

Representasi *Cybercrime* dalam Film *Who Am I*

Rildan Firdaus, M.E. Fuady

Prodi Hubungan Masyarakat, Fakultas Ilmu Komunikasi
Universitas Islam Bandung
Bandung, Indonesia
rfirdaud@gmail.com

Abstract— Cybercrime is a crime related to electronic mass media, the purpose of which is to seek pleasure or to seek profit by the perpetrator. Semiotics is the study of signs and the meaning of the sign system, the science of signs, how meaning is constructed in media "texts" or the study of how signs from any type of work in society communicate meaning (John Fiske, 2007: 282). In John Fiske's semiotic study, there are three elements such as reality, representation, and ideology that can describe a representation of Cybercrime in the *Who Am I* film. This study focuses on John Fiske's semiotic analysis of the representation of cybercrime in the film "*Who Am I*" by director Baran Odar. The method used in this research is qualitative research methods. Researchers using a semiotic design study a wide range of objects, events, and entire cultures as signs.

Keywords— *Cybercrime, Semiotic Analysis, Qualitative*

Abstrak—Cybercrime merupakan kejahatan yang berkaitan dengan media massa elektronik, tujuannya adalah untuk mencari kesenangan atau untuk mencari keuntungan oleh pelakunya. Semiotika adalah studi tentang pertanda dan makna dari sistem tanda, ilmu tentang tanda, tentang bagaimana makna dibangun dalam "teks" media atau studi tentang bagaimana tanda dari jenis karya apapun dalam masyarakat yang mengkomunikasikan makna (John Fiske, 2007: 282). Dalam studi semiotika John Fiske terdapat tiga unsur seperti realitas, representasi, dan ideologi yang dapat memaparkan sebuah representasi Cybercrime dalam Film *Who Am I*. Penelitian ini berfokus kepada analisis semiotika John Fiske mengenai representasi cybercrime dalam film "*Who Am I*" Sutradara Baran Odar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Peneliti menggunakan desain semiotika mempelajari sederetan luas objek, peristiwa, dan seluruh kebudayaan sebagai tanda.

Kata Kunci— *Cybercrime, Analisis Semiotika, Kualitatif*

I. PENDAHULUAN

Who Am I merupakan sebuah film yang terinspirasi dari kisah nyata yang terjadi pada negara Amerika dan Jerman atas serangkaian hacking atau peretasan yang telah dilakukan sekelompok orang demi mendapatkan keuntungan. Film yang dibintangi Tom Schilling dan Elyas M'Barek ini cukup mendapat perhatian dari penikmat film di Indonesia. Tom Schilling berperan sebagai Benjamin dan Elyas M'Barek berperan sebagai Max. Benjamin bertemu dengan Max kemudian Max memperkenalkan dengan dua orang temannya kemudian mereka membuat suatu kelompok yang diberi nama CLAY (Clowns Laughing At You).

Cybercrime merupakan kejahatan yang berkaitan dengan media massa elektronik, tujuannya adalah untuk mencari kesenangan atau untuk mencari keuntungan oleh para pelakunya. Kerugian yang diakibatkan dalam cybercrime dapat berupa materil maupun immateril (waktu, nilai, jasa, uang, barang, harga diri, martabat, kerahasiaan informasi) yang cenderung lebih besar dibandingkan kejahatan konvensional.

Cybercrime merupakan perkembangan dari computer crime. Cybercrime adalah suatu bentuk kejahatan virtual dengan memanfaatkan media komputer yang terhubung dengan internet. Banyaknya kejahatan dalam dunia siber, kita harus lebih hati-hati dalam menyimpan data di komputer. Wawasan dan pengetahuan yang kurang membuat masyarakat kurang paham akan bahayanya kejahatan dalam dunia siber ini.

Wibowo (2006: 196) mengungkapkan bahwa film adalah alat untuk menyampaikan berbagai pesan kepada khalayak melalui sebuah media cerita. Hubungan antara film dan masyarakat memiliki sejarah yang panjang dalam kajian para ahli komunikasi. Menurut Oey Hong Lee, (dalam Sobur, 2009: 126) film sebagai alat komunikasi massa yang kedua muncul di dunia, mempunyai masa pertumbuhannya pada akhir abad ke-19, dengan perkataan lain pada waktu unsur-unsur yang merintang perkembangan surat kabar sudah dibuat semakin lenyap.

Menurut John Fiske, semiotika adalah studi tentang pertanda dan makna dari sistem tanda; ilmu tentang tanda, tentang bagaimana makna dibangun dalam "teks" media; atau studi tentang bagaimana tanda dari jenis karya apapun dalam masyarakat yang mengkomunikasikan makna (John Fiske, 2007: 282).

Berdasarkan pemaparan yang telah disampaikan, peneliti tertarik akan melakukan penelitian dengan judul: "Representasi Cybercrime dalam film *Who Am I* (Analisis semiotika John Fiske mengenai makna Cybercrime dalam film the WHO AM I sutradara Baran Odar)". Selanjutnya, tujuan dari penelitian ini diuraikan sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui Cybercrime dalam film *Who Am I*. Ditinjau dari aspek Realitas.
2. Untuk mengetahui Cybercrime dalam film *Who Am I*. Ditinjau dari aspek Representasi.
3. Untuk mengetahui Cybercrime dalam film *Who Am I*. Ditinjau dari aspek Ideologi.

II. LANDASAN TEORI

Semiotika adalah studi tentang pertanda dan makna dari sistem tanda, ilmu tentang tanda, tentang bagaimana makna dibangun dalam “teks” media atau studi tentang bagaimana tanda dari jenis karya apapun dalam masyarakat yang mengkomunikasikan makna (John Fiske, 2007: 282 dalam Nawiroh Vera).

Semiotika berusaha menggali hakikat system tanda yang beranjak ke luar kaidah tata Bahasa dan sintaksis yang mengatur arti teks yang rumit, tersembunyi dan bergantung pada kebudayaan dimana makna itu berkembang.

Hal ini pulalah yang terjadi manakala sebuah film diproduksi dan kemudian disebar luaskan untuk konsumsi khalayak. Semiotika adalah studi mengenai pertandaan dan makna dari system tanda, ilmu tentang tanda, bagaimana makna dibangun dalam teks media, atau studi tentang bagaimana tanda dari jenis karya apapun dalam masyarakat yang mengkonsumsi makna (Fiske, 2007 : 282).

John Fiske menjelaskan bagaimana sebuah peristiwa menjadi “peristiwa televisi” apabila telah diekode oleh kode-kode sosial, yang dikonstruksi dalam tiga tahapan berikut:

1. Realitas merupakan peristiwa yang ditandakan (*encoded*) sebagai realitas seperti tampilan pakaian, lingkungan, perilaku, percakapan, gestur ekspresi, suara, dan sebagainya (Fiske, dalam Nawiroh Vera 2014:36). Dalam bahasa tulis berupa, misalnya dokumen transkrip wawancara, dan sebagainya. Misalnya, jika peristiwa bom Bali dianggap realitas, maka harus ada tanda-tanda peristiwa pemboman itu, kubangan bekas bom, saksi mata, dan sebagainya.
2. Representasi menurut John Fiske (1997:5) representasi merupakan sejumlah tindakan yang berhubungan dengan teknik kamera, pencahayaan, proses editing, musik dan suara tertentu yang mengolah simbol-simbol dan kode-kode konvensional ke dalam representasi dari realitas dan gagasan yang akan dinyatakannya. dalam sebuah praktek representasi asumsi yang berlaku adalah bahwa isi media tidak merupakan murni realitas karena itu representasi lebih tepat dipandang sebagai cara bagaimana mereka membentuk versi realitas dengan cara-cara tertentu bergantung pada posisi sosial dan kepentingannya. Pendapat Fiske mengenai representasi ini berlaku dalam sebuah proses kerja media secara umum dan sudah mulai menyinggung mengenai kaitan antara representasi dengan realitas bentuk yang diciptakan oleh suatu media.
3. Ideologi merupakan sebuah elemen diorganisasikan dan dikategorikan dalam kode-kode ideologis, seperti patriarki, individualisme, ras, kelas, materialisme, kapitalisme, dan sebagainya. Ketika kita melakukan representasi atas suatu realita, menurut Fiske, tidak dapat dihindari adanya kemungkinan memasukan ideologi dalam konstruksi

realitas (Mursito,2007).

III. PEMBAHASAN DAN DISKUSI

Berdasarkan kepada hasil penelitian dan pokok pembahasan yang dilakukan oleh peneliti, salah satunya yaitu level realitas dari keseluruhan sequence yang diteliti dari film Who Am I. Dari keseluruhan sequence dalam film Who Am I, menunjukkan banyak makna yang terdapat didalamnya seperti pada bagian speech (cara berbicara) maupun makna dari pesan monolog yang disampaikan berupa narasi dalam film tersebut. Ada pula dalam gesture (gerak tubuh) tokoh Benjamin dalam film tersebut yang memperlihatkan kegelisahan pada sebagian besar sequence.

Pada level representasi dari keseluruhan film Who Am I menunjukkan banyak keterbatasan yang dilakukan oleh tokoh Benjamin sebelum diajak bergabung menjadi anggota CLAY. Dalam beberapa adegan memperlihatkan pengkotakan tokoh berdasarkan gaya dan kemampuan, diantaranya seperti terdapat dalam sequence 1 (prolog) ketika memperlihatkan keempat tokoh sedang berada di dalam ruangan gelap dan menghadap ke sebuah jendela besar, dimana adegan tersebut menceritakan bahwa Benjamin ditantang untuk memperlihatkan kemampuannya dalam dunia siber.

Pada sequence ke- 2 tokoh Benjamin dan beberapa tokoh CLAY sedang berada di perpustakaan umum untuk melakukan tindak kejahatan yang akan mereka lakukan, dalam adegan ini dapat terlihat bahwa kejahatan bisa dilakukan dimana saja, dalam motif yang baik ataupun tidak. Sekalipun dengan fasilitas umum kejahatan dunia siber dapat beraksi secara bebas.

Dan didalam level ideologi dari keseluruhan sequence yang diteliti dari film Who Am I dalam representasi kejahatan dunia siber dapat dilihat bahwa dimana dalam film ini memiliki kode-kode yang syarat akan makna, yang berasal dari beberapa level sebelumnya dan diambil dari kode ideologi sehingga lahirlah ideologi-ideologi yang terkandung di dalamnya yang di reduksi oleh peneliti menjadi sebuah karya tulis ilmiah. Seperti pada sequence ke-1 yang memperlihatkan permasalahan yang dihadapi, dan dari analisis penelitian didapati bahwa ada ideologi-ideologi yang terkandung seperti ideologi liberalisme, dengan mengangkat permasalahan yang mengatasnamakan ideologi dan kebebasan dalam berpendapat. Selain ideologi liberalisme terkandung juga ideologi patriarki, yang direpresentasikan melalui tokoh Marie yang mempunyai peranan sama dengan tokoh pria lainnya.

IV. KESIMPULAN

Penelitian ini merupakan bagian dari penyampaian pesan melalui media massa yaitu film. Pesan yang terkandung dalam film adalah sebuah penggambaran realitas kehidupan sehari-hari yang kembali terulang dalam sebuah layar.

Dari tiga kategori yang diteliti, maka penggambaran

makna representasi tindak kejahatan dunia siber yang digambarkan sebagai berikut:

1. Pada level realitas, menyinggung tentang kejahatan dalam dunia siber mengenai kebebasan seseorang dalam mengekspresikan dirinya. Bahkan dalam film ini di ceritakan bahwa tokoh ini menjadi seorang bipolar yang tidak mampu bersaing dengan dunia nyata. Peneliti mencurigai adanya pesan yang disampaikan dalam film ini tentang liberalisme menjadi bias, ketika sampai kepada serangkaian adegan dan narasi yang menjelaskan tentang kejahatan dunia siber yang disajikan dalam beberapa *sequence* film ini.
2. Pada level representasi, apabila dilihat dari keseluruhan *sequence* dan beberapa kode-kode yang syarat akan makna dalam film *Who Am I*, mengenai kejahatan dalam dunia siber. Hal ini merupakan sekumpulan kode-kode dari suatu ideologi yang terkandung didalamnya. Banyak keterbatasan yang dapat dilakukan oleh tokoh Benjamin sebelum diajak bergabung menjadi anggota CLAY. Dari aspek ini, dapat disimpulkan bahwa terdapat ketimpangan antara isu sosial yang terjadi yaitu seperti yang terjadi di Indonesia saat ini, kita sebagai warga negara diberikan kebebasan dalam berpendapat, namun pada kenyataannya tidak bebas seperti apa yang diharapkan. Bahkan banyak beberapa tokoh atau mahasiswa menjadi bulan-bulanan tindak kejahatan di dunia siber yang dilakukan para buzzer.
3. Pada level ideologi, menghasilkan atau menunjukkan ideologi liberalisme secara eksplisit seperti contohnya kata-kata “bersenang-senanglah di dunia nyata dan juga di dunia maya” yang diucapkan secara monolog berulang-ulang dan selalu berusaha disisipkan dalam film ini yang mengatasmakan ideologi patriarki yang dimana pada saat pengelompokan peran antara laki-laki dan perempuan dan juga terdapat ideologi feminisme dimana tokoh tersebut melakukan perlawanan dan mengatasmakan kaum-kaum minoritas di dunia nyata. Hasil ini berdasarkan pada keseluruhan adegan jika dilihat dari berbagai aspek pada level realitas, maupun level representasi.

V. SARAN

A. Saran Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dan kontribusi yang berkaitan dengan Ilmu Komunikasi, khususnya semiotika yang merupakan ilmu untuk membedah tanda dan makna dalam sebuah karya media komunikasi massa. Penelitian ini, ditujukan untuk menjadi contoh bagi penelitian dan karya tulis yang membahas mengenai semiotika dalam film.

B. Saran Praktis

Terkait dengan penelitian ini, saran untuk masyarakat secara luas pun tidak luput dari perhatian penulis. Dimana penelitian ini mampu memberikan informasi akan bahaya tindak kriminal dalam dunia siber yang masih dianggap sepele oleh beberapa orang/pihak. Jika dirunutkan kejahatan ini sudah sangat dekat dengan kehidupan kita. Seperti contohnya yang sering terjadi secara langsung yaitu banyak diantara kita mendapatkan sms/wa dari pihak-pihak yang tidak pernah berhubungan dengan kita. Hal ini juga bisa dikatakan sebagai modus awal tindak kejahatan dalam dunia siber.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Sobur, Alex. 2009. Psikologi Umum, Bandung: Pustaka Setia Bandung.
- [2] Vera, Nawiroh. 2014. Semiotika Dalam Riset Komunikasi. Bogor: Ghalia Indonesia.
- [3] Fiske, John. 2007. Cultural and Communication Studies: Sebuah Pengantar Paling Komperhensif. Yogyakarta: Jalasutra.
- [4] Fiske John. 1987. Television Culture. New York : Taylor and Francis e-Library.
- [5] BM. Mursito. 2007. Memahami Institusi Media (sebuah media pengantar). Yogyakarta: Lindu Pustaka.
- [6] Wibowo, Fred. 2007. Teknik Produksi Program Televisi. Yogyakarta: Pinus Book Publisher.
- [7] Novilini, Olga Puspa, Hernawati, Riza. (2021). *Opini Member Mengenai Personal Selling Sales Moka Pos dalam Memasarkan Produk*. Jurnal Riset Public Relation, 1(1). 1-7