

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 PENELITIAN TERDAHULU

1. Penelitian Wahyuningsih dan Arzil (2023) “Jenis Bullying Pada Film Budi Pekerti”

Penelitian ini menggunakan teori interaksi simbolik dari George Herbert Mead untuk menganalisis berbagai jenis bullying dalam film *Budi Pekerti* karya Wregas Bhanuteja. Dengan pendekatan analisis isi kuantitatif, penelitian ini menunjukkan bahwa cyberbullying merupakan jenis bullying yang paling dominan, diikuti oleh bullying verbal, relasional, dan fisik. Penelitian ini menekankan bagaimana simbol-simbol sosial, baik verbal maupun non-verbal, menciptakan makna dalam interaksi sosial yang digambarkan dalam film. Relevansi penelitian ini dengan penelitian saya terletak pada penggunaan teori interaksi simbolik untuk mengungkap dinamika interaksi sosial dalam film. Namun, fokus penelitian ini pada jenis-jenis bullying berbeda dengan fokus penelitian saya yang lebih menyoroti fenomena *empathy less*. Selain itu, metode yang digunakan adalah kuantitatif, sedangkan penelitian saya menggunakan pendekatan kualitatif untuk menggali makna yang lebih dalam dari fenomena yang diangkat.

2. Penelitian Nisak dan Nurdin (2024) "Analisis Interaksi Simbolik dalam Film Hangout"

Penelitian ini memanfaatkan teori interaksi simbolik untuk menganalisis dinamika persahabatan dan solidaritas dalam film *Hangout* karya Raditya Dika. Dengan pendekatan semiotik, penelitian ini mengidentifikasi simbol-simbol verbal dan non-verbal yang digunakan dalam interaksi antar karakter, seperti tindakan pengorbanan, konflik, dan komunikasi. Penelitian ini memberikan wawasan penting tentang penerapan teori interaksi simbolik dalam memahami dinamika sosial

yang terjadi dalam film. Meskipun metode yang digunakan adalah semiotik, bukan analisis isi seperti dalam penelitian saya, teori yang digunakan tetap relevan. Perbedaannya terletak pada fokus penelitian Nisak dan Nurdin membahas tema solidaritas dan persahabatan, sementara penelitian saya berfokus pada empathy less dalam film Budi Pekerti.

3. Penelitian Rizki Septia Firdaus (2021) berjudul "Interaksi Simbolik Tokoh Dalam Film Pendek Indonesia Pada Saluran YouTube Viddsee.com"

Penelitian ini menggunakan teori interaksi simbolik George Herbert Mead untuk menganalisis dialog, gestur, dan simbol non-verbal antar tokoh dalam tiga film pendek Indonesia. Penelitian ini menunjukkan bahwa interaksi simbolik mencakup konsep pikiran (mind), diri (self), dan masyarakat (society). Penelitian ini relevan dengan penelitian saya karena sama-sama menggunakan teori interaksi simbolik untuk memahami dinamika interaksi sosial. Namun, penelitian ini berfokus pada interaksi simbolik secara umum, sedangkan penelitian saya menyoroti fenomena empathy less dalam komunikasi sosial. Selain itu, objek penelitian ini adalah film pendek, sementara penelitian saya menggunakan film panjang Budi Pekerti.

Berdasarkan penelitian-penelitian sebelumnya belum ada penelitian yang secara khusus menganalisis fenomena empathy less dalam film Budi Pekerti. Penelitian yang ada lebih berfokus pada aspek bullying, interaksi simbolik dalam film lain, atau dinamika komunikasi digital secara umum. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat mengisi celah dalam kajian komunikasi dengan menyoroti bagaimana empathy less direpresentasikan dalam film melalui elemen komunikasi verbal dan nonverbal, serta bagaimana pesan tersebut mencerminkan pola komunikasi digital di era modern.

2.2 KOMUNIKASI MASSA

Komunikasi massa adalah proses penyampaian pesan atau informasi yang disampaikan melalui berbagai media, baik media cetak maupun elektronik. Janowitz (1968) menyatakan bahwa komunikasi massa terdiri dari kelompok tertentu yang menggunakan alat teknologi seperti pers, radio, film, dan lainnya untuk menyebarkan konten simbolis ke khalayak yang besar dan heterogen. Beberapa karakteristik komunikasi massa meliputi :

1. Bersifat satu arah
2. Komunikasi massa melembaga
3. Melahirkan keserempakan, serentak
4. Komunikasi yang bersifat heterogen

Komunikasi massa dapat diartikan sebagai proses penyampaian pesan dari sumber yang melembaga kepada khalayak melalui alat-alat mekanis. Komunikasi massa pada dasarnya merupakan interaksi yang memanfaatkan media massa, baik dalam bentuk cetak maupun elektronik.

Komunikasi massa telah mengalami perubahan yang signifikan sejak kemunculannya dari media cetak seperti surat kabar dan majalah, ke media elektronik seperti radio dan televisi, hingga era digital saat ini yang didominasi oleh media sosial dan platform daring. Perkembangan teknologi informasi memungkinkan informasi tersebar lebih cepat dan menjangkau audiens yang lebih luas tanpa batasan geografis. Namun, sifat komunikasi yang serba cepat ini juga membawa konsekuensi, seperti meningkatnya konsumsi informasi secara instan tanpa verifikasi yang memadai. Dalam konteks ini, fenomena empathy less semakin berkembang, karena individu lebih fokus pada kecepatan reaksi dibandingkan dengan pemahaman mendalam terhadap suatu isu.

Komunikasi massa, terutama dalam bentuk digital, sering kali mengurangi elemen empati dalam interaksi sosial. Sifat komunikasi di media sosial yang berbasis teks dan visual singkat membuat individu cenderung bereaksi secara impulsif tanpa mempertimbangkan dampak emosional bagi penerima pesan. Selain itu, fitur anonimitas dalam media sosial memungkinkan seseorang untuk mengekspresikan pendapat dengan lebih bebas, tetapi juga meningkatkan potensi komentar kasar, ujaran kebencian, dan cyberbullying. Dalam film Budi Pekerti, reaksi netizen yang spontan dan agresif terhadap Bu Prani mencerminkan bagaimana komunikasi digital dapat memicu penghukuman sosial tanpa adanya empati terhadap individu yang menjadi sasaran.

Sebagai salah satu bentuk komunikasi massa, film memiliki peran penting dalam menyampaikan pesan sosial dan membentuk persepsi audiens terhadap suatu isu. Melalui narasi visual dan audio yang kompleks, film mampu menggambarkan realitas sosial dengan cara yang lebih emosional dan reflektif. Dalam konteks penelitian ini, film Budi Pekerti tidak hanya merepresentasikan fenomena empathy less yang terjadi di media sosial tetapi juga berfungsi sebagai kritik sosial terhadap budaya digital yang semakin minim empati. Melalui adegan-adegan yang menampilkan bagaimana karakter utama menghadapi penghukuman publik, film ini memberikan gambaran nyata mengenai dampak komunikasi massa dalam membentuk persepsi dan interaksi sosial di era digital.

2.3 KOMUNIKASI MEDIA BARU

Pada era digital sekarang, metode komunikasi memiliki kemajuan yang sangat efektif ketika menggunakan media baru. Media baru telah di inovasikan dari media lama yang dirasa sudah tidak lagi relevan dengan perkembangan dengan perkembangan teknologi saat ini. Lister (2009: 13) komunikasi media baru merujuk pada bentuk komunikasi yang terjadi seperti digital, interaktif, hypertext, virtualitas, jaringan, dan simulasi, yang memungkinkan pengguna untuk

berpartisipasi aktif dalam menciptakan, membagikan, dan mendiskusikan konten (Salam, 2020). Dalam era digital, karakteristik utama komunikasi media baru mencakup interaktivitas, aksesibilitas, dan kecepatan penyebaran informasi yang memudahkan individu untuk terhubung dan berinteraksi secara langsung, serta mempengaruhi opini publik dengan cara yang belum pernah terjadi sebelumnya. Selain itu, media baru juga menghadirkan tantangan baru, seperti penyebaran informasi yang tidak akurat dan kurangnya bertanggung jawab dalam berkomentar yang dapat berdampak pada dinamika sosial dan psikologis masyarakat. Dalam konteks komunikasi media baru ini, media sosial telah menjadi favorite bagi masyarakat untuk berinteraksi di dunia maya.

2.4 FILM SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI

Film sebagai media komunikasi memainkan peran penting dalam menyampaikan pesan, nilai, dan ide kepada audiens melalui narasi yang lebih kompleks dan dengan visual yang menarik. Dengan menggabungkan elemen-elemen visual, audio dan cerita, film mampu menciptakan pengalaman emosional yang mendalam bagi penontonnya. Hal ini memungkinkan film tidak hanya untuk menghibur, tetapi juga untuk mendidik dan membentuk pandangan masyarakat terhadap berbagai isu sosial, budaya dan moral.

Film tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai representasi realitas sosial yang merefleksikan nilai, norma, dan fenomena yang berkembang dalam masyarakat. Film sering kali menggambarkan isu-isu sosial yang relevan dengan kehidupan nyata, seperti ketidakadilan, diskriminasi, atau perubahan budaya. Dalam konteks film Budi Pekerti, realitas sosial yang diangkat adalah dampak media sosial terhadap kehidupan seseorang, di mana opini publik dapat terbentuk dengan cepat dan sering kali tanpa refleksi mendalam.

Salah satu kekuatan utama film adalah kemampuannya untuk membangun empati penonton terhadap karakter dan cerita yang disajikan. Melalui alur cerita yang emosional, penonton diajak untuk memahami perspektif karakter dan mengalami perjalanan emosional mereka. Namun, dalam beberapa kasus, film juga dapat menggambarkan bagaimana empati semakin terkikis dalam interaksi sosial, seperti yang terlihat dalam Budi Pekerti. Film ini memperlihatkan bagaimana seseorang dapat dengan mudah dihakimi secara massal di media sosial, tanpa ada usaha untuk memahami konteks yang lebih luas.

Perkembangan teknologi telah mengubah cara film dikonsumsi oleh masyarakat. Jika dahulu film hanya bisa dinikmati melalui bioskop atau televisi, kini distribusi film semakin luas melalui platform digital seperti Netflix, YouTube, dan media sosial. Penyebaran film secara digital memungkinkan pesan dalam film menjangkau audiens yang lebih besar dan lebih beragam. Namun, distribusi digital juga membuka peluang bagi berbagai interpretasi, termasuk potensi misinformasi atau penyebaran opini publik yang tidak terkendali terkait tema yang diangkat dalam film.

Kekuatan film juga terletak pada kemampuannya untuk menggugah empati dan menyampaikan sudut pandang yang berbeda, sehingga penonton dapat merasakan dan memahami pengalaman orang lain. Misalnya, film hanya mengangkat tema perjuangan individu atau komunitas sering kali dapat meningkatkan kesadaran sosial dan memicu diskusi tentang isu-isu yang relevan dalam masyarakat. Dalam konteks ini, film berfungsi sebagai alat refleksi sosial yang mampu menggambarkan realitas, tantangan, dan nilai-nilai yang ada disekitarnya.

Film Budi Pekerti memberikan gambaran nyata tentang bagaimana komunikasi digital dapat mempercepat penghukuman sosial terhadap seseorang. Karakter Bu Prani dalam film ini menjadi sasaran opini publik setelah videonya viral, memperlihatkan bagaimana media sosial sering kali

lebih menekankan respons cepat daripada pemahaman yang mendalam. Fenomena ini mencerminkan pola komunikasi massa di era digital yang lebih reaktif dibandingkan reflektif, sehingga menguatkan fenomena empathy less dalam interaksi sosial.

Selain itu, dengan kemajuan teknologi, aksesibilitas film semakin meningkat, memungkinkan lebih banyak orang untuk menikmati dan terlibat dalam konten film dari berbagai genre dan latar belakang. Perubahan ini memperluas dampak film sebagai media komunikasi, dimana audiens tidak hanya menjadi konsumen pasif, tetapi juga dapat berinteraksi dan berdiskusi tentang film melalui berbagai platform, termasuk media sosial. Dengan demikian, film tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai agen perubahan sosial yang penting dan dapat mempengaruhi cara kita memahami dan merespons dunia disekitar kita.

2.5 PESAN EMPATHY LESS

Empati adalah kemampuan untuk memahami dan merasakan apa yang dirasakan oleh orang lain. Empati sendiri terbagi atas dua aspek utama, yaitu cognitive empathy dan affective empathy. Cognitive empathy adalah kemampuan untuk memahami dan mengetahui kondisi emosional orang lain, sedangkan affective empathy merujuk pada kemampuan untuk merasakan perasaan orang lain dan meresponsnya dengan tepat (Utomo, 2022). Namun, dalam konteks komunikasi digital, sering kali terjadi minimnya kedua aspek empati ini, yang menyebabkan fenomena empathy less. Minimnya komunikasi verbal dan nonverbal menjadi faktor utama dalam terbentuknya pola interaksi yang kurang empati dalam media digital maupun dalam kehidupan sosial sehari-hari.

Komunikasi verbal merupakan salah satu aspek penting dalam interaksi sosial yang memungkinkan individu untuk menyampaikan perasaan dan empatinya melalui kata-kata. Namun, dalam lingkungan digital maupun interaksi sosial yang minim empati, komunikasi verbal sering

kali berubah menjadi bentuk komunikasi yang kasar, langsung, dan kurang mempertimbangkan perasaan orang lain. Dalam konteks media sosial, individu cenderung lebih bebas dalam mengungkapkan opini tanpa memikirkan dampaknya terhadap orang lain. Hal ini diperparah dengan adanya anonimitas digital yang memungkinkan seseorang untuk mengeluarkan ujaran kebencian atau komentar negatif tanpa harus bertanggung jawab secara sosial (Suler, 2004).

Dalam film *Budi Pekerti*, fenomena minimnya komunikasi verbal yang menunjukkan kurangnya empati terlihat dalam beberapa adegan. Misalnya, saat Muklas menyangkal hubungannya dengan ibunya di siaran langsung media sosial. Ia tidak hanya menyangkal secara eksplisit, tetapi juga menggunakan nada bercanda yang memperlihatkan ketidakpeduliannya terhadap perasaan ibunya. Selain itu, dalam adegan konflik di pasar, seorang pelanggan secara sarkastik menyindir Bu Prani dengan kata-kata yang meremehkan, tanpa mempertimbangkan kondisi emosional Bu Prani saat itu. Komunikasi verbal yang penuh dengan sindiran, sarkasme, dan kata-kata kasar menjadi salah satu indikasi kuat dari fenomena *empathy less* yang direpresentasikan dalam film tersebut.

Selain komunikasi verbal, komunikasi nonverbal juga berperan penting dalam menunjukkan empati dalam interaksi sosial. Komunikasi nonverbal mencakup ekspresi wajah, nada suara, kontak mata, serta gestur tubuh yang dapat memperkuat atau melemahkan makna dari suatu pesan yang disampaikan. Dalam komunikasi tatap muka, ekspresi wajah dan nada suara dapat membantu individu memahami perasaan lawan bicaranya, sehingga dapat memberikan respons yang lebih sesuai secara emosional. Namun, dalam komunikasi digital, aspek nonverbal ini sering kali hilang, sehingga meningkatkan potensi terjadinya miskomunikasi dan kurangnya empati dalam percakapan.

Film Budi Pekerti juga menggambarkan bagaimana minimnya komunikasi nonverbal memperkuat fenomena empathy less. Salah satu contohnya adalah ketika Tita menolak permintaan ibunya untuk membelikan kue putu. Selain menolak dengan nada yang ketus, ekspresi wajah Tita yang datar dan gestur tubuhnya yang cuek menunjukkan ketidakpedulian terhadap perasaan ibunya. Sikap ini menegaskan kurangnya affective empathy dalam dirinya. Begitu pula dengan Muklas yang menyangkal hubungan dengan ibunya di media sosial, ia terlihat tertawa dan bersikap santai, tanpa menunjukkan rasa bersalah atau kepedulian terhadap perasaan ibunya yang sedang mengalami tekanan sosial akibat video viralnya.

Minimnya komunikasi nonverbal dalam interaksi sosial, baik dalam dunia nyata maupun di media digital, menyebabkan individu lebih sulit menangkap emosi atau keadaan emosional lawan bicara mereka. Dalam film, hal ini digambarkan melalui berbagai adegan yang menunjukkan karakter-karakter berkomunikasi dengan ekspresi wajah yang dingin, gestur yang acuh tak acuh, dan kontak mata yang dihindari. Kombinasi antara komunikasi verbal yang kasar dan komunikasi nonverbal yang tidak menunjukkan kepedulian semakin memperkuat pesan empathy less dalam interaksi sosial.

Komunikasi yang terjadi dalam konteks digital terhadap empati melibatkan kemampuan untuk memahami perspektif orang lain, meskipun komunikasi tersebut tidak melibatkan kontak fisik atau ekspresi non-verbal seperti biasa tatap muka. Namun, pada realitasnya menunjukkan bahwa dalam banyak kasus, terjadi penurunan tingkat empati dikalangan pengguna media sosial, fenomena yang dikenal sebagai “empathy less”.

Selain faktor anonimitas digital dan minimnya ekspresi nonverbal, polarisasi opini di media sosial juga berkontribusi terhadap meningkatnya empathy less dalam interaksi daring. Algoritma media sosial cenderung membentuk “filter bubble” di mana individu lebih sering

terpapar pandangan yang sejalan dengan opini mereka sendiri, sehingga mengurangi kemampuan untuk memahami perspektif yang berbeda. Akibatnya, empati semakin terkikis karena individu lebih cenderung berkomunikasi dengan kelompok yang memiliki pandangan serupa, sementara perbedaan opini sering kali direspons dengan serangan verbal atau penghinaan, bukan dengan diskusi terbuka. Selain itu, eksposur yang berlebihan terhadap konten viral yang bersifat emosional dan provokatif juga dapat mengurangi sensitivitas seseorang terhadap penderitaan orang lain, karena mereka terbiasa melihat konflik atau drama sebagai hiburan semata.

Menurut Mead (1934), kegagalan dalam melakukan role-taking, yaitu kemampuan menempatkan diri dalam posisi orang lain, menjadi salah satu penyebab utama dari empathy less. Tanpa role-taking, individu tidak dapat memahami perasaan atau perspektif orang lain, yang mengarah pada perilaku yang cenderung dingin, tidak peduli, atau bahkan agresif. Fenomena ini juga terkait dengan konsep "Self: I & Me" yang dikembangkan oleh Mead. Ketika sisi "I" (impulsif) mendominasi, individu cenderung bertindak secara spontan tanpa mempertimbangkan norma sosial yang dikendalikan oleh sisi "Me" (kesadaran sosial).

Penyebab Meningkatnya Empathy Less karena adanya anonimitas digital, dimana dalam konteks online, individu sering merasa terlindungi oleh anonimitas, sehingga mereka cenderung berperilaku lebih bebas dan kurang bertanggung jawab atas tindakan mereka. Anonimitas ini dapat memicu perilaku kasar dan kurangnya empati, karena individu merasa tidak terikat dengan konsekuensi sosial yang sama seperti di dunia nyata. Selain itu, Kurangnya interaksi nonverbal di media sosial dan komunikasi digital cenderung mengurangi elemen-elemen yang biasanya membantu dalam pengembangan empati, seperti ekspresi wajah, nada suara, dan bahasa tubuh. Tanpa sinyal-sinyal ini, individu mungkin tidak dapat menangkap konteks emosional penuh dari suatu interaksi, yang dapat menurunkan kemampuan mereka untuk merasakan empati.

Aspek cognitive empathy dan affective empathy sering kali terabaikan karena adanya beberapa faktor seperti anomitas digital, kurangnya ekspresi nonverbal, dan dinamika kelompok di media sosial. Hal ini ditunjukkan oleh banyaknya komentar atau perilaku yang sensitif seringkali muncul dalam ruang digital, terutama saat membahas isu-isu yang kontroversial atau sensitif. Banyak netizen cenderung mengekspresikan pendapat tanpa mempertimbangkan dampak emosional dari kata-kata mereka terhadap orang lain. Sikap ini sering kali berujung pada konflik, ketidakpuasan dan bahkan dapat menyebabkan terjadinya cyberbullying yang dapat merusak kesejahteraan mental individu. Seiring dengan meningkatnya ketergantungan masyarakat pada media sosial, pola komunikasi di ruang maya menjadi semakin cenderung bersifat reaktif daripada reflektif, memperkuat munculnya sikap empathy less.

2.6 MEDIA SOSIAL DAN BULLYING

2.6.1 Media Sosial

Media sosial telah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat modern. Platform-platform seperti Facebook, Twitter, Instagram, dan YouTube telah mengubah cara kita berkomunikasi, berbagi informasi, dan membentuk opini publik. Salah satu karakteristik unik dari media sosial adalah kemudahan pengguna untuk menyampaikan pendapat dan berinteraksi dengan orang lain secara real-time.

Media sosial juga membawa bahaya, seperti konten yang mengandung provokatif. Konten provokatif ada dalam beberapa bentuk seperti ujaran kebencian, fitnah, dan berita bohong. Banyak ditemukan konten di media sosial yang bertentangan dengan etika bermedia, yang dimana konten-konten tersebut mengandung ujaran kebencian, menyebarkan informasi palsu dan bisa juga mengandung unsur provokasi yang dapat merusak reputasi dan mental seseorang.

Anonimitas digital memungkinkan pelaku cyberbullying untuk bertindak agresif tanpa takut dikenali atau dihukum. Suler (2004) dalam teori Online Disinhibition Effect menyebutkan bahwa anonimitas membuat seseorang lebih berani mengungkapkan pendapat secara kasar atau ofensif dibandingkan interaksi langsung di dunia nyata. Selain anonimitas, efek disinhibisi online juga membuat individu cenderung mengabaikan norma sosial saat berkomunikasi di dunia maya. Di dunia maya, individu lebih mudah mengekspresikan pendapat mereka tanpa mempertimbangkan konsekuensi emosional bagi korban (Suler, 2004).

2.6.2 Bullying

Bullying adalah perilaku agresif yang dilakukan secara sengaja dan berulang untuk menyakiti atau mengintimidasi seseorang, yang dianggap lebih lemah atau lebih rentan. Bullying dapat terjadi dalam berbagai bentuk, seperti fisik, verbal, sosial, atau cyberbullying (bullying yang terjadi secara daring melalui media sosial atau perangkat digital). Barbara Coloroso (2006:47-50) membagi jenis-jenis bullying, yaitu :

- A. Bullying secara Verbal : bentuk bullying verbal meliputi julukan, fitnah, dan tuduhan palsu yang bertujuan untuk merendahkan ataupun mempermalukan.
- B Bullying Secara Fisik : Bullying fisik melibatkan tindakan kekerasan seperti memukul, menendang, mendorong, atau merusak barang milik orang lain.
- C. Bullying Secara Relasional : Bentuk bullying relasional mencakup manipulasi persahabatan, gosip, dan pengucilan sosial.
- D. Bullying Elektronik : Cyberbullying adalah tindakan yang dilakukan secara online untuk mengintimidasi atau mempermalukan korban.

Di Indonesia, cyberbullying telah diatur dalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), yang memberikan sanksi hukum bagi individu yang melakukan penghinaan

atau perundungan di dunia maya. Selain itu, platform media sosial seperti Instagram dan Twitter telah menerapkan fitur moderasi konten dan filter komentar untuk mengurangi kasus cyberbullying. Namun, efektivitas regulasi ini masih menjadi perdebatan, mengingat banyaknya kasus cyberbullying yang tetap terjadi.

Cyberbullying dapat menyebabkan dampak psikologis serius bagi korbannya, seperti kecemasan, stres, depresi, bahkan kecenderungan bunuh diri (Kowalski et al. 2014). Patchin & Hinduja (2010) juga menemukan bahwa korban cyberbullying sering mengalami isolasi sosial, kehilangan kepercayaan diri, serta gangguan dalam kehidupan akademik dan profesional mereka (Hinduja & Patchin, 2010).

Salah satu contoh kasus nyata yang menunjukkan dampak serius dari cyberbullying adalah peristiwa yang menimpa Audrey, seorang remaja di Indonesia yang menjadi korban perundungan digital akibat penyebaran ujaran kebencian di media sosial. Kasus ini menjadi viral dan menyoroti bagaimana tekanan dari netizen dapat memperburuk kondisi mental korban. Dalam konteks film Budi Pekerti, fenomena serupa terjadi ketika karakter utama menghadapi hujan dan komentar negatif dari warganet setelah video dirinya viral. Film ini menunjukkan bagaimana opini publik yang terbentuk di dunia maya dapat menciptakan tekanan psikologis yang berat bagi individu yang menjadi sasaran perundungan.

2.7 ANALISIS ISI

Analisis isi merupakan salah satu metode penelitian dalam ilmu komunikasi yang telah berkembang sejak awal abad ke-20. Berland (1952) mendefinisikan analisis isi sebagai teknik penelitian yang digunakan untuk membuat kesimpulan dengan mengidentifikasi pola dalam komunikasi. Sementara itu, Weber (1990) menyatakan bahwa analisis isi adalah metode sistematis untuk menganalisis pesan dalam komunikasi, baik dalam bentuk teks maupun media visual.

Menurut Klaus Krippendorff, analisis isi adalah teknik penelitian yang digunakan untuk membuat inferensi yang dapat diulang oleh peneliti lain dan memiliki validitas data, dengan mempertimbangkan konteksnya (Putri et al., 2023)

Dalam analisis isi, data dianalisis untuk mengidentifikasi pola, tema, dan hubungan yang relevan dengan tujuan penelitian. Berbagai elemen dalam teks atau media, seperti simbol, makna, dan konteks, dievaluasi untuk memahami bagaimana pesan disampaikan dan diterima oleh audiens. Krippendorff juga menekankan bahwa analisis isi harus dilakukan secara sistematis untuk menjamin keandalan hasil penelitian, termasuk mempertimbangkan konteks sosial dan budaya dari data yang dianalisis. Analisis isi menjadi metode yang tepat dalam penelitian ini karena film sebagai media komunikasi massa tidak hanya menyampaikan cerita, tetapi juga merepresentasikan fenomena sosial yang terjadi di masyarakat. Dalam konteks penelitian ini, analisis isi digunakan untuk mengidentifikasi bagaimana fenomena empathy less direpresentasikan dalam film Budi Pekerti melalui adegan, dialog, serta elemen komunikasi verbal dan nonverbal. Dengan menggunakan metode ini, penelitian dapat menggali bagaimana minimnya cognitive empathy dan affective empathy tercermin dalam interaksi karakter serta dampaknya dalam dinamika sosial yang digambarkan dalam film.

Metode ini tidak hanya digunakan untuk memahami pesan yang eksplisit, tetapi juga untuk menggali makna implisit yang tersembunyi dalam komunikasi. Dalam penelitian ini, analisis isi digunakan untuk mengevaluasi representasi karakter, pesan moral, dan fenomena empathy less yang muncul dalam film Budi Pekerti. Metode ini memungkinkan identifikasi pola komunikasi yang mencerminkan fenomena sosial yang sedang berlangsung, termasuk bagaimana media sosial memengaruhi perilaku dan interaksi manusia.

2.8 INTERAKSI SIMBOLIK

Teori interaksi simbolik, yang pertama kali diperkenalkan oleh George Herbert Mead dan kemudian dikembangkan oleh Herbert Blumer. Mencermati perspektif interaksi simbolik dan pendekatan Blumer, Para ahli menyatakan bahwa sinematografi memiliki pengaruh yang kuat terhadap indra manusia (Harper & Rogers, 2011; Sutthithepthamrong, 2019) dan dapat mengakibatkan intervensi perilaku: dampak moral dan emosional, pengaruh perilaku dan perubahan perilaku (Ellis, Englebrecht & Streeter, 1983; Wiley, 2003).. Blumer menekankan bahwa makna dan identitas individu dibangun melalui proses interaksi sosial. Menurut Blumer (1969), terdapat beberapa premis dasar dalam teori ini, yaitu:

1. Individu merespons situasi simbolik: Individu bertindak berdasarkan makna yang mereka berikan pada lingkungan, objek fisik, dan objek sosial (perilaku manusia). Makna ini bukanlah sesuatu yang melekat pada objek itu sendiri, tetapi dibangun dan dipahami melalui interaksi sosial.
2. Makna adalah produk interaksi sosial: Makna dikonstruksi melalui interaksi sosial dan penggunaan simbol, terutama bahasa. Dengan demikian, makna tidak bersifat tetap atau melekat pada objek, tetapi dinegosiasikan dan dibentuk dalam proses komunikasi.
3. Makna dapat berubah seiring waktu: Makna yang diberikan oleh individu terhadap suatu objek atau situasi dapat berubah sesuai dengan perubahan dalam konteks sosial dan interaksi yang terjadi. Ini menunjukkan bahwa makna bersifat dinamis dan dapat berkembang sesuai dengan situasi yang dihadapi.

Dalam konteks interaksi sosial, teori ini menekankan pentingnya role-taking, yaitu kemampuan individu untuk memahami perspektif orang lain. Role-taking memungkinkan individu menempatkan diri dalam posisi orang lain, yang menjadi dasar untuk membangun empati. Ketika

role-taking gagal, interaksi sosial cenderung menjadi dingin dan tidak empatik, yang dapat berujung pada konflik atau perilaku negatif seperti perundungan (bullying).

Interaksi simbolik adalah interaksi yang disertai dengan adanya simbol yang terbentuk tanpa dibuat oleh manusia dengan masyarakat serta masyarakat dengan individu. (Indarti & Purnomo, 2023) Jika individu berinteraksi, maka simbol-simbol yang dibuat akan timbul. Simbol-simbol ini berupa gerak tubuh, suara atau vokal, bahasa tubuh atau ekspresi yang dilakukan secara alami dan alami.

Teori interaksi simbolik yang dikemukakan oleh George Herbert Mead berfokus pada bagaimana individu membentuk makna, identitas, dan tindakan mereka melalui interaksi sosial. Dalam teori ini, Mead mengusulkan bahwa *mind*, *self*, dan *society* tidak terpisah tetapi saling terhubung dan membentuk satu sama lain melalui proses interaksi sosial.

1. *Mind* (Pikiran) : Konsep "*mind*" menurut Mead, *mind* adalah kemampuan individu untuk memproses simbol dan makna yang diterima melalui interaksi sosial. *Mind* berkembang melalui komunikasi simbolik, terutama melalui bahasa yang memungkinkan individu untuk membentuk pemahaman dan merespons dunia sosial mereka. Proses ini tidak terjadi dalam ruang kosong, tetapi terjadi melalui interaksi dengan orang lain, yang memungkinkan individu untuk memahami perspektif orang lain. Dalam konteks media sosial, *mind* berfungsi untuk memahami dan menginterpretasikan pesan yang diterima melalui teks atau gambar, meskipun tidak ada interaksi fisik langsung.
2. *Self* (Diri) : Konsep "*self*" menggambarkan identitas individu yang terbentuk melalui interaksi dengan orang lain. Mead menekankan bahwa diri bukanlah entitas yang tetap, melainkan hasil dari bagaimana orang lain memandang kita dan bagaimana kita bereaksi terhadap pandangan tersebut. Dalam proses ini, individu menginternalisasi norma, nilai,

dan ekspektasi masyarakat, sehingga membentuk identitas yang dinamis dan berubah seiring waktu.

3. *Society* (Masyarakat) : Konsep "society" merujuk pada konteks sosial yang lebih luas di mana interaksi terjadi. Masyarakat terdiri dari hubungan dan norma-norma yang mempengaruhi perilaku individu. Mead menekankan bahwa masyarakat tidak hanya sebagai kumpulan individu, tetapi sebagai struktur yang membentuk makna dan norma sosial melalui interaksi. Masyarakat memberikan kerangka untuk memahami bagaimana simbol dan makna dibangun, dipertukarkan, dan berfungsi dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam era digital, aspek Me dalam diri individu sering kali melemah, sementara aspek I yang impulsif lebih mendominasi dalam interaksi di media sosial. Hal ini terjadi karena individu tidak mendapatkan respons sosial secara langsung seperti dalam interaksi tatap muka. Selain itu, budaya viral dan cancel culture mempercepat penghakiman sosial tanpa memberikan ruang bagi refleksi atau pemahaman mendalam terhadap situasi yang terjadi. Dalam konteks ini, teori interaksi simbolik dapat digunakan untuk menganalisis bagaimana individu membentuk makna dan identitas sosial mereka di dunia maya, serta bagaimana fenomena empathy less muncul akibat kegagalan dalam proses role-taking.

Konsep-konsep ini memberikan dasar pemahaman bagaimana individu mengembangkan kesadaran diri dan berinteraksi dengan orang lain dalam konteks sosial. Mead juga mengembangkan konsep Self: I & Me, yang menjelaskan bagaimana individu membentuk perilaku dalam interaksi sosial:

1. I (Impulsif): Merupakan bagian dari diri yang bertindak secara spontan dan tanpa pertimbangan sosial.

2. Me (Kesadaran Sosial): Merupakan bagian dari diri yang menginternalisasi norma, aturan, dan ekspektasi sosial.

2.8 CANCEL CULTURE DI MEDIA SOSIAL

Fenomena cancel culture telah menjadi bagian tak terpisahkan dari komunikasi digital, di mana individu atau kelompok dapat dikucilkan secara sosial setelah dianggap melakukan kesalahan atau kontroversi tertentu. Menurut Mueller (2021), media sosial memiliki pengaruh besar dalam menciptakan ruang di mana sekelompok orang dapat secara kolektif mengambil peran sebagai pengadil, baik dalam menilai, menghakimi, maupun memberikan sanksi terhadap individu lain

Cancel culture memiliki dampak yang signifikan terhadap individu yang terkena dampaknya, termasuk tekanan sosial yang tinggi, penurunan reputasi, bahkan hilangnya kesempatan profesional. Dalam konteks media sosial, fenomena ini sering kali dipercepat oleh algoritma platform digital yang memperkuat konten viral, sehingga memperburuk efek penghukuman publik. Kasus cancel culture menimpa beberapa selebriti tanah air seperti Ayu Ting-Ting, Nikita Mirzani, Gofar Hilman dan Saiful Jamil.

Dalam film Budi Pekerti, cancel culture digambarkan melalui bagaimana publik dengan cepat menghakimi dan mengecam Bu Prani setelah videonya viral. Tanpa memahami latar belakang peristiwa yang terjadi, masyarakat langsung memberikan reaksi negatif yang berdampak pada kehidupan pribadi dan profesionalnya. Tekanan dari sekolah, komunitas, bahkan keluarga menjadi cerminan dari bagaimana cancel culture di dunia nyata dapat menyebabkan konsekuensi sosial yang serius bagi individu yang menjadi sasaran.