

Representasi *Cybercrime* Dalam Film *Searching*

Tjia Maissy Carreta, Lady Joanne Tjahyana dan Daniel Budiana

Prodi Ilmu Komunikasi, Universitas Kristen Petra Surabaya

maissy1418@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana *Cybercrime* direpresentasikan melalui film *Searching*. Film sebagai komunikasi digunakan sebagai penyampai pesan, dalam penelitian ini digunakan sebagai penyampaian pesan penggambaran *cybercrime*. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Metode penelitian yang digunakan adalah semiotika John Fiske, dengan menggunakan tiga kode-kode televisi, yaitu level realitas, representasi dan ideologi. Berdasarkan kode-kode tersebut, peneliti melihat adanya konsep *cybercrime* yang digambarkan dalam film *Searching*. Teori yang digunakan adalah representasi, *cybercrime* dan semiotika John Fiske. Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa terdapat upaya penciptaan *post-truth*, masalah keamanan pribadi seperti keamanan identitas dan privasi, masalah hak cipta foto, pelanggaran kebijakan, *malware* yang digambarkan sebagai *cybercrime*.

Kata Kunci: *Representasi, Cybercrime, Semiotika, Film, Searching*

Pendahuluan

Berdasarkan hasil riset *Wearesosial Hootsuite* yang dirilis pada akhir Januari 2019, jumlah pengguna internet di dunia naik sebanyak 366 juta menjadi 4,39 miliar atau sebesar 57% dari total populasi di dunia. Seda ngkan jumlah pengguna media sosial meningkat sebanyak 288 juta menjadi sebanyak 3,48 miliar atau sebesar 45% (Kemp, We Are Social, 2019). Perkembangan internet dengan sosial media ini telah membentuk suatu masyarakat baru yaitu pengguna internet dan media sosial. Masyarakat ini disebut sebagai *cyber society/ cyber community*. Dalam *cyber society* juga terdapat masalah-masalah sosial sama halnya seperti di kehidupan nyata dan disebut sebagai *cybercrime* (Anto, 2018, pp. 7-9). Pengguna internet saling terkoneksi satu sama lain dalam satu ruang siber atau *cyberspace* (Jati, 2016).

Secara sederhana *cybercrime* dapat diartikan sebagai segala jenis aktivitas kriminal yang menggunakan teknologi telematika sebagai mediana. (Falahuddin, 2015). Ruang *cyber* telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari manusia. Akibatnya, manusia sebagai pengguna dalam ruang *cyber* atau *cyberspace*, merasa aman ketika menggunakannya. Akan tetapi pada kenyataannya, semakin banyak jumlah pengguna makin tinggi pula tingkat *cybercrime* yang terjadi. Sebanyak 56% lalu lintas email pada kuartal pertama tahun 2019 adalah *spam*. Selain itu ada lebih dari 903 juta *malware* sejauh ini pada tahun 2019 (G, 2019).

Hal ini menunjukkan bahwa sebenarnya pengguna internet dalam *cyberspace* telah mengabaikan keamanan sehingga menyebabkan tingkat kejahatan semakin tinggi. Meskipun kesadaran global terhadap *cybercrime* dan *cyberbullying* sebesar 75%, akan tetapi satu dari empat orang dewasa masih belum mengetahui hal ini (Ipsos, 2018). Tipe *cybercrime* yang paling banyak dan umum terjadi adalah *online harassment* atau pelecehan secara *online*. Antara lain komentar jahat (22.5%), komentar berkaitan dengan seksualitas (12.1%), menyebarkan rumor (20.1%) (Petrov, Techjury, 2019). *Cyberbullying* sendiri paling sering terjadi di sosial media, yaitu *Instagram* (42%), *Facebook* (37%), *Snapchat* (31%) (Petrov, Techjury, 2019).

Negara yang memiliki kasus *cybercrime* terbanyak adalah Amerika Serikat, dengan total sebesar 23% yang merupakan aktifitas mencurigakan komputer (Sumo, n.d.). Umumnya tindakan *cyberbullying* terjadi pada usia 13-15 tahun (Petrov, 2019). Sebanyak 59% remaja di Amerika Serikat menjadi korban *bully* atau dipermalukan secara *online*, dan sebanyak 63% remaja percaya hal ini merupakan masalah umum yang terjadi pada remaja dan mempengaruhi orang pada usia mereka (Pew Research Center, 2018).

Fenomena *cybercrime* dan *cyberbullying* ini kemudian tergambar dalam film *Searching*, yang tayang pada 24 Agustus 2018. Hal ini didukung dengan pernyataan Irawanto bahwa film selalu merekam realitas yang tumbuh dan berkembang dalam masyarakat, dan kemudian memproyeksikannya ke atas layar (Sobur, 2006, p. 127). Film *Searching*, memiliki konsep yang tidak biasa untuk era digital. Penonton melihat aksi dari para pemain seluruhnya melalui layar komputer. Terbatas hanya pada komputernya saja, John Cho harus menggali informasi melalui platform sosial media termasuk *Facebook*, *Instagram*, *Tumblr* dan bahkan sebuah platform *live video* yang dibuat. Film ini juga mengeksplorasi *cyberbullying*, *online grooming* dan pelaku-pelaku di sosial media (Bisset, 2018).

Penelitian serupa juga pernah dilakukan Aprian Putra (2017) dengan judul skripsi “Analisis *Cyberbullying* di Media Sosial Twitter”. Tujuan dari penelitian tersebut adalah menganalisis isi teks cuitan *cyberbullying* pengguna *twitter* terhadap akun *twitter* Ahmad Dhani selama bulan Februari-Juni 2016. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu subjek dan objek penelitian, serta metode yang digunakan yaitu analisis wacana dari Van Dijk. Hasil dari penelitian Aprian adalah bahwa tindakan *cyberbullying* terjadi dikarenakan cuitan akun *twitter* Ahmad Dhani dianggap kasar dan kontroversial, serta adanya faktor ketidaksukaan karena citra negatif yang terbentuk.

Peneliti lainnya yang serupa dilakukan oleh Tri Nanda Ghani (2016) berjudul “Representasi *Bullying* di Lingkungan Sekolah (Studi Analisis Semiotika Terhadap Film *Mean Girls*).” Metode yang digunakan adalah Semiotika Roland Barthes, untuk mengetahui dan menunjukkan bagaimana tindakan *bullying* yang dilakukan dalam film *Mean Girls*. Hasil penelitian menggambarkan terdapat lima jenis *bullying* dalam film. Jenis *bullying* tersebut adalah *bullying* fisik, verbal, non-verbal langsung, non-verbal tidak langsung, dan pelecehan seksual.

Perbedaan penelitian Ghani dengan milik peneliti adalah metode semiotika yang digunakan, obyek dan subyek penelitian.

Seperti halnya pada penelitian-penelitian sebelumnya, terlihat bahwa terdapat banyak jenis *bullying* atau *cyberbullying* dan faktor-faktor penyebabnya. Untuk itu peneliti ingin mengetahui gambaran *cybercrime* dalam film *Searching*. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan jenis penelitian deskriptif akan memudahkan peneliti untuk memberikan gambaran *cybercrime*. Metode penelitian yang digunakan adalah Semiotika dari John Fiske. Subjek penelitian ini yaitu film *Searching* dan objek penelitian ini adalah representasi *cybercrime*. Sehingga rumusan masalah yang ingin dicapai adalah : Bagaimana representasi *cybercrime* dalam film *Searching*?

Tinjauan Pustaka

Representasi

Representasi menurut Hall (2013, p.2) adalah untuk menggambarkan sesuatu, untuk memberikan gambaran dalam pikiran atau imajinasi. Representasi juga dapat berarti untuk menjadi simbol atau gambaran atas sesuatu.

Semiotika

Semiotika merupakan studi tentang pertandaan dan makna dari sistem tanda, ilmu tentang tanda, tentang bagaimana makna dibangun dalam "teks". Fiske juga berpendapat bahwa hal yang ditampilkan di layar kaca televisi atau film merupakan suatu realitas sosial dengan kata lain realitas merupakan suatu produk yang dihasilkan oleh manusia. Fiske membagi pengkodean dalam tiga level pengkodean tayangan televisi yaitu, level realitas, level representasi dan level ideologi (Fiske, 2007).

Cybercrime

Cybercrime merupakan setiap perilaku ilegal yang dilakukan dengan cara di kaitannya dengan, korban sistem komputer atau sistem atau jaringan, termasuk kejahatan seperti kepemilikan ilegal, menawarkan atau mendistribusikan informasi melalui sistem komputer atau jaringan. Berdasarkan pengertian tersebut, *cybercrime* dirumuskan sebagai perbuatan melawan hukum yang dilakukan dengan memakai jaringan perangkat elektronik sebagai alat atau perangkat elektronik sebagai objek, baik untuk memperoleh keuntungan atau tidak, serta ada unsur merugikan pihak lain (Clough dalam Fauzan, Riadi, & Fadlil, 2016, p.160).

Ada banyak tipe *cybercrime* dan maka dari itu ada banyak cara untuk mengelompokkannya. Bagaimanapun juga, daftar kategori yang lebih berguna adalah berdasarkan korban dari kejahatan, dan ketiga kategori tersebut yaitu (Hill & Marion, 2016, pp. 50-72):

1. Cybercrime terhadap Orang
 - a. *Sex Offenses : Sexting, Child Pornography, and Sexual Predators*

- b. *Identity Theft*
- c. *Hacking*
- d. *Session Hijacking*
- e. *Password Cracking*
- f. *Hackivist*
- g. *Vice Crimes*
- h. *Harassment (Cyberstalking and Cyberbullying)*

Chisholm dalam Betts (2016, p. 20) mengusulkan 11 tindakan berbeda dalam *cyberbullying* :

1. *Catfishing* : tindakan mengelabui orang untuk terikat dalam hubungan dengan menggunakan identitas palsu melalui sosial media.
2. *Cheating*, membentuk grup, dan memblok titik masuk dalam sebuah permainan multiplayer online
3. *Harassment* : menyebarkan penghinaan dan memermalukan atau mengirimkan pesan dan gambar dalam komunitas online
4. *Flaming* : bertujuan secara sengaja memulai interaksi dengan argumen
5. Meniru orang lain
6. *Slamming* : penipu yang terlibat dalam pelecehan yang sebenarnya tidak mereka lakukan
7. *Ratting* : mengambil alih kontrol perangkat target tanpa sepengetahuan mereka untuk mengakses file, memata-matai, atau mengambil kontrol perangkat tersebut.
8. *Relational aggression* : menyebarkan rumor, mengucilkan target, menghapus target dari daftar teman atau memposting ancaman.
9. *Sexting* : mengirimkan pesan atau gambar seksual yang mensugesti
10. *Shock Trolling* : menciptakan *posting* menyinggung secara *online* dengan tujuan menyulut kemarahan, frustrasi, atau respon penghinaan.
11. *Stalking online* (menguntit melalui dunia maya) atau *threatening violence* (memberi ancaman kekerasan).

- i. *Cybertheft*
 - j. *Cyberfraud*
 - k. *Auto Auction Fraud*
 - l. *Dating scams*
 - m. *FBI/Government Official Scam*
 - n. *File Sharing/Internet Piracy*
 - o. *Phising*
 - p. *Social Engineering*
2. Cybercrime terhadap Komputer
 - a. *Virus*
 - b. *Bots*
 - c. *Trojan Horses*
 - d. *Worms*
 - e. *Spyware*
 - f. *Logic Bomb*

- g. *Rootkit Spam*
 - h. *Spam*
 - i. *DoS Attack*
 - j. *Ransomware*
3. Cybercrime terhadap Negara
- a. *Cyberterrorism*
 - b. *Cyberwarfare*

Metode

Konseptualisasi Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian deskriptif, menurut Sukmadinata (2010, p. 18), bertujuan mendefinisikan suatu keadaan atau fenomena secara apa adanya. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subyek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain, secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah (Moleong, 2004, p. 6).

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode semiotika berdasarkan semiotika John Fiske. Menurut John Fiske (2007, hal. 282) semiotika adalah studi tentang pertandaan dan makna dari sistem tanda, ilmu tentang tanda, tentang bagaimana makna dibangun dalam ‘teks’ media; atau studi tentang bagaimana dari jenis karya apapun dalam masyarakat yang mengkomunikasikan makna.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian merupakan tempat variabel melekat. Subjek penelitian adalah tempat di mana data untuk variabel penelitian diperoleh (Arikunto, 2010). Subjek dalam penelitian ini adalah Film “Searching”. Objek penelitian merupakan permasalahan yang diteliti. Menurut Sugiyono (2012) objek penelitian adalah suatu atribut dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Objek dalam penelitian ini adalah representasi *cybercrime*.

Dalam penelitian, menentukan unit analisa diperlukan agar peneliti dapat mengetahui dan menentukan masalah dari penelitian (Malhotra, 2007, hal. 215). Unit analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah *scene* dalam film yang terdiri atas gambar dan dialog dan mengandung *cybercrime*.

Analisis Data

Teknik analisis data yang dilakukan peneliti dengan mencermati tabel matriks yang telah dibuat. Setelah itu peneliti akan mencermati keterkaitan antar ketiga level dalam kode-kode televisi John Fiske, untuk menginterpretasikan makna semiotika dalam sebuah adegan. Data tersebut kemudian akan disesuaikan dengan fakta, data tentang *cybercrime*, pengetahuan, budaya, dan sumber lainnya untuk memunculkan makna lebih dalam.

Temuan dan Analisis Data

Dalam penelitian, peneliti telah melakukan analisis dengan melihat melalui *scene* dalam film *Searching*. Peneliti menggunakan kode-kode televisi John Fiske yang terdiri dari tiga level pengkodean, yaitu level realitas, level representasi, dan level ideologi. Kode-kode yang digunakan antara lain lingkungan, tingkah laku, gerak tubuh, ekspresi, karakter, dialog, dan aksi. Kode-kode tersebut digunakan untuk menganalisis temuan data.

Upaya Penciptaan *Post-Truth*

Realitas dan kebenaran hanyalah persepsi atau terikat pada perspektif dan interpretasi individu. Tidak ada kerangka moral dan kebajikan universal sebagai acuan bersama. Asumsi-asumsi filosofis itu menjadi dasar pijak operasi *post-truth*, baik dalam bentuk *fake-news* (berita bohong), *hoax* (berita fakta yang dipelintir) (Lusi, 2019).



Gambar 4.10: Detektif Vick membuat pernyataan perkembangan kasus Margot.
Sumber: Film “Searching” (2018)

Pada *scene* ke-46 saat Detektif Vick membuat pernyataan tentang perkembangan kasus Margot, setelah ditemukan mobil milik Margot tenggelam ke dalam danau. Ia membuat pernyataan bahwa kasus tersebut telah berkembang menjadi kasus penculikan. Ia juga mengatakan bahwa kondisi di beberapa area di bagian barat danau tidak aman, maka sudah diamankan atau sudah dilakukan pencarian oleh pihak kepolisian. Tetapi masih banyak area lain yang belum dicari, sehingga fokus pencarian akan dilakukan di area lain tersebut. Menggunakan kode-kode ekspresi, gesture, karakter.

Pada *scene* ini melalui ekspresi, Detektif Vick menunjukkan bahwa ia sebenarnya sedang berbohong. Ekspresi yang menunjukkan sedang berbohong antara lain mata yang melihat ke kanan-kiri secara cepat, melihat ke kanan terus menerus (Jalili, 2018). Tindakan ini dianggap sebagai cara untuk mencari jalan keluar saat ketakutan (Dini, 2018). Tidak hanya dari ekspresi saja, gerak tubuh juga menjadi tanda-tanda yang ditunjukkan seseorang saat sedang berbohong, antara lain tangan yang bergerak terus menerus, menunjuk, menyembunyikan telapak tangan (Jalili, 2018). Pada *scene* ke-46 saat Detektif Vick membuat pernyataan tentang perkembangan kasus Margot, setelah ditemukan mobil milik Margot tenggelam ke dalam danau. Ia membuat pernyataan bahwa kasus tersebut telah berkembang menjadi kasus penculikan. Ia juga mengatakan bahwa kondisi di beberapa area di bagian barat danau tidak aman, maka sudah diamankan atau sudah dilakukan pencarian oleh pihak kepolisian. Tetapi masih banyak area lain yang belum dicari, sehingga fokus pencarian akan dilakukan di area lain tersebut. Menggunakan kode-kode ekspresi, gesture, karakter.

Detektif Vick bergerak-gerak tidak nyaman, bahkan ekspresi wajahnya menunjukkan ketidaknyamanan atau takut. Sepanjang ia berbicara, kedua tangannya tidak berhenti memegang-megang kertas dan memutar kertas. Kemudian setelah selesai memberikan pernyataan, tangannya kembali memegang-megang kertas dan melipat kertas tersebut. Selama berbicara, ia tidak memandang di satu titik, melainkan terus mengalihkan pandangannya. Perilaku ini menunjukkan bahwa ia sedang merasa tidak nyaman, takut, atau sedang menyembunyikan sesuatu. Tidak hanya itu, berulang kali ia juga melirik ke kanan dan kiri dan ketika memandang, arah pandangan matanya selalu ke sebelah kanan. Mata yang melirik ke kanan dapat mengindikasikan bahwa seseorang sedang berbohong (Dini, 2018).

Masalah Keamanan Identitas Diri



Gambar 4.18: Pencurian identitas Hannah Pardy
Sumber : Film “Searching” (2018)

Pada *scene* ini terlihat seperti pada gambar di kiri, tampak sebuah profil bernama Hannah ditampilkan lengkap dengan usia, foto, dan tempat asal. Profil tersebut dibuat dalam sebuah situs penyiaran *online* bernama *YouCast*. Situs *YouCast* adalah situs replika dari situs asli bernama *YouNow*, yang merupakan situs *live-blogging* (Arora, 2018). Sedangkan pada gambar di kiri, diketahui Hannah Pardy sebagai model foto *stock image*. *Stock image* atau *stock photography* merupakan foto profesional dari sebuah tempat, landmarks, alam,

peristiwa atau orang yang dibeli dan dijual, dengan basis *royalti-free*. Juru foto adalah orang yang memiliki kepemilikan atau hak cipta dari gambar yang dibuat, dan pengiklan yang menggunakan foto memiliki penggunaan yang terbatas. Biasanya diatur dalam *terms of service* dari perusahaan *stock image* (Beal, 2016).

Melalui dialog didapati dua hal. Pertama, Hannah Pardy bukan orang yang memiliki akun di *YouCast*. Ia bahkan tidak mengetahui soal situs penyiaran tersebut. Hal ini juga berarti bahwa, identitas Hannah Pardy telah diambil dan digunakan orang lain dalam situs *YouCast*. Selain itu dapat dipahami bahwa sebenarnya tidak ada Hannah yang bekerja sebagai pelayan di restoran, dan kisah hidup yang diceritakan adalah bohong. Sehingga dapat disimpulkan bahwa telah terjadi pencurian identitas Hannah Pardy.

Pencurian identitas tanpa merugikan secara materi umumnya dilakukan dengan mengambil foto milik orang lain. Foto tersebut kemudian digunakan dengan nama lain dalam sebuah aplikasi atau di internet. Seperti yang didokumentasikan melalui BBC News. Sejumlah orang di Inggris, ditanyai terkait pengalaman mereka menjadi korban dari pencurian identitas. Salah satunya adalah Joe Richard yang menjadi korban dari pencurian identitas. Foto dirinya digunakan dalam sebuah aplikasi kencan *online*, dengan menggunakan nama yang berbeda serta biodata diri yang sangat berbeda dari dirinya (BBC News, 2019). Mudah nya akses menuju internet serta kesadaran orang tentang keamanan identitas yang rendah, tentu pencurian identitas adalah hal yang mudah dilakukan. Ditambah lagi aksi ini dapat dilakukan tanpa memerlukan kemampuan khusus. Akibatnya orang bisa menggunakan foto siapa saja, dari mana saja, dan kapan saja.

Cyberbullying



Gambar 4.28: Komentar-komentar di foto *Instagram* Margot
Sumber : Film “Searching” (2018)

Dalam *scene* ke-39, David melihat-lihat profil sosial media Margot di *Instagram*. Ia mengecek komentar-komentar yang dituliskan oleh orang-orang yang mengikuti Margot di *Instagram*. Awalnya komentar yang tertulis terlihat biasa saja, hingga ia menemukan satu nama yaitu “derekellis6969” yang terus menerus menuliskan komentar. Komentar yang dituliskan tidak berhubungan dengan unggahan foto Margot.

Tindakan ini termasuk dalam kategori verbal *bullying*, yaitu mengatakan atau menuliskan hal-hal yang jahat. Verbal *bullying* meliputi, menggoda (*teasing*),

membuat sebutan atau nama tertentu (*name-calling*), komentar seksual yang tidak pantas, mengejek, mengancam untuk menyakiti (stopbullying.gov, 2019). Dapat disimpulkan bahwa penggambaran *cybercrime* dalam *scene* ini melalui bentuk *cyberbullying*. Dalam temuan data ini merepresentasikan bahwa pengulangan tindakan, seperti penulisan komentar sebenarnya adalah hal yang biasa, karena sebagai pengguna media sosial memanfaatkan fitur yang ada. Akan tetapi fungsi tersebut ternyata dapat disalahgunakan sebagai alat untuk melakukan pelecehan atau alat untuk menyakiti orang lain. Dilakukan dengan cara menuliskan komentar yang bernada negatif. Dalam penggambaran ini terdapat faktor pengulangan tindakan (seperti menuliskan komentar berulang-ulang), *bystanders*, *punitive fear*, *power imbalance*, *intention* yang merupakan elemen dari *cyberbullying* (Langos, 2012).

Interpretasi Data

Berdasarkan analisis, peneliti mengamati bahwa penggambaran *cybercrime* dalam film ini melibatkan banyak faktor. Film sebagai komunikasi merupakan bagian penting dari sistem yang digunakan oleh para individu dan kelompok untuk mengirim dan menerima pesan (*send and receive messages*) (Ibrahim, 2011, p. 90). Melalui film *Searching* yang berfungsi sebagai penyampai pesan, terdapat ideologi yang terkandung pula. Ideologi yang terkandung terkait dengan isu-isu yang ditawarkan dalam film ini yaitu upaya penciptaan *post-truth*, masalah keamanan identitas pribadi, pelanggaran kebijakan platform *youtube*, *cyberbullying*, dan *malware* adalah ideologi individualisme. Menurut Allen Myers, ideologi individualisme memiliki gagasan bahwa setiap diri individu adalah unik dan seharusnya bebas melakukan apapun yang di sukai (Myers, 2012). Penggambaran ideologi ini nampak pada beberapa *scene* dalam upaya penciptaan *post-truth*, masalah keamanan identitas diri, dan *cyberbullying*. *Post-truth* berkaitan dengan menurunkan situasi dimana objektivitas fakta kurang berpengaruh dalam membentuk opini publik dibandingkan dengan emosi dan kepercayaan pribadi (Mclyntre, 2018). Upaya penciptaan *post-truth* tidak memiliki kerangka moral dan kebajikan universal sebagai acuan bersama (Lusi, 2019).

Pada *scene* dimana Detektif Vick memberikan pernyataan palsu di depan media, sebenarnya ia sedang berupaya menyampaikan kebohongan. Hal ini lah yang dimaknai sebagai upaya penciptaan *post-truth*. Detektif Vick memanfaatkan kekuasaan jabatan dari pekerjaannya. Ia melakukan hal ini untuk melindungi keselamatan anggota keluarganya, yaitu anaknya, melalui tindakan inilah terdapat penggambaran ideologi individualisme. Menurut Ken Willber (Lusi, 2019) realitas dan kebenaran hanyalah persepsi atau terikat pada perspektif dan interpretasi individu. Juga, tidak ada kerangka moral dan kebajikan universal sebagai acuan bersama.

Melalui penggambaran *cybercrime* dalam bentuk *cyberbullying*, seperti *catfishing*, pengguna menyalahgunakan fungsi dari situs penyiaran dengan melakukan penipuan terhadap pengguna lainnya. Aksi ini dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan keuntungan pribadi, dari aksi inilah kemudian terdapat penggambaran ideologi individualisme. Aksi *cyberbullying* atau perundungan

online merupakan aksi yang sama seperti *bullying* di dunia nyata. Perundungan bertujuan untuk menyakiti, melecehkan, mengancam, mengintimidasi (Hill & Marion, 2016, pp. 50-72). *Bullying* telah dianggap sebagai hal yang biasa terjadi dalam lingkungan pergaulan remaja. Sebanyak 59% remaja di Amerika Serikat menjadi korban *bully* atau dipermalukan secara *online*, dan sebanyak 63% remaja percaya hal ini merupakan masalah umum yang terjadi pada remaja dan mempengaruhi orang pada usia mereka (Pew Research Center, 2018).

Tingginya jumlah remaja yang telah menjadi korban *cyberbullying* menunjukkan bahwa budaya perundungan terus terjadi. Jika melihat melalui *scene cyberbullying* dalam film, dimana Derek menuliskan komentar-komentar pada unggahan foto Margot di *instagram*, *cyberbullying* terjadi karena terdapat faktor ketidakseimbangan kekuasaan atau *power imbalance*. *Power imbalance* atau ketidakseimbangan kekuasaan adalah adanya pelaku yang menggunakan kekuatannya—seperti kekuatan fisik, memiliki informasi memalukan, atau popularitas—untuk mengendalikan atau melukai orang lain (stopbullying.gov, 2019). Sebagai remaja yang memiliki popularitas, Derek menggunakan kekuatannya untuk mem-*bully* Margot. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk kesenangan pribadi yang didapat dari aksi mem-*bully* serta sebagai cara untuk menunjukkan eksistensi diriya. Melalui analisis data yang telah dilakukan sebelumnya, hal menarik yang menjadi temuan peneliti adalah ideologi individualisme yang digambarkan dalam film ini dilakukan untuk kepentingan orang lain atau orang terdekat.

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian ini, peneliti menarik kesimpulan bahwa dalam film *Searching* representasi *cybercrime* melalui upaya penciptaan *post-truth*, masalah keamanan identitas, *cyberbullying*, pelanggaran kebijakan dan *malware*. *Cybercrime* dalam film ini digambarkan juga dipengaruhi dari beberapa faktor seperti, keputusan pengguna dalam bersikap atau bertindak dalam internet, pengawasan orang tua terhadap anak sebagai pengguna internet, dan pemanfaatan kekuasaan. Seringkali sebagai pengguna internet dan sosial media, telah melakukan *cybercrime* tanpa disadari oleh siapapun dan menyebabkan orang lain yang mengalami kerugian atau mendapat dampak buruknya. Korban yang paling banyak biasanya adalah remaja, tetapi tidak menutup kemungkinan orang dewasa juga banyak menjadi korban dari kejahatan maya.

Daftar Referensi

- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Anderson, M. (2018, September 27). *Pew Research Center*. Retrieved from www.pewinternet.org: <http://www.pewinternet.org/2018/09/27/a-majority-of-teens-have-experienced-some-form-of-cyberbullying/>
- Anto, R. (2018, July). *Research Gate*. *1 Kasus-Kasus Cyber Crime sebagai Dampak Perkembangan Teknologi Komunikasi yang Meresahkan*

- Masyarakat*, 7-9. Retrieved March 13, 2019, from www.researchgate.net:https://www.researchgate.net/publication/326225839_Kasus-Kasus_Cyber_Crime_sebagai_Dampak_Perkembangan_Teknologi_Komunikasi_yang_Meresahkan_Masyarakat
- Arora, A. (2018, August 17). *Gadgets 360*. Retrieved May 5, 2019, from www.gadget.ndtv.com:https://gadgets.ndtv.com/entertainment/features/searching-movie-release-date-aneesh-chaganty-making-of-screen-movies-challenges-1902230
- BBC News*. (2019, January 13). Retrieved May 22, 2019, from www.bbc.com:https://www.bbc.com/news/av/uk-england-46795876/catfishing-what-happens-when-someone-steals-your-identity
- Beal, V. (2016). *webopedia*. Retrieved June 15, 2019, from www.webopedia.com:https://www.webopedia.com/TERM/S/stock_photo.html
- Bisset, J. (2018, August 23). *Cnet*. Retrieved June 29, 2019, from www.cnet.com:https://www.cnet.com/news/searching-director-aneesh-chaganty-making-a-movie-on-imacs-not-easy/
- Dini, M. (2018, December 2018). *popbela.com*. Retrieved June 8, 2019, from www.popbela.com:https://www.popbela.com/career/inspiration/megadini/10-ekspresi-wajah-yang-muncul-ketika-seseorang-sedang-berbohong
- Falahuddin, M. J. (2015, August 31). *Detik.com*. Retrieved March 9, 2019, from www.inet.detik.com:https://inet.detik.com/security/d-3005339/sekilas-tentang-cyber-crime-cyber-security-dan-cyber-war
- Fauzan, A., Riadi, I., & Fadlil, A. (2016, Desember 6). Analisis Forensik Digital Pada Line Messenger Untuk. *ANNUAL RESEARCH SEMINAR 2016*, 160.
- Fiske, J. (2007). Cultural Communication Science. In J. Fiske, *Cultural Communication Science*. Yogyakarta: Jalasutra.
- G, D. (2019, June 7). *TechJury*. Retrieved July 9, 2019, from www.techjury.net:https://techjury.net/stats-about/cybercrime/
- Ghani, T. N. (2016). *Representasi Bullying di Lingkungan Sekolah (Studi Analisis Semiotika Terhadap Film Mean Girls*. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Hall, Stuart. (2013). *Representation: Second Edition*. London: Sage Publications.
- Hill, J. B., & Marion, N. E. (2016). *Introduction to Cybercrime—Computer Crimes, Laws, and Policing in the 21st Century*. CA: Praeger.
- Ibrahim, I. S. (2011). Budaya Populer sebagai Komunikasi; Dinamika Popscape dan Mediascape di Indonesia Kontemporer. In I. S. Ibrahim, *Budaya Populer sebagai Komunikasi; Dinamika Popscape dan Mediascape di Indonesia Kontemporer* (p. 90). Yogyakarta: Jalasutra.
- Ipsos*. (2018, June 27). Retrieved June 25, 2019, from www.ipsos.com:https://www.ipsos.com/en/global-views-cyberbullying
- Jalili, C. (2018, November 30). *Time*. Retrieved June 9, 2019, from www.time.com:https://time.com/5443204/signs-lying-body-language-experts/
- Jati, W. R. (2016, Januari 1). Cyberpspace, Internet dan Ruang Publik Baru: Aktivisme Online Politik Kelas Menengah Indonesia. *Jurnal Pemikiran Sosiolog*, 3, 25-35. Retrieved May 24, 2019, from [https://journal.ugm.ac.id/jps/article/view/23524/15521](http://journal.ugm.ac.id:jps/article/view/23524/15521)

- Kemp, S. (2019, January 30). *We Are Social*. Retrieved March 10, 2019, from www.wearesocial.com: <https://wearesocial.com/blog/2019/01/digital-2019-global-internet-use-accelerates>.
- Langos, C. (2012). Cyberbullying: The Challenge to Define. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 15. Retrieved June 8, 2019, from https://www.researchgate.net/publication/227162137_Cyberbullying_The_Challenge_to_Define
- Lusi, S. S. (2019, May 3). *Detik.com*. Retrieved July 10, 2019, from www.news.detik.com: <https://news.detik.com/kolom/d-4534507/melampauai-post-truth>
- Malhotra. (2007). Marketing Research An Applied Orientation. In Malhotra, *Marketing Research An Applied Orientation* (p. 215). Pearson. Mclyntre, L. (2018, November 19). *The Conversation*. Retrieved July 10, 2019, from www.theconversation.com: <https://theconversation.com/lies-damn-lies-and-post-truth-106049>
- Moleong, L. (2004). Metode Penelitian Kualitatif. In L. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Myers, A. (2012, January). *Direct Action*. Retrieved July 10, 2019, from www.directaction.org.au: http://directaction.org.au/issue37/individualism_and_capitalism
- Petrov, C. (2019, February 28). *Techjury*. Retrieved June 25, 2019, from www.techjury.net: <https://techjury.net/stats-about/cyberbullying/>
- Putra, A. (2017). *Analisis Cyberbullying di Media Sosial Twitter*. Lampung: Universitas Lampung.
- Sobur, A. (2006). Semiotika Komunikasi. In A. Sobur, *Semiotika Komunikasi*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.
- Sumo. (n.d.). *Enigma Software*. Retrieved from www.enigmasoftware.com: <https://www.enigmasoftware.com/top-20-countries-the-most-cybercrime/>
- Sugiyono. (2010). Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. In Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif* (p. 151). Bandung: CV. Alfabeta.
- stopbullying.gov*. (2019, May 30). Retrieved June 15, 2019, from www.stopbullying.gov: <https://www.stopbullying.gov/what-is-bullying/index.html>