

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang



Gambar 1.1. Amanda Todd korban cyberbullying

Salah satu kasus *cyberbullying* yang pernah menjadi sorotan dunia dan menjadi contoh yang sangat tragis betapa kejamnya *cyberbullying* adalah kasus Amanda Todd. Seorang gadis berasal dari Kanada berusia 15 tahun mengakhiri hidupnya setelah mengalami pelecehan seksual secara daring. Sebelum mengakhiri hidupnya, Amanda sering kali merasakan menderita kecemasan berat, keputusan yang mendalam, dan serangan panik karena foto dirinya telah dieksploitasi secara seksual di media sosial dan mengalami penindasan secara daring (Kompasiana, 2015).

Contoh kasus lainnya yang pernah menjadi sorotan media di Indonesia adalah seorang aktris dan model papan atas Indonesia, Rebecca Klopper. Mantan pacar Rebecca membagikan video pribadi dan tidak senonoh tentang dirinya di media sosial. Video tersebut

kemudian dengan cepat disebarluaskan oleh orang-orang yang tidak bertanggung jawab, sehingga penyebarannya pun cepat dan meluas di media sosial. Alhasil, Rebecca menjadi pusat perhatian publik yang luas, dengan videonya yang menjadi viral di beberapa platform media sosial. Ia menerima banyak kritikan keras dan komentar-komentar jahat dari netizen dan akun media sosialnya yang dibanjiri kebencian dan kecaman (CNN, 2023).

Berdasarkan data survey United Nations International Children Educational Fund (UNICEF) 45% remaja di Indonesia berusia 14 hingga 24 tahun pernah mengalami *cyberbullying*. Jenis perundungan yang paling umum dideskripsikan oleh 1.2017 responden *U-report* adalah pelecehan melalui aplikasi *chatting* (45%). Penyebaran foto atau video pribadi tanpa izin (41%), dan bentuk pelecehan lainnya (14%) (UNICEF, 2020). Maraknya kasus *cyberbullying* yang tidak terungkap, diakibatkan tidak semua korban memiliki keberanian untuk berbicara kepada teman, orangtua, maupun guru (Juvonen dan Gross, 2008). Badan Siber dan Sandi Negara melakukan survey terhadap siswa dan siswi SMA dari 34 daerah di Indonesia tentang aktivitas internet mereka. Hasil survei menyatakan mayoritas siswa dan siswi memilih untuk melaporkan kasus *cyberbullying* (30,62%). Namun masih cukup banyak siswa dan siswi yang memilih untuk mengabaikan masalah *cyberbullying* ketika mereka melihat atau mengalami kasus tersebut (24,56%) (Badan Siber dan Sandi Negara, 2024).

Cyberbullying didefinisikan sebagai tindakan yang disengaja dan berulang-ulang yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang untuk menyakiti orang lain melalui telepon seluler, pesan teks, pesan instan, situs web, atau platform media sosial (Riffauddin, 2016). Tindakan ini melibatkan pelecehan, penghinaan, atau ejekan berulang yang ditujukan kepada seseorang melalui internet dengan menggunakan telepon seluler atau perangkat elektronik lainnya, hal tersebut termasuk dalam kategori *cyberbullying*, menggunakan akun palsu untuk menghina orang lain, mengirimkan ancaman melalui pesan singkat berulang-ulang, dan mengunggah gambar yang memalukan dan menyebarluaskan melalui media sosial merupakan contoh-contoh dari *cyberbullying* (Malihah & Alfiasari, 2018).

Cyberbullying merupakan sebuah masalah yang tidak dapat diabaikan karena memiliki dampak yang sangat serius terutama terhadap kesehatan mental dan emosional korban. Dipermalukan di media sosial yang merupakan tempat materi tersebut tersedia bagi banyak orang dan menciptakan jejak digital permanen, dapat menimbulkan dampak yang buruk bagi para korban *cyberbullying* seperti gangguan kesehatan mental, peningkatan risiko bunuh diri, kurang percaya diri, perasaan takut dan khawatir, serta gangguan tidur dan kesehatan fisik secara umum (Desmiarti, 2023).

Media sosial telah muncul sebagai platform penting dalam proses komunikasi baru yang dapat memberikan dampak signifikan terhadap perilaku *cyberbullying* di kalangan remaja (Fazry & Apsari, 2021). Pertumbuhan teknologi yang pesat telah mengakibatkan peningkatan yang signifikan dan dramatis dalam penggunaan media sosial. Sebagai media untuk bersosialisasi, media sosial memungkinkan kita untuk berinteraksi satu sama lain tanpa memandang ruang dan waktu. Penggunaan media sosial yang meningkat pesat didukung oleh akses internet yang semakin mudah dan perangkat pendukung yang beragam (Andrea et al., 2023).



Gambar 1.2. Data Pengguna Internet dan Media sosial

Pesatnya pertumbuhan penggunaan media sosial dapat menghasilkan jenis interaksi sosial baru di mana individu dapat terhubung dengan lebih banyak orang lain. Pada dasarnya, media sosial merupakan alat komunikasi yang memudahkan individu untuk berkomunikasi jarak jauh dengan bantuan internet sehingga komunikasi satu arah dapat menjadi dialog interaktif. *We are social Meltwater* mengungkapkan tren media sosial dan internet di Indonesia 2024. Survei menyatakan, lebih dari separuh dari 278,7 juta penduduk Indonesia (185,3 juta) menggunakan internet untuk informasi sehari-hari. Sementara itu, jumlah

pengguna media sosial aktif telah melampaui 139 juta. WhatsApp (90,9%), Instagram (85,3%), dan Facebook (81,6%) adalah situs media sosial terpopuler, dengan TikTok berada di peringkat keempat dengan 73,5 juta anggota (*We Are Social*, 2024).

Perkembangan teknologi telah membuat akses ke berbagai fitur menjadi lebih mudah. Hal ini memudahkan komunikasi melalui platform seperti WhatsApp, Instagram, Facebook, dan TikTok. Meskipun perkembangan teknologi ini memberikan banyak manfaat, namun juga berpotensi menimbulkan kerugian bagi penggunanya. Di sisi positifnya, perkembangan teknologi membuat informasi lebih mudah untuk diperoleh, proses komunikasi berjalan lebih cepat, menghemat waktu, meningkatkan efektivitas, serta kemampuan untuk mendapatkan hiburan menjadi lebih mudah (Direktorat Sistem Informasi dan Teknologi, 2021). Namun, dampak negatifnya meliputi penyalahgunaan media sosial, maraknya berita bohong, dan penyebaran informasi yang tidak mendidik. Lebih jauh lagi, penggunaan internet membuat orang berisiko menjadi pelaku atau korban *cyberbullying* (Mawaddah et al., 2024).

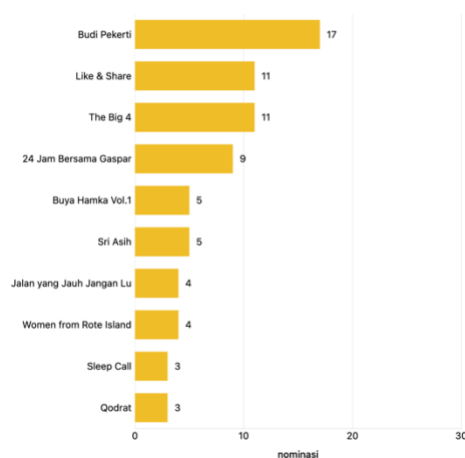
Media massa merupakan sarana utama untuk menyebarkan informasi kepada khalayak luas. Di era digital, media massa mencakup media cetak konvensional seperti surat kabar, dan majalah serta media elektronik seperti televisi, radio, dan internet. Media massa memiliki peran penting dalam membentuk opini publik, mengorganisasi masyarakat, dan memengaruhi perilaku masyarakat. Namun di era digital saat ini, media massa menghadapi banyak tantangan. Kemajuan teknologi telah mempermudah dan mempercepat masyarakat

untuk memperoleh informasi, sehingga media massa perlu beradaptasi dengan perubahan tren media yang terus berkembang (Ema, 2024).

Film merupakan salah satu bentuk media komunikasi massa yang sering digunakan untuk menunjukkan kehidupan sosial di dalam masyarakat. Sebagai salah satu jenis media massa, film merupakan alat komunikasi yang sangat efektif. Banyak film yang menyajikan gambaran realitas yang akurat dan mengajarkan pelajaran yang berguna bagi penontonnya. Perpaduan aspek audio dan visual pada film menjadikannya media yang sangat efektif untuk membentuk kebiasaan dan kesan kognitif masyarakat. Film, dengan melibatkan penonton pada berbagai tingkat sensorik, memiliki kapasitas unik untuk membentuk ide, menyampaikan pesan, dan mencerminkan budaya masyarakat (Alfiyatun, 2019).

Pengaruh sebuah film sebagian besar ditentukan oleh alurnya. Film yang memiliki cerita yang bagus pasti dapat menarik penonton. Sinema Indonesia memiliki spektrum film yang luas dengan mengangkat isu-isu sosial yang sering terjadi. Di antaranya adalah film-film yang memberikan pelajaran hidup penting berdasarkan kejadian nyata di masyarakat (Sani et al., 2022). Saat ini, Masyarakat sedang mengalami globalisasi, yang ditandai dengan meningkatnya arus komunikasi dan informasi, serta berbagai terobosan teknologi dan ilmu pengetahuan (Mawaddah et al., 2024). Film budi pekerti merupakan salah satu film yang menceritakan tentang fenomena sosial yang dialami oleh seorang guru BK hingga menyebabkan dirinya mendapatkan *cyberbullying* yang disebabkan oleh media sosial.

Film sebagai media visual dan naratif, memiliki potensi untuk menyampaikan pesan moral yang kuat. Dalam konteks ini, film *Budi Pekerti* tidak hanya berfungsi sebagai hiburan penonton, tetapi juga sebagai sarana untuk mereformasi dan mendidik karakter melalui pemanfaatan ruang digital. Film ini menyuguhkan cerita yang mencakup perkembangan tokoh utama, menggambarkan perjalanan menuju masa dewasa dengan tetap menonjolkan nilai-nilai moral yang esensial. Keistimewaan film ini terletak pada integrasinya dengan teknologi digital sebagai sarana cerdas dalam menyampaikan pesan moral (Yuniar Mujiwati et al., 2024). Effendy menyatakan bahwa film adalah media massa yang sangat efektif (Rizal, 2014). Tidak hanya menjadi hiburan, Film dapat memberikan pengetahuan. Film juga dapat berguna untuk mengajar, mendidik, atau persuasif (Shabirna, 2019).



Gambar 1.3. Daftar film dengan nominasi terbanyak di FFI 2023

Salah satu film Indonesia yang mengangkat tema tentang *Cyberbullying* dan menginspirasi adalah "*Budi Pekerti*", sebuah drama tahun 2023 yang ditulis dan disutradarai oleh Wregas Bhanuteja. Panitia Festival Film Indonesia (FFI) menominasikan film tersebut

dalam 17 dari 22 kategori, termasuk Sutradara Terbaik, Skenario Orisinal Terbaik, Film Cerita Panjang Terbaik, dan lainnya. Film ini memulai debutnya di Festival Film Internasional Toronto pada 9 September 2023, dan juga dipilih sebagai perwakilan resmi untuk Festival Film Sydney SXSW pada tahun 2023.

Kaninga Pictures selaku studio produksi film Budi Pekerti resmi menayangkan filmnya di Bioskop pada tanggal 2 November 2023. Perilisan itu berjarak dua bulan setelah Budi Pekerti tayang perdana secara global di Toronto Internasional Film Festival 2023. Film ini sendiri mendapatkan banyak komentar yang mengaris bawah terkait *Cyberbullying*.

*“Keren sih secara nggak langsung **mengkritik orang-orang di sosmed yang suka komentar jahat ternyata dampaknya bisa gede banget. salut.**”* -Jacottons

*“**Filming strangers in public and then posting them as a content on social media without their permission need to stop!! It’s ridicullous..they didn’t ask to go viral!!** – Theyo*

*“It’s no longer a question of how and why but when. **When will someone finally gets “viral” and cyberbullied for something one does in the past** (of course we all did something in the pas we are not proud of), and when will people **understand the fatal impact of the reckless online exposure they may directly or indirectly cause.** – Clara Anastasia*

*“**Ada tiga hal yang menarik perhatianku dalam film ini, yaitu pengambilan sudut pandang dari korban cyberbullying, isu mental health, dan penggunaan pendekatan semiotika dalam segi penceritaannya**” - Nadhie*

*“Ceritanya membumi tentang **cyberbullying**” – Sudar Manto*

Beberapa komentar tersebut ditemukan pada platform ulasan film “letterboxd.com”. Berdasarkan komentar yang ada di atas dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan penonton dapat memaknai bahwa film Budi Pekerti memberikan pandangan yang mendalam tentang masalah *cyberbullying* dan dampaknya dalam penceritaannya. Namun dari komentar

tersebut tidak secara eksplisit ditemukan komentar dari sudut pandang korban *cyberbullying*. Oleh karena itu peneliti ingin melihat bagaimana sudut pandang korban memaknai pesan terkait *cyberbullying* pada film Budi Pekerti.

Budi Pekerti merupakan film bergenre drama yang menceritakan tentang seorang guru Bimbingan Konseling (BK) di sebuah SMP di Yogyakarta bernama Bu Prani. Dalam pendekatan ini, guru BK dianggap penting karena dapat memberikan nasihat dan bimbingan kepada siswa. (Assingkily & Mahidin, 2022). Bu Prani adalah salah satu calon guru yang akan menjadi wakil kepala sekolah. Jabatan tersebut sangat penting bagi Bu Prani agar bisa lebih meningkatkan kualitas ekonomi keluarga. Suatu hari di tengah kesibukannya, Bu Prani menjadi viral di media sosial setelah terlibat dalam insiden kontroversial saat membeli kue putu. Meskipun kejadian sebenarnya tidak tergambar dengan benar dalam video yang beredar, reputasi Bu Prani terancam karena tindakannya yang dianggap tidak pantas oleh masyarakat. Sikap Bu Prani dalam video tersebut dinilai kurang pantas karena tidak mencerminkan kepribadiannya sebagai seorang guru BK.

1.2 Perumusan Masalah

Cyberbullying terjadi ketika seorang individu atau kelompok secara sengaja dan terus-menerus menyakiti orang lain melalui telepon seluler, pesan teks, pesan instan, situs web, atau platform media sosial (Riffauddin, 2016). Media sosial telah muncul sebagai platform penting dalam lingkungan komunikasi modern, dengan dampak yang signifikan terhadap peningkatan *cyberbullying* di kalangan remaja (Fazry & Apsari, 2021).

Meningkatnya penggunaan media sosial di kalangan anak muda menyediakan alat komunikasi yang mudah diakses, tetapi juga membawa kecenderungan baru dalam masyarakat, seperti meningkatnya kekerasan daring, yang sering dikenal sebagai *cyberbullying*. Dalam konteks ini, film Budi Pekerti muncul sebagai alat untuk mereformasi dan mendidik khalayak tentang cita-cita *anti-bullying* melalui pemanfaatan ruang digital.

Film merupakan salah satu media massa yang sangat efektif. Film tidak hanya bertujuan untuk memberi hiburan, tetapi juga untuk memberi pelajaran dan bahkan membuat orang percaya. Dalam upaya mengedukasi *cyberbullying*. Budi Pekerti merupakan salah satu film yang menceritakan tentang fenomena sosial *cyberbullying* yang disebabkan oleh media sosial. Penonton film budi pekerti memaknai bahwa film Budi Pekerti dapat menyadarkan mereka terkait dampak dari *cyberbullying*, namun dari sudut pandang korban *cyberbullying* pemaknaannya dapat berbeda, karena mereka mengalami langsung berbagai aspek dari fenomena tersebut, maka dari itu peneliti ingin melihat bagaimana para korban *cyberbullying* menunjukkan atau merefleksikan *cyberbullying* pada film Budi Pekerti.

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pemaknaan korban *Cyberbullying* (khalayak) memaknai pesan terkait *cyberbullying* yang disampaikan pada film Budi Pekerti.

1.4 Signifikansi Penelitian

1.4.1 Signifikansi Akademis

Penelitian ini dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan teori resepsi, terutama dalam memahami bagaimana khalayak menanggapi isu-isu sosial yang kompleks seperti *cyberbullying*. Temuan dari penelitian ini dapat memperluas kajian tentang pengaruh media, khususnya film, terhadap pemahaman dan persepsi masyarakat mengenai fenomena sosial tertentu. Selain itu, penelitian ini dapat menambah literatur yang ada tentang dampak dan dinamika *cyberbullying* serta bagaimana remaja yang menjadi korban memahami fenomena ini.

1.4.2 Signifikansi Praktis

Hasil dari penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk merancang program edukasi dan pencegahan yang lebih efektif mengenai *cyberbullying* di kalangan remaja, dengan menggunakan media film sebagai alat edukatif. Informasi yang diperoleh dapat membantu para pembuat kebijakan dalam menyusun kebijakan yang lebih baik untuk melindungi remaja dari *cyberbullying* serta menyediakan dukungan yang diperlukan bagi para korban.

1.4.3 Signifikansi Sosial

Penelitian ini dapat membantu meningkatkan kesadaran masyarakat tentang dampak negatif *cyberbullying* dan pentingnya tindakan preventif. Dengan memahami pengalaman

korban *cyberbullying* melalui perspektif mereka, masyarakat diharapkan dapat lebih berempati dan lebih sensitif terhadap isu-isu yang dihadapi oleh para korban.

1.5 Kerangka Teori

1.5.1 Paradigma Penelitian

Paradigma penelitian berfungsi sebagai pedoman dalam mencapai tujuan penelitian, termasuk menemukan kebenaran. Paradigma ini turut memengaruhi gaya penelitian, metode, dan cara berpikir yang akan diterapkan dalam penelitian. Menurut Bogdan dan Biklen (dalam Moleong, 2017), paradigma bisa diartikan sebagai sekumpulan asumsi, konsep, atau ide yang saling terkait dan berperan untuk menentukan cara berpikir serta melakukan penelitian.

Penelitian ini akan menggunakan paradigma interpretif, yakni penelitian yang dilaksanakan dengan memahami fenomena yang dialami oleh informan terhadap konsep penelitian tanpa adanya intervensi dalam interpretasinya. Dengan kata lain, apa adanya pengalaman yang dialami oleh informan. Menurut Sarantakos (dalam Manzilati, 2017), paradigma interpretif didefinisikan sebagai usaha memahami perilaku manusia dengan menekankan peran bahasa, interpretasi, dan pemahaman tanpa intervensi dari peneliti. Dalam konteks penelitian ini, paradigma interpretif dapat membantu peneliti untuk memahami bagaimana korban *cyberbullying* menafsirkan pesan dan nilai yang disampaikan dalam film Budi Pekerti, serta bagaimana penafsiran tersebut dipengaruhi oleh pengalaman sosial, budaya, dan pengalaman pribadi mereka.

1.5.2 State of The Art

Terdapat beberapa penelitian sebelumnya ditinjau untuk mengidentifikasi relevansinya dengan topik penelitian ini. Arel Rizky Pratama dan Subhan Widiensyah melakukan penelitian berjudul "Persepsi Penonton terhadap Film Budi Pekerti: *Cyberbullying*" Penelitian ini berupaya menyelidiki persepsi penonton terhadap pesan dan fenomena *cyberbullying* yang dikomunikasikan dalam film tersebut. Penelitian ini mengambil pendekatan kualitatif, dengan menggunakan metode analisis penerimaan Stuart Hall. Informan penelitian meliputi lima orang yang telah menonton film Budi Pekerti dan merupakan pengguna media sosial yang aktif. Temuan penelitian menunjukkan bahwa empat dari lima informan memiliki sikap dominan, mendukung pesan film tentang penggunaan media sosial secara bertanggung jawab dan mengutuk *cyberbullying*. Satu informan berada dalam posisi negosiasi, yang berarti bahwa penonton menerima pesan etis film tersebut sambil melihat *cyberbullying* sebagai kejadian masyarakat yang lazim. (Pratama & Widiensyah, 2024).

Guna lebih lanjut terkait penelitian kualitatif pada konteks perfilman, penelitian berjudul Disharmonisasi Keluarga Pada Film Budi Pekerti Karya Wregas Bhanteja. Peneliti Abdurrahman Wahid, Fatahullah Ruslu, dan Hemas Haryas Harja Susetya pada 2024. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mendeskripsikan tentang disharmonisasi dalam keluarga. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif yang menggunakan perspektif sosiologi. Materi dalam penelitian ini berupa petikan-petikan hasil diskusi antar

berbagai tokoh. Pendekatan pengumpulan data meliputi observasi dan pencatatan, dengan menggunakan film **Budi Pekerti** sebagai sumber data. Penelitian ini menggunakan pendekatan reduksi atau validasi data, serta penyajian dan penyusunan simpulan. Hasil penelitian menunjukkan terjadinya perselisihan dalam keluarga, termasuk masalah-masalah sosial. (Wahid et al., 2024).

Firlanda Azzahro, Nisrina Faradiva Az Zahra, Mia Kusumawati, Riski Saputra melakukan penelitian pada tahun 2024 dengan judul “Glokalisasi Bahasa dan media Dalam Film Budi Pekerti Karya Wregas Bhanuteja”. Penelitian ini akan mengkaji penggunaan bahasa dan media sosial dalam film Budi Pekerti. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif, dengan data yang bersumber dari film Budi Pekerti dan hasil observasi yang tercatat. Pendekatan analisis data yang digunakan adalah model interaktif yang meliputi penemuan, analisis, dan pemahaman penggambaran glokalisasi dalam film. Hasil temuan menunjukkan bahwa film Budi Pekerti secara substansial mencerminkan glokalisasi dalam bidang bahasa dan media. Penggunaan kombinasi bahasa Indonesia dan Jawa merupakan contoh nyata glokalisasi, yang memadukan ciri lokal dan global. Hal ini mencerminkan identitas budaya lokal sekaligus menjangkau khalayak yang lebih luas. Lebih jauh, dalam film tersebut, media sosial ditampilkan sebagai platform di seluruh dunia yang bertindak sebagai cara utama untuk menyebarkan informasi dan opini tentang peristiwa lokal, yang memungkinkan terjadinya perdebatan dan keterlibatan antara orang-orang dari berbagai latar belakang budaya. Namun, dampak media sosial juga terlihat dalam bentuk perundungan

daring, yang merupakan dampak negatif dari fenomena glocalisasi. Akibatnya, memasukkan bahasa dan glocalisasi media ke dalam film dapat meningkatkan daya tarik dan keterlibatannya dengan penonton lokal, sehingga membuat pengalaman menonton lebih relevan dan bermakna bagi mereka (Azzahro et al., 2024).

Selanjutnya pada tahun 2024, Ravi Zamzam Listiyapinto dan Mulyana meneliti “Analisis Wacana kritis dalam Film Budi Pekerti”. Yang bertujuan untuk memaparkan penjelasan mengenai cara kerja analisis wacana kritis dalam mengkaji suatu objek yang dalam penelitian ini berupa film. Penelitian ini menggunakan metode analisis wacana kritis dengan perspektif model dari Teun A. Van Dijk. Penelitian ini termasuk dalam penelitian yang bersifat deskriptif kualitatif. Analisis wacana kritis model Van Dijk terbagi menjadi tiga struktur yaitu struktur makro, superstruktur, dan struktur mikro. Dalam film Budi Pekerti, struktur makro yang dapat diambil terkait problematika media sosial secara garis besar. Kemudian superstruktur atau skematis dari film ini berupa alur yang mengemas konflik film tersusun dengan rapi. Sedangkan struktur mikro pada film ini yaitu meliputi dua sisi media sosial bekerja, yaitu dari sisi pemain atau pelaku dalam suatu konten dengan sisi penikmat atau penonton konten. Setelah dilakukan proses analisis wacana kritis, dapat digunakan pula sebagai langkah untuk menemukan pesan yang terkandung dalam film Budi Pekerti (Listiyapinto & Mulyana, 2024).

Terakhir, penelitian dengan judul Analisis Wacana Perilaku *Cyberbullying* Dalam Film Budi Pekerti, yang ditulis oleh Satria Respati Widura pada tahun 2024. Penelitian ini

menggunakan pendekatan kualitatif dengan paradigma konstruktivis. Penulis menggunakan analisis wacana dengan menggunakan konsep kategorisasi *cyberbullying* yang dikemukakan oleh Williard. Pengumpulan data dilakukan dengan cara studi dokumenter film “Budi Pekerti” melalui observasi non partisipan dan telaah pustaka dari berbagai sumber seperti buku, internet, dan media massa. Dari hasil temuan, terlihat bahwa dalam film “Budi Pekerti” karya Wregas Bhanuteja, wacana perundungan siber disampaikan melalui berbagai perilaku seperti pelecehan, pencemaran nama baik, konten yang bersifat provokatif, penguntitan, penyebaran informasi pribadi, dan pengucilan dalam beberapa adegan. Para sineas mengarahkan wacana mereka sebagai sarana edukasi tetapi disajikan secara implisit dalam film. Wacana ini dilatarbelakangi oleh keprihatinan para sineas terhadap maraknya fenomena perundungan siber di media sosial saat ini.

Penelitian-penelitian sebelumnya telah membahas film Budi Pekerti karya Wregas Bhanuteja dengan perspektif yang berbeda-beda. Keterbaruan dalam penelitian ini adalah penulis membahas fenomena sosial *cyberbullying* dengan menggunakan teori analisis resepsi, selain itu subjek penelitian ini spesifik pada bagaimana remaja yang menjadi korban *cyberbullying* memaknai pesan-pesan *cyberbullying* yang terdapat pada film Budi Pekerti.

1.5.3 Cyberbullying

Cyberbullying adalah tindakan mengancam korban melalui media sosial. Ini melibatkan pengiriman atau pengunggahan kata-kata negatif yang menyerang korban di platform media sosial. Karena dilakukan di internet, *cyberbullying* memiliki jangkauan yang

sangat luas, didukung oleh sistem media sosial. Tindakan ini bisa dilakukan oleh satu orang atau sekelompok orang yang menghina korban melalui pesan, mengunggah gambar yang mempermalukan, rekaman yang melecehkan, atau membuat situs web untuk menyebarkan fitnah tentang korban. *Cyberbullying* terjadi ketika korban diancam, dipermalukan, dihina, diejek, atau diretas. Fenomena ini dilakukan dengan sengaja untuk mengancam korban dalam berbagai bentuk, baik secara verbal, fisik, maupun mental. Lingkungan sosial, termasuk kebiasaan di lingkungan tersebut dan kurangnya pengawasan terhadap akses teknologi dan media sosial, berperan penting dalam kemunculan *cyberbullying*. Kecemburuan juga menjadi salah satu faktor penyebab. *Cyberbullying* tidak menyebabkan luka fisik, tetapi menyerang mental korban, membuat mereka merasa takut dan terpojok. Tindakan ini lebih kuat dampaknya dibandingkan kekerasan fisik, sehingga menjadi ancaman serius bagi kehidupan manusia (Wijaya et al., 2023).

Beberapa pelaku melakukan *cyberbullying* dikarenakan mereka ingin membalas dendam dan mereka melakukannya karena marah terhadap korban. Pelaku frustrasi dan ingin mencari perhatian atau bahkan mereka melakukan hal tersebut untuk sekedar penghibur waktu luang. Terdapat beberapa macam-macam jenis *cyberbullying* sebagai berikut:

1. *Flaming* (terbakar): Mengirim pesan teks yang berisi bahasa kasar dan konfrontatif, sering kali menggunakan kata-kata yang bermuatan emosional.
2. *Harrasment* (gangguan): Terus-menerus mengirim pesan yang mengganggu melalui email, SMS, atau pesan teks media sosial.

3. *Denigrasi* (pencemaran baik): Tindakan menyebarkan informasi negatif tentang seseorang secara daring dengan maksud untuk merusak reputasi dan nama baiknya.
4. *Impersonation* atau peniruan adalah Tindakan berpura-pura menjadi orang lain dan mengirim pesan atau status yang merugikan.
5. *Outing*: Mengungkapkan rahasia seseorang atau membagikan foto pribadinya tanpa izin.
6. *Trikery* atau penipuan adalah tindakan menipu seseorang untuk mendapatkan rahasia atau foto pribadinya.
7. *Expulsion* (pengeluaran): Secara sengaja dan jahat mengeluarkan seseorang dari grup daring.
8. *Cyberstalking*: Melecehkan dan merusak reputasi seseorang dengan cara yang sangat menyedihkan bagi orang tersebut.

Cyberbullying dapat menyebabkan gangguan psikologis atau mental pada korban. Bahaya dari tindakan ini terletak pada kemampuannya untuk dilakukan oleh siapa saja, kapan saja, dan di mana saja. Pelaku dapat dengan mudah melakukan *bullying* karena mereka hanya memerlukan akses internet untuk mencari informasi yang digunakan untuk menyerang korban. Dampak bagi pelaku *cyberbullying* sering kali mencakup sifat-sifat agresif, watak yang keras, kemarahan yang mudah tersulut, impulsivitas, kecenderungan untuk mendominasi orang lain, kurangnya empati, dan kemungkinan untuk dijauhi oleh orang lain.

Sedangkan bagi yang menyaksikan, jika *cyberbullying* dibiarkan tanpa tindakan, mereka bisa saja menganggap perilaku tersebut sebagai sesuatu yang diterima secara sosial. Akibatnya, beberapa mungkin akan ikut serta dengan pelaku karena takut menjadi sasaran berikutnya, sementara yang lainnya mungkin hanya akan diam tanpa berbuat apa-apa, bahkan merasa tidak perlu untuk menghentikannya (UNICEF, 2020).

1.5.4 Film

Film merupakan hasil dari upaya menyampaikan pesan menggunakan visual bergerak, teknologi kamera, warna, dan suara. Aspek-aspek ini dijalin menjadi sebuah kisah yang menyampaikan pesan yang diinginkan sutradara kepada penonton. Sebuah film tercipta ketika ada kisah dengan pesan yang harus dikomunikasikan kepada penonton. Pesan dalam sebuah film disampaikan melalui visual bergerak, warna, dan suara, sehingga memudahkan penonton untuk memahami informasi tersebut. (Azhari, 2018).

Panca Javandalasta mengungkapkan bahwa terdapat lima fungsi dan keistimewaan media film. Lima diantara-Nya adalah:

1. Film dapat menghadirkan pengaruh emosional yang kuat, sehingga mampu memberikan perasaan nyata bagi audiens untuk ikut masuk ke dalam cerita.
2. Film merupakan media audio-visual yang dapat menawarkan pengalaman visual yang nyata kepada audiens dan memberikan sensasi yang mendalam melalui gambar yang ditampilkan.

3. Film adalah salah satu bentuk media komunikasi yang tidak memiliki batasan, sehingga dapat mencapai dan mempengaruhi berbagai sudut pandang audiens secara luas.
4. Film dapat berfungsi sebagai alat untuk memberikan pendidikan atau dorongan motivasi, yang dapat mendukung terjadinya suatu perubahan.

Untuk membuat sebuah film, diperlukan dua komponen utama: cerita dan aspek sinematik. Kedua komponen ini bekerja sama untuk menciptakan sebuah film yang sukses. Elemen naratif mewakili materi atau konten yang dihasilkan dalam film, sedangkan elemen sinematik mencakup metode atau gaya yang digunakan dalam pengembangannya. Dalam sebuah film, elemen naratif mendorong alur cerita, tetapi elemen sinematik menggabungkan aspek teknis produksi. Elemen sinematik terdiri dari tiga komponen utama: *mise en scène*, sinematografi, penyuntingan, dan suara (Fajri et al., 2023). Keempat komponen ini terintegrasi dan berfungsi secara harmonis.

Elemen naratif, yang menjadi penggerak utama cerita, terkait erat dengan bagian penceritaan sebuah film. Setiap film fiksi bergantung pada aspek naratif karena cerita tentu saja mencakup karakter, isu, konflik, latar, dan waktu. Aspek-aspek ini berinteraksi untuk menciptakan serangkaian kejadian yang bermakna dan bertujuan. Rangkaian kejadian ini diatur oleh aturan kausalitas, yang terkadang dikenal sebagai logika sebab akibat. Oleh karena itu, pembentukan unsur naratif juga didukung oleh adanya aspek kausalitas, ruang, dan waktu.

Selanjutnya elemen sinematik, yang mencerminkan bagian teknis dari pembuatan film, menjadi fokus berikut. *Mise en scène* mencakup segala sesuatu yang terlihat dan ditampilkan di depan kamera, dengan empat komponen utama: pemandangan, pencahayaan, kostum dan tata rias, serta gerakan atau posisi aktor (Fajri et al., 2023). Sinematografi mengacu pada aktivitas kamera dalam kaitannya dengan item yang sedang direkam. Penyuntingan adalah proses transisi dari satu pengambilan gambar ke pengambilan gambar berikutnya. Suara mencakup segala sesuatu yang terdengar dalam film. Aspek-aspek sinematik ini bersatu untuk membentuk keseluruhan film yang dapat dinikmati oleh penonton.

1.5.5 Analisis Resepsi

Interpretasi khalayak dapat diteliti melalui teori resepsi. Teori ini mengarah pada interaksi yang terjadi antara khalayak dengan isi media secara keseluruhan atau pada tahap tertentu dari penelitian khalayak. Secara umum, teori resepsi menekankan bahwa khalayak adalah sumber atau pembuat makna. Salah satu prinsip utama pada teori resepsi adalah bahwa teks media tidak memiliki makna yang tetap (Yoo & Buzinde, 2012).

Analisis resepsi khalayak adalah studi tentang bagaimana penonton menciptakan makna ketika menonton film atau program televisi. Analisis ini digunakan untuk mengevaluasi dan memahami reaksi, sikap, penerimaan, serta interpretasi audiens atau pembaca terhadap konteks yang mereka lihat atau baca (Ida, 2014, hal.161).

Ada beberapa teori media yang menjelaskan bagaimana khalayak memahami sebuah teks. Pada tahun 1970-an dan 1980-an, teori resepsi memiliki pengaruh besar, terutama berkat kontribusi Stuart Hall. Metode ini menekankan pada “negosiasi atau “oposisi” yang digunakan oleh khalayak sasaran. Menurut Studi Resepsi, interpretasi audiens terhadap teks dipengaruhi oleh latar belakang budaya dan pengalaman hidup mereka. Makna sebuah buku terbentuk melalui interaksi dinamis antara teks dan pembaca.

Berdasarkan penjelasan di atas, analisis resepsi memiliki arti bahwa khalayak menafsirkan atau pesan media berdasarkan latar belakang atau pengalaman budaya mereka, yang pada gilirannya dapat mempengaruhi kehidupan sosial atau budaya seseorang. Stuart Hall adalah sosok yang sering dikaitkan dengan analisis resepsi. Hall mengelompokkan resepsi audiens menjadi tiga kategori: pembacaan dominan atau, yang menghasilkan kesesuaian hampir sempurna antara makna yang dikodekan dalam teks dan interpretasi pembaca. Pembacaan Negosiasi, di mana terdapat campuran antara penerimaan dan penolakan terhadap makna dominan dalam teks. Terakhir pembacaan oposisi, yang sepenuhnya menggantikan kode dominan dengan kode oposisi sendiri, sehingga menghasilkan pembacaan yang mempertanyakan atau menentang makna dominan. (Alasuutari, 1999).

Model *encoding-decoding* dari teori resepsi Stuart Hall merupakan dasar dari teori resepsi yang diterapkan pada media massa. Jika tidak ada 'makna', tidak akan ada 'konsumsi', dan jika makna tidak didistribusikan dalam kenyataan, maka makna tersebut tidak akan

memiliki pengaruh. Metode ini menguntungkan karena setiap saat memiliki cara keberadaan dan keadaan yang unik, dan masing-masing individu dapat memilih tindakannya sendiri dalam melakukan pengkodean pesan sesuai dengan konteks yang berkesinambungan. Bentuk pesan yang diskursif (dari sudut pandang sirkulasi) memiliki tempat yang unik dalam pertukaran komunikatif, dan momen *encoding-decoding* mendefinisikan batas-batasnya (Hall, Hobson, Lowe & Willis, 2011).

Encoding dapat terjadi berulang kali selama proses komunikasi. Kemampuan untuk melakukan pengkodean ini berbeda-beda antar individu; beberapa orang sangat terampil dalam memilih kata-kata untuk membuat kalimat yang efektif. *Decoding* adalah proses menerjemahkan atau menafsirkan komunikasi fisik menjadi bentuk yang dapat dipahami oleh penerima (Morrisan, 2013, hal.238).

Menurut Stuart Hall (1980:128), Khalayak melakukan decoding terhadap pesan media melalui tiga kemungkinan posisi, yaitu:

1. *Dominant-hegemonic position*, Menjelaskan bagaimana media mengkomunikasikan pesan kepada khalayak, yang kemudian menyukai apa yang ditawarkan media. Dalam situasi ini, khalayak menerima makna yang dimaksudkan oleh pembuat pesan. Dengan kata lain, khalayak bereaksi positif terhadap pesan yang dikembangkan dan dikomunikasikan oleh media.
2. *Negotiated Position*, Dalam sikap ini, khalayak menerima ideologi arus utama tetapi menolak untuk menerapkannya dalam situasi tertentu. Secara umum, khalayak

akan menerima filosofi ini tetapi menolak penerapannya jika tidak sesuai dengan budaya. khalayak akan menolak pesan jika bertentangan dengan ide-ide mereka.

3. *Oppositional Position*, khalayak menolak makna yang dimaksudkan media demi interpretasi mereka sendiri berdasarkan persepsi mereka terhadap konten media. khalayak tidak menerima, dan bahkan mungkin menolak, pesan media.

1.6 Operasionalisasi Konsep

Fokus dari penelitian ini adalah Peneliti akan mendeskripsikan pemaknaan khalayak terhadap kasus *cyberbullying* dalam film Budi Pekerti. Film Budi Pekerti mengisahkan Bu Prani, seorang guru BK yang terlibat konflik dengan seorang pelanggan kue putu. Sayangnya, ada yang merekam kejadian itu dan membagikannya di media sosial. Tingkah laku Bu Prani yang dianggap tidak pantas bagi seorang guru ini menuai banyak kecaman dan komentar negatif dari netizen. Tak hanya dirundung, keluarganya pun terkena imbas akibat dari permasalahan Bu prani. Setiap gerak-gerik dan perilaku anggota keluarganya terus-menerus dikritik atas kesalahan yang dianggap mereka lakukan. Akibatnya, kehidupan mereka menjadi tidak tenang dan semua yang mereka lakukan dianggap salah. Kedamaian keluarga pun terganggu dan Bu Prani terancam kehilangan pekerjaannya. Adapun analisis data dengan cara memberikan makna atau menafsirkan temuan yang didapat. Alur dari penelitian ini adalah melihat bagaimana para korban *cyberbullying* menafsirkan kasus *cyberbullying* pada film Budi Pekerti.

Melihat dari permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk mengeksplorasi bagaimana penerimaan khalayak dari berbagai sudut pandang sosial dan budaya yang berbeda menggunakan metode analisis resepsi *encoding-decoding* dari Stuart Hall. Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana khalayak menerima pesan dan isi dari film tersebut. Teori *encoding-decoding* menjelaskan proses penyampaian pesan kepada khalayak sebagai suatu proses (*encoding*), di mana sebuah pesan dikirimkan dan diterima, lalu menghasilkan efek tertentu pada khalayak. Efek yang berbeda ini muncul karena khalayak mengolah kembali pesan yang diterima (*decoding*) berdasarkan berbagai faktor seperti budaya dan pengalaman individu. Stuart Hall mengemukakan bahwa konsumen media secara aktif dapat memahami dan menginterpretasikan pesan sesuai dengan latar belakang dan pengalaman masing-masing. Metode analisis resepsi ini akan membantu peneliti untuk mengetahui keberagaman pemaknaan khalayak mengenai para remaja korban *cyberbullying* memaknai kasus *cyberbullying* pada film Budi Pekerti.

1.7 Metodologi Penelitian

1.7.1 Tipe Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif, yaitu pendekatan yang bertujuan mengeksplorasi dan memahami makna yang dianggap berasal dari masalah sosial atau kemanusiaan oleh individu atau kelompok. Proses dalam penelitian ini melibatkan langkah-langkah penting seperti mengajukan pertanyaan, mengumpulkan data spesifik dari partisipan, menganalisis data secara induktif dari tema khusus ke umum, dan

menafsirkan data (Kusumastuti & Khoiron, 2019). Dalam penelitian kualitatif, peneliti terlibat secara aktif dalam proses pengumpulan data, analisis, dan evaluasi berulang kali untuk memperoleh pemahaman yang mendalam dan komprehensif mengenai topik yang diteliti. Metode ini juga menekankan pentingnya mempertimbangkan konteks sosial dan budaya tempat fenomena tersebut terjadi (Creswell, 2018). Metode ini mengharuskan peneliti untuk terlibat aktif dalam semua tahapan penelitian serta mempertimbangkan konteks sosial dan budaya yang relevan untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam dan komprehensif mengenai topik yang diteliti.

Penelitian ini menggunakan metode analisis resepsi untuk memahami bagaimana khalayak mempersepsikan konten tekstual yang disampaikan oleh media, serta mengeksplorasi isu-isu budaya yang muncul. Metode analisis resepsi yang dikembangkan oleh Stuart Hall berfokus pada cara khalayak menginterpretasikan teks media. Maka dari itu, pengguna tipe penelitian kualitatif dengan pendekatan analisis resepsi digunakan untuk memberikan pemahaman mendalam tentang bagaimana korban *Cyberbullying* (khalayak) memaknai pesan terkait kasus *cyberbullying* yang disampaikan pada film Budi Pekerti.

1.7.2 Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah informan sebagai khalayak yang merupakan korban *cyberbullying* dan sudah menonton film Budi Pekerti. Sudut pandang korban *cyberbullying* pemaknaannya dapat berbeda, karena mereka mengalami langsung berbagai

aspek dari fenomena tersebut, maka dari itu peneliti ingin melihat bagaimana para korban menunjukkan atau merefleksikan *cyberbullying* pada film Budi Pekerti.

1.7.3 Jenis dan Sumber Data

1.7.3.1 Data Primer

Data primer merupakan informasi yang diperoleh secara langsung dari subjek penelitian di lapangan, dalam penelitian ini data primer didapatkan melalui wawancara mendalam atau *indepth interview* pada remaja korban *cyberbullying* yang telah menonton film Budi Pekerti.

1.7.3.2 Data Sekunder

Data Sekunder untuk penelitian ini diperoleh dari film Budi Pekerti karya Wregas Bhanuteja yang diunggah pada layanan *streaming* Netflix.com. penelitian ini juga menggunakan data sekunder melalui komentar pada platform ulasan film “letterboxd.com”. untuk mengetahui persepsi audiens yang telah menonton film Budi Pekerti.

1.7.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi analisis teks menggunakan semiotika film John Fiske dan analisis resepsi melalui wawancara mendalam. Dalam konteks ini, peneliti mengumpulkan data dari *scenes* dalam film Budi Pekerti (*preferred reading*) untuk mendukung penelitian, yang selanjutnya akan digunakan sebagai referensi dalam seluruh analisis.

Data dikumpulkan melalui proses wawancara mendalam (*in-depth interview*). Wawancara adalah salah satu metode yang bisa digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Secara umum, wawancara merupakan suatu peristiwa atau proses interaksi antara pewawancara dan narasumber melalui komunikasi langsung (Yusuf, 2014). Dalam proses ini, peneliti menggali informasi secara mendetail mengenai topik tertentu dengan menggunakan pertanyaan terbuka. Tujuannya adalah untuk memahami pandangan informan tentang suatu permasalahan dari perspektif mereka sendiri. Harapannya, peneliti dapat mengumpulkan banyak informasi yang menjadi aset penting, memberikan keleluasaan dalam penelitian kualitatif untuk mengeksplorasi aspek-aspek yang sebelumnya belum pernah dibahas.

1.7.5 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teks semiotika film John Fiske dan analisis resepsi.

1.7.5.1 Semiotika John Fiske

Semiotika adalah studi tentang makna dalam sistem tanda, ilmu media, atau penyelidikan tentang bagaimana tanda dalam sebuah karya berupaya mengekspresikan makna dalam masyarakat. John Fiske mengembangkan gagasan tentang kode-kode televisi yang disebut "kode-kode televisi." Kode-kode ini saling berhubungan untuk menciptakan makna. Realitas tidak muncul secara langsung dari kode-kode ini; sebaliknya, kode-kode tersebut diproses melalui persepsi manusia tergantung pada referensi masing-masing

pemirsa, yang menghasilkan interpretasi yang berbeda-beda atas kode-kode ini untuk setiap individu. (Rizky Rizaldy, 2023)

John Fiske membagi pemaknaan kode-kode tersebut menjadi tiga tingkatan: level realitas, level representasi, dan level ideologi. Pada perkembangannya, model semiotika dari John Fiske tidak hanya digunakan untuk menganalisis acara televisi, tetapi juga diterapkan untuk menganalisis isi teks media lainnya, seperti film, video klip, iklan, dan sebagainya.

1. Level Realitas

Pesan atau kode menunjukkan peristiwa-peristiwa yang tergambar dalam realitas tertentu. Level realitas meliputi penampilan, pakaian, riasan, lingkungan sekitar, perilaku, gerakan tubuh, dan ekspresi.

2. Level Representasi

Level representasi adalah proses penggambaran realitas menggunakan peralatan teknis dalam aktivitas produksi seperti kamera, pencahayaan, musik, dan suara. Aspek-aspek tersebut secara teknis direpresentasikan oleh kode-kode kamera, pencahayaan, dan suara, yang kemudian diterjemahkan ke dalam bentuk cerita, konflik alur, tempat, dan sebagainya.

3. Level ideologi

Level ideologi merupakan proses representasi suatu objek yang saling berhubungan sehingga dapat membentuk suatu makna. Secara keseluruhan menyampaikan makna dominan yang terdapat pada adegan terpilih.

1.7.5.2 Analisis Resepsi

Analisis resepsi adalah bagian khusus dari *cultural studies* yang berfokus pada pengkajian mendalam tentang bagaimana wacana media diinterpretasikan oleh audiens melalui praktik wacana serta latar belakang sosial dan budaya mereka (Widya, 2022). Penelitian ini menggunakan model *preferred reading* dari Stuart Hall untuk menganalisis teks berdasarkan persepsi khalyaknya.

Model ini digunakan untuk memahami bagaimana pesan dalam film Budi Pekerti dikodekan dan diterjemahkan ke dalam tiga model interpretasi yaitu *dominant reading*, *negotiated reading*, dan *oppositional reading*. Analisis resepsi diterapkan untuk meneliti bagaimana korban *cyberbullying* menafsirkan pesan terkait kasus *cyberbullying* yang disampaikan dalam film Budi Pekerti.

Penelitian ini juga menggunakan teknik wawancara mendalam (*indepht interview*) untuk membantu peneliti memahami sudut pandang informan mengenai objek yang diteliti. Responden dalam wawancara mendalam berbagi pengalaman mereka terkait topik yang ditentukan setelah menonton kembali film Budi Pekerti. Informasi yang diperoleh peneliti didasarkan sepenuhnya pada hasil wawancara dengan responden.

Tahapan-tahapan dalam analisis resepsi menurut (Jensen & Jankowski, 2002) dalam “*A Handbook of Qualitative Methodologies for Mass Communication Research*” yaitu:

1. Mengumpulkan Data (*Collection*)

Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan data atau informasi langsung dari responden melalui wawancara mendalam.

2. Analisis Data

Setelah mengumpulkan data dari responden, peneliti menganalisis hasilnya. Sebelum didiskusikan, data wawancara terlebih dahulu di transkrip dan kemudian dikategorikan menurut preferensi responden.

3. Interpretasi data Resepsi

Pada tahap ini, peneliti menganalisis informasi yang dikumpulkan dari responden menggunakan tema-tema makna yang muncul dari pengetahuan informan. Interpretasi audiens kemudian dibagi menjadi tiga kategori penerimaan Stuart Hall: dominan, negosiasi, dan oposisi.

1.7.6 Kualitas Data

Terdapat empat kriteria yang menggambarkan bagaimana penelitian kualitatif bisa dinilai berdasarkan beberapa hal di bawah ini (Lincoln & Guba, 1985).

a. Trust (Credibility)

Melibatkan penetapan kebenaran temuan serta memastikan temuan tersebut akurat untuk mewakili pengalaman yang diteliti. Dengan demikian, aspek ini mampu meningkatkan kredibilitas peneliti melalui beberapa teknik seperti

mencari masukan dari partisipan, keterlibatan lapangan, dan menggunakan beberapa sumber data.

b. Reliability (Dependability)

Poin ini berkaitan dengan sebuah konsistensi atau stabilitas temuan peneliti dari waktu ke waktu di mana peneliti bisa menyimpan catatan rinci mengenai proses penelitian, mempertanyakan proses penelitian, serta mampu mendokumentasikan keputusan dan prosedur.

c. Validity (Confirmability)

Dalam proses penelitian, aspek konfirmabilitas mempunyai hubungan dengan objektivitas dan netralitas di mana hal tersebut memastikan bahwa temuan penelitian tidak dipengaruhi oleh subjektivitas dan bias peneliti.

d. Transferability

Poin ini mengevaluasi mengenai seberapa baik hasilnya dapat dipindahkan ke situasi yang berbeda. Dengan kata lain, peneliti harus memberikan penjelasan terperinci mengenai konteks penelitian dan memungkinkan pembaca untuk menarik kesimpulan terhadap keadaan mereka sendiri.