

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Film sebagai Media Komunikasi Massa

Komunikasi massa merupakan salah satu proses komunikasi yang bertuju langsung pada masyarakat luas, yang memiliki pembagian identifikasi berdasarkan ciri khas institusionalnya (gabungan antara tujuan, organisasi, dan kegiatan yang sebenarnya). Pada dasarnya, komunikasi massa adalah proses pengiriman pesan yang ditujukan kepada khalayak yang jumlahnya banyak. Proses pengiriman pesan ini meliputi proses transmisi pesan yang dilakukan dengan menggunakan media massa baik cetak, maupun elektronik.

Menurut Maletzke (1963), komunikasi massa diartikan sebagai bentuk komunikasi yang menyampaikan pesannya secara terbuka melalui media penyebaran secara tidak langsung dan bersifat satu arah pada publik yang tersebar. Media penyebaran ini disampaikan pada sejumlah besar orang dan film termasuk dalam salah satu media massa yang bersifat elektronik. Menurut Romli, film merupakan satu di antara *The Big Five of Mass Media* sesudah surat kabar, majalah, radio dan televisi (Romli, 2012, p.5).

Awalnya, film lahir sebagai bagian dari perkembangan teknologi. Ia ditemukan dari hasil pengembangan prinsip-prinsip fotografi dan proyektor. Film merupakan salah satu media komunikasi yang memiliki pengaruh besar dalam membentuk pola pikir masyarakat. Film juga merupakan medium ekspresi artistik sebagai suatu alat para seniman dan insan perfilman untuk menyampaikan gagasan-gagasan dan ide cerita.

Secara esensial dan substansial, film memiliki *power* yang akan berimplikasi terhadap komunikasi masyarakat (Wibowo, 2006, p.196). Maka, film juga dapat digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan pesan-pesan penting atau isu-isu yang terjadi di masyarakat dengan cara menarik dan menghibur, serta membuat para audiens berpikir. Di dalam film, terdapat kombinasi antara usaha penyampaian pesan melalui gambar yang bergerak, pemanfaatan teknologi kamera, warna dan suara.

Menurut Himawan Pratista (2008), terdapat dua komponen yang membentuk sebuah film yaitu unsur naratif dan unsur sinematik. Unsur naratif berhubungan dengan aspek cerita atau tema film. Setiap film memiliki elemen seperti tokoh, masalah, konflik, lokasi, waktu, dan lainnya. Sedangkan elemen sinematik berhubungan dengan aspek-aspek teknis dalam produksi

sebuah film. Aspek teknis tersebut terdiri dari *Mise en scene*, Sinematografi, *editing*, Suara. Secara keseluruhan, elemen cerita terdiri dari semua komponen ini.

Komponen utama suatu cerita adalah kausalitas dan elemen ruang dan waktu. Graeme Turner pernah mengatakan dalam buku *Sobur* (2006) bahwa makna film sebagai representasi dari realitas masyarakat dan itu berbeda dengan film yang sekedar untuk refleksi dari realitas, film sekedar memindahkan realitas kelayar tanpa mengubah realitas itu. Sebagai representasi dari realitas, film membentuk serta menyuguhkan kembali realitas berdasarkan kode-kode, konvensi-konvensi, ideologi dan kebudayaan. Secara umum, film memiliki fungsi sebagai media massa yang menyiarkan informasi, menghibur dan mendidik.

2.2 Jenis-Jenis Film

Menurut Danesi (2010) dalam buku *Semiotika Media*, film memiliki tiga kategori utama, yaitu:

1. Film Fitur: Film fitur merupakan karya fiksi yang strukturnya selalu berupa narasi. Proses pembuatan film fitur melalui tiga tahapan. Tahapan yang pertama adalah pra produksi. Pra produksi adalah tahapan dimana dimulainya penyusunan skenario yang bisa berupa adaptasi dari buku, kisah nyata yang dimodifikasi dan sebagainya. Produksi adalah tahapan selanjutnya untuk mulai membuat seluruh skenario yang tadinya sudah disusun. Dan yang terakhir adalah pasca produksi, dimana film tersebut ditinjau ulang dan masuk dalam proses *editing* untuk mendapatkan hasil yang terbaik.
2. Film Dokumenter: Film di kategori ini termasuk dalam film non fiksi yang menceritakan mengenai kisah nyata. Kisah nyata tersebut bisa tentang kehidupan, pengalaman, perasaan seorang individu secara sebenar-benarnya, tanpa persiapan dan langsung pada kamera atau pewawancara. Robert Claherty mendefinisikan film dokumenter sebagai “karya ciptaan mengenai kenyataan”, *creative treatment of actuality*. Maka dari itu, pembuat film dokumenter harus menggali kisah secara detail serta mendalam dan tidak boleh menambahkan karangan cerita sendiri.
3. Film Animasi: Film ini menggunakan teknik untuk menciptakan ilusi gerakan dari serangkaian gambaran beda dua atau tiga dimensi sehingga tidak menggunakan proses *shooting*. Proses dalam pembuatan film ini dimulai dengan membuat *storyboard* atau susunan sketsa yang menceritakan

bagian-bagian utama dari sebuah cerita. Setelah selesai membuat *storyboard*, karakter animasi yang bisa bergerak diciptakan dan disatukan menjadi sebuah rangkaian dalam film.

Film “Unlocked” dapat dikategorikan sebagai film fitur karena merupakan sebuah karya fiksi yang terinspirasi oleh peristiwa-peristiwa aktual yang tengah berlangsung di masyarakat, dan kemudian dimodifikasi dan diadaptasi ke dalam narasi yang dihadirkan dalam film tersebut.

2.3 Struktur Film

Menurut Pratista (2008) dalam buku yang berjudul “Memahami Film”, film memiliki tiga struktur yang membentuknya. Struktur dalam film ini yakni:

1. *Shot*

Shot merupakan sebuah teknik pengambilan rangkaian gambar bergerak yang sangat panjang dan direkam dalam satu *take* saja. Secara teknis, *shot* adalah ketika kameramen mulai menekan tombol *record (on)* hingga menekan tombol *record* kembali (*off*).

2. *Scene*

Scene adalah satu bagian pendek dari keseluruhan cerita yang menunjukkan satu aksi atau adegan berkesinambungan yang diikat oleh ruang, waktu, isi (cerita), tema, karakter, atau motif. Kumpulan atau gabungan dari beberapa *shot* yang berkesinambungan bisa disebut sebagai *scene*.

3. *Sequence*

Sequence adalah satu segmen besar yang menunjukkan satu peristiwa yang utuh dan berkesinambungan. Satu *sequence* umumnya terdiri dari beberapa adegan yang saling berhubungan. *Sequence* juga bisa diartikan sebagai sebuah bab atau sekumpulan bab.

2.4 Representasi

Representasi berasal dari kata “*Represent*” yang bermakna *stand for* artinya “berarti” atau juga “*act as delegate for*” yang bertindak sebagai perlambang atas sesuatu (Kerbs, 2001, p.456). Representasi juga dapat berarti sebagai suatu tindakan yang menghadirkan atau mempresentasikan sesuatu lewat sesuatu yang lain diluar dirinya, biasanya berupa tanda atau simbol (Pilliang, 2003, p.21). Representasi juga bisa disebut sebagai proses perubahan konsep-konsep ideologi yang abstrak dalam bentuk konkret. Menurut Stuart Hall (1997), representasi merupakan proses pemaknaan dari konsep yang ada dalam pikiran kita melalui

bahasa. Konsep yang digunakan dalam proses sosial pemaknaan melalui sistem penandaan yang tersedia yaitu tulisan, video, film, dialog dan sebagainya dapat disebut sebagai representasi. Maka dari itu, representasi juga dapat digunakan untuk simbol atau gambaran akan sesuatu.

Dalam representasi, terdapat dua proses yaitu representasi mental dan bahasa. Representasi mental adalah peta konseptual yang terbentuk di kepala manusia sehingga bersifat abstrak. Dalam proses ini, manusia memaknai dunia dengan mengkonstruksi seperangkat rantai korespondensi antara sesuatu dengan sistem peta konseptual yang dimilikinya. Sedangkan bahasa memiliki peranan penting dalam proses konstruksi makna. Setiap manusia memiliki konsep abstrak di dalam kepalanya yang harus diterjemahkan dalam bahasa yang lazim supaya dapat menghubungkan konsep ide-ide tentang sesuatu dengan tanda simbol-simbol tertentu. Hubungan antara peta konseptual, dan bahasa atau simbol adalah inti dari produksi makna lewat bahasa. Maka dari itu, representasi merupakan proses yang menghubungkan ketiga elemen tersebut.

Selain dua proses, representasi juga bekerja melalui sistem representasi. Sistem representasi ini terdiri dari dua komponen penting yaitu konsep dalam pikiran dan bahasa. Kedua komponen ini saling berhubungan satu sama lain. Kita pasti memiliki sebuah konsep di dalam pikiran kita dan hal itu membuat kita dapat mengetahui makna dari hal tersebut. Namun, makna tidak akan dapat dikomunikasikan atau dimengerti jika tidak ada bahasa. Karena itu, yang terpenting dalam sistem representasi ini adalah bahwa kelompok yang dapat berproduksi dan bertukar makna dengan baik adalah kelompok tertentu yang memiliki latar belakang pengetahuan yang sama. Dengan latar belakang yang sama, kelompok tersebut dapat menciptakan suatu pemahaman yang hampir sama.

Menurut Stuart Hall (1997), representasi adalah kemampuan untuk menggambarkan atau membayangkan, yang menjadi krusial dalam membentuk budaya melalui makna dan bahasa. Hall menekankan pentingnya representasi sebagai sarana komunikasi dan interaksi sosial, bahkan menyebutnya sebagai kebutuhan dasar komunikasi manusia. Dalam konsep representasi Hall, terdapat tiga bentuk utama, yaitu representasi reflektif, intensional, dan konstruksionis (Alamsyah, 2020).

1. Pendekatan Reflektif

Makna yang dihasilkan oleh manusia melalui ide, media objek, dan pengalaman di dalam masyarakat tercermin secara nyata. Representasi reflektif menggambarkan bagaimana

individu dan kelompok menginterpretasikan realitas sekitar mereka melalui ide-ide, media, dan pengalaman yang mereka alami.

2. Pendekatan Intensional

Penuturan bahasa, baik secara lisan maupun tulisan, memberikan makna unik pada setiap karya. Bahasa berfungsi sebagai media yang digunakan untuk mengkomunikasikan makna yang bersifat khusus atau unik, menunjukkan bagaimana bahasa menjadi alat yang memberikan identitas pada hasil karya tersebut.

3. Pendekatan Konstruksionis

Pembicara dan penulis memiliki peran aktif dalam memilih dan menetapkan makna dalam pesan atau karya yang mereka hasilkan. Meskipun benda-benda material seperti karya seni dan lainnya memiliki keberadaan fisik, makna yang melekat pada mereka tidak ditentukan oleh dunia material itu sendiri. Sebaliknya, manusia yang memberikan dan menentukan makna pada benda-benda tersebut melalui proses konstruksi makna.

Dengan tiga pendekatan ini, Hall memberikan kerangka pemahaman yang komprehensif mengenai bagaimana representasi dibangun, diinterpretasikan, dan dipahami dalam berbagai konteks sosial dan budaya.

2.5 Semiotika

Secara etimologis, semiotika berasal dari kata Yunani yaitu *semeion* yang berarti "Tanda". Tanda itu dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang atas dasar konvensi sosial yang terbangun sebelumnya, dapat mewakili sesuatu yang lain. Dan secara terminologis, semiotika merupakan ilmu yang mempelajari seluruh objek-objek, peristiwa dan kebudayaan sebagai tanda. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teori semiotika dari John Fiske. Menurut John Fiske, dalam semiotika terdapat dua perhatian utama yaitu hubungan antara tanda dan maknanya serta bagaimana sebuah tanda digabungkan menjadi sebuah kode.

Fokus perhatian utama dalam semiotika adalah teks. Teks dalam hal ini dapat diartikan secara luas dan bukan hanya teks tertulis saja. Segala sesuatu yang memiliki sistem tanda komunikasi seperti yang terdapat dalam teks tertulis dapat dianggap sebagai teks misalnya saja seperti sinetron, film, kuis, fotografi, iklan, dan sebagainya. Semiotika adalah studi tentang petanda dan makna dari sistem tanda, ilmu media atau studi tentang bagaimana seluruh tanda apapun dalam masyarakat mengkomunikasikan makna mereka. Menurut John Fiske, terdapat tiga bidang studi utama dalam semiotika yaitu (Ariani, 2019):

1. Tanda

Ini mencakup studi tentang berbagai macam tanda yang berbeda, cara mereka menyampaikan makna, dan bagaimana mereka terkait dengan orang yang menggunakannya. Tanda adalah ciptaan manusia dan hanya dapat dipahami dalam arti orang yang menggunakannya.

2. Kode

Yang mengorganisasikan tanda adalah kode atau sistem. Studi ini membahas bagaimana berbagai kode dibuat untuk memenuhi kebutuhan masyarakat atau budaya untuk menggunakan saluran komunikasi yang tersedia untuk transmisi.

3. Kebudayaan tempat kode dan tanda bekerja

Gilirannya bergantung pada penggunaan kode-kode dan tanda-tanda itu untuk keberadaan dan bentuknya sendiri.

Pada prinsipnya, John Fiske memiliki pandangan tentang semiotika yang sama dengan Charles Sanders Peirce, Ferdinand de Saussure, dan Roland Barthes. Setiap penelitian tentang makna dan tanda harus mencakup tiga komponen utama: acuan tanda, penggunaan tanda, dan tanda itu sendiri. Tanda adalah objek fisik yang dapat diamati oleh mata manusia; tanda mengacu pada sesuatu di luar tanda itu sendiri dan dikenal oleh pemakainya sehingga bisa disebut sebagai tanda. Peirce menjelaskan relasi segitiga antara tanda, pengguna dan realitas eksternal sebagai suatu keharusan model untuk mengkaji makna secara sederhana.

Karena gagasan Peirce mencakup deskripsi struktural menyeluruh dari semua sistem penandaan, teorinya sering disebut sebagai "*grand theory*" dalam semiotika. Peirce ingin mengidentifikasi bagian paling penting dari tanda dan menggabungkan kembali semua bagian dalam satu struktur. Menurut Charles S. Peirce, tanda atau representasi adalah sesuatu yang dianggap mewakili sesuatu yang lain dalam beberapa hal atau kapasitas. Menurut Peirce, interpretasi adalah sesuatu yang lain yang disebut sebagai interpretasi dari tanda pertama, yang pada gilirannya mengacu pada objek tertentu. Menurut Peirce, tanda atau representasi memiliki hubungan "triadik" langsung dengan objek dan *interpretant*. Proses "simiosis" berarti memadukan representasi atau entitas dengan objek. Peirce menggambarkan proses ini sebagai tanda.

Meskipun tidak terlalu sederhana, upaya klasifikasi Peirce terhadap tanda memiliki keunggulan. Peirce membagi tanda menjadi tiga kategori, yaitu ikon (*icon*), indeks (*index*), dan simbol (*symbol*), yang dirasakan berdasarkan hubungan antara representasi dan objeknya.

a) Ikon adalah tanda yang memiliki kemiripan "rupa" yang membuat pemakainya mudah membedakannya. Hubungan antara representamen dan objeknya ditunjukkan dalam ikon sebagai kesamaan dalam beberapa kausalitas. Hal ini kerap kali terlihat jelas dalam tanda-tanda visual seperti foto, peta, dan sebagainya

b) Indeks adalah tanda yang memiliki hubungan fenomenal atau eksistensial antara representasi dan objeknya. Hubungan ini konkret, aktual, dan biasanya sekuensial atau kausal.

c) Simbol adalah tanda arbitrer dan konvensional yang digunakan oleh banyak orang atau masyarakat. Simbol biasanya digunakan sebagai tanda kebahasaan. Maka dari itu, simbol merupakan tanda yang memiliki hubungan dengan objeknya berdasarkan konvensi, kesepakatan, atau aturan (Mudijanto & Nur, 2013).

Berbeda dengan analisis semiotika milik Roland Barthes yang membahas mengenai pemaknaan atas tanda dengan menggunakan signifikasi dua tahap yaitu pengembangan konsep penanda (signifier) dan petanda (signified). Dua tahap tersebut dapat membuka peluang pemahaman yang lebih dalam terhadap struktur makna dalam berbagai konteks. Denotasi, sebagai tahap pertama, menggambarkan hubungan antara penanda dan petanda terhadap realitas eksternal. Sebagai contoh, dalam analisis semiotika Barthes, *Sprite* dapat diidentifikasi sebagai minuman soda dengan warna transparan atau bening dengan kaleng berwarna biru dan hijau. Hal ini menjelaskan makna nyata atau denotasi dari tanda tersebut.

Sementara itu, konotasi, sebagai tahap kedua, membuka pintu kepada makna-makna kultural yang muncul melalui konstruksi budaya. Pemahaman *Sprite* sebagai produk modern dan cenderung kapitalis adalah contoh konotasi yang memperkaya pemaknaan tanda tersebut. Dengan memanfaatkan pendekatan semiotika Barthes, masyarakat dapat menafsirkan tanda-tanda tidak hanya sebagai representasi harfiah, tetapi juga sebagai pembawa makna-makna yang terdalam dan bersifat kontekstual.

Selain itu, pemikiran Roland Barthes mengenai mitos membuka pengertian baru dalam analisis semiotika. Ketika konotasi menjadi pemikiran populer di masyarakat, mitos terbentuk terhadap tanda tersebut. Dalam kajian semiotika Barthes, mitos mencerminkan bagaimana tanda-tanda membentuk pandangan dan pemahaman kolektif yang mendalam. Penerapan konsep denotasi, konotasi, dan mitos dalam analisis semiotika memberikan kerangka kerja yang komprehensif untuk memahami bagaimana tanda-tanda menciptakan makna dan berinteraksi dengan konteks budaya yang melingkupinya.

Dengan menggunakan analisis semiotika Roland Barthes, kita dapat menggali struktur tanda-tanda dalam teks, gambar, atau produk budaya untuk memahami lapisan makna yang

terkandung di dalamnya. Pendekatan ini memberikan wawasan tentang bagaimana ideologi dan nilai-nilai budaya tercermin dalam tanda-tanda yang kita temui sehari-hari, serta bagaimana tanda-tanda tersebut membentuk pemahaman dan persepsi masyarakat terhadap dunia (Sudarto, Senduk, & Rembang, 2015).

John Fiske membagi pengkodean tayangan televisi menjadi tiga *level*, yang juga berlaku untuk film dan drama, karena dia percaya bahwa tayangan televisi atau film merupakan realitas sosial yang dibuat oleh manusia (Vera, 2014:113-119):

1. Tingkat realitas

Kode sosial terdiri dari penampilan, kostum, riasan), lingkungan, kelakuan, cara berbicara, gerakan, dan ekspresi.

2. Tingkat representasi

Kode-kode sosial termasuk kode teknis, seperti kamera, pencahayaan, perbaikan, musik, dan suara. Selain itu, kode representasi konvensional termasuk naratif, konflik, karakter, aksi, percakapan, layar, dan pemilihan pemain.

3. Tahap ideologi

Kode sosial terdiri dari individualisme, patriarki, ras, kelas, materialisme, dan kapitalisme.

Model John Fiske tidak hanya berlaku untuk industri televisi, tetapi juga untuk analisis teks media. Modelnya mengurutkan kedalaman makna dari masing-masing tanda melalui pengkodean kode televisi dengan tingkatan yang sesuai dengan realitas sosial. Sederhananya, semiotika adalah bidang studi tanda. Tanda dalam film berbeda dari tanda dalam format lain yang hanya bersifat visual atau teks saja.

Peneliti memutuskan untuk menggunakan pendekatan analisis semiotika abad ke-19 milik John Fiske untuk mendukung peneliti dalam melakukan penelitian yang sesuai dengan fokus dan pertanyaan penelitian. Fiske menawarkan pendekatan yang komprehensif terhadap representasi dengan memahami tanda-tanda sebagai konstruksi budaya yang memberikan makna dalam suatu konteks sosial. Dengan menganalisis tanda-tanda dalam film, peneliti dapat mengidentifikasi bagaimana simbol-simbol tersebut diartikulasikan untuk membentuk representasi tertentu.

Selain itu, konsep tiga *level* pengkodean yang diperkenalkan oleh Fiske juga dapat menjadi alasan penting. *Level-level* ini memungkinkan peneliti untuk menyelidiki lebih dalam tentang bagaimana film tidak hanya menciptakan representasi visual tetapi juga membawa pesan dan nilai-nilai budaya tertentu. Jalinan tanda dalam film juga lebih kompleks karena

berbagai tanda dapat muncul pada waktu yang sama, seperti teks, audio, dan visual seperti tanda-tanda dalam film *"Unlocked"*. Dengan menggunakan pendekatan ini, peneliti dapat menggali lapisan-lapisan makna yang terkandung dalam film untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang cara film merefleksikan dan membentuk realitas sosial.

2.6 New Media

Kecanggihan serta perkembangan teknologi kini membawa dampak bagi media komunikasi. Kini telah hadir berbagai media terbaru yang sering disebut dengan *new media*. Berbasis melalui internet, *new media* diakses menggunakan komputer dan telepon genggam canggih. Kunci untuk kekuatan komputer yang benar sebagai sebuah mesin komunikasi terletak pada proses digitalisasi yang memungkinkan segala bentuk informasi dibawa dengan efisien dan saling berbaur. Selain itu, teknologi internet juga mewujudkan keterbaruan pada media masa kini. Media baru tidak dapat dipisahkan dengan dunia digital. Hal ini disebabkan karena sebagian besar media baru didominasi oleh produk berteknologi digital. Contoh media baru ialah internet, komputer, telepon genggam dan situs jejaring (Purbaningrum, 2023).

Kecanggihan internet yang digunakan oleh *new media* mampu menghubungkan semua orang dengan mudah dan cepat dalam satu waktu walaupun memiliki perbedaan kurun waktu dan jarak. Selain itu, internet dapat menjadi tempat untuk pertukaran gagasan, penjelajahan ide, pertukaran informasi dan komunikasi yang tidak dibatasi dalam ruang dan waktu. Tidak adanya batasan ruang dan waktu membuat *new media* dapat menghubungkan masyarakat di seluruh dunia.

Kini masyarakat telah sadar bahwa teknologi digital telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari. Meskipun demikian, kita tahu bahwa teknologi digital pasti akan berkembang dari waktu ke waktu. Maka dari itu, kini masyarakat telah terbiasa dalam menggunakan teknologi untuk mengkonsumsi media komunikasi yang berbasis teknologi. Jenis-jenis *new media* yang dikonsumsi masyarakat sangatlah beragam, mulai dari media sosial (*instagram, facebook, twitter*), portal media, blog, media berbasis video, dan sebagainya.

2.7 Cybercrime

Cybercrime adalah kegiatan ilegal yang dilakukan di internet atau dunia maya yang merupakan bagian dari *new media* dengan perantara komputer atau peralatan elektronik lainnya. Hal ini mencakup teknologi yang mendukung sarana teknologi seperti ponsel, yang dapat dilakukan melalui jaringan elektronik global. Menurut Gregory (2005) dalam penelitian

yang ditulis oleh Arifah (2011), *cybercrime* adalah jenis kejahatan virtual yang melibatkan penggunaan media komputer yang terhubung ke internet dan mengeksploitasi komputer lain yang terhubung ke internet.

Jika sistem operasi memiliki celah keamanan, *hacker*, *cracker*, dan *script kiddies* dapat memanfaatkannya untuk memasuki komputer. *Cybercrime* berusaha memasuki jaringan komputer tanpa izin. Maka dari itu, *cybercrime* dianggap bertentangan dengan hukum yang berlaku. Kemampuan serbaguna yang ditunjukkan oleh kemajuan teknologi informasi dan komunikasi membedakannya dari tindak pidana serupa. Dari penjelasan di atas, *cybercrime* dapat didefinisikan sebagai perbuatan melawan hukum yang dilakukan dengan menggunakan jaringan komputer sebagai alat atau sarana, baik untuk keuntungan pribadi atau tidak, dengan merugikan pihak lain. Terdapat beberapa jenis kejahatan *cybercrime*, yang dapat diklasifikasikan berdasarkan aktivitas, seperti:

- Akses tidak sah

Ini adalah kejahatan ketika seseorang memasuki atau menyusup ke dalam sistem jaringan komputer tanpa izin atau sepengetahuan pemiliknya. *Probing* dan *port* adalah contoh pelanggaran ini.

- Konten Ilegal

Ini adalah kejahatan yang dilakukan dengan memasukkan data atau informasi ke internet tentang hal-hal yang tidak benar atau tidak etis. Ini dapat dianggap sebagai pelanggaran atau mengganggu, seperti penyebaran pornografi atau berita palsu.

- Penyebaran Virus

Virus biasanya menyebar melalui *email*. Orang yang sistem *email*nya terpapar virus seringkali tidak menyadari virus ini dan kemudian menyebar ke orang lain melalui *email*.

- *Cyber spionase*, sabotase, dan pemerasan

Cyber spionase adalah jenis kejahatan yang dilakukan dengan memanfaatkan jaringan internet untuk melakukan spionase pihak lain dengan memasukkan sistem jaringan komputer target. Sebaliknya, sabotase dan pemerasan adalah jenis kejahatan yang dilakukan dengan melakukan gangguan, penghancuran atau penghancuran data, program komputer atau sistem jaringan komputer yang terhubung ke internet.

- *Carding*

Carding adalah tindakan kriminal yang dilakukan untuk mencuri nomor kartu kredit orang lain dan menggunakannya dalam transaksi *online*.

- *Hacking dan Cracking*

Istilah *hacker* biasanya mengacu pada seseorang yang sangat tertarik untuk mempelajari sistem komputer dan bagaimana meningkatkan kemampuan mereka. *Cracking* di internet mencakup banyak hal, termasuk pembajakan akun orang lain, pembajakan situs *web*, penyelidikan, penyebaran virus, dan penonaktifan target. Tindakan terakhir disebut DoS. Serangan DoS adalah serangan yang bertujuan untuk melumpuhkan target dengan cara-cara seperti *hang* atau *crash* sehingga mereka tidak dapat memberikan layanan.

- *Cybersquatting dan Typosquatting*

Cybersquatting adalah kejahatan dengan mendaftarkan nama domain perusahaan lain dan kemudian mencoba menjualnya dengan harga yang lebih tinggi kepada perusahaan lain. *Typosquatting* adalah kejahatan dengan membuat domain palsu yang mirip dengan nama domain perusahaan lain.

- *Cyber Terrorism*

Tindakan terorisme di internet termasuk terorisme yang mengancam pemerintah atau warga negara, seperti melakukan *cracking* di lokasi pemerintah atau militer.

Tindakan *cybercrime* hanya bisa dilakukan oleh manusia. Kejahatan komputer yang berhubungan dengan *hacker* biasanya memiliki arti yang negatif. *Hacker* adalah orang yang senang memprogram dan percaya bahwa berbagi informasi hal yang sangat penting dan berharga. Mereka juga pintar dan senang terhadap semua orang (Arifah, 2011). Banyak *hacker* yang setia dan dipercaya oleh perusahaan mereka sehingga mereka tidak perlu melakukan kejahatan komputer. Tetapi, mereka biasanya terdoda oleh lubang-lubang dalam sistem komputer. Karena itu, motivasi utama orang-orang tersebut menjadi "penjahat *cyber*" adalah kesempatan. *Hacker* dan *cracker* tidak sama.

Menurut *Hacker Jargon File* yang dikutip oleh Arifah (2011), *cracker* adalah individu yang merusak sistem keamanan dan biasanya melakukan "pencurian" dan tindakan anarki setelah mereka memperoleh akses sehingga muncul istilah "*whitechat*" dan "*blackchat*". *Whitechat* adalah *hacker* yang lugu, dan *blackchat* adalah *cracker* seperti yang disebutkan di atas. Namun, orang lebih suka menyebut mereka *hacker*, meskipun pengertiannya berbeda.

Sasaran dan Teknik Pelaku *Cybercrime* biasanya menggunakan alat yang tersedia di internet. Setelah itu, program tersebut digunakan untuk memasuki sistem komputer. *Hacker* berpengalaman membuat kode atau program sendiri untuk melakukan *hacking*. Berikut langkah-langkah untuk melakukan tindakannya (Arifah, 2011):

a. *Footprinting*

Tahap ini mencari informasi umum tentang target; *scanning* adalah tahap yang mencari celah untuk masuk ke sistem.

b. *Enumeration*

Tahap ini melakukan pemeriksaan intensif terhadap sistem, menemukan *user account* yang sebenarnya, sumber daya jaringan, dan aplikasi yang sedang berjalan pada sistem.

c. Mendapatkan akses

Mendapatkan lebih banyak data untuk mulai mencoba mendapatkan akses ke target. Mengintip dan mengambil *password*, menebak *password*, dan melakukan *buffer overflow*.

f. Meningkatkan *Privilege*

Jika *user password* baru diperoleh di tahap sebelumnya, di sini diusahakan untuk memperoleh *privilege* admin jaringan melalui *cracking password* atau eksploitasi.

g. *Pilfering*

Proses pengumpulan informasi dimulai lagi untuk menemukan cara mendapatkan akses ke sistem yang dipercaya. Ini termasuk mengevaluasi kepercayaan dan mencari *password cleartext* di *registry*, *config file*, dan *user data*.

h. Menutup Jejak

Setelah mendapatkan kontrol penuh atas sistem, menutup jejak adalah hal yang paling penting. membersihkan *network log* dan penggunaan alat untuk menyembunyikan, seperti berbagai jenis *rootkit* dan *file streaming*.

i. Pintu belakang

Dipasang pada berbagai bagian sistem untuk memudahkan masuk kembali ke sistem ini, seperti dengan membuat *user account* palsu, penjadwalan *batch job*, mengubah *startup file*, menanamkan servis pengendali jarak jauh, dan memantau sistem.

j. *Denial of Service*

Penyerang dapat melumpuhkan sasaran sebagai upaya terakhir jika semua upaya diatas gagal.

Dengan membanjiri sistem target, *hacker* dapat melakukan penyerangan dengan berbagai teknik seperti *exploit* (eksploitasi langsung ke sistem), *spoofing* (penyamaran), *sniffing* (penangkapan/penangkapan data), dan *social engineering* (rekayasa sosial).

2.8 Psikopat

Psikopat adalah gangguan mental yang dianggap berbahaya dan merugikan masyarakat. Namun, sekilas mereka mungkin tampak baik dan disukai banyak orang karena kemampuan mereka untuk berbohong dan memanipulasi. Di balik penampilan tersebut, mereka sebenarnya sangat merugikan masyarakat. Berbeda dengan gangguan jiwa lain seperti psikosis, psikopat sepenuhnya sadar akan tindakan mereka. Psikopat didiagnosis sebagai gangguan kepribadian antisosial yang bisa disebabkan oleh faktor genetik dan lingkungan. Gangguan ini ditandai dengan kurangnya empati dan kebiasaan melanggar aturan. Psikopat tidak selalu mudah dikenali dan sering disukai pada awalnya, namun seiring waktu, sifat asli mereka akan terlihat jelas (NK, 2021).

Rozali et al. (2019) dalam penelitiannya mengidentifikasi tiga bentuk perilaku psikopat:

1. Ringan: Perilaku yang menyimpang dari norma sosial, seperti antisosial dan manipulatif.
2. Sedang: Perilaku yang melanggar hukum, menggunakan kekerasan tanpa pembunuhan, seperti agresif tanpa membunuh.
3. Berat: Perilaku yang menyimpang dari norma sosial, hukum, dan agama, menggunakan kekerasan dengan pembunuhan, berperilaku sadis, tidak menyesal, dan tidak merasa bersalah.

Selain itu, Robert Hare menggolongkan ciri-ciri psikopat dalam Psychopathy Checklist sebagai berikut:

- Antisosial: Sering melanggar norma sosial dan hukum.
- Egosentris: Memiliki rasa harga diri yang sangat tinggi.
- Kurangnya kepedulian terhadap sesama: Tidak peduli dengan kesejahteraan orang lain.
- Kurangnya rasa empati: Tidak mampu merasakan atau memahami perasaan orang lain.
- Berperilaku impulsif: Tindakan yang tidak dipikirkan terlebih dahulu.
- Kurangnya kemampuan dalam mengontrol diri: Kesulitan mengendalikan dorongan atau keinginan.
- Emosi dangkal: Emosi yang tidak mendalam atau tidak tulus.
- Tidak adanya rasa takut: Kurang atau tidak ada rasa takut terhadap konsekuensi dari tindakannya.
- Keinginan memiliki yang tinggi untuk kepuasan pribadi: Hasrat yang kuat untuk memenuhi keinginan sendiri tanpa memperdulikan orang lain.
- Memiliki penampilan luar yang menarik: Menarik secara fisik dan pandai berbicara.

- Memiliki hubungan sosial yang kejam terhadap sesama: Berperilaku kejam atau kasar dalam hubungan dengan orang lain.
- Adanya permasalahan kronis di masa dini: Mengalami masalah perilaku atau emosi sejak kecil.

Psikopat dapat bertindak sebagai pelaku kejahatan yang tidak memiliki rasa bersalah dan simpati terhadap korban. Mereka menggunakan teknologi untuk melakukan kejahatan secara dingin dan tidak berperasaan. Psikopat dalam *cybercrime* sering memanipulasi dan menipu melalui teknologi tanpa peduli dampaknya pada korban.

Teknologi memungkinkan psikopat memperluas jangkauan tindakan mereka, merusak individu atau organisasi dari jarak jauh tanpa terdeteksi. Mereka dapat merusak korban secara emosional, finansial, dan psikologis, semuanya tanpa rasa penyesalan. Keahlian mereka dalam manipulasi, kurangnya rasa takut, dan kontrol diri yang rendah membuat mereka ancaman signifikan dalam dunia digital. Psikopat mungkin terlibat dalam berbagai bentuk *cybercrime*, termasuk penipuan *online*, pencurian identitas, *hacking*, dan penyebaran *malware*. Sikap antisosial dan impulsif mereka menjadikan mereka pelaku kejahatan yang sangat berbahaya di era digital.

Namun, tidak semua perilaku kriminal menunjukkan gejala psikopat, dan tidak semua psikopat berperilaku kriminal. Beberapa dari mereka taat hukum meskipun mereka tidak menghargai minat dan perasaan orang lain. Karena itu, seringkali seseorang tidak menyadari bahwa mereka telah lama hidup dengan seorang psikopat.

2.9 Ideologi Liberalisme

Liberalisme, sebagai sebuah pandangan filsafat politik dan moral yang membawa tantangan bagi norma-norma lama seperti hak istimewa turun-temurun dan monarki absolut. Para penganut ideologi liberal mengadvokasi prinsip-prinsip seperti kebebasan individu, persetujuan dari yang diperintah, dan kesetaraan di hadapan hukum. Namun, dalam keragaman pemahaman terhadap prinsip-prinsip ini, para liberal umumnya mendukung hak-hak individu, demokrasi, sekularisme, kebebasan berbicara, pers, agama, dan ekonomi pasar (Adryamarthanino & Indriawati, 2022)

Beberapa prinsip utama yang membentuk fondasi liberalisme termasuk penekanan pada kebebasan individu. Dalam konteks ini, liberalisme memperjuangkan hak setiap individu untuk berpikir, berbicara, dan bertindak sesuai dengan keinginan mereka sendiri, asal tidak melanggar hak-hak orang lain. Hak asasi manusia juga menjadi fokus utama liberalisme, yang

menyatakan bahwa hak-hak ini merupakan hak inheren yang tak terpisahkan dari setiap individu, dan tidak dapat diambil alih oleh pemerintah atau masyarakat. Ini mencakup hak-hak seperti hak atas kehidupan, kebebasan dari penyiksaan, dan kebebasan berpendapat (Syofian et al., 2023).

Selain itu, liberalisme juga mengadvokasi demokrasi sebagai sistem politik yang ideal di mana rakyat memiliki hak untuk memilih pemimpin mereka dan berpartisipasi dalam proses politik. Demokrasi perwakilan dan partisipatif diperjuangkan oleh kaum liberal sebagai jalan menuju keadilan politik. Kesetaraan di hadapan hukum juga menjadi prinsip yang dipegang teguh oleh ideologi liberal, yang berjuang untuk memberikan kesempatan yang adil bagi semua individu, tanpa memandang latar belakang sosial, ekonomi, atau budaya mereka.

Pada Zaman Pencerahan, liberalisme muncul sebagai gerakan utama yang menentang struktur kekuasaan tradisional seperti monarki absolut dan agama negara. Mereka mengusulkan demokrasi perwakilan dan kekuasaan hukum yang lebih adil sebagai alternatif yang lebih demokratis dan egaliter. Di era ini, pemikiran liberal berkembang pesat, terutama di negara-negara Eropa dan Amerika, di mana liberalisme menjadi landasan bagi berbagai sistem politik baru yang didirikan.

Dalam sejarahnya, filsuf John Locke sering dianggap sebagai salah satu pendiri liberalisme, dengan penekanannya pada hak alami individu untuk hidup, kebebasan, dan properti, serta kebutuhan untuk pemerintah yang menghormati hak-hak ini. Ideologi ini menjadi pendorong di sejumlah revolusi besar, seperti Revolusi Inggris, Amerika, dan Perancis, yang menggulingkan kedaulatan kerajaan absolut dengan senjata liberalisme (Aris, n.d.).

Jadi, secara keseluruhan, liberalisme adalah sebuah pemahaman filsafat politik yang berakar pada kebebasan individu, hak asasi manusia, demokrasi, kesetaraan di hadapan hukum, dan ekonomi pasar. Meskipun memiliki dampak positif seperti perlindungan hak individu dan kemajuan industri, liberalisme juga membawa risiko seperti praktik monopoli dan kesenjangan sosial yang perlu diatasi dalam penerapannya.

2.10 Nisbah Antar Konsep

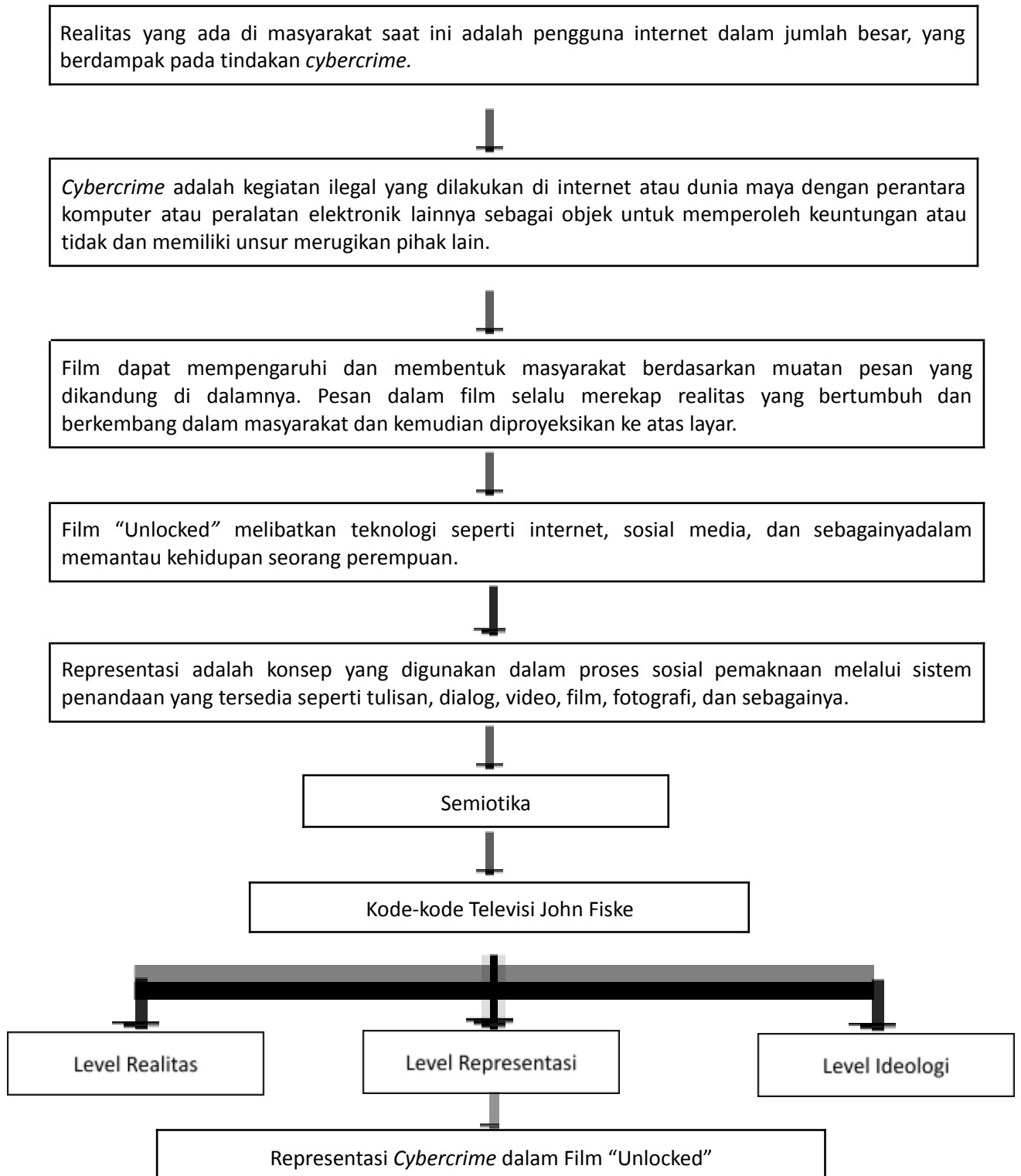
Film merupakan media massa yang memiliki fungsi untuk menyiarkan informasi, menghibur serta mendidik. Peranan film sangatlah penting karena film memiliki pengaruh besar dalam membentuk pola pikir masyarakat. Film selalu mereka ulang fenomena-fenomena yang tumbuh dan berkembang di masyarakat dan kemudian diproyeksikan ulang ke atas layar dengan menarik. *Cybercrime* merupakan tindak kejahatan atau fenomena yang sering terjadi di

dunia internet. Tindakan kejahatan *cybercrime* dapat dikelompokkan menjadi tiga yaitu *cybercrime* terhadap orang, komputer dan pemerintah. Fenomena yang sering terjadi ini dapat digambarkan melalui sebuah film.

Dalam mendefinisikan tindakan *cybercrime* di sebuah film, representasi merupakan konsep yang digunakan dalam proses sosial pemaknaan melalui sistem penandaan yang tersedia yaitu dialog, tulisan video, film, fotografi dan sebagainya. Fenomena yang sering terjadi dapat membuat masyarakat memiliki pemahaman yang sama sehingga masyarakat dapat menciptakan suatu pemahaman yang hampir sama.

Untuk mendefinisikan representasi terhadap *cybercrime*, peneliti menggunakan metode semiotika. Semiotika merupakan ilmu yang mempelajari suatu objek sebagai sebuah tanda yang memiliki makna. Fiske membagi pengkodean berdasarkan tiga *level* yaitu *level* realitas, *level* representasi dan *level* ideologi. Metode ini digunakan dalam penelitian karena *level* pengkodean televisi dalam semiotika memiliki elemen dalam unsur naratif film seperti tokoh, konflik, lokasi dan waktu.

2.11 Kerangka Pemikiran



Tabel 2.1 Kerangka Pemikiran

Sumber: Olahan Peneliti.