

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring berjalannya waktu, perkembangan masa kini pun semakin berubah menuju modernisasi yang mengakibatkan sebagian besar kehidupan berubah terutama pada aspek komunikasi. Pada perkembangan awal, ada batasan komunikasi yang bisa dilakukan seperti melakukan percakapan atau penyampaian pesan baik melalui ucapan maupun melalui tatap muka dalam bentuk pidato maupun diskusi dengan tujuan memberikan informasi, meningkatkan kepercayaan diri dan menggerakkan emosi orang lain. Kemudian komunikasi terus berkembang saat kekaisaran Romawi Julius Caesar mendirikan papan buletin yang disebut Acta Diurna. Penyampaian ide tentang apa yang penting bagi masyarakat mulai berkembang dari sekedar ucapan menjadi tertulis. (Bukran Effendi, 2021: 243) Hingga saat ini, penyampaian informasi berlanjut ke arah yang lebih luas lagi cakupannya untuk menjangkau masyarakat yang lebih banyak, sehingga komunikasi yang dapat dilakukan ialah menggunakan komunikasi massa, dan ruang lingkup komunikasi massa yang saat ini banyak digunakan ialah komunikasi massa menggunakan media sosial. Selain fungsinya untuk media penyampaian pesan, media sosial dapat digunakan pula untuk kebutuhan hiburan, selain media sosial, penyampaian pesan yang dapat dilakukan dalam bentuk komunikasi massa lainnya dapat juga dijangkau media lain salah satunya melalui film.

Film juga termasuk dari bagian komunikasi yang merupakan bagian dari sebuah sistem yang digunakan oleh pribadi maupun kelompok yang memiliki fungsi untuk mengirim dan menerima pesan. (Muhammad & Dani, 2020). maka dari itu peran film untuk menyampaikan sebuah pesan pun terasa lebih efektif sebab film dibangun melalui seni kreatifitas dan imajinasi, sehingga film yang dibuat dengan detail, memiliki tema atau cerita yang menarik dan memiliki pemeran yang apik dalam berakting, dapat menarik minat masyarakat untuk menonton.

Saat situasi pandemi Covid 19 melanda, kebutuhan akan hiburan bagi masyarakat semakin meningkat, hal ini juga yang menyebabkan film kembali menjadi alternatif untuk mengusir rasa jenuh ketika aktifitas kegiatan luar diberhentikan sementara, banyak perusahaan seperti Netflix, Viu, Disney dan perusahaan lain berbondong-bondong dalam menayangkan film-film yang berkualitas. Melalui film juga, beberapa sineas mengangkat isu Covid 19 sebagai tema, fungsinya untuk memberi pilihan kepada masyarakat yang ingin mengetahui informasi terkait wabah covid selain melalui berita maupun media cetak dan *online*. Salah satu negara yang seringkali menghasilkan film dengan pesan menarik adalah negara Korea, dilansir melalui Liputan 6.com pada tahun 2021, Menurut Korea *Foundation for International Cultural Exchange (KOFICE)*, Indonesia merupakan negara keempat di dunia yang paling memiliki minat dengan *Hallyu Wave*. faktanya, masyarakat Indonesia menyukai segala hal yang berbau Korea, mulai dari film, drama, musik, dan hiburan lainnya. (Henry,, 2021) Selain itu dalam film maupun dramanya, negara Korea memiliki genre yang bermacam-macam sehingga dapat memudahkan penonton untuk memilih genre apa yang ingin di tonton, dari banyaknya jumlah penonton yang memilih drama atau film korea sebagai pilihan tontonan mereka, tidak lepas dari tujuan negara Korea Selatan yang ingin memiliki citra positif dan sebagai pembentuk identitas budaya yang ada di negara tersebut. maka dari itu seringkali pada adegan drama maupun film korea menampilkan berbagai macam kebiasaan atau budaya yang mereka lakukan, diantaranya cara makanan yang dihidangkan, busana tradisional yang di pakai, bangunan bersejarah, interior rumah,, para pria terlihat melindungi kekasihnya pada sebuah drama maupun film, pasangan suami istri yang bisa bekerja sama dalam pekerjaan rumah tangga, istri dan anak menghormati orang tuanya, bawahan menghormati atasannya, cara bicara orang muda, menggunakan bahasa yang formal ketika berbicara dengan orang yang lebih tua, dan yang lainnya. Meski terlihat sangat baik, namun di sisi lain negara korea juga memiliki isu sosial yang tidak bisa di anggap sepele, misalnya budaya minum-minuman keras, tingginya angka bunuh diri dan depresi, rendahnya tingkat kelahiran namun angka lansia sangat tinggi nyatanya masih menjadi problematika di Korea Selatan. (Dalam Nurhablisyah dkk 2022).

Sebuah film yang dibuat biasanya akan memiliki tanda, tanda ini yang nantinya akan menghasilkan makna dan konotasi yang dapat di ambil makna tersiratnya, dan kajian ini bisa didapat melalui ilmu semiotika, Dalam semiotika, pesan adalah konstruksi tanda, dan proses pemaknaan memegang peranan penting dalam komunikasi. Tanda merupakan inti kajian semiotika dalam kajian komunikasi. Penempatan tanda dalam latar kajian semiotik, menunjukkan bagaimana tanda berfungsi untuk menyampaikan pesan kepada penerima pesan. (Firdaus Azwar Erysad, 2021:2).

Salah satu film yang menjadi referensi peneliti untuk di ulas maknanya ialah film yang berasal dari negara Korea berjudul *“Unlocked”* di lansir dari laman Netflix.com, film Unlocked yang mulai dirilis pada platform Netflix tanggal 17 Februari 2023 ini menempati posisi pertama dalam kategori *Global Top 10 Movie* kategori *Films (Non-English)* pada penayangan tanggal 20 Februari 2023 hingga 26 Februari 2023 dengan *hours viewed* mencapai 16,150,000, dan menempati posisi ke empat pada penayangan tanggal 27 Februari hingga 5 Maret 2023 dengan *hours viewed* 5,460,000.

Films (Non-English)	WEEKS IN TOP 10	HOURS VIEWED
1 Unlocked	2	16,150,000
2 All Quiet on the Western Front	14	5,470,000
3 Call Me Chihiro	1	5,340,000
4 Cirkus	2	3,800,000
5 Squared Love All Over Again	2	3,750,000
6 All the Places	2	3,610,000
7 Re/Member	2	2,810,000
8 Elite Squad	1	2,360,000
9 An Inconvenient Love	1	1,960,000
10 The Last Mercenary	6	1,850,000

Gambar 1.1 Raihan posisi Film *“Unlocked”* periode penayangan 20 Februari 2023 hingga 26 Februari 2023

Sumber: <https://www.netflix.com/tudum/top10/films-non-english?week=2023-02-26>

#	Films (Non-English)	WEEKS IN TOP 10	HOURS VIEWED
1	Tonight You're Sleeping with Me	1	12,170,000
2	Love at First Kiss	1	10,930,000
3	Call Me Chihiro	2	6,110,000
4	Unlocked	3	5,460,000
5	Waltair Veerayya	1	5,380,000
6	10 Days of a Good Man	1	4,840,000
7	All Quiet on the Western Front	15	4,200,000
8	Black Crab	7	3,170,000
9	Carandiru	1	1,390,000
10	Viking Wolf	4	1,380,000

Gambar 1.2 Raihan posisi Film “Unlocked” periode penayangan 27 Februari 2023 hingga 6 Maret 2023

Sumber: <https://www.netflix.com/tudum/top10/films-non-english?week=2023-03-05>

Adapun hal lain yang melatar belakangi peneliti ingin mengambil film “*Unlocked*” sebagai objek penelitian karena tema yang di angkat dalam film ini menggambarkan sebuah realita masa kini dimana saat ini, *Handphone* merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan masyarakat, baik sebagai bagian dari gaya hidup maupun sebagai media informasi, sehingga masyarakat sudah tidak bisa terlepas dari *handphone* yang mereka punya. Hal ini menyebabkan seluruh privasi terletak di *handphone* tersebut, mulai dari kontak, pesan chat, gambar, aplikasi penting seperti *Mobile Banking* semua terkumpul menjadi satu pada *handphone*. Dan dalam film ini digambarkan bagaimana sebuah privasi itu terganggu akibat *handphone* korban yang jatuh, tiba-tiba diambil dan disabotase oleh *hacker* sekaligus psikopat yang tidak bertanggung jawab sehingga mengakibatkan kerugian bagi pemilik *handphone* tersebut.

Ditinjau dari sisi psikologis terkait perilaku psikopat dalam melakukan tindakan peretasan data privasi korban dalam film *Unlocked*, dapat dikategorikan sebagai tindakan *cyberstalking* yang mana *cyberstalking* memiliki pengertian sebagai pola ancaman berulang, pelecehan, atau kontak tidak diinginkan lainnya melalui

penggunaan komputer atau teknologi berbasis komunikasi elektronik lainnya (Miller, dalam *The Behaviour Institute.com*). Skenario *cyberstalking* yang umum dapat berupa penguntit yang memposting informasi palsu, menyamar sebagai korban secara online dan atau merekrut orang lain untuk melecehkan atau mengancam target sebelum meretas akun pribadinya.(Meloy dalam *The Behaviour Institute.com*). internet merupakan hal yang berbeda untuk penguntit sebab, tidak adanya aturan sosial yang dapat menghentikan mereka dalam melakukan kekerasan, dan rangsangan sensorik yang lebih sedikit, sehingga menyebabkan imajinasi pelaku menjadi berlebihan dan mereka bisa berbohong dengan mudah

Selanjutnya, pelanggaran privasi yang terjadi di negara Korea Selatan telah diatur oleh peraturan yang bernama PIPA (*Personal Information Protection Act*) dalam bab IX yang terdiri dari pasal 70 yang berisi sanksi bagi setiap orang yang mengubah atau menghapus informasi pribadi yang telah diproses oleh lembaga bersangkutan dengan tujuan untuk mengganggu pemrosesan informasi pribadi seseorang dapat dikenakan dipidana penjara selama 10 Tahun atau pidana denda maksimal 100 Juta won, Pasal 71 berisi sanksi bagi setiap orang yang memberikan data pribadi seseorang kepada pihak ketiga yang tidak berhak serta melakukan pemrosesan data pribadi yang bertentangan dengan ketentuan yang terdapat dalam PIPA. Dapat dikenakan pidana penjara selama 5 Tahun atau pidana denda maksimal 50 Juta Won, Pasal 72 berisi sanksi bagi setiap orang yang memiliki hak untuk memproses atau memiliki hak terhadap data pribadi seseorang namun menggunakannya tidak sebagaimana yang diatur dalam PIPA, seperti untuk tujuan keuntungan pribadi atau menjadi turut serta suatu tindak pidana, dapat dikenakan pidana penjara selama tiga tahun atau pidana denda maksimal 30 Juta Won, Pasal 73 berisi sanksi bagi setiap orang yang tidak melakukan upaya dalam memperbaiki suatu sistem yang menyebabkan bocornya data pribadi seseorang kepada pihak ketiga yang tidak berhak dan mengetahuinya dapat dikenakan pidana penjara selama dua tahun atau pidana dengan maksimal 10 Juta Won, Pasal 74 berisi sanksi bagi seseorang yang turut serta, yang berada pada korporasi atau seseorang yang memiliki akses terhadap data pribadi seseorang dapat dipidana denda maksimal 70 Juta Won terhadap pelanggaran Pasal 71 dan terhadap Pasal 72 hingga Pasal 73 dapat dikenakan pidana denda sesuai dengan ketentuan

besaran denda pada masing-masing pasal, Pasal 76 berisi sanksi bagi setiap orang yang dalam menjalankan tugasnya dalam mengurus data pribadi seseorang yang dengan kelalaiannya tidak menjalankan sebagaimana yang diamanatkan dalam PIPA dapat dikenakan pidana denda sesuai dengan ketentuan masing-masing kelalaian yang dilakukannya. Denda tersebut nantinya akan dikumpulkan pada *Minister of Public Administration and Security* (ayat 4). (dalam Jeremias dkk, 2021).

Akan tetapi meskipun undang-undang telah dibuat, nyatanya negara Korea Selatan hingga saat ini masih mengalami kebocoran data, data terakhir yang di lansir dari <https://infokomputer.grid.id/read/123650994/duh-ratusan-ribu-data-pribadi-pelanggan-lg-uplus-bocor-di-internet> pengguna LG Upus mengalami kebocoran data, dan mulai disadari pada tanggal 2 Januari 2023. Informasi pribadi yang bocor meliputi nama pelanggan, tanggal lahir, dan nomor telepon “.. Maka dari pembahasan yang sudah di jelaskan di atas, peneliti ingin mengetahui bagaimana sebuah film dapat menyampaikan makna pesan yang positif agar dapat di terima oleh masyarakat dan dapat menjadi wadah informasi baru tentang kecanggihan teknologi yang semakin hari semakin berkembang, dan bagaimana sebuah privasi merupakan hal yang sangat krusial bagi kehidupan seseorang. Selain itu melalui film ini juga peneliti ingin mengetahui bagaimana bentuk pelanggaran yang di lakukan ,dampak yang dihasilkan oleh orang *Hacker* atau psikopat tersebut melalui pendekatan semiotika Charles Sanders Pierce dan apa pesan moral yang dapat dijadikan bahan pembelajaran dan edukasi untuk terus waspada terhadap kejahatan *cyber crime*.

1.2 Rumusan masalah

Bagaimana Representasi Pencurian Data Privasi Dalam Film *Unlocked* menggunakan teori semiotika Charles Sanders Pierce?

1.3 Identifikasi masalah

1. Bagaimana *sign* representasi pencurian data privasi yang terdapat pada film *Unlocked*?
2. Bagaimana *object* representasi pencurian data privasi yang terdapat dalam film *Unlocked*?

3. Bagaimana *interpretant* representasi pencurian data yang terdapat dalam film *Unlocked*?

1.4 Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan sign apa saja yang terdapat dalam film *Unlocked*.
2. Untuk mendeskripsikan objek apa saja yang terdapat dalam film *Unlocked*.
3. Untuk mendeskripsikan interpretant apa saja yang terdapat dalam film *Unlocked*.

1.5 Kegunaan Penelitian

1.5.1 Kegunaan Teoritis

1. Untuk mengimplementasikan ilmu yang sudah di dapat selama menjalani perkuliahan.
2. Sebagai bentuk kajian interdisipliner antara Ilmu Komunikasi dan Film.
3. Sebagai bahan referensi mahasiswa yang ingin mengetahui tentang teori semiotika yang dikaitkan dengan unsur film.

1.5.2 Kegunaan Praktis

1. Dapat dijadikan bahan referensi bagi penggemar film dalam mengapresiasi pemaknaan dalam sebuah film.
2. Dapat dijadikan bahan ilmu pengetahuan terkait *cybercrime* yang sesuai dengan realita yang ada saat ini.

1.6 Sistematika Penulisan Skripsi

1. BAB I Pendahuluan, terdiri dari latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, sistematika penulisan skripsi, lokasi dan waktu penelitian.
2. BAB II Tinjauan Pustaka terdiri dari rangkuman teori, penelitian terdahulu dan kerangka berpikir.
3. BAB III Metode Penelitian, terdiri dari pendekatan penelitian, subjek dan objek penelitian, informan penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan teknik keabsahan data.
4. BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, terdiri dari obyek penelitian, hasil penelitian, dan pembahasan hasil penelitian.

5. BAB V Penutup, terdiri dari simpulan dan saran.

1.7 Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi

Penelitian ini dilakukan di rumah peneliti sendiri yang beralamatkan di Jl.Karang Tineung Dalam Kel.Cipedes Kec.Sukajadi Kota Bandung, nantinya melalui film “*Unlocked*” yang dijadikan sebagai objek penelitian,peneliti akan menonton keseluruhan film tersebut untuk menemukan hasil yang dibutuhkan.

1.8 Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Januari 2023	September 2023	Oktober 2023	November 2023	Desember 2023	Januari 2024
1	Study Literatur						
2	Penyusunan Usulan Penelitian dan Bimbingan						
3	Pengumpulan Data						
4	Analisis Data						
5	Laporan Penyelesaian						

Tabel 1.1 Lokasi dan Waktu Penelitian