



PERTIKAIAN VERBAL DI DUNIA MAYA (*FLAME WAR*) DALAM FILM BUDI PEKERTI KARYA WREGAS BHANUTEJA

Sri Noor Maolan, Hendaryan, Asep Hidayatullah

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Galuh

Email korespondensi: srinoor.maolan@gmail.com, hendaryan99@yahoo.com,
asephidayatullah@unigal.ac.id

Abstrak

Fenomena pertikaian verbal di dunia maya atau *flame war* merupakan bentuk kekerasan digital yang semakin marak seiring meningkatnya penggunaan media sosial. Artikel ini bertujuan untuk mengkaji representasi *flame war* dalam film Budi Pekerti karya Wregas Bhanuteja serta merefleksikan relevansinya dalam pendidikan bahasa. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode analisis wacana kritis Fairclough, berdasarkan data dari adegan film yang merepresentasikan praktik *flame war* dan diperkuat oleh temuan-temuan dari studi sebelumnya. Dalam film, *flame war* dimanifestasikan melalui komentar kasar, klarifikasi yang dipelintir, keterlibatan publik yang masif, polarisasi opini, serta framing media yang menciptakan kekerasan simbolik. Konflik verbal tersebut menggambarkan lemahnya kontrol sosial di ruang digital dan bagaimana ruang daring menjadi arena penghakiman kolektif. Representasi tersebut mencerminkan realitas sosial yang kompleks dan dekat dengan kehidupan masyarakat digital masa kini. Film Budi Pekerti memperlihatkan potensi sinema sebagai media pembelajaran kontekstual dalam pendidikan bahasa Indonesia. Representasi *flame war* di dalamnya dapat dimanfaatkan untuk menumbuhkan kesadaran etis, kemampuan berpikir kritis, serta keterampilan debat siswa dalam menghadapi tantangan komunikasi digital.

Kata Kunci: *Flame War; Film Budi Pekerti; Bahasa Kekerasan Digital; Komunikasi Daring; Pendidikan Bahasa*

Abstract

The phenomenon of verbal conflict in cyberspace, known as a flame war, is a form of digital violence that has become increasingly widespread with the rise of social media usage. This article aims to examine the representation of flame war in the film Budi Pekerti directed by Wregas Bhanuteja and to reflect on its relevance in language education. This study employs a descriptive qualitative approach with Fairclough's critical discourse analysis method, based on data from film scenes that depict flame war practices and are supported by findings from previous studies. In the film, flame war is manifested through harsh comments, distorted clarifications, massive public involvement, polarized opinions, and media framing that creates symbolic violence. These verbal conflicts illustrate the weakening of social control in digital spaces and

how online platforms become arenas for collective judgment. The representation reflects a complex social reality that closely mirrors the everyday experience of today's digital society. The film *Budi Pekerti* demonstrates the potential of cinema as a contextual learning medium in Indonesian language education. The depiction of flame war in the film can be used to foster ethical awareness, critical thinking skills, and student debating abilities in response to the challenges of digital communication.

Keywords: *Flame War; Budi Pekerti Film; Digital Violence; Online Communication; Language Education*

Pendahuluan

Bahasa memiliki peran fundamental dalam kehidupan manusia sebagai alat untuk mengungkapkan pikiran, perasaan, dan gagasan. Menurut Kridalaksana (1982), bahasa merupakan sistem lambang bunyi yang bersifat arbitrer dan digunakan oleh anggota masyarakat untuk bekerja sama, berinteraksi, serta mengidentifikasi diri. Dalam kehidupan sosial, bahasa tidak hanya menjadi medium komunikasi, tetapi juga mencerminkan nilai, ideologi, dan relasi kekuasaan dalam suatu masyarakat. Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, fungsi bahasa mengalami pergeseran dan perluasan. Bahasa kini tidak hanya digunakan dalam interaksi tatap muka, melainkan juga di ruang-ruang virtual yang diciptakan oleh media digital. Perubahan ini membuka ruang baru dalam pola komunikasi manusia, tetapi sekaligus membawa tantangan tersendiri, terutama dalam hal penggunaan bahasa yang etis dan bertanggung jawab.

Salah satu bentuk penyalahgunaan bahasa di era digital adalah kekerasan verbal yang berlangsung di dunia maya. Fenomena ini dikenal dengan istilah *Cyberbullying*, yaitu tindakan intimidasi, pelecehan, atau penghinaan terhadap individu melalui media digital. Salah satu bentuk khusus dari *Cyberbullying* yang sering terjadi di ruang publik digital adalah *flame war*, yakni pertengkaran verbal yang berlangsung secara terbuka dalam platform digital seperti media sosial, forum daring, atau kolom komentar. *Flame war* ditandai oleh penggunaan bahasa kasar, ofensif, sarkastik, serta kecenderungan untuk menyerang pribadi lawan bicara alih-alih mendebat ide atau argumen yang disampaikan. Fenomena ini menunjukkan bagaimana bahasa, yang semestinya menjadi sarana dialog dan pemahaman, dapat berubah menjadi alat kekerasan ketika digunakan tanpa kendali etika.

Flame war sering kali dipicu oleh perbedaan pendapat, kesalahpahaman, atau bahkan provokasi yang disengaja. Dalam ruang digital yang terbuka dan tidak memiliki batas geografis, ekspresi pengguna kerap kali tidak dibatasi oleh norma sosial sebagaimana yang berlaku dalam interaksi langsung. Anonimitas pengguna internet menjadi salah satu faktor pendorong terjadinya *flame war* karena memberikan ilusi kebebasan yang tidak bertanggung jawab. Di sisi lain, rendahnya literasi digital dan kurangnya kesadaran terhadap dampak psikologis dari ujaran kebencian membuat fenomena ini semakin sulit dikendalikan. Seperti yang dikemukakan oleh Suseno (2012), kekerasan digital merupakan kejahatan yang melibatkan penggunaan teknologi informasi untuk menyakiti orang lain secara psikologis, baik melalui penghinaan, intimidasi, ancaman, maupun penyebaran informasi yang merusak martabat individu.

Fenomena *flame war* memiliki dampak yang tidak dapat diabaikan. UNICEF (2021) menyebutkan bahwa *Cyberbullying* berdampak langsung terhadap kesehatan mental korban, termasuk munculnya gejala stres, kecemasan, depresi, serta rasa

terisolasi dari lingkungan sosial. Laporan dari American Psychological Association (APA) juga menegaskan bahwa kekerasan verbal digital dapat menurunkan rasa percaya diri, mengganggu fungsi sosial korban, bahkan dalam kasus-kasus ekstrem berkontribusi terhadap pikiran untuk menyakiti diri sendiri. Realitas ini menunjukkan bahwa *flame war* bukan sekadar pertengkarannya biasa di internet, tetapi merupakan bentuk kekerasan simbolik yang nyata dan sistemik.

Kondisi ini juga tercermin dalam berbagai data di Indonesia. Berdasarkan survei UNICEF U-Report pada tahun 2021 terhadap 2.777 responden muda Indonesia berusia 14–24 tahun, sekitar 45% mengaku pernah mengalami perundungan digital. Bentuk-bentuk *Cyberbullying* yang paling umum antara lain pelecehan melalui aplikasi percakapan (45%), penyebaran foto atau video pribadi tanpa izin (41%), dan pelecehan dalam bentuk lain (14%). Selain itu, laporan triwulan dari Southeast Asia Freedom of Expression Network (SAFEnet) pada tahun 2023 menunjukkan peningkatan signifikan dalam kasus ujaran kebencian dan ancaman digital. Dalam Triwulan II tahun tersebut, tercatat 55 kasus insiden keamanan digital, termasuk ancaman dan doxing, yang meningkat 66% dibandingkan periode sebelumnya. Pada periode yang sama, terdapat 254 kasus kekerasan berbasis gender online, dengan kelompok perempuan usia 18–25 tahun sebagai korban terbanyak. Fakta ini mengindikasikan bahwa ruang digital telah menjadi arena konflik sosial yang nyata, di mana bahasa digunakan bukan untuk menjalin komunikasi, melainkan untuk menyerang dan merusak.

Fenomena *flame war* bukan hanya dapat diidentifikasi melalui data dan kajian sosiologis, melainkan juga direpresentasikan secara eksplisit dalam karya budaya populer seperti film. Salah satu film yang menampilkan isu ini secara mendalam adalah *Budi Pekerti* karya Wregas Bhanuteja. Film tersebut menceritakan seorang guru bernama Bu Prani yang terlibat dalam insiden kecil di ruang publik, yang kemudian direkam oleh seseorang dan diunggah ke media sosial. Video tersebut viral dan memicu reaksi berantai berupa perundungan digital massal terhadap Bu Prani dan keluarganya. Dalam sekejap, dunia maya menjadi ruang penghakiman yang dipenuhi komentar-komentar kasar, penghinaan, ancaman, dan stigmatisasi terhadap tokoh utama, tanpa memberi ruang bagi klarifikasi atau empati. Film ini dengan cermat menggambarkan bagaimana *flame war* berkembang secara cepat dan masif dalam platform digital, serta bagaimana tekanan psikologis dan sosial yang ditimbulkannya dapat berdampak serius bagi individu yang menjadi sasaran.

Melalui narasi dan visualisasinya, *Budi Pekerti* menyajikan potret yang jujur dan reflektif tentang relasi antara media sosial, opini publik, dan kekerasan simbolik. Representasi *flame war* dalam film ini tampak melalui dialog para tokohnya, tangkapan layar komentar warganet, serta perubahan emosi yang dialami korban seiring meningkatnya intensitas perundungan. Alih-alih sekadar mengeksplorasi dampak pribadi dari viralitas, film ini menyentuh akar persoalan kolektif: mengapa masyarakat begitu cepat menghakimi? Mengapa ruang digital menjadi tempat yang subur bagi agresi? Dan bagaimana tekanan kolektif dari warganet dapat mengubah dinamika sosial dan relasi individu dalam masyarakat?

Flame war dalam film *Budi Pekerti* tidak berdiri sendiri sebagai wacana fiksi, tetapi merupakan refleksi dari kenyataan sosial yang terjadi di masyarakat kontemporer. Dalam kerangka representasi media, film ini berhasil mengangkat persoalan kekerasan verbal digital sebagai isu yang relevan dan mendesak. Kajian terhadap bentuk-bentuk *flame war* yang direpresentasikan dalam film ini penting dilakukan guna memahami lebih dalam pola-pola kekerasan digital, karakteristik

komunikasinya, serta bagaimana masyarakat merespons isu-isu viral secara emosional dan destruktif. Analisis terhadap representasi *flame war* dalam film juga membuka kemungkinan untuk mengkaji secara lebih luas hubungan antara bahasa, teknologi, dan kekuasaan dalam masyarakat digital.

Dengan demikian, penelitian ini berfokus pada analisis bentuk-bentuk *flame war* yang direpresentasikan dalam film *Budi Pekerti* karya Wregas Bhanuteja. Kajian ini bertujuan untuk mengidentifikasi serta memahami pola pertengkaran verbal yang ditampilkan dalam film sebagai bentuk representasi kekerasan simbolik di dunia maya. Melalui pendekatan ini, diharapkan muncul pemahaman yang lebih utuh mengenai bagaimana bahasa digunakan dalam konteks kekerasan digital serta bagaimana media, khususnya film, berperan dalam merefleksikan dan membingkai realitas sosial yang sedang berlangsung.

Metode

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, yakni pendekatan yang bertujuan menggambarkan dan menjelaskan fenomena sosial sebagaimana adanya, berdasarkan gejala yang tampak dalam objek kajian. Dalam konteks ini, objek yang dikaji adalah bentuk-bentuk pertengkaran verbal digital atau *flame war* sebagaimana direpresentasikan dalam film *Budi Pekerti* karya Wregas Bhanuteja. Film tersebut dipilih karena secara eksplisit menyajikan konflik sosial yang berpindah ke ruang digital dan berkembang menjadi kekerasan verbal kolektif melalui media sosial.

Penelitian ini bertumpu pada teori *flame war* yang dikemukakan oleh Saimima (2023), yang memetakan ciri-ciri utama *flame war* dalam komunikasi daring. Menurutnya, *flame war* tidak hanya ditandai oleh kehadiran ujaran kasar atau nada tinggi, melainkan juga oleh adanya niat menyerang secara langsung, keterlibatan publik dalam skala luas, serta adanya polarisasi narasi yang meruncing. *Flame war* biasanya bersifat reaktif dan dipicu oleh isu-isu yang menyangkut harga diri atau reputasi seseorang, kemudian berkembang dengan cepat karena dorongan emosi dan kepuasan kolektif dari pihak-pihak yang terlibat. Dalam film *Budi Pekerti*, karakter Bu Prani menjadi representasi korban dari peristiwa semacam ini, setelah videonya yang viral memicu gelombang komentar negatif dan penghukuman sosial secara daring.

Sumber data dalam penelitian ini berupa adegan, dialog, serta elemen visual dalam film yang menampilkan interaksi di media sosial, terutama yang mengandung indikasi pertikaian verbal. Data dikumpulkan melalui observasi intensif terhadap film, diikuti dengan pencatatan transkrip dialog dan tangkapan visual yang mencerminkan ekspresi konflik di dunia maya. Setiap adegan dianalisis untuk menemukan bentuk ujaran yang menyerang, respons emosional massa digital, dan bagaimana narasi tentang tokoh utama dibangun dan disebarluaskan secara daring.

Teknik analisis data dilakukan secara tematik dan interpretatif, yakni dengan mengelompokkan data berdasarkan kategori *flame war* menurut pemetaan Saimima. Beberapa kategori yang diamati antara lain: penggunaan bahasa menyerang yang eksplisit, kemunculan komentar dengan nada sinis atau menghakimi, keterlibatan publik dalam membentuk opini yang destruktif, serta penggambaran bagaimana media turut memperluas narasi konflik tersebut. Selain itu, peneliti menelaah peran media sosial sebagai medium yang tidak netral, melainkan turut menjadi alat distribusi kekuasaan simbolik yang dapat memperkuat pengucilan sosial terhadap individu tertentu.

Untuk memperkuat pembacaan terhadap konteks sosial yang menyertai representasi *flame war* dalam film, digunakan teori kontrol sosial dari Hirschi (1969). Teori ini menjelaskan bahwa tindakan menyimpang dalam masyarakat sering kali muncul ketika ikatan sosial melemah. Ketika kepercayaan terhadap norma bersama tidak lagi kuat, atau ketika seseorang tidak merasa terlibat dalam nilai kolektif, maka regulasi diri pun ikut runtuh. Dalam konteks film *Budi Pekerti*, lemahnya kendali sosial terhadap ujaran kebencian di media sosial menjadi cerminan nyata bagaimana masyarakat gagal menahan dorongan agresi, terutama saat identitas pelaku bersifat anonim dan sulit dilacak secara sosial.

Selain mengandalkan teori utama dari Saimima dan dukungan konsep sosial dari Hirschi, penelitian ini juga memperkaya kajiannya dengan mengacu pada beberapa hasil penelitian terdahulu yang membahas topik serupa. Damayanti (2022) dalam penelitiannya menekankan bahwa *flame war* merupakan bentuk kekerasan digital yang tidak lahir secara tiba-tiba, melainkan terbentuk melalui kebiasaan budaya digital yang permisif terhadap ujaran agresif. Ia menunjukkan bahwa *flame war* sering kali mendapat ruang luas karena minimnya kontrol etika di media sosial serta karena sistem algoritma media daring yang cenderung memperkuat konten provokatif. Hal ini senada dengan alur cerita dalam film yang memperlihatkan bagaimana media sosial menjadi saluran utama dalam penyebarluasan opini publik yang bersifat menyerang dan tidak berimbang.

Wahyuni (2021) melalui penelitiannya mengenai ujaran kebencian di dunia maya mengungkap bahwa banyak kekerasan simbolik dikemas dalam bentuk humor, ironi, atau meme. Bentuk kekerasan ini tampak ringan dan jenaka di permukaan, namun mengandung intensi menyerang yang dalam. Dalam film *Budi Pekerti*, bentuk komentar yang mengandung sarkasme, penyematan julukan, hingga manipulasi visual terhadap karakter Bu Prani merupakan contoh konkret bagaimana kekerasan simbolik dikemas dalam bentuk yang tampaknya tidak serius namun berdampak serius secara psikologis.

Farikhi (2023) mengulas tentang kecenderungan masyarakat digital di Indonesia yang cenderung toleran terhadap agresi verbal, terutama ketika dilakukan secara kolektif dan anonim. Menurutnya, struktur digital yang memungkinkan seseorang bersembunyi di balik identitas samaran memperbesar peluang terjadinya *flame war*. Penemuan ini mempertegas konteks dalam film, di mana banyak komentar negatif berasal dari akun-akun anonim yang justru memiliki peran besar dalam menciptakan opini publik negatif terhadap tokoh utama.

Sementara itu, Rahmadi (2024) menekankan peran penting media dalam membongkai realitas sosial, khususnya dalam representasi perundungan digital di film. Ia menyatakan bahwa sinema tidak hanya mencerminkan kenyataan, tetapi juga menyusun ulang makna sosial melalui sudut pandang tertentu. Film *Budi Pekerti* dalam hal ini merekonstruksi bagaimana konflik kecil di ruang publik dapat melebar menjadi *flame war* yang merusak nama baik, martabat, dan bahkan struktur sosial seseorang, hanya karena tekanan sosial yang tumbuh dari opini publik yang tidak terkendali.

Secara keseluruhan, proses penelitian ini dilakukan dalam tahapan sistematis. Dimulai dari pemilihan objek kajian yang relevan, kemudian dilanjutkan dengan observasi mendalam, pengumpulan data melalui dokumentasi dialog dan visual, pengkodean berdasarkan kategori *flame war*, dan analisis berdasarkan teori yang telah ditetapkan. Setiap tahap dijalankan dengan memperhatikan integritas data dan kehati-hatian interpretasi, agar mampu memberikan gambaran yang utuh dan akurat tentang

bagaimana *flame war* direpresentasikan dalam medium film, dan apa makna sosial yang tersembunyi di balik representasi tersebut.

Dengan demikian, metode yang digunakan dalam penelitian ini tidak hanya berfungsi untuk menggali bentuk pertengkaran verbal digital secara linguistik, tetapi juga untuk memahami dimensi sosial dan kultural yang melatarbelakangnya. Fokus pada teori Saimima memberikan titik tolak yang tajam untuk mengurai karakteristik *flame war* secara konkret, sementara teori sosial Hirschi serta referensi penelitian terdahulu memperluas sudut pandang dalam memaknai gejala kekerasan verbal digital sebagai bagian dari masalah sosial yang lebih luas dan mendesak untuk dikaji secara kritis.

Hasil dan Pembahasan

Dalam ekosistem digital yang serba cepat dan bebas batas, interaksi sosial tidak lagi dibatasi oleh ruang fisik, tetapi telah berpindah dan berevolusi dalam platform daring yang memungkinkan setiap individu untuk menyuarakan pendapat secara langsung. Ruang digital, yang semestinya dapat menjadi medium kolaboratif, kini justru kerap menjadi arena pertikaian verbal yang tajam dan penuh muatan emosional. Salah satu fenomena yang mencerminkan dinamika komunikasi semacam ini adalah *flame war*, yaitu bentuk konflik digital yang berkembang dari ketidaksepakatan menjadi serangkaian serangan verbal bersifat destruktif. Film *Budi Pekerti* karya Wregas Bhanuteja menyajikan realitas tersebut dengan representasi yang tajam dan kontekstual.

Flame war dalam film ini tidak hadir secara mendadak, melainkan tumbuh secara gradual melalui serangkaian peristiwa yang saling terkait. Dimulai dari penyebaran video pendek yang menampilkan Bu Prani menegur seorang pria di pasar, rekaman tersebut kemudian menyebar di media sosial tanpa penjelasan memadai, menciptakan ruang kosong yang segera diisi oleh asumsi dan penilaian sepahak dari publik digital. Pada menit ke-19:57, muncul komentar yang menyebut Bu Prani sebagai “asu” (anjing). Kata ini bukan sekadar makian, tetapi bentuk dehumanisasi simbolik yang menghilangkan martabat seseorang hanya berdasarkan potongan video yang tidak utuh.

Komentar seperti ini merupakan ciri awal dari *flame war* sebagaimana dijelaskan oleh Saimima (2023), yang menyebut bahwa *flame war* memiliki kecenderungan untuk muncul dari pemantik emosional, kemudian berkembang menjadi konfrontasi terbuka yang tidak lagi diarahkan untuk mencari kebenaran, melainkan untuk mendominasi ruang wacana dan menyerang pihak tertentu. Dalam film, penggunaan kata “asu” tidak berdiri sendiri, melainkan menjadi pintu masuk bagi komentar-komentar lain yang bersifat merendahkan, menyudutkan, dan bersifat kolektif. Ujaran tersebut menandakan bahwa publik digital telah masuk ke fase *flame war*, di mana setiap ekspresi tidak lagi bersandar pada akal sehat, melainkan pada emosi kolektif yang meledak-ledak.

Upaya Bu Prani untuk melakukan klarifikasi melalui unggahan video pada menit ke-29:52 menjadi titik krusial berikutnya. Klarifikasi yang ditujukan untuk menjelaskan duduk perkara dan meluruskan kesalahpahaman tersebut ternyata tidak diterima sebagai bentuk niat baik. Sebaliknya, klarifikasi justru menjadi bahan baru bagi publik untuk mengamplifikasi kemarahan. Video tersebut memunculkan respons negatif yang lebih personal, yang kini tidak hanya menyerang tindakan Bu Prani, tetapi juga karakter dan kredibilitasnya sebagai guru dan ibu. Di sinilah *flame war* memasuki

tahap kedua, yakni ketika klarifikasi dipelintir dan dijadikan bahan pemberian untuk melanjutkan serangan.

Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Damayanti (2022) yang menyebut bahwa *flame war* bukan semata-mata pertikaian pendapat, melainkan strategi komunikasi destruktif yang dipicu oleh dorongan untuk menyakiti secara kolektif. Damayanti menekankan bahwa pola *flame war* biasanya berkembang melalui eskalasi emosional dan pembentukan identitas musuh bersama. Dalam konteks film, musuh tersebut adalah Bu Prani yang diposisikan sebagai tokoh yang dianggap pantas untuk dipermalukan karena dianggap "berlebihan", "menghakimi", atau bahkan "cari muka".

Konflik menjadi semakin kompleks pada menit ke-38:38, saat pria yang terlibat dalam video, yakni Sapto Sudiro, mengunggah klarifikasi versi dirinya. Klarifikasi tandingan ini bukan hanya mempersoalkan tindakan Bu Prani, melainkan mengalihkan narasi bahwa dirinya adalah korban sebenarnya. Di sinilah publik digital mulai terbelah: sebagian mendukung Bu Prani, sementara sebagian lain menganggap Sapto sebagai pihak yang tidak bersalah. Polarisasi ini menciptakan fragmentasi opini yang tajam, sehingga *flame war* tidak lagi bersifat vertikal (antara satu pihak dan massa), tetapi horizontal, melibatkan publik melawan publik, saling menyalahkan, dan mempertahankan narasi masing-masing.

Menurut Saimima (2023), keterlibatan banyak pihak dan polarisasi adalah dua elemen penting dalam *flame war*. Ketika opini publik tidak lagi terpusat pada substansi isu, melainkan pada pemihakan terhadap narasi tertentu, maka ruang diskusi berubah menjadi arena konflik. Polarisasi membuat ruang kompromi tertutup. Setiap klarifikasi akan dianggap sebagai serangan, dan setiap pembelaan akan dimaknai sebagai pengingkaran. Dalam kondisi seperti ini, tidak ada penyelesaian, yang ada hanya perpanjangan konflik.

Di samping itu, representasi *flame war* dalam film *Budi Pekerti* turut memperlihatkan bagaimana respons warganet sering kali dipicu oleh dorongan emosional yang tidak disertai penalaran yang matang. Ketika ruang komentar dipenuhi oleh suara-suara yang senada dalam kemarahan dan penghukuman, terciptalah situasi yang menyerupai *echo chamber*, yakni ruang diskursif yang memperkuat satu perspektif tanpa memberi ruang bagi pandangan yang berbeda. Kondisi ini memperlihatkan bahwa kekerasan digital tidak hanya bersumber dari individu yang menyampaikan ujaran kebencian, tetapi juga diperkuat oleh pola interaksi daring yang permisif terhadap penyebaran agresivitas secara kolektif. Film ini dengan demikian menjadi cerminan dari bagaimana media sosial dapat berfungsi sebagai katalisator kekerasan simbolik dalam masyarakat digital.

Puncak dari *flame war* dalam film ini terjadi pada menit 45:05, ketika media daring Gaung Tinta menyebarkan narasi bahwa Bu Prani menjadi penyebab penularan COVID-19 terhadap Mbok Rahayu dan anak-anaknya. Tuduhan ini tidak didasarkan pada data medis, melainkan pada asumsi liar yang dibungkus dalam narasi "kewartawanan", dan diproduksi untuk memicu keterlibatan emosional publik. Framing yang dilakukan oleh media dalam film ini menandakan bahwa *flame war* tidak hanya didorong oleh publik individu, tetapi juga oleh institusi media yang memiliki kapasitas besar dalam memproduksi dan menyebarkan wacana.

Dalam pandangan Wahyuni (2021), kekerasan simbolik dalam ruang digital sering kali disamarkan dalam bentuk meme, satir, atau narasi media yang mengesankan. Namun, efeknya tidak kalah dahsyat dibandingkan ujaran eksplisit. Di film ini, framing media terhadap Bu Prani sebagai penular virus adalah bentuk

kriminalisasi reputasi yang tidak berbasis fakta. Media menjadi alat perpanjangan *flame war* yang memperparah kondisi mental dan sosial korban.

Analisis terhadap peran media dalam memperkuat *flame war* juga diamini oleh Rahmadi (2024), yang dalam kajiannya atas film Penyalin Cahaya menyebut bahwa lembaga yang seharusnya menjadi penjaga kebenaran justru bisa menjadi pihak yang menekan korban melalui narasi sepahak. Dalam *Budi Pekerti*, kita menyaksikan bagaimana media tidak hanya mengamplifikasi suara mayoritas, tetapi turut menciptakan konstruksi musuh secara sepahak.

Dalam teori kontrol sosial yang dikemukakan oleh Hirschi (1969), perilaku menyimpang dapat tumbuh subur ketika empat elemen utama pengikat sosial melemah: attachment (keterikatan), commitment (komitmen), involvement (keterlibatan), dan belief (kepercayaan). Dalam konteks ruang digital, kontrol sosial menjadi longgar karena tidak ada kejelasan hubungan antarindividu, tidak adanya risiko sanksi langsung, serta banyaknya akun anonim yang tidak memiliki komitmen sosial. *Flame war* dalam film ini menunjukkan bahwa ketidakterikatan publik terhadap korban menyebabkan empati menghilang, dan agresi menjadi sah secara sosial.

Selain kontrol sosial yang lemah, algoritma media sosial yang mendorong keterlibatan tinggi juga turut memperpanjang *flame war*. Konten provokatif dan bernada tinggi cenderung lebih banyak mendapatkan eksposur karena dianggap menarik secara algoritmik. Dalam film, unggahan klarifikasi dan respons penuh emosi terus disebarluaskan, sementara suara yang netral atau menenangkan tenggelam. Hal ini sejalan dengan pengamatan Farikhi (2023), yang menyatakan bahwa sistem distribusi digital saat ini sangat mementingkan klik dan reaksi, bukan kebenaran atau keadilan.

Fenomena *flame war* dalam *Budi Pekerti* juga mengandung dimensi visual yang penting. Manipulasi gambar, meme, dan narasi visual turut memperparah kondisi. Wajah Bu Prani digambarkan secara menyeramkan dan diberi label seperti "guru psycho" atau "ibu gila". Wahyuni (2021) menyebutkan bahwa humor visual adalah strategi agresi yang sangat efektif dalam ruang digital karena tersebar cepat, memancing emosi, dan sulit ditelusuri pelakunya. Visualisasi kekerasan simbolik ini menggabungkan elemen teks dan gambar yang memperkuat efek psikologis pada korban.

Jika ditinjau dari sudut pandang psikologis, *flame war* dapat menimbulkan trauma jangka panjang. Bu Prani, sebagai tokoh utama, diperlihatkan mengalami tekanan berat, ketakutan, dan kehilangan kepercayaan diri. Ia terasing dari masyarakat, bahkan dari lingkar sosial terdekatnya. Ini merupakan bentuk kekerasan kolektif yang tidak hanya memukul secara daring, tetapi juga berdampak di kehidupan nyata. Damayanti (2022) mencatat bahwa efek *flame war* dapat menyebabkan kelelahan mental, kesepian sosial, bahkan mendorong pikiran untuk mengakhiri hidup.

Jika dibandingkan dengan film lain, *Budi Pekerti* sejajar dengan *Unfriended* yang dikaji oleh Farikhi (2023), di mana pertengkaran digital bermula dari unggahan memalukan dan berakhir dengan kehancuran psikologis tokoh. Bahkan dalam *Unfriended*, komentar-komentar publik menjadi katalisator tragedi yang tidak bisa dikembalikan. Sementara itu, Hernando (2024), meski telah mengangkat representasi *Cyberbullying* dalam film yang sama, tidak secara khusus menelaah aspek *flame war* secara sistematis. Penelitian ini, oleh karena itu, memperluas cakupan analisis yang sebelumnya kurang mendapat sorotan.

Secara umum, *flame war* dalam film *Budi Pekerti* dapat dikenali melalui enam karakteristik utama:

1. Komentar bernada kasar dan menyerang secara personal.
2. Klarifikasi yang dimanfaatkan sebagai bahan olok-an atau disalahartikan.
3. Keterlibatan banyak pihak, termasuk warganet, media, dan tokoh lain.
4. Polarisasi opini publik yang tajam dan berlangsung lama.
5. Strategi visual yang digunakan untuk memermalukan korban.
6. Tidak adanya penyelesaian, hanya eskalasi konflik.

Flame war tidak boleh dipahami semata sebagai bentuk emosi sesaat, melainkan sebagai praktik kekerasan digital yang sistematis. Ia diproduksi dan dipertahankan melalui interaksi antara algoritma, emosi kolektif, dan lemahnya regulasi sosial. Ruang digital yang seharusnya menjadi tempat klarifikasi dan pencarian kebenaran justru berubah menjadi arena perburuan dan penghukuman kolektif.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis terhadap representasi *flame war* dalam film *Budi Pekerti*, dapat disimpulkan bahwa pertengkaran verbal digital yang digambarkan dalam narasi film ini bukan sekadar ilustrasi konflik daring biasa, melainkan cerminan dari kekerasan simbolik yang sistematis dan terstruktur dalam ruang digital. *Flame war* tidak hadir sebagai peristiwa tunggal yang berdiri sendiri, melainkan tumbuh dari akumulasi komentar yang bernada ofensif, klarifikasi yang disalahpahami, serta polarisasi opini yang meluas akibat campur tangan media dan publik secara kolektif.

Representasi *flame war* dalam film ini memperlihatkan bagaimana konflik dapat bereskala dengan cepat ketika kendali sosial di dunia maya melemah. Mulai dari munculnya komentar kasar seperti "asu" pada menit ke-19:57, upaya klarifikasi Bu Prani yang justru memantik gelombang baru komentar negatif, hingga kemunculan klarifikasi tandingan dari Sapto dan pemberitaan sepahak oleh media daring Gaung Tinta yang memprovokasi opini publik. Seluruh rangkaian ini menunjukkan bahwa media sosial bukan lagi sekadar wadah komunikasi, melainkan telah berubah menjadi arena pertarungan narasi, tempat publik saling menjatuhkan, membentuk kubu, dan memproduksi stigma terhadap individu.

Temuan ini mengonfirmasi bahwa *flame war* merupakan bentuk kekerasan digital yang kompleks. Mengacu pada pemetaan karakteristik *flame war* oleh Saimima (2023), film ini menampilkan dengan gamblang unsur-unsur utama seperti intensi menyerang, keterlibatan publik secara luas, polarisasi opini yang berlarut-larut, serta nihilnya ruang kompromi. Bahkan klarifikasi yang secara etika semestinya menjadi bentuk tanggung jawab komunikasi, dalam konteks *flame war* justru menjadi bahan bakar baru yang memperparah konflik.

Lebih dari itu, dinamika *flame war* dalam film ini juga memperlihatkan kegagalan kolektif dalam menjaga etika komunikasi digital. Teori kontrol sosial dari Hirschi (1969) sangat relevan digunakan untuk menjelaskan kondisi ini. Ketika ikatan sosial melemah, ketika masyarakat tidak lagi memiliki keterikatan emosional terhadap sesamanya di ruang digital, dan ketika tidak ada sanksi yang membuat pengguna internet berpikir ulang sebelum berkomentar, maka agresi verbal menjadi hal yang mudah dan bahkan dianggap biasa. Dalam film ini, kenyataan tersebut tampak jelas dalam bentuk komentar-komentar tanpa identitas, ujaran kebencian yang berulang, dan pemberian publik terhadap perundungan yang terus berlangsung.

Kekuatan naratif film *Budi Pekerti* bukan hanya terletak pada alur cerita atau karakternya, tetapi pada kemampuannya merepresentasikan realitas sosial yang

sangat dekat dengan masyarakat digital masa kini. Serangan terhadap Bu Prani tidak hanya berbentuk teks, tetapi juga visual yang dimanipulasi untuk mempermalukan, seperti meme, tangkapan layar, dan simbol-simbol visual yang digunakan untuk membangun citra negatif. Ini menegaskan bahwa *flame war* bukan hanya pertarungan kata, tetapi juga perang visual yang memperkuat kekerasan simbolik secara sistematis.

Simpulan dari kajian ini membawa implikasi penting, baik secara akademik maupun sosial. Pertama, secara akademik, penelitian ini memperkaya kajian tentang kekerasan digital dengan fokus yang lebih spesifik pada *flame war*, yang selama ini belum banyak dieksplorasi secara mendalam dalam ranah ilmiah. Penelitian sebelumnya, seperti oleh Hernando (2024), memang telah membahas representasi *cyberbullying* dalam film yang sama, namun belum menyoroti aspek *flame war* secara komprehensif. Oleh karena itu, temuan ini membuka ruang baru bagi penelitian lanjutan mengenai komunikasi agresif dalam ruang digital, baik dalam medium film maupun media lainnya.

Kedua, secara sosial, kajian ini memberikan gambaran konkret tentang pentingnya literasi digital yang tidak hanya berorientasi pada kemampuan teknis, tetapi juga pada kesadaran etis dan tanggung jawab moral. *Flame war* dalam film ini memperlihatkan bagaimana masyarakat dengan mudah terlibat dalam praktik kekerasan verbal kolektif tanpa mempertimbangkan dampak psikologis dan sosial terhadap korban. Komentar yang tampak sepele di layar gawai memiliki konsekuensi besar bagi kehidupan nyata seseorang, bahkan dapat mengubah seluruh arah hidupnya. Hal ini menjadi peringatan bahwa etika komunikasi di ruang digital harus diajarkan dan ditanamkan secara konsisten dalam berbagai lapisan masyarakat, termasuk dalam pendidikan formal.

Ketiga, secara kultural, film *Budi Pekerti* dan hasil kajian ini menunjukkan bahwa sinema dapat menjadi medium yang efektif dalam menyuarakan kritik sosial sekaligus mengedukasi publik tentang bahaya *flame war*. Representasi kekerasan verbal digital dalam film ini tidak bersifat menggurui, tetapi justru menyentuh, karena membawa penonton untuk menyaksikan langsung konsekuensi dari sebuah "komentar biasa" yang berubah menjadi bencana sosial. Film ini secara tidak langsung mengajak masyarakat untuk berpikir ulang sebelum menanggapi sesuatu secara reaktif di media sosial. Oleh karena itu, medium kebudayaan seperti film perlu terus didorong untuk memproduksi wacana-wacana kritis yang berfungsi sebagai cermin sosial.

Akhirnya, penelitian ini menegaskan bahwa *flame war* adalah fenomena kekerasan digital yang nyata, bukan hanya gejala komunikasi yang memanas. *Flame war* adalah bentuk kegagalan kolektif kita dalam menjaga ruang publik daring tetap rasional, adil, dan manusiawi. Ketika masyarakat lebih tertarik pada drama dan kontroversi daripada klarifikasi dan keadilan, maka ruang digital bukan lagi ruang belajar bersama, melainkan ladang penghakiman yang tanpa kendali. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi nyata dalam membuka kesadaran kolektif tentang pentingnya membangun ruang komunikasi digital yang etis, empatik, dan bertanggung jawab, baik melalui pendidikan, regulasi, maupun produksi budaya yang kritis dan reflektif.

Daftar Pustaka

- Alfathoni, M. A. M. & Manesah, Dani. (2020). *Pengantar Teori Film*. Yogyakarta: Deepublish.

- Azizah, Mauliddini. et al. (2023). Internalized Misogyny, Psychological Distress, Cyber Bullying pada Trend Pick Me Girl/Boy di TikTok. *E-Jurnal Ubhara Jaya*, 1(1).
- Barus, F. L., Simorangkir, K. D. Y., Nurlette, R. V., & Kaban, R. Y. B. (2023). Analisis kasus pencemaran nama baik (pelanggaran UU ITE dan KUHP) oleh artis Medina Zein terhadap selebgram Marissa Icha. *Jurnal Bahasa, Sastra, Budaya dan Pengajarannya (Protasis)*, 2(2), 140–147. <https://doi.org/10.55606/protasis.v2i1.109>
- Clara S.A.T., Friskilla. et al. (2016). Kebijakan Hukum Pidana dalam Upaya Penanggulangan *Cyberbullying* dalam Upaya Pembaharuan Hukum Pidana. *Diponegoro Law Journal*, 5(3).
- Damayanti, R. (2022). *Flame war* sebagai Kekerasan Digital dalam Budaya Komentar Media Sosial. *Jurnal Sosioteknologi*, 21(2), 117–130.
- Dewi, Kumala Intan. dkk. (2023). Penegakan Hukum Tindak Pidana terhadap *Cyberbullying* dalam Perspektif Hukum Pidana. *Konsensus: Jurnal Ilmu Pertahanan, Ukuran, dan Komunikasi*, (online). 1(3).
- Farikhi, A. N. (2023). Analisis semiotika John Fiske tentang *Cyberbullying* pada remaja dalam film Unfriended (John Fiske semiotic analysis of *Cyberbullying* in adolescents in Unfriended film). *Jurnal Sosiologi*, 6(1), Maret. <https://ejournal.upr.ac.id/index.php/JSOS/index>
- Hidayat, R., & Rofiq, A. (2022). Meme dan Kekerasan Simbolik di Media Sosial: Studi Kasus pada Konten Viral. *Jurnal Kajian Media dan Komunikasi*, 14(2), 115–129.
- Hirschi, Travis. (2017). *Cause of Delinquency*. London & New York: Routledge.
- Houtman. dkk. (2023). Penyuluhan Linguistik Forensik Sebagai Antisipasi Bahaya Cyber Crime dalam Pemanfaatan Media Sosial. *Wahana Dedikasi*, (online). 6(2).
- Karyanti, M.Pd., & Aminudin, S.Pd. (2019). *Cyberbullying & Body Shaming*. Kota Yogyakarta: Penerbit K-Media.
- Kosasih, E. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Lestari, A. D. (2023). *Eksklusi sosial terhadap guru viral di media digital: Studi kasus di lingkungan pendidikan dasar*. *Jurnal Pendidikan dan Masyarakat*, 11(1), 56–68.
- Mahsun. (2014). *Metode Penelitian Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka Press.
- Noval, Sayid Muhammad Rifqi. (2021). *Cyberbullying Hak-Hak Digital: Right on Online Safety*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Rahmadi, N. P., & Yudhistira, R. A. R. (2024). Analisis tokoh pada film “Penyalin Cahaya” sebagai korban pelecehan seksual menggunakan teori kebungkaman. *Commsphere: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 2(2), 178–192. <https://doi.org/10.37631/commsphere.v2iII.1591>
- Rahmawati, N. (2022). “Strategi Kelompok dalam Menyikapi Anggota yang Terlibat Kontroversi Digital.” *Jurnal Psikologi Sosial Indonesia*, 9(1), 77–89.
- Saimima, Ika Dewi Sartika. et al. (2023). *Cyberbullying dalam Hukum Pidana Indonesia*. Malang: PT. Literasi Nusantara Abadi Group.
- Simatupang, F. L., Girsang, E., Sembiring, K. P., Saragih, M., Sitorus, L., Gultom, N. H., & Siregar, M. W. (2025). Analisis kasus pencemaran nama baik Aaliyah Massaid di media sosial: Kajian linguistik forensik. *Journal of Citizen Research and Development (JCRD)*, 2(1). Universitas Negeri Medan.
- Sinaga, A. B., Usman, & Wahyudhi, D. (2021). Perbuatan menguntit (stalking) dalam perspektif kebijakan hukum pidana Indonesia. *PAMPAS: Journal of Criminal*, 2(2). Fakultas Hukum, Universitas Jambi.
- Sudaryanto. (2015). *Metode dan Aneka Teknik Analisis Bahasa*. Yogyakarta: Sanata Dharma University Press.

- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan RD*. Bandung: Alfabeta.
- Suler, John. (2004). The Online Disinhibition Effect. *CyberPsychology & Behavior, (online)*, 7(3).
- Suryasuciramdhana, A., Haris, I. P., Agustina, L. F., & Al-Bana, M. S. (2023). Analisis isi video di media sosial channel YouTube Kinderflix dalam kasus pelecehan. *TUTURAN: Jurnal Ilmu Komunikasi, Sosial dan Humaniora*, 2(3), 32–41. <https://doi.org/10.47861/tuturan.v2i3.1035>
- Suseno, Sigid. (2012). *Yuridiksi Tindak Pidana Siber*. Bandung: Refika Aditama.
- Vianty, M., & Umarella, F. H. (2024). Manipulasi identitas diri di media sosial (Analisis isi kualitatif pada film “The Tinder Swindler”). *Jurnal Visi Komunikasi*, 23(1), 55–65. Universitas Mercu Buana.
- Waani, M. S., & Wempi, J. A. (2021). Cancel culture as a new social movement. *American Journal of Humanities and Social Sciences Research (AJHSSR)*, 5(7), 266–270.
- Wahyuni, A. (2021). Dehumanisasi dan Humor Visual dalam *Cyberbullying*. *Jurnal Psikologi Sosial*, 9(1), 73–85.