

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kehidupan manusia ini sangat berkaitan erat dengan adanya komunikasi dan komunikasi ini menjadi aspek penting dalam hubungan manusia. Komunikasi merupakan penyampaian, penerimaan, dan interpretasi informasi, ide, atau pesan antara dua atau lebih individu, grup, atau organisasi. Dapat dikatakan bahwa komunikasi adalah penyampaian pesan, ide atau gagasan oleh komunikator kepada komunikan, melalui media baik itu secara langsung atau tidak. Komunikasi memiliki tujuan yang berbeda-beda, seperti mempengaruhi, memahami, memberikan informasi, mencapai kesepakatan, atau menjalin hubungan dengan orang lain (Syaroh & Lubis, 2020). Komunikasi dapat dilakukan melalui berbagai cara, berdasarkan penyampaian informasi seperti verbal (berbicara), nonverbal (ekspresi, gestur, dan postur tubuh) atau tulisan (surat, pesan teks, dan email) (Pohan & Fitria, 2021).

Dengan adanya kemajuan zaman saat ini, salah satunya dengan adanya kemajuan teknologi telah memberikan dampak yang signifikan terhadap kehidupan manusia. Dengan perkembangan teknologi yang sangat cepat, hal tersebut dapat mempengaruhi perilaku manusia, merubah cara manusia hidup, bekerja, dan berinteraksi dengan masyarakat. Dalam era digital ini sudah tidak asing dengan kata *Cyberspace*. *Cyberspace* menjadi sangat penting dalam komunikasi, terutama di era *Society 5.0*, di mana teknologi internet telah menjadi kebutuhan utama bagi masyarakat (Sutinnarto, 2023).

Istilah "*Cyberspace*" mengacu pada lingkungan digital yang terbentuk oleh jaringan komputer yang saling terhubung. Ini bukanlah tempat fisik, tetapi lingkungan digital. Dunia maya yang dapat diakses melalui perangkat elektronik berbasis internet seperti komputer, tablet, dan *smartphone* (Pranajaya, 2024). Dalam konteks komunikasi, *Cyberspace* menciptakan berbagai bentuk komunikasi, mencari informasi, budaya, hiburan, agama, hobi, transaksi perdagangan, dan mendapatkan edukasi atau pendidikan secara online. Oleh karena itu, komunikasi dan *Cyberspace* ini memiliki hubungan yang sangat erat dalam era digital saat ini.

Dunia maya atau *Cyberspace* ini sudah menjadi hal yang sangat penting, selain itu internet saat ini sudah seperti makanan sehari-hari, dimana masyarakat tanpa internet tidak bisa hidup. Menurut McLuhan, teknologi media telah menghasilkan kehidupan bagi masyarakat karena efek dari bergantung pada teknologi tersebut. Pendapat McLuhan ini menggambarkan hubungan yang erat terkait dengan masyarakat, teknologi, dan media. Selain itu, eksistensi kehidupan manusia saat ini dipengaruhi oleh peran media dan teknologi. Metode pemikiran dan perkembangan menentukan perilaku manusia (Yulia et al., 2021).

Banyak masyarakat menggunakan sosial media sebagai alat yang efektif untuk berkomunikasi, membentuk grup atau komunitas dengan tujuan yang sama, meskipun mereka mungkin tidak saling kenal. Saat ini, kita di berikan berbagai aplikasi yang memungkinkan kita untuk saling berkomunikasi dengan lebih mudah dan membantu kita mendapatkan informasi secara cepat dan akurat (Sutinnarto, 2023). *Cyber society* merupakan interaksi dan proses sosial dalam kehidupan kelompok atau jaringan sesama masyarakat maya. Interaksi atau proses ini dapat

berlangsung singkat atau panjang, tergantung pada kebutuhan masyarakat (Ayu et al., 2018). *Cyber society* ini juga dapat diartikan sebagai masyarakat yang berbasis pengetahuan dan teknologi, yang mana interaksi manusia dan teknologi ini tidak hanya melibatkan satu atau dua manusia, tapi mencakup hubungan antar manusia dalam jumlah yang banyak dan sistem jaringan yang terhubung secara global (Alim Puspianto, 2022).

Berdasarkan survei dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) yang dilaksanakan pada tanggal 10 s.d 27 Januari 2023 jumlah penduduk yang terkoneksi ke internet tahun 2022-2023, yaitu mencapai 215.626.156 jiwa dari populasi 275.773.901 jiwa penduduk Indonesia pada tahun 2022, tingkat penetrasi internet pada tahun 2022 yaitu 77,02%, sedangkan pada tahun 2023 mencapai 78,19% (APJII, 2023). Kemudian pada tahun 2024 jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 221 juta orang dari total jiwa di Indonesia yaitu 278 juta, dan terhitung dari tahun 2018 mencapai 64,8% selanjutnya secara berurutan pada tahun 2020 73,7%, 77,01% di tahun 2022, pada tahun 2023 78,19% dan pada tahun 2024 menyentuh angka 79,5% (APJII, 2024).

Mengingat bahwa dunia maya adalah bidang teknologi yang sering dibahas dalam literatur saat ini. Namun saat ini definisi dunia maya telah berkembang keberbagai disiplin ilmu, seperti informasi dan keamanan nasional, hukum internasional dan *cyber crime*, bidang sosial politik, tata kelola internet bahkan geografi dunia (Mcgregor et al., 2024).

Jika berbicara tentang *Cyber society* sangat berkaitan erat dengan *new media* atau dapat dikatakan media baru. Tidak diragukan lagi, keberadaan *new media* atau media baru sangat mempengaruhi dan memengaruhi kehidupan di *Cyber society*. Jika kita belajar tentang arti baru dari kata "media", kita akan mengetahui banyak artinya. Media dapat berarti medium dimana kita dapat menikmati setiap konten yang dibuat, pesan tertulis ataupun audio visual (Alim Puspianto, 2022).

Semua aspek kehidupan manusia dipengaruhi oleh perubahan proses komunikasi yang terjadi. Perkembangan internet di era modern telah mengubah cara orang berkomunikasi dan membuka jalan bagi praktik komunikasi baru. Sepanjang sejarah teknologi, manusia telah menggunakan dan mengadaptasi teknologi baru sesuai dengan keinginan, budaya, organisasi sosial, dan lingkungan institusional mereka (Gürkan & Gezmen, 2024). Namun dengan berkembangnya teknologi, internet atau dunia maya ini, memiliki dampak positif dan juga dampak negatif, seperti pelanggaran hak cipta, *hoax*, *illegal content*, pornografi, ujaran kebencian, adegan kekerasan, dan *cyberbullying* (Willian S et al., 2022).

Cyberbullying merupakan salah satu bentuk dampak negatif adanya perkembangan teknologi saat ini, dampak dari adanya *cyberbullying* itu selain mempengaruhi psikologi, namun dapat mengubah kehidupan mereka, baik itu terhadap dirinya atau dengan orang lain. *Cyberbullying* adalah salah satu jenis penindasan. Baik itu dilakukan secara sadar dan sengaja ataupun secara tidak sengaja, *cyberbullying* dianggap sebagai kejahatan verbal dari sudut pandang hukum, yaitu memfitnah, ejekan, penggunaan kata-kata kasar, pelecehan, ancaman, dan penghinaan. Bentuk tindakan tersebut dapat dimulai dengan cara merendahkan

dan mengancam orang melalui *cyberspace*, internet atau sosial media dengan tujuan membuat target menderita dan tersiksa psikologisnya. Sebenarnya, model pelecehan ini lebih berbahaya karena dapat dilakukan oleh siapa saja dan dimana saja (Irawan et al., 2023).

Cyberbullying merupakan salah satu tindakan perundungan kepada pihak yang lemah dengan tujuan mempermalukan, melukai, menakut-nakuti, dan menyebabkan kerugian baik secara fisik maupun psikis. Dampak dari adanya tindakan ini sangat berbahaya yaitu depresi, *self-harm*, bunuh diri dan juga dapat mempengaruhi relasi antarmanusia secara negatif (Riswanto & Marsinun, 2020). Tindakan ini dapat dilakukan melalui teknologi digital seperti internet, media sosial, bahkan game online. *Cyberbullying* ini tidak memandang usia, status sosial, jenis kelamin, pendidikan, ekonomi dan faktor lainnya.

Hal tersebut didukung dengan adanya realitas kasus-kasus *cyberbullying* yang terjadi dikehidupan kita, apalagi untuk para artis-artis atau konten kreator, dimana hal tersebut tidak terjadi pada anak-anak atau remaja saja, namun terjadi pada orang dewasa. Seperti contohnya yang terjadi kepada selebgram Keanu dan Lucinta Luna yang terjadi pada tahun 2020, dimana mereka saling sindir melalui media sosial, selain itu dengan *body shaming* yang dilakukan oleh @corissa.putri yang pernah dilaporkan oleh artis Anjasmara ke Polres Metro Jakarta karena menghina penampilan fisik sang istri (Afifa et al., 2021). Kasus yang sama terjadi di kalangan artis yaitu Bertrand Peto anak dari Ruben Onsu yang di lecehkan dalam bentuk wajah Bertrand dibuat meme-meme di media sosial (Juditha, 2021), selain itu salah satu pemeran film Budi pekerti ini yaitu Prilly Latuconsina pun pernah

mendapatkan *cyberbullying* berupa ejekan, kemudian *body shaming* oleh netizen (Hasan & Weliyansyah, 2024).

Dalam penelitian yang dilakukan (Afifa et al., 2021) menyatakan bahwa intensitas dewasa awal dalam menggunakan internet dan media sosial memiliki pengaruh terhadap perilaku *cyberbullying*. Dewasa yang memiliki persepsi kognitif positif terhadap *cyberbullying* diduga akan menganggap perilaku *cyberbullying* merupakan hal yang wajar dari adanya penggunaan media sosial, dan menganggap bahwa *cyberbullying* adalah hal yang umum dan membiarkan hal tersebut terjadi, entah itu mereka sadari atau tidak, dan mereka asal berkomentar tanpa melihat atau mencari kebenarannya.

Oleh sebab itu, perlu adanya edukasi tentang etika komunikasi dan bijak dalam menggunakan media sosial, sebagai salah satu langkah untuk mengatasi atau mengurangi permasalahan yang terkait dengan tindakan *cyberbullying* ini. Penyampaian edukasi ini sangat beragam bentuknya salah satunya media massa, proses penyampaian informasi atau pesan kepada khalayak umum atau banyak orang secara bersamaan, yang memiliki tujuan untuk menyebarluaskan informasi, pendapat atau ide kepada massa atau masyarakat, dan juga agar dapat mempengaruhi perilaku dan keputusan khalayak disebut dengan komunikasi massa. Biasanya komunikasi massa ini melalui media massa, seperti surat kabar, majalah, buku, radio, televisi dan juga film (Kustiawan et al., 2022).

Film dapat juga dijadikan media penyampaian pesan dari beberapa keresahan yang ada dalam masyarakat yang direpresentasikan secara visual melalui simbol

dan percakapan mengkritisi pihak tertentu dengan memotret kenyataan atau fotografi realita yang ada, diharapkan mampu mengubah cara berpikir masyarakat (Tuhepaly & Mazaid, 2022). Film dapat dikatakan sebagai ciptaan sebuah karya seni dan budaya, yaitu suatu media massa yang menyerupai film untuk dilihat dan didengar, yang direkam pada pita seluloid, video, videodisk, atau bahan lain hasil penemuan teknis dalam segala bentuk, jenis dan ukuran dengan proses kimia, elektronik atau lainnya dengan atau tanpa suara yang dapat juga dilakukan atau ditransmisikan dengan sistem proyeksi mekanis, elektronik atau lainnya (Dias Rakananda & Wulandari, 2022)

Dapat dikatakan film juga merupakan karya seni sebagai media komunikasi massa, film ini populer di kalangan masyarakat, dengan adanya alur cerita yang menarik dan biasanya sama dengan kehidupan masyarakat, yang kemudian dikemas dan disajikan dengan audio visual, hal ini lah yang membuat masyarakat tidak bosan dan tertarik dengan film, masyarakat pun tidak perlu lagi berimajinasi sepertisedang membaca buku (Irawan et al., 2023). Film terdiri dari beberapa genre, seperti genre film horor, aksi, petualangan, komedi, drama dan lain sebagainya.

Film dibuat selain memberikan hiburan kepada masyarakat, namun juga dapat memberikan edukasi dan pelajaran penting untuk hidup kita, belakangan ini banyak pembuat film, seperti *production house* di luaran sana yang menciptakan film yang dapat beredukasi, dan pesan yang disampaikan dalam film tersebut dapat dijadikan renungan dikehidupan masyarakat, Seperti hal nya film "Budi Pekerti". Film " Budi Pekerti (2023)" ini merupakan sebuah film yang mengangkat tema *cyberbullying*

menampilkan penggunaan media sosial dan sisi gelap dunia maya (*cyberspace*) yang terjadi di kehidupan masyarakat.

Film ini mengangkat masalah penting tentang pengaruh media sosial, terutama dalam hal *cyberbullying*. Bu Prani, seorang guru bimbingan konseling, adalah tokoh utama cerita. Setelah video perselisihannya dengan pengunjung pasar menjadi viral, dia dihukum. Ini menunjukkan bagaimana tindakan di media sosial dapat merusak citra seseorang dan berdampak pada kehidupan pribadi dan profesional mereka. Film Budi Pekerti (2023) sangat relevan dengan masyarakat modern, di mana banyak orang, terutama generasi muda, sering kali merekam dan membagikan peristiwa tanpa mempertimbangkan konsekuensi mereka. Film ini berfungsi sebagai pengingat akan pentingnya moralitas dan etika saat berinteraksi di dunia maya dan bagaimana tindakan ini dapat memiliki konsekuensi yang luas.

Selain itu, film ini juga ditayangkan perdana pada tanggal 9 September 2023 di Festival Film Internasional Toronto sebelum ditayangkan di Indonesia. Film ini juga menjadi film pembuka di Jakarta Film Week (JFW). Kemudian film yang terpilih *sebagai official selection* di SXSW Sydney 2023 Screen Festival, berhasil memenangkan penghargaan dan masuk dalam nominasi dari beberapa kategori. Dengan beberapa prestasi dari film ini dan juga tema atau cerita dari film ini menjadi alasan mengapa peneliti ingin meneliti film tersebut.

Film yang mengisahkan seorang guru di salah satu sekolah di Yogyakarta yang mendapatkan *cyberbullying* karena disalahpahami melakukan perselisihan di tempat umum, dengan orang lain. Keadaan tersebut akhirnya menjadi moment bagi

orang-orang untuk merekam dan mengunggahnya di sosial media mereka, yang hal itu dapat memberikan dampak bagi karir dan mental guru tersebut, tidak hanya dirinya yang merasakan dampak tersebut namun, keluarga dari seorang guru tersebut pun merasakan dampaknya. Permasalahan yang merugikan Bu Prani yaitu ketika ada pelaku penyebaran video Bu Prani dan seorang pria sedang berselisih pendapat karena seorang pria tersebut menyerobot antrean, dimana hal tersebut mendapat perhatian dari orang-orang namun video yang viral dari kejadian tersebut hanya memperlihatkan seolah-olah Bu Prani sedang marah-marah dan berkata kasar kepada penjual putu yang sudah berusia lanjut. Dari cerita film tersebut, penggunaan teknologi di *Cyberspace* ini memang berdampak sangat tinggi, penyuntingan dan pengeditan video harus digunakan secara bijak, dan biasanya video-video tersebut atau *framing* media bukanlah kejadian asli yang nantinya dapat menyebabkan konflik dan kesalahpahaman terhadap orang yang melihat.

Dengan adanya realitas yang telah dipaparkan sebelumnya, bahwa realitas tersebut tidak hanya di rasakan secara langsung dan diketahui melalui penglihatan di masyarakat, namun dapat juga di sebarakan melalui berbagai jenis media. Film adalah salah satu jenis media yang sangat laris karena diminati khalayak. Film sangat erat dengan nilai-nilai budaya saat ini dan juga berfungsi sebagai media untuk menyebarkan pesan dan gagasan kepada masyarakat. Oleh karena itu, banyak film yang membahas berbagai masalah, salah satunya adalah *cyberbullying* (Nurbani & Adim, 2024).

Melalui film ini, peneliti tertarik dengan Film Budi Pekerti (2023) sebagai sumber data utama untuk diteliti, karena alur cerita yang sangat dekat dengan

masyarakat dan banyaknya bentuk *cyberbullying* yang menjadi persoalan serius di lapisan masyarakat. Oleh karena itu, melalui penelitian ini, peneliti ingin mengetahui bentuk “Analisis Narasi *Cyberbullying* Pada Film Budi Pekerti (2023)”. Untuk mengungkapkan dan menunjukkan bentuk *cyberbullying* dalam film tersebut menggunakan teori analisis Narasi Tzvetan Todorov.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah pada penelitian di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana “Analisis Narasi *Cyberbullying* Pada Film Budi Pekerti (2023)” ?.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana bentuk “Analisis Narasi *Cyberbullying* Pada Film Budi Pekerti (2023)” melalui alur cerita film tersebut.

D. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan banyak memberikan manfaat baik itu secara teoritis maupun praktik. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

a. Bagi Peneliti

Melalui penelitian ini diharapkan menambah pengetahuan tentang bagaimana bentuk “Analisis Narasi *Cyberbullying* Pada Film Budi Pekerti (2023)”.

b. Bagi Pembaca

Pada penelitian ini diharapkan hasil dari penelitian dapat bermanfaat untuk menambah wawasan dan pengetahuan bagi para pembaca mengenai bentuk ” Analisis Narasi *Cyberbullying* Pada Film Budi Pekerti (2023)”

2. Manfaat Praktis

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya dan sebagai upaya pengembangan penelitian selanjutnya dengan topik permasalahan yang hampir sama.

E. Fokus Penelitian

Untuk keakuratan hasil penelitian yang diperoleh, maka peneliti melakukan pembatasan penelitian. Penelitian ini akan fokus pada film Budi Pekerti, dan mencari bentuk Analisis Narasi *cyberbullying* pada film Budi Pekerti (2023) dan menunjukkan bentuk *Cyberbullying* pada film.

F. Kajian Pustaka

1. Penelitian Terdahulu

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

| No | Judul, Peneliti, Jenis dan Sumber | Persamaan | Perbedaan | Hasil |
|----|-----------------------------------|----------------------|--|-----------------------------|
| 1 | Film ‘Budi Pekerti’: | Persamaan penelitian | Perbedaan penelitian keduanya terletak | Untuk hasil dari penelitian |

| | | | | |
|--|--|---|--|--|
| | <p>Inspirasi Pendidikan Karakter Melalui Ruang Digital</p> <p>Nama : B. Pieter Dwiwasa & H. Sihotang (Program Studi Magister Administrasi Pendidikan, Universitas Kristen Indonesia)</p> <p>Jenis : Jurnal</p> <p>Sumber : Jurnal Pendidikan Tambusai, hal 809-822, Vol 8 No 1 Tahun</p> | <p>sebelumnya dengan penelitian yang sedang digarap oleh peneliti ini terletak pada subjek yang diteliti, dimana subjek yang sama-sama diteliti adalah Film Budi Pekerti (2023)</p> | <p>pada teori. Penelitian yang sedang ditulis saat ini menggunakan analisis Narasi dengan teori Tzvetan Todorov, dengan objek penelitian Analisis Narasi <i>cyberbullying</i> pada film Budi Pekerti (2023), sedangkan penelitian sebelumnya menggunakan teori analisis semiotika. Disisi lain penelitian sebelumnya mengangkat sisi bagaimana pesan-pesan dari film Budi Pekerti (2023) tentang</p> | <p>sebelumnya mendapatkan hasil bahwa di dalam film Budi Pekerti (2023) ini banyak mengandung pesan, moral, pendidikan dan juga hiburan. Selain itu dari penelitian sebelumnya ini, film Budi Pekerti (2023) ini memberikan inspirasi bagi dunia pendidikan, terutama pendidikan karakter siswa terutama di era digital ini. Salah satunya tentang refleksi yang digunakan oleh tokoh Bu Prani dalam</p> |
|--|--|---|--|--|

| | | | | |
|---|---|--|---|---|
| | 2024, p-ISSN: 2614-6754, e-ISSN: 2614-3097 | | inspirasi pendidikan karakter melalui ruang digital. | mendidikan murid-muridnya. Dan pendidikan karakter ini sangat perlu di perhatikan secara lebih. |
| 2 | <p>Analisis Narasi Kekerasan Seksual pada Perempuan Dalam Film <i>Penyalin Cahaya (Photocopier)</i></p> <p>Nama : Diki Fransis</p> <p>Jenis : Skripsi</p> <p>Sumber : Digilib UAD</p> | <p>Persamaan penelitian yang sedang diteliti dengan penelitian sebelumnya yaitu pada penggunaan analisis dan teori, yaitu analisis Narasi dan menggunakan teori Tzvetan Todorov.</p> | <p>Perbedaan penelitian keduanya yaitu terletak pada pemilihan subjek, penelitian terdahulu meneliti film <i>Penyalin Cahaya</i> dengan fokus meneliti pada bentuk kekerasan seksual pada perempuan, sedangkan penelitian yang sedang digarap memilih subjek penelitian film Budi Pekerti (2023) dengan fokus</p> | <p>Untuk hasil yang didapatkan dari penelitian sebelumnya ini bahwa bentuk narasi kekerasan pada film <i>Penyalin Cahaya</i> dapat ditemukan, terlihat dari beberapa karakter, selain itu bentuk-bentuk kekerasan dapat terlihat.</p> |

| | | | | |
|---|--|---|---|--|
| | | | menganalisis pada bentuk <i>cyberbullying</i> . | |
| 3 | <p>Analisis Narasi Kesetaraan Gender pada Film Yuni (2021)</p> <p>Nama : Yudha Ariwardana</p> <p>Jenis : Skripsi</p> <p>Sumber : Digilib UAD</p> | <p>Persamaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang sedang dikerjakan yaitu terletak pada persamaan penggunaan analisis Narasi teori Tzvetan Todorov</p> | <p>Perbedaan dari kedua penelitian ini yaitu pemilihan subjek. Penelitian sebelumnya meneliti film Yuni (2021) dan juga menganalisis tentang bentuk Kesetaraan Gender yang ada dalam film Yuni (2021), sedangkan penelitian yang sedang di garap ini meneliti film Budi Pekerti (2023) dan menganalisis Analisis Narasi <i>cyberbullying</i> pada</p> | <p>Untuk hasil pada penelitian sebelumnya ini menghasilkan gambaran bentuk kesetaraan gender pada film Yuni tersebut. Dalam hasil analisis tersebut terdapat beberapa bentuk kesetaraan gender yaitu budaya patriarki yang lebih dominan, kemudian dalam film ini perempuan tidak harus memiliki pendidikan tinggi, selain itu bentuk kekerasan non verbal</p> |

| | | | | |
|---|--|--|---|---|
| | | | film Budi Pekerti (2023) | dirasakan oleh pemeran utama. |
| 4 | <p>Interpretasi Film Budi Pekerti: Antara Moral Dan Viral</p> <p>Nama : Ari Amalia Rossiana, Rijalul Haq, Indriyati Konga Naha, dan Eni Nurhayati (STKIP PGRI Sidoarjo)</p> <p>Jenis : Jurnal</p> <p>Sumber : Jurnal Motivasi Pendidikan dan Bahasa Vol 2,</p> | <p>Persamaan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian yang sedang digarap oleh peneliti ini terletak pada subjek yang diteliti, dimana subjek yang diteliti adalah sama-sama Film Budi Pekerti</p> | <p>Perbedaan penelitian keduanya terletak pada penggunaan analisis, penelitian sebelumnya menggunakan analisis isi, sedangkan penelitian yang sedang digarap menggunakan analisis Narasi.</p> | <p>Untuk hasil dari penelitian sebelumnya ini memberikan gambaran tentang pesan-pesan moral dalam bermedia, dan juga mengetahui bentuk <i>cyberbullying</i>, pesan tersebut bahwa bentuk tindakan kriminal ataupun bullying di dunia maya jauh lebih kejam, hal ini juga mengajarkan kita bahwa etika harus tetap dijaga pada ruang interaksi baik di dunia nyata atau di dunia maya.</p> |

| | | | |
|--|--|--|--|
| No 1 Maret 2024, hal 140- 149, e-ISSN: 2986-3449, p- ISSN: 2986- 4194 | | | |
|--|--|--|--|

2. Kerangka Teori

a. Representasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), representasi merupakan perwakilan, atau perbuatan mewakili, apa yang mewakili, keadaan diwakili. Representasi adalah proses atau cara di mana sesuatu (objek, ide, orang, peristiwa) digambarkan atau diungkapkan dalam suatu bentuk tertentu, seperti bahasa, gambar, film atau media lainnya. Representasi memberikan peran penting untuk kita dapat memahami dunia di sekitar kita. Secara singkat representasi merupakan salah satu cara memproduksi makna, dan mengartikan sebuah ide atau gagasan dengan bahasa.

Representasi menurut Hall membagi menjadi dua aspek, yaitu representasi mental dan representasi bahasa. Representasi mental ini menjelaskan tentang apa yang ada di dalam isi pikiran kita, yang sifatnya abstrak. Sedangkan representasi bahasa menjelaskan suatu

makna atau yang berperan penting dalam proses konstruksi makna (Hall, 1997).

Menurut (Barker, 2005) representasi membentuk makna sosial melalui tanda-tanda seperti bahasa, dan bekerja melalui sistem yang terdiri dari konsep bahasa dan pikiran, dimana bahasa memainkan peran penting dalam produksi makna, selain itu dalam buku Chris Barker ” *Cultural Studies; Theory and Practice*” Barker membahas teori representasi dengan fokus pada konsep bahasa dan makna sosial, Barker menekankan bahwa representasi mencakup semua praktik pemaknaan yang terjadi dalam interaksi sosial, bukan hanya teks tertulis saja.

Representasi pada dasarnya adalah sesuatu yang hadir, tetapi mencoba menunjukkan sesuatu di luar dirinya. Representasi menunjuk kepada orang lain daripada dirinya sendiri (Akmal, 2022). Barker juga mengatakan dalam konteks komunikasi, makna sebuah kata dapat berubah sesuai dengan cara pembicara mengungkapkannya (Naufal et al., 2024).

Bentuk representasi menurut (Fiske, 1989) masuk kedalam tiga level kode sosial yaitu level realitas, level representasi, dan level ideologi. Pada level realitas ini kode yang termasuk yaitu penampilan, kostum, *make up*, lingkungan, perilaku, ekspresi, gaya bicara. Kemudian pada level representasi, berkaitan dengan kode-kode teknik seperti kamera, *lighting*, *editing*, *music*, *sound*. Pada level terakhir yaitu

level ideologi seperti individualisme, patriarki, ras dan lain sebagainya (Fiske, 1989).

John Fiske mengemukakan dalam buku *Reading Television*, bahwa kode yang muncul dalam televisi saling berkesinambungan sehingga terbentuk sebuah makna. Menurut Fiske sebuah realita tidak muncul begitu saja melalui kode-kode yang ada, tetapi realitas ini dibentuk melalui pengindraan sesuai referensi yang dimiliki penonton, sehingga kode yang ditampilkan akan dipersepsi secara berbeda oleh orang yang berbeda juga (Fiske, 2003)

Menurut Marcel Danesi representasi merupakan relevansi dari tanda, yaitu proses merekam ide atau pesan yang dilakukan dengan beberapa cara fisik, atau dapat dikatakan sebagai kegunaan dari tanda untuk meniru, menggambarkan sesuatu yang dirasa dimengerti dan diimajinasikan (Danesi, 2010).

b. Analisis Narasi

Narasi adalah istilah yang berasal dari kata narasi. Narasi merupakan cerita yang memiliki alur dan saling berkesinambungan. Secara etimologi narasi berasal dari bahasa latin yaitu *narre*, yang artinya mengatakan (Store, 2022)

Narasi merupakan representasi dari beberapa peristiwa atau rangkaian peristiwa. Oleh karena itu, teks yang mengandung beberapa peristiwa atau rangkaian peristiwa disebut narasi. Adapun karakteristik dari sebuah narasi yaitu yang *pertama*, narasi terbentuk karena adanya

rangkaian peristiwa, sebuah narasi ini dihasilkan dari beberapa peristiwa lebih dari satu ataupun dua yang kemudian di rangkai atau di susun untuk menjadi sebuah narasi. *Kedua*, rangkaian (sekuensial) yang dimana narasi yang terdiri dari beberapa peristiwa tidaklah dibuat secara acak, namun mengikuti alur logika tertentu, yang dimana setiap peristiwa memiliki hubungan sebab akibat yang nantinya akan tersusun secara logis. *Ketiga*, narasi bukanlah pemindahan peristiwa kedalam teks narasi, artinya selalu ada proses pemilihan dan penghilangan elemen tertentu dari peristiwa dalam cerita. Apa yang dipilih dan dibuang bergantung pada makna yang ingin disampaikan penulis (Eriyanto, 2013).

Narasi ini berisikan penjelasan atau menceritakan suatu peristiwa atau kegiatan yang disampaikan oleh media, yang membuat kita seakan-akan merasakan ataupun melihat peristiwa atau kegiatan itu. Narasi memiliki struktur yang terdiri dari judul, orientasi, masalah atau problem, dan penyelesaian masalah (Maulana & Nugroho, 2019).

Analisis Narasi merupakan analisis mengenai narasi yang berarti menempatkan teks sebagai sebuah cerita (narasi). Narasi ini terbagi menjadi dua yaitu narasi berupa berita atau fakta ataupun narasi fiksi (novel, puisi, dongeng, musik, film dan sebagainya). Analisis narasi pada film merupakan metode yang komprehensif untuk memahami bagaimana cara cerita difilmkan dan disajikan kepada *audience* atau penonton. Dengan mengevaluasi elemen-elemen seperti plot, karakter,

setting, tema, dan teknik *sinematik*, kita dapat memperoleh wawasan yang lebih mendalam tentang makna, pesan dan dampak dari sebuah film (Adani, 2019).

Film memiliki beberapa unsur tertentu, yang pertama yaitu unsur Narasi, yang mencakup aspek atau tema cerita, seperti tokoh, konflik, lokasi, tujuan, dan waktu. Dengan kata lain unsur Narasi ini memfokuskan pada materi yang ada dalam film. Unsur berikutnya yaitu unsur sinematik, yang mencakup isi, seperti *mise en scene*, sinematografi, editing dan suara (Usman & Harini, 2023)

Unsur Narasi pada film mengacu pada elemen cerita yang terjadi dalam urutan kronologi dengan tokoh, lokasi, waktu, masalah, dan elemen lain yang memiliki tujuan tertentu. Dalam membuat sebuah narasi penulis mencari cara agar cerita yang disampaikan menarik untuk dilihat, yang pastinya menggunakan struktur atau susunan tertentu (Thaheer et al., 2024). Elemen unsur narasi tersebut yaitu:

- 1) Tema

Tema adalah salah satu unsur yang menjadi elemen utama yang berfungsi untuk dasar pemersatu dalam sebuah film. Dengan adanya tema tersebut semua yang berhubungan dengan proses pembuatan film dapat bergantung dan berpegangan pada tema tersebut. Dikarenakan tema memiliki kemampuan untuk menyatukan persepsi dan menjadi pemersatu film (Yasa, 2021).

2) Story (cerita) dan Plot (alur)

Bagian elemen yang penting kedua yaitu cerita dan plot. Story atau cerita merujuk pada rangkaian peristiwa dari awal hingga akhir untuk membentuk narasi. Sedangkan arti dari plot itu sendiri merupakan peristiwa yang secara jelas atau spesifik yang ditampilkan dalam sebuah cerita (Eriyanto, 2013).

3) Karakter

Elemen-elemen Narasi dalam sebuah film ini memang saling berkesinambungan, saling mempengaruhi untuk pembentukan sebuah film. Contohnya pengembangan dari sebuah cerita ini adalah karakter atau tokoh, cerita tanpa adanya tokoh atau karakter tidak akan terbentuk. Tokoh atau karakter merupakan seseorang yang memainkan peran sesuai cerita. Masing-masing tokoh atau karakter ini memiliki tujuan, motivasi, kekuatan, kelemahan, dan perkembangan karakter yang menambah kedalam cerita (Yasa, 2021). Elemen-elemen Narasi ini semakin penting dalam membangun rangkaian cerita, dimana rangkaian tersebut nantinya akan menghasilkan makna dan pesan, selain itu karena film memiliki batas waktu, narasi sangatlah penting (Annur, 2015)

4) *Setting*

Dalam film *setting* juga menjadi hal yang penting, *setting* ini berfungsi untuk membangun suasana cerita. *Setting* ini

mencakup waktu dan tempat dimana adegan atau *scene* berlangsung, *setting* juga dapat menjadi unsur sinematik berdasarkan *mise-en-scene* (Dwiastuty, 2019).

c. Analisis Narasi Tzvetan Todorov

Tzvetan Todorov adalah seorang teoriwan sastra yang berasal dari Bulgaria, yang terkenal dengan teorinya yaitu tentang struktur narasi. Analisis narasi menurut Todorov berfokus pada perubahan yang terjadi dalam cerita dan bagaimana cerita bergerak melalui serangkaian tahap yang konsisten. Analisis narasi Tzvetan Todorov memahami cerita sebagai suatu struktur yang terdiri dari tiga bagian: awal, tengah, dan akhir. Teori Todorov sering digunakan untuk menganalisis struktur cerita dalam berbagai bentuk media, termasuk film (Eriyanto, 2013).

Dalam penelitian ini peneliti ingin memberikan gambaran representasi narasi *cyberbullying* pada film Budi Pekerti (2023) menggunakan teori analisis narasi Tzvetan Todorov dengan memahami alur cerita melalui suatu struktur, yaitu membagi cerita menjadi tiga tahap.

1) Cerita Awal

Cerita awal atau ekuilibrium atau dapat juga dikatakan sebagai keseimbangan awal, pada awal cerita ini menggambarkan kondisi awal tokoh atau peran utama. Pada awal cerita ini menunjukkan kehidupan tokoh yang normal, misalnya dalam sebuah cerita keluarga, pada tahap ini menunjukkan kehidupan

normal, keharmonisan dan kebahagiaan dalam keluarga (Eriyanto, 2013).

2) Cerita Tengah

Pada bagian kedua dalam narasi ini gangguan (*disruption*) mulai muncul, dimana kehadiran tokoh yang mengganggu keseimbangan hidup tokoh utama. Hal ini biasanya tindakan yang dapat mempengaruhi atau memberikan keresahan dan perubahan hidup untuk tokoh utama (Eriyanto, 2013).

3) Cerita Akhir

Pada bagian akhir dari cerita permasalahan atau gangguan yang ada pada bagian kedua atau tengah cerita, dapat diselesaikan dan berhasil mencari jalan keluar sehingga tercipta keteraturan kembali dan menciptakan kehidupan baru (Eriyanto, 2013).

d. *Cyberbullying*

Cyberbullying memiliki dua arti yaitu "*cyber*" berasal dari kata *cyberspace* yaitu ruang maya (dunia maya) dan "*bully*" yang berarti menggertak, mengganggu. Dapat diartikan bahwa *cyberbullying* ini adalah tindakan penindasan, intimidasi, penghinaan, kekerasan psikis melalui media elektronik, jejaring sosial, media sosial atau internet yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang terhadap seseorang yang menjadi sasarannya, dimana tindakan tersebut bertujuan untuk memermalukan, menyebarkan keburukan dan

kebencian di media sosial kepada korbannya atau diketahui publik (Firmansyah, 2023).

Bullying dapat dikelompokkan menjadi empat bentuk yaitu *bullying* yang secara verbal, dimana bentuk *bullying* verbal ini menjadi awal dari adanya bentuk *bullying* yang lainnya. Contoh dari *bullying* verbal ini dapat berupa julukan nama, celaan atau penghinaan, fitnah, kritikan kejam, teror, pernyataan-pernyataan pelecehan seksual. Bentuk *bullying* yang kedua yaitu *bullying* secara fisik, contohnya yaitu memukul, menggigit, mencekik, meludahi, menghancurkan barang milik target dan lain sebagainya. Ketiga yaitu *bullying* secara relasional, yaitu perundungan yang melibatkan antara hubungan seseorang, yaitu dengan cara memutuskan hubungan atau relasi sosial seseorang dengan tujuan untuk mengucilkan dan menjauhkan target dengan orang-orang. Bentuk ke empat dari *bullying* yaitu *bullying* secara elektronik, dimana bentuk *bullying* ini dilakukan secara online dan dapat dilakukan secara luas. *Bullying* elektronik ini dapat melalui sarana media seperti *handphone, internet, website*, media sosial dan lain sebagainya (Sapitri, 2020).

Menurut Willard (2005) *cyberbullying* merupakan tindakan perundungan yang ada di dunia maya dengan membuat kiriman dan postingan konten atau materi yang berbahaya, mencoreng nama baik, menjatuhkan seseorang melalui digital ataupun teknologi. Adapun beberapa jenis bentuk *cyberbullying* meliputi *Flaming, Harassment,*

Denigration, Impersonation, Trickery outing, Exclusion, Cyberstalking (Rinaldi & Ibadurrahama, 2020). *Flaming* yaitu mengirim pesan dengan kata-kata kasar atau hujatan. *Harassment* (gangguan) yang berarti pelecehan, pelecehan ini dapat berupa pelecehan verbal atau fisik, gangguan ini dapat terjadi pada email, sms ataupun di teks di media sosial yang dilakukan secara terus menerus. *Denigration* merupakan tindakan pencemaran nama baik, mengungkapkan keburukan seseorang di media sosial dengan sengaja, dengan maksud untuk merusak reputasi orang tersebut (Prakosa, 2023). *Impersonation* adalah aktivitas dengan berpura-pura menjadi orang lain dan mengirimkan pesan buruk. *Trickery outing* (tipu daya) menipu seseorang untuk mengungkapkan rahasia secara pribadi kemudian untuk disebar, artinya menyebarkan rahasia orang lain yang bersifat pribadi. *Exclusion* yaitu mengeluarkan seseorang dari grup tanpa persetujuan dengan yang bersangkutan. *Cyberstalking* adalah bentuk penguntitan, mengintimidasi, mengancam seseorang secara intens sehingga menimbulkan rasa takut kepada target (Dwipayana et al., 2020).

e. Film

Film merupakan medium komunikasi yang dapat memberikan hiburan, edukasi, bahkan mempengaruhi (*to influence*) massa untuk merasakan dan membentuk *opini public*. Film atau dapat dikatakan *movie* merupakan gambar hidup, atau dapat juga dikatakan sebagai

sinema. Kata "kinematik" atau "gerak" adalah etimologi dari istilah "sinema". Film juga sebenarnya terdiri dari lapisan cairan seluloid. Secara harafiah, istilah "*cinemathographie*" berasal dari kata "cinema" + *tho* = *phytos* (cahaya) + *graphie* = *grhap* (tulisan = gambar = citra). Oleh karena itu, artinya adalah melukis gerak dengan cahaya. Untuk melukis gerak dengan cahaya, kita perlu menggunakan alat khusus yang disebut (Leliana et al., 2021). Dalam film pun dibutuhkan peran produksi seperti produser, sutradara, script writer, kameramen, lighting, tata musik, tata kostum, make up artist, tata artistik, *sound effect*, editor, kliper, casting dalam pembuatan film.

Sebagai komunikator atau penikmat film penting bagi kita mengetahui apa saja jenis-jenis film yang ada, agar film yang nantinya kita tonton dapat memberikan manfaat (Dr. Ardianto Elvinaro et al., 2017), adapun beberapa jenis film yaitu:

- 1) Film Cerita

Film cerita merupakan jenis film yang ada di bioskop-bioskop, jenis film ini biasanya mengkisahkan sesuatu berdasarkan kisah nyata yang dapat sedikit diubah atau divariasikan, yang nantinya dapat memberikan ketertarikan bagi para penonton baik dari segi alur cerita ataupun dari segi audio visualnya, dan biasanya film ini dimainkan oleh bintang film atau artis-artis terkenal (Dr. Ardianto Elvinaro et al., 2017).

- 2) Film Dokumenter

Dalam (Magriyanti & Rasminto, 2020) Prinsip film dokumenter membiarkan objek yang difilmkan menjadi spontan, bukan rekayasa. Jadi, penggerak utama adalah objek penelitian, ide-ide yang berasal dari hal-hal kecil dan sederhana yang mungkin tidak terpikirkan oleh orang lain atau pada umumnya. Dokumenter menggambarkan peristiwa nyata, orang, dan situasi tanpa fiksi atau rekayasa. Meskipun bisa mengandung elemen dramatisasi, inti dari dokumenter adalah keakuratan dan kejujuran terhadap realitas.

3) Film animasi atau kartun

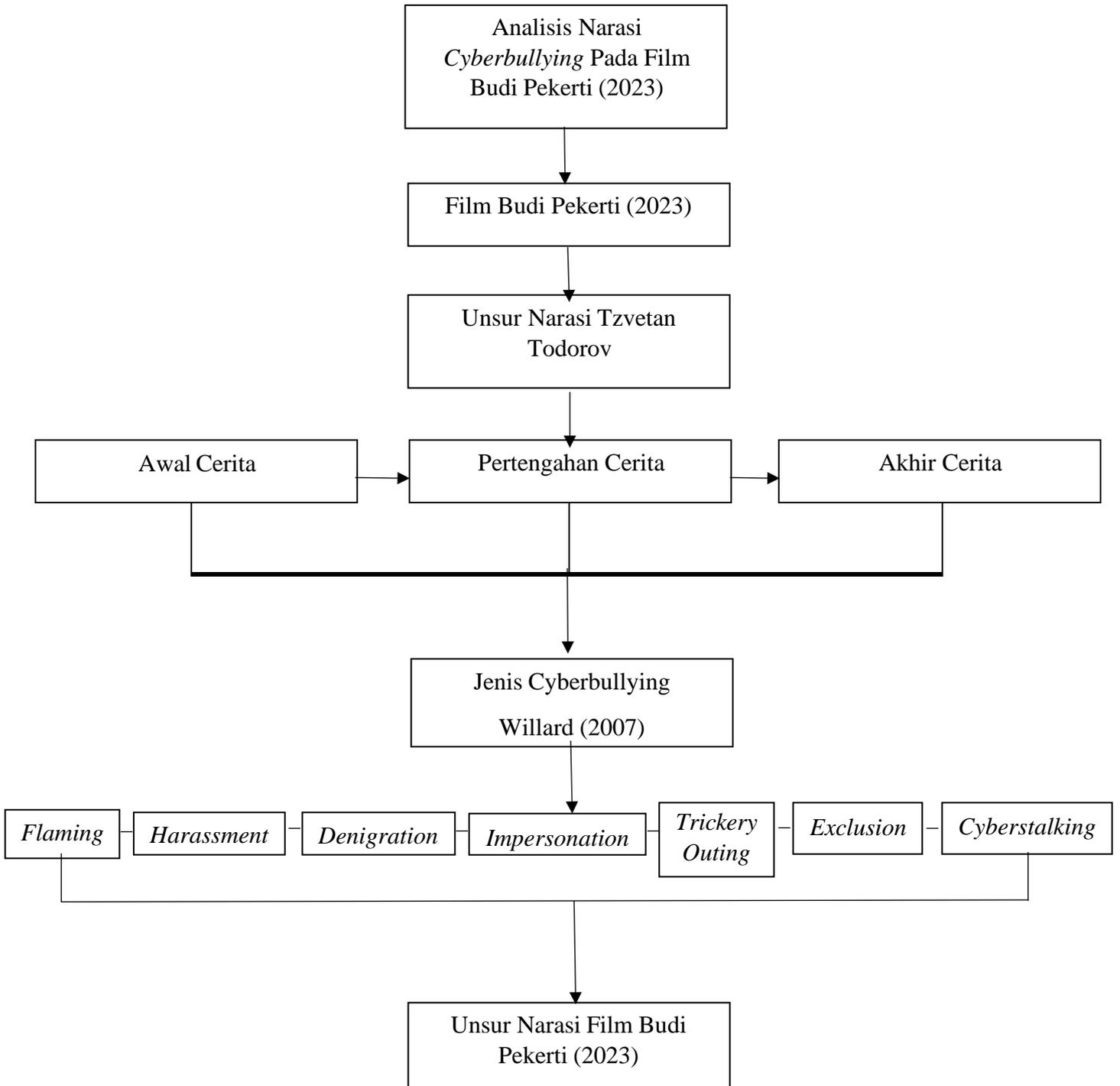
Film animasi atau kartun adalah jenis film yang menggunakan gambar atau objek yang berbeda dan diatur secara khusus untuk bergerak pada hitungan waktu yang diciptakan secara manual atau dengan komputer untuk menghasilkan ilusi gerakan. Dalam film animasi teknik yang digunakan beragam dapat berupa animasi *cut-out*, *stop motion*, animasi komputer 2D atau 3D (Astuti & W., 2023).

Salah satu film cerita yang mengangkat mengenai permasalahan saat ini yaitu Budi Pekerti (2023). Film ini mengangkat tema *cyberbullying*. Budi Pekerti (2023) menceritakan tentang kesalahpahaman di dunia maya yang mengakibatkan adanya tindakan *cyberbullying* kepada salah satu guru di sekolah Yogyakarta. Konflik yang ditampilkan dalam

film ini yaitu, adanya kesalahpahaman terhadap video Bu Prani salah satu guru tersebut yang menjadi viral karena adegan marah-marah kepada penjual kue putu, yang dimana kejadian tersebut tidak sesuai dengan kejadian aslinya, konflik pada film ini tidak hanya berhenti sampai video tersebut, tetapi cara memberikan hukuman atau yang diberi nama refleksi oleh Bu Prani dianggap terlalu berlebihan terhadap muridnya.

Film ini menggunakan menggunakan pengulangan gangguan, pengakuan gangguan, dan upaya menghentikan gangguan untuk membangun cerita yang berdinamis.

G. Kerangka Pemikiran



Bagan 1.2 Kerangka Pemikiran

H. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Analisis deskriptif merupakan langkah awal yang penting dalam proses analisis data, analisis deskriptif adalah metode analisis data yang bertujuan untuk menggambarkan atau menjelaskan fenomena sosial, budaya, perilaku manusia dari data yang dikumpulkan dalam penelitian, atau dapat dikatakan untuk memberikan gambaran umum penelitian. Proses analisis ini menggunakan teknik analisis narasi untuk memahami cara penyampaian ide dan interaksi manusia.

Penelitian menggunakan analisis data kualitatif menekankan bagian pemahaman lebih mendalam tentang masalah daripada hanya melihatnya. Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian riset yang bersifat deskriptif, biasanya menggunakan analisis dan mencoba menjelaskan lebih lanjut tentang apa yang dimaksud. Metode ini biasanya menganalisis data teks atau cerita. Metode analisis data kualitatif ini sifatnya subyektif yaitu berdasarkan pemahaman masing-masing individu atau peneliti.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif, dengan pendekatan teori analisis Narasi Tzvetan Todorov.

2. Objek Penelitian

Objek pada penelitian ini adalah representasi narasi *cyberbullying* pada film Budi Pekerti (2023), sedangkan subjek pada penelitian ini yaitu film Budi Pekerti (2023). Film Budi Pekerti (2023) ini merupakan film yang memiliki latar cerita tentang teknologi, internet, *cyberspace*, *cyberbullying* atau *hate*

comments selain itu juga banyak mengandung pesan-pesan tentang penggunaan media digital. Maka peneliti ingin memilih film ini sebagai bahan penelitian, dikarenakan film ini sangat dekat dengan kehidupan kita sekarang ini, bahkan penggunaan media digital ini sudah digunakan disetiap lapisan masyarakat.

3. Sumber Data

Sumber data atau data penelitian ini terdapat dua jenis yaitu data primer dan data sekunder. Pengertian data primer itu sendiri adalah sumber data yang diteliti, diperoleh dan dikumpulkan peneliti secara langsung dari sumber datanya. Sedangkan data sekunder ini adalah data yang dihasilkan peneliti dari berbagai sumber yang telah ada.

Data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan kedua data tersebut yaitu primer dan sekunder. Untuk data primer peneliti melakukan observasi atau pengamatan secara langsung pada film Budi Pekerti (2023). Sedangkan data sekunder ini peneliti melakukan kajian pustaka.

4. Waktu Penelitian

Peneliti memulai penelitian sejak bulan Mei 2024 sampai bulan Juli 2024.

5. Metode Pengumpulan Data

a. Observasi

Dalam penelitian kualitatif, observasi digunakan untuk melihat dan mengamati objek penelitian secara langsung. Ini memungkinkan

peneliti untuk mencatat dan menghimpun informasi yang diperlukan untuk mengungkap hasil penelitian. Hasil observasi dapat mencakup aktivitas, kejadian, peristiwa, objek, kondisi atau suasana tertentu, serta perasaan individu (Muhammad et al., 2024).

Observasi digunakan untuk menggali secara tidak langsung, merupakan metode dengan cara menonton secara langsung yang diteliti. Pada penelitian ini peneliti melakukan observasi pada Film Budi Pekerti (2023).

b. Dokumentasi

Penelitian kualitatif menggunakan dokumen, yang dapat berupa tulisan, gambar, atau karya monumental dari subjek yang diteliti, untuk menyempurnakan data wawancara dan observasi yang telah dilakukan (Muhammad et al., 2024).

Dalam penelitian ini bentuk dari dokumentasi adalah bentuk *Screenshot* yang berasal dari film Budi Pekerti (2023).

c. Studi Pustaka

Studi literatur dilakukan dengan cara melengkapi dan membaca literatur sebagai bahan dan pedoman bagi peneliti dalam mengkaji penelitian. Bahan ini digunakan sebagai referensi untuk peneliti dalam mengidentifikasi dan mendeskripsikan masalah penelitian. Data untuk melengkapi penelitian ini didapat dari berbagai sumber seperti jurnal, buku dan lain sebagainya.

6. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, hasil riset analisa deskriptif, nantinya akan dicocokkan dengan tata cara yang dipakai yaitu analisa Narasi bentuk Tzvetan Todorov yang mempelajari dan menganalisa film Budi Pekerti (2023)serta menyuguhkan tentang bentuk Analisis Narasi *cyberbullying* pada film Budi Pekerti (2023) tersebut.

a. Pengumpulan data

Pada tahap pengumpulan data dapat dilakukan dengan berbagai cara, pada penelitian ini peneliti melakukan pengumpulan data dengan proses observasi dengan melihat langsung film Budi Pekerti (2023).

b. Reduksi data dan klasifikasi data

Pada tahap ini peneliti akan menyaring data, atau pengurangan informasi, atau meringkas dan memilah yang menjadi fokus dalam penelitian ini. Adapun reduksi data ini yang dilakukan peneliti mengambil beberapa potongan gambar yang menunjukkan fokus dari penelitian ini.

c. Tampilan data

Setelah melalui proses reduksi data, pada penelitian ini data disajikan dalam bentuk narasi yang dilengkapi dengan penjelasan gambar yang tujuannya dapat mempermudah pemahaman terhadap data yang yang disajikan

d. Menarik kesimpulan

Pada tahap kesimpulan merupakan hasil riset dari penelitian, pada tahap ini hasil fokus riset yaitu dengan pengamatan film Budi Pekerti (2023) menggunakan analisis Narasi Tzvetan Todorov.

7. Teknik Validasi Data

Teknik validasi data dapat digunakan untuk menguji kecermatan data yang dikumpulkan, diolah dan diuji melalui triangulasi data, kemudian digunakan sebagai masukan untuk inferensi. Teknik triangulasi data dalam penelitian kualitatif ini adalah untuk mendapatkan data yang benar-benar valid. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode triangulasi untuk mengecek dan membandingkan kehandalan informasi dari berbagai sumber. Penelitian ini menggunakan pengukuran dari observasi, dokumentasi dan kajian literatur dengan menggunakan triangulasi data seperti film Budi Pekerti, dokumentasi fotografi melalui *screenshot* dan beberapa artikel dari penelitian sebelumnya yang juga relevan dengan penelitian saat ini