

UPAYA LITERASI MEDIA UNTUK MELAWAN *CYBERBULLYING*

DALAM FILM

(Analisis Isi Kualitatif pada Tokoh Utama dalam Film *Budi Pekerti*)



SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta

untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh

Gelar Sarjana Strata Satu Ilmu Komunikasi

Disusun Oleh:

Hanifa Rahma Fatiha Azzahra

NIM 21107030071

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA

2025

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama Mahasiswa : Hanifa Rahma Fatiha Azzahra
Nomor Induk : 21107030071
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Konsentrasi : *Public Relations*

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan skripsi ini adalah asli hasil karya/penelitian sendiri dan bukan plagiasi dari karya/skripsi orang lain.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya agar dapat diketahui oleh anggota dewan penguji.

Yogyakarta, 8 Januari 2024

Yang Menyatakan,



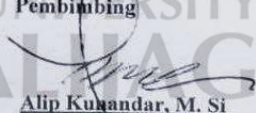


Hanifa Rahma Fatiha Azzahra

NIM 21107030071

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

NOTA DINAS PEMBIMBING

	<p>KEMENTERIAN AGAMA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 585300 0812272 Fax. 519571 YOGYAKARTA 55281</p>	
<p>NOTA DINAS PEMBIMBING FM-UINSK-PBM-05-02/RO</p>		
<p>Hal : Skripsi</p>		
<p>Kepada Yth. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga di tempat <i>Assalamu'alaikum Wr. Wb</i></p>		
<p>Setelah memberikan, mengarahkan dan mengadakan perbaikan seperlunya maka selaku pembimbing saya menyatakan bahwa skripsi saudara:</p>		
<p>Nama : Hanifa Rahma Fatiha Azzahra NIM : 21107030071 Prodi : Ilmu Komunikasi Judul :</p>		
<p>UPAYA LITERASI MEDIA DALAM MELAWAN CYBERBULLYING DALAM FILM (Analisis Isi Kualitatif pada Tokoh Utama dalam Film Budi Pekerti)</p>		
<p>Telah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Ilmu Komunikasi.</p>		
<p>Harapan saya semoga saudara segera dipanggil untuk mempertanggung-jawabkan skripsinya dalam sidang munaqosyah.</p>		
<p>Demikian atas perhatian Bapak, saya sampaikan terima kasih.</p>		
<p><i>Wassalamu'alaikum Wr. Wb</i></p>		
<p>Yogyakarta, 10 Januari 2025 Pembimbing  Alip Kurnandar, M. Si NIP. 19760626 200901 1 010</p>		

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 585300 Fax. (0274) 519571 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-261/Un.02/DSH/PP.00.9/02/2025

Tugas Akhir dengan judul : UPAYA LITERASI MEDIA UNTUK MELAWAN CYBERBULLYING DALAM FILM (Analisis Isi Kualitatif pada Tokoh Utama dalam Film Budi Pekerti)

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : HANIFA RAHMA FATIHA AZ-ZAHRA
Nomor Induk Mahasiswa : 21107030071
Telah diujikan pada : Jumat, 31 Januari 2025
Nilai ujian Tugas Akhir : A/B

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Valid ID: 67bd727543ee6

Ketua Sidang

Alip Kunandar, S.Sos., M.Si
SIGNED



Valid ID: 67bbe06f119b3

Penguji I

Latifa Zahra, M.A
SIGNED



Valid ID: 67bd63394dda

Penguji II

Maya Sandra Rosita Dewi, S.Sos., M.IKom.
SIGNED



Valid ID: 67be9582dd810

Yogyakarta, 31 Januari 2025

UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora

Dr. Erika Setyanti Kusumaputri, S.Psi., M.Si.
SIGNED

MOTTO

“Who’s earnest will succeed”

... وَقَالُوا حَسْبُنَا اللَّهُ وَنِعْمَ الْوَكِيلُ ...

“Cukuplah Allah (menjadi penolong) bagi kami dan Dia sebaik-baik pelindung.”

(Q.S Ali-Imran:173)

“Sukses dunia akhirat;

Bersemangatlah meraih dunia tanpa melupakan akhirat.”

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah puji syukur atas segala rahmat yang diberikan oleh Allah SWT sehingga tulisan ini dapat terselesaikan. Sebagai bentuk terima kasih, tulisan ini penulis persembahkan kepada:

ALMAMATER

*Program Studi Ilmu Komunikasi
Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora
Universitas Islam Negeri Yogyakarta*

DOSEN PEMBIMBING

Bapak Alip Kunandar, S.Sos., M.Si

KELUARGA

Keluarga yang telah memberikan dukungan kepada penulis dari awal hingga akhir penelitian ini.

TEMAN SEPERJUANGAN

*Teman-teman prodi Ilmu Komunikasi Angkatan 2021 UIN Sunan Kalijaga
Yogyakarta*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan pertolongan-Nya. Sholawat serta salam semoga tetap terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah menuntun manusia menuju jalan kebahagiaan hidup di dunia dan di akhirat.

Penyusunan skripsi ini merupakan kajian singkat tentang “Upaya Literasi Media untuk Melawan *Cyberbullying* dalam Film (Analisis Isi Kualitatif pada Tokoh Utama dalam Film *Budi Pekerti*)”. Penyusun menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati pada kesempatan ini penyusun mengucapkan rasa terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Noorhaidi, S.Ag., M.A., M.Phil., Ph.D., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
2. Ibu Dr. Erika Setyanti Kusumaputri, S.Psi M, Si., selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
3. Bapak Dr. Mokhamad Mahfud, S.Sos.I. M.Si., selaku Ketua Prodi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora.
4. Bapak Alip Kunandar, S.Sos., M.Si., selaku Dosen Penasehat Akademik sekaligus selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan dukungan, motivasi, masukan, dan saran kepada penulis dan senantiasa sabar memberikan bimbingan dan pengarahan bagi penulis.

5. Ibu Latifa Zahra, M.A., selaku Penguji 1 dan Ibu Maya Sandra Rosita Dewi, S.Sos., M.Ikom, selaku Penguji 2 yang telah meluangkan waktu dan memberikan masukan kepada penulis agar skripsi yang telah disusun menjadi lebih berkualitas.
6. Seluruh Dosen Prodi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalaman kepada penulis, serta seluruh staf bidang Tata Usaha yang telah membantu dalam proses penelitian ini.
7. Terima kasih kepada diri saya sendiri yang telah bekerja keras, tidak pernah menyerah, dan selalu konsisten dalam menyelesaikan skripsi ini. Saya bangga dengan dedikasi dan ketekunan yang telah saya tunjukkan meskipun menghadapi banyak tantangan. Semoga pencapaian ini menjadi motivasi untuk terus berkembang dan meraih kesuksesan di masa depan.
8. *My dunya wal akhirah*, kedua orang tua saya, Abi Apriyanto Heri dan Ummi Minarni yang selalu memberikan doa, cinta, dukungan, dan semangat sehingga penulis bisa menyelesaikan tugas akhir ini. Kalian adalah pelita dalam gelap, penguat disaat lelah, dan tempat penulis kembali saat kuliah terasa berat.
9. *My forever bodyguards*, keempat adik laki-laki saya, Dzaky, Raihan, Halim dan Nashir yang kehadiran dan mengingatnya saja memberikan semangat kepada penulis untuk selalu bertahan. Kalian adalah sumber kekuatan dan inspirasi terbesar dalam hidup penulis. Tumbuh lebih baik adik-adikku.

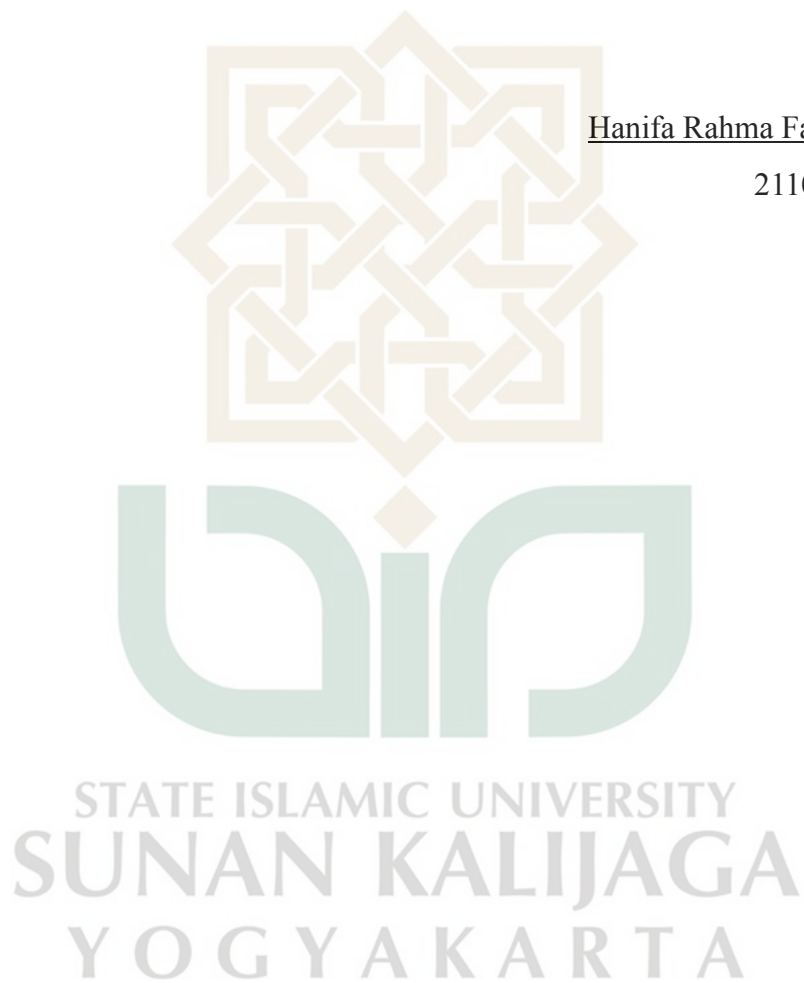
10. *My unpaid therapist*, teman-teman LDK Sunan Kalijaga terkhusus kabinet Syababul Fath. Terima kasih sudah berkenan menjadi bagian paling penting dan berkesan dari perjalanan perkuliahan, senantiasa memberikan dukungan serta menjadi tempat singgah ternyaman untuk melepas lelah.
11. *My safe box*, akhwat fillah Asrama Hamasah terkhusus zone zee dan ruqy. Terima kasih sudah memberikan banyak pelajaran dan pengalaman berharga hidup bersama di perantauan. Terima kasih juga untuk obrolan-obrolan ringan tiap malam yang selalu berhasil mengurangi beban pikiran.
12. Sahabat-sahabat saya, Nufus, Lingga, dan Nis. Terima kasih sudah hadir ketika penulis berada di titik terendah dan menjadi teman yang suportif yang selalu memberikan motivasi serta dukungan kepada penulis untuk selalu semangat dalam menyelesaikan tugas akhir.
13. Kawan-kawan KKN Karangampel 173, meskipun baru berjumpa di akhir masa perkuliahan, terima kasih sudah menjadi bagian perjalanan perkuliahan yang mengesankan untuk dikenang. Terima kasih sudah hadir sebentar dan memberikan banyak warna baru dihidup penulis.
14. Teman-teman Ilmu Komunikasi B, teman-teman konsentrasi *Public Relations A*, dan teman-teman Ilmu Komunikasi Angkatan 2021 yang telah berjuang bersama, semoga kita semua selalu dimudahkan dalam menggapai impian dan cita-cita.
15. Teman-teman Ilmu Komunikasi B, teman-teman konsentrasi *Public Relations A*, dan teman-teman Ilmu Komunikasi Angkatan 2021 yang telah

berjuang bersama, semoga kita semua selalu dimudahkan dalam menggapai impian dan cita-cita.

Yogyakarta, 8 Januari 2025

Hanifa Rahma Fatiha Azzahra

21107030071



DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	i
NOTA DINAS PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	iii
MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
E. Tinjauan Pustaka	13
F. Landasan Teori.....	14
G. Kerangka Pemikiran.....	25
H. Metode Penelitian	26
BAB II GAMBARAN UMUM	31
A. Film sebagai Media Literasi.....	31
B. Deskripsi Film <i>Budi Pekerti</i>	32
C. Karakter dan Tokoh.....	34
D. Sinopsis Film <i>Budi Pekerti</i>	39
E. Profil Wreghas Bhanuteja	42
F. Penayangan	44
G. Penghargaan	45
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN.....	48
A. Bentuk-bentuk Cyberbullying.....	49

B. Upaya Literasi Media.....	85
BAB IV PENUTUP	138
A. Kesimpulan	138
B. Saran	141
DAFTAR PUSTAKA.....	143
CURRICULUM VITAE	149



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Tinjauan Pustaka	13
Tabel 2. Penghargaan Film <i>Budi Pekerti</i>	45
Tabel 3. Peta upaya literasi media untuk melawan <i>cyberbullying</i> yang dilakukan tokoh utama dalam Film <i>Budi Pekerti</i>	137



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kecakapan literasi media tokoh utama dalam melawan <i>cyberbullying</i>	5
Gambar 2. Kerangka Pemikiran.....	25
Gambar 3. Poster Film <i>Budi Pekerti</i>	32
Gambar 4. Tokoh Bu Prani.....	34
Gambar 5. Tokoh Muklas.....	35
Gambar 6. Tokoh Tita	37
Gambar 7. Tokoh Gora.....	38
Gambar 8. Bentuk <i>cyberbullying flaming</i> berupa komentar kasar netizen	49
Gambar 9 Bentuk <i>cyberbullying harassment</i> berupa video hujatan <i>remix</i> editan netizen.....	53
Gambar 10. Bentuk <i>cyberbullying harassment</i> berupa video petisi pecat Bu Prani	55
Gambar 11. Bentuk <i>cyberbullying denigration</i> berupa fitnah berkata kasar oleh muridnya.....	57
Gambar 12. Bentuk <i>cyberbullying denigration</i> berupa awal mula video viral pertengkaran Bu Prani dan pengunjung	60
Gambar 13. Bentuk <i>cyberbullying denigration</i> berupa video klarifikasi pengunjung yang menyerobot	62
Gambar 14. Bentuk <i>cyberbullying denigration</i> berupa animasi video viral dianggap tukang fitnah	64
Gambar 15. Bentuk <i>cyberbullying denigration</i> berupa penyebaran rumor menularkan <i>Covid-19</i>	66

Gambar 16. Bentuk <i>cyberbullying denigration</i> berupa video rumor guru <i>psycho</i>	69
Gambar 17. Bentuk <i>cyberbullying denigration</i> berupa video rumor guru tidak layak	71
Gambar 18. Bentuk <i>cyberbullying denigration</i> berupa video rumor	73
Gambar 19. Bentuk <i>cyberbullying denigration</i> berupa video tuduhan masuk pekarangan tanpa izin	76
Gambar 20. Bentuk <i>cyberbullying cyberstalking</i> berupa ancaman fisik	79
Gambar 21. Bentuk <i>cyberbullying excludtion</i> berupa video Bu Prani dikucilkan orang tua murid.....	83
Gambar 22. Upaya literasi media <i>play</i> berupa eksplorasi media.....	86
Gambar 23. Upaya literasi media <i>performance</i> berupa pengelolaan citra diri di sosial media	89
Gambar 24. Upaya literasi media <i>performance</i> berupa video klarifikasi bersama muklas.....	92
Gambar 25. Upaya literasi media <i>multitasking</i> berupa monitoring video	96
Gambar 26. Upaya literasi media <i>distributed cognition</i> berupa kolaborasi dengan LSM.....	100
Gambar 27. Upaya literasi media <i>collective intelligence</i> bersama alumni	103
Gambar 28. Upaya literasi media <i>judgment</i> berupa penilaian kritis terhadap video di media	107
Gambar 29. Upaya literasi media <i>judgment</i> bersama rekan kerja.....	109
Gambar 30. Upaya literasi media <i>transmedia navigation</i> berupa mencari akun media sosial saksi mata	112

Gambar 31. Upaya literasi media <i>networking</i> berupa video dukungan Bimo	116
Gambar 32. Upaya literasi media <i>networking</i> berupa video dukungan Dian	119
Gambar 33. Upaya literasi media <i>networking</i> berupa video testimoni Ayu Estiningtyas	122
Gambar 34. Upaya literasi media <i>networking</i> berupa video dukungan Uli	125
Gambar 35. Upaya literasi media <i>networking</i> video testimoni Gora.....	128
Gambar 36. Upaya literasi media <i>negotiation</i> dengan kepala sekolah	132
Gambar 37. Upaya literasi media <i>negotiation</i> dengan Gora.....	135

ABSTRACT

Cyberbullying has become an increasing phenomenon along with the rapid development of social media. Without realizing it, the low level of media literacy in society has caused many individuals to become victims or perpetrators. The movie Budi Pekerti depicts how the main character faces cyberbullying and tries to fight it through media literacy skills. Therefore, this study aims to analyze how media literacy can be used as a strategic effort to fight cyberbullying, just like the main character in Budi Pekerti movie. With a qualitative approach using the content analysis method, this research explores various forms of cyberbullying faced by the main character based on Williard's concept, such as flaming, harassment, denigration, cyberstalking, impersonation, trickery, outing, and exclusion. In addition, this study also identifies media literacy efforts made by the main character based on Jenkins' concept, which includes play, simulation, performance, appropriation, multitasking, distributed cognition, collective intelligence, judgment, transmedia navigation, networking, and negotiation. The results show that the ethical film comprehensively illustrates how the main character uses media literacy as an effort to fight cyberbullying. The various media literacy efforts applied not only help the main character in dealing with difficult situations, but also provide insights for the community in dealing with similar phenomena. Overall, this study confirms that media literacy can be an effective solution in fighting cyberbullying and building awareness of the impact of using social media wisely. The implications of this research are expected to increase people's understanding of the importance of media literacy in facing digital challenges.

Keywords: Budi Pekerti Movie, Cyberbullying, Main Character, Media Literacy

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi merupakan aspek yang tidak dapat dihindari dalam kehidupan manusia. Salah satu indikator signifikan dari kemajuan teknologi ini adalah semakin tingginya ketergantungan pada internet, yang telah menjadi kebutuhan mendasar bagi masyarakat. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tentang jumlah pengguna internet di Indonesia tahun 2024, terungkap bahwa dari total jumlah penduduk 278.696.200 jiwa pada tahun 2023, terdapat 221.563.479 pengguna internet. Hasil survei penetrasi internet Indonesia 2024 yang dipublikasikan oleh APJII menunjukkan bahwa tingkat penetrasi internet di Indonesia mencapai 79,5%. Angka ini meningkat 1,4% dibandingkan periode sebelumnya (APJII, 2024).

Media internet, yang sering juga disebut sebagai *cybermedia* atau media online, memiliki ciri-ciri yang membedakannya dari media konvensional. Salah satunya adalah kemampuannya menciptakan suatu lingkungan di mana pengguna tidak terikat oleh batasan ruang dan waktu, serta memungkinkan mereka untuk melakukan berbagai aktivitas secara simultan (*multitasking*). Media online dapat menyampaikan informasi dalam berbagai format sekaligus, termasuk teks, audio, video, grafik, dan gambar, yang memamerkan kemampuan multimedianya. Terlebih lagi,

media sosial, sebagai bagian dari media online, memiliki sifat aktual, cepat, dan selalu diperbarui, serta memiliki kapasitas yang luas, fleksibel, dan akses internet yang merata di seluruh dunia. Selain itu, media online juga interaktif, terdokumentasi, dan dapat terhubung dengan sumber lain melalui *hyperlink* (Romli, 2012 dalam Seteyo N., 2019).

Disisi lain penggunaan media sosial terkadang tidak diimbangi dengan sikap bijak dalam penggunaannya sehingga menimbulkan dampak negatif. Salah satu dampak negatifnya adalah *cyberbullying*. Menurut Willard (2005), *Cyberbullying* adalah tindakan kriminal atau kejam yang ditujukan kepada orang lain dengan menggunakan internet atau teknologi digital lainnya untuk mengirim atau memposting materi atau bentuk agresi sosial lainnya. Contohnya seperti mengunggah foto mempermalukan seseorang dan menyebarkannya melalui media sosial, mengirimkan ancaman melalui SMS berulang kali, dan menggunakan akun palsu untuk menghina orang lain (Malihah & Alfiasari, 2018).

Dilansir dari website resmi polisi siber, jumlah kejahatan siber yang dilaporkan oleh masyarakat terus meningkat, per tahun 2024 terdapat 14.4495 laporan kasus penipuan online, 8.614 laporan kasus ancaman kekerasan, 65.556 laporan kasus pencemaran nama baik, 3.675 laporan kasus ancaman pencemaran, 778 laporan kasus berita bohong, 597 laporan kasus manipulasi data yang tidak sah, 499 laporan kasus provokasi/penghasutan, dan penyebaran konten negatif lainnya (Polisisiber, 2024).

Cakap literasi media menjadi pondasi penting dalam mencegah terjadinya *cyberbullying* di era digital saat ini. Rendahnya tingkat literasi media dan pengetahuan yang terbatas tentang media sosial telah mengubah banyak individu menjadi korban manipulasi informasi, mengancam demokrasi dan kesejahteraan masyarakat secara global. Sedangkan, masyarakat Indonesia masih lemah dalam hal literasi media. Berdasarkan laporan dari situs CNBC Indonesia, ekonom senior INDEF menyebutkan tingkat literasi digital Indonesia hanya 62%. Angka ini merupakan yang terendah dibandingkan negara ASEAN lainnya yang rata-rata mencapai 70%. Bahkan, di Korea Selatan, proporsinya sudah mencapai 97%. Dari data tersebut terlihat bahwa tingkat literasi media masyarakat Indonesia masih sangat rendah (Anam, 2023).

Rendahnya literasi media menimbulkan keresahan yang dapat menyebabkan media sosial disalahgunakan untuk kejahatan, sehingga bisa terjadi berbagai permasalahan di dunia maya, seperti *cyberbullying*, penyebaran *hoax*, pencemaran nama baik, dan lain sebagainya. Hal ini terjadi karena pengguna media sosial belum memahami secara kritis kemampuan literasi media. Oleh karena itu, literasi media diperlukan untuk mengedukasi pengguna media sosial agar menggunakan media sosial dengan bijak. Selain membangun literasi digital di masyarakat, diperlukan upaya inovatif dan kolaboratif lainnya untuk membantu menghentikan *cyberbullying* dan kejahatan dunia maya lainnya (Kurnia & Astuti, 2017 dalam Muda & Monggilo, 2020).

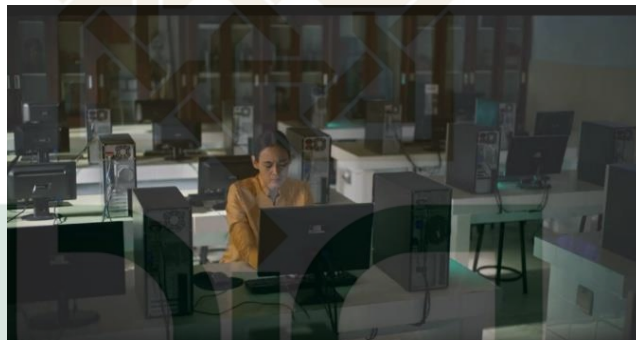
Fenomena tersebut pula yang mendasari Wregas Bhatunejha selaku sutradara Film *Budi pekerti* dalam membuat film yang mengangkat fenomena perkembangan media yang pesat tanpa pemahaman yang baik mengenai literasi media yang dapat mengakibatkan seseorang menjadi korban *cyberbullying* (Ferardi, 2023). Film *Budi Pekerti* menceritakan tentang tokoh utama yang merupakan seorang guru Bimbingan Konseling (BK) terkena dampak peristiwa *bullying* di media sosial karena masyarakat Indonesia memiliki literasi media yang rendah dan tidak bijak dalam menggunakan media sosial. Akibat perundungan di media sosial, banyak dampak negatif yang dialami sang protagonis, salah satunya nama baiknya tercoreng.

Akan tetapi, tokoh utama mampu menghadapi dan melawan *cyberbullying* tersebut dengan berbagai cara, salah satunya yaitu mengupayakan kemampuan literasi media yang ia miliki dengan baik. Tokoh utama tersebut layak dijadikan contoh bagi khalayak bagaimana memiliki kemampuan literasi media yang baik dapat melawan perundungan di media sosial. Film *Budi Pekerti* dapat memberikan wawasan mendalam tentang bagaimana tokoh utama tersebut mempraktikkan literasi media dan strategi yang digunakan untuk melawan *cyberbullying*.

Menurut Wregas, masyarakat pengguna media sosial mempunyai standar dan ukuran karakter budi pekerti berdasarkan standarnya masing-masing. Wregas Bhanuteja percaya bahwa standar tertentu mengenai budi pekerti kini dinilai oleh pihak mana yang semakin sering mengajukan

pandangan tersebut. Munculnya media sosial membuat nilai-nilai budi pekerti yang dulunya sangat dijunjung tinggi kini mulai dilupakan. Netizen seringkali tidak memperhatikan etika dalam menggunakan media sosial (Riandy & Pangerang, 2023). Hal ini menjadi kekhawatiran pembuat film agar penonton yang hidup di dunia yang jenuh media akan mewaspadai paparan media dan perundungan di dunia maya dengan menghadirkan fenomena *cyberbullying* dalam filmnya, *Budi Pekerti*.

Gambar 1. Kecakapan literasi media tokoh utama dalam melawan *cyberbullying*



(Sumber: Dokumentasi Netflix)

Film *Budi Pekerti* mengangkat topik literasi media dalam melawan *cyberbullying* yang mana di era konvergensi ini, literasi media merupakan kajian yang layak untuk menjadi bahan diskusi. Selain itu, Film *Budi Pekerti* juga ramai mendapat pujian yang bagus dari Masyarakat Indonesia dan menoreh berbagai prestasi yang mendunia. Salah satunya, film ini meraih penghargaan *Best International Feature Film* di ajang Santa Barbara International Film Festival (SBIFF) 2024, salah satu festival film terbesar di Amerika Serikat yang menayangkan 200 film pilihan dari seluruh dunia,

menarik penonton yang selama pelaksanaannya ditonton lebih dari 100.000 pemirsa tahun ini (ikj.ac.id, 2024).

Dalam Al-Qur'an surat Al-Mudatsir ayat 38 terdapat ayat yang berbunyi :

كُلُّ نَفْسٍ بِمَا كَسَبَتْ رَهِينَةٌ

Artinya : “*tiap-tiap diri (individu) bertanggung jawab atas apa yang telah diperbuatnya*”.

Menurut Suyanto, S.Ag.,M. PdI, ketika menggunakan media sosial, sikap bertanggung jawab yang perlu ditanamkan adalah dengan memahami efek baik dan buruk dari tindakannya. Selain itu, sikap bertanggung jawab menunjukkan bahwa posisi manusia tidak hanya sebagai makhluk individu tetapi juga makhluk sosial, sehingga dalam dimensi sosial akan muncul kesadaran terkait hak-hak orang lain tentang kebenaran, kedamaian, sehingga ketika menggunakan media sosial akan lebih bijak (Suyanto, 2020).

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka peneliti merasa fenomena tersebut layak untuk diteliti karena membantu meningkatkan kesadaran dan pemahaman masyarakat agar berbudi pekerti dalam bermedia sosial dan memiliki kecakapan literasi media untuk melawan *cyberbullying*. Sehingga, penulis ingin meneliti fenomena tersebut dengan judul “Upaya Literasi Media untuk Melawan *Cyberbullying* dalam Film (Analisis Isi Kualitatif pada Tokoh Utama dalam Film *Budi Pekerti*)”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka muncul rumusan masalah, yakni peneliti ingin menganalisis, bagaimana upaya literasi media yang dilakukan tokoh utama untuk melawan *cyberbullying* dalam film *budi pekerti*?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis bagaimana upaya literasi media yang dilakukan tokoh utama untuk melawan *cyberbullying* yang digambarkan dalam film *Budi Pekerti*.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Akademis

Secara akademis, penelitian ini dapat berkontribusi membantu dalam perkembangan ilmu komunikasi dan dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian lebih lanjut, terutama yang berkaitan dengan literasi media dan film.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan deskripsi tentang cara membaca makna film melalui analisis isi. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan informasi kepada para penikmat film agar dapat lebih kritis dalam memahami pesan yang disampaikan, baik secara eksplisit maupun implisit. Selain itu, khususnya bagi pembuat film diharapkan untuk meningkatkan kualitas karyanya dengan memastikan bahwa pesan yang ingin disampaikan

dapat sampai dengan efektif kepada audiens dengan memberikan suatu pengalaman menonton yang bermanfaat serta kreatif.



E. Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka ini menyajikan ringkasan penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini. Untuk memudahkan pemahaman, informasi dirangkum dalam tabel yang mencakup penulis, tahun, metode, serta temuan utama. Penyajian ini membantu melihat pola penelitian sebelumnya dan menemukan kesenjangan yang mendasari penelitian ini. Penjelasan lebih lengkap dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 1. Tinjauan Pustaka

NO.	Identifikasi Masalah	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Zainuddin Muda Z. Monggilo (2020), Analisis konten kualitatif hoax dan literasi digital dalam @komikfunday, Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi, Vol. 9, No. 1, https://ejournal.undip.ac.id/index.php/interaksi/article/view/25551/17137	Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode analisis isi kualitatif.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa makna eksplisit dari setiap konten adalah misi untuk memberantas hoax beserta tips dan strategi yang berlaku untuk semua kalangan. Selain itu, makna implisit yang berkaitan dengan kompetensi literasi digital terdiri dari enam kompetensi yaitu menyeleksi, memahami, menganalisis, memverifikasi, mengevaluasi, dan mendistribusikan. Secara keseluruhan, dapat dimaknai bahwa @komikfunday telah	Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan saya lakukan, yaitu objeknya berupa literasi digital. Serta, metodologi penelitian yang akan digunakan menggunakan analisis isi kualitatif.	Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan saya lakukan adalah subjek penelitian ini akun instagram @komikfunday dan subjek penelitian saya film Budi Pekerti

			menginterpretasikan secara utuh kompetensi yang dibutuhkan oleh setiap individu sebagai bekal untuk melawan <i>hoax</i> .		
2.	Aaliyah Aulia Rivai, S. Kunto Adi Wibowo, Ikhsan Fuady (2022), Analisis isi sexual script pada film A Copy of My Mind, Jurnal Unpad: ProTVF, Vol. 6, No. 1 https://jurnal.unpad.ac.id/protvf/article/view/33855/17602	Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode analisis isi kuantitatif	Hasil penelitian ini menunjukkan terdapat Sexual script dan perbedaan frekuensi jumlah jenis Sexual script yang signifikan dalam film A Copy Of My Mind (2015) antara berpegangan atau menggandeng tangan, berpelukan atau merangkul, mencium atau dicium pipi, mencium bibir, meraba daerah tubuh dan berhubungan seks. A Copy Of My Mind (2015) mengandung 50.6% unsur skenario seksual. Jenis skenario seksual yang paling sering ditunjukkan, SPB1 (berpegangan), adalah 18.50%.	Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan saya lakukan, yaitu subjeknya berupa sebuah film.	Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan saya lakukan adalah metode yang digunakan penelitian ini adalah analisis isi kuantitatif, sedangkan penelitian yang akan saya lakukan menggunakan analisis isi kualitatif.
3.	Margita Tiara Sari dan Putut Suharso (2023), Representasi Literasi Media	Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian	Hasil analisis menunjukkan bahwa film pendek Tilik berupaya untuk mengkampanyekan literasi media dengan berpikir kritis dalam membiasakan budaya	Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan saya lakukan, yaitu objeknya berupa literasi media digital , serta	Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan saya lakukan adalah metode penelitian ini adalah analisis semiotika, sedangkan penelitian yang akan saya

	<p>sebagai Upaya Pencegahan Penyebaran Hoaks dalam Film Pendek “Tilik”, E-Journal UNDIP: ANUVA, Vol. 9, N0. 1, https://ejournal2.undip.ac.id/index.php/anuv/article/viewFile/19877/10059</p>	<p>ini adalah metode analisis semiotika.</p>	<p>verifikasi dan validasi untuk mencari sebuah kebenaran informasi. Dua karakter utama Bu Tejo dan Yu Ning memerankan karakter sebagai penyebar informasi <i>hoax</i>. Informasi <i>hoax</i> disebarkan terkait dengan isu hoaks di kalangan masyarakat desa, mal informasi terhadap isu kontestasi pemilu, dan misinformasi akibat infobesitas informasi. Faktanya, masyarakat cenderung menerima informasi tanpa proses verifikasi yang memadai. Dalam konteks ini, literasi media memainkan peran penting melalui lima konsep intinya yang mengembangkan pemikiran kritis, pengorganisasian, dan mengkomunikasikan kompetensi atas informasi yang didapatkan.</p>	<p>subjek penelitiannya berupa sebuah film.</p>	<p>lakukan adalah analisis isi kualitatif.</p>
--	--	--	---	---	--

(Sumber: Olahan Peneliti)

Berdasarkan penjelasan tabel di atas, terdapat perbedaan signifikan dari penelitian yang akan peneliti lakukan dengan tiga penelitian terdahulu dalam beberapa aspek utama. Perbedaan tersebut terlihat dari fokus kajiannya. Penelitian sebelumnya lebih menekankan pada analisis literasi media secara umum dan penerapannya dalam berbagai media digital, seperti akun Instagram @komikfunday. Sementara itu, penelitian ini secara khusus menyoroti bagaimana literasi media digunakan sebagai strategi dalam menghadapi *cyberbullying*, dengan objek penelitian berupa film *Budi Pekerti*.

Selain itu, dari segi metode, penelitian terdahulu banyak menggunakan pendekatan analisis isi kuantitatif dan semiotika dalam mengkaji literasi media. Sebaliknya, penelitian ini menerapkan metode analisis isi kualitatif, yang lebih menekankan pada eksplorasi mendalam terhadap representasi upaya literasi media dalam film *Budi Pekerti*. Dengan pendekatan ini, penelitian dapat menggali lebih dalam makna-makna yang terkandung dalam adegan film yang berkaitan dengan isu *cyberbullying* dan literasi media.

Terakhir, perbedaan signifikan lainnya terletak pada konteks dan urgensi isu yang diangkat. Penelitian sebelumnya lebih banyak membahas literasi media dalam kaitannya dengan hoaks dan disinformasi, sedangkan fokus utama pada penelitian ini, yaitu isu *cyberbullying* yang marak terjadi dan semakin relevan pada era digital saat ini. Selain itu, penelitian ini juga menghubungkan isu *cyberbullying* dengan upaya literasi media sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut.

F. Landasan Teori

Penelitian ini dimulai dari konsep dasar yang berfokus pada pemahaman mendalam mengenai fenomena yang ingin diteliti. Konsep ini menjadi landasan bagi seluruh rangkaian penelitian, mulai dari identifikasi variabel yang relevan, hingga penyusunan indikator yang dianalisis. Dengan berpegang pada konsep awal ini, peneliti dapat mengarahkan analisis data untuk memperoleh hasil yang akurat dan relevan. Berikut adalah penjelasan mengenai konsep yang akan digunakan pada penelitian ini:

1. Literasi Media

Menurut livingstone (2003) dalam (Herlyna, 2019), literasi media merupakan kemampuan untuk mengakses, menganalisis, mengevaluasi dan mengkomunikasikan pesan dalam berbagai bentuk medium. Selain itu, Menurut Potter (2001) dalam (Herlyna, 2019), literasi media adalah suatu perspektif yang kita gunakan secara aktif ketika berhadapan dengan media dengan maksud untuk menafsirkan makna dari pesan yang kita hadapi.

Berikut penjelasan masing-masing 11 inti kemampuan literasi media baru milik Jenkins, dkk (Jenkins, 2009) :

a. **Play**, diartikan sebagai kemampuan menggunakan media.

Menggunakan dalam artian tidak hanya sekedar mengakses, tetapi juga mengeksplor media baru yang digunakan. *Play*, memungkinkan individu dapat mengasah keterampilannya dan mengembangkan keinginan untuk mencapai suatu tujuan. Jenkins dan rekannya

mendefinisikan *play* sebagai partisipasi secara aktif, berani mencoba dan kemauan mengambil resiko, proses pemecahan suatu masalah, dan penetapan tujuan.

Peneliti menganalisis *scene* yang menampilkan adegan berupa tokoh utama dalam film menunjukkan kemampuannya untuk menggunakan berbagai alat dan platform teknologi terkait media, seperti mengedit video atau mengelola akun media sosial.

- b. ***Simulation***, diartikan sebagai kemampuan untuk menginterpretasikan dan memaknai informasi pesan media. *Simulation* memungkinkan individu mampu untuk menangani sejumlah besar informasi yang kompleks di media sosial. *Simulation*, mengajarkan individu bagaimana mengeksplorasi rasa ingin tahu mereka, dan dapat menilai kredibilitas terhadap apa yang mereka lihat di sekitar. Melalui *simulation*, memungkinkan individu memperoleh pemahaman kritis terhadap berbagai pengetahuan yang disajikan oleh sumber digital.

Peneliti menganalisis *scene* yang menampilkan adegan berupa tokoh utama dalam film yang terlibat dalam simulasi atau pengalaman virtual, seperti menggunakan menggunakan simulasi atau aplikasi pendidikan untuk menanggapi situasi dan memahami situasi atau mempraktikkan keterampilan dalam lingkungan yang aman.

- c. ***Performance***, merupakan kemampuan untuk bermain peran atau mengadopsi alternatif identitas dalam tujuan improvisasi dan

penjelajahan mempelajari sesuatu menggunakan media sosial. *Performance* memungkinkan individu untuk memahami suatu permasalahan dari berbagai sudut pandang.

Peneliti menganalisis *scene* yang menampilkan adegan berupa tokoh utama dalam film mengambil peran yang dimainkan dengan menggunakan media, seperti menyampaikan informasi atau berperan sebagai karakter dalam sebuah video.

- d. ***Appropriation***, diartikan sebagai sebuah proses di mana manusia mengambil sebagian budaya dan menyatukannya dengan berbagai konten media. *Appropriation* juga mengacu pada kemampuan untuk menggabungkan konten media untuk menghasilkan konten baru. Penggabungan konten media merupakan proses pengambilan beberapa sampel media dan menggabungkannya berdasarkan konsep *creator* (sebutan untuk pencipta konten media). Saat membuat ulang konten, sang *creator* harus memahami etika dan implikasi hukum, khususnya yang berkaitan dengan hak cipta.

Peneliti menganalisis *scene* yang menampilkan adegan berupa seorang tokoh utama dalam film menunjukkan kemampuannya untuk menggunakan karya media yang ada dan mengubahnya menjadi karya baru, seperti menyunting klip video yang ada menjadi sesuatu yang berbeda.

- e. **Multitasking** adalah kemampuan memindai lingkungan dan mengalihkan fokus ke detail-detail elemen pesan. *Multitasking* juga didefinisikan sebagai kemampuan mengamati lingkungan dan mengalihkan fokus perhatian pada suatu hal yang penting. ‘Perhatian’ adalah sebuah keterampilan kognitif yang penting untuk mengkritisi suatu hal. Ketika individu dihadapkan dengan banyaknya informasi, individu tersebut harus mempersempit fokus perhatiannya pada informasi yang paling penting dan relevan. *Multitasking* memerlukan pengamatan dan respon terhadap sejumlah besar informasi yang datang dari berbagai sumber.

Peneliti menganalisis *scene* yang menampilkan adegan berupa seorang tokoh utama dalam film dapat terlihat melakukan beberapa tugas yang melibatkan media secara bersamaan, seperti membaca teks sambil mendengarkan *podcast* atau menonton video sambil mengirim pesan teks, dan lain sebagainya.

- f. **Distributed cognition**, adalah kemampuan berinteraksi dengan penuh makna dengan peralatan (media baru) yang memperluas kapasitas mental manusia. *Distributed cognition* juga mengacu pada kemampuan seseorang dalam menggunakan alat untuk membantunya menyelesaikan tugas atau memecahkan suatu masalah, seperti menggunakan kalkulator, atau program pada perangkat. Alat tersebut juga dapat membantu individu terhubung dengan individu lain untuk

mendiskusikan masalah. Misalnya, orang yang berkonsultasi dengan orang lain yang dianggap lebih berpengetahuan (misalnya guru atau pakar) menggunakan teknologi seperti konferensi video, pesan instan, atau *email*.

Peneliti menganalisis *scene* yang menampilkan adegan berupa tokoh utama dalam film yang menggunakan media dan sumber daya luar untuk memecahkan masalah atau membuat keputusan, seperti mencari informasi *online* untuk mendukung pemikiran mereka.

- g. ***Collective intelligence*** adalah kemampuan untuk menyatukan pengetahuan dan membandingkan pendapat dengan orang lain menuju tujuan bersama. Mereka yang terlibat dalam *collective intelligence*, khususnya mereka yang menggunakan jaringan komunikasi untuk menggabungkan dan membandingkan pengetahuan dengan orang lain guna mencapai tujuan bersama. Untuk menjadi anggota yang berguna dalam budaya pengetahuan, masyarakat harus mampu menilai keandalan informasi, seperti memilih informasi yang telah disaring oleh *gatekeeper*.

Peneliti menganalisis *scene* yang menampilkan adegan berupa kerja sama antara tokoh utama dengan beberapa karakter dalam film untuk mengumpulkan, menyaring, dan menganalisis informasi dari berbagai sumber media untuk mencapai tujuan bersama.

- h. ***Judgement***, merupakan kemampuan mengevaluasi keandalan dan kredibilitas sumber-sumber informasi yang berbeda. *Judgement* adalah kemampuan menilai keandalan informasi dari berbagai sumber. Kesalahan koreksi adalah sumber kesalahan yang umum dalam informasi online. Dalam kasus seperti ini, individu harus memverifikasi sumber informasinya. Sekalipun konten media dianggap kredibel, tetapi individu tetap harus mempertimbangkan sudut pandang dari pembuat informasi.

Peneliti menganalisis *scene* yang menampilkan adegan berupa seorang karakter film menunjukkan kemampuannya untuk secara kritis mengevaluasi informasi yang mereka temui melalui media, mempertimbangkan keandalan, bias, dan relevansi.

- i. ***Transmedia navigation*** adalah kemampuan untuk mengikuti aliran cerita dan informasi antara beberapa media yang berbeda. Kemampuan mengenali konten informasi yang disajikan melalui berbagai bentuk media disebut dengan literasi media baru. Dari segi narasi, khususnya memahami informasi yang disampaikan melalui berbagai bentuk media. Sedangkan dari retorika, yaitu belajar mengungkapkan ide dan gagasan melalui berbagai media. *Transmedia navigation* memerlukan kedua kemampuan tersebut, yaitu memanfaatkan peluang yang tersedia di media baru untuk mengekspresikan ide dan gagasan dalam berbagai cara.

Peneliti menganalisis *scene* yang menampilkan adegan berupa seorang tokoh utama dalam film terlihat berpindah-pindah antara berbagai *platform* media dan konten, seperti mengikuti jejak narasi yang melintasi film, buku, dan permainan video.

- j. **Networking** adalah kemampuan untuk mencari, menyintesis dan menyebarkan informasi. *Networking* juga merupakan kemampuan untuk menghubungkan dan berbagi informasi. *Networking* adalah proses menggabungkan berbagai sumber untuk menciptakan pengetahuan baru. Informasi tersebut kemudian disebarkan ke seluruh lapisan masyarakat. Individu dalam sebuah jaringan sosial (*networked society*) dapat memahami berbagai perbedaan konteks sosial dari suatu informasi, serta memahami kapan suatu informasi harus dipercaya atau tidak.

Peneliti menganalisis *scene* yang menampilkan adegan berupa tokoh utama dalam film yang menggunakan media untuk terhubung dengan orang lain, memperluas jaringan sosial mereka, dan berkolaborasi dalam proyek atau aktivitas bersama.

- k. **Negotiation**, diartikan sebagai kemampuan untuk melayari beragam komunitas, memahami dan menghargai beragam perspektif serta berpegang dan mengikuti berbagai norma di setiap komunitas. *Negotiation* juga mengajarkan individu untuk mengenali stereotip tentang ras, gender, etnis agama, dan berbagai bentuk

perbedaan budaya lainnya. Konten media seringkali mengandung stereotip tertentu. Keterampilan *negotiation* memungkinkan individu mampu mengenali stereotip dalam konten media, mampu mengekspresikan sudut pandang yang berbeda dan menghargai keberagaman masyarakat.

Peneliti menganalisis *scene* yang menampilkan adegan berupa tokoh utama dalam film menggunakan media untuk bernegosiasi, baik itu dalam mencapai kesepakatan dengan orang lain atau dalam mempengaruhi opini publik melalui media sosial.

2. *Cyberbullying*

Menurut (Willard, 2005), *Cyberbullying* adalah sebuah kejahatan atau tindakan kejam terhadap orang lain dengan mengirimkan atau memposting materi atau terlibat dalam bentuk agresi sosial lainnya dengan menggunakan Internet atau teknologi digital lainnya. Menurut (Willard, 2005) macam-macam bentuk *cyberbullying* diidentifikasi sebagai berikut:

a. ***Flaming* (amarah)**, yaitu mengirimkan pesan teks yang isinya merupakan kata-kata yang penuh amarah dan frontal langsung kepada seseorang atau kepada kelompok.

Peneliti menganalisis *scene* yang menampilkan adegan tokoh utama yang dikirimkan pesan-pesan yang frontal dan penuh amarah.

b. ***Harassment* (gangguan)**, yaitu pesan-pesan yang berisi gangguan yang menggunakan *email*, sms, maupun pesan teks di jejaring sosial

yang bernada serangan yang dilakukan secara berulang dan terus menerus.

Peneliti menganalisis *scene* yang menampilkan adegan tokoh utama yang diganggu di media sosial secara berulang.

- c. ***Denigration* (pencemaran nama baik)**, yaitu proses mengumbar keburukan seseorang di internet, pernyataan berbahaya, bohong, atau kejam dengan maksud merusak reputasi dan nama baik orang lain.

Peneliti menganalisis *scene* yang menampilkan adegan tokoh utama yang dirugikan karena pencemaran nama baik.

- d. ***Cyberstalking* (mengikuti)**, yaitu mengganggu, mengancam, mengintimidasi, dan mencemarkan nama baik seseorang secara intens dan terus-menerus sehingga membuat ketakutan besar pada orang tersebut.

Peneliti menganalisis *scene* yang menampilkan adegan tokoh utama diancam, diganggu, dan disebarkan rahasia pribadinya.

- e. ***Impersonation* (peniruan)**, yaitu berpura-pura menjadi orang lain dan mengirimkan pesan-pesan atau posting status yang tidak baik yang menyebabkan seseorang nampak buruk, seseorang menjadi berbahaya, atau merusak reputasi seseorang.

Peneliti menganalisis *scene* yang menampilkan adegan tokoh utama yang ditiru dan dirusak reputasinya.

- f. **Trickery (menipu)**, yaitu membujuk seseorang dengan tipu daya agar mendapatkan rahasia atau foto pribadi orang tersebut dengan maksud dan tujuan tertentu.

Peneliti menganalisis *scene* yang menampilkan adegan tokoh utama yang ditipu untuk menyerang rahasia pribadi.

- g. **Outing (menyebarkan)**, yaitu menyebarkan rahasia orang lain, atau foto-foto pribadi orang lain atau mengirim atau posting sesuatu tentang seseorang yang bersifat sensitif, pribadi, atau informasi yang memalukan, mencakup menyampaikan pesan atau gambar pribadi dengan maksud dan tujuan tertentu.

Peneliti menganalisis *scene* yang menampilkan adegan tokoh utama yang dipermalukan karena rahasia pribadi atau informasi yang seharusnya tidak diketahui publik tersebar.

- h. **Exclusion (mengeluarkan)**, yaitu secara sengaja dan kejam mengeluarkan seseorang dari suatu kelompok *online* (*online group*).

Peneliti menganalisis *scene* yang menampilkan adegan tokoh utama yang dikucilkan dari suatu komunitas *online*.

3. Film

Menurut Effendy dalam buku komunikasi massa karya Elvinaro Ardianto, film merupakan hasil kreatif dalam seni dan budaya, berfungsi sebagai media komunikasi massa yang dapat disaksikan dan didengarkan oleh banyak orang. Film dibuat dengan menggunakan prinsip-prinsip

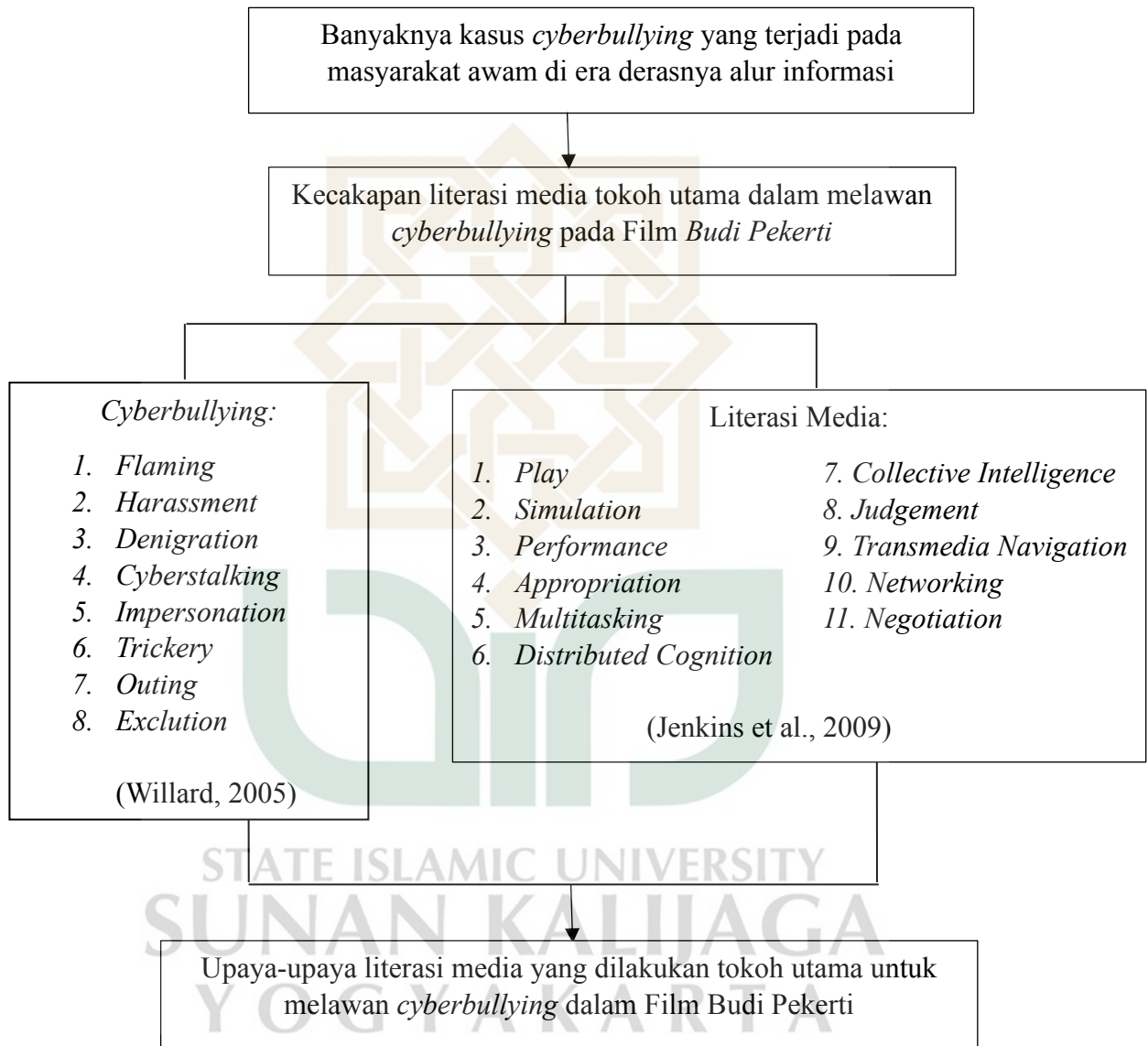
sinematografi dan direkam menggunakan berbagai media seperti pita seluloid, kaset video, piringan video, atau teknologi lainnya, dalam beragam bentuk, jenis, dan ukuran. Proses pembuatannya melibatkan teknologi kimia, elektronik, atau proses lainnya, sehingga dapat diputar dan ditayangkan melalui sistem mekanik dan elektronik (Ardianto & Erdinaya, 2004).

Film adalah kumpulan gambar bergerak yang biasa disebut *movie*. Jika dibandingkan dengan karya sastra yang lain, film mendapat perhatian yang tinggi dari para pecinta dan penikmat karya sastra. Karena, banyak tayangan dalam film yang mengandung sesuatu yang menghibur sekaligus memberikan manfaat bagi siapapun yang menontonnya (Rachmawati, 2022).

Pada awalnya, film dianggap sebagai hiburan semata. Namun, seiring berjalannya waktu, film telah berkembang menjadi alat komunikasi massa yang mampu menyampaikan beragam informasi kepada khalayak luas. Film bukan hanya berfungsi sebagai hiburan belaka, tetapi juga memiliki fungsi-fungsi tambahan seperti memberikan informasi, mendidik, menghibur, dan mempengaruhi penontonnya. Dengan demikian, film menjadi sarana komunikasi massa yang bukan hanya sekedar menghibur, tetapi juga mengandung nilai-nilai moral yang relevan dan bermanfaat dalam kehidupan (Danesi, 2010 dalam Rivai et al., 2022).

G. Kerangka Pemikiran

Gambar 2. Kerangka Pemikiran



(Sumber: Olahan Peneliti)

H. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini mengadopsi pendekatan kualitatif dengan pemaparan yang dijelaskan secara deskriptif. Penelitian ini menggunakan metode analisis isi kualitatif milik Hsieh dan Shannon (2005) yang berhubungan dengan konteks dan diinterpretasikan sebagai analisis deduktif atau terarah (*directed content analysis*) dengan melakukan observasi terhadap adegan dalam film sekaligus menganalisis keterkaitannya dengan konsep yang sudah ada yang bertujuan untuk memaknai pesan secara menyeluruh pada konten yang diteliti dengan titik fokus pada makna kunci atau esensial yang selaras dengan pertanyaan, tujuan dan kerangka konsep penelitian (Assarroudi et al., 2018).

2. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah tokoh utama dalam film *Budi Pekerti* yang dapat ditonton di Netflix, sedangkan yang menjadi objek dari penelitian ini adalah upaya literasi media untuk melawan *cyberbullying* yang terkandung dalam film *Budi Pekerti*.

3. Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data dilakukan dengan:

a. Observasi

Observasi merupakan proses pengamatan dan pencatatan yang dilakukan secara sistematis terhadap fenomena penelitian yang sedang

diteliti. Hal tersebut serta merta dilakukan untuk mengumpulkan data objek yang diteliti secara efektif (Eriyanto, 2011).

Pada penelitian ini, peneliti mencari dan mengumpulkan data dengan menangkap gambar *scene* demi *scene* yang di dalamnya terdapat kata, kalimat, gambar, obrolan, *scene* (potongan adegan) pada film *Budi Pekerti*, yang merujuk pada permasalahan penelitian, yaitu bagaimana upaya literasi media dalam melawan *cyberbullying* yang digambarkan dalam film *Budi Pekerti*.

b. Studi Pustaka

Studi pustaka, yaitu data dan informasi dikumpulkan dengan membaca literatur yang berhubungan dengan objek penelitian. Dengan membaca dari berbagai sumber akan sangat membantu dalam penyusunan data serta melakukan analisis dengan lebih efisien (Eriyanto, 2011).

Pada penelitian ini, peneliti mengumpulkan, membaca, menganalisis, dan mensintesis literatur yang relevan dengan penelitian. Dengan melakukan studi pustaka yang komprehensif, peneliti dapat menghubungkan berbagai literatur untuk analisis yang lebih mendalam.

4. Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan oleh peneliti untuk menganalisis film *Budi Pekerti* ini adalah analisis isi kualitatif. Menurut Eriyanto (2011), analisis isi kualitatif didefinisikan sebagai suatu teknik penilaian ilmiah

yang ditunjukkan untuk mengetahui gambaran karakteristik isi dan menarik inferensi dari isi, serta ditujukan mengidentifikasi secara sistematis isi komunikasi yang tampak.

Berikut adalah langkah-langkah yang dilakukan dalam analisis isi menggunakan metode milik Hsieh dan Shannon (2005) dalam (Assarroudi et al., 2018):

- a. Menentukan unit analisis. Unit analisis didefinisikan sebagai segala sesuatu yang diamati, dicatat, dan digunakan sebagai data, dipisahkan menurut indikator-indikator, dan diidentifikasi untuk analisis lebih lanjut. Unit analisis secara sederhana dapat diilustrasikan sebagai bagian apa dari isi yang kita teliti dan kita gunakan untuk menyimpulkan isi dari suatu teks.
- b. Pengumpulan data. Komponen-komponen dari isi ini dapat mencakup kata, kalimat, foto, *scene* (potongan adegan), dan paragraf.
- c. Kategorisasi dan koding. Komponen-komponen ini harus dipisahkan dan dapat dibedakan dengan unit yang lain, dan berfungsi sebagai dasar peneliti untuk melakukan pencatatan dalam penelitian.
- d. Interpretasi dan analisis. Interpretasi terhadap data yang telah dikategorikan. Ini adalah langkah analisis yang paling penting, di

mana peneliti mencoba untuk menggali makna yang lebih dalam di balik elemen-elemen film.

Langkah-langkah ini memberikan kerangka kerja yang jelas untuk menganalisis film secara kualitatif, dengan tujuan untuk memahami pesan-pesan yang lebih dalam dan tersembunyi yang disampaikan melalui berbagai elemen dalam film.

5. Metode Keabsahan Data

Keabsahan data sangat penting untuk memastikan validnya kumpulan data karena peneliti harus bertanggung jawab atas kebenaran datanya yang sudah didapatnya. Terkait dengan keabsahan data, triangulasi merupakan suatu teknik pemeriksaan keabsahan data yang dilakukan dengan cara memanfaatkan hal-hal (data) lain untuk pengecekan atau perbandingan data. Hal-hal lain yang dipakai untuk pengecekan dan perbandingan data itu adalah sumber, metode, peneliti, dan teori (Moelong, 2001 dalam Hadi, 2010).

Oleh karena itu, peneliti menggunakan triangulasi sumber data lain, untuk teknik untuk memastikan keabsahan temuan yang diperoleh dari analisis film *Budi Pekerti*. Sumber data lain yang digunakan dalam penelitian, yaitu peneliti mengacu pada berbagai sumber pustaka yang relevan, seperti kajian literatur tentang literasi media dan *cyberbullying*, untuk membandingkan serta memvalidasi interpretasi terhadap adegan-adegan dalam film.

Dengan demikian, triangulasi ini membantu memastikan bahwa hasil penelitian tidak hanya bergantung pada satu sumber data, tetapi didukung oleh referensi akademik yang kredibel. Penerapan triangulasi sumber data ini terdapat dalam bagian pembahasan, di mana temuan dari analisis isi kualitatif dibandingkan dengan teori dan penelitian sebelumnya untuk memperkuat argumentasi serta memastikan validitas hasil penelitian.



BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian untuk menjawab rumusan masalah penelitian yaitu “Bagaimana upaya literasi media pada tokoh utama dalam melawan *cyberbullying* yang digambarkan dalam film *Budi Pekerti*?”. Ditemukan bahwa terdapat upaya-upaya literasi media yang dilakukan tokoh utama untuk melawan *cyberbullying* dalam film *Budi Pekerti*.

Dalam Film *Budi Pekerti*, peneliti mendapati ada sembilan upaya literasi media yang dilakukan tokoh utama dari sebelas indikator literasi media, yaitu berupa *play, performance, multitasking, distributed cognition, collective intelligence, judgment, transmedia navigation, networking*, dan *negotiation*. Upaya literasi media berupa *play* yang dilakukan tokoh utama untuk melawan *cyberbullying* berupa *denigration*, yaitu berupa melakukan aktivitas digital yang mengarah pada pengembangan hubungan sosial yang sehat serta menggunakannya untuk tujuan positif yaitu membuat video klarifikasi untuk memperbaiki citranya yang rusak.

Upaya literasi media berupa *performance* yang dilakukan tokoh utama untuk melawan *cyberbullying* berupa *denigration, harassment, dan flaming*, yaitu mengungkapkan diri di ruang digital dengan membagikan literasi di media sosial dan menunjukkan perilaku positif, termasuk dalam hal empati

dan tanggung jawab sosial. Upaya literasi media berupa *multitasking* yang dilakukan tokoh utama untuk melawan *cyberbullying* berupa *exclusion*, yaitu memantau perilaku online netizen dari berbagai saluran media sosial secara bersamaan untuk mendeteksi dan mengatasi *cyberbullying* yang merugikannya.

Upaya literasi media berupa *distributed cognition* yang dilakukan tokoh utama untuk melawan *cyberbullying* berupa *denigration*, *harrashment*, dan *flaming*, yaitu kolaborasi dengan sumber media kredibel untuk mengidentifikasi dan mengatasi *cyberbullying* melalui platform media komunitas dan menggunakan sumber daya berbasis media tersebut untuk mendukungnya dalam melawan *cyberbullying*. Upaya literasi media berupa *collective Intelligence* yang dilakukan tokoh utama untuk melawan *cyberbullying* berupa *denigration*, *harrashment*, dan *flaming*, yaitu berkolaborasi dengan para alumni untuk menciptakan strategi yang mendukungnya.

Upaya literasi media berupa *transmedia navigation* yang dilakukan tokoh utama untuk melawan *cyberbullying* berupa *denigration*, yaitu menavigasi lintas platform (seperti Facebook, Twitter, YouTube) untuk menemukan informasi yang relevan mengenai bagaimana melawan *cyberbullying*. Upaya literasi media berupa *judgment* yang dilakukan tokoh utama untuk melawan *cyberbullying* berupa *denigration*, *harrashment*, dan *flaming*, yaitu melakukan penilaian kritis terhadap pesan atau konten yang

mengandung unsur *cyberbullying* dan melakukan pengambilan keputusan yang bijak tentang cara merespons *cyberbullying* tersebut.

Dan upaya literasi media berupa *networking* yang dilakukan tokoh utama untuk melawan *cyberbullying* berupa *denigration*, *harrashment*, dan *flaming*, yaitu membangun jaringan digital yang mendukung, dengan fokus pada penguatan solidaritas dan kolaborasi dengan para alumni untuk melawan *cyberbullying*. Upaya literasi media berupa *negotiation* yang dilakukan tokoh utama untuk melawan *cyberbullying* berupa *denigration*, *harrashment*, dan *flaming*, yaitu bernegosiasi dan menyelesaikan konflik dengan cara yang menghindari kekerasan verbal atau penghinaan online. Ia juga berpartisipasi dalam diskusi yang mengarah pada pemahaman bersama tentang pentingnya menghadapi *cyberbullying*. Peneliti tidak menemukan fenomena pada indikator literasi media lainnya, seperti *simulation* dan *appropriation*.

Secara garis besar, pemaknaan upaya literasi media untuk melawan *cyberbullying* yang divisualisasikan baik eksplisit maupun implisit dalam Film *Budi Pekerti* telah mencakup sembilan dari sebelas upaya literasi media yang dirujuk. Hal ini dibuktikan dengan *scene-scene* yang ditampilkan dalam Film *Budi Pekerti* yang memang lebih condong pada kesembilan upaya literasi media tersebut. Walaupun, dua indikator lainnya, seperti *simulation* dan *appropriation* tidak divisualisasikan dalam Film *Budi Pekerti*, hal ini tidak menurunkan derajat kepentingan dua indikator tersebut.

Bagaimanapun juga, baik secara teoritis maupun praktis, kesebelas indikator upaya literasi media tidak dimaknai secara parsial, tetapi dipahami dalam kesatuan yang pada level tertinggi mampu membentuk individu yang terliterasi dengan lebih baik dalam berkomunikasi di era digital secara umum dan membentengi diri dari *cyberbullying* secara spesifik. Secara keseluruhan, dapat dimaknai bahwa Film *Budi Pekerti* telah menggambarkan secara efektif upaya-upaya literasi media yang dibutuhkan oleh setiap individu sebagai solusi untuk melawan bentuk-bentuk *cyberbullying*.

B. Saran

Dari hasil penelitian yang telah disimpulkan, peneliti memberikan saran dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagi para penikmat perfilman, film "*Budi Pekerti*" memberikan pelajaran berharga tentang pentingnya literasi media dalam menghadapi dampak negatif *cyberbullying*. Penonton diharapkan lebih bijak dalam menggunakan media sosial dan tidak mudah terpancing untuk menghakimi tanpa memahami konteks penuh. Para penikmat film diharapkan mampu mengambil pelajaran atau literasi yang terdapat dalam film dan mampu mengaplikasikannya di kehidupan sehari-hari.
2. Bagi *film maker*, para sineas dapat menjadikan film ini sebagai inspirasi dalam mengangkat isu sosial yang relevan. Pendekatan yang menggabungkan narasi personal dengan fenomena global seperti literasi

media dan *cyberbullying* menunjukkan bagaimana film dapat menjadi alat edukasi sekaligus hiburan. Upaya kreatif ini juga menekankan pentingnya riset mendalam untuk menghasilkan karya yang bermakna. Selain itu, para sineas diharapkan mampu memproduksi film sejenis yang lebih banyak untuk berbagai lapisan masyarakat serta memanfaatkan film-film ini dalam program pengembangan karakter dan untuk mengajarkan nilai-nilai moral dan etika.

3. Bagi akademisi yang meneliti penelitian serupa, skripsi ini memberikan kontribusi teoritis pada kajian literasi media, khususnya dalam konteks film sebagai medium analisis. Peneliti selanjutnya dapat mengeksplorasi bagaimana representasi isu-isu digital seperti *cancel culture*, hoaks, dan etika digital dalam media lain. Selain itu, kajian tentang dampak film terhadap peningkatan literasi media masyarakat dapat menjadi topik menarik untuk diteliti lebih lanjut. Penelitian ini diharapkan menjadi referensi untuk meneliti lebih detail dan mendalam.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, F. (2023, September 8). *Biodata dan Profil 6 Pemain Utama Film Budi Pekerti, Ada Angga Yunanda*. IDNTimes. <https://www.idntimes.com/hype/entertainment/fara-afifah/biodata-dan-profil-6-pemain-utama-film-budi-pekerti-c1c2>
- Aini, N., & Asy'ari, S. (2017). *Film "The Candle" Sebagai Literasi Media Kasus Maraknya Guru Yang Dipidanakan*. 2(1). <https://doi.org/10.21111/ettisal.v2i1>
- Ali, Z. E. (2023, July 3). *Peran Media Sosial Sebagai Sumber Informasi*. Unair.Ac.Id. https://unair.ac.id/post_fetcher/fakultas-vokasi-peran-media-sosial-sebagai-sumber-informasi/
- Anam, K. (2023, February). *Paling Rendah di ASEAN, Tingkat Literasi Digital RI Cuma 62%*. CNBC Indonesia. <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20230214171553-37-413790/paling-rendah-di-asean-tingkat-literasi-digital-ri-cuma-62>
- APJII. (2024, February 7). *APJII Jumlah Pengguna Internet Indonesia Tembus 221 Juta Orang*. Apjii.or.Id. <https://apjii.or.id/berita/d/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang>
- Ardianto, E., & Erdinaya, L. K. (2004). *Komunikasi Massa*.
- Assarroudi, A., Heshmati Nabavi, F., Armat, M. R., Ebadi, A., & Vaismoradi, M. (2018). Directed qualitative content analysis: the description and elaboration of its underpinning methods and data analysis process. *Journal of Research in Nursing*, 23(1), 42–55. <https://doi.org/10.1177/1744987117741667>
- Ayesma, P., & Ibrahim, N. (2020). *Film Sejarah sebagai Media dalam Mengembangkan Literasi di Era Digital*.
- CNN Indonesia. (2023, November 2). *Mengenal 5 Karakter Budi Pekerti, Dibintangi Ine hingga Prilly Baca artikel CNN Indonesia*. Cnnindonesia.Com. <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20231101205314-220-1018860/mengenal-5-karakter-budi-pekerti-dibintangi-ine-hingga-prilly/2>
- Dewa, I., & Wijana, P. (2008). Kata-Kata Kasar dalam Bahasa Jawa. In *Universitas Gadjah Mada* (Vol. 20, Issue 3).
- Dzakirah, K., Dalimunte, M., & Purwaningtyas, F. (2023). Keterampilan Literasi Media Sosial Mahasiswa Program Studi Ilmu Perpustakaan UIN Sumatera Utara

- Medan. *Palimpsest: Jurnal Ilmu Informasi Dan Perpustakaan*, 14(2), 84–102.
<https://doi.org/10.20473/pjil.v14i2.48553>
- Eriyanto. (2011). *Analisis Framing: Konstruksi, ideologi, dan politik media*.
- Eriyanto. (2011). *Analisis Isi: Pengantar Metodologi Untuk Penelitian Ilmu Komunikasi dan Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya*. Prenada Media Group.
- Etona, F. (2023, January 11). *Apa Sih Musik Remix, Sampai Dilarang Kapolda Sumsel?* Pophariini.Com. <https://pophariini.com/apa-sih-musik-remix-sampai-dilarang-kapolda-sumsel/>
- Ferarlidi, M. (2023, September 5). *Wregas Ungkap Budi Pekerti Angkat Fenomena Perundungan di Medsos Baca artikel CNN Indonesia “Wregas Ungkap Budi Pekerti Angkat Fenomena Perundungan di Medsos” selengkapnya di sini: [https://www.cnnindonesia.com/Wregas Ungkap Budi Pekerti Angkat Fenomena Perundungan di Medsos](https://www.cnnindonesia.com/Wregas%20Ungkap%20Budi%20Pekerti%20Angkat%20Fenomena%20Perundungan%20di%20Medsos). CNN Indonesia.*
- Firdaus, A. H., Anugrah Fitria, A., Rohmah, M. N., Aisyah, N. I., Anggraeni, N. D., Aisyah, N., Prayogo, P., Lailatus Sa’diyah, P., Dwi Afrilia, S., Oktoberiyanto, T. F., Maulani, Z. R., & Mukhoyyaroh, T. (2023). *Peningkatan Minat Literasi Penerima Manfaat UPT Rehabilitasi Sosial Rungu Wicara Pasuruan Melalui Media Film* (Vol. 1, Issue 1).
- Hadi, S. (2010). Pemeriksaan Keabsahan Data Penelitian Kualitatif Pada Skripsi. In *Jilid* (Vol. 17).
- Hartini, S. (2023, September 26). *Tak Hanya di Toronto, Film Budi Pekerti Kembali Jadi Official Selection di SXSW Sydney 2023 Screen Festival*. Alonesia.Com. <https://www.alonesia.com/entertainment/19110300362/tak-hanya-di-toronto-film-budi-pekerti-kembali-jadi-official-selection-di-sxsw-sydney-2023-screen-festival>
- Herlyna, D. (2019). *Literasi Media: Teori dan Fasilitasi* (A. Holid, Ed.). PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Hermawan, D., Ab, S., Si, M., Program, M., Ilmu, S., & Bisnis, A. (2018). *Content Creator dalam Kacamata Industri Kreatif: Peran Personal Branding dalam Media Sosial*.
- ikj.ac.id. (2024, February 28). *“Budi Pekerti” Raih Best International Feature Film di SBIFF 2024*. Ikj.Ac.Id . <https://ikj.ac.id/kronik-seni/budi-pekerti-raih-best-international-feature-film-di-sbiff-2024/>
- IMDb. (2023). *Film Budi Pekerti*. IMDb. <https://www.imdb.com/title/tt22530172/>

- IMDb. (2024). *Profil Wregas Bhanuteja*. IMDb. https://www.imdb.com/name/nm6543958/bio/?ref_=nm_ov_bio_sm
- Info Psikologi. (2023, March 17). *Mengenal Pengertian Psycho dalam Ilmu Psikologi*. Kumparan. <https://kumparan.com/info-psikologi/mengenal-pengertian-psycho-dalam-ilmu-psikologi-201zHEZtSMX/full>
- Jenkins, H. (2009). *Confronting the challenges of participatory culture: media education for the 21st century*. MIT Press.
- Jenkins, H., Clinton, K., Purushotma, R., Robison, A. J., & Weigel, M. (2009). *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*. www.macfound.org.
- Karima, E. R., Ginanjar, A., & Artikel, S. (2021). *Implementasi Literasi Digital Melalui Film Dokumenter dalam Pelaksanaan Pembelajaran IPS (Kelas VII di SMP Negeri 2 Grogol Kabupaten Sukoharjo)*. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/SOSIOLIUM>
- Khairani, J. N. (2023, November 2). *Jadwal Bioskop Jogja Hari Ini 2 November 2023: Ada Budi Pekerti*. Detik.Com. <https://www.detik.com/jogja/budaya/d-7015329/jadwal-bioskop-jogja-hari-ini-2-november-2023-ada-budi-pekeriti#:~:text=Film%20Budi%20Pekerti%20dijadwalkan%20tayang,dan%20masih%20banyak%20yang%20lain.>
- Kompas.com. (2023, November 17). *Sha Ine Febriyanti dan Prilly Latuconsina Menang Dua Piala Citra FFI 2023 untuk Film "Budi Pekerti."* Kompas.Com. <https://biz.kompas.com/read/2023/11/17/185410828/sha-ine-febriyanti-dan-prilly-latuconsina-menang-dua-piala-citra-ffi-2023-untuk>
- Kurnia, N., & Astuti, S. I. (2017). *Peta Gerakan Literasi Digital di Indonesia: Studi Tentang Pelaku, Ragam Kegiatan, Kelompok Sasasaran dan Mitra*.
- Lavenia, A. (2023, September 28). *Jakarta Film Week Kembali Digelar, Dibuka dengan Film "Budi Pekerti."* Cxomedia.Id. <https://www.cxomedia.id/art-and-culture/20230928200223-24-179472/jakarta-film-week-kembali-digelar-dibuka-dengan-film-budi-pekeriti>
- Malihah, Z., & Alfiasari, A. (2018). Perilaku Cyberbullying pada Remaja dan Kaitannya dengan Kontrol Diri dan Komunikasi Orang Tua. *Jurnal Ilmu Keluarga Dan Konsumen*, 11(2), 145–156. <https://doi.org/10.24156/jikk.2018.11.2.145>

- Mansyur, M., & Muannas. (2020). Model Literasi Digital untuk Melawan Ujaran Kebencian di Media Sosial. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Komunikasi*, 22(2). <https://doi.org/10.33164/iptekkom.22.2.2020.125-142>
- Muda, Z., & Monggilo, Z. (2020). ANALISIS KONTEN KUALITATIF HOAKS DAN LITERASI DIGITAL DALAM @KOMIKFUNDAY. In *Jurnal Ilmu Komunikasi* (Vol. 9, Issue 1).
- Mustika, R. (2017). Analisis Framing Pemberitaan Media Online mengenai Kasus Pedofilia di Akun Facebook. *Jurnal Penelitian Komunikasi*, 20(2), 135–148. <https://doi.org/10.20422/jpk.v20i2.159>
- Nathania, L. (2021, October 6). *Apa Itu Teori Spiral Keheningan?* Binus.Ac.Id. <https://binus.ac.id/malang/communication/2021/10/06/apa-itu-teori-spiral-keheningan/>
- Nuri, E. (2023, November 14). *Daftar Pemeran Film Budi Pekerti, Ada Prilly Latuconsina dan Angga Yunanda*. Narasi.Tv. <https://narasi.tv/read/narasi-daily/daftar-pemeran-film-budi-pekerti>
- Pawiro, K. (2023, November 3). *Profil dan Biodata Wregas Bhanuteja, Sutradara Muda yang Sabet 12 Piala Citra*. Inews.Id. https://www.inews.id/lifestyle/seleb/profil-dan-biodata-wregas-bhanuteja-sutradara-muda-yang-sabet-12-piala-citra#goog_rewarded
- Polisisiber. (2024). *Jumlah Kejahatan Siber yang Dilaporkan oleh Masyarakat*. Polisisiber.Id.
- Pratama, T. A. (2024, January 20). *Makna Kata: Asu, Antara Arti Asli dan Juga Konotasi Umpatan yang Sudah Dikenal Luas*. Jateng.Akurat.Co. <https://jateng.akurat.co/lifestyle/1333918500/makna-kata-asu-antara-arti-asli-dan-juga-konotasi-umpatan-yang-sudah-dikenal-luas?page=2>
- Proxis. (2024, January 26). *Mengatasi Ancaman Cyber Bullying: Langkah-langkah Tanggap dan Pencegahan Efektif*. It.Proxisgroup.Com. <https://it.proxisgroup.com/bahaya-cyberbullying-di-era-teknologi-langkah-tanggap-dan-cara-pencegahan-efektif/>
- Rachmawati, D. (2022). *Analisis Struktur Naratif film Dua Garis Biru Karya Gina S. Noer*.
- Restianty, A. (2018). *Literasi Digital, Sebuah Tantangan Baru Dalam Literasi Media*.
- Riandy, A. P., & Pangerang, A. M. K. (2023, August 5). *Alasan Wregas Bhanuteja Gunakan Judul Budi Pekerti untuk Filmnya*. Kompas.Com .

<https://www.kompas.com/hype/read/2023/08/05/095100266/alasan-wregas-bhanuteja-gunakan-judul-budi-pekerti-untuk-filmnya>

- Ristiani, C. (2023, November 3). *Alasan Kamu Harus Nonton Film Budi Pekerti yang Tayang di Festival Film Internasional Toronto*. Rahasiagadis.Com. <https://www.rahasiagadis.com/story/alasan-kamu-harus-nonton-film-budi-pekerti-yang-tayang-di-festival-film-internasional-toronto>
- Rivai, A. A., Kunto, S., Wibowo, A., & Fuady, I. (2022). Analisis isi sexual script pada film *A Copy of My Mind*. *64 ProTVF*, 6(1), 64–86.
- Rizadan, M. (2015). *Media Sosial Instagram Sebagai Alat Pembentuk Citra Diri pada Mahasiswa (Studi Pada Mahasiswa Universitas Sriwijaya Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Jurusan Ilmu Komunikasi Kampus Palembang Angkatan 2015)*.
- Riztia, Z. A., & Astuti, D. R. (2022). Aktivitas Media Monitoring pada Media Online oleh PT Phapros Tbk. In *Jurnal Ilmu Hubungan Masyarakat* (Vol. 6).
- Sabandar, S. (2024, May 20). *Sinopsis Film Budi Pekerti, Tayang di Netflix 21 Maret 2024*. Liputan6.Com. <https://www.liputan6.com/regional/read/5555032/sinopsis-film-budi-pekerti-tayang-di-netflix-21-maret-2024>
- Sarifudin. (2021). *Tindak Tutur Provokatif pada Media Sosial: Analisis Linguistik Forensik*.
- Sari, M. T., & Suharso, P. (2023). Representasi Literasi Media sebagai Upaya Pencegahan Penyebaran Hoaks dalam Film Pendek “Tilik.” *ANUVA*, 7(3), 559–572.
- Sayyid Abyan, G. (2020). *Strategi Literasi Media Mahasantri Gontor 2 dalam Mencegah Isu Hoaks*. 2(2). <https://doi.org/10.21111/sjic.v2i2.nomor.4138>
- Sestiani, R. A., & Muhid, A. (2021). Pentingnya Dukungan Sosial Terhadap Kepercayaan Diri Penyintas Bullying: Literature Review. In *Jurnal Tematik* (Vol. 3, Issue 2). <https://journals.usm.ac.id/index.php/tematik>
- Seteyo N., D. (2019). *Literasi Media di Kalangan Mahasiswa dalam Memanfaatkan Media Sosial (Jejaring Sosial)*.
- Simamora, R. (2018). Petisi Online sebagai Alat Advokasi Kebijakan: Studi Kasus Change.Org Indonesia Periode 2015-2016. *Jurnal Komunikasi Indonesia*, 6(1). <https://doi.org/10.7454/jki.v6i1.8617>

- Siroj, M., Zulfa, A., & Info, A. (2024). *Dampak Cyberbullying Pada Remaja di Media Sosial The Impact of Cyberbullying on Teenagers on Social Media*. <https://jicnusantara.com/index.php/jicn>
- Sopiyan, W., Solimin, S., Qomarullah, M., Ulfinuwa, N., & Nurjanah, I. (2023). Analisis Teori Hypodermic Needle Pada Iklan Sirup Marjan Di Bulan Ramadhan Tahun 2023. *Jurnal Khabar: Komunikasi Dan Penyiaran Islam*, 5(1), 29–40. <https://doi.org/10.37092/khabar.v5i1.556>
- Suyanto. (2020). *Akhlaq dalam Bermedia Sosial*. Itspku.Ac.Id. <https://itspku.ac.id/2020/05/21/akhlaq-dalam-bermedia-sosial/>
- Tionardus, M., & Aditia, A. (2024, February 18). *Budi Pekerti Raih Penghargaan dari Santa Barbara International Film Festival*. Kompas.Com. <https://www.kompas.com/hype/read/2024/02/18/195906066/budi-pekerti-raih-penghargaan-dari-santa-barbara-international-film>
- Wibawana, W. A. (2023, January 20). *Apa itu LSM dan Apa Tugasnya? Simak Penjelasannya di Sini*. Detiknews. <https://news.detik.com/berita/d-6525953/apa-itu-lsm-dan-apa-tugasnya-simak-penjelasannya-di-sini>
- Willard, N. (2005). *Educator's Guide to Cyberbullying, Cyberthreats & Sexting*.
- Yuliastri Simarmata, M., Leni Mastuti, D., Thamimi, M., Kusuma Yudha, R., & Yuliansyah, A. (2019). *Media Film Sebagai Sarana Pembelajaran Literasi di SMA Wisuda Pontianak*. 3(1).
- Zuanda, N., & Dini, R. (2024). *Tren Penelitian Cyberbullying di Indonesia* (Vol. 5, Issue 1).