama membahas topik <i>bullying</i> . Pada penelitian ini juga menggunakan teori semiotika John fiske
	Kontribusi Penelitian	Penelitian ini digunakan sebagai bahan acuan untuk analisis semiotika John Fiske.
4	Penulis	Atus Lailiyah (2022)
	Judul Penelitian	Analisis Semiotika Representasi <i>Bullying</i> Dalam "Film Better Days"
	Metode Penelitian	Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dengan menggunakan analisis semiotika Roland Barthes.
	Hasil Penelitian	Representasi <i>bullying</i> dalam film ini ialah menggambarkan mengenai Munculnya fenomena <i>bullying</i> dalam sekolah disebabkan karena seseorang menjadi pelaku <i>bullies</i> , alasannya ialah mereka merasa dendam terhadap korban <i>bullying</i> . Film ini merepresentasikan berbagai jenis <i>bullying</i> yang terjadi, antara lain <i>bullying</i> dalam bentuk

		kekerasan fisik, verbal, gerakan tubuh ( <i>gesture</i> ), <i>cyberbullying</i> , dan pengucilan (eksklusivitas). Kelima kategori <i>bullying</i> tersebut digambarkan secara jelas dalam adegan-adegan film. Lebih lanjut, film ini menyoroti masih maraknya tindakan ketidakadilan dan perundungan yang terjadi di lingkungan sekolah.
	Perbedaan Penelitian	Perbedaan dari penelitian ini yaitu terletak pada teori semiotika yang digunakan, pada penelitian ini menggunakan teori semiotika Roland barthes. Selain itu, pada penelitian ini menggunakan objek film <i>Better Days</i> .
	Persamaan Penelitian	Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu sama-sama membahas topik <i>bullying</i> .
	Kontribusi Penelitian	Penelitian ini digunakan sebagai bahan acuan untuk analisis fenomena <i>bullying</i> dalam suatu film.

Sumber: Diolah Oleh Peneliti, 2024

## 2.2 Film Budi Pekerti

Budi Pekerti adalah sebuah film drama Indonesia yang dirilis pada tahun 2023. Film ini disutradarai sekaligus ditulis oleh Wregas Bhanuteja dan diproduksi oleh dua rumah produksi, yaitu Rekata Studio dan Kaninga Pictures. Dibintangi oleh Sha Ine Febrianti, Dwi Sasono, dan Angga Yunanda, film ini berhasil meraih penayangan perdana di ajang bergengsi Festival Film Internasional Toronto pada tanggal 9 September 2023. Tidak hanya itu, "Budi Pekerti" juga terpilih sebagai film resmi dalam SXSW Sydney 2023 Screen Festival yang digelar di Sydney, Australia pada 15-22 Oktober 2023. Sebagai tambahan prestasi, film garapan Wregas Bhanuteja ini bahkan menjadi film pembuka di acara Jakarta Film Week (JFW) 2023 yang berlangsung pada 25-29 Oktober 2023.

Film ini mengangkat kisah Bu Prani, seorang guru Bimbingan Konseling (BK) yang terlibat insiden perselisihan dengan seorang pengunjung di pasar. Tanpa diduga, kejadian tersebut berhasil direkam oleh seseorang dan diunggah ke media sosial. Sikap Bu Prani yang dianggap tidak sesuai dengan perannya sebagai seorang guru

membuatnya mendapat kecaman dan komentar negatif dari para pengguna media sosial (netizen). *Cyberbullying* yang dilakukan oleh netizen ini membuat kehidupan Bu Prani tidak lagi tenang. Apapun yang dilakukannya selalu dipandang salah dan mendapat tanggapan buruk dari netizen.

Dampaknya tidak hanya dialami oleh Bu Prani, tetapi juga keluarganya. Mereka semua mendapat hinaan dan penilaian negatif dari masyarakat atas segala tindakan dan perilaku mereka. Situasi ini membuat kehidupan keluarga Bu Prani menjadi tidak tenang, setiap hal yang mereka lakukan selalu dipandang salah. Selain kehilangan keharmonisan keluarga, Bu Prani juga terancam kehilangan pekerjaannya.

## **2.3 Cyberbullying**

### **2.3.1. Pengertian Cyberbullying**

*Cyberbullying* adalah istilah yang masuk ke dalam kamus OED (*Oxford English Dictionary*) pada tahun 2010. Istilah ini mengacu pada penggunaan teknologi informasi, seperti internet, untuk mengintimidasi atau mengancam seseorang dengan mengirim atau memposting konten yang bersifat mengancam atau menyakitkan (Noval, 2021). Fenomena *cyberbullying* dapat dijelaskan sebagai bentuk kejahatan modern, di mana pelaku menggunakan teknologi sebagai alat untuk mengintimidasi korban. Caranya beragam, mulai dari mengunggah foto atau membuat postingan yang memalukan korban, menghina atau mengolok-olok korban, hingga mengakses akun media sosial korban untuk mengancam, seperti mengirim email mengancam atau membuat situs web untuk menyebarkan fitnah.

Bentuk-bentuk *cyberbullying* sangat bervariasi, namun pada intinya adalah menggunakan teknologi digital untuk menyerang, mengintimidasi, atau merendahkan seseorang secara sengaja dan berulang-ulang. Hal ini bisa dilakukan dengan mengirim pesan kejam, gambar-gambar yang mengganggu, atau konten lain yang bertujuan untuk mempermalukan korban di depan orang lain yang melihatnya.

*Cyberbullying* merupakan suatu tindakan kejahatan yang dilakukan melalui media digital yang dapat merugikan hidup seseorang. Menurut Williard (2005) *cyberbullying* adalah tindakan yang melibatkan pengiriman atau penyebaran pesan yang berbahaya dan kejam melalui teknologi komunikasi dan informasi (Elpemi & Isro'i, 2020). Menurut *National Conference of State Legislatures* (NCSL), *cyberbullying* adalah tindakan yang dilakukan secara sadar dan berulang dalam jangka waktu tertentu dengan menggunakan teknologi komunikasi sebagai sarana untuk memberikan ancaman atau merendahkan orang lain (Kusuma, 2018).

Smith dalam buku Navarro et al., (2015) mengemukakan *cyberbullying* sebagai perilaku agresif yang dilakukan secara sengaja oleh individu atau kelompok terhadap korban yang lemah melalui media elektronik seperti internet atau perangkat digital lainnya kepada seseorang yang tidak dapat membela dirinya sendiri. Sedangkan, Tokunaga mengemukakan bahwa *cyberbullying* adalah tindakan menyebarkan pesan atau konten yang bersifat permusuhan, agresif, atau menyakitkan melalui media elektronik secara terus-menerus yang dilakukan secara berulang-ulang dengan tujuan untuk menyakiti atau membuat korban merasa tidak nyaman (Tokunaga, 2010).

Dari penjelasan *cyberbullying* di atas, maka dapat disimpulkan bahwa *cyberbullying* adalah bentuk kekerasan verbal yang sengaja dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang kepada pihak yang lebih lemah secara berulang-ulang menggunakan perangkat digital seperti internet, media sosial, atau aplikasi pesan. Contohnya seperti mengejek, menyebarkan kebohongan, menghina dengan kata-kata kasar, menyebarkan rumor, atau melontarkan ancaman.

Motif pelaku *cyberbullying* bisa bermacam-macam, seperti iseng atau bercanda, ingin mencari perhatian, balas dendam karena marah atau frustrasi, atau alasan lainnya. Namun, pada dasarnya ini merupakan tindakan yang merugikan dan dapat berdampak negatif pada kesehatan mental korban.

### **2.3.2. Bentuk-bentuk *Cyberbullying***

Menurut Williard (dalam Jalal et al., 2021) *Cyberbullying* terdiri dari beberapa aspek, yaitu: *Flaming, Harrasment, Denigration, Impersonation, Putting and*

*Trickery*, *Exclusion*, dan *cyberstalking*. Berikut penjelasan dari bentuk-bentuk *cyberbullying*:

- 1) *Flaming*, yaitu perdebatan secara langsung dengan mengirimkan pesan teks kasar atau menyebarkan foto yang bersifat menghina secara *online*.
- 2) *Harrasment*, yaitu tindakan berupa mengirimkan komunikasi yang menyinggung secara berulang dalam waktu yang lama melalui berbagai media.
- 3) *Denigration*, yaitu menyebarkan atau membagikan informasi pribadi seseorang secara *online* untuk merusak reputasi atau menimbulkan ketidaknyamanan.
- 4) *Impersonation*, yaitu berpura-pura menjadi orang lain dan bertindak atas nama orang tersebut sambil menyampaikan pesan yang menyinggung.
- 5) *Putting and Trickery*, yaitu menyebarkan foto atau informasi sensitif seseorang tanpa izin atau menipu korban agar memberikan foto pribadinya.
- 6) *Exclusion*, yaitu mengeluarkan seseorang dari suatu komunitas secara sengaja untuk mengisolasinya.
- 7) *Cyberstalking*, yaitu melakukan ancaman atau intimidasi yang sering berkelanjutan melalui internet.

### **2.3.3. Karakteristik Pelaku *Cyberbullying***

Secara umum, terdapat empat karakteristik utama pelaku *cyberbullying*, yaitu (Noval, 2021):

- 1) Pelaku yang Tidak Menyadari Perbuatannya (*The Vengeful Angel*)  
Tipe ini tidak menyadari bahwa tindakan mereka merupakan perundungan. Mereka melakukan aksi sebagai bentuk pembalasan terhadap penganiayaan yang dialami, merasa bahwa tindakan tersebut adalah adil.
- 2) Pelaku yang Berupaya Mendominasi Korban (*Power-Hungry*)  
Karakteristik pelaku ini mencakup keinginan untuk menunjukkan kekuasaan dan kontrol melalui kemampuan teknologi. Mereka sering kali merupakan korban perundungan sebelumnya dan berusaha membalas dendam terhadap pengalaman buruk mereka dengan menyerang orang lain secara online.

- 3) Pelaku yang Mencari Kesenangan dari Penderitaan Korban (*Mean Girls*)  
Tipe ini umumnya berkelompok dan mencari hiburan dari perundungan. Mereka merasa jenuh dengan kehidupan sehari-hari dan menggunakan tindakan perundungan siber sebagai cara untuk mendapatkan kesenangan dari penderitaan orang lain.
- 4) Pelaku yang Memberikan Respons atas Materi Perundungan (*Inadvertent*)  
Karakteristik pelaku ini bersifat responsif, di mana mereka tidak memiliki niat untuk melakukan perundungan. Mereka cenderung bereaksi terhadap konten tanpa mempertimbangkan dampak dari tindakan mereka, dan seringkali menjadi bagian dari labeling terhadap korban.

#### **2.3.4. Faktor-faktor yang mempengaruhi *Cyberbullying***

Kasus *bullying*, termasuk *cyberbullying*, dapat terjadi karena dipengaruhi oleh berbagai faktor yang dapat dikelompokkan menjadi dua kategori utama, yaitu faktor internal dan faktor eksternal (Santoso, 2018).

##### a) Faktor Internal

Faktor internal merujuk pada penyebab yang berasal dari dalam diri pelaku sendiri, seperti kondisi psikologis. Gangguan kepribadian atau gangguan emosi yang dialami oleh seorang individu, yang mungkin disebabkan oleh masalah-masalah yang dihadapinya, dapat mendorong mereka untuk melakukan tindakan *cyberbullying*. Meskipun demikian, perilaku *cyberbullying* juga dipengaruhi oleh faktor-faktor lain seperti toleransi sekolah terhadap *bullying*, sikap guru, dan lingkungan lainnya. Selain itu, lingkungan keluarga yang kasar dan kurang harmonis juga dapat menjadi pemicu seseorang menjadi pelaku *bullying*.

##### b) Faktor Eksternal

Faktor eksternal yang dapat memicu terjadinya *bullying*, termasuk *cyberbullying*, sangat beragam. Beberapa di antaranya adalah pengaruh lingkungan teman sebaya, keluarga yang kurang harmonis, kondisi ekonomi keluarga, tontonan televisi yang kurang mendidik, serta kemajuan teknologi di era globalisasi yang memfasilitasi terjadinya *cyberbullying*. Motivasi di balik tindakan pelaku juga beragam, seperti marah dan ingin balas dendam, frustrasi, ingin mencari perhatian, ingin terlihat

tangguh, bosan, cemburu, atau bahkan sekadar hiburan untuk mengisi waktu luang (Parks, 2013).

### **2.3.5. Dampak *Cyberbullying***

*Cyberbullying* dapat memberikan dampak negatif yang signifikan bagi korbannya, baik secara emosional maupun psikologis (Sapty, 2012). Beberapa dampak yang mungkin terjadi antara lain:

#### a) Rasa malu

Para pelaku *cyberbullying* bertujuan untuk membuat korbannya mengalami tekanan mental demi kepuasan pribadi mereka sendiri. Korban akan merasa rendah diri dan trauma berkepanjangan, bahkan mungkin seumur hidup, karena di dunia maya, semua konten *bullying* yang diunggah akan terus ada dan mengusik korban secara terus-menerus

#### b) Stres dan depresi

Hinaan dan tekanan yang dialami secara terus-menerus dapat memicu perasaan sedih berkepanjangan dan suasana hati yang suram pada korban. Kondisi ini jika dibiarkan berlarut-larut berpotensi memicu timbulnya stres dan bahkan depresi.

#### c) Kehilangan kepercayaan percaya diri

Pengalaman *bullying* secara perlahan dapat merenggut kepercayaan diri korbannya. Mereka mulai memandang diri sendiri dengan perspektif negatif, merasa tidak berarti, tidak pantas mendapatkan pertolongan, serta dipenuhi dengan berbagai pandangan dan perasaan buruk lainnya tentang diri mereka sendiri.

#### d) Paranoid

Korban akan merasa cemas dan tidak aman, yang bisa berujung pada paranoid, salah satu jenis gangguan jiwa.

#### e) Menjadi pelakunya

Tak jarang seorang korban *bullying* justru berubah menjadi pelaku *bullying* itu sendiri. Hal ini bisa terjadi sebagai upaya untuk mempertahankan diri atau sekedar meniru perlakuan negatif yang mereka terima sebelumnya.

f) Gangguan kesehatan

Kondisi stres berkepanjangan yang dialami korban *bullying* dapat berdampak buruk pada kesehatan fisik mereka. Stres ini berpotensi memicu munculnya berbagai gangguan kesehatan seperti masalah jantung, peningkatan tekanan darah, maupun gangguan pada sistem pencernaan.

g) Prestasi yang menurun

Korban mungkin kehilangan minat dan konsentrasi terhadap pelajaran karena terlalu fokus pada cara mengakhiri *bullying* atau merasa lelah dan kehilangan semangat untuk beraktivitas.

h) Melakukan tindakan kriminal

Korban *bullying* berpotensi melampiaskan emosinya dengan melakukan tindakan kriminal sebagai bentuk perlawanan atas perlakuan buruk yang mereka terima.

i) Menjadi agresif

*Bullying* bisa mengubah karakter korban menjadi lebih agresif, terutama jika lingkungannya dipenuhi orang-orang yang bertemperamen sama.

j) Merasa terisolasi

*Cyberbullying* dapat membuat korbannya merasa terisolasi dan kesepian. Kondisi ini tentu sangat menyakitkan, terutama bagi remaja yang sangat membutuhkan interaksi dan pergaulan dengan teman sebayanya.

k) Bunuh diri

*Cyberbullying* dapat meningkatkan risiko seseorang untuk melakukan percobaan bunuh diri. Mereka yang terus-menerus menerima hinaan melalui pesan teks, media sosial, dan platform lainnya seringkali merasa putus asa dan menganggap bahwa satu-satunya jalan keluar dari penderitaan adalah dengan mengakhiri hidup sendiri.

Isu-isu sosial yang marak terjadi di masyarakat seperti kasus *cyberbullying* ini mampu diangkat dalam sebuah film yang di mana mampu menjadi sebuah sarana efektif untuk membangun kesadaran, membangkitkan empati, dan mendorong dialog terbuka tentang dampak negatif *cyberbullying*.

## 2.4 Film

Film dapat dikategorikan sebagai salah satu alat komunikasi massa. Hal ini dikarenakan film mampu menjangkau audiensnya secara masal melalui media tertentu. Dalam komunikasi massa, komunikator dan komunikan (audiens) terpisah jaraknya dan jumlah audiens yang sangat besar serta berasal dari berbagai latar belakang. Audiens pun tidak saling mengenal satu sama lain karena sifatnya bersifat anonim.

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kata 'film' memiliki dua pengertian. Pertama, film diartikan sebagai lembaran tipis terbuat dari bahan seluloid yang berfungsi untuk menyimpan gambar-gambar, baik itu gambar negatif maupun positif. Kedua, film juga didefinisikan sebagai rangkaian cerita atau adegan yang divisualisasikan dalam bentuk gambar hidup (Alfathoni & Manesah, 2020). Secara semiotik pada tingkat penanda, film merupakan teks visual yang terdiri atas serangkaian gambar berurutan untuk menimbulkan ilusi gerakan dan bunyi seperti kehidupan nyata (Danesi, 2002).

Secara harfiah film didefinisikan sebagai *cinematographie*. Istilah ini berasal dari kata '*cinema*' yang artinya 'gerak', dan '*tho*' atau '*phytos*' yang berarti 'cahaya'. Berdasarkan asal kata tersebut dapat disimpulkan bahwa film pada dasarnya adalah sebuah upaya untuk menggambarkan atau melukiskan sebuah gerakan dengan memanfaatkan elemen cahaya.

Menurut Gamble (1986) (dalam Wahyuningsih, 2019), film merupakan serangkaian gambar tidak bergerak yang diproyeksikan dengan kecepatan tinggi sehingga dapat ditangkap oleh penglihatan manusia. Hal ini dikarenakan *frame* demi *frame* gambar diputar secara cepat dan berganti secara berturut-turut. Proses

proyeksi *frame* gambar secara bertahap dan berkecepatan tinggi ini pula yang kemudian menimbulkan ilusi gerakan bagi penonton.

Film sebagai media hiburan visual mulai dikenal sejak abad ke-19. Sejak kemunculannya, perkembangan film terus mengalami peningkatan yang sangat pesat hingga saat ini. Di Indonesia sendiri, kehadiran film baru dirasakan pada tanggal 5 Desember 1900 di kota Batavia (sekarang Jakarta) (Alfathoni & Manesah, 2020). Ketika film diperkenalkan di Indonesia pada masa itu, masyarakat menyebutnya dengan istilah "gambar idoeop" yang berarti gambar hidup. Film pertama yang ditayangkan di wilayah Indonesia saat itu adalah sebuah film dokumenter yang menceritakan perjalanan dari seorang Ratu dan Raja Belanda di Deen Haag.

Film merupakan salah satu bentuk media penyampaian pesan. Film memiliki kemampuan untuk mempengaruhi dan membentuk persepsi masyarakat melalui informasi yang disampaikan di dalamnya, tanpa perlu melakukan tindakan lain. Film selalu berupaya merekam dan mencerminkan realitas perkembangan serta dinamika sosial yang terjadi, kemudian memproyeksikannya ke layar. Namun, realitas yang ditampilkan dalam film bukanlah realitas yang sebenarnya, melainkan sebuah konstruksi atau gambaran dari realitas tersebut yang diwarnai dengan nilai-nilai estetis dan pesan-pesan tertentu yang dikemas secara menarik (Fadilah, 2021). Film tidak hanya sekedar merepresentasikan realitas apa adanya, tetapi juga menawarkan interpretasi dan sudut pandang tertentu terhadap realitas tersebut. Di dalam sebuah film juga terdapat kandungan pesan-pesan moral yang mampu membuka pandangan masyarakat.

#### **2.4.1. Film Sebagai Media Representasi**

Film memiliki kemampuan untuk membentuk arti. Film bisa memberikan berbagai macam interpretasi kepada penontonnya lewat gambar dan suara yang ditampilkan. Film dapat mengubah cara pandang seseorang terhadap sesuatu, ide, atau konsep tertentu. Cara kita melihat kenyataan seringkali dipengaruhi oleh media, termasuk film, dengan metode-metode khusus. Menurut Mujianti (2011) dalam (Rachman, 2020) memahami bagaimana media mempengaruhi kita disebut dengan konsep representasi.

Representasi adalah cara untuk menggambarkan, melambangkan, atau mewakili sesuatu dalam bentuk tertentu. Menurut Piliang (2003) dalam (Maulidina, 2020) secara ilmiah, representasi adalah tindakan menampilkan sesuatu melalui media lain, biasanya berupa tanda atau simbol.

Menurut Marcel Danesi (2002), representasi adalah suatu proses perubahan pengetahuan, gagasan, atau pesan ke dalam bentuk fisik yang dapat diidentifikasi. Representasi juga dapat diartikan sebagai penggunaan berbagai bentuk tanda, seperti simbol, gambar, suara, dan elemen lainnya, untuk menggambarkan atau mengekspresikan hal-hal yang dapat dilihat, dibayangkan, atau dirasakan dalam suatu wujud fisik tertentu.

Teori Representasi oleh Stuart Hall menekankan bahwa bahasa digunakan untuk mengkomunikasikan makna kepada orang lain. Menurut Hall, representasi adalah proses di mana konsep dan makna dibentuk dalam pikiran melalui bahasa. Hal ini melibatkan hubungan antara konsep dan bahasa yang menggambarkan objek, orang, atau peristiwa, baik yang nyata maupun imajinatif. Representasi dapat dipahami sebagai proses penggunaan bahasa untuk mengkomunikasikan pesan yang bermakna kepada pihak lain. Dalam hal ini, makna tidak muncul secara spontan, melainkan terbentuk melalui suatu sistem representasi yang kompleks. Proses produksi makna ini terjadi melalui sistem bahasa, yang cakupannya tidak hanya terbatas pada aspek verbal, tetapi juga meliputi elemen visual. Sistem representasi tersusun dari cara mengorganisasikan, menyusun, dan mengklasifikasikan konsep serta berbagai kompleksitas hubungan (Leliana et al., 2021).

Proses representasi bertujuan untuk menjelaskan makna dari suatu entitas yang akan direpresentasikan. Media audio-visual, seperti film, khususnya film, sering dimanfaatkan sebagai sarana representasi yang efektif. Para ahli di bidang ini berpendapat bahwa representasi merupakan proses menghasilkan makna dari konsep-konsep yang terdapat dalam pikiran manusia, dengan menggunakan bahasa sebagai mediumnya, termasuk bahasa visual yang ditampilkan melalui film. Oleh karena itu, banyak fenomena yang direpresentasikan melalui film, dan seringkali sebuah film dapat merepresentasikan beberapa entitas sekaligus.

Film adalah sebuah medium yang sangat efektif dalam merepresentasikan berbagai aspek kehidupan, budaya, dan emosi manusia. Sebagai bentuk seni visual, film memiliki kemampuan untuk menyampaikan cerita dengan cara yang melibatkan penonton secara emosional dan intelektual. Melalui penggunaan elemen-elemen seperti narasi, karakter, setting, musik, dan sinematografi, film dapat menciptakan dunia yang kaya dan kompleks, yang sering kali mencerminkan realitas sosial, politik, dan budaya dari masyarakat yang diwakilinya.

Cerita dalam sebuah film tidak hanya mencerminkan realitas kehidupan masyarakat yang dipindahkan ke dalam bentuk seluloid. Film sebagai media mampu merepresentasikan kehidupan masyarakat dengan mendekati dan membentuk kembali realitas berdasarkan kode, konvensi, dan ideologi budaya. Representasi dalam film berfungsi sebagai pengantar makna dan bahasa dalam budaya. Oleh karena itu, makna yang dihasilkan dari dekonstruksi sistem representasi diproduksi melalui struktur bahasa, yang tidak hanya terjadi secara verbal, tetapi juga secara visual.

#### **2.4.2. Film Sebagai Media Populer**

Film telah menjadi salah satu media populer yang diminati oleh masyarakat luas dari berbagai kalangan dan latar belakang. Sejak kemunculannya di abad ke-19, film terus berkembang dan menjadi bagian penting dalam kehidupan masyarakat modern. Film tidak hanya berfungsi sebagai hiburan semata, tetapi juga memiliki potensi besar dalam menyampaikan pesan, mencerminkan realitas, dan memberikan dampak sosial serta budaya yang signifikan (Kumara & Maulianza, 2024).

Salah satu alasan utama mengapa film menjadi media populer adalah kemampuannya dalam memberikan hiburan massal kepada khalayak luas. Industri perfilman terus berkembang dan menghadirkan beragam genre film, seperti aksi, drama, komedi, horor, fiksi ilmiah, dan masih banyak lagi (Alfathoni & Manesah, 2020). Dengan adanya variasi genre ini, film mampu memenuhi selera dan preferensi penonton yang beragam.

Film menawarkan pengalaman yang interaktif dan menghibur bagi penontonnya. Melalui kombinasi visual yang menarik, cerita yang memikat, akting yang memukau, dan efek suara yang menggugah emosi, film dapat membawa penonton ke dalam dunia imajinatif dan melarikannya dari rutinitas sehari-hari. Pengalaman menonton film di bioskop juga menjadi kegiatan sosial yang menyenangkan, di mana orang dapat berkumpul bersama teman atau keluarga untuk menikmati hiburan bersama.

Selain sebagai hiburan, film juga berperan penting sebagai media penyampaian pesan atau gagasan (Asri, 2020). Melalui cerita, karakter, dan simbol-simbol dalam film, sutradara dan penulis skenario dapat menyampaikan pesan sosial, politik, budaya, atau nilai-nilai tertentu kepada penonton.

Banyak film yang mencerminkan realitas sosial, budaya, dan kondisi masyarakat pada masa tertentu. Film dapat berfungsi sebagai cerminan dari masalah-masalah atau fenomena yang terjadi di masyarakat, seperti diskriminasi, kemiskinan, konflik, atau isu-isu lainnya.

Dengan menyajikan gambaran tentang kehidupan masyarakat dalam film, penonton dapat memperoleh wawasan dan pemahaman yang lebih mendalam tentang realitas sosial yang terjadi di sekitar mereka. Film juga dapat menjadi sarana untuk melestarikan dan menyebarluaskan budaya serta tradisi suatu masyarakat, melalui representasi visual dan cerita yang diangkat dalam film tersebut (Rachmat & Jemat, 2017).

Film telah menjadi media populer yang sangat diminati oleh masyarakat luas. Film tidak hanya berfungsi sebagai hiburan massal yang menghibur dan melarikan penonton dari rutinitas sehari-hari, tetapi juga memiliki potensi besar dalam menyampaikan pesan, mencerminkan realitas sosial, dan memberikan dampak sosial serta budaya yang signifikan.

Dengan kemampuannya untuk menjangkau khalayak massa, film dapat menjadi sarana efektif untuk mengangkat isu-isu penting, menyuarakan kritik, dan mendorong perubahan sosial yang positif. Film juga menjadi sarana ekspresi seni

bagi para insan perfilman, serta dapat mempengaruhi budaya populer dan gaya hidup masyarakat.

Film sebagai media populer memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan masyarakat modern. Dengan potensi yang dimilikinya, film dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan-pesan positif, meningkatkan kesadaran sosial, dan mempromosikan nilai-nilai kemanusiaan.

Film, sebagai sebuah karya seni visual yang kompleks, merupakan sebuah sistem tanda atau simbol yang kaya dengan makna dan interpretasi. Memaknai sebuah film dapat menggunakan sebuah teori yang bernama teori semiotika.

## **2.5 Semiotika**

Kata 'semiotika' memiliki akar etimologis dari bahasa Yunani, yaitu '*semeion*', yang bermakna tanda. Dalam hal ini, tanda didefinisikan sebagai suatu entitas yang ada berdasarkan kesepakatan sosial yang telah terbentuk sebelumnya, dapat diinterpretasikan sebagai representasi dari entitas lain. Sobur (2013) mendefinisikan semiotika sebagai suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Pada awalnya, konsep tanda dipahami sebagai suatu indikator yang menunjukkan keberadaan atau eksistensi dari hal lain. Contohnya, asap menunjukkan adanya api, dan suara sirine mobil yang keras menandakan adanya kebakaran di suatu tempat (Wibowo, 2013).

Semiotika telah menjadi salah satu bidang kajian yang signifikan dalam teori komunikasi, bahkan berkembang menjadi suatu tradisi tersendiri. Menurut Littlejohn (2016), tradisi semiotika mencakup serangkaian teori yang menjelaskan bagaimana tanda-tanda berfungsi sebagai representasi dari berbagai elemen seperti benda, ide, keadaan, situasi, perasaan, dan kondisi yang berada di luar tanda itu sendiri. Tujuan utama semiotika adalah untuk mengungkap dan menafsirkan makna yang terkandung dalam suatu tanda. Melalui proses ini, kita dapat memahami bagaimana komunikator mengkonstruksi pesan. Proses pemaknaan ini sangat dipengaruhi oleh perspektif atau nilai-nilai ideologis tertentu, serta konsep kultural yang berlaku dalam masyarakat di mana simbol tersebut diciptakan.

Kode kultural memainkan peran krusial dalam pembentukan makna dalam sebuah simbol. Kode ini membantu kita memahami pesan yang terkandung dalam tanda tersebut. Struktur makna yang terbentuk kemudian menjadi landasan bagi terbentuknya ideologi dalam suatu tanda. Sebagai bagian dari kajian budaya, semiotika mempelajari bagaimana budaya menjadi pondasi dalam pembentukan makna dalam suatu tanda. Seperti yang diungkapkan oleh Kriyantono (2014), semiotika mempelajari sistem, aturan, dan konvensi yang memungkinkan tanda-tanda memiliki arti.

Semiotika, sebagai salah satu model dalam ilmu pengetahuan sosial, menawarkan perspektif unik dalam memahami dunia. Dalam pandangan semiotika, dunia dipandang sebagai sebuah sistem hubungan yang kompleks, di mana 'tanda' menjadi unit dasar dari sistem tersebut. Dengan demikian, fokus utama semiotika adalah mengkaji esensi dan eksistensi tanda-tanda ini. Umberto Eco, seorang ahli semiotika terkemuka, mengajukan konsep yang menarik tentang tanda. Ia menggambarkan tanda sebagai semacam 'kebohongan'. Konsep ini didasarkan pada pemahaman bahwa setiap tanda memiliki lapisan makna yang tersembunyi di balik penampilan luarnya. Dengan kata lain, apa yang terlihat sebagai tanda sebenarnya bukanlah representasi langsung dari makna yang dimaksudkan. (Wibowo, 2013).

Kriyantono mengutip Cheristomy dalam karya Wibowo (2013), menguraikan serangkaian tahapan dalam melakukan riset semiotika. Tahapan-tahapan ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Identifikasi topik: Langkah pertama adalah menemukan topik yang menarik dan relevan untuk diteliti.
2. Buatlah pertanyaan penelitian: Rumuskan pertanyaan penelitian yang komprehensif, seperti mengapa, bagaimana, di mana, dan apa.
3. Tujuan penelitian: Berikan argumentasi yang kuat mengenai signifikansi dan urgensi penelitian ini.
4. Penentuan metode: Pilih metode pengolahan data yang sesuai dengan model semiotika yang akan digunakan.
5. Klasifikasi data: Proses ini meliputi beberapa sub-tahapan:
  - a) Identifikasi tanda-tanda dalam teks.

- b) Berikan alasan pemilihan tanda-tanda tersebut.
  - c) Tentukan pola analisis, baik sintagmatis maupun paradigmatis.
  - d) Identifikasi keunikan wacana dengan mempertimbangkan elemen-elemen semiotika yang relevan.
6. Analisis data: Lakukan analisis mendalam mencakup:
    - a) Aspek ideologis, interpretasi kelompok, dan konteks budaya.
    - b) Aspek pragmatis, termasuk dimensi sosial dan komunikatif.
    - c) Eksplorasi lapisan makna, intertekstualitas, dan hubungan antar tanda.
    - d) Analisis kesesuaian makna dengan referensi standar seperti kamus atau ensiklopedia.
  7. Penarikan kesimpulan: Buatlah kesimpulan yang sejalan dengan tujuan penelitian yang telah ditetapkan.

Untuk mendukung penjelasan mengenai nilai dan norma yang dibangun di masyarakat, penelitian ini akan menggunakan teori *cancel culture* sebagai teori pendukung.

## 2.6 Teori Semiotika John Fiske

Penelitian ini menggunakan teori yang dikembangkan oleh John Fiske, seorang pakar terkemuka dalam bidang semiotika. Menurut Fiske (2016), semiotika dapat dipahami sebagai disiplin ilmu yang mempelajari tanda dan makna dalam suatu sistem tanda. Semiotika mengkaji bagaimana makna dikonstruksi dan diinterpretasikan dalam berbagai media dan karya yang dikonsumsi oleh masyarakat.

Sebuah tanda adalah sesuatu yang bersifat fisik, dapat dirasakan oleh indera kita, mengacu pada sesuatu di luar dirinya, dan bergantung pada pengenalan pengguna bahwa itu adalah tanda.

Fiske (2016) mendefinisikan tanda sebagai entitas fisik yang dapat dideteksi oleh indera manusia. Efektivitas sebuah tanda sangat bergantung pada kemampuan pengguna atau penerima pesan untuk mengenali dan menginterpretasikannya sebagai tanda.



Dalam teorinya, Fiske mengusulkan tiga tingkatan proses pengkodean yang saling berkaitan:

1. Level Realitas: Pada level ini, makna terkode melalui kode sosial, seperti penampilan, pakaian, riasan, lingkungan, perilaku, ucapan, gerak tubuh, ekspresi, dan suara. Ini adalah aspek yang dapat diamati langsung dari sebuah peristiwa. Pada tingkat ini, fokus analisis terletak pada elemen-elemen yang dapat diamati secara langsung.
  - a) Appearance (Penampilan), yaitu merujuk pada keseluruhan tampilan fisik seseorang, yang mencakup berbagai aspek gaya pribadi. Dari penampilan ini, makna tertentu dapat muncul.
  - b) Dress (Kostum), yaitu memiliki beragam karakteristik dan aksesoris yang digunakan. Busana dalam film menyampaikan makna tertentu dan berfungsi sebagai indikator kelas sosial, karakter individu, serta citra yang ingin ditampilkan kepada penonton.
  - c) Make up (Tata rias), yaitu berfungsi untuk menyesuaikan penampilan aktor dengan karakter yang mereka perankan, sehingga menciptakan kesesuaian antara wajah asli dan karakter.
  - d) Environment (Lingkungan), yaitu disusun untuk mendukung tujuan atau pesan yang ingin disampaikan dalam film.
  - e) Behaviour (Perilaku), yaitu mencakup aksi atau reaksi objek yang berkaitan dengan lingkungannya.
  - f) Speech (Cara berbicara), memiliki intonasi yang disesuaikan dengan tujuan pembuatan film tersebut.
  - g) Gesture (Gerakan), yaitu bahasa nonverbal yang ditunjukkan oleh para aktor, mencerminkan peran dan emosi mereka.
  - h) Expression (Ekspresi), yaitu bentuk komunikasi nonverbal yang mengekspresikan emosi melalui raut wajah kepada penonton.
2. Level Representasi: Pada tahap kedua yang disebut representasi, setelah realitas ditampilkan, elemen-elemen yang terdapat dalam realitas tersebut kemudian diterjemahkan ke dalam kode representasional. Kode ini dapat mencakup berbagai unsur seperti *musik*, pencahayaan, teknik kamera, sudut, narasi, dialog, struktur cerita, pengembangan konflik, rangkaian aksi atau

peristiwa, latar tempat dan waktu. Elemen-elemen ini kemudian diterjemahkan ke dalam bentuk representasional yang dapat mengaktualisasikan berbagai aspek, termasuk narasi, konflik, karakter, aksi, dialog, visual, dan pemilihan aktor.

- a) *Camera* (Kamera) berfungsi sebagai alat untuk merekam. Ada berbagai teknik pengambilan gambar, seperti *full shot* (menampilkan seluruh tubuh), *long shot*, *close up* (fokus pada wajah), *pan up/frog eye* (kamera diarahkan ke bawah), dan *zoom in/out* (menyasar pada objek utama). Selain itu, ada juga *straight angle* (sudut normal), *low angle* (dari posisi lebih rendah), *high angle* (dari posisi lebih tinggi), *close shot* (jarak dekat), *off shot* (hanya suara yang terdengar tanpa gambar), *medium shot* (jarak lebih dekat dari *long shot* tetapi tidak sedekat *close up*), *medium close up* (dari batas siku hingga beberapa inci di atas kepala aktor), *slow motion* (gerakan lebih lambat dari yang sebenarnya), dan *superimpose* (gambar tumpang tindih).
- b) *Lighting* (Pencahayaannya) berperan penting dalam pengambilan gambar film. Ada beberapa jenis pencahayaan yang umum digunakan, seperti *natural light* (cahaya matahari) dan *artificial light*. Pencahayaan dapat berupa *front lighting* (cahaya depan), *side lighting* (cahaya samping), *back lighting* (cahaya belakang), dan *mix lighting* (cahaya campuran).
- c) *Editing* (Penyuntingan) adalah proses menyambungkan berbagai gambar yang telah diambil. Setiap shot dihubungkan untuk membentuk kesatuan yang utuh dan memiliki alur cerita terstruktur sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan.
- d) *Sound* (Suara) mencakup dialog, musik, dan efek suara.
  1. Dialog digunakan untuk menjelaskan karakter, menggerakkan plot, dan mengungkap fakta.
  2. Musik memperkuat makna adegan.
  3. Efek suara adalah bunyi yang digunakan untuk mendukung suasana adegan.
- e) *Narrative* (Naratif) adalah rangkaian peristiwa dalam film yang saling terkait.

- f) *Conflict* (Konflik) adalah proses sosial yang melibatkan individu atau kelompok, di mana salah satu pihak berusaha mengalahkan pihak lain untuk mencapai tujuan tertentu. Konflik ini mencerminkan realitas situasi yang ada.
  - g) *Character* (Karakter) berkaitan dengan pengembangan tokoh. Ada lima jenis karakter yang umum, yaitu: Karakter Protagonis, Karakter Sidekick (teman protagonis), Karakter Antagonis, Karakter Kontagonis (rekan antagonis), dan Karakter Skeptis (yang merendahkan protagonis).
  - h) *Action* (Aksi) adalah tindakan yang dilakukan oleh individu, baik fisik maupun mental, yang timbul dari kemauan dan keinginan untuk melakukan sesuatu.
  - i) *Dialogue* (Dialog) adalah komunikasi verbal yang diucapkan oleh semua karakter dalam dan di luar cerita film.
  - j) *Setting* (Tempat) merujuk pada tempat dan waktu terjadinya sebuah cerita.
  - k) *Casting* (Pemeran) adalah individu yang memainkan peran tertentu dalam film.
3. Level Ideologi : Tingkat terakhir ini berfokus pada nilai-nilai dan gagasan yang mendasari representasi tersebut. Analisis pada tingkat ini mengeksplorasi konsep-konsep seperti individualisme, liberalisme, sosialisme, patriarki, isu-isu terkait ras dan kelas sosial, materialisme, kapitalisme, dan berbagai ideologi lainnya.

Fokus utama dari studi ini adalah tanda. Kajian yang membahas tentang tanda dan bagaimana tanda-tanda tersebut berfungsi disebut semiotika atau semiologi. Semiotika menawarkan sudut pandang alternatif dalam penelitian dengan tiga wilayah kajian utama (Fiske, 2016):

- 1. Tanda itu sendiri: Wilayah ini mencakup studi tentang berbagai jenis tanda, cara tanda mengkomunikasikan makna, dan hubungannya dengan pengguna tanda. Tanda merupakan konstruksi manusia dan hanya dapat dipahami dalam konteks penggunaannya yang memaknai tanda-tanda tersebut.

2. Kode-kode atau sistem pengorganisasian tanda: Kajian ini meliputi bagaimana berbagai kode dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat atau budaya tertentu, serta bagaimana kode-kode tersebut disalurkan melalui saluran komunikasi yang ada.
3. Budaya tempat kode-kode dan tanda-tanda beroperasi: Hal ini bergantung pada penggunaan kode-kode dan tanda-tanda dalam keberadaan dan bentuknya sendiri.

Berbeda dengan tokoh semiotika lainnya, Fiske sangat menekankan pentingnya fenomena sosial seperti budaya, eksistensi sosial, dan budaya populer yang sangat mempengaruhi cara masyarakat memaknai tanda-tanda yang di-encodingkan (disandakan).

### **III. METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Tipe Penelitian**

Tipe penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Sugiyono (2013) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif adalah jenis penelitian di mana peneliti berperan sebagai instrumen utama dalam mengumpulkan dan menganalisis data. Bogdan dan Taylor (1975) dalam Moleong (2012) mengungkapkan bahwa metode penelitian kualitatif dapat dijabarkan sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa data verbal atau lisan yang berasal dari subjek penelitian serta perilaku-perilaku yang dapat diamati. Dengan kata lain, metode kualitatif merupakan metode yang mengutamakan pengumpulan data melalui sumber data berupa ungkapan kata-kata dan tindakan nyata dari individu atau kelompok yang diteliti, bukan dalam bentuk angka-angka. Data yang dihasilkan bersifat deskriptif dan menggambarkan realitas sosial secara mendalam dan menyeluruh.

Metode kualitatif juga mencakup analisis dokumen, di mana peneliti melakukan proses mempelajari, mengidentifikasi, mengolah, dan menganalisis isi suatu dokumen untuk memahami makna yang terkandung di dalamnya. Secara umum, pendekatan penelitian kualitatif dapat diaplikasikan untuk mengkaji berbagai aspek terkait kehidupan masyarakat, seperti sejarah, perilaku, aktivitas sosial, fungsi organisasi, dan lain sebagainya. Metode penelitian kualitatif dipilih karena sering digunakan untuk menganalisis dokumen-dokumen yang berupa teks, simbol, gambar, dan lainnya, sehingga dapat memahami budaya dalam konteks sosial tertentu (Moleong, 2012).

Pendekatan deskriptif kualitatif merupakan sebuah metode penelitian yang menghasilkan data dalam bentuk deskripsi, baik berupa teks tertulis maupun lisan, serta melibatkan pengamatan terhadap sifat atau karakter dari subjek yang diteliti (Susianti, 2019).

Pendekatan ini dipilih karena fokus utama penelitian adalah mengkaji representasi dari suatu fenomena. Pendekatan deskriptif kualitatif bertujuan untuk memberikan gambaran yang jelas, sistematis, dan mendalam tentang fakta, peristiwa, fenomena, atau gejala sosial yang diteliti, dalam hal ini adalah kekerasan atau *cyberbullying* yang direpresentasikan dalam film Budi Pekerti (2023).

Dengan menggunakan pendekatan ini, peneliti berupaya mendeskripsikan dan mengeksplorasi secara rinci bagaimana *cyberbullying* direpresentasikan melalui adegan-adegan dalam film tersebut, sehingga diperoleh pemahaman yang komprehensif tentang fenomena yang dikaji.

### **3.2 Metode Penelitian**

Peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan mengaplikasikan teori semiotika John Fiske sebagai instrumen analisis data. Pendekatan ini dipilih untuk memperoleh pemahaman yang selaras dengan fokus dan tujuan penelitian yang telah ditetapkan sebelumnya. Dengan melalui semiotika John Fiske, peneliti dapat mengkaji dan menginterpretasikan makna-makna yang terkandung dalam objek kajian secara mendalam.

### **3.3 Sumber Data**

Sumber data dari penelitian ini adalah subjek darimana data diperoleh. Sumber data ini meliputi sumber primer dan sekunder.

#### **a. Data primer**

Data primer merupakan data penelitian yang diperoleh secara langsung dari sumber asli. Data primer dalam penelitian ini adalah film “Budi Pekerti”.

Film ini sesuai dengan judul penelitian karena film ini menggambarkan fenomena *cyberbullying* di dalamnya.

#### **b. Data Sekunder**

Data Sekunder merupakan data yang diambil dari sumber kedua atau dengan kata lain data yang diambil bukan dari sumber aslinya. Data sekunder dari penelitian ini adalah buku, jurnal, dan karya-karya ilmiah lainnya.

### 3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dokumentasi dan studi pustaka. Dokumentasi dilakukan untuk mendokumentasikan *scene-scene* yang dianggap mempresentasikan *cyberbullying*. Sedangkan, studi pustaka dilakukan untuk memperoleh dasar-dasar dari pendapat tertulis yang dilakukan dengan mempelajari literatur yang sesuai dengan permasalahan yang diambil oleh penulis. Penulis memperoleh informasi tersebut dari buku-buku ilmiah, laporan penelitian skripsi, jurnal, sumber tertulis maupun tercetak dalam media elektronik lainnya

### 3.5 Teknik Pengolahan Data

Dalam penelitian ini, pengolahan data dilakukan dengan menggunakan model semiotika John Fiske. Langkah-langkah pengolahan data akan dilakukan sebagai berikut:

- a. Film "Budi Pekerti" yang menjadi data utama ditonton berulang kali untuk memahami secara mendalam.
- b. Peneliti memahami skenario film, terutama aspek-aspek yang berkaitan dengan tokoh-tokoh di dalamnya.
- c. Film dibagi ke dalam beberapa adegan (*scene*), dengan fokus pada adegan-adegan yang mengandung tanda-tanda *cyberbullying*.
- d. Adegan-adegan yang telah ditentukan kemudian diklasifikasikan berdasarkan indikator-indikator *cyberbullying* yang terkandung di dalamnya.
- e. Setelah klasifikasi, adegan-adegan terpilih dianalisis secara mendalam dengan menggunakan pendekatan semiotika John Fiske untuk mengungkap makna dan representasi *cyberbullying* dalam film tersebut.

### 3.6 Teknik Keabsahan Data

Dalam penelitian kualitatif, keabsahan data menjadi hal yang sangat penting. Untuk menjaga keabsahan data dalam penelitian ini, digunakan teknik triangulasi.

Triangulasi merupakan metode untuk mengonfirmasi keabsahan data dengan memanfaatkan sumber lain di luar data itu sendiri sebagai pembanding dan pendukung.

Moleong (2012) mengatakan bahwa teknik triangulasi terdiri dari tiga tahapan, yaitu tahap peneguhan teori, tahap observasi, dan tahap verifikasi. Dalam penelitian ini, digunakan triangulasi teori, di mana keabsahan data yang ditemukan diuji dengan mengacu pada landasan teori yang ada. Triangulasi teori dilakukan dengan menentukan pola atau bentuk melalui analisis yang berlandaskan pada teori-teori terkait.

Untuk memenuhi dan memeriksa keabsahan data dalam penelitian ini, digunakan beberapa teori yang berbeda sebagai acuan. Dengan menggunakan triangulasi teori ini, keabsahan data dapat diuji dan dikonfirmasi melalui perspektif dari berbagai teori yang relevan, sehingga hasil penelitian menjadi lebih kuat dan dapat dipertanggungjawabkan.

### **3.7 Fokus Penelitian**

Fokus dalam penelitian ini adalah menganalisis adegan-adegan dalam film "Budi Pekerti" yang merepresentasikan tindakan *cyberbullying*. Peneliti melakukan identifikasi terhadap shot, dialog/suara/teks, dan elemen visual pada adegan-adegan terpilih yang menggambarkan *cyberbullying*. Analisis kemudian dilakukan dengan menggunakan metode semiotika John Fiske untuk mengungkap bagaimana *cyberbullying* direpresentasikan secara mendalam melalui tanda-tanda dan simbol dalam film tersebut.

## V. KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan secara mendalam maka peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa representasi *cyberbullying* dalam film “Budi Pekerti” direpresentasikan melalui berbagai bentuk tindakan serangan digital yang termasuk ke dalam *cyberbullying* jenis *flaming* dan *denigration*. Representasi *cyberbullying* disajikan secara visual melalui berbagai kode yang dilakukan, yaitu kode lingkungan, perilaku, cara berbicara, ekspresi, gestur, teknik kamera, pencahayaan, suara *backsound*, editing, narasi, hingga konflik. Pesan yang terkandung dalam film Budi Pekerti adalah bagaimana tindakan yang dianggap biasa di media sosial termasuk ke dalam bentuk *cyberbullying* dan dapat berdampak buruk bagi kehidupan korban. Dengan demikian, film "Budi Pekerti" tidak hanya berhasil sebagai karya sinematik yang menggambarkan isu sosial saat ini, tetapi juga efektif untuk dijadikan sebagai instrumen perubahan sosial dalam membentuk cara pandang masyarakat terhadap perilaku di dunia digital.

### 5.2 Saran

Berdasarkan uraian kesimpulan di atas, maka peneliti membuat beberapa saran yang dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan:

1. Bagi pembuat film, ketika mengangkat isu *cyberbullying* dalam suatu film sebaiknya lebih memperbanyak *scene-scene* tentang tindakan *cyberbullying* yang dilakukan, jangan hanya berfokus kepada dampaknya. Karena dengan memperbanyak *scene cyberbullying* maka penonton akan lebih memahami bentuk-bentuk tindakan yang termasuk ke dalam *cyberbullying*. Hal ini penting mengingat masih banyak masyarakat yang belum menyadari bahwa

tindakan-tindakan yang mereka anggap wajar di media sosial sebenarnya termasuk ke dalam bentuk *cyberbullying*.

2. Bagi Khalayak, dengan penelitian analisis fenomena *cyberbullying* dalam film Budi Pekerti ini maka penulis berharap agar penonton film “Budi Pekerti” agar mampu menangkap maksud dan pesan yang disampaikan di dalam film, sehingga mereka dapat lebih memahami dampak dari tindakan *cyberbullying* dalam kehidupan sehari-hari.
3. Bagi Peneliti, mengingat penelitian ini hanya menggunakan 6 *scene* sebagai unit analisis, maka peneliti berharap penelitian-penelitian selanjutnya dapat memilih film yang memiliki banyak *scene* yang mengandung unsur *cyberbullying* agar dapat menghasilkan analisis yang lebih komprehensif dan mendalam. Dengan menganalisis lebih banyak *scene*, peneliti selanjutnya dapat mengeksplorasi berbagai bentuk *cyberbullying* yang lebih beragam, tidak hanya terbatas pada *flaming* dan *denigration*.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Alfathoni, M. A. M., & Manesah, D. (2020). *Pengantar Teori Film*. Deepublish.
- Amda, K., & Fitriyani, R. (2016). *Membaca Ekspresi Wajah*. Huta Publisher.
- Danesi, M. (2002). *Understanding Media Semiotics*. Oxford University Press.
- Fiske, J. (2016). *Pengantar Ilmu Komunikasi (Cetakan Ke)*. Rajawali Pers.
- Hofstede, G., Hofstede, G. J., & Minkov, M. (2010). *Cultures and Organizations: Software of the Mind*. McGraw-Hill Education.
- Kriyantono, R. (2014). *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Kencana Prenada Media Group.
- Littlejohn, S. W. (2016). *Theories of Human Communication (Edisi 11)*. Waveland Press
- Moleong, L. J. (2012). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.
- Navarro, R., Yubero, S., & Larranaga, E. (2015). Cyberbullying Across the Globe. In *Cyberbullying Across the Globe*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-25552-1>
- Noval, S. M. R. (2021). *Cyberbullying: Hak-hak Digital: Right on Online Safety*. PT Refika Aditama.
- Parks, P. J. (2013). *Cyberbullying*. ReferencePoint Press.
- Sobur, A. (2013). *Semiotika Komunikasi*. PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Wahyuningsih, S. (2019). *Film & Dakwah*. Media Sahabat Cendekia.
- Wibowo, I. S. W. (2013). *Semiotika Komunikasi*. Mitra Wacana Media.

### Jurnal

- Asri, R. (2020). Membaca film sebagai sebuah teks: analisis isi film “nanti kita cerita tentang hari ini (nkcthi)”. *Jurnal Al Azhar Indonesia Seri Ilmu Sosial*, 1(2), 74–86.
- Dewi, N. N. A. P., Nahak, S., & Widyantara, I. M. M. (2021). Pembuktian Tindak Pidana Intimidasi Melalui Media Sosial (Cyberbullying). *Jurnal Analogi Hukum*, 3(1), 90–95.

- Elpemi, N., & Isro'i, N. F. (2020). Fenomena Cyberbullying Pada Peserta Didik. *IJoCE : Indonesian Journal of Counseling and Education*, 1(1), 2716–3954.
- Fardiyan, A. R. (2016). Etika Siber Dan Signifikansi Moral Dunia Maya Cyber Ethics and Moral Signification in Cyberspace. *PROSIDING KOMUNIKASI*, 1(2).
- Fardiyan, A. R., & Sarwoko. (2022). Privatisasi Ruang Publik Melalui Akun Media Sosial. *METAKOM: Jurnal Kajian Komunikasi*, 5(2), 55–69.
- Farikhi, A. N. (2023). Analisis Semiotika John Fiske Tentang Cyberbullying Pada Remaja Dalam Film Unfriended (John Fiske's Semiotic Analysis of Cyberbullying in Adolescents in Unfriended Film). *Jurnal Sosiologi*, 6(1), 20–26. <https://e-journal.upr.ac.id/index.php/JSOS/index>
- Flowerree, A. K., & Satta, M. (2024). Moral grandstanding and the norms of moral discourse. *Journal of the American Philosophical Association*, 10(3), 483–502.
- Hermawan, A. H., Sholikhah, R. N. A., & Amalia, H. N. (2022). Perilaku Social Loafing Mahasiswa Pendidikan Agama Islam di Era Media Sosial. *Literasi: Jurnal Kajian Keislaman Multi-Perspektif*, 2(2), 211–228. <https://doi.org/https://doi.org/10.22515/literasi.v2i1.4409>
- Idris, M. (2013). Hubungan antara gaya hidup modern dan prinsip individualisme terhadap perilaku belajar fisika sma negeri 17 makassar provinsi sulawesi selatan. *JPF (Jurnal Pendidikan Fisika) Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar*, 1(2), 93–106.
- Irawan, C. K., Rohman, I. N., & Maulidiyah, D. (2023). Representasi Cyber Bullying Dalam Silent Movie “The Dreams” Karya Edo Setiawan. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Ilmu Sosial (SNIIS)*, 2, 384–394.
- Jalal, N. M., Idris, M., & Muliana. (2021). Faktor-Faktor Cyberbullying Pada Remaja. *Jurnal IKRA-ITH Humaniora*, 5(2), 146–154. <https://ojs.upi-yai.ac.id/index.php/ikraith-humaniora/article/download/965/754>
- Kumara, R. G., & Maulianza, M. (2024). Representasi Nilai Keluarga Dalam Film Keluarga Cemara (Analisis Semiotika Roland Barthes). *Argopuro: Jurnal Multidisiplin Ilmu Bahasa*, 3(3), 71–80.
- Kusuma, J. D. (2018). Penegakan Hukum Tindak Pidana Cyber Bullying Oleh anak Berdasarkan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. *Unizar Law Review*, 1(1), 1–16.
- Leliana, I., Ronda, M., & Lusianawati, H. (2021). Representasi Pesan Moral Dalam Film Tilik (Analisis Semiotik Roland Barthes). *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 21(1), 142–156.
- Nusamara, A. A., & Putra, M. R. S. (2024). Cyberbullying yang Terjadi di Indonesia Melalui Sosial Media. *JLEB: Journal of Law Education and Business*, 2(1), 14–18.
- Rachman, R. F. (2020). Representasi dalam Film. *Jurnal Paradigma Madani*, 7(2),

10–18.

- Rachmat, I., & Jemat, A. (2017). Film Dokumenter" Tarian Caci", Media Pengetahuan Budaya Tradisional Dalam Industri Kreatif Di Indonesia (Analisis Perspektif Pada Festival Film Dokumenter Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan). *Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, 14(2).
- Santoso, A. (2018). Pendidikan Anti Bullying. *Majalah Ilmiah Pelita Ilmu*, 1(2), 49–57.
- Sapty, R. F. (2012). Cyberbullying Sebagai Dampak Negatif Penggunaan Teknologi Informasi. *Journal of Information Systems*, 8(1), 1–10.
- Susianti. (2019). Eksistensi Manusia dalam Film “Aisyah Biarkan Kami Bersaudara” Karya Herwin Novianto. *Gramatika: Jurnal Ilmiah Kebahasaan Dan Kesastraan*, 7(1), 50–63.
- Tokunaga, R. S. (2010). Following you home from school: A critical review and synthesis of research on cyberbullying victimization. *Computers in Human Behavior*, 26(3), 277–287. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2009.11.014>
- Wardani, F. N. C. (2024). Penggambaran Individualisme Dalam Drama Korea Happiness. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(6).
- Winoto, Y., Yusup, P. M., & Sukaesih. (2017). Memahami Aspek Paralinguistik Dalam Kegiatan Penyuluhan Perpustakaan. *Edulib*, 7(2), 60–73. <https://doi.org/10.17509/edulib.v7i2.9383>

### **Skripsi**

- Fadilah, U. N. (2021). *Analisis Semiotika Represntasi Body Shaming Pada Film Imperfect: Karir, Cinta, & Timbangan*. UIN Sunan Ampel.
- Khoiriyah, U. M. (2021). Studi Analisis Semiotik Tentang Representasi Bullying Dalam Film Sunyi Karya Awi Suryadi. In *Universitas Semarang*.
- Kosim, A. E. (2022). Representasi Gender Dalam Film Selesai (2021)(Analisis Semiotika Model John Fiske). In *Universitas Sriwijaya*. Universitas Sriwijaya.
- Lailiah, A. (2022). *Analisis Semiotika Representasi Bullying Dalam “Film Better Days.”* Universitas Bhayangkara Surabaya.
- Maulidina, S. (2020). *Representasi Feminisme Dalam Film 3 Srikandi (Studi Analisis Semiotika)*. UIN Sumatera Utara Medan.

### **Internet**

- Fatimah, Z. A. (2014). *Ini Makna Di Balik Gerak Bola Mata*. Liputan 6. <https://www.liputan6.com/citizen6/read/2139636/ini-makna-di-balik-gerak-bola-mata>. Diakses pada 24 Januari 2025.
- Misgiarti, N. (2024). *6 Bahasa Tubuh Seseorang yang Sedang Mengalami Tekanan*

*Hidup, Salah Satunya Sering Memghela Napas.* Jawa Pos.  
<https://www.jawapos.com/lifestyle/014613384/6-bahasa-tubuh-seseorang-yang-sedang-mengalami-tekanan-hidup-salah-satunya-sering-menghela-napas?page=2>. Diakses pada 24 Januari 2025.