

Penerimaan Audiens Terhadap Representasi *Bullying* Dalam Film “Koe No Katachi”

Najla Durrotulhikmah dan Nina Yuliana

Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Jl Raya Palka KM. 03 Sindangsari, Kec. Pabuaran, Kab. Serang, Provinsi Banten, 42118

Email : 6662230016@untirta.ac.id dan nina.yuliana@untirta.ac.id

Abstract

"Koe no Katachi" tells the story of a teenage drama that raises the issue of bullying of the deaf, a phenomenon that has become commonplace in society. The purpose of this research is to describe how the audience accepts and knows their position in accepting the representation of bullying in the film "Koe no Katachi." In achieving the objectives of this research, researchers used qualitative methods with a reception analysis approach using the Stuart Hall coding-decoding model. The research results show that there are classifications of informants into three positions, namely dominant-hegemonic, negotiation and oppositional. Viewers who are in a dominant-hegemonic position understand the message according to what the filmmaker hopes. The audience in a negotiating position understands and agrees with the film's message, but there are several things that do not match its values and interests. Meanwhile, viewers who are in an oppositional position understand the meaning of the film but have different views in interpreting the message. This audience reception is influenced by factors such as frame of reference and field of experience, which underlie how they understand and interpret the film. This study found that informants' acceptance of media messages was not only based on the content of the message itself, but was also influenced by various external factors. These factors include frame of reference and field of experience.

Keywords: *Film Koe no Katachi, Bullying, Reception Analysis*

Abstrak

Film "Koe no Katachi" menceritakan drama remaja yang mengangkat isu bullying terhadap tuna rungu, sebuah fenomena yang menjadi hal lumrah di masyarakat. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan bagaimana audiens memaknai dan mengetahui posisi mereka dalam penerimaan terhadap representasi bullying dalam film "Koe no Katachi." Dalam mencapai tujuan penelitian ini, peneliti menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan analisis resepsi (reception analysis) model encoding-decoding Stuart Hall. Hasil penelitian menunjukkan adanya klasifikasi informan menjadi tiga posisi, yaitu dominant-hegemonic, negotiated, dan oppositional. Audiens pada posisi dominant-hegemonic memahami pesan sesuai dengan yang diharapkan oleh pembuat film. Audiens pada posisi negotiated memahami dan setuju dengan pesan film, namun terdapat beberapa hal yang tidak sesuai dengan nilai dan minat mereka. Sementara itu, audiens pada posisi oppositional mengerti makna film tetapi memiliki pandangan yang berbeda dalam menafsirkan pesan tersebut. Penerimaan audiens ini dipengaruhi oleh faktor seperti frame of reference dan field of experience, yang mendasari bagaimana mereka memahami dan menafsirkan film. Penelitian ini menemukan bahwa penerimaan informan terhadap pesan media tidak hanya didasarkan pada isi pesan itu sendiri, tetapi juga dipengaruhi oleh berbagai faktor eksternal. Faktor ini termasuk frame of reference dan field of experience

Kata Kunci: Film Koe no Katachi, Bullying, Analisis resepsi

1. Pendahuluan

Dalam kehidupan sehari-hari *bullying* atau perundungan menjadi kata yang akrab ditelinga kita, karena maraknya kasus *bullying* yang terjadi di tengah-tengah masyarakat. “Perundungan merupakan segala bentuk penindasan atau kekerasan yang dilakukan dengan sengaja oleh satu orang atau sekelompok orang yang lebih kuat atau berkuasa terhadap orang lain, bertujuan untuk menyakiti yang dilakukan berulang kali (dikenal dalam bahasa Indonesia sebagai “penindasan/risak”)” (Wardhana dalam Supriyatman & Nugroho, n.d.). *Bullying* atau perundungan tentang perilaku kekerasan agresif yang ditujukan untuk menyakiti, baik kekerasan fisik maupun verbal. Perilaku perundungan ini membuktikan bahwa kurangnya moral, akhlak rendah, dan kurangnya adab.

Representasi *Bullying* dalam media, seperti film, memainkan peran penting dalam membentuk persepsi dan pemahaman masyarakat tentang fenomena ini. Seperti pada film ‘Koe no Katachi’ (A Silent Voice) karya Yoshitoki Oima (2016). Merupakan salah satu film yang dengan berani mengangkat tema *bullying* dan dampaknya pada korban maupun pelaku. Film ini telah mendapat banyak pujian kritis dan popularitas global, yang dapat memicu diskusi dan refleksi tentang *bullying* dan pentingnya empati pemahaman.

Melalui latar belakang tersebut peneliti tertarik untuk mengeksplorasi lebih dalam penerimaan audiens terhadap representasi *bullying* dalam film ‘Koe no Katachi’. Termasuk dampak psikologis yang dialami korban dan pelaku, serta perjuangan mereka untuk pulih dan menemui makna hidup.

Dalam penelitian ini penting untuk memberikan wawasan tentang potensi manfaat dan risiko representasi *bullying* dalam film. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berharga bagi pemahaman tentang *bullying* dan bagaimana media dapat digunakan untuk meningkatkan kesadaran dan pencegahan perundungan.

2. Tinjauan Pustaka

2.1. Konsep *Bullying*

Seperti yang dinyatakan oleh (Susanti dalam Widodo, 2016), “istilah *Bullying* tidak terlalu dikenal oleh masyarakat umum, terutama karena tidak ada kata yang cocok untuknya dalam bahasa Indonesia”. *Bullying* berasal dari kata “penggertak”, dimana seseorang melakukan penyimpangan dan berkeinginan agar orang lain menderita secara fisik dan mental.

“Beberapa istilah yang sering digunakan masyarakat dalam bahasa Indonesia untuk menggambarkan *bullying* adalah penindasan, penggencetan, perpeloncoan, pemalakan,

pengucilan, atau intimidasi” (Susanti dalam Widodo, 2016).

Menurut Coloroso (2007:47) dalam Widodo, (2016), “bullying dibagi menjadi empat jenis sebagai berikut:

- a. Bullying fisik: Jenis yang paling umum dan mudah dilihat termasuk memukul, mencekik, menyikut, meninju, menendang, menggigit, memiting, mencakar, dan meludahi subjek. Pelaku juga sering merusak atau merusak barang korban.
- b. Bullying verbal: Termasuk julukan, celaan, fitnah, kritik kejam, penghinaan, dan pernyataan yang memiliki unsur pelecehan seksual atau seksual. Bullying verbal adalah bentuk pelecehan yang sangat kuat yang dapat menghancurkan jiwa korban. Sering terjadi di taman bermain dan diabaikan sebagai diskusi bodoh teman sebaya.
- c. Bullying relasional: Dengan tujuan membuat korban merasa kurang percaya diri melalui pengabaian, pengucilan, pengecualian, atau penghindaran. Ini dilakukan secara sengaja untuk menjauh dari seseorang, seringkali merusak persahabatan. Pandangan agresif, lirikan mata, helaan napas, cibiran, tawa mengejek, dan bahasa tubuh yang kasar adalah beberapa contoh perilakunya.

- d. Bullying elektronik: Menggunakan alat elektronik dan internet seperti komputer, ponsel, kamera, website, dan jejaring sosial menggunakan tulisan, animasi, gambar, video, atau film yang mengancam, menyakiti, atau menyudutkan korban”

Kurangnya pemahaman dan kesadaran masyarakat tentang bullying sering kali membuat tindakan ini tidak mendapatkan perhatian serius dan dianggap sebagai bagian dari dinamika sosial biasa.

2.2. Teori Penerimaan Audiens

Teori penerimaan audiens, mencakup teori resepsi yang merupakan bagian penting dari studi media dan komunikasi. Teori resepsi ini menekankan bagaimana audiens menafsirkan dan merespon pesan-pesan media. Yang dimana audiens aktif dalam membentuk makna dari pesan media berdasarkan latar belakang, pengalaman, dan konteks sosial.

Stuart Hall memperkenalkan model encoding/decoding yang menjadi dasar dari teori resepsi. Seperti yang tertulis dalam (Lestari, 2017) “Proses komunikasi terdapat dua tahap: encoding (produser membingkai pesan) dan decoding (audiens menafsirkan pesan). Audiens dapat mengambil tiga posisi utama dalam decoding pesan media: dominant-hegemonic, negotiated, dan oppositional” (Hall, 1980). Teori ini dapat membantu

memahami bagaimana audiens menerima dan merespon representasi perundungan dalam media berdasarkan posisi decoding mereka.

2.3. Representasi Bullying dalam Film

Representasi diperoleh dari kata “Represent” yang bermakna “stand for”, yang artinya “berarti” atau “act as delegate for”, yang berfungsi sebagai representasi untuk sesuatu” (Kerbs dalam Tjitra et al., n.d.)

Jadi, representasi merupakan aktivitas yang menekankan bagaimana manusia menampilkan, menggambarkan atau menggunakan. “Dalam konteks media, bahasa, dan komunikasi, representasi berupa kata gambar, sekuen, cerita, dan jenis item lainnya yang dapat menggambarkan konsep, emosi, fakta, dan unsur lainnya” (Hartley dalam Fatimah Azahro et al., 2024)

Film menjadi salah satu medium yang digunakan untuk merepresentasikan bullying atau perundungan. Film banyak berperan sebagai cermin sosial yang merefleksikan dan memperkuat norma-norma sosial, penelitian menunjukkan bahwa film mempengaruhi cara pandang dan perilaku audiens secara signifikan. “Koe no Katachi” salah satu film yang merepresentasikan bullying dengan cara yang kompleks dan emosional, menekankan dampak jangka panjang pada korban dan pelaku (Tanaka, 2018).

3. Metode Penelitian

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif deskriptif melalui metode analisis resepsi. Analisis kualitatif ini didefinisikan sebagai penyelesaian masalah yang diteliti dengan cara menggambarkan atau mengilustrasikan keadaan subjek atau objek penelitian (seperti individu, lembaga, masyarakat, dan lain-lain) sesuai dengan fakta yang terlihat atau sesuai dengan kondisi sebenarnya (Nawawi, 2012). Lalu, khalayak berperan aktif dalam menafsirkan teks media. Hal ini tercermin dalam premis-premis model *encoding-decoding* Stuart Hall yang menjadi dasar analisis resepsi. Menurut Stuart Hall (1973), sebuah peristiwa dapat disampaikan atau diinterpretasikan dengan berbagai cara, dan pesan selalu mengandung berbagai kemungkinan pembacaan. Jadi analisis resepsi ini digunakan untuk mengetahui perbedaan atau persamaan penerima pesan oleh penonton terhadap film ‘Koe no Katachi’.

Menurut Hall, *encoding* adalah proses di mana pembuat media (*encoder*) menganalisis dan menyusun pesan berdasarkan konteks sosial-politik yang melatarbelakanginya. Pesan ini kemudian disampaikan melalui berbagai media seperti film, televisi, berita, dan iklan. Sebaliknya, *decoding* adalah proses di mana audiens (*decoder*) menerima, memahami, dan menafsirkan pesan media. Hall menekankan

bahwa decoding bukanlah proses pasif, melainkan aktif dan dinamis. Audiens tidak hanya menerima pesan apa adanya, tetapi juga menginterpretasikannya berdasarkan pengetahuan, pengalaman, dan nilai-nilai mereka. Teori encoding-decoding ini membuka ruang bagi adanya berbagai interpretasi terhadap teks media selama proses produksi dan penerimaan (resepsi).

Stuart Hall, mengemukakan teori "*the three hypothetical positions*" untuk menjelaskan bagaimana audiens menafsirkan atau mendecode pesan media. Jadi khalayak secara aktif dalam proses decoding dengan menggunakan berbagai kerangka interpretasi. Tiga posisi hipotetis tersebut adalah:

1. **Dominant -Hegemonic Position:**
"The media produce the message, the masses consume it. The audience reading coincide with the preferred reading". Dalam konteks ini, khalayak memahami pesan film persis seperti yang diharapkan pembuat film. Dengan menerima dan menyetujui teks media tersebut.
2. **Negotiated Position:** "The Audience assimilates the leading ideology in general but opposes its application in specific case" Dalam posisi ini, khalayak memahami pesan tersebut dan setuju dengan sebagian besar isinya, namun ada beberapa hal yang

tidak sesuai dengan nilai-nilai dan minat mereka.

3. **Oppositional Position:** Dalam konteks ini, khalayak mengerti makna yang disampaikan dalam film, tetapi mereka menolak dan memiliki pemahaman yang berbeda. Khalayak membuat pandangan alternatif sendiri dalam menafsirkan pesan film tersebut.

Dalam penelitian ini, data dikumpulkan melalui wawancara mendalam. Peneliti memilih 7 informan dengan latar belakang yang berbeda. Para informan berusia antara 18-25 tahun, tinggal di Kota Serang, telah menonton film "Koe no Katachi", dan memiliki atau tidak memiliki pengalaman terkait bullying.

4. Hasil dan Pembahasan

Koe no Katachi merupakan drama animasi Jepang yang diproduksi oleh Kyoto Animation dan dirilis pada tahun 2016. Ditulis oleh Reiko Yoshida, dan juga film ini disutradarai oleh Naoko Yamada. Futoshi Nishiya berperan sebagai desain karakter film ini, dan Kensuke Ushio membuat musiknya. Film ini merupakan adaptasi dari manga berjudul sama yang ditulis dan diilustrasikan oleh Yoshitoki Ōima dengan durasi 130 menit. Koe no Katachi diputar perdana di Jepang pada 17 September 2016, dan dirilis di berbagai negara antara Februari dan Juni 2017. Film ini

menghasilkan ¥2,3 miliar (US\$31,6 juta) sejak perilisannya.

Koe no Katachi menawarkan sebuah tontonan yang berani dan memukau dengan mengangkat tema penindasan remaja dari sudut pandang yang jarang digambarkan dalam animasi. Film ini tidak hanya menunjukkan sisi kejam dan menyedihkan dari perundungan, tetapi juga mengeksplorasi konsekuensi jangka panjang bagi korban dan pelaku. Film ini berhasil menangkap realitas penindasan dengan cara yang relatable dan menyentuh hati. Audiens diajak untuk merasakan ketakutan, kesedihan, dan frustrasi yang dialami Nishimiya, gadis tuna rungu yang menjadi target bully Ishida dan teman-temannya. Film ini tidak hanya berhenti pada gambaran penindasan yang kelam. Kita diajak untuk menyaksikan perjalanan penebusan dosa Ishida yang penuh dengan rintangan dan penyesalan.

Film memiliki potensi besar untuk menjadi alat pembelajaran yang efisien bagi penontonnya. Film dianggap mampu menyampaikan pesan secara langsung melalui visual, dialog, dan akting yang disajikan dalam satu kesatuan. Ini membuat film menjadi media yang sangat efektif untuk menyampaikan misi, ide, atau kampanye kepada target audiensnya. (Rahman Asri, 2020). Maka dari itu, film Koe no Katachi mencerminkan realitas yang ada dan

berkembang dalam masyarakat, yang diproyeksikan melalui layar. Ini memungkinkan audiens merasakan sensasi kedekatan dengan film dan memahami pesan sebagai pembelajaran secara efisien dari film tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara mendalam dengan para informan, peneliti menemukan bahwa penerimaan audiens yang dianalisis melalui pendekatan resepsi memiliki pandangan yang sama. Hal ini terjadi karena informan sebagai audiens menafsirkan representasi bullying ini sesuai dengan realitas yang melekat pada masing-masing individu. Penelitian ini berfokus pada penerimaan audiens terhadap gangguan mental yang digambarkan dalam film "Koe no Katachi" dan mengkategorikannya ke dalam tiga kategori posisi menurut Hall. Sebagai hasil dari wawancara, peneliti menemukan beberapa data sebagai berikut:

1. *Dominant -Hegemonic Position*

Posisi dominan adalah posisi di mana informan menyetujui dan menerima bullying dalam film "Koe no Katachi" seperti yang diharapkan pembuat film. Mereka yang berada dalam posisi dominan setuju dan menerima dengan representasi bullying yang ditampilkan dalam film. Persetujuan ini terlihat dari keyakinan mereka bahwa bullying yang digambarkan dalam film Koe no Katachi sesuai dengan kejadian di kehidupan nyata.

Selain itu, informan ini juga memahami konsep bullying dengan baik, sehingga memudahkan mereka dalam memaknai pesan yang disampaikan oleh film tersebut.

Dalam penelitian ini, lima informan menunjukkan posisi *dominant- hegemonic* terhadap pesan media terkait bullying yang digambarkan dalam film Koe no Katachi. Hal ini berarti bahwa mereka secara keseluruhan menerima dan sejalan dengan pesan yang disampaikan film tersebut. Posisi *dominant-hegemonic* ini diperkuat dengan pernyataan para informan yang menyatakan bahwa penggambaran bullying dalam film Koe no Katachi telah sesuai dengan realitas yang mereka alami atau amati. Seperti yang dinyatakan oleh salah satu informan *“masalah bullying tidak dapat diselesaikan dengan cara instan atau mudah, tetapi memerlukan waktu, kesadaran, dan perubahan yang mendalam dari individu yang terlibat. Shoya Ishida, dari seorang pelaku bullying yang tidak peduli menjadi seseorang yang penuh penyesalan dan tekad untuk memperbaiki kesalahannya. Sedangkan, Shoko Nishimiya ini memberikan gambaran yang kuat tentang bagaimana trauma dan isolasi sosial dapat menghantui seseorang bahkan setelah sekian lama”*, dalam pernyataan tersebut informan menurut pengalamannya masalah bullying tidak dapat diselesaikan dengan mudah, yang dimana dapat di lihat dalam film ini perjalanan Shoya

Ishida untuk menebus kesalahannya kepada Shoko Nishimiya yang mengalami trauma akibat bullying di masa lalu.

Sebagai pendukung bahwa bullying dalam film Koe no Katachi merupakan realistik, juga dinyatakan oleh informan lain *“Menurut saya sangat realistik pada di dunia nyata karena di indonesia sendiri kasus bullying itu sangat tinggi”*. Kelima informan yang berada pada posisi dominan ini menunjukkan bahwa isu bullying yang ditampilkan dalam film "Koe no Katachi" direpresentasikan secara realistik. Dimana masalah bullying yang tidak mudah ditangani, memerlukan perubahan dalam diri, dan sering kali terjadi, seperti yang dibuktikan dengan banyaknya kasus bullying di Indonesia. Seperti yang dikemukakan oleh (Irwansyah dalam Gringsing Riadi et al., n.d.), film dapat dikatakan sebagai representasi dunia nyata karena kisah yang disampaikan berakar pada realitas kehidupan. Hal ini memungkinkan film untuk menjadi cerminan bagi masyarakat, memungkinkan mereka untuk melihat dan memahami berbagai aspek kehidupan dari berbagai sudut pandang. Selain itu, fenomena bullying yang terjadi di masyarakat menjadi salah satu sumber inspirasi bagi para pembuat film untuk mengangkatnya ke dalam film. Hal ini sejalan dengan pendapat Indiwana Seto Wahjuwibowo (2018) yang menyatakan bahwa film dapat

menjadi media representasi yang efektif untuk mengkomunikasikan pesan kepada khalayak luas. Hal ini terbukti dalam film ini, di mana penggambaran bullying bersumber dari realitas yang terjadi di masyarakat.

2. *Negotiated Position*

Posisi negosiasi dalam konteks ini merujuk pada proses di mana individu menerima ideologi dominan yang disampaikan media, namun mereka tidak menerimanya secara pasif. Informan secara aktif menyaring dan menyesuaikan pesan media dengan nilai-nilai dan minat mereka sendiri. Pada penelitian ini terdapat satu informan dalam posisi ini, pada dasarnya setuju dengan pesan film bahwa bullying merupakan hal yang buruk dan memiliki dampak negatif pada mental korbannya, terutama dalam kehidupan sosial mereka. Namun, informan merasa janggal atau tidak setuju pada saat Shoya Ishida sebagai pembully dan Shoko Nishimiya jatuh cinta. Hal ini sejalan dengan pernyataan informan, "*menurut saya, normalnya dalam kehidupan nyata, pembully dan yang dibully tidak seharusnya cinta satu sama lain. Kecuali kalau mereka menyesalinya*". Meskipun informan menerima pesan anti-bullying film, mereka menunjukkan ketidaksetujuan terhadap hubungan romantis yang terjalin antara Shoya Ishida (pembully) dan Shoko Nishimiya (korban bullying). Informan menganggap bahwa hubungan ini tidak realistis dan

bertentangan dengan norma sosial yang umumnya berlaku dalam kehidupan nyata.

3. *Oppositional Position*

Posisi oposisi khalayak paham dengan makna yang disampaikan, namun sikap individu yang secara aktif menolak makna pesan yang disampaikan oleh media. Informan yang berada dalam posisi ini tidak menerima interpretasi media secara pasif, melainkan menggantinya dengan cara pikir dan interpretasi mereka sendiri terhadap topik yang dibahas. Terdapat satu informan yang berada dalam posisi oposisi yang secara kritis mendekonstruksi pesan media dan menawarkan alternatif interpretasi yang berbeda. Dimana informan tersebut beranggapan representasi bullying dalam film "Koe no Katachi" tidak sepenuhnya realistis. Informan mengungkapkan "*menurut saya, perubahan karakter utama dari pelaku bullying yang mencoba menebus kesalahannya terlihat terlalu sempurna dan tidak menggambarkan betapa sulitnya proses pemulihan dan penebusan dalam kasus bullying yang serius*". ini menggambarkan bahwa perubahan perilaku pelaku bullying tampak terlalu cepat dan mudah, yang bisa memberikan pesan yang salah tentang betapa sulitnya perubahan tersebut dalam kehidupan nyata. Dapat dipahami bahwa informan tersebut merasa perlunya lebih mendalam dalam menggambarkan realitas dan tantangan

yang sebenarnya dalam kasus bullying untuk benar-benar efektif dalam meningkatkan kesadaran dan memberikan pemahaman yang akurat kepada penonton.

Berdasarkan penelitian, informan cenderung memiliki pemahaman yang sama terkait representasi bullying dalam film *Koe no Katachi* sesuai dengan realitas atau terjadi di kehidupan nyata, dimana rata-rata informan beranggapan bahwa bullying dapat berdampak sosial dikemudian hari. Hal ini sejalan dengan Sejiwa (2008) bullying di masa kanak-kanak dapat menjadi bentuk awal dari kekerasan yang berakibat traumatis dan memengaruhi kehidupan serta perkembangan anak. Dampak bullying ini tidak hanya dirasakan saat itu, tetapi juga dapat berlanjut hingga dewasa. Namun, beberapa informan yang menolak memiliki pengetahuan atau pengalaman realistis dimana mereka berpikir kritis bahwa konsep bullying yang ada dalam film ini tidak realistis dan dapat memunculkan kesalahpahaman bahwa bullying dapat diselesaikan dengan mudah, apalagi sampai bisa menimbulkan rasa cinta.

5. Kesimpulan dan Rekomendasi

5.1 Kesimpulan

Melalui metode kualitatif dengan analisis reepsi Stuart Hall, penelitian ini berfokus pada bagaimana audiens menerima, memahami, dan menafsirkan isu bullying yang

ditampilkan dalam film "*Koe no Katachi*". Peneliti ingin melihat apakah film tersebut dapat memengaruhi cara pandang audiens terhadap isu bullying. Peneliti melakukan observasi terhadap audiens saat mereka menonton film "*Koe no Katachi*" dan kemudian mewawancarai mereka untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang interpretasi mereka terhadap film tersebut. Peneliti menemukan lima informan dalam posisi dominan yang sejalan dengan film tersebut dengan latar belakang mereka sering menemukan atau memaknai konsep bullying. Lalu terdapat satu informan pada posisi negosiasi, dimana informan paham atas maknanya, namun menemukan kejanggalan seperti pembully dan korban bullying jatuh cinta. Hal tersebut menunjukkan ketidakrealitasan film tersebut. Terakhir peneliti menemukan satu informan di posisi oposisi karena merasa perubahan perilaku karakter utama dan kemudahannya dalam menangani kasus bullying tersebut tidak realistis dan dapat menyebabkan kesalahpahaman. Penelitian ini menemukan bahwa penerimaan informan terhadap pesan media tidak hanya didasarkan pada isi pesan itu sendiri, tetapi juga dipengaruhi oleh berbagai faktor eksternal. Faktor ini termasuk *frame of reference* dan *field of experience*, hal ini membentuk kerangka berpikir dan interpretasi informan, sehingga memengaruhi

bagaimana mereka memahami dan menerima pesan media.

5.2 Rekomendasi

Studi lanjutan sangat direkomendasikan untuk mengeksplorasi dampak representasi media pada persepsi sosial dan untuk merumuskan kebijakan yang dapat meminimalkan bullying serta mempromosikan nilai-nilai inklusivitas dan toleransi di masyarakat.

Daftar Pustaka

- Fatimah Azahro, E., Amalia, N., Azzahra Endah Khamila, G., Cinta, N., Mubarak Umar Aldi Jaedi, S., & Princess Hermanto, S. (2024). *Representasi Perilaku Konsumtif Berbelanja Online Analisis Semiotika Terhadap Film Pendek "Jagoku untuk Mbak Mentik"* (Vol. 3).
- Gringsing Riadi, S., Rahmawati Prodi S-, A., Komunikasi, I., & Surabaya, U. (n.d.). *Penerimaan Audiens Terhadap Gangguan Mental Dalam Film Selesai*.
- Lestari, A. P. (2017). PENONTON ANAK DAN REMAJA TERKAIT PROGRAM ACARA INDONESIA IDOL JUNIOR 2016: STUDI RESEPSI PADA KONTESTAN ANAK YANG MENYANYIKAN LAGU-LAGU ORANG DEWASA CHILDREN AND TEENAGERS SPECTATORSHIP ABOUT INDONESIA IDOL JUNIOR 2016: CHILDREN SINGING ADULT'S SONG RECEPTION STUDY. In *THE MESSENGER* (Vol. 9, Issue 1). <http://www.viva.co.id/prancis2016/read/46>
- Supriyatman, A. T., & Nugroho, C. (n.d.). *ANALISIS RESEPSI PENONTON REMAJA VIDEO MUKBANG DALAM KANAL YOUTUBE "YUKA KINOSHITA."*
- Tjitra, C. A., Budiana, D., Chory, &, & Wijayanti, A. (n.d.). *JURNAL E-KOMUNIKASI PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI UNIVERSITAS KRISTEN PETRA, SURABAYA Representasi Bullying Dalam Film The Greatest Showman*.
- Widodo, A. (2016). KOMUNIKASI BULLY. In *Jurnal Ilmu Politik dan Komunikasi: Vol. VI* (Issue 1).