

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Indonesia telah tercatat sebagai peringkat ke-4 dalam kategori negara dengan jumlah pengguna internet terbesar di dunia (Christi, 2025). Dilansir dari survei APJII (2025), tingkat penetrasi internet di Indonesia telah mencapai 80,66% atau setara dengan 229 juta jiwa (Arif et al., 2025). Tingginya tingkat penetrasi internet di Indonesia berbanding lurus dengan meningkatnya penggunaan platform media sosial di Indonesia. Berdasarkan data dari We Are Social (2025), tercatat sebanyak 50,2% dari total populasi di Indonesia menggunakan platform media sosial. Hal ini menandakan bahwa platform media sosial kini tidak hanya berperan sebagai hiburan, tetapi juga berperan penting sebagai ruang diskusi publik yang baru. Media sosial kini telah berkembang menjadi platform bagi masyarakat untuk menyuarakan dan membentuk opini. Perkembangan masif ini membawa dampak ganda: di satu sisi, hal ini dapat memperluas ruang ekspresi publik dalam beropini secara digital; di lain sisi, hal ini juga menimbulkan potensi kejahatan berbasis digital.

Salah satu fenomena yang sekarang sering terjadi adalah penghakiman secara kolektif dalam dunia digital atau yang bisa disebut sebagai *digital vigilantism*. Menurut Daniel Trottier (2016), *digital vigilantism* merupakan suatu proses di saat warga secara kolektif tersinggung atau marah atas tindakan warga lain sehingga muncul adanya respons pembalasan secara koordinatif di media digital, seperti melalui platform media sosial. Praktik pembalasan ini dapat berupa tindakan-tindakan seperti tindakan *naming* atau *shaming* hingga penyebaran identitas atau informasi pribadi korban atau *doxing*. Maka dari itu, fenomena *digital vigilantism* bukan hanya sekadar tindakan penghakiman secara kolektif. Salah satu wujud *digital vigilantism* adalah *cancel culture*.

Menurut Firando et al. (2026), *cancel culture* merupakan fenomena dimana seseorang dapat digugat, dihujat, hingga dikeluarkan dari lingkungan sosial akibat perbuatannya yang melakukan tindakan yang dianggap ofensif serta tidak sejalan dengan norma yang berlaku. Walaupun *cancel culture* seringkali dipandang sebagai

cara publik untuk meminta pertanggungjawaban atas tindakan yang dianggap telah melanggar norma sosial, praktik ini juga berpotensi dapat berubah menjadi penghukuman sosial yang tidak proporsional yang tidak mempertimbangkan proses, konteks maupun peluang bagi individu yang terserang untuk memperbaiki diri. Fenomena ini dapat dimulai dari kritik di media sosial hingga kampanye yang dilakukan secara kolektif yang berdampak pada rusaknya reputasi seseorang hingga kehilangan dukungan publik bahkan hingga kehilangan pekerjaan (Driessen et al., 2026). Dalam praktiknya, tindakan ini dapat mengakibatkan tindakan-tindakan *cyberbullying* secara personal yang berkelanjutan yang pada akhirnya dapat melukai mental korban serta membentuk identitas korban di depan mata publik.

Menurut Hinduja & Patchin (2023), *cyberbullying* merupakan perilaku yang dilakukan secara sengaja dan berulang dengan tujuan untuk menyakiti atau merugikan target melalui perangkat elektronik seperti komputer, ponsel, dan perangkat digital lainnya, di mana pada praktiknya, korban secara nyata merasakan dampak kerugian yang ditimbulkan dari tindakan tersebut. Bentuk-bentuk tindakan *cyberbullying* khususnya pada media sosial dapat berupa: *tea accounts* atau akun gosip, pembuatan gambar dari korban yang bersifat berbahaya dan mengganggu, *doxing*, *cyber harassment*, *cyber trolls*, dan masih banyak lagi. Fenomena ini marak terjadi khususnya di Indonesia. Hal ini didukung oleh pernyataan Menteri Komunikasi dan Digital, Meutya Hafid, bahwa terdapat sebanyak 48% anak-anak yang mengakses internet yang pernah mengalami *cyberbullying* (Safitri & Prabowo, 2025). Kondisi yang sama juga ditemukan pada rentang usia lain. Menurut KemenPPPA (2024), korban *cyberbullying* paling tinggi ditemukan pada rentang usia 18-25 tahun, yaitu sebanyak 57%, lalu diikuti oleh anak-anak di bawah umur 18 tahun, yaitu sebanyak 26% (Anggraini, 2024).

Perilaku *cyberbullying* ini tidak hanya melukai keadaan psikologis seseorang, tetapi juga dapat berdampak pada pembentukan dan pergeseran identitas sosial korban di khalayak. Hal ini selaras dengan konsep yang disampaikan oleh Erving Goffman (1963) untuk memahami pergeseran identitas korban yang terjadi. Menurut Goffman (1963), stigma sosial pada dasarnya dapat diartikan sebagai tanda aib maupun noda, yang artinya stigma sosial merupakan sebuah konsep yang

menggambarkan individu dari suatu kelompok sosial tertentu dipandang secara negatif atau distereotipkan dan mengalami diskriminasi dari masyarakat berdasarkan label negatif tersebut. Dalam konteks digital, stigma tersebut dapat terbentuk secara cepat dan luas dengan adanya label negatif yang ditempelkan pada korban oleh publik. Menurut Strindberg et al. (2020), proses stigma sosial terjadi dalam 6 tahap, yaitu identifikasi, pelabelan, stereotipisasi, isolasi, perendahan, serta diskriminasi yang akhirnya menyebabkan adanya pergeseran identitas korban serta perbedaan posisi atau kelas sosial. Dalam hal ini, terjadi pergeseran identitas yang berkaitan dengan *spoiled identity* atau rusaknya identitas normal atau asli dan munculnya identitas baru yang “cacat” di mata publik.

Menurut McQuail & Deuze (2020), media massa memiliki pengaruh yang signifikan terhadap masyarakat secara cepat dengan jangkauan yang luas. Pada zaman sekarang, media telah tersebar secara luas sehingga media memiliki kapasitas untuk meresap ke seluruh aspek kehidupan manusia. Maka dari itu, media massa berperan sebagai platform yang secara aktif membentuk realitas itu sendiri untuk menyediakan gambar utama tentang realitas sosial dan membantu masyarakat memahami isu-isu yang terjadi di dunia. Melalui ini, media massa dapat memengaruhi perubahan pada cara berpikir, perasaan, sikap, hingga perilaku seseorang baik dalam jangka waktu pendek maupun panjang, baik secara sengaja maupun tidak. Perubahan ini akhirnya dapat memicu tindakan masyarakat dalam menyikapi isu sosial sehingga media massa tidak hanya berperan untuk menyampaikan informasi, tetapi juga menetapkan standar isu dan norma sosial dalam lingkungan masyarakat (McQuail & Deuze, 2020).

Film merupakan salah satu jenis media yang paling efektif untuk melakukan fungsi tersebut. Film tidak hanya menampilkan kejadian nyata, tetapi juga membantu membentuk cara orang melihat dan memahami masalah tersebut. Karena film sangat populer dan mudah diakses oleh banyak orang dari berbagai lapisan masyarakat, film memiliki pengaruh besar dalam membentuk realitas sosial. Film memiliki banyak makna, baik yang secara terbuka ditampilkan maupun yang tersirat di balik cerita. makna-makna ini dapat membentuk, memperkuat, atau

bahkan mengubah pandangan masyarakat tentang suatu masalah, seperti misalnya *cyberbullying* (Gürses & Gürses, 2020).

Salah satu film di Indonesia yang mencerminkan isu sosial ini adalah Budi Pekerti. Budi Pekerti merupakan film yang ditulis dan disutradarai oleh Wregas Bhanuteja yang dirilis pada bulan November 2023 lalu. Film ini berfokus pada isu *cyberbullying* dan *cancel culture* yang dialami oleh Bu Prani, seorang guru bimbingan dan konseling di sekolah yang diperankan oleh She Ine Febriyanti. Film ini menceritakan bagaimana sebuah video mengenai Bu Prani yang berselisih dengan salah satu pengunjung di pasar menjadi viral di media sosial. Melalui video tersebut, karakter Bu Prani mendapatkan serangkaian komentar negatif yang mengancam kehidupannya mulai dari pekerjaannya hingga keluarganya. Mulai dari cemoohan netizen, *doxing* terkait informasi-informasi pribadi Bu Prani yang digali oleh netizen, hingga pengunduran diri dari jabatannya sebagai guru di sekolah. Dengan membawa tema utama *cyberbullying*, film Budi Pekerti menampilkan adegan-adegan pergeseran identitas yang dialami oleh tokoh Bu Prani yang tadinya memegang identitas sebagai guru yang berjasa dan berwibawa mulai rusak dengan adanya stigma sosial yang muncul akibat persepsi akan kekurangan pada karakter Bu Prani sehingga ia mulai dilabeli dengan stereotip yang negatif. Film ini sukses menebus 500 ribu penonton di bioskop serta memenangkan 2 Piala Citra pada Festival Film Indonesia 2023 untuk She Ine Febriyanti sebagai Pemeran Utama Perempuan Terbaik dan Prilly Latuconsina sebagai Pemeran Pendukung Perempuan Terbaik (Riandi & Pangerang, 2023; Nazifah, 2023).

Untuk meneliti fenomena ini, penelitian ini akan menggunakan metode semiotika menurut Roland Barthes. Menurut Griffin et al. (2019), semiotika merupakan ilmu yang mempelajari pembentukan makna secara sosial melalui sistem tanda. Semiotika berfokus pada analisis terhadap sesuatu yang dapat mewakili sesuatu yang lain. Teori semiotika cocok untuk digunakan sebagai pendekatan dalam menganalisis teks media seperti film, dikarenakan media tidak sepenuhnya netral, karena apa yang ditampilkan melalui media disusun menggunakan tanda-tanda yang memiliki makna tertentu yang tidak tunggal tergantung pada bagaimana tanda tersebut disusun di media. Teori semiotika

Roland Barthes merupakan teori semiotika yang dikembangkan dari semiologi karya ahli bahasa Swiss, yaitu Ferdinand de Saussure. Menurut Saussure, tanda merupakan kombinasi dari penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*), di mana penanda merupakan bentuk fisik dari tanda sebagaimana kita rasakan melalui indra kita, sedangkan petanda merupakan makna yang dapat kita kaitkan dengan tanda tersebut (Griffin et al., 2019).

Melalui studi semiologi yang dikembangkan oleh Saussure, Barthes mengembangkannya dan membuat model untuk menganalisis makna dari tanda-tanda berupa *two order of signification*. Dalam signifikasi tahap pertama, terdapat hubungan antara penanda dan petanda yang disebutnya sebagai denotasi atau makna yang paling nyata dari tanda, sedangkan konotasi merupakan signifikasi tahap kedua yang menjelaskan makna subjektif dari tanda, yang berarti konotasi merupakan gambaran interaksi ketika tanda dikaitkan dengan perasaan/emosi dari pembaca serta nilai-nilai dari kebudayaannya. Dalam signifikasi tahap kedua, terdapat juga mitos yang merupakan cara kebudayaan menjelaskan atau memahami beberapa aspek tentang realitas, di mana mitos ini merupakan produk kelas sosial yang sudah mendominasi ideologi masyarakat (Sobur, 2006). Maka dari itu, penggunaan teori dan metode analisis semiotika menurut Roland Barthes pada penelitian ini menjadi relevan karena kemampuan metode ini dalam mengulik makna di balik tanda-tanda visual dan naratif yang muncul dalam objek yang ingin diteliti, yaitu film Budi Pekerti, khususnya pada tokoh Bu Prani dan adegan-adegan yang merepresentasikan pergeseran identitasnya secara lebih dalam dengan menyangkut konteks sosial dan budaya melalui tugas tingkat signifikansi, yaitu denotasi, konotasi, dan mitos.

Melalui visual, dialog, ekspresi dan tanda lainnya yang muncul pada film, tanda-tanda ini menjadi elemen penting untuk memperkuat penyampaian pesan yang dapat mengandung denotasi, konotasi dan mitos untuk dianalisis interpretasi maknanya. Dengan pendalaman makna yang dilakukan dengan analisis semiotika Roland Barthes, penulis dapat mengeksplorasi bagaimana visual, dialog, dan ekspresi tokoh yang muncul pada film digunakan untuk menyampaikan pesan tentang pergeseran identitas yang dialami oleh tokoh Bu Prani.

Meskipun film sering digunakan sebagai medium untuk merepresentasikan fenomena sosial, penelitian tentang perubahan identitas seseorang karena tekanan sosial di media digital, terutama dalam film *Budi Pekerti*, masih jarang dilakukan. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih fokus pada masalah moralitas di dunia digital, dampak hoax, representasi media sosial dan netizen Indonesia, serta reputasi individu di media sosial (Syarifah & Urfan (2024); Rahmana et al., 2026; Hidayat & Anis, 2025). Mereka tidak secara khusus membahas bagaimana identitas karakter dalam film berubah melalui cerita yang dibangun. Karena itu, penelitian ini memiliki keunikan dengan menganalisis perubahan identitas Bu Prani menggunakan pendekatan semiotika dari Roland Barthes. Dengan cara ini, penelitian ini dapat menjelaskan bagaimana makna yang tampak, makna yang terkait, dan mitos bekerja dalam membentuk identitas karakter di tengah serangan dan stigma sosial di media digital.

1.2. Rumusan Masalah

Penelitian ini dilakukan untuk mengungkap bagaimana tanda denotasi dan konotasi dalam film *Budi Pekerti* merepresentasikan pergeseran identitas tokoh Bu Prani serta mengungkap mitos dan ideologi yang terbentuk dari proses konstruksi pergeseran identitas yang dibangun dalam narasi film melalui analisis semiotika Roland Barthes.

1.3. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan pemaparan latar belakang dan rumusan masalah di atas, terdapat pertanyaan penelitian sebagai berikut: Bagaimana representasi pergeseran identitas Bu Prani dikonstruksi dalam Film *Budi Pekerti*?

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pemaparan di atas, tujuan dari penelitian ini adalah mengidentifikasi dan menganalisis representasi pergeseran identitas Bu Prani dalam film *Budi Pekerti*.

1.5. Kegunaan Penelitian

1.5.1 Kegunaan Akademis

Melalui penelitian ini, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu komunikasi, khususnya dalam konteks kajian semiotika Roland Barthes dalam dunia perfilman Indonesia. Penelitian ini juga diharapkan dapat memperkaya kajian literatur terkait studi media tentang stigma sosial, *cyberbullying*, serta pergeseran identitas yang terjadi sehingga dapat memberikan sudut pandang yang baru tentang cara narasi populer seperti film Budi Pekerti dapat digunakan untuk menyampaikan sekaligus mengkritisi mekanisme tindakan *cyberbullying* yang kian marak dilakukan dalam budaya siber Indonesia.

1.5.2 Kegunaan Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan wawasan baru bagi para pembuat film, sutradara, ataupun penulis skenario untuk menghasilkan representasi stigma sosial serta *cyberbullying* secara bertanggung jawab dan tidak membuat stereotip yang dapat merugikan korban. Tak hanya itu, temuan dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi untuk bahan ajar literasi media dan digital, sehingga penonton tidak secara langsung menerima konstruksi yang dibangun oleh media, melainkan penonton dapat lebih teredukasi dalam membaca tanda-tanda yang ada dalam film.

1.5.3 Kegunaan Sosial

Penelitian ini diharapkan dapat mendorong kesadaran masyarakat akan pentingnya isu stigma sosial serta *cyberbullying* di Indonesia serta memberikan ruang suara bagi korban *cyberbullying* untuk mengetahui bagaimana identitas mereka dibentuk oleh media. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi bahan literasi bagi pemangku kebijakan di

Indonesia dalam memahami dampak dari fenomena seperti stigma sosial dan *cyberbullying* yang belum banyak dikaji di Indonesia.

1.6. Batasan Penelitian

Pada penelitian ini, terdapat beberapa batasan penelitian yang ditetapkan untuk mempersempit fokus penelitian agar penelitian dapat menghasilkan hasil yang relevan dan mendalam sehingga sesuai dengan konteks fenomena yang ingin diteliti. Penelitian ini hanya membahas film Budi Pekerti rilis tahun 2023 sebagai objek kajian utama dan tidak mencakup film-film lain yang mengangkat isu serupa mengenai *cyberbullying* dalam konteks perfilman di Indonesia. Setelah itu, pada penelitian ini, pendekatan yang digunakan adalah semiotika Roland Barthes yang berfokus pada 3 tingkatan makna, yaitu denotasi, konotasi, dan mitos. Terakhir, representasi pergeseran identitas yang dikaji hanya difokuskan pada karakter Bu Prani, khususnya pada cara identitasnya sebagai guru BK yang berjasa rusak dan dikonstruksi menjadi identitas baru akibat *cyberbullying* yang terjadi di media sosial. Karakter-karakter pendukung tidak dianalisis secara mendalam kecuali jika mempunyai keterkaitan langsung dengan konstruksi identitas tokoh Bu Prani dalam narasi film.