



Original Article

Representasi Reputasi Individu di Media Sosial: Analisis Semiotika John Fiske pada Film Budi Pekerti

Fachrul Husna Hidayat^{1✉}, Elis Zuliati Anis²

^{1,2}Fakultas Sastra, Budaya, dan Komunikasi, Universitas Ahmad Dahlan

Correspondence Author: fahrulhusnahidayat@gmail.com✉

Abstract:

Perkembangan teknologi informasi menjadikan media sosial sebagai platform komunikasi yang marak digunakan di Indonesia, dengan jumlah pengguna mencapai sekitar 139 juta orang per Januari 2024. Media sosial kini tidak hanya berfungsi sebagai sarana berbagi informasi dan menjalin komunikasi, tetapi juga menjadi arena pembentukan reputasi individu. Penelitian ini berfokus pada bagaimana media sosial dapat memengaruhi reputasi pribadi, yang direpresentasikan melalui film *Budi Pekerti*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif dan menerapkan analisis semiotika John Fiske yang mencakup tiga level makna: realitas, representasi, dan ideologi. Objek penelitian berpusat pada tokoh Bu Prani, seorang guru yang menghadapi perubahan drastis dalam reputasinya setelah video dirinya viral di media sosial. Analisis difokuskan pada kode-kode visual dan auditori dalam film, seperti ekspresi wajah, busana, pencahayaan, dialog, serta sudut pengambilan gambar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa reputasi individu di era digital sangat rentan dibentuk oleh persepsi publik yang muncul dari konstruksi media, bukan semata-mata dari fakta. Media sosial berperan sebagai ruang ideologis di mana opini publik dapat dengan mudah membentuk realitas sosial seseorang.

Keywords: Reputasi, Media Sosial, Semiotika, John Fiske, Representasi

Introduction

Perkembangan teknologi informasi telah menjadikan media sosial sebagai salah satu platform komunikasi yang banyak digunakan oleh masyarakat. Di Indonesia hampir setengah lapisan masyarakat menggunakan media sosial dalam kehidupan sehari-hari. Menurut laporan DataPortal yang diakses pada 11 Mei 2025, sebanyak 139 juta orang di Indonesia menggunakan media sosial per Januari 2024, yang setara dengan 49,9 dari total populasi.



<https://jurnal.usk.ac.id/riwayat>

Media sosial didefinisikan sebagai alat komunikasi yang digunakan masyarakat dalam proses interaksi sosial. Dengan adanya media sosial membuat para penggunanya dapat menjalin komunikasi antar individu maupun kelompok, membangun personal branding, serta media yang dapat mempengaruhi opini publik dalam berbagai isu.

Dalam perkembangannya, media sosial tidak hanya sebagai media komunikasi, akan tetapi menjadi sarana dalam membangun reputasi seseorang dalam lingkup digital. Reputasi dapat dibangun didalam media sosial berdasarkan isi konten atau pesan apa yang disampaikan. Platform media sosial seperti Instagram, X, Facebook, Youtube, dan Tiktok memungkinkan individu untuk menampilkan identitas mereka kepada audiens lebih lanjut. Interaksi yang berlangsung didalam media sosial dapat dibangun melalui postingan, like, dan komentar.

[Sumartono \(2019\)](#), menyebutkan bahwa pada sebuah unggahan akan disukai jika unggahan tersebut dinilai positif jika sebuah unggahan menarik perhatian masyarakat luas, maka unggahan tersebut berpotensi menjadi viral. Melalui viralisasi, sebuah unggahan dapat memperoleh popularitas dan reputasi tertentu bagi pemiliknya, termasuk reputasi negatif jika unggahan tersebut terbukti memuat informasi yang salah dan belum tentu kebenarannya.

Ketertarikan peneliti terhadap isu reputasi di media sosial ini diawali dari observasi terhadap fenomena yang terjadi di masyarakat. Salah satu peristiwa yang menarik perhatian penulis adalah kasus viral yang melibatkan Gus Miftah dan penjual es teh pada desember 2024. Kejadian tersebut cepat memicu pro dan kontra di media sosial yang berdampak pada reputasi Gus Miftah. Peristiwa demikian memperlihatkan bagaimana persepsi yang terbentuk di media sosial dapat secara cepat memengaruhi reputasi seseorang, terlepas dari realita lengkap dibalikinya.

Fenomena yang terjadi dalam realitas sosial tersebut direfleksikan dalam film Budi Pekerti, sebagai objek utama dalam kajian ini. Film Budi Pekerti merepresentasikan masalah reputasi di media sosial. Hal tersebut tergambarkan pada konflik Bu Prani (She Ine Febriyanti), seorang guru bimbingan konseling, yang menghadapi konflik sosial akibat video viral tentang dirinya. Dampak dari video tersebut merusak reputasi, karir, dan kehidupan keluarganya. Konflik yang dihadapi oleh Bu Prani menunjukkan bagaimana media sosial bertindak sebagai fasilitas utama bagi publik untuk menilai, mengomentari, bahkan, memanipulasi informasi.

Sebelumnya terdapat beberapa penelitian yang telah menganalisis film Budi Pekerti dari perspektif isu sosial, seperti Cyberbullying dan Hoax, dengan pendekatan semiotika Roland Barthes. Pertama penelitian oleh [\(Johan & Muadz, 2025\)](#) mengkaji dampak psikologis dan akibat dari cyberbullying terhadap karakter Bu Prani, penelitian kedua oleh [\(Arneta & Noveri, 2024\)](#) memfokuskan pada efek hoax yang ditampilkan melalui konten viral dan persepsi masyarakat. Penelitian yang dilakukan sebelumnya menitikberatkan pada makna deotasi, konotasi, serta mitos yang mengandung kritik sosial terhadap penggunaan media digital.

Berbeda dengan penelitian sebelumnya, penulis akan melakukan penelitian yang lebih menekankan pada pendekatan semiotika John Fiske. Dengan demikian, penelitian ini memberikan pandangan baru dalam mengkaji film Budi Pekerti melalui pendekatan semiotika John Fiske dan akan lebih mendalami pada isu reputasi sosial media pada masyarakat.

Methods

Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan kualitatif. [\(Saryono, 2010\)](#) dalam buku

Metodologi Penelitian Kualitatif ([Endah et al., 2023](#)) pendekatan penelitian kualitatif bertujuan untuk menyelidiki, menemukan, serta menggambarkan dan menerangkan aspek-aspek kualitas dan keunikan dari dampak sosial yang tidak bisa diukur, dijelaskan, atau divalidasi dengan pendekatan kuantitatif. Melalui pendekatan kualitatif, data yang diperoleh akan disajikan dalam bentuk deskriptif.

Untuk memahami bagaimana media sosial berperan dalam pembentukan reputasi pada film Budi Pekerti, penulis akan menerapkan pendekatan deskriptif kualitatif dengan menggunakan metode semiotika yang diperkenalkan oleh John Fiske, berdasarkan teori *The codes of television* yang memiliki tiga level pemahaman, yaitu level realitas, level representasi, dan level ideologi ([Fiske, 2010](#)).

[Mudjiyanto dan Nur \(2013\)](#) mendefinisikan bahwa semiotika merupakan ilmu yang membahas tentang tanda serta cara tanda-tanda tersebut menghasilkan dan menyampaikan makna. Dalam studi komunikasi, semiotika dipandang bukan sekedar alat untuk mengirim informasi, tetapi sebagai sistem bermakna yang terdiri atas aturan, struktur, dan konvensi tertentu yang memungkinkan tanda dapat dimaknai oleh manusia. Tanda-tanda tersebut berupa simbol, objek, gambar, maupun ekspresi yang digunakan dalam interaksi sosial untuk memahami dunia sekitar.

Dalam pendekatan semiotika yang dikembangkan oleh John Fiske, media tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga membentuk representasi berbagai realitas sosial. Objek yang disajikan dalam media merupakan hasil konstruksi realitas, yang dikodekan melalui elemen-elemen teknis sesuai dengan genre dan karakteristik media. Proses ini menciptakan makna yang tidak netral, karena setiap konstruksi selalu terkait dengan sistem nilai atau ideologi tertentu ([Rusadi, 2015](#)).

Fiske memperkenalkan konsep *The Codes of Television*, yaitu sistem pemaknaan kode yang digunakan media, terutama televisi dan visual audio untuk menyampaikan pesan secara terstruktur. Pemaknaan kode-kode menurut fiske dibagi menjadi tiga level, yaitu:

1. Level Realitas

Pada level realitas, makna terbentuk melalui tanda-tanda yang tampak secara langsung, seperti ekspresi wajah, gerakan tubuh, intonasi suara, gaya berpakaian, kostum, dan setting. Media tidak sekedar menampilkan peristiwa, tetapi juga mengkonstruksi bagaimana peristiwa tersebut dipersepsikan sebagai realitas oleh audiens. Artinya, setiap elemen visual atau audio yang disajikan telah melalui proses penandaan yang memberikan kesan sebagai realitas, meskipun sebenarnya merupakan hasil konstruksi oleh produsen media.

2. Level Representasi

Level representasi adalah tahap di mana media membentuk realitas melalui penggunaan perangkat teknis yang secara tidak langsung memengaruhi persepsi khalayak terhadap suatu peristiwa atau objek. Pada tingkat ini, realitas tidak sekedar disajikan, tetapi dibangun melalui pilihan produksi yang mencerminkan bagaimana media ingin menggambarkan suatu makna.

Representasi dalam teks tertulis dapat dibangun melalui penggunaan kata-kata, struktur kalimat, grafik, atau ilustrasi tertentu. Sementara itu, dalam media audiovisual seperti film atau televisi, representasi dibentuk melalui teknik sinematik seperti pengambilan gambar (kamera), pencahayaan, proses editing, musik latar, efek suara, hingga aransemen artistik. Elemen-elemen tersebut menyampaikan berbagai kode yang terkait dengan narasi, konflik, karakter, aksi, dialog, setting, hingga

pemilihan aktor (casting). Semua elemen tersebut berfungsi untuk menyampaikan makna yang telah dikonstruksi oleh media, dan akan dimaknai oleh masyarakat sesuai dengan pengalaman dan latar belakang budaya masing-masing.

3. Level Ideologi

Level ideologi adalah tahap dimana makna yang terbentuk dari representasi media dikaitkan dengan nilai, kepercayaan, serta kepercayaan sosial yang berlaku di masyarakat. Pada tingkat ini, media tidak hanya mengatur peristiwa secara teknis, tetapi juga mengaturnya dalam kerangka ideologis yang mencerminkan sudut pandang dominan.

Kode-kode representasi yang digunakan media, seperti narasi, karakter, konflik, atau setting, tidak berdiri sendiri, tetapi saling terkait dan tersusun sedemikian rupa sehingga menciptakan kesan yang sejalan dengan norma atau nilai yang diterima secara sosial. Misalnya, penggambaran tokoh dalam posisi sosial tertentu, penekanan nilai-nilai materialistis, penguatan peran gender dalam sistem patriarki, atau penggambaran struktur kekuasaan dalam konteks kapitalisme. Semua unsur tersebut menunjukkan bahwa makna yang ditampilkan media sangat dipengaruhi oleh ideologi dominan yang berlaku di masyarakat, baik secara eksplisit maupun implisit.

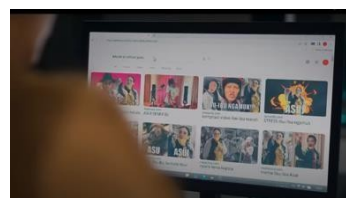
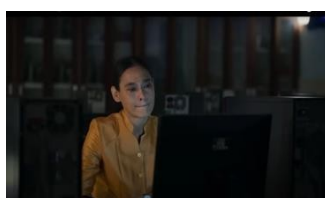
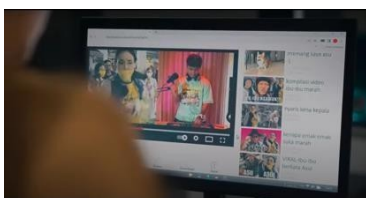
Dalam penelitian yang dilakukan oleh penulis, terdapat dua teknik pengumpulan data yang dipakai, yaitu teknik observasi dan dokumentasi

Teknik pengumpulan data dengan observasi dilakukan dengan cara mengumpulkan dan menganalisis tanda data-data secara sistematis. Penelitian dilakukan secara langsung melakukan observasi dengan menonton secara mengamati *scene* pada film Budi Pekerti yang berkaitan dengan isu yang diangkat.

Selanjutnya pengumpulan data dengan teknik dokumentasi yang dihasilkan dari jurnal penelitian sebelumnya dan data di internet. Adapun langkah-langkah yang dilakukan penulis dalam memperoleh data dalam penelitian ini, yaitu:

1. Menonton Film “Budi Pekerti” secara berulang.
2. Memilih 4 *scene* yang akan dianalisis sesuai dengan tema penelitian.
3. Menyajikan data penelitian terkait dengan representasi media sosial dalam pembentukan reputasi individu.

Results



Durasi: 27.09 – 27.32

Deskripsi *Scene* 1:

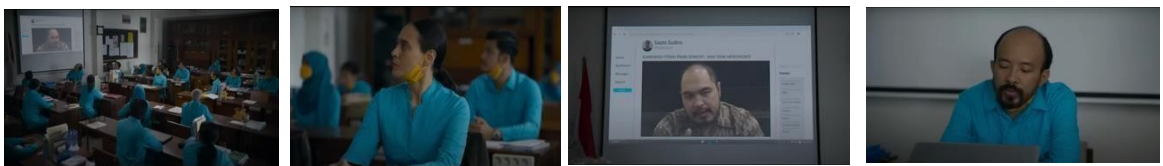
Bu Prani melihat videonya yang viral di *platform Youtube*. dari video asli yang menunjukkan konflik Bu Prani dijadikan bahan ejekan oleh konten kreator lain. Video yang dibuat oleh beberapa konten kreator terkesan tidak peduli dengan apa yang terjadi pada tokoh Bu Prani.



Durasi: 33.16 – 34.02

Deskripsi Scene 2:

Bu Prani sedang menyaksikan video yang membahas mengenai anaknya (Muklas) yang juga sebagai konten kreator di *platform Youtube*. Video tersebut menampilkan Fadli Surya sebagai seorang konten kreator, yang mengatakan bahwa Muklas berbohong tentang apa yang sebenarnya terjadi pada keluarganya. Dari peristiwa tersebut membuat Muklas harus klarifikasi tentang apa yang terjadi sebenarnya.



Durasi: 38.52 - 40.35

Deskripsi Scene 3:

Diskusi oleh pihak sekolah tempat Bu Prani mengajar. Ditampilkan pada layar seorang laki-laki sedang klarifikasi dan menuntut Bu Prani atas pencemaran nama baik yang melibatkan dirinya dalam video viral.



Durasi: 57.16 – 58.50

Deskripsi Scene 4:

Rekan tim olahraga lompat tali menyarankan agar Bu Prani tidak ikut lomba dan masuk kamera dalam kelompok mereka, dikarenakan baru saja tersebarnya video yang membahas hukuman yang dilakukan Bu Prani kepada muridnya bernama Gora.

Level Realitas

Kostum:

Kostum merupakan segala hal yang dipakai oleh seseorang pemain, termasuk semua aksesoris. Segala hal yang dikenakan oleh karakter seperti topi, perhiasan, kacamata, jam tangan, alas kaki, dan lain-lain. Kostum dalam film termasuk bagian dari alur cerita yang disampaikan. ([Farhana RM & Alfahah, 2019](#))

Scene 1: Bu Prani berada di sekolah mengenakan seragam guru. Kostum ini menjadi tanda visual dari identitas profesinya.

Scene 2: Di Rumah, Bu Prani mengenakan pakaian kasual. Pilihan kostum ini merepresentasikan ruang pribadinya yang nyaman, namun ternyata juga telah diserang oleh masalah dari media sosial.

Scene 3: Bu Prani kembali dengan seragam kerja formal di ruang diskusi sekolah. Kostum ini mencerminkan kembali pada lingkungan kerja profesional yang

mengharuskan Bu Prani untuk menghadapi konsekuensi dari masalah sosial media.

Scene 4: Bu Prani mengenakan seragam olahraga saat akan berlatih lompat tali. Kostum ini merepresentasikan posisinya sebagai bagian dari sebuah tim, yang pada akhirnya menolak dirinya akibat video viral pada media sosial.

Perilaku:

Dalam Kamus bahasa Indonesia, kata perilaku merujuk pada tanggapan atau reaksi seseorang (individu) terhadap rangsangan atau lingkungan. Dalam konteks media sosial, rangsangan tersebut dapat berupa unggahan, komentar, atau isu viral yang menuntut respon dari individu. Dengan demikian, reputasi diri dalam media sosial menjadi bagian dari identitas sosial seseorang yang bisa berubah kapan saja berdasarkan reaksi masyarakat ([Dwinigrum, 2014](#)).

Scene 1&2: Perilaku Bu Prani yang tegang dan tertekan saat melihat video viral merepresentasikan dampak psikologis langsung dari serangan media sosial.

Scene 3: Di ruang rapat, Bu Prani terlihat pasif. Perilaku ini menandakan posisi terpojoknya di hadapan otoritas institusi dan publik.

Scene 4: Perilaku rekan tim Bu Prani yang secara halus mengucilkan dirinya, merepresentasikan stigma sosial dan pengucilan sebagai konsekuensi dari reputasi yang buruk.

Ekspresi:

Salah satu gestur yang paling sering digunakan dalam komunikasi adalah ekspresi wajah. Respon alami ini dapat mengukur perasaan atau emosi seseorang saat berinteraksi dalam situasi tertentu. Ekspresi wajah terdiri dari beberapa isyarat, dan setiap isyarat memiliki karakteristiknya sendiri dan dapat memengaruhi pesan yang ingin disampaikan ([Aditama et al., 2021](#)).

Scene 1&2: Ekspresi wajah Bu Prani yang sedih dan terkejut menjadi tanda visual dari tekanan emosional akibat penghakiman publik

Scene 3: Ekspresi marah pria yang menuntutnya di layar merepresentasikan kecaman publik yang tidak terkendali, menunjukkan bagaimana emosi di media sosial dapat diekspresikan secara masif.

Scene 4: Ekspresi sedih Bu Prani saat melihat layar ponsel menjadi tanda bahwa masalahnya tidak dapat dihindari, bahkan saat ia berada diantara rekan timnya.

Dialog:

Dialog adalah percakapan yang terjadi antara dua orang atau lebih. Peran, karakter dan perasaan tokoh harus dipertimbangkan dalam dialog ([Tsabitha, 2023](#)). Dialog digunakan untuk menyampaikan informasi, menciptakan karakter, mengembangkan alur, dan mengekspos emosi. Penonton akan memahami konflik yang terjadi dalam cerita melalui dialog.

Level Realitas

Kamera

Pergerakan kamera merupakan salah satu elemen gambar yang jelas menyebabkan perubahan pada bingkai layar kamera (Angle shot/Sudut kamera), komposisi, dan ukuran (Type shot) ([Morissan, 2010](#)).

Dalam adegan film Budi Pekerti memiliki beberapa sudut pengambilan gambar yang digunakan untuk menampilkan media sosial dalam membentuk persepsi publik terhadap karakter tokoh utama.

Scene 1 & 2: Pada kedua adegan ini, kamera menggunakan teknik *close-up* yang secara spesifik berfokus pada wajah Bu Prani dan layar *gadget* yang menampilkan video viral dirinya. Pilihan ini secara efektif menyoroti ekspresi emosional dan penderitaan yang ia alami. Penggunaan *close-up* pada layar *gadget* secara semiotik merepresentasikan

bagaimana media sosial, yang ditampilkan dalam bingkai kecil, dapat memiliki kekuatan yang sangat besar untuk menginvasi ruang privat dan personal seseorang. Teknik ini menunjukkan secara visual dan bahwa masalah Bu Prani bukan sekedar rumor, melainkan sebuah realitas yang secara langsung dan memperburuk reputasinya.

Scene 3: Kamera di adegan ini menggunakan *long shot* untuk menampilkan Bu Prani duduk sendiri di tengah ruangan rapat yang luas, sementara pria yang mengancamnya ditampilkan dalam ukuran proyektor. *Framing* ini secara semiotik merepresentasikan ketidakberdayaan Bu Prani di hadapan otoritas institusi dan publik yang menghakiminya. Pilihan teknis ini menciptakan kontras visual yang kuat antara sosok Bu Prani yang kecil dan terisolasi dengan sosok pria yang terproyeksi secara dominan di layar, menunjukkan ketidakseimbangan kekuasaan dalam proses penghakiman yang ia alami.

Scene 4: Pada adegan ini, kamera menggunakan *close-up shot* pada layar ponsel Bu Prani yang menampilkan berita viral tentang “Guru Psycho!” lalu dengan cepat beralih kembali ke ekspresi sedihnya. Teknik ini secara semiotika merepresentasikan bagaimana informasi di layar kecil dapat memiliki dampak besar pada kehidupan nyata. Transisi visual yang cepat antara konteng daring dan ekspresi emosional Bu Prani berfungsi untuk menunjukkan hubungan langsung antara serangan di media sosial dan konsekuensi personal yang ia rasakan.

Lighting (Pencahayaannya)

Vani Dias dalam bukunya “Pengantar Manajemen Kamera” menjelaskan bahwa cahaya merupakan komponen paling penting untuk menciptakan gambar untuk televisi dan film. Selain fungsi dasarnya untuk menerangi subjek, cahaya juga menentukan kedalaman, warna, tekstur, dan kontras. Pencahayaannya juga dapat menentukan suasana apa yang akan ditampilkan dalam film.

Scene 1&2: Penggunaan percahayaan redup (*low-light lighting*) pada adegan di rumah menciptakan suasana muram dan intim, memperkuat perasaan kesendirian isolasi yang dialami Bu Prani.

Scene 3: Pencahayaannya di ruang rapat sekolah terlihat terang formal, namun terasa dingin, merepresentasikan suasana tegang dari sebuah proses penghakiman.

Scene 4: Pencahayaannya alami di area terbuka kontras dengan kegelapan yang dihadapi Bu Prani secara emosional, menunjukkan bahwa masalahnya tidak dapat disembunyikan.

Sound (Suara)

Suara adalah elemen audio yang digunakan untuk mendukung cerita, menciptakan suasana, dan memperkuat visual yang ditampilkan.

Scene 1&2: Suara dialog di video-video *YouTube* yang menirukan dan mengejek Bu Prani merepresentasikan kekejaman verbal yang masif.

Scene 3: Suara dialog yang tegang di ruang rapat menunjukkan proses penghakiman sosial dilingkup formal. Seringkali suara bergema dan tidak jelas, yang merepresentasikan kebingungan dan tekanan yang dirasakan oleh Bu Prani.

Scene 4: Suara percakapan biasa antara Bu Prani dan rekan timnya kontras dengan konten video yang disaksikan. Kontras ini menunjukkan bahwa isu di media sosial menjadi bagian dari interaksi sehari-hari yang merusak hubungan secara sosial secara perlahan.

Level Ideologi

Level ideologi adalah tahap di mana makna yang terbentuk dari semua analisis sebelumnya dihubungkan dengan nilai dan struktur sosial. Film Budi Pekerti secara keseluruhan merepresentasikan ideologi dominan terkait media sosial dan reputasi. Berdasarkan analisis tanda dan kode di level realitas dan representasi, film ini menyajikan media sosial sebagai arena penghakiman kolektif yang memprioritaskan narasi viral di atas kebenaran faktual. Ideologi yang disampaikan adalah bahwa validitas kebenaran di era digital sering kali didikte oleh dominasi suara publik, bukan oleh fakta yang

sebenarnya. Lebih lanjut, film ini juga menggarisbawahi ideologi tentang kerapuhan reputasi di era digital. Reputasi, yang dibangun dengan susah payah, dapat dihancurkan dalam sekejap oleh sebuah video viral, menyoroti ketidakstabilan identitas di ruang daring dan bagaimana individu rentan terhadap narasi yang di luar kendali mereka. Secara keseluruhan, film ini menyiratkan bahwa media sosial bertindak sebagai mekanisme kontrol sosial yang represif, di mana setiap tindakan Bu Prani diubah menjadi bahan perbincangan publik yang berujung pada kerusakan reputasi dan pengucilan sosial.

Conclusion

Penelitian ini menunjukkan bahwa media sosial berperan besar dalam membentuk reputasi individu di ruang digital, sebagaimana direpresentasikan dalam film *Budi Pekerti*. Melalui pendekatan semiotika John Fiske—yang mencakup level realitas, representasi, dan ideologi—film ini menggambarkan bagaimana satu peristiwa yang terekam dan tersebar luas di media sosial dapat berdampak besar terhadap kehidupan seseorang. Tokoh Bu Prani menjadi korban dari sistem informasi yang dikonstruksi secara sepihak oleh publik, konten kreator, dan media sosial itu sendiri. Adegan-adegan dalam film menunjukkan bahwa persepsi publik dibentuk bukan hanya dari fakta, tetapi juga dari bagaimana sebuah peristiwa dikemas secara visual dan emosional, seperti melalui ekspresi wajah, pencahayaan, hingga musik latar.

Selain berdampak pada individu, reputasi yang rusak akibat viralnya sebuah konten juga memengaruhi keluarga dan lingkungan sosial terdekat. Kasus Bu Prani memperlihatkan bagaimana tekanan sosial tidak hanya dirasakan oleh dirinya, tetapi juga oleh anaknya yang terpaksa melakukan klarifikasi atas opini publik yang berkembang. Hal ini menegaskan bahwa media sosial bukan lagi sekadar alat komunikasi, tetapi juga menjadi arena pembentukan opini dan penghakiman kolektif yang sering kali mengabaikan kebenaran dan etika. Oleh karena itu, diperlukan kesadaran literasi digital dan tanggung jawab sosial dalam bermedia, agar reputasi seseorang tidak dihancurkan hanya karena narasi viral yang belum tentu mencerminkan realitas yang sebenarnya.

Suggestion

Berdasarkan analisis semiotika John Fiske pada film *Budi Pekerti*, penelitian ini menyimpulkan bahwa media sosial memiliki kekuatan besar dalam mengkonstruksi dan memengaruhi reputasi individu. Oleh karena itu, terdapat beberapa saran penting. Pertama, untuk penelitian selanjutnya, disarankan untuk menganalisis kasus viral lainnya dengan pendekatan kualitatif yang berbeda, seperti analisis wacana kritis, guna mendapatkan pemahaman yang lebih komprehensif. Kedua, bagi masyarakat umum, sangat penting untuk mengembangkan literasi digital. Masyarakat diharapkan lebih bijak dalam menyaring informasi, tidak mudah terprovokasi, dan menyadari bahwa narasi di media sosial sering kali merupakan konstruksi yang belum tentu mencerminkan kebenaran. Ketiga, bagi industri kreatif, khususnya pembuat film, diharapkan untuk terus mengangkat isu-isu sosial yang relevan dan krusial seperti dampak media sosial terhadap reputasi. Film dapat menjadi sarana edukasi yang efektif dan reflektif. Terakhir, bagi pengelola platform media sosial, sangat disarankan untuk meningkatkan sistem moderasi konten dan transparansi algoritma. Hal ini bertujuan untuk meminimalkan penyebaran hoaks dan ujaran kebencian yang dapat merusak nama baik seseorang secara instan dan masif.

References

Andana Praseyiya Budi, J., & Muadz. (2025). Representasi Dampak Cyberbullying Pada

- Korban Dalam Film Budi Pekerti (Analisis Semiotika Roland Barthes). *KOMUNITAS: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 11(1).
- Farhana RM, F., & Aflahah, A. (2019). Kolonialisme dan Nasionalisme dalam Novel Bumi Manusia Karya Pramoedya Ananta Toer. *Gh ncaran: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(1), 10-25.
- Fathullah, L., & Wenerda, I. (2024). Representation of Terrorism in 22 July Movie (John Fiske Semiotic Analysis). *Jurnal Indonesia Sosial Teknologi*, 5(11).
- Fiske, J. (2010). *Cultural and Communication Studies-sebuah Pengantar Paling Komprehensif*.
- Fiske, J., & Hartley, J. (2004). *Reading Television* (2nd ed.).
- Marendah Ratnaningtyas, E., Ramli, Saputra, E., Suliwati, D., Taufiq Ari Nugroho, B., Kamaruddin, Habibullah Aminy, M., Saputra, N., Khaidir, & Susilo Jahja, A. (2023). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (N. Saputra, Ed.). Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Morissan, M. A. (2010). Jurnalistik televisi mutakhir. Kencana.
- Mulawarman, & Nurfitri, A. D. (2017). Perilaku Pengguna Media Sosial beserta Implikasinya Ditinjau dari Perspektif Psikologi Sosial Terapan. *Buletin Psikologi*, 25(1). <https://doi.org/10.22146/buletinpsikologi.22759>
- Sumartono. (2016). Utilization of Social Media By Politicians Padang City. *Internasional Journal of Development Research*, 6, 1073–1977. <http://www.journalijdr.com>
- Syarifah, A., & Urfan, N. F. (2024). Representasi Dampak Hoax Pada Film Budi Pekerti Karya Wregas Bhanuteja : Konten Viral. *Jurnal Indonesia : Manajemen Informatika Dan Komunikasi (JIMIK)*, 5(3), 2864–2876. <https://journal.stmiki.ac.id>