

Structures of Feelings and Cultural Dynamics Digital in the Film *Budi Pekerti*: Cultural Studies Raymond Williams

Struktur Perasaan dan Dinamika Budaya Digital dalam Film *Budi Pekerti*: Kajian Cultural Studies Raymond Williams

Meiliana Sirait^{1*} Else Liliani² Setyawan Pujiono³

Universitas Negeri Yogyakarta^{1,2,3}

*Corresponding author. Email: meilianasirait.2025@student.uny.ac.id

doi: 10.24036/jbs.v14i2.138349

Submitted: May 16, 2026

Revised: June 25, 2026

Accepted: July 30, 2026

Abstract

The rapid growth of social media has transformed communication practices, social interactions, and the formation of public opinion in contemporary society. Phenomena such as virality, digital shaming, and public judgment have become integral to digital life and are prominently represented in Wregas Bhanuteja's film *Budi Pekerti*. This study investigates the representation of the *structure of feeling* and digital cultural dynamics in the film through Raymond Williams's Cultural Studies framework. A qualitative approach was employed using cultural textual analysis. The data comprised 40 purposively selected scenes analysed through the concepts of *structure of feeling* and the categories of dominant, residual, and emergent culture. Data were analysed through data reduction, data display, and conclusion drawing following the model of Miles, Huberman, and Saldaña. The findings reveal that the *structure of feeling* is the most dominant category (42.5%), encompassing social anxiety, fear of digital stigma, powerlessness, and emotional alienation. Dominant culture is reflected in virality, public judgment, the influence of netizen opinion, and digital social control. Residual culture appears through social ethics, respect for teachers, deliberation, and family solidarity. Emergent culture is represented by digital literacy, critical awareness, digital empathy, mental health awareness, and resistance to *cancel culture*. The study concludes that *Budi Pekerti* portrays social media virality as a new form of social power that shapes affective experiences, identity, legitimacy, and social relations in contemporary digital society.

Keywords: *structure of feelings, cultural studies, Raymond William, Budi Pekerti, film analysis*

Abstrak

Perkembangan media sosial pada era digital telah membawa perubahan terhadap pola komunikasi, hubungan sosial, dan proses pembentukan opini publik dalam masyarakat. Fenomena viralitas, *digital shaming*, dan penghakiman publik menjadi bagian dari realitas sosial yang turut direpresentasikan dalam film *Budi Pekerti* karya Wregas Bhanuteja. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji representasi *structure of feeling* dan dinamika budaya digital dalam film *Budi Pekerti* menggunakan perspektif *Cultural Studies* Raymond Williams. Penelitian menerapkan pendekatan kualitatif dengan metode *cultural textual analysis*. Data penelitian berupa 40 adegan terpilih yang dianalisis berdasarkan konsep *structure of feeling* serta kategori budaya dominan, residual, dan emergen. Analisis data dilakukan melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan dengan mengacu pada model Miles, Huberman, dan Saldaña. Hasil penelitian memperlihatkan bahwa *structure of feeling* menjadi kategori yang paling dominan dengan persentase 42,5%, yang meliputi kecemasan sosial, ketakutan terhadap stigma digital, ketidakberdayaan, dan keterasingan emosional. Budaya dominan direpresentasikan melalui viralitas, penghakiman publik, dominasi opini netizen, dan kontrol sosial digital. Budaya residual ditunjukkan oleh nilai-nilai etika sosial, penghormatan terhadap guru, musyawarah, serta solidaritas keluarga. Adapun budaya emergen tampak melalui literasi digital, kesadaran kritis, empati digital, kesadaran kesehatan mental, dan resistensi terhadap *cancel culture*. Temuan penelitian menyimpulkan bahwa film *Budi Pekerti* merepresentasikan viralitas media sosial sebagai bentuk kekuasaan sosial baru yang memengaruhi pengalaman afektif, identitas, legitimasi, dan relasi sosial dalam masyarakat digital kontemporer.

Kata kunci: *struktur perasaan, studi budaya, Raymond William, Budi Pekerti, analisis film.*

PENDAHULUAN

Perubahan teknologi digital selama sepuluh tahun terakhir telah membawa perubahan besar dalam cara masyarakat menjalin hubungan sosial, membentuk makna, serta merespons berbagai peristiwa dalam kehidupan sehari-hari. Kehadiran media sosial kini tidak lagi dipahami sekadar sebagai sarana komunikasi, melainkan telah berkembang menjadi ruang produksi opini publik, arena penghakiman moral, sekaligus medium pembentukan identitas budaya masyarakat digital. Fenomena tersebut dapat dilihat melalui

maraknya praktik digital shaming, cancel culture, hingga penyebaran emosi kolektif yang dipengaruhi oleh algoritma media sosial (Anjarini 2020; Djamzuri and Mulyana 2024; Nikmah Hadiati Salisah et al. 2025). Di Indonesia, perkembangan masyarakat digital menunjukkan perubahan yang semakin nyata, terutama setelah pandemi Covid-19 yang mempercepat ketergantungan masyarakat pada ruang virtual (Arianto 2021; Susanti dan Muliawanti 2022).

Perubahan yang terjadi tersebut tidak semata-mata berkaitan dengan inovasi teknologi, tetapi juga menyentuh aspek emosional dalam kehidupan masyarakat. Melalui media sosial, individu dapat mengalami berbagai bentuk tekanan sosial yang berasal dari penilaian publik, kritik massal, maupun pengawasan yang berlangsung secara terus-menerus. Situasi ini melahirkan bentuk-bentuk pengalaman afektif baru yang sebelumnya tidak ditemukan secara intens dalam ruang sosial konvensional. Oleh karena itu, budaya digital dapat dipahami sebagai arena yang turut membentuk cara individu memandang dirinya sendiri sekaligus menafsirkan keberadaan orang lain. Dalam konteks tersebut, film memiliki peran penting bukan hanya sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai produk budaya yang mampu merekam dan merepresentasikan perubahan pengalaman emosional yang berkembang di tengah masyarakat.

Film *Budi Pekerti* (2023) Karya Wregas Bhanuteja menjadi salah satu karya sinematik yang merepresentasikan kompleksitas budaya digital di Indonesia secara kuat dan relevan. Film ini menggambarkan bagaimana sebuah video yang tersebar luas di media sosial dapat mengubah kehidupan pribadi seseorang melalui mekanisme penghakiman publik yang berlangsung secara masif dan cepat. Representasi tersebut sejalan dengan kondisi sosial masyarakat Indonesia yang mengalami peningkatan signifikan dalam penggunaan media sosial. Berdasarkan laporan We Are Social dan Hootsuite (2024) jumlah pengguna aktif media sosial di Indonesia telah mencapai lebih dari 139 juta orang dengan rata-rata durasi penggunaan internet lebih dari tujuh jam setiap harinya. Tingginya intensitas penggunaan media sosial tersebut turut memengaruhi pola komunikasi masyarakat, sensitivitas emosional, hingga cara individu membangun persepsi moral terhadap orang lain. Masyarakat digital Indonesia cenderung memberikan respons emosional secara spontan melalui budaya viral tanpa melakukan verifikasi yang mendalam terhadap konteks suatu peristiwa. Kondisi ini memperlihatkan bahwa media digital telah menjadi ruang produksi emosi kolektif yang memberikan dampak nyata terhadap kehidupan sosial masyarakat (Arianto 2021).

Untuk mengkaji fenomena tersebut secara lebih mendalam, penelitian ini menggunakan konsep *structure of feeling* yang diperkenalkan oleh Raymond Williams (1977). Menurut Williams, *structure of feeling* merujuk pada pengalaman emosional kolektif yang berkembang dalam suatu periode sejarah tertentu dan tercermin dalam berbagai praktik budaya masyarakat. Melalui konsep ini, pengalaman afektif yang belum sepenuhnya terakomodasi dalam institusi sosial formal dapat dipahami melalui representasi yang muncul dalam teks budaya, termasuk film. Dalam masyarakat digital, struktur perasaan tersebut dapat termanifestasi dalam berbagai bentuk, seperti kecemasan sosial, rasa malu yang diproduksi secara publik, tekanan moral, hingga dorongan untuk memperoleh pengakuan dan legitimasi melalui media sosial.

Kajian mengenai keterkaitan antara media digital dan budaya populer sebenarnya telah banyak dilakukan dalam berbagai penelitian sebelumnya. Lim (2017) misalnya, menjelaskan bahwa media sosial di Indonesia memiliki peran yang besar dalam membentuk praktik *digital shaming* sekaligus memperkuat nasionalisme digital. Selanjutnya, Abidin (2020) menunjukkan bahwa perkembangan budaya digital turut melahirkan *attention economy* yang berpengaruh terhadap pembentukan identitas dan tingkat visibilitas individu di ruang daring, sedangkan penelitian Wijaya (2024) mengkaji fenomena cancel culture dalam budaya media sosial di Indonesia. Adapun penelitian yang dilakukan oleh Nurul Hidayah Siregar dan Dewi (2024) lebih berfokus pada persoalan etika bermedia sosial dalam film *Budi Pekerti*, sedangkan Syifa et al. (2025) menelaah perubahan dan transformasi pesan moral yang terkandung di dalam film tersebut.

Jika dibandingkan dengan ranah sinematik global, isu dampak media sosial dan teknologi digital telah banyak diangkat dalam film seperti *The Social Dilemma* (2020) yang mengungkap pengaruh algoritma media sosial terhadap perilaku pengguna dan *Searching* (2018) yang menampilkan jejak serta identitas digital dalam kehidupan modern. Namun, film *Budi Pekerti* menghadirkan representasi budaya viralitas yang berakar pada konteks sosial Indonesia, di mana ruang digital menjadi arena pertarungan nilai, moralitas, dan legitimasi sosial. Meskipun penelitian tentang film ini telah dilakukan dari berbagai perspektif, belum banyak kajian yang secara khusus menganalisis fenomena viralitas sebagai bentuk kontestasi kultural melalui konsep *structure of feeling* serta dinamika budaya dominan, residual, dan emergen yang dikemukakan oleh Raymond Williams.

Berdasarkan kondisi tersebut, masih terdapat celah penelitian yang perlu dieksplorasi lebih lanjut, terutama terkait bagaimana film *Budi Pekerti* merepresentasikan struktur perasaan masyarakat digital sekaligus memperlihatkan interaksi antara budaya dominan, residual, dan emergen dalam konteks film Indonesia. Dalam penelitian ini, budaya viral tidak diposisikan sebagai fenomena sosial empiris yang terpisah, melainkan sebagai ekosistem utama tempat beroperasinya kebudayaan tersebut. Kebaruan penelitian ini terletak pada penggunaan konsep *structure of feeling* sebagai kerangka analisis untuk memahami

pengalaman afektif yang muncul dalam ekosistem budaya digital melalui sinema Indonesia kontemporer. Dengan pendekatan tersebut, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian *cultural studies*, khususnya yang berkaitan dengan hubungan antara media digital, pengalaman emosional, dan dinamika perubahan budaya.

Bertolak dari uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis representasi *structure of feeling* dan dinamika budaya digital yang ditampilkan dalam film *Budi Pekerti*. Analisis difokuskan pada identifikasi berbagai bentuk struktur perasaan yang muncul dalam narasi film, penggambaran budaya dominan, residual, dan emergent, serta peran viralitas media sosial sebagai mekanisme kekuasaan yang berkembang dalam teks masyarakat digital kontemporer. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan mampu memperkaya pengembangan kajian budaya digital melalui penerapan konsep *structure of feeling* dalam analisis film Indonesia kontemporer. Sementara itu, secara praktis penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap penguatan literasi digital, pendidikan karakter, serta peningkatan kesadaran masyarakat mengenai dampak budaya media sosial dalam kehidupan sehari-hari.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dalam kerangka *cultural studies* untuk mengkaji representasi *structure of feeling* dan dinamika budaya dalam film *Budi Pekerti* karya Wregas Bhanuteja. Metode yang digunakan adalah *cultural textual analysis*, yaitu pendekatan yang berorientasi pada penafsiran makna sosial, pengalaman afektif, serta praktik budaya yang direpresentasikan melalui narasi, dialog, karakter, konflik, serta unsur visual film (Williams 1977; Alasuutari 1995; Brennen 2025; McKee 2003). Dalam perspektif *cultural studies*, film diposisikan sebagai teks budaya yang merefleksikan pengalaman sosial dan perubahan budaya yang berkembang dalam masyarakat pada suatu periode tertentu.

Landasan analisis penelitian ini mengacu pada konsep *structure of feeling* serta klasifikasi budaya dominan (*dominant*), residual (*residual*), dan emergent (*emergent*) yang dikembangkan oleh Raymond Williams (1977). Untuk mengoperasionalkan konsep tersebut, penelitian mengembangkan kerangka pengodean yang mengintegrasikan gagasan Williams dengan karakteristik budaya digital kontemporer. Kerangka ini digunakan untuk mengidentifikasi representasi pengalaman afektif, praktik budaya, dan relasi kuasa yang muncul dalam film. Analisis difokuskan pada empat kategori utama, yaitu *structure of feeling*, budaya dominan, budaya residual, dan budaya emergent yang kemudian diterjemahkan ke dalam sejumlah indikator sesuai dengan konteks data. Kerangka pengodean tersebut menjadi acuan dalam proses identifikasi, klasifikasi, dan interpretasi data.

Objek penelitian adalah film *Budi Pekerti* (2023) yang dipilih karena merepresentasikan fenomena viralitas media sosial, penghakiman publik, dan perubahan relasi sosial dalam masyarakat digital Indonesia. Data penelitian berupa adegan, dialog, ekspresi tokoh, konflik naratif, dan interaksi sosial antartokoh yang dipahami sebagai teks budaya. Dari total 87 adegan yang membentuk struktur narasi film, dipilih 40 adegan melalui teknik *purposive sampling* berdasarkan relevansinya dengan fokus penelitian hingga mencapai *category saturation*, yaitu kondisi ketika pengodean tidak lagi menghasilkan kategori analisis baru (Hennink et al. 2017).

Kriteria inklusi meliputi adegan yang menampilkan pengalaman afektif tokoh akibat interaksi digital, menunjukkan dampak viralitas media sosial terhadap kehidupan tokoh, serta memperlihatkan perjumpaan antara budaya dominan, residual, dan emergent. Adapun kriteria eksklusi mencakup adegan transisi atau *b-roll* yang tidak memuat dialog maupun interaksi sosial, serta adegan pelengkap yang tidak berkontribusi terhadap konflik utama mengenai budaya digital.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi mendalam dengan menonton film secara berulang untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai konteks cerita, perkembangan konflik, dan representasi budaya yang muncul. Selama proses tersebut, peneliti mencatat dialog yang relevan, mendokumentasikan elemen visual penting, dan mengidentifikasi adegan yang berkaitan dengan fenomena budaya digital serta pengalaman afektif para tokohnya. Data yang terkumpul kemudian diklasifikasikan berdasarkan kategori *structure of feeling* dan dinamika budaya.

Analisis data mengacu pada model interaktif Miles, Huberman, dan Saldaña (2014), yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Model ini banyak digunakan dalam penelitian budaya dan media karena mampu mendukung analisis yang sistematis, fleksibel, dan tetap mempertimbangkan konteks sosial data (Cahyo et al. 2025). Pada tahap reduksi, peneliti menyeleksi adegan yang sesuai dengan fokus penelitian. Data selanjutnya diklasifikasikan ke dalam kategori *structure of feeling*, budaya dominan, budaya residual, dan budaya emergent. Untuk menunjukkan kecenderungan kemunculan setiap kategori, hasil pengodean disajikan dalam bentuk frekuensi temuan. Frekuensi tersebut tidak digunakan

untuk tujuan generalisasi statistik, melainkan sebagai alat bantu deskriptif dalam memperlihatkan distribusi kategori yang muncul dalam data.

Keabsahan temuan dijaga melalui penerapan prinsip reflektivitas (*reflexivity*). Dalam penelitian ini, peneliti menyadari bahwa interpretasi terhadap teks film tidak sepenuhnya bebas dari perspektif tertentu. Oleh karena itu, film dibaca sebagai teks budaya melalui lensa *cultural studies* Raymond Williams. Proses interpretasi dilakukan melalui pembacaan berulang terhadap data, penggunaan kategori analisis yang konsisten, serta pengaitan temuan dengan berbagai kajian mengenai budaya digital dan masyarakat kontemporer. Langkah tersebut dilakukan untuk menjaga transparansi, konsistensi, dan kedalaman analisis yang dihasilkan.

HASIL

Berdasarkan hasil analisis terhadap 40 adegan terpilih dalam film *Budi Pekerti* karya Wregas Bhanuteja, diperoleh tiga kelompok temuan utama yang menjadi fokus kajian. Ketiga kelompok tersebut mencakup representasi *structure of feeling*, dinamika budaya yang terdiri atas budaya dominan, residual, dan emergent, serta viralitas sebagai bentuk kekuasaan yang bekerja dalam masyarakat digital. Distribusi temuan penelitian dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1 Hasil Analisis Temuan

Kategori Temuan	Jumlah Temuan	Presentase
Struktur Perasaan	17	42.5%
Budaya Dominan	9	22.5%
Budaya Residual	6	15%
Budaya Emergenl	8	20%
Total	40	100%

Persentase pada Tabel 1 merupakan hasil *frequency count* terhadap 40 adegan yang telah dikodekan dan digunakan untuk menunjukkan kecenderungan kemunculan kategori temuan dalam film, bukan untuk tujuan inferensi statistik.

Data pada Tabel 1 memperlihatkan bahwa kategori *structure of feeling* memiliki jumlah temuan paling banyak dengan 17 adegan (42.5%). Temuan ini menunjukkan bahwa film *Budi Pekerti* menempatkan pengalaman afektif tokoh sebagai fokus utama dalam menggambarkan dampak budaya digital. Adapun budaya dominan ditemukan dalam sembilan adegan (22.5%), budaya residual dalam enam adegan (15%) dan budaya emergent dalam delapan adegan (20%). Sebaran data tersebut mengindikasikan bahwa film tidak hanya menyoroti respon emosional yang lahir dari fenomena viralitas media sosial, tetapi juga memperlihatkan interaksi, negosiasi, dan pertentangan antara nilai-nilai budaya yang telah mapan dengan praktik budaya baru dikonstruksikan dalam narasi masyarakat digital yang ditampilkan dalam film.

1. Struktur Perasaan (*Structure of Feeling*)

Kategori *structure of feeling* tercatat sebagai temuan yang paling dominan dalam film *Budi Pekerti*, dengan frekuensi kemunculan sebanyak 17 adegan (42.5%). Kategori ini mencakup berbagai bentuk pengalaman afektif yang muncul sebagai respons terhadap viralitas media sosial, antara lain kecemasan sosial, ketakutan terhadap stigma digital, ketidakberdayaan, keterasingan emosional, kemarahan, frustrasi, harapan, pemulihan emosional, dan kepasrahan sosial. Tingginya frekuensi kemunculan kategori tersebut menunjukkan bahwa film menempatkan dimensi emosional sebagai unsur utama dalam merepresentasikan dampak budaya digital serta membangun perkembangan konflik dalam narasinya.

Tabel 2 Struktur Perasaan Film *Budi Pekerti* (2023)

Scene	Time Code	Adegan	Struktur Perasaan
SC-03	00:11:07 – 00:13:05	Bu Prani pergi ke pasar untuk membeli putu Mbo Rahayu, kemudian mengambil nomor antrean. Saat menunggu, Bu Prani mengamati ada yang saling titip pesanan, lalu akhirnya dia menegur Bapak yang berbaju elang (Sapto), dan terjadilah perdebatan yang memunculkan kemarahan.	Kemarahan terhadap Pelanggaran Norma Sosial
SC-07	00:27:55 – 00:29:06	Bu Prani menjadi bahan pembicaraan di kelompok senam yang diikutinya (Jogokaryan) setelah videonya viral.	Ketidaknyamanan Akibat Stigma Sosial
SC-33	01:32:10	Gora mengungkapkan perasaannya kepada Bu	Ketakutan terhadap

	01:32:20		Prani. Dia takut identitas pribadinya akan terbongkar jika mereka membuat video klarifikasi. Gora takut netizen akan menghakimi dia si "Pecinta Kubur" Bu Prani membaca komentar negatif yang terus bermunculan di media sosial	Penghakiman/Stigma Publik Digital
SC-34	01:32:21 01:32:35	–	Gora khawatir tentang masa depan pendidikan dan pekerjaannya jika identitasnya tersebar di media sosial.	Ketakutan terhadap Kehilangan Legitimasi Sosial
SC-23	01:07:47 01:08:20	–	Bu Prani, Tita dan Muklas sangat takut dan cemas ketika mereka tidak menemukan Pak Didit di rumah. Mereka mencari Pak Didit hingga frustrasi.	Kecemasan Sosial
SC-19	00:59:09 01:00:07	–	Bu Prani membaca komentar yang diberikan oleh kelompok senamnya. Komentar negatif yang terus bermunculan di media sosial.	Kecemasan terhadap Pengawasan Digital
SC-08	00:30:01 00:31:20	–	Bu Prani berupaya mengonfirmasi kronologi kejadian dengan mengunggah video klarifikasi, tetapi penjelasan tersebut tidak mengubah opini publik.	Ketidakberdayaan terhadap Viralitas Digital
SC-12	00:38:55 00:41:50	–	Pada saat rapat di sekolah, Yayasan dan sekolah lebih mempersoalkan dampak viralitas daripada penjelasan Bu Prani.	Ketidakberdayaan Institusional
SC-10	00:36:10 00:36:57	–	Bu Prani merasa sedih dan terasing setelah merekam video klarifikasi Muklas tentang ibunya (Bu Prani).	Keterasingan Emosional
SC-09	00:32:09 00:33:35	–	Hubungan antara keluarga mengalami ketegangan terkhusus antara Tita dan Muklas yang memiliki perbedaan pendapat untuk menanggapi kasus viral tersebut.	Kecemasan Keluarga
SC-32	01:31:43 01:32:21	–	Bu Prani merasa sedih sekaligus bersalah ketika mengetahui kondisi Gora yang sebenarnya.	Rasa Bersalah Kolektif
SC-25	01:10:00 01:10:10	–	Tita menolak meminta bantuan netizen karena merasa kondisi keluarganya saat ini menjadi sasaran kebencian publik.	Ketakutan terhadap Stigma Digital
SC-26	01:10:01 01:10:35	–	Muklas mengusulkan penggunaan media sosial untuk mencari keberadaan bapak (Pak Didit)	Harapan dalam Ruang Digital
SC-15	00:45:03 00:46:21	–	Tita marah kepada Gaung Tinta karena meliput berita atau konten tanpa memperhatikan konteks sebenarnya.	Kemarahan terhadap Ketidakadilan Sosial Digital
SC-13	00:44:34 00:44:36	–	Tita marah kepada kelompok musiknya/bandnya karena menurut Tita mereka tidak memiliki perasaan.	Frustrasi terhadap Ketidakadilan Sosial Digital
SC-39	01:39:24 01:42:43	–	Bu Prani memperoleh dukungan dari lingkungan pekerjaan dan murid-muridnya.	Pemulihan Emosional
SC-40	01:42:52 01:45:10	–	Bu Prani menerima konsekuensi sosial yang terjadi dan berusaha melanjutkan hidupnya.	Kepasrahan Sosial

Data pada Tabel 2 menunjukkan bahwa kecemasan sosial merupakan bentuk *structure of feeling* yang paling dominan dalam film *Budi Pekerti*. Representasi tersebut tampak ketika Bu Prani menjadi objek pembicaraan dalam kelompok senam yang diikutinya (SC-07), menerima berbagai komentar negatif di media sosial (SC-19), serta menghadapi tekanan sosial yang turut memengaruhi kehidupan keluarganya (SC-23). Selain itu, film juga menampilkan ketakutan terhadap stigma digital melalui pengalaman tokoh Gora (SC-33 dan SC-34), ketidakberdayaan dalam menghadapi opini publik yang telah terbentuk (SC-08 dan SC-12), serta munculnya harapan dan pemulihan emosional pada bagian akhir cerita (SC-26, SC-39, dan SC-40). Temuan tersebut menunjukkan bahwa pengalaman afektif para tokoh dibentuk oleh berbagai konsekuensi sosial yang muncul akibat budaya viral dalam ruang digital.

2. Dinamika Budaya (Domian, Residual dan Emergen)

Analisis menunjukkan bahwa film merepresentasikan dinamika budaya yang berlangsung melalui interaksi antara budaya dominan, budaya residual, dan budaya emergen. Ketiga kategori tersebut memperlihatkan proses negosiasi nilai yang dibangun melalui representasi budaya digital dan relasi sosial yang ditampilkan dalam narasi film.

2.1 Dinamika Budaya Dominan

Dinamika budaya dominan merupakan nilai dan praktik sosial yang memiliki posisi hegemonik dalam kehidupan sosial masyarakat. Dalam film *Budi Pekerti*, budaya dominan direpresentasikan melalui sembilan temuan.

Tabel 3 Dinamika Budaya Dominan dalam Film *Budi Pekerti* (2023)

Scene	Time Code	Adegan	Temuan/ Representasi	Kategori
SC-06	00:25:58 – 00:26:17	Bu Prani sedang berpresentasi dalam rangka seleksi calon wakil kepala sekolah. Ketiga perwakilan yayasan menanyakan apakah Bu Prani pernah ke psikolog. Dan nantinya Bu Prani akan berkonseling dengan psikolog yang dipanggil yayasan. Mereka tidak ingin tahu bagaimana cerita sebenarnya.	Kekuasaan Institusional	Budaya Dominan
SC-11	00:38:45 – 00:41:50	Kepala sekolah menegaskan betapa pentingnya menjaga nama baik sekolah	Reputasi Publik Digital	Budaya Dominan
SC-27	01:10:41 – 01:10:47	Muklas menjelaskan bahwa pendapat/opini netizen yang menentukan benar atau salahnya seseorang.	Viralitas sebagai Kebenaran Dominan	Budaya Dominan
SC-04	00:12:00 – 00:13:05	Video Bu Prani ketika berada pendapat dengan Pak Sapto di pasar direkam dan disebarluaskan tanpa izin.	Budaya Viral	Budaya Dominan
SC-05	00:19:50 – 00:20:00	Muklas memberitahukan kepada Bu Prani bahwa ia viral dan menunjukkan komentar netizen. Warganet/Netizen memberikan penilaian tanpa mengetahui kondisi yang sebenarnya.	Penghakiman Publik	Budaya Dominan
SC-20	00:59:09 – 01:00:07	Kelompok senam Bu Prani mengambil keputusan agar Bu Prani tidak ikut lomba senam agar dapat menyelesaikan masalahnya yang semakin melebar. mereka juga memberikan komentar negatif tentang Bu Prani, hingga menyuruh agar Bu Prani tidak menjadi pengajar.	Dominasi Media Sosial	Budaya Dominan
SC-37	01:32:50 – 01:34:56	Kepala sekolah meminta Gora menjelaskan klarifikasi kepada publik untuk mengembalikan nama baik sekolah, tanpa memperhatikan bagaimana efeknya kepada Gora.	Kontrol Sosial Digital	Budaya Dominan
SC-21	00:59:09 – 01:00:07	Pada saat selesai upacara orangtua murid mempertanyakan kredibilitas Bu Prani setelah video testimoni Gora viral	Kontruksi Guru Ideal	Budaya Dominan
SC-38	01:33:59 – 01:35:40	Kepala sekolah mengatakan tidak ada yang mau menyekolahkan anaknya ke sekolah tersebut karena, berdasarkan video yang viral, diduga ada guru psikopat yang mengajar.	Dominasi Opini Publik	Budaya Dominan

Data pada Tabel 3 menunjukkan bahwa budaya viral merupakan bentuk budaya dominan yang paling menonjol dalam film *Budi Pekerti*. Dominasi tersebut terlihat ketika publik lebih mempercayai informasi yang beredar di media sosial daripada penjelasan langsung dari pihak yang terlibat. Hal ini tampak pada

penyebaran video Bu Prani tanpa konteks yang utuh (SC-04) yang kemudian menjadi dasar pembentukan penilaian dan penghakiman publik terhadap dirinya (SC-05). Selain itu, adegan SC-27 menunjukkan bahwa legitimasi sosial semakin ditentukan oleh opini yang dominan di media sosial. Temuan ini menunjukkan bahwa film Budi Pekerti mengonstruksi media sosial sebagai arena kontestasi makna, kebenaran, dan legitimasi sosial dalam representasi masyarakat digital yang ditampilkan melalui narasi film.

2.2 Dinamika Budaya Residual

Budaya residual merupakan nilai budaya yang berasal dari masa lalu tetapi masih bertahan dalam kehidupan masyarakat kontemporer.

Tabel 4 Dinamika Budaya Residual dalam Film *Budi Pekerti* (2023)

Scene	Time Code	Adegan	Temuan/ Representasi	Kategori
SC-02	00:11:07 – 00:11:31	Bu Prani menegur pelanggan putu yang melanggar antrean karena merasa perlu menjaga ketertiban.	Tanggung Jawab Moral Guru	Budaya Residual
SC-01	00:09:40 – 00:10:35	Pengunjung pasar tetap mempraktikkan budaya antre dan saling menghormati	Etika Sosial	Budaya Residual
SC-30	01:21:05 – 01:22:21	Keluarga tetap berusaha mendampingi Bu Prani dalam menghadapi tekanan sosial yang menimpanya.	Kebersamaan Keluarga	Budaya Residual
SC-18	00:55:40 – 00:56:05	Konflik keluarga dibicarakan secara langsung dan tetap makan bersama sambil bercerita.	Musyawarah	Budaya Residual
SC-16	00:48:27 – 00:52:30	Para mantan murid Bu Prani yang tetap menghormatinya, walau Bu Prani sedang menjadi sasaran kritik dan ingin membantu Bu Prani untuk menyelesaikan masalah yang terjadi.	Penghormatan terhadap Guru	Budaya Residual
SC-28	01:13:32 – 01:13:35	Bu Prani menyalam Bapak penjaga warung sebelum bertanya apakah Bapak melihat Pak Didit atau tidak.	Kesopanan Sosial	Budaya Residual

Data pada Tabel 4 menunjukkan bahwa berbagai nilai budaya tradisional masih bertahan di tengah kehidupan masyarakat yang semakin terdigitalisasi, meskipun tidak lagi menempati posisi dominan. Representasi budaya residual terlihat melalui praktik antre dan kepatuhan terhadap norma sosial di pasar (SC-01 dan SC-02), serta penghormatan terhadap profesi guru yang ditunjukkan oleh dukungan para mantan murid kepada Bu Prani di tengah tekanan sosial yang dihadapinya (SC-16). Temuan ini mengindikasikan bahwa perkembangan teknologi digital tidak sepenuhnya menghilangkan nilai-nilai budaya yang telah mengakar dalam masyarakat, tetapi menempatkannya pada posisi yang semakin terpinggirkan di tengah kuatnya pengaruh budaya viral, percepatan arus informasi, dan dominasi pola komunikasi digital.

2.3 Dinamika Budaya Emergen

Budaya emergen merupakan nilai dan praktik sosial baru yang muncul sebagai respons terhadap perubahan sosial yang sedang berlangsung.

Tabel 5 Dinamika Budaya Emergen dalam Film *Budi Pekerti* (2023)

Scene	Time Code	Adegan	Temuan/ Representasi	Kategori
SC-17	00:54:35 – 00:55:16	Tita dan Pak Didit ke Peternakan Lele, dan mereka diberikan waktu memberi makan ikan lelenya. Pada saat ini, Tita mengungkapkan unek-uneknya tentang media sosial dan tentang kebenaran itu menurut siapa.	Kesadaran Kritis Digital	Budaya Emergen
SC-22	01:02:02 – 01:02:30	Bu Prani tidak ingin menghakimi apakah Gora ingin menjebaknya atau tidak. Dia ingin memperjelas tentang kondisi Gora sebenarnya langsung kepada pribadinya, bukan berdasarkan pengamatan netizen.	Literasi Digital	Budaya Emergen

SC-35	01:32:21 – 01:32:35	– Tita mempertimbangkan dampak sosial sebelum meminta bantuan netizen karena pada saat ini mereka telah viral di media sosial.	Kesadaran Literasi Digital	Budaya Emergen
SC-25	01:10:00 – 01:10:35	– Ketika Bu Prani, Tita, dan Muklas mencari Pak Didit yang hilang, Muklas berdiskusi tentang cara meminta bantuan netizen untuk mencari keberadaan Pak Didit. Tita menolak karena khawatir keluarga mereka dicap mencari sensasi atau mengalihkan isu di tengah situasi viral yang terjadi, sedangkan Muklas melihat media sosial sebagai sarana tercepat untuk memperoleh bantuan publik.	Empati Digital	Budaya Emergen
SC-29	01:14:29 – 01:16:30	– Muklas menyiram Bu Prani sambil merekam video seolah-olah ada yang diunggah di media sosial dengan tujuan untuk menarik simpati netizen.	Resistensi terhadap <i>Cancel Culture</i>	Budaya Emergen
SC-14	00:44:34 – 00:44:36	– Muklas menegaskan pentingnya melawan opini dengan fakta sambil mereka melakukan test SWAB	Literasi Informasi	Budaya Emergen
SC-31	01:31:10 – 01:32:10	– Gora merasa kebiasaannya pergi ke kuburan yang berbeda setiap minggu adalah suatu hal yang aneh menurut orang lain, hingga akhirnya dia memutuskan untuk berkonseling dengan Bu Tunggul untuk bertanya apakah itu wajar atau tidak.	Kesadaran Kesehatan Mental	Budaya Emergen
SC-36	01:32:49 – 01:34:54	– Bu Prani berdiskusi dengan kepala sekolah tentang kejadian ini. Dia tidak ingin menjerumuskan Gora, dan pada akhirnya Bu Prani memilih mengundurkan diri dari sekolah.	Komunikasi Reflektif	Budaya Emergen

Data pada Tabel 5 menunjukkan bahwa budaya emergen dalam film *Budi Pekerti* direpresentasikan melalui munculnya kesadaran kritis dalam penggunaan media sosial, yang terlihat dari sikap tokoh-tokoh yang mulai mempertanyakan validitas informasi dan tidak serta-merta menerima opini publik sebagai kebenaran mutlak. Selain itu, film juga menghadirkan wacana mengenai pentingnya kesehatan mental melalui pengalaman Gora (SC-31), yang menunjukkan bahwa perilaku individu tidak dapat dinilai secara sederhana berdasarkan persepsi publik. Temuan ini mengindikasikan berkembangnya nilai dan praktik sosial baru yang lebih reflektif, inklusif, dan empatik dalam merespons informasi maupun perbedaan sebagai bagian dari dinamika budaya digital yang ditampilkan dalam narasi film.

3. Representasi Viralitas sebagai Bentuk Kekuasaan dalam Film Budi Pekerti

Hasil Temuan penelitian menunjukkan bahwa film *Budi Pekerti* merepresentasikan viralitas tidak hanya sebagai mekanisme penyebaran informasi, tetapi juga sebagai bentuk kekuasaan sosial yang bekerja dalam kehidupan masyarakat digital. Dalam film, viralitas digambarkan memiliki kemampuan untuk memengaruhi reputasi, identitas, dan posisi sosial individu tanpa selalu didasarkan pada proses verifikasi informasi yang memadai. Representasi tersebut menunjukkan bahwa film mengonstruksi informasi yang beredar di ruang digital berperan penting dalam membentuk cara tokoh-tokoh memaknai dan menilai individu lain.

Representasi kekuatan viralitas terlihat melalui pengalaman yang dialami Bu Prani. Video singkat yang tersebar di media sosial mampu membentuk opini publik dan mengubah citra dirinya di hadapan masyarakat. Dampak dari peristiwa tersebut tidak hanya dirasakan secara personal, tetapi juga memengaruhi berbagai lingkungan sosial yang berkaitan dengannya, termasuk keluarga, tempat kerja, dan institusi pendidikan. Hal ini menunjukkan bahwa konsekuensi viralitas dalam film tidak terbatas pada individu yang menjadi pusat perhatian publik, tetapi juga menjangkau relasi sosial yang lebih luas.

Temuan tersebut mengindikasikan adanya perubahan bentuk kekuasaan sebagaimana direpresentasikan dalam film *Budi Pekerti*. Jika kekuasaan sebelumnya lebih banyak diasosiasikan dengan lembaga atau otoritas formal, film ini menggambarkan bahwa publik digital juga memiliki kemampuan untuk membentuk opini dan menentukan legitimasi sosial. Melalui representasi media sosial dalam film, publik digambarkan mampu melakukan pengawasan, memberikan penilaian, dan membangun narasi yang memengaruhi kedudukan seseorang dalam kehidupan sosial. Dengan demikian, viralitas ditampilkan sebagai mekanisme yang berperan dalam membentuk relasi kuasa dalam masyarakat digital yang direpresentasikan oleh film.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam film *Budi Pekerti*, viralitas media sosial direpresentasikan tidak hanya sebagai pemicu konflik naratif, tetapi juga sebagai bagian dari dinamika budaya digital yang memengaruhi pengalaman afektif, relasi sosial, dan relasi kuasa para tokohnya. Film ini menggambarkan ruang digital sebagai arena sosial yang memungkinkan terbentuknya tekanan psikologis, opini publik, dan berbagai bentuk penghakiman sosial. Pada saat yang sama, film juga memperlihatkan adanya perjumpaan dan negosiasi antara nilai-nilai budaya yang telah mapan dengan praktik budaya baru yang lahir dari perkembangan teknologi digital. Oleh karena itu, media sosial dalam film tidak sekadar berfungsi sebagai sarana komunikasi, tetapi juga dikonstruksi sebagai kekuatan sosial yang berperan dalam membentuk pengalaman, identitas, dan kehidupan sosial tokoh-tokohnya dalam konteks masyarakat digital.

1. Struktur Perasaan dalam Representasi Masyarakat Digital pada Film *Budi Pekerti*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kecemasan sosial menjadi bentuk *structure of feeling* yang paling dominan dalam film *Budi Pekerti*. Dalam film ini, kecemasan sosial ditampilkan melalui pengalaman para tokoh yang harus berhadapan dengan dampak viralitas media sosial dan praktik penghakiman publik di ruang digital. Pengalaman tersebut tidak hanya hadir sebagai respons personal, tetapi juga memengaruhi hubungan sosial yang terjalin di antara para tokohnya.

Representasi kecemasan sosial tampak pada adegan SC-07 ketika Bu Prani menjadi bahan pembicaraan dalam kelompok senam setelah videonya tersebar luas di media sosial. Adegan ini menunjukkan perubahan situasi sosial yang dialami tokoh setelah menjadi pusat perhatian publik. Dari perspektif *structure of feeling*, pengalaman tersebut mencerminkan rasa canggung, ketidaknyamanan, dan keterasingan yang muncul akibat meningkatnya pengawasan serta penilaian sosial terhadap dirinya. Ruang sosial yang sebelumnya memberikan rasa aman bagi Bu Prani berubah menjadi ruang yang menimbulkan tekanan karena identitasnya telah dibentuk oleh opini publik yang berkembang di media sosial.

Namun, makna yang terkandung dalam adegan SC-07 tidak hanya terbatas pada representasi stigma sosial. Dalam penelitian ini, adegan tersebut memang dikategorikan sebagai bentuk ketidaknyamanan akibat stigma, tetapi pembacaan lain tetap dimungkinkan. Kehadiran Bu Prani dalam kelompok senam dapat dipahami sebagai bentuk negosiasi identitas sekaligus resistensi terhadap tekanan sosial yang dihadapinya. Meskipun menjadi sasaran pembicaraan dan penilaian negatif, ia tetap memilih hadir dalam ruang sosial tersebut. Oleh karena itu, adegan ini tidak hanya menggambarkan ketertekanan akibat stigma sosial, tetapi juga menunjukkan upaya individu untuk mempertahankan identitas dan keberadaannya di tengah tekanan budaya digital.

Bentuk kecemasan sosial lainnya ditampilkan pada adegan SC-19 ketika Bu Prani terus memperhatikan komentar-komentar negatif yang beredar di media sosial. Adegan tersebut menggambarkan ruang digital sebagai arena pengawasan sosial yang membuat individu terus berada dalam perhatian publik. Dalam konteks ini, media sosial dikonstruksi sebagai ruang yang menghasilkan kecemasan karena individu merasa selalu diamati, dinilai, dan menjadi bahan pembicaraan orang lain. Gambaran tersebut menunjukkan bahwa tekanan sosial pada era digital tidak lagi hanya berlangsung melalui interaksi langsung, tetapi juga berkembang melalui berbagai aktivitas komunikasi daring yang berlangsung secara berkelanjutan.

Representasi tersebut dapat dijelaskan melalui konsep pengawasan sosial yang dikemukakan Foucault (1977). Dalam film *Budi Pekerti*, mekanisme kontrol sosial tidak semata-mata dijalankan oleh institusi formal, tetapi juga melalui partisipasi pengguna media sosial yang saling mengawasi dan memberikan penilaian terhadap individu lain. Dengan demikian, media sosial dapat dipahami sebagai bentuk panoptikon digital yang memungkinkan praktik pengawasan berlangsung secara luas dan terus-menerus. Melalui penggambaran tersebut, film menunjukkan bahwa opini publik dapat berfungsi sebagai mekanisme kontrol sosial yang berpengaruh terhadap kehidupan individu.

Selain kecemasan sosial, film ini juga menampilkan ketakutan terhadap stigma digital melalui karakter Gora. Pada adegan SC-33 dan SC-34, Gora mengungkapkan kekhawatirannya apabila identitas pribadinya diketahui oleh publik. Ia meyakini bahwa penyebaran informasi di media sosial dapat memengaruhi peluang pendidikan, pekerjaan, dan penerimaan sosial yang akan diperolehnya pada masa mendatang. Film menggambarkan identitas digital sebagai sesuatu yang rentan terhadap penilaian dan penghakiman publik sehingga berpengaruh pada cara individu dipandang oleh lingkungan sosialnya. Temuan selaras dengan penelitian Lim (2017) yang menyatakan bahwa media sosial kerap menjadi ruang munculnya praktik *digital shaming* melalui penyebaran informasi secara luas. Akan tetapi, film *Budi Pekerti* memperlihatkan bahwa dampak *digital shaming* tidak hanya berkaitan dengan reputasi, melainkan juga memunculkan rasa takut, keterasingan, dan tekanan emosional yang dapat berlangsung dalam jangka panjang.

Kemarahan kolektif yang diperlihatkan oleh para warganet dalam film turut menunjukkan dominasi budaya reaktif dalam komunikasi digital. Fenomena tersebut dapat dipahami melalui konsep *affective publics* yang diperkenalkan oleh Papacharissi (2015), yaitu terbentuknya publik digital yang lebih digerakkan oleh respons emosional daripada pertimbangan rasional. Dalam film, warganet digambarkan cenderung memberikan hujatan dan penilaian secara cepat tanpa terlebih dahulu memahami konteks peristiwa secara menyeluruh. Situasi ini menunjukkan bahwa media sosial direpresentasikan sebagai ruang yang mempercepat sirkulasi emosi kolektif sekaligus meningkatkan tekanan sosial terhadap individu yang menjadi objek viralitas. Dengan demikian, respons emosional publik menjadi bagian penting dalam pembentukan konflik yang berkembang sepanjang cerita.

Walaupun pengalaman afektif yang ditampilkan lebih banyak bernuansa negatif, film *Budi Pekerti* tetap menghadirkan harapan, pemulihan emosional, dan penerimaan sosial pada bagian akhir cerita. Harapan terlihat ketika Muklas mengusulkan pemanfaatan media sosial untuk mencari keberadaan Pak Didit, sedangkan pemulihan emosional tampak melalui dukungan yang diterima Bu Prani dari murid-murid dan rekan kerjanya. Selanjutnya, Bu Prani menunjukkan sikap menerima berbagai konsekuensi sosial yang muncul akibat peristiwa yang dialaminya. Kehadiran pengalaman afektif yang lebih positif tersebut menunjukkan bahwa budaya digital tidak hanya diposisikan sebagai sumber tekanan sosial, tetapi juga sebagai ruang yang memungkinkan tumbuhnya solidaritas, dukungan sosial, dan proses pemulihan emosional.

Secara keseluruhan, film *Budi Pekerti* merepresentasikan viralitas media sosial sebagai pengalaman budaya yang memengaruhi dimensi afektif, relasi sosial, dan dinamika kehidupan masyarakat digital. Penelitian ini tidak bertujuan menggambarkan kondisi masyarakat digital Indonesia secara empiris, melainkan menjelaskan bagaimana film mengonstruksi pengalaman emosional yang berkaitan dengan stigma digital, penghakiman publik, dan perubahan hubungan sosial. Dengan demikian, film dapat dipahami sebagai teks budaya yang menawarkan pemaknaan mengenai berbagai ketegangan emosional, relasi kuasa, dan dinamika budaya yang muncul dalam representasi masyarakat digital kontemporer.

2. Dinamika Budaya

2.1 Dinamika Budaya Dominan: Hegemoni Viralitas dalam Masyarakat Digital pada Film *Budi Pekerti*

Temuan penelitian menunjukkan bahwa budaya dominan dalam film *Budi Pekerti* diwujudkan melalui budaya viral, penghakiman publik, dominasi opini netizen, kontrol sosial digital, dan pentingnya reputasi publik. Representasi tersebut mengindikasikan bahwa media sosial dikonstruksi sebagai arena pembentukan legitimasi sosial yang memengaruhi reputasi, penilaian publik, dan relasi sosial para tokoh.

Representasi budaya dominan terlihat pada adegan SC-04 dan SC-05 ketika video Bu Prani direkam tanpa persetujuannya, lalu dijadikan dasar oleh masyarakat untuk menilai karakter serta moralitasnya. Menariknya, sebagian besar respons publik tidak berupaya memahami konteks kejadian secara utuh, melainkan langsung membentuk penilaian moral berdasarkan potongan informasi yang beredar. Situasi ini memperlihatkan bahwa viralitas telah berfungsi sebagai mekanisme yang menghasilkan dan menyebarkan kebenaran sosial baru. Menurut Williams (1977) budaya dominan merupakan seperangkat nilai dan praktik yang memperoleh posisi hegemonik dalam masyarakat sehingga diterima sebagai sesuatu yang wajar. Dalam film ini, posisi hegemonik tersebut tidak lagi berada pada institusi tradisional seperti keluarga atau sekolah, melainkan pada media sosial. Hal tersebut tampak pada adegan SC-27 ketika Muklas menyatakan bahwa opini netizen menjadi penentu siapa yang dianggap benar dan siapa yang dianggap salah. Pernyataan tersebut mengindikasikan adanya pergeseran otoritas dari lembaga formal menuju ruang publik digital.

Temuan ini juga memperlihatkan bentuk hegemoni budaya yang baru. Jika Gramsci (2020) memandang hegemoni sebagai bentuk dominasi yang dibangun melalui persetujuan sosial, dalam film *Budi Pekerti* persetujuan tersebut terbentuk melalui mekanisme viralitas. Akibatnya, individu sering kali menerima penilaian publik sebagai kenyataan yang harus dihadapi meskipun tidak selalu sesuai dengan fakta yang sebenarnya.

Viralitas dalam film berperan sebagai mekanisme pembentuk opini publik yang kuat. Kebenaran tidak lagi direpresentasikan berdasarkan fakta yang utuh, tetapi ditentukan oleh sejauh mana informasi tersebar dan memperoleh penerimaan di ruang digital. Kondisi ini menunjukkan bahwa logika media sosial memengaruhi pembentukan persepsi dan penilaian sosial para tokoh. Temuan tersebut sejalan dengan Couldry dan Hepp (2017) yang menyatakan bahwa kehidupan sosial yang semakin terdigitalisasi menjadikan media tidak hanya berfungsi sebagai sarana komunikasi, tetapi juga sebagai bagian penting dalam konstruksi realitas sosial.

Dominasi budaya viral juga terlihat pada adegan SC-37 dan SC-38 ketika pihak sekolah lebih mengutamakan citra institusi dibandingkan dengan kondisi psikologis individu yang terdampak. Dalam situasi tersebut, reputasi digital memperoleh posisi yang lebih penting daripada pencarian kebenaran faktual.

Temuan ini menunjukkan bahwa logika media sosial telah memengaruhi cara institusi memahami dan merespons suatu peristiwa.

2.2 Dinamika Budaya Residual: Negosiasi Nilai Tradisional di Tengah Dominasi Digital dalam Film *Budi Pekerti*

Meskipun budaya digital tampil sebagai kekuatan dominan, penelitian ini menemukan bahwa sejumlah nilai budaya tradisional masih tetap bertahan. Bentuk budaya residual yang muncul dalam film meliputi etika sosial, tanggung jawab moral guru, penghormatan terhadap guru, musyawarah, kesopanan sosial, dan kebersamaan keluarga.

Representasi budaya residual dapat dilihat sejak awal film ketika masyarakat pasar masih menjalankan budaya antrian dan menghormati aturan sosial yang berlaku (SC-01 dan SC-02). Tindakan Bu Prani yang menegur pelanggan antrian dilakukan bukan karena kepentingan pribadi, melainkan karena keyakinannya bahwa ketertiban sosial merupakan nilai yang perlu dijaga bersama. Adegan tersebut memperlihatkan bahwa nilai-nilai budaya lama masih memiliki tempat dalam kehidupan masyarakat.

Budaya residual juga tampak melalui penghormatan terhadap profesi guru. Pada adegan SC-16, mantan murid Bu Prani tetap memberikan dukungan meskipun gurunya sedang menghadapi kritik dan tekanan publik. Temuan ini menunjukkan bahwa legitimasi moral seorang guru tidak sepenuhnya ditentukan oleh opini yang berkembang di media sosial.

Selain itu, keluarga yang semula menjadi ruang perlindungan emosional juga mengalami keretakan akibat tekanan dari viralitas media sosial. Konflik yang dialami Bu Prani tidak hanya berdampak pada dirinya, tetapi juga memengaruhi hubungan antaranggota keluarga. Fenomena ini menunjukkan bahwa media sosial memiliki pengaruh besar terhadap struktur relasi interpersonal. Penelitian Turkle (2011) menyatakan bahwa teknologi komunikasi memang menciptakan keterhubungan digital, tetapi pada saat yang sama dapat mengurangi kedekatan emosional antarmanusia. Film ini berhasil memperlihatkan bagaimana tekanan dunia digital dapat merusak keharmonisan hubungan sosial dalam keluarga.

Williams (1977) menjelaskan bahwa budaya residual merupakan nilai dan praktik budaya masa lalu yang masih bertahan meskipun tidak lagi menjadi budaya dominan. Dalam film *Budi Pekerti*, budaya residual berperan sebagai bentuk perlawanan terhadap dominasi budaya viral. Nilai-nilai seperti kesopanan, penghormatan, dan solidaritas keluarga tetap hadir sebagai alternatif terhadap pola komunikasi digital yang cepat, instan, dan cenderung menghakimi.

Walaupun demikian, film juga memperlihatkan bahwa posisi budaya residual semakin tertekan oleh dominasi budaya digital. Ketegangan yang terjadi antara Tita, Muklas, dan anggota keluarga lainnya menunjukkan bahwa solidaritas keluarga menghadapi tantangan yang besar akibat dampak viralitas. Oleh karena itu, budaya residual dalam film ini digambarkan sebagai nilai yang masih bertahan, tetapi terus berupaya mempertahankan relevansinya di tengah perubahan sosial yang cepat.

2.3 Dinamika Budaya Emergen: Munculnya Kesadaran Baru terhadap Penggunaan Media Sosial dalam Film *Budi Pekerti*

Penelitian ini menemukan delapan bentuk budaya emergen yang berkembang dalam film, yaitu kesadaran kritis digital, literasi digital, literasi informasi, empati digital, kesadaran kesehatan mental, komunikasi reflektif, dan resistensi terhadap *cancel culture*.

Adegan SC-17 memperlihatkan Tita yang mempertanyakan pihak mana yang sebenarnya memiliki otoritas untuk menentukan kebenaran. Pertanyaan tersebut mencerminkan munculnya kesadaran kritis terhadap dominasi opini publik yang berkembang di media sosial. Kesadaran yang sama juga tampak pada adegan SC-22 ketika Bu Prani memilih bertemu langsung dengan Gora untuk memperoleh pemahaman yang lebih utuh daripada sekadar mempercayai opini yang beredar di internet.

Temuan ini menunjukkan bahwa budaya emergen dalam film *Budi Pekerti* muncul sebagai respons terhadap dominasi budaya viral yang ditampilkan dalam film. Ketika media sosial mendorong praktik penghakiman yang cepat, film menghadirkan pentingnya verifikasi informasi, empati, dan pemahaman konteks sebelum memberikan penilaian terhadap seseorang. Representasi tersebut terlihat melalui karakter Gora (SC-31), yang menunjukkan bahwa perilaku individu tidak dapat dipahami secara sederhana melalui stigma atau pelabelan negatif. Melalui penggambaran tersebut, film tidak hanya merepresentasikan dominasi logika viralitas, tetapi juga menghadirkan nilai-nilai baru yang lebih reflektif, kritis, dan empatik sebagai bentuk negosiasi terhadap budaya dominan.

Kesadaran mengenai literasi digital terlihat dari munculnya pemahaman bahwa informasi di media sosial tidak selalu merepresentasikan kenyataan secara utuh. Film merepresentasikan munculnya kesadaran mengenai pentingnya memverifikasi informasi sebelum memberikan penilaian terhadap seseorang. Representasi tersebut menunjukkan bahwa literasi digital diposisikan sebagai nilai baru yang muncul sebagai respons terhadap dominasi budaya viral dalam narasi film. Hal ini relevan dengan konsep literasi digital

menurut Jenkins et al. (2009) yang menekankan kemampuan masyarakat untuk memahami, mengevaluasi, serta memproduksi informasi digital secara kritis dan bertanggung jawab.

Di sisi lain, resistensi terhadap budaya penghakiman publik menunjukkan adanya kesadaran baru bahwa media sosial tidak seharusnya dijadikan alat untuk menghancurkan reputasi seseorang. Film ini memberikan kritik sosial terhadap praktik *cancel culture* yang sering mengabaikan konteks dan kemanusiaan seseorang. Melalui representasi tersebut, film *Budi Pekerti* mengonstruksi pentingnya penggunaan media sosial yang lebih reflektif dan bertanggung jawab. Representasi tersebut sekaligus menghadirkan kritik terhadap praktik penghakiman massal yang berpotensi menimbulkan dampak psikologis dan sosial bagi individu yang menjadi sasaran viralitas.

3. Representasi Viralitas sebagai Bentuk Kekuasaan dalam Film *Budi Pekerti*

Jika seluruh temuan penelitian dipertemukan, terlihat bahwa struktur perasaan, budaya dominan, budaya residual, dan budaya emergen dalam film *Budi Pekerti* mengarah pada satu tema sentral, yaitu viralitas media sosial. Temuan tersebut menunjukkan bahwa film tidak hanya menampilkan viralitas sebagai sarana penyebaran informasi, tetapi juga sebagai kekuatan sosial yang memengaruhi pengalaman afektif, relasi sosial, serta pembentukan identitas para tokohnya. Dalam narasi film, viralitas direpresentasikan sebagai mekanisme yang mampu membentuk cara individu dipersepsikan, dinilai, dan diposisikan oleh lingkungan sosialnya. Oleh karena itu, berbagai kategori temuan yang muncul dalam penelitian ini pada dasarnya saling terhubung dalam menjelaskan dampak budaya digital terhadap kehidupan sosial para tokoh.

Representasi tersebut tampak melalui pengalaman Bu Prani yang kehilangan legitimasi sosial sebagai seorang guru setelah videonya tersebar luas di media sosial. Kehilangan legitimasi tersebut tidak terutama disebabkan oleh proses hukum atau keputusan institusional yang formal, melainkan oleh opini publik yang berkembang dan memperoleh pengaruh melalui ruang digital. Situasi serupa juga dialami oleh Gora yang menunjukkan kekhawatiran terhadap kemungkinan munculnya stigma apabila identitas dan kehidupan pribadinya diketahui oleh publik. Pengalaman kedua tokoh tersebut memperlihatkan bahwa viralitas tidak hanya berkaitan dengan penyebaran informasi, tetapi juga berfungsi sebagai mekanisme sosial yang memengaruhi reputasi, penerimaan sosial, dan masa depan individu.

Dalam perspektif Raymond Williams (1977) pengalaman afektif yang muncul akibat viralitas dapat dipahami sebagai bagian dari *structure of feeling* yang berkembang dalam masyarakat digital. Kecemasan sosial, ketakutan terhadap stigma, ketidakberdayaan, serta harapan dan pemulihan emosional merepresentasikan respons afektif terhadap perubahan pola interaksi sosial di era media digital. Sementara itu, dinamika budaya dalam film menunjukkan perjumpaan antara nilai-nilai yang telah mapan dengan praktik budaya baru akibat perkembangan teknologi komunikasi. Budaya dominan direpresentasikan melalui kuatnya pengaruh opini publik digital, budaya residual melalui nilai kesopanan, penghormatan, dan relasi sosial yang lebih personal, sedangkan budaya emergen tampak dalam kesadaran kritis terhadap media sosial, literasi digital, empati digital, kesadaran kesehatan mental, dan resistensi terhadap praktik penghakiman publik. Temuan ini menunjukkan bahwa film *Budi Pekerti* tidak hanya merepresentasikan dampak budaya viral, tetapi juga berbagai bentuk negosiasi nilai yang mencerminkan proses perubahan budaya dalam masyarakat digital.

Temuan tersebut juga dapat dibaca melalui perspektif Castells (2010) tentang *network society*, yang menempatkan jaringan komunikasi digital sebagai ruang penting dalam pembentukan makna dan relasi kuasa. Namun, penelitian ini tidak dimaksudkan untuk menggeneralisasi bahwa kondisi tersebut merepresentasikan seluruh masyarakat digital Indonesia secara empiris. Sebaliknya, *Budi Pekerti* dipahami sebagai teks budaya yang mengonstruksi pengalaman sosial terkait viralitas media sosial. Melalui representasi tersebut, film memperlihatkan bagaimana budaya digital memengaruhi pengalaman afektif, pembentukan identitas, legitimasi sosial, dan relasi kuasa dalam masyarakat digital kontempore.

Temuan penelitian ini sejalan dengan berbagai penelitian mengenai budaya digital yang menunjukkan bahwa media sosial memiliki kemampuan besar dalam membentuk opini publik, identitas sosial, dan relasi kuasa. Couldry dan Hepp (2017) menjelaskan bahwa media telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan sosial sehingga memengaruhi cara individu memahami realitas. Temuan penelitian ini memperkuat pandangan tersebut dengan menunjukkan bahwa viralitas dalam film *Budi Pekerti* tidak hanya berfungsi sebagai mekanisme penyebaran informasi, tetapi juga sebagai sarana pembentukan legitimasi sosial. Namun demikian, berbeda dengan penelitian yang umumnya berfokus pada praktik komunikasi digital secara empiris, penelitian ini memperlihatkan bagaimana fenomena tersebut direpresentasikan melalui teks film dan dimaknai sebagai pengalaman budaya yang melibatkan dimensi afektif, sosial, dan simbolik secara bersamaan.

Temuan penelitian ini memiliki implikasi teoretis dan praktis. Secara teoretis, hasil penelitian menunjukkan bahwa konsep *structure of feeling* Raymond Williams masih relevan untuk menganalisis

representasi pengalaman afektif dalam teks budaya kontemporer, khususnya yang berkaitan dengan budaya digital. Penelitian ini juga memperluas penerapan konsep tersebut dengan menunjukkan hubungan antara pengalaman emosional, dinamika budaya, dan representasi viralitas media sosial dalam film. Secara praktis, *Budi Pekerti* merepresentasikan pentingnya literasi digital, empati digital, dan kesadaran kritis dalam merespons informasi di media sosial. Representasi tersebut menegaskan pentingnya verifikasi informasi, pemahaman konteks, dan sikap reflektif dalam menghadapi penghakiman publik, stigma digital, dan *cancel culture*.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa film *Budi Pekerti* merepresentasikan viralitas media sosial sebagai fenomena budaya yang berpengaruh terhadap pengalaman afektif, identitas, legitimasi, dan relasi sosial dalam masyarakat digital. Melalui perspektif *Cultural Studies* Raymond Williams, film dipahami sebagai teks budaya yang menampilkan keterkaitan antara *structure of feeling* dan dinamika budaya dalam merespons perubahan sosial yang muncul seiring perkembangan media digital.

Temuan penelitian menegaskan relevansi konsep *structure of feeling* untuk mengkaji representasi pengalaman emosional yang dikonstruksi dalam narasi masyarakat digital pada film *Budi Pekerti*. Selain itu, penelitian ini menunjukkan bahwa budaya dominan, residual, dan emergen hadir secara bersamaan serta saling berinteraksi dalam ruang budaya yang sama. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian Raymond Williams dengan memperlihatkan bagaimana budaya digital direpresentasikan dan dinegosiasikan melalui medium film.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, kajian hanya berpusat pada satu objek penelitian, yaitu film *Budi Pekerti* (2023). Kedua, pendekatan *cultural textual analysis* yang digunakan bersifat interpretatif sehingga memungkinkan munculnya pembacaan lain terhadap data. Selain itu, penelitian ini belum melibatkan perspektif audiens sehingga belum dapat menjelaskan bagaimana penonton memaknai representasi budaya digital yang ditampilkan dalam film.

Berdasarkan keterbatasan tersebut, penelitian selanjutnya dapat memperluas objek kajian dengan menganalisis film atau media lain yang mengangkat tema budaya digital. Selain itu, analisis teks dapat dipadukan dengan studi resepsi audiens, etnografi digital, maupun analisis interaksi media sosial untuk memperoleh pemahaman yang lebih menyeluruh mengenai hubungan antara representasi media dan pengalaman sosial dalam konteks budaya digital kontemporer.

REFERENSI

- Abidin, Crystal. 2020. "Mapping Internet Celebrity on TikTok: Exploring Attention Economies and Visibility Labours." *Cultural Science Journal* 12 (1): 77–103.
- Alasuutari, Pertti. 1995. *Researching Culture: Qualitative Method and Cultural Studies*. Sage.
- Anjarini, Dipta Ninggar. 2020. "Cancel Culture in the Frame of Comparison of Indonesia and South Korea." *Journal Scientia Indonesia* 6 (1): 59–82. <https://doi.org/10.15294/jsi.v6i1.36131>.
- Arianto, Bambang. 2021. "Pandemi Covid-19 dan Transformasi Budaya Digital di Indonesia." *Titian: Jurnal Ilmu Humaniora* 5 (2). <https://doi.org/10.22437/titian.v5i2.15309>.
- Bhanuteja, Wregas, dir. 2023. *Budi Pekerti*. Indonesia: Rekata Studio.
- Brennen, Bonnie S. 2025. *Qualitative Research Methods for Media Studies*. Routledge.
- Cahyo, Eko Nur, Darmanto Darmanto, Anugrah Adi Muliawan, Salismi Zulfi Maulidita, and Siti Masruroh. 2025. "Exploring Qualitative Descriptive Methods in Korean Linguistic Studies." *Journal Corner of Education, Linguistics, and Literature* 5 (2): 171–84. <https://doi.org/10.54012/jcell.v5i2.619>.
- Castells, Manuel, and Manuel Castells. 2010. *The Rise of the Network Society*. 2nd ed., with A new pref. The Information Age : Economy, Society, and Culture, v. 1. Wiley-Blackwell.
- Chaganty, Aneesh, dir. 2018. *Searching*. USA: Screen Gems.
- Couldry, Nick, and Andreas Hepp. 2017. *The Mediated Construction of Reality*. Polity Press.

- Djamzuri, Muhammad Irfan, and Agung Putra Mulyana. 2024. "Cancel Culture di Era Media Baru: Analisis Komunikasi Atas Implikasi Sosial dalam Kasus Overclaim Skincare." *Nuansa Akademik: Jurnal Pembangunan Masyarakat* 9 (2): 523–34. <https://doi.org/10.47200/jnajpm.v9i2.2621>.
- Foucault, Michel. 1977. "A Preface to Transgression." *Language, Counter-Memory, Practice: Selected Essays and Interviews*, 29–52.
- Gramsci, Antonio. 2020. "Selections from the Prison Notebooks." In *The Applied Theatre Reader*. Routledge.
- Hennink, Monique M., Bonnie N. Kaiser, and Vincent C. Marconi. 2017. "Code Saturation Versus Meaning Saturation: How Many Interviews Are Enough?" *Qualitative Health Research* 27 (4): 591–608. <https://doi.org/10.1177/1049732316665344>.
- Jenkins, Henry. 2009. *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*. The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Reports on Digital Media and Learning. The MIT Press.
- Lim, Merlyna. 2017. "Freedom to Hate: Social Media, Algorithmic Enclaves, and the Rise of Tribal Nationalism in Indonesia." *Critical Asian Studies* 49 (3): 411–27. <https://doi.org/10.1080/14672715.2017.1341188>.
- McKee, Alan. 2003. *Textual Analysis: A Beginner's Guide*.
- Miles, Matthew B., A. Michael Huberman, and Johnny Saldana. 2014. *Qualitative Data Analysis*. Sage.
- Nikmah Hadiati Salisah, Azha Putri Auwaly, Candy Aulia Putri Umu, and Cindy Ayu Kusuma Putri. 2025. "Persepsi Masyarakat terhadap Fenomena Cancel Culture di Platform Digital." *MUKASI: Jurnal Ilmu Komunikasi* 4 (3): 595–608. <https://doi.org/10.54259/mukasi.v4i3.4615>.
- Nurul Hidayah Siregar and Ambar Sari Dewi. 2024. "Etika Dalam Menggunakan Media Sosial Pada Film Budi Pekerti." *Muqoddima: Jurnal Pemikiran dan Riset Sosiologi* 5 (2): 77–90. <https://doi.org/10.47776/MJPRS.005.02.03>.
- Orlowski, Jeff. 2020. *The Social Dilemma*. USA: Argent Pictures.
- Papacharissi, Zizi. 2015. *Affective Publics: Sentiment, Technology, and Politics*. Oxford Studies in Digital Politics. Oxford University Press.
- Susanti, Dwi, and Lintang Muliawanti. 2022. "Social Media Movement and Covid-19 Prevention in Indonesia." *Jurnal Komunikasi* 14 (1): 60. <https://doi.org/10.24912/jk.v14i1.13196>.
- Syifa, Vera Alfina, Ika Amelia, and Khaerudin Imawan. 2025. "oral onstruction of the essage ransformation rocess in the cene from the ilm 'Budi Pekerti'". *Journal of cience and ducation (JSE)* 6 (1):891-906. <https://doi.org/10.58905/jse.v6i1.597>.
- Turkle, Sherry. 2011. *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*. Basic Books.
- We Are Social, Hootsuite. 2024. *Digital 2024: Indonesia*. We Are Social. <https://wearesocial.com/id/blog/2024/01/digital-2024/>.
- Wijaya, M. Haris. 2024. "Film Budi Pekerti: Guru Dan Sudut Pandang Media Sosial". *Prosiding Seminar Nasional Komunikasi (SENAKOM)* 1 (1). <https://senakom.budiluhur.ac.id/sk/article/view/14>.
- Williams, Raymond. 1977. *Marxism and Literature*. Oxford University Press.