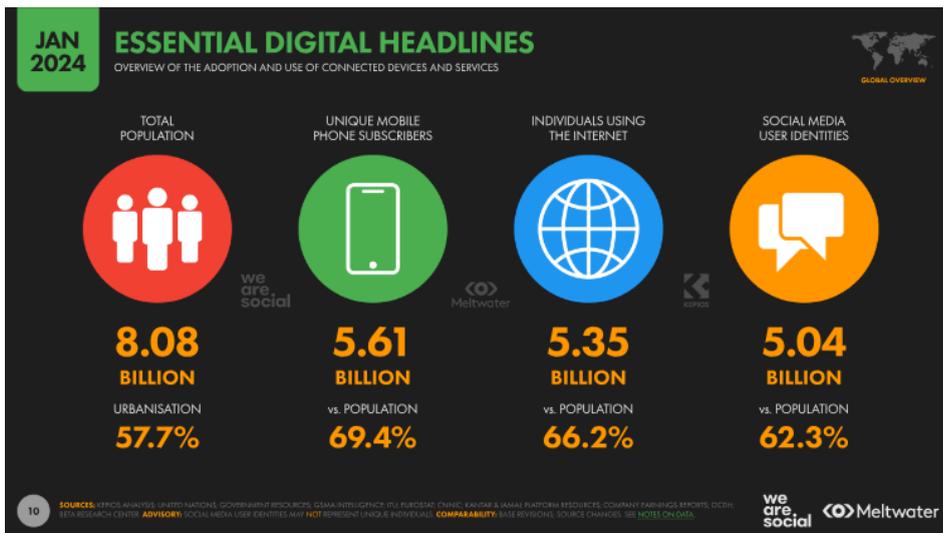


1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sepanjang tahun 2022, beberapa perusahaan di Indonesia mengalami kebocoran data pribadi akibat serangkaian kasus *cybercrime*. Salah satu peretas yang mencuat adalah Bjorka, yang sukses mencuri data dari Bank Indonesia pada Januari 2022. Bjorka terlibat dalam setidaknya tujuh kejadian besar kebocoran data. Informasi yang direnggut mencakup data registrasi kartu SIM oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo), data nasabah Bank Indonesia, informasi pasien dari beberapa rumah sakit di Indonesia, data pelamar Pertamina, data pelanggan PLN, data pelanggan Jasa Marga, dan sebagainya (10 Kasus Kebocoran Data 2022: Bjorka Dominan, Ramai-ramai Bantah, CNN Indonesia, 2022)

Beberapa dekade terakhir ini, teknologi terutama internet telah mengalami perkembangan yang sangat cepat. Dulunya, internet merupakan suatu jaringan terbatas yang digunakan oleh segelintir kecil orang atau pengguna. Namun saat ini, internet telah menjadi jaringan global yang diakses oleh miliaran orang di seluruh dunia. Penggunaan teknologi internet terus meningkat seiring berjalannya waktu. *We are Social dan Hootsuite* mengeluarkan laporan "*Digital 2024: Global Overview Report*" mengenai tren digital dan media sosial terbaru di seluruh dunia. Dari laporan tersebut, mereka memaparkan bahwa jumlah pengguna internet di seluruh dunia sudah mencapai 5,35 miliar orang. Angka ini mewakili 66,2 persen populasi dunia yang saat ini diperkirakan totalnya mencapai 8,08 miliar orang. Hal itu menunjukkan bahwa sebagian besar orang di dunia sudah menggunakannya dan hanya sekitar 2,73 miliar orang yang tidak menggunakannya. Data ini mengalami peningkatan sebesar 138 juta pengguna selama 12 bulan terakhir (dari Bulan Januari 2023 hingga Januari 2024).



Gambar 1.1 *Digital 2024: Global Overview Report*

Sumber: datareportal.com

Saat ini, jumlah pengguna internet terbesar atau tertinggi di dunia berada di benua Asia terutama Asia Timur dengan persentase 24 persen. Beberapa negara yang masuk dalam wilayah Asia Timur adalah China, Taiwan, Jepang, Korea Selatan, dan Korea Utara. Setelah itu jumlah pengguna internet terbesar diikuti oleh benua Eropa dan Amerika. Untuk jumlah pengguna internet terendah berada di kawasan Oseania dan Kepulauan Karibia dengan persentase masing-masing sekitar 0,7 persen. Namun, untuk jumlah pengguna internet terendah berada di negara Korea Utara karena internet masih diblokir (Kemp, 2023). Menurut laporan Data Reportal pada akhir tahun 2024, terdapat beberapa fakta menarik mengenai penggunaan internet, di antaranya:

1. Terdapat lebih dari 5,35 miliar pengguna internet di seluruh dunia
2. Rata-rata waktu yang dihabiskan pengguna internet setiap harinya adalah sekitar 6 jam dan 40 menit
3. Sebanyak 92,6 persen pengguna internet menggunakan ponsel untuk mengakses internet, 53,6 persen pengguna internet mengakses internet melalui koneksi broadband, 84,2 persen pengguna internet menggunakan media sosial, 91,5 persen pengguna internet menggunakan mesin pencari untuk mencari informasi, 54,7 persen pengguna internet membeli barang secara *online*.

Banyaknya pengguna internet disebabkan kemampuannya untuk memfasilitasi komunikasi, kolaborasi, perdagangan, dan akses informasi dengan menghubungkan orang dari berbagai tempat di dunia. Internet tidak mengenal waktu, tempat, siapa penggunanya dan sebagainya. Maka dari itu internet dapat diakses kapan saja, dimana saja dan oleh siapa aja. Selain itu, internet juga memungkinkan munculnya adopsi teknologi lain, seperti kecerdasan buatan, *Internet of Things*, dan *blockchain* (Ni'Mah, 2016).

Internet disebut sebagai "*Information Superhighway*", "*National Information Infrastructure*", dan yang terakhir adalah "*Mother of All Networks*". Dari definisi ini, bisa dikatakan bahwa saat ini semua informasi terletak di internet. Semua informasi yang baik ataupun buruk bisa didapatkan melalui internet. Sebagian besar orang menganggap internet adalah bagian dari pekerjaan mereka, sebagai sarana belajar, sebagai bagian dari kehidupan mereka, tempat untuk menyimpan rahasia dan sebagainya. Saat ini, banyak orang yang menjadi ketergantungan atau mengandalkan internet. Mereka berpikir bahwa menggunakan internet membuat segala hal semakin mudah. Misalnya saja, saat kita memerlukan jawaban dari suatu hal, maka kita akan langsung mengakses internet seperti "*Google*" karena memang internet menyediakan segala jawaban yang dibutuhkan. Dengan internet, mereka dapat berinteraksi secara bebas dan membentuk komunitas hanya dengan menekan tombol. Namun, ada juga orang yang menganggap bahwa internet merupakan sebuah teknologi yang sangat rumit dan terdapat tempat-tempat rahasia yang membingungkan atau berbahaya.

Sebenarnya internet juga memiliki potensi bahaya yang sangat tinggi. Internet seringkali dipersalahgunakan menjadi tempat penyebaran konten negatif seperti hoax, ujaran kebencian, pornografi yang dapat mempengaruhi kesehatan mental serta moral pengguna dan sebagainya. Selain itu, *cybercrime* atau kejahatan siber merupakan bahaya yang cukup serius dalam dunia internet. *Cybercrime* merupakan tindak pidana atau kejahatan yang dilakukan dengan menggunakan internet ataupun jaringan komputer lain sebagai komponen kejahatan. Terdapat beberapa jenis *cybercrime* seperti *unauthorized access* dan *cyber espionage*. *Unauthorized access* adalah kejahatan yang terjadi saat ada seseorang yang masuk ke dalam sistem jaringan orang lain secara ilegal atau tidak sah atau tanpa izin dari pemiliknya. Sedangkan *cyber espionage* adalah kejahatan dimana seseorang masuk ke dalam sistem jaringan orang lain untuk memata-matai orang tersebut (Harruma, 2022). Tentunya hal ini dilakukan secara diam-diam dan sangat cepat hingga korban tidak tahu bahwa data yang dimiliki telah dicuri pelaku.

Internet memiliki keunggulan yang dapat menghubungkan satu individu dengan individu lainnya. Hal itu menjadikan internet sebagai bentuk dari media massa. Media massa memiliki karakteristik sebagai media yang ditujukan kepada masyarakat luas. Selain internet, bentuk dari media massa ini pun beragam seperti siaran televisi, radio, film, media cetak dan sebagainya. Menurut Aart Van Zoest yang dikutip oleh Sobur (2012), bahwa sebuah teks seperti simbol, gambar, tulisan, dan film sebenarnya tidak pernah lepas dari ideologi dan teks tersebut memiliki kemampuan untuk memanipulasi masyarakat luas ke arah suatu ideologi. Sampai saat ini, perkembangan dunia perfilman sangatlah pesat atau cepat. Hal ini dikarenakan film merupakan media massa yang sangat efektif dalam menyampaikan drama dan terutama dalam membangkitkan emosi. Dalam film, masyarakat dapat langsung menikmatinya secara audio dan visual. Seringkali, pesan yang disampaikan dalam film merupakan fenomena-fenomena yang sering terjadi di lingkungan sekitar seperti kejahatan, penyimpangan, politik dan sebagainya.

Beberapa dekade terakhir ini, banyak sekali film yang membahas mengenai fenomena *cybercrime* dan salah satunya adalah film "Unlocked". "Unlocked" adalah sebuah film *thriller* Korea Selatan yang disutradarai oleh Kim Tae-joon dan dibintangi oleh Chun Woo-hee, Im Si-wan, Kim Hee-won. Film ini dirilis di platform *streaming* Netflix pada 17 Februari 2023. Dengan genre drama, misteri dan *thriller*, "Unlocked" mengangkat tema tentang *cybercrime* atau kejahatan dunia maya, yang saat ini menjadi ancaman yang semakin mengkhawatirkan bagi masyarakat global.

Kesuksesan film ini terlihat di berbagai negara seperti Korea Selatan Malaysia, Filipina, dan Indonesia. Selain itu, film ini berhasil menempati peringkat kedua dalam daftar trending Netflix di seluruh dunia. Dalam rentang waktu satu bulan setelah rilisnya, "Unlocked" berhasil mempertahankan posisinya sebagai salah satu film yang masuk dalam sepuluh peringkat film paling populer di Netflix. Hal tersebut menunjukkan daya tariknya yang luas bagi penonton di berbagai belahan dunia (Nurrahman, 2023).

Film "Unlocked" menggunakan pendekatan yang realistis dan relevan terhadap ancaman *cybercrime* yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Film ini menunjukkan betapa mudahnya informasi pribadi dicuri dan disalahgunakan melalui smartphone, perangkat yang digunakan oleh hampir semua orang setiap hari. Pendekatan ini membuat penonton lebih mudah mengaitkan dan memahami ancaman yang ditampilkan. Karakter-karakter dalam film ini dikembangkan dengan latar belakang dan motivasi yang mendalam, memungkinkan penonton merasakan ketegangan dan ketakutan yang mereka alami. Selain itu, penggunaan

teknologi dan media sosial secara aktual menambah elemen ketegangan karena kemiripannya dengan situasi nyata.

Dalam era digital saat ini, seluruh informasi yang tersimpan di ponsel atau media sosial dapat dilihat, diambil, atau digunakan oleh orang lain jika mereka mendapatkan akses, baik secara sah maupun tidak sah. Data pribadi seperti pesan, foto, lokasi, dan informasi keuangan dapat menjadi target atau sasaran “empuk” bagi pelaku kejahatan *cybercrime*. Bahkan tindakan kecil seperti memberikan akses ke ponsel untuk diperbaiki atau menggunakan jaringan Wi-Fi publik bisa menjadi celah bagi para hacker untuk masuk dan mencuri data. Film "Unlocked" menggambarkan betapa bahayanya situasi ini, di mana teknologi yang sehari-hari kita andalkan bisa berubah menjadi alat yang mengancam privasi dan keamanan kita jika jatuh ke tangan yang salah. Hal ini menekankan pentingnya kesadaran dan langkah-langkah keamanan dalam melindungi informasi pribadi kita dari ancaman *cybercrime*.



Gambar 1.2 Poster Film “Unlocked”

Sumber: wartafeno.com

Sebelumnya, di Korea Selatan terdapat beberapa film yang membahas mengenai *cybercrime* seperti “Cyber Hell: Exposing an Internet Horror” (2022), dan “Search Out” (2020) (Sudrajat, 2023). Topik *cybercrime* sering diangkat menjadi sebuah film oleh Korea Selatan karena banyak masyarakat yang terkena *cybercrime*. Pada tahun 2020, terdapat lebih dari 230 ribu laporan mengenai kejahatan *cybercrime* di Korea Selatan (*Cyber Investigation*, KNPA, 2020). Korea Selatan pun mengalami kerugian yang cukup lumayan besar dari *cybercrime* khususnya peretasan data (baik data pemerintah, swasta, maupun negara) sekitar US\$ 3,12 juta (Mudjiyanto, Launa, Leonardi, 2024).

Dengan adanya kasus *cybercrime* di Korea Selatan, film "Unlocked" ingin memberitahukan mengenai pentingnya menjaga data-data pribadi sehingga dapat mengurangi kesempatan terkena *cybercrime*. Film ini menceritakan mengenai seorang marketer perusahaan *startup* bernama Lee Na-mi (Chun Woo-hee) yang kehilangan ponselnya saat perjalanan pulang setelah berpesta. Keesokan harinya, ia mencari *handphonenya* yang hilang dan ternyata *handphone* milik Na-Mi diambil atau dicuri oleh Oh Jun-yeong (Im Siwan). Berdalih layar *handphone* Na-mi pecah, Oh Jun-Yeong menawarkan jasa servis ke Lee Na-Mi. Saat mendatangi tempat servis tersebut, secara sadar Lee Na-Mi memberikan kata kunci *handphone*-nya untuk diperbaiki. Setelah menunggu beberapa saat, *handphone* kembali ke tangan Na-Mi dan sudah tidak ada kerusakan. Tanpa disadari, Jun-yeong memasukkan program ke *handphone* Na-Mi untuk mengambil semua informasi tentang dia. Tidak hanya informasi, Jun-yeong dapat memantau Na-mi dengan mengakses kameranya, dapat mendengarkan seluruh percakapannya dan dapat mengendalikan *handphone* Na-mi dari jauh. Sejak saat itulah teror dimulai.

Film ini menggambarkan bagaimana teknologi dapat menjadi hal yang sangat mematikan jika jatuh ke tangan yang salah. Saat melihat film ini, penonton tidak hanya merasakan *Point of View* dari pemain namun bisa juga dari layar komputer atau *screen handphone*. Karena itu, sutradara film "Unlocked" mengatakan bahwa *handphone* atau ponsel pintar merupakan aktor lain atau bahkan karakter utama dalam film ini (Putri, 2023). Film serupa dari negara lain yang memiliki konsep sama seperti film "Unlocked" yaitu film Jepang yang berjudul "Stolen Identity". Film ini bergenre *suspense, mystery* yang menceritakan mengenai seseorang yang tidak sengaja menjatuhkan ponselnya. *Handphone* itu pun ditemukan oleh seorang *hacker* dan *hacker* tersebut menggunakan data-data pribadi pemilik *handphone* tersebut.

Fokus kehidupan manusia sekarang telah teralih pada dunia digital atau dunia maya. Hal ini dibuktikan dengan keberadaan *handphone* yang saat ini menjadi kebutuhan utama orang di dunia. Tanpa disadari, banyak orang yang menggunakan *handphone* tanpa memikirkan risikonya. Padahal, seluruh orang yang menggunakan *handphone* pasti terhubung dengan internet dan memiliki peluang terkena *cybercrime*. Ancaman atau risiko keamanan sangat mungkin diterima karena seluruh informasi telah terekspos serta dapat diakses ketika kita menggunakan *handphone* dan internet.

Topik *cybercrime* diangkat dalam penelitian ini karena sangat berhubungan dengan kehidupan saat ini dimana semuanya diakses melalui internet. Saat ini, di Indonesia sedang

marak kasus *cybercrime* yang dapat mencuri data dan informasi penting dari pemilik ponsel. Kasus ini pertama kali muncul di Indonesia pada bulan Desember 2022 dan masih berlanjut atau sering terjadi hingga saat ini. Pelaku berpura-pura menjadi kurir paket, pegawai bank, tetangga, serta polisi agar dapat mengelabui korban. Ia akan mengirimkan pesan seperti nomor resi, undangan, *form* atau surat e-tilang dengan format APK maupun *link* melalui *WhatsApp*. Jika korban membuka APK atau menekan *link* tersebut, maka akan ada sebuah program berbahaya yang secara otomatis terpasang di perangkat telepon korban.

Kepala BSSN atau Badan Siber dan Sandi Negara yaitu Hinsa Siburian mengatakan bahwa total anomali trafik serangan siber atau *cybercrime* sepanjang tahun 2022 mencapai 976.429.996 kali atau hampir menyentuh angka satu miliar. Jenis *cybercrime* yang terjadi diantaranya berupa *malware* 56,84 persen, kebocoran data 14,75 persen, dan aktivitas trojan sebanyak 10,90 persen. Sepanjang 2022, menurut data di e-MP Robinopsnal Bareskrim Polri menunjukkan bahwa Polri menindak 8.831 kasus terkait kejahatan siber sejak 1 Januari sampai 22 Desember 2022. Polri juga menindak 8.372 orang yang menjadi terlapor dalam kejahatan tersebut (“Kejahatan Siber di Indonesia Naik Berkali-kali Lipat”, Pusiknas Polri, (n.d.)).

Terdapat penelitian terdahulu yang digunakan peneliti sebagai acuan, merupakan skripsi yang dibuat oleh Tjia, Maissy Carreta (2019) mahasiswa Universitas Kristen Petra. Skripsi ini berjudul “Representasi *Cybercrime* dalam Film “*Searching*””. Metode penelitian yang digunakan dalam skripsi ini adalah analisis semiotika John Fiske. Hasil dari penelitian ini adalah representasi *cybercrime* yang dilakukan melalui upaya penciptaan *Post-Truth* berupa *fake news* atau *hoax*, kemudian ditemukannya isu keamanan identitas, *cyberbullying*, pelanggaran kebijakan dan *malware*. Perbedaan penelitian Carreta dengan penelitian ini adalah pada subjek penelitian.

Penelitian terdahulu kedua, merupakan yang dibuat oleh Rikha Ayu Minda Kharisma dan Rahmawati Zulfiningrum (2020). Jurnal ini berjudul Representasi *Cyber Society* dalam Film “*Searching*” dan dapat diakses melalui Jurnal *Audience: Jurnal Ilmu Komunikasi* Vol.03 No.02. Metode penelitian yang digunakan dalam jurnal ini adalah analisis semiotika Roland Barthes. Dalam penelitian disebutkan bahwa film tidak hanya menyajikan hiburan semata, tetapi juga menyimpan nilai-nilai informatif, edukatif, dan persuasif yang dapat memberikan pengaruh signifikan terhadap pola pikir, perilaku, dan sikap penonton dalam konteks perkembangan zaman. Perbedaan penelitian Kharisma dan Zulfiningrum dengan penelitian ini terletak pada subjek penelitian, objek penelitian, dan metode penelitian.

Penelitian terdahulu ketiga, merupakan jurnal yang dibuat oleh Christiany Juditha (2015). Jurnal ini berjudul “Pola Komunikasi Dalam *Cybercrime* (Kasus *Love Scams*)” yang dapat diakses melalui Jurnal Penelitian dan Pengembangan Komunikasi dan Informatika Vol. 06 No.02. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pola komunikasi dalam kasus *cybercrime*. Sama seperti penelitian terdahulu pertama dan kedua, jurnal ini juga menggunakan analisis isi kualitatif. Namun metode penelitian yang digunakan adalah metode *Computer Mediated Communication (CMC) Models*. Perbedaan penelitian Juditha dengan penelitian ini juga terletak pada subjek penelitian, metode penelitian, dan objek penelitian.

Penelitian terdahulu keempat, merupakan jurnal yang dibuat oleh Kenny Lee, Dewi Maria Herawati, dan Isiaka Zubair Aliagan. Jurnal ini berjudul “*Cybercrime Representation in The Film “Unfriended: Dark Web”*” yang dapat diakses melalui *Aspiration Journal (ASPIKOM Jabodetabek International Research of Communication)*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengeksplorasi realitas, representasi, ideologi dalam film “*Unfriended: Dark Web*” sehingga setiap tindakan kejahatan dunia maya dideskripsikan melalui penelitian ini. Jurnal ini menggunakan metode penelitian analisis semiotika John Fiske. Hasil penelitian dari jurnal ini adalah ditemukannya unsur-unsur realitas (penampilan pakaian, lingkungan, gerak tubuh, dan lain sebagainya), representasi (kode-kode teknis seperti kamera, *lighting* dan lain sebagainya), dan ideologi (patriarki, individualisme, feminisme, dan lain sebagainya) dalam film “*Unfriended: Dark Web*”. Perbedaan penelitian Lee, Herawati dan Aliagan dengan penelitian ini juga terletak pada subjek penelitian.

Penelitian terdahulu kelima, merupakan jurnal yang dibuat oleh Anggi Fahreza Yulianti, Uzlifatil Jannah Lii Syahidah, Nur Edenna Yanuarvi (2023) dengan judul “Analisis Kejahatan Seksual di Korea Selatan (Studi pada Film Dokumenter *Cyber Hell: Exposing an Internet Horror*)””. Jurnal ini dipublikasikan oleh Jurnal Ilmu Komunikasi Acta Diurna Vol. 19 No. 1. Metode yang digunakan dalam jurnal ini adalah studi literatur. Tujuan dari penelitian ini untuk menganalisis film *Cyber Hell: Exposing an Internet Horror* secara lebih mendalam sehingga dapat mengetahui motif kejahatan seksual yang terjadi di Korea Selatan pada 2018-2020. Perbedaan penelitian ini terletak pada subjek penelitian, metode penelitian dan objek penelitian.

Representasi sebuah film menjadi suatu hal penting yang perlu dilakukan meskipun kontennya sudah jelas. Hal ini dikarenakan, terdapat banyak hal atau makna yang tidak terlihat atau tersirat yang perlu diteliti lebih dalam. Meskipun gambar dan dialog dalam sebuah film mampu menyampaikan cerita utama, terdapat aspek-aspek lain seperti nuansa, ekspresi

karakter, pesan tersembunyi, dan sebagainya yang mungkin tidak langsung terlihat. Melalui representasi, peneliti dapat mengeksplorasi lebih dalam mengenai makna dan perasaan yang ingin disampaikan kepada masyarakat. Dengan demikian, representasi tidak hanya menyajikan informasi visual yang sudah pasti, tetapi juga dapat membuka peluang bagi masyarakat untuk merenung dan menafsirkan makna yang lebih mendalam dari karya tersebut.

Representasi dapat membantu penonton memahami setiap lapisan-lapisan makna yang ada dalam sebuah film. Pesan-pesan tersirat yang disampaikan melalui simbolisme, alur cerita, dan karakter seringkali memiliki dampak yang lebih kuat dan tahan lama dibandingkan pesan yang tersurat. Tanpa representasi, banyak nuansa dan detail penting yang mungkin terlewatkan sehingga dapat mengurangi kedalaman dan kekayaan pengalaman serta pengetahuan saat menonton. Representasi juga memungkinkan penonton untuk melihat dan merasakan sudut pandang yang berbeda, memperluas pemahaman mereka tentang tema-tema sosial, budaya, dan emosional yang disajikan dalam film. Dengan demikian, penonton dapat lebih mengerti dan berpikir lebih dalam tentang apa yang ingin disampaikan oleh film tersebut.

Metode dalam penelitian ini menggunakan analisis semiotika John Fiske. Semiotika adalah ilmu yang mengkaji mengenai tanda, fungsinya tanda, dan produksi makna dalam kehidupan manusia. Semua tanda yang ada di kehidupan manusia memiliki makna atau arti, dengan kata lain ilmu semiotika adalah ilmu yang mempelajari tentang makna yang ada dalam sebuah tanda (Hoed, 2014:15). Dalam analisis semiotika John Fiske, terdapat tiga *level* pengkodean televisi yaitu *level* atau unsur realitas, representasi dan ideologi. Level-level tersebut memungkinkan peneliti menyelidiki lebih dalam bagaimana film tidak hanya menciptakan representasi visual, tetapi juga menyampaikan pesan dan nilai-nilai budaya tertentu. Kompleksitas tanda dalam film meningkat karena berbagai tanda bisa muncul secara bersamaan, seperti teks, audio, dan visual seperti yang terlihat dalam film

Metode ini sangat cocok digunakan dalam penelitian ini karena film termasuk elemen pengkodean televisi dalam semiotika. Unsur naratif dalam film sendiri merupakan tokoh, konflik, dan waktu (Pratista, 2008). Fiske menawarkan pendekatan yang komprehensif terhadap representasi dengan memahami tanda-tanda sebagai konstruksi budaya yang memberikan makna dalam konteks sosial tertentu. Dengan menganalisis tanda-tanda dalam film, peneliti dapat mengidentifikasi bagaimana simbol-simbol tersebut diartikulasikan untuk membentuk representasi tertentu.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Fiske menawarkan pendekatan yang komprehensif terhadap representasi dengan memahami tanda-tanda sebagai konstruksi budaya yang memberikan makna dalam konteks sosial tertentu. Dengan menganalisis tanda-tanda dalam film, peneliti dapat mengidentifikasi bagaimana simbol-simbol tersebut diartikulasikan untuk membentuk representasi tertentu.

Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan informasi sebanyak mungkin mengenai gejala yang ada pada saat penelitian dilakukan. Menguji hipotesis tertentu bukanlah tujuan dari penelitian deskriptif. Namun, penelitian ini hanya menggambarkan “apa adanya” atau realita sesungguhnya dan seluas-luasnya mengenai suatu variabel, gejala atau keadaan format sisfo (Zellatifanny, C. M., & Mudjiyanto, B., 2018). Sedangkan tipe penelitian deskriptif kualitatif sebenarnya mengacu pada identifikasi atau analisis sifat-sifat yang membedakan sekelompok manusia, benda, atau peristiwa.

Pada dasarnya, tipe penelitian deskriptif kualitatif melibatkan proses konseptualisasi dan menghasilkan pembentukan skema-skema klasifikasi. Menurut Strauss dan Corbin (2007:1), penelitian kualitatif adalah penelitian yang dapat digunakan untuk meneliti kehidupan masyarakat, sejarah, tingkah laku, fungsionalisasi organisasi, dan gerakan sosial, atau hubungan kekerabatan. Penelitian kualitatif memungkinkan untuk memperoleh pemahaman mengenai kenyataan. Melalui fenomena yang telah diuraikan di atas, peneliti memilih film “Unlocked” untuk meneliti mengenai representasi *cybercrime* pada film tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Bagaimana Representasi *Cybercrime* pada Film “Unlocked”?”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka dapat dijabarkan bahwa tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendefinisikan lebih dalam atau detail mengenai representasi *cybercrime* pada film “Unlocked”.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Praktis

Peneliti dapat mendeskripsikan representasi mengenai *cybercrime* yang terdapat dalam film “Unlocked” dengan baik dan detail. Dengan begitu, penelitian ini dapat menjadi bahan acuan atau masukan kepada seluruh masyarakat yang menggunakan internet dan *handphone* agar lebih berhati-hati menjaga keamanan dari perangkatnya. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi bahan acuan dan masukan juga mengenai bahaya penyalahgunaan internet atau *cybercrime* yang semakin hari semakin meningkat.

1.4.2 Manfaat Akademis

Penelitian ini dapat bermanfaat untuk menambah wawasan dalam studi analisis semiotika dan penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian ini juga diharapkan dapat digunakan sebagai referensi dalam melakukan penelitian dengan objek penelitian serta metode yang berbeda.

1.5 Batasan Penelitian

Batasan penelitian ini adalah tindakan *cybercrime* dalam film “Unlocked”. Peneliti menganalisis *scene* dari film “Unlocked” yang menggambarkan tindakan *cybercrime*. Teori yang digunakan dalam penelitian ini yaitu film, film sebagai media komunikasi massa, representasi, *cybercrime*, dan semiotika. Metode penelitian dibatasi hanya pada kode-kode televisi yang dipaparkan oleh John Fiske.

1.6 Sistematika Penulisan

1. Pendahuluan

Pada bab ini, dijelaskan mengenai latar belakang masalah, fenomena komunikasi, dan alasan pemilihan subjek dan objek penelitian. Setelah itu, dalam bab ini juga dijelaskan mengenai rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian baik manfaat akademis maupun manfaat praktis, batasan penelitian dan sistematika penulisan.

2. Tinjauan Pustaka

Pada bab ini, dijelaskan penjelasan mengenai pengertian dan teori yang akan digunakan dalam penelitian ini. Teori yang ada dalam penelitian ini yaitu film, film sebagai media komunikasi massa, representasi, *cybercrime*, dan semiotika. Selain itu, bab ini juga berisi mengenai hubungan antara konsep dan kerangka pemikiran

3. Metodologi Penelitian

Dalam bab 3, terdapat definisi konseptual dari representasi dan *cybercrime*. Selain itu, bab ini juga berisi mengenai jenis penelitian, metode penelitian, subjek penelitian, objek penelitian, unit analisis, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan uji keabsahan data.

4. Analisis Data

Dalam bab 4, terdapat penjelasan mengenai gambaran umum dari film “Unlocked” mulai dari sinopsis film, profil film, profil sutradara, dan profil para pemeran film ini. Selain itu, bab ini juga berisi mengenai penjabaran terhadap analisis temuan data dan interpretasi data berdasarkan data yang diperoleh dari matriks dalam film “Unlocked”.

5. Kesimpulan dan Saran

Pada bab ini, terdapat penjelasan mengenai kesimpulan yang berasal dari analisis data dan temuan-temuan yang dilakukan oleh peneliti. Selanjutnya, bab ini juga berisi saran akademis dan praktis dari peneliti mengenai penelitian yang dilakukan.