Journal of Innovative and Creativity
Journal Homepage: https://joecy.org/index.php/joecy
e-mail: journaljoecy@gmail.com

Faculty of Education
University of Pahlawan Tuanku Tambusai
ISSN 2775-771X (Online)
ISSN 2962-570X **(Printed)**
6 (2) 2026, Page: 29794-29799

Analisis Wacana Kritis Praktik & Dampak Cyberbullying Dalam Film Budi Pekerti

Siti Mukaromah[1], Nurseri Hasnah Nasution[2], Jufrizal[3]
Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang[1], Dosen Pembimbing[2]
Corresponding Author: sitimukaromah28105@gmail.com,
nurserihasnahnasution_uin@radenfatah.ac.id, jufrizal_uin@radenfatah.ac.id

Published: June, 2026

ABSTRACT

Penelitian ini membahas praktik dan dampak cyberbullying dalam film Budi Pekerti dengan fokus pada bentuk cyberbullying serta dampaknya terhadap kondisi psikologis, sosial, dan profesional tokoh dalam film. Film ini dipilih karena mengangkat fenomena cyberbullying yang relevan dengan kehidupan masyarakat digital saat ini. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan analisis wacana kritis Teun A. van Dijk melalui dimensi teks, kognisi sosial, dan konteks sosial. Data primer diperoleh dari film Budi Pekerti, sedangkan data sekunder berasal dari buku, jurnal, artikel, dan literatur yang berkaitan dengan cyberbullying dan analisis wacana kritis. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui dokumentasi dan studi pustaka, sedangkan teknik analisis data dilakukan melalui analisis struktur makro, superstruktur, dan struktur mikro. Hasil penelitian menunjukkan bahwa praktik cyberbullying direpresentasikan melalui penyebaran video viral, komentar negatif, ujaran kebencian, dan penghakiman publik di media sosial yang menimbulkan tekanan psikologis, rasa malu, kecemasan, terganggunya hubungan keluarga, serta pengucilan sosial terhadap korban. Penelitian ini menyimpulkan bahwa film Budi Pekerti merepresentasikan cyberbullying sebagai kritik sosial terhadap perilaku masyarakat digital yang mudah menghakimi tanpa memahami konteks utuh.

Kata kunci: *representasi, hukum, vigilantisme, konflik moral, semiotika Roland Barthes*

© The Author(s). 2021 Open Access This article is licensed under a Creative Commons Atibution 4.0 International License, which permits use, sharing, adaptation, distribution and reproduction in any medium or format, as long as you give appropriate credit to the original author(s) and the source, provide a link to the Creative Commons licence, and indicate if changes were made. The images or other third party material in this article are included in the article's Creative Commons licence, unless indicated otherwise in a credit line to the material. To view a copy of this licence, visit http://creativecommons.org/licenses/by/4.0

PENDAHULUAN

Film sebagai media komunikasi massa memiliki peran penting dalam merepresentasikan realitas sosial yang terjadi di masyarakat. Melalui narasi, dialog, dan visualisasi, film tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga menjadi media refleksi dan kritik sosial terhadap berbagai fenomena kehidupan modern.[1] Menurut Himawan Pratista, film merupakan media audio visual yang tersusun atas dua unsur utama, yaitu komponen naratif dan komponen sinematik. Komponen naratif berkaitan dengan cerita, tema, serta alur yang disampaikan, sedangkan komponen sinematik mencakup aspek teknis seperti pengambilan gambar, pencahayaan, suara, dan proses penyuntingan yang mendukung pembentukan makna dalam film.[2] Sebagai media komunikasi massa, film memiliki berbagai fungsi penting dalam kehidupan masyarakat. Film tidak hanya berperan sebagai sarana hiburan yang memberikan pengalaman estetis dan emosional bagi penonton, tetapi juga sebagai media pendidikan yang mampu menyampaikan informasi, pengetahuan, serta nilai-nilai moral.[3]

Salah satu isu sosial yang banyak direpresentasikan dalam film adalah cyberbullying, yaitu praktik perundungan yang terjadi di ruang digital melalui media sosial dan internet. Fenomena ini semakin relevan di era digital karena perkembangan teknologi komunikasi membuat masyarakat mudah membentuk opini, memberikan komentar, bahkan melakukan penghakiman terhadap individu tertentu di ruang publik daring. film Indonesia yang mengangkat isu tersebut adalah Budi Pekerti (2023) karya Wregas Bhanuteja. Film ini mengisahkan seorang guru bernama Prani yang menjadi korban perundungan daring setelah sebuah video dirinya dipelintir dan viral di media sosial. Melalui cerita tersebut, film Budi Pekerti memperlihatkan bagaimana masyarakat digital dengan cepat

menyebarkan opini dan komentar negatif tanpa memahami konteks peristiwa secara utuh. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa media sosial tidak hanya menjadi sarana komunikasi, tetapi juga dapat menjadi ruang terjadinya cyberbullying yang berdampak pada kehidupan pribadi, sosial, dan profesional korban.

Cyberbullying merupakan tindakan perundungan yang dilakukan melalui media digital secara sengaja dan berulang dengan tujuan menyakiti, merendahkan, atau mempermalukan individu lain. Praktik ini dapat berupa penghinaan verbal, penyebaran fitnah, ujaran kebencian, hingga penyebaran konten yang merusak citra korban di ruang publik digital.Kasus cyberbullying di Indonesia menunjukkan kondisi yang cukup mengkhawatirkan. Menurut Kementerian Komunikasi dan Digital Republik Indonesia (Komdigi), sekitar 48% remaja pengguna internet di Indonesia pernah mengalami perundungan daring. Tingginya angka tersebut menunjukkan bahwa rendahnya literasi digital dan etika komunikasi di ruang maya masih menjadi persoalan penting dalam masyarakat digital

Willard mendefinisikan cyberbullying sebagai tindakan kejam yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk mengganggu, mengancam, atau mempermalukan individu lain. Berbeda dengan perundungan tradisional, cyberbullying memiliki jangkauan yang lebih luas, dapat dilakukan secara anonim, serta meninggalkan jejak digital yang berdampak lebih lama terhadap kondisi psikologis korban. Cyberbullying memiliki berbagai bentuk, seperti flaming berupa pesan kasar dan provokatif, harassment dalam bentuk pelecehan berulang melalui media digital, denigration yang menyebarkan fitnah atau informasi palsu untuk merusak reputasi, impersonation dengan menyamar sebagai orang lain, outing dan trickery yang berkaitan dengan penyebaran informasi pribadi korban, exclusion berupa pengucilan dari kelompok daring, serta cyberstalking yang dilakukan melalui pengawasan dan ancaman secara terus-menerus di ruang digital.

Cyberbullying memiliki dampak yang signifikan terhadap aspek psikologis, sosial, dan moral individu. Secara psikologis, cyberbullying dapat menimbulkan stres, kecemasan, depresi, penurunan kepercayaan diri, serta rasa tidak aman akibat paparan komentar negatif dan serangan verbal yang berlangsung terus-menerus di ruang digital. Berbeda dengan perundungan konvensional, cyberbullying memiliki jangkauan yang lebih luas dan bersifat lebih permanen karena jejak digital dapat terus tersebar dan membentuk stigma terhadap korban. Dari sisi sosial, cyberbullying menyebabkan korban cenderung menarik diri dari lingkungan, membatasi interaksi sosial, serta mengalami kesulitan dalam membangun hubungan yang sehat akibat tekanan dan penilaian negatif dari masyarakat.[8] Sementara itu, dari sisi moral, praktik cyberbullying mencerminkan menurunnya sensitivitas etika dan empati dalam penggunaan media digital, di mana perilaku menyerang, mempermalukan, dan merendahkan orang lain dianggap sebagai hal yang lumrah dalam komunikasi daring.[9] Dengan demikian, cyberbullying tidak hanya berdampak pada kondisi mental individu, tetapi juga memengaruhi relasi sosial serta kualitas moral dalam kehidupan masyarakat digital.

Fenomena tersebut menjadikan cyberbullying sebagai persoalan sosial yang serius dan perlu mendapatkan perhatian lebih. Dalam konteks ini, film *Budi Pekerti* menjadi representasi realitas sosial mengenai bagaimana opini publik di media sosial dapat berkembang menjadi bentuk penghakiman kolektif yang merugikan individu tertentu.

Analisis wacana merupakan kajian yang menitikberatkan pada penggunaan bahasa dalam konteks nyata, baik melalui percakapan, tulisan, maupun bentuk komunikasi lainnya. Analisis ini bertujuan memahami bagaimana struktur bahasa dibentuk, bagaimana makna dikonstruksi, serta bagaimana bahasa digunakan dalam interaksi sosial. Dalam kajian ini, bahasa tidak hanya dipandang sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai praktik sosial yang dapat mencerminkan dan membentuk hubungan, tujuan, serta realitas sosial di masyarakat. Sementara itu, Analisis Wacana Kritis memandang bahasa sebagai sesuatu yang tidak netral karena di dalam wacana terdapat kepentingan, kekuasaan, dan ideologi tertentu yang memengaruhi cara masyarakat memahami realitas. Oleh karena itu, pendekatan ini tidak hanya menelaah aspek kebahasaan, tetapi juga memperhatikan konteks sosial yang melatarbelakangi kemunculan suatu wacana. Melalui analisis wacana kritis, dapat dipahami bagaimana bahasa digunakan untuk membangun, mempertahankan, maupun menentang relasi kekuasaan dalam kehidupan sosial.

Dari perspektif kajian komunikasi, cyberbullying dapat dipahami sebagai praktik wacana yang diproduksi dan disebarluaskan melalui relasi sosial di media digital. Dalam pandangan Teun A. van Dijk,

bahasa tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sarana pembentukan makna, ideologi, dan dominasi sosial.[11] Oleh karena itu, melalui pendekatan Analisis Wacana Kritis Teun A. van Dijk, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis praktik cyberbullying dalam film Budi Pekerti serta mengungkap bagaimana wacana perundungan dikonstruksikan melalui dialog, narasi, dan konteks sosial yang ditampilkan dalam film.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan analisis wacana kritis menurut model Teun A. van Dijk. Metode ini dipilih karena penelitian berfokus pada pengungkapan berbagai bentuk praktik cyberbullying serta pengaruhnya terhadap keadaan psikologis, sosial, dan profesional karakter utama dalam film Budi Pekerti. Dalam kajian media dan budaya, film dipahami sebagai teks sosial yang merepresentasikan realitas melalui dialog, visual, simbol, dan narasi tertentu. Oleh karena itu, metode kualitatif dianggap relevan untuk mengeksplorasi makna, struktur komunikasi, dan konteks sosial yang mendasari praktik cyberbullying dalam film secara mendalam. Data penelitian tidak disajikan dalam bentuk angka atau statistik, melainkan dianalisis secara deskriptif dan interpretatif terhadap teks, dialog, serta visual yang terdapat dalam film.

Menurut Sugiyono, penelitian kualitatif bertujuan memahami fenomena sosial secara mendalam dengan penekanan pada makna, proses, dan konteks. Selain itu, dalam pandangan Teun A. van Dijk, analisis wacana tidak hanya berfokus pada teks, tetapi juga meliputi kognisi sosial dan konteks sosial yang memengaruhi pembentukan wacana. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan model analisis wacana tiga dimensi Van Dijk yang mencakup dimensi teks, kognisi sosial, dan konteks sosial untuk mengungkap representasi cyberbullying dalam film Budi Pekerti secara menyeluruh dan kritis. Melalui pendekatan ini, peneliti dapat memahami bagaimana realitas sosial dibangun melalui dialog, narasi, dan visual film, khususnya terkait pembentukan opini publik di media sosial.

Data primer dalam penelitian ini berasal dari film Budi Pekerti karya Wregas Bhanuteja yang dirilis pada tahun 2023. Film ini dipilih karena mengangkat isu sosial yang relevan dengan fenomena cyberbullying di era digital, khususnya melalui media sosial. Sementara itu, data sekunder diperoleh dari berbagai sumber pendukung seperti artikel ilmiah, buku, berita, ulasan film, serta literatur lain yang berkaitan dengan teori analisis wacana kritis Teun A. van Dijk, kajian film, komunikasi massa, dan fenomena cyberbullying. Kombinasi data primer dan sekunder digunakan untuk memperkuat analisis sehingga penelitian dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai bagaimana praktik cyberbullying direpresentasikan dalam film serta kaitannya dengan realitas sosial masyarakat digital saat ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Film sebagai media representasi memiliki kemampuan untuk merefleksikan beragam fenomena sosial yang terjadi di masyarakat, termasuk praktik cyberbullying di ruang digital. Melalui pengembangan alur cerita, dialog, dan karakter, film dapat menampilkan bagaimana perundungan daring berlangsung serta memperlihatkan konsekuensi yang dialami oleh individu. Representasi tersebut tidak sekadar menyajikan cerita, tetapi juga berperan dalam membentuk cara audiens memahami realitas sosial yang diangkat. Film Budi Pekerti merupakan film drama Indonesia yang dirilis pada 9 September 2023 dan disutradarai oleh Wregas Bhanuteja, yang juga bertindak sebagai penulis skenario. Film yang diproduksi oleh Rekata Studio bersama Kaninga Pictures ini dikenal secara internasional dengan judul Andragogy, berdurasi sekitar 110 menit, serta menggunakan bahasa Indonesia dan bahasa Jawa. Film ini dibintangi oleh Sha Ine Febriyanti, Angga Yunanda, Prilly Latuconsina, dan Dwi Sasono. Secara tematik, film ini mengangkat isu penggunaan media sosial, budaya viral, dan dampak cyberbullying terhadap kehidupan individu yang terinspirasi dari fenomena nyata di masyarakat digital. Selain itu, film ini juga mendapat perhatian internasional melalui penayangan perdananya dalam program Discovery di Toronto International Film Festival 2023 serta menerima sejumlah nominasi penghargaan film di Indonesia, sehingga tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai refleksi sosial mengenai kehidupan masyarakat di era digital.

Film Budi Pekerti menggambarkan kehidupan seorang guru bimbingan konseling bernama Bu Prani yang dikenal sebagai sosok yang tegas dan memiliki integritas. Hidupnya mengalami

perubahan yang signifikan ketika sebuah video yang menunjukkan pertengkarannya dengan seorang pengunjung di tempat umum menyebar luas di media sosial. Publik dengan cepat memberikan reaksi dan komentar tanpa mengetahui konteks asli dari kejadian tersebut. Dengan semakin viralnya video itu, Bu Prani menjadi target berbagai komentar negatif yang berujung pada tindakan perundungan digital. Tekanan dari para pengguna internet tidak hanya berdampak pada reputasinya sebagai pendidik, tetapi juga memengaruhi kehidupan pribadinya dan keluarganya. Respons dari lingkungan sekolah dan masyarakat turut memperburuk keadaan, menunjukkan bagaimana opini publik di dunia maya dapat membentuk realitas sosial secara bersama-sama.

Seiring berjalannya cerita, film ini menampilkan konflik yang semakin rumit, di mana Bu Prani harus menghadapi tekanan psikologis, sosial, dan moral akibat insiden tersebut. Film ini mencerminkan bagaimana budaya viral, dampak media sosial, dan rendahnya literasi digital dapat memicu terjadinya *cyberbullying*. Melalui perjalanan cerita ini, film ini merefleksikan dinamika kehidupan masyarakat di era digital dan menekankan pentingnya etika dalam berinteraksi di ruang publik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa film Budi Pekerti merepresentasikan praktik cyberbullying sebagai bentuk kekerasan digital yang berkembang melalui penyebaran informasi tidak utuh di media sosial. Berdasarkan analisis wacana kritis model Teun A. van Dijk, pada dimensi teks ditemukan bahwa struktur makro film berfokus pada tema cyberbullying, budaya viral, dan dampak media sosial terhadap kehidupan individu. Struktur skematik memperlihatkan alur konflik yang berkembang dari peristiwa sederhana di ruang publik hingga menjadi krisis sosial akibat viralitas media digital. Sementara itu, struktur mikro menunjukkan penggunaan unsur semantik, sintaksis, stilistika, dan retoris untuk membangun makna tertentu, seperti penggunaan judul clickbait, potongan video, metafora, ekspresi emosional, serta visual media sosial yang menggiring opini publik terhadap Bu Prani. Film ini memperlihatkan bahwa informasi yang dipotong dan disebarkan tanpa konteks mampu membentuk stigma negatif dan memengaruhi cara masyarakat menilai seseorang.

Pada dimensi kognisi sosial, film Budi Pekerti menggambarkan bagaimana masyarakat digital cenderung mudah mempercayai informasi viral tanpa melakukan verifikasi fakta. Penyebaran video Bu Prani memunculkan opini publik yang dipenuhi prasangka, penghakiman, dan asumsi kolektif yang berkembang melalui media sosial. Film ini juga menunjukkan adanya relasi kekuasaan dalam ruang digital, di mana pihak yang memiliki pengaruh lebih besar, seperti kreator konten dan pengguna media sosial dengan audiens luas, mampu membentuk serta mengarahkan wacana publik. Di sisi lain, korban berada dalam posisi rentan karena tidak memiliki kendali penuh terhadap narasi yang berkembang. Pada dimensi konteks sosial, film merepresentasikan realitas masyarakat digital yang ditandai oleh budaya komunikasi instan, kecenderungan reaktif terhadap informasi viral, serta rendahnya kesadaran etika bermedia sosial. Cyberbullying dalam film tidak hanya menjadi persoalan individu, tetapi juga mencerminkan kondisi sosial yang dipengaruhi oleh pola interaksi masyarakat digital dan dominasi opini publik di media sosial.

Hasil penelitian juga menunjukkan beberapa bentuk praktik cyberbullying yang muncul dalam film, seperti denigration, harassment, dan exclusion. Bentuk denigration terlihat melalui penyebaran video yang dipelintir, konten provokatif, serta judul sensasional yang merusak reputasi Bu Prani. Harassment tampak dari serangan verbal dan komentar negatif netizen yang dilakukan secara berulang di media sosial, sedangkan exclusion terlihat melalui pengucilan sosial terhadap korban di ruang digital.

Praktik cyberbullying yang digambarkan dalam film Budi Pekerti memberikan dampak yang kompleks terhadap tokoh utama maupun lingkungan sosial di sekitarnya. Dampak psikologis terlihat melalui kondisi Bu Prani yang mengalami tekanan emosional akibat penyebaran informasi yang tidak utuh di media sosial. Berbagai komentar negatif, hinaan, serta penghakiman publik yang terus berkembang membuat tokoh utama mengalami kecemasan, ketakutan, stres, dan rasa tertekan secara berkepanjangan. Film ini memperlihatkan bagaimana media sosial dapat menciptakan tekanan mental yang besar ketika individu menjadi sasaran opini publik secara masif. Kondisi tersebut juga menimbulkan rasa tidak aman, kehilangan kepercayaan diri, serta kekhawatiran terhadap penilaian masyarakat yang terus mengawasi kehidupan pribadinya.

Selain berdampak secara psikologis, cyberbullying dalam film juga memengaruhi kehidupan sosial korban. Reputasi Bu Prani sebagai guru bimbingan konseling mengalami penurunan akibat narasi negatif yang berkembang di media sosial. Opini publik yang terbentuk secara sepihak membuat

masyarakat mulai meragukan integritas dan moralitasnya sebagai seorang pendidik. Dampak sosial tersebut terlihat dari perubahan sikap lingkungan sekitar, hubungan interpersonal yang mulai renggang, serta munculnya stigma negatif terhadap dirinya dan keluarganya. Film ini menunjukkan bahwa cyberbullying tidak hanya menyerang individu secara personal, tetapi juga memengaruhi relasi sosial dan posisi seseorang di tengah masyarakat. Bahkan, tekanan sosial yang terus berkembang menyebabkan Bu Prani memilih mengundurkan diri dari pekerjaannya sebagai bentuk respons terhadap situasi yang dihadapinya.

Dampak cyberbullying juga dirasakan oleh tokoh lain di sekitar Bu Prani. Tita mengalami tekanan sosial akibat keterkaitannya dengan konflik yang berkembang di media sosial, sementara Gora mengalami ketakutan dan kecemasan terhadap kemungkinan dirinya menjadi sasaran penghakiman publik apabila memberikan klarifikasi. Di sisi lain, Muklas menunjukkan perubahan sikap moral yang dipengaruhi oleh budaya media sosial yang lebih mengutamakan popularitas dan respons publik dibanding empati terhadap keluarga sendiri. Film ini juga memperlihatkan bahwa cyberbullying dapat berdampak pada institusi dan lingkungan yang lebih luas, termasuk sekolah tempat Bu Prani bekerja yang ikut menerima citra negatif akibat pemberitaan yang berkembang. Dengan demikian, film Budi Pekerti menegaskan bahwa cyberbullying memiliki dampak berlapis yang mencakup aspek psikologis, sosial, profesional, dan moral, sehingga diperlukan kesadaran kolektif dalam menggunakan media sosial secara bijak, kritis, dan bertanggung jawab.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian menggunakan analisis wacana kritis model Teun A. van Dijk, film Budi Pekerti merepresentasikan praktik cyberbullying sebagai bentuk kekerasan digital yang terbentuk melalui penyebaran informasi yang tidak utuh, budaya viral, serta opini publik di media sosial. Pada dimensi teks, film menunjukkan bagaimana dialog, visual, judul konten, ekspresi, dan potongan video digunakan untuk membangun stigma negatif terhadap tokoh Bu Prani. Struktur wacana dalam film memperlihatkan bahwa media sosial memiliki peran besar dalam membentuk persepsi masyarakat secara cepat tanpa proses verifikasi fakta yang memadai.

Pada dimensi kognisi sosial, film menggambarkan kecenderungan masyarakat digital yang mudah terpengaruh oleh informasi viral dan lebih mengedepankan prasangka dibanding pencarian fakta secara objektif. Sementara itu, pada dimensi konteks sosial, film merefleksikan realitas masyarakat modern yang ditandai oleh budaya komunikasi instan, rendahnya etika bermedia sosial, serta dominasi opini publik dalam menentukan penilaian terhadap individu. Film ini juga menunjukkan adanya relasi kekuasaan di media sosial, di mana pihak yang memiliki pengaruh lebih besar mampu membentuk dan menggiring wacana publik.

Hasil penelitian juga menunjukkan adanya bentuk praktik cyberbullying seperti denigration, harassment, dan exclusion yang berdampak pada kondisi psikologis, sosial, profesional, dan moral tokoh utama maupun orang-orang di sekitarnya. Bu Prani mengalami tekanan mental, kecemasan, penurunan reputasi, hingga harus mengundurkan diri dari pekerjaannya sebagai guru. Dengan demikian, film Budi Pekerti tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai kritik sosial terhadap budaya penggunaan media sosial yang minim empati dan verifikasi informasi. Oleh karena itu, diperlukan sikap yang lebih bijak, kritis, dan bertanggung jawab dalam menggunakan media digital agar tidak menimbulkan dampak negatif bagi individu maupun lingkungan sosial.

REFERENSI

Alkhusairi, Muhammad Rafi, dan Hasan Sazali. "Analisis Semiotika Diskriminasi Gender dan Pemecahan Masalah Gender Perempuan dari Tokoh Ainun pada Film *Habibie & Ainun 3*." *Jurnal Ilmu Komunikasi UHO: Jurnal Penelitian Kajian Ilmu Komunikasi dan Informasi* 8, no. 2 (2023): 232–243.

Astuty, Windha. ***Representasi Eksistensi Pers dalam Serial Anime One Piece*. Diss. IAIN Parepare, 2023.**

Badara, Aris. *Analisis Wacana: Teori, Metode, dan Penerapannya pada Wacana Media*. Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri, 2012.

Eriyanto. *Analisis Wacana: Pengantar Analisis Teks Media*. Cetakan ke-1. Yogyakarta: PT LKiS Printing Cemerlang, 2001.

Fitria, Kusmawati, dkk. "Pencegahan Kasus Cyberbullying bagi Remaja Pengguna Media Sosial." ***Journal of Social Work and Social Services*** **2, no. 1 (2021): 74–83.**

Kowalski, Robin M., et al. "Bullying in the Digital Age: A Critical Review and Meta- Analysis of Cyberbullying Research among Youth." ***Psychological Bulletin*** **140, no. 4 (2014): 1073–1137.**

Mustofa, Muhamad Bisri, et al. "Fungsi Komunikasi Massa dalam Film." ***At-Tawasul*** **2, no. 1 (2022): 1–8.**

Noval, S. ***Cyber Bullying: Hak-Hak Digital Right on Online Safety*****. Bandung: PT Refika Aditama, 2021.**

Patchin, Justin W., dan Sameer Hinduja. "Cyberbullying among Tweens in the United States: Prevalence, Impact, and Helping Behaviors." ***The Journal of Early Adolescence*** **42, no. 3 (2022): 414–430.**

Pitaloka, Desas Noel, dan Chatarina Heny Dwi Surwati. "Representasi Konflik Psikososial Adanya Cyberbullying pada Film ***Budi Pekerti*****: Analisis Wacana Kritis Norman Fairclough."** ***Jurnal Komunikasi Massa*** **18, no. 1.**

Pratista, Himawan Pratista. ***Memahami Film*****. Edisi 2. Yogyakarta: Montase Press, 2017.**

Rachman, Rio Febriannur. "Representasi dalam film." ***Jurnal Paradigma Madani: Ilmu Sosial, Politik dan Agama*** **7.2 (2020): 10-18.**

Safitri, Damarjati. "Menkomdigi: 48 Persen Anak Pengguna Internet Mengalami Perundungan Online." 2025.

Sugiyono. ***Metode Penelitian Kualitatif*****. Edisi 3, Cetakan** ke-3. Bandung: Alfabeta, 2020.