

# **Representasi Makna Cyberbullying Dalam Film Budi Pekerti Karya Wregas Bhanuteja**

## **Representation of the Meaning of Cyberbullying in the Film Budi Pekerti by Wregas Bhanuteja**

**Sastra Dipanegara**

Universitas Bina Sarana Informatika  
JL. SMA Kapin No. 29A, Jakarta Timur, Indonesia

Email korespondensi: [dipanegarasastra@gmail.com](mailto:dipanegarasastra@gmail.com)

**Dr. Fifat Fitriansyah, S.Sos.I, M.Pd**

Email : [fifat.ffy@gmail.com](mailto:fifat.ffy@gmail.com)

### **Abstrak**

*Cyberbullying terjadi pada penggunaan media sosial yang muncul dari komentar orang lain. Setiap film memiliki makna yang terkandung dimana merepresentasikan Cyberbullying merupakan sebuah tindakan yang merugikan orang lain. Sebuah makna yang berkaitan dengan kehidupan. Dalam penelitian ini, peneliti tertarik untuk melakukan analisa pada representasi film budi pekerti dengan menggunakan analisa semiotika Roland barthes. Tujuan dari penelitian ini yakni untuk mengetahui bagaimana analisis cyberbullying yang terkandung dalam film Budi Pekerti Karya Wregas Bhanuteja berdasarkan semiotika roland barthes. Metode yang digunakan oleh peneliti adalah dengan kualitatif. Teknik analisa dilakukan dengan menggunakan triangulasi melalui reduksi, penyajian data dan kesimpulan.*

*Kata Kunci: Cyberbullying, representasi, semiotika*

### **Abstract**

*Cyberbullying occurs in the use of social media that arises from other people's comments. Each film has a meaning contained in which Cyberbullying is represented as an act that harms others. A meaning related to life. In this study, researchers are interested in analyzing the representation of the Budi Pekerti film using Roland Barthes'*

*semiotic analysis. The purpose of this study is to determine how the analysis of cyberbullying contained in the Budi Pekerti film by Wregas Bhanuteja is based on Roland Barthes' semiotics. The method used by the researcher is qualitative. The analysis technique is carried out using triangulation through reduction, data presentation and conclusions.*

*Keywords: Cyberbullying, representation, semiotics*

## **PENDAHULUAN**

Bullying merujuk pada situasi di mana sekelompok orang atau individu yang menyalah gunakan kekuatan atau kekuasaan mereka. Bullying terjadi ketika perilaku ini terulang-ulang dengan niat untuk menyakiti korban, baik secara fisik maupun mental (Sejiwa, 2008:2). Salah satu fenomena ini merupakan suatu perhatian serius, karena kasus-kasus bullying yang sudah menjadi permasalahan yang dikenal oleh masyarakat pada berbagai negara, khususnya pada Indonesia.

Perilaku bullying bisa terjadi di berbagai tempat, termasuk di lingkungan pendidikan, tempat kerja, rumah, tempat bermain, dan lain-lain. Di Indonesia, istilah kata "bullying" belum umum digunakan, dan masalah ini dianggap sebagai isu klasik meskipun belum ada istilah yang tepat, bullying mencerminkan suatu bentuk intimidasi terhadap individu yang lebih lemah. Dampak dari bullying dapat mencakup masalah dalam aktivitas sosial.

Kekhawatiran untuk pergi ke sekolah yang menyebabkan seringnya absen, kesulitan belajar, dan kurangnya konsentrasi, yang semuanya dapat mengakibatkan penurunan prestasi belajar (Ayu & Rahayu, 2014). Dampak buruk bullying bagi korban adalah luka fisik, serta efek jangka panjang seperti kecemasan, depresi, potensi untuk membully orang lain, dan munculnya gangguan perilaku lainnya (Smokowski & Kopasz, 2005).

Tindakan bullying juga dapat menyebabkan depresi, perilaku psikopatologi, masalah kesehatan, dan perilaku yang merugikan diri sendiri. Bullying dapat di

2 kategorikan ke dalam tiga jenis, yaitu bullying fisik, verbal, dan mental atau psikologis (Nusantara, 2008:2). Bullying biasanya melibatkan ejekan, penggunaan kata-kata kasar, dan kata-kata tidak sopan untuk merendahkan korban. Cyber bullying biasanya terjadi ketika seseorang disakiti melalui media elektronik, seperti rekaman video atau nama baik yang tercemar melalui media sosial. Selain itu, bullying juga dapat bersifat fisik, seperti tindakan memukul, mencekik, dan bentuk-bentuk kekerasan fisik lainnya, kejadian bullying dalam kehidupan masyarakat dapat menjadi inspirasi untuk menciptakan sebuah karya film yang mengangkat isu bullying. Film berfungsi sebagai media penyampaian media massa yang dilakukan oleh pembuat film kepada penonton

### 1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah yang sudah di sampaikan maka di dapati masalah yakni “Bagaimana representasi makna cyberbullying yang terkandung dalam film Budi Pekerti Karya Wregas Bhanuteja

### 1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui representasi makna cyberbullying yang terkandung dalam film Budi Pekerti Karya Wregas Bhanuteja berdasarkan semiotika roland barthes.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

#### a. Manfaat Teoritis

1. Diharapkan dapat menjadi refrensi penelitian berikutnya yang terkait mengenai perfilman yang ada di Indonesia.
2. Sebagai representasi mengenai teori semiotika roland barthes dalam analisis film Budi Pekerti Karya Wregas Bhanuteja.
3. Sebagai motivasi untuk mahasiswa dalam berkarya di dunia

perfilman.

#### b. Manfaat Praktis

Peneliti berharap mampu memberikan edukasi dan pemahaman kepada pembaca terkait semiotik cyberbullying yang terkandung pada film Budi Pekerti Karya Wregas Bhanuteja

### **METODE**

Studi ini mempergunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Penggunaan kualitatif ditujukan untuk menganalisa fenomena lingkungan dari subjek penelitian dengan mendeskripsikan fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, dan pemikiran. Melalui hal ini, pesan akan lebih mudah untuk dapat disampaikan kepada audiens. Komunikasi massa menunjukkan sifat satu arah, yang artinya komunikasi bergerak hanya dari komunikator kepada komunikan karena tidak adanya perbincangan antara komunikator dan komunikan karena tidak bertemu langsung.

Harmon (Moleong, 2004: 49) mengartikan paradigma sebagai cara dasar melihat, menalar, mengevaluasi, dan berperilaku dalam kaitannya dengan aspek realitas tertentu. Menurut Baker (Moleong, 2004: 49), paradigma adalah kumpulan pedoman yang mendefinisikan batas-batas dan menggambarkan bagaimana tindakan harus diambil di dalamnya agar menjadi efektif. Paradigma penelitian adalah cara berpikir tentang keseluruhan proses, struktur, dan hasil penelitian dari sudut pandang mahasiswa yang sering mengakses media sosial dan kemungkinan untuk terkena cyberbullying.

#### **Teknik Pengumpulan Data**

##### 1. Observasi

Dalam buku Metode Penelitian Komunikasi yang dibuat oleh Jalaludin Rakhmat (2009: 83–84) menyatakan bahwa observasi adalah aktivitas paling signifikan yang kita lakukan sekaligus metode krusial yang

digunakan dalam penelitian ilmiah. Pemilihan, modifikasi, pencatatan dan pengkodean serangkaian perilaku dan situasi yang berkaitan dengan suatu organisme in situ, berlandas pada tujuan dari empiris, inilah yang didefinisikan oleh Karl Weick sebagai arti dari observasi.

### **Metode Pengolahan dan Analisis Data**

Suprayogo dan Tobroni (2003:191) menjelaskan analisis data sebagai sebuah serangkaian aktivitas yang digunakan untuk melakukan penelahaan, mengelompokkan, melakukansistematisasi, menafsirkan dan memverifikasi data.

#### **1. Reduksi Data**

Yaitu proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyerderhanaan pengabstarakan, transformasi data kasar yang muncul dari catatan lapangan (Suprayogo & Tobron, 2003 : 193).

#### **2. Penyajian Data**

Informasi dikumpulkan dan disusun sehingga dapat menarik kesimpulan dan mengambil tindakan (Suprayogo & Tobron, 2003 : 194). Mengarah pada pengertiSan tersebut, peneliti kemudian menyiapkan data secara naratif. Penyajian data dilakukan melalui teks naratif dengan melihat gambar dan bagan yang di sesuaikan dengan hasil data.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Film Budi Pekerti karya Wregas Bhanuteja mengangkat isu tentang bagaimana dara menghadapi cyber bullying dan bagaimana cara menggunakan sosial media dengan sebaik baiknya. Dari film tersebut kita bisa banyak mendapatkan pesan moral yang sangat melimpah luas seperti tentang bagaimana cara menghadapi cyber bullying yang terjadi terhadap kita, tentang bagaimana cara menggunakan sosial media dengan bijak, dan sebagaimana kita memperlakukan dan membela orang tua kita.

Film ini berhasil memenuhi ekspektasi para penonton, dengan menampilkan dengan menampilkan cinematik yang kuat, naskah yang sangat baik, pengambilan gambar yang sangat baik serta acting para pemain yang sangat luar biasa sehingga mendapatkan banyak tanggapan positif selama masa penayangannya.

Dalam penelitian ini peneliti melakukan wawancara dan pengamatan pada film Budi Pekerti karya Wregas Bhanuteja yang berdurasi 1 jam 50 menit, dalam film tersebut peneliti menemukan 9 scene yang memiliki makna pesan moral yang mana akan dijelaskan sebagai berikut:

#### 1. Kebijakan bermain sosial media

Kebijakan bermain sosial media, atau yang sering disebut sebagai kebijakan penggunaan media sosial, merujuk pada seperangkat aturan, pedoman, dan praktik terbaik yang ditetapkan untuk mengatur cara individu atau organisasi berinteraksi dan menggunakan platform media sosial sebagai berikut:

##### 1. Tujuan kebijakan:

- o Melindungi privasi pengguna
- o Menjaga reputasi individu atau organisasi
- o Mencegah penyalahgunaan dan perilaku berbahaya online

70

- o Memastikan penggunaan yang etis dan bertanggung jawab

##### 2. Elemen-elemen umum dalam kebijakan:

- o Panduan tentang jenis konten yang boleh dan tidak boleh dibagikan
- o Aturan tentang interaksi dengan pengguna lain
- o Petunjuk untuk melindungi informasi pribadi
- o Prosedur untuk menangani situasi krisis atau konflik online

##### 3. Cakupan kebijakan:

- o Penggunaan pribadi vs profesional
- o Perilaku online yang dapat diterima
- o Kerahasiaan dan perlindungan data
- o Hak cipta dan penggunaan konten pihak ketiga

#### 4. Implementasi:

- o Pelatihan dan edukasi untuk pengguna
- o Pemantauan dan penegakan aturan
- o Evaluasi dan pembaruan berkala kebijakan

#### 5. Aspek penting:

- o Keseimbangan antara kebebasan berekspresi dan tanggung jawab
- o Adaptasi terhadap perkembangan teknologi dan tren sosial media
- o Pertimbangan hukum dan etika

#### 6. Manfaat:

- o Menciptakan lingkungan online yang lebih aman dan positif
- o Mengurangi risiko cyberbullying dan pelecehan online
- o Melindungi reputasi dan integritas pengguna
- o Meningkatkan literasi digital

71

#### 7. Tantangan:

- o Menegakkan kebijakan tanpa terlalu membatasi
- o Mengikuti perkembangan platform media sosial yang cepat berubah
- o Mengatasi perbedaan budaya dalam penggunaan media sosial global

Kebijakan bermain sosial media penting untuk membantu pengguna media sosial menggunakan media sosial tersebut dengan cara yang aman, etis, dan bertanggung jawab. Ini juga membantu menciptakan standar perilaku yang dapat diterima di ruang

online, yang pada gilirannya dapat mengurangi dampak negatif seperti cyberbullying dan penyebaran informasi yang salah.

Hasil analisis yang disajikan dalam bentuk tabel atau diagram tidak perlu dinarasikan kembali, tetapi sebagai alat bantu dalam menarasikan pembahasan. Dalam melakukan pembahasan, penulis harus mendialogkan dengan teori ataupun temuan riset-riset terdahulu.

## **KESIMPULAN**

Dari hasil studi yang sudah dijalankan, peneliti memperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Makna denotasi yang terkandung dalam film ini adalah sebuah keluarga yang saling bantu membantu dalam menyelesaikan sebuah masalah Cyber Bullying yang menimpa seseorang yang ada di keluarga mereka. Makna konotasi dalam film ini yaitu manipulasi sosial media yang menyebabkan terjadinya Cyber Bullying terhadap seseorang yang berdampak penurunan psikologis dan mental yang didapat dan berdampak di kehidupan selanjutnya, dan Cyber bullying tidak hanya sebagai tindakan pelecehan online, tetapi sebagai fenomena kompleks dengan dampak mendalam pada individu dan masyarakat, ini menekankan sifat merusak, persisten, dan invasif dari cyberbullying dalam konteks kehidupan digital modern. Terdapat pula makna mitos yaitu merujuk pada kepercayaan atau anggapan umum yang beredar di masyarakat, meskipun belum tentu sepenuhnya benar atau akurat, dan Merefleksikan kecenderungan masyarakat untuk meremehkan dampak kata-kata di dunia maya, mengabaikan potensi dampak emosional yang serius, dan Mereka menunjukkan kesalahpahaman umum, ketakutan, dan harapan yang ada seputar interaksi online.

2. Dengan menggunakan teori analisis semiotika dari Roland Barthes pesan moral pada film Budi Pekerti karya Wregas Bhanuteja dapat terlihat dari beberapa scene diantaranya yaitu keluarga yang utama dimana dalam film digambarkan kedua anak dari sang tokoh utama saling bantu membantu dan merangkul , untuk sama

84  
sama menemukan jalan keluar terhadap masalah Cyber bullying yang dialami oleh sang ibu, dan nilai kepedulian juga sangat terlihat jelas kita banyak bekas anak murid yang saling membantu dan mensupport sang guru yang sedang tertimpa masalah tersebut bahkan kita juga melihat kepedulian dari sang guru terhadap bekas anak muridnya dimana dia tidak ingin bekas anak muridnya tersebut mengalami kehancuran dalam hidupnya, yang dikarenakan masalah yang menimpanya dan dia lebih memilih untuk mengundurkan diri dari pekerjaannya sebagai guru, dan para anak muridnya yang terlihat sangat jelas mengantarkan kepergian sang guru untuk terakhir kalinya dan memberi salam terakhir untuk sang guru. Dan pembahasan utama dimana kita harus sangat bijak bermain sosial media dimana sosial media sangat berdampak bagi kehidupan seseorang, dimana dampak Cyber Bullying yang terjadi terhadap sang tokoh utama sangat aman merubah kehidupannya, dimana terjadi kerenggangan di keluarga bahkan sosial, jadi kita harus bisa cermat dalam bermain

sosial media dan jangan pernah sekali kali melakukan Cyber Bullying dan dapat menyebabkan kehancuran psikologis dan mental seseorang yang terdampak.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Anjaya, A., & Internasional Batam, U. (2020). Studi Perbedaan Komposisi Pada Sinematografi Dan Efek Yang Dihasilkan. 1.  
<http://journal.uib.ac.id/index.php/cbsit>
- Effendi, P. (2009). Dakwah Melalui Film (Vol. 1). AL TAJDID.
- Juliani, M., & Annissa, J. (2021). Representasi Body Shaming Dalam Film Imperfect. Pantarei, 5(3).
- Kristanto, K. H. (2006). Strukturalisme Levi-Strauss dalam kajian budaya dalam Teori-teori kebudayaan oleh Mudji Sutrisno dan Hendar Putranto (2nd ed.). Kanisius.
- Kurzwiel, E. (2004). Jaringan Kuasa Strukturalisme dari Levi-Strauss sampai Foucoult, terj. "The Age of Structuralism Levi-Strauss to Foucoult" oleh Nurhadi. Kreasi Wacana.
- Kustiawan, W., Siregar, K., Alwiyah, S., Lubis, R. A., Fatma, Z., Gaja, S., & Pakpahan, N. (2022). Komunikasi Massa. JOURNAL ANALYTICA ISLAMICA, 11(1). <https://www.researchgate.net.ac.id>.
- Mudjiono, Y. (2011). Kajian Semiotika Dalam Film. Jurnal Ilmu Komunikasi, 1(1).  
<https://doi.org/https://doi.org/10.15642/jik.2011.1.1.125-138>
- Romly, & Khomsahrial. (2017). Komunikasi Massa. Grasindo.
- Rusyidi, B. (2020). Memahami Cyberbullying Di Kalangan Remaja. Jurnal Kolaborasi Resolusi Konflik, 2(2), 100–110.
- Sobur, & Alex. (2016). Semiotika Komunikasi. PT Remaja Rosdakarya.
- Tambunan, N. (2018). The Effect of Mass Communication on the Audience. SIMBOLIKA, 4(1). <http://ojs.uma.ac.id/index.php/simbolika>
- 87
- Tokunaga, R. S. (2010). FollowingYou HomefromSchool: A Critical Reviewand Synthesis of Research on Cyberbullying Victimization. Computers in Human

Behavior , 26(3), 277–287.

Wahab, J., & Muhammad, D. (2023). Makna Verbal Dan Nonverbal Dalam Tarian Lala Suatu Kajian Antropolinguistik. 13(1).