

ANALISIS SEMIOTIKA ROLAND BARTHES DALAM FILM *FABRICATED CITY* UNTUK MENGUNGKAP FAKTA SKENARIO KEJAHATAN TEKNOLOGI DIGITAL

ROLAND BARTHES SEMIOTICS ANALYSIS IN *FABRICATED CITY* FILM TO DISCOVER THE FACT OF DIGITAL TECHNOLOGY CRIME SCENARIO

Moch Yunus Kholis¹, Ahmad Zakiyuddin²

^{1,2}Program Studi Ilmu Komunikasi
Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik
Universitas Langlangbuana

ABSTRAK

Film *Fabricated City* menunjukkan dampak negatif dari penggunaan teknologi digital, apabila kita tidak bijak dalam menggunakan media teknologi digital maka kita bisa di jadikan target dari kejahatan teknologi digital oleh seseorang atau sekelompok orang yang tidak bertanggung jawab. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui makna denotatif, makna konotatif, dan makna mitos pengungkapan fakta skenario kejahatan teknologi digital dalam film *Fabricated City* melalui pendekatan analisis semiotika Roland Barthes. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Teori yang digunakan yaitu teori semiotika Roland Barthes. Objek penelitian ini adalah film *Fabricated City*. Proses pengumpulan data diperoleh dengan teknik observasi dan dokumentasi. Hasil dari penelitian menunjukkan adanya makna denotatif pengungkapan fakta skenario kejahatan teknologi digital, makna konotatif dan mitos dibalik film *Fabricated City*. Makna Denotatif ditunjukkan oleh skenario kejahatan yang dibuat sekelompok orang untuk menutupi kejadian yang sebenarnya, demi mendapatkan keuntungan yang besar serta kesenangan belaku menjadikan orang lain yang tidak bersalah menjadi korban dari skenario kejahatan tersebut. Makna konotatif pengungkapan fakta skenario kejahatan teknologi digital pada film *Fabricated City* ialah menceritakan makna tersirat mengenai keadilan serta hak hidup yang dimiliki oleh setiap orang sangat berharga, apabila ada seseorang atau sekelompok orang yang mengambil hak hidup tersebut, maka mereka sudah melakukan kejahatan yang sangat tinggi. Makna mitos pengungkapan fakta skenario kejahatan teknologi digital pada film *Fabricated City* ialah kejahatan teknologi digital yang bisa menimpa siapa saja dan dimana saja apabila pengguna teknologi digital tidak bijak dalam menggunakannya.

Kata kunci: kejahatan teknologi digital, film *Fabricated City*, semiotika, Roland Barthes.

ABSTRACT

The Fabricated City film shows the negative impact of using digital technology, if we are not wise in using digital technology media then we can be made targets of digital technology crimes by an irresponsible person or group of people. The purpose of this study was to determine the denotative meaning, connotative meaning, and the meaning of the myth of revealing the facts of digital technology crime scenarios in the Fabricated City film through Roland Barthes' semiotic analysis approach. The research method used in this study is a qualitative method. The theory used is Roland Barthes' semiotic theory. The object of this

research is the film Fabricated City. The process of collecting data obtained by observation and documentation techniques. The results of the study indicate that there is a denotative meaning in disclosing facts about digital technology crime scenarios, connotative meanings and myths behind the Fabricated City film. Denotative meaning is shown by a crime scenario made by a group of people to cover up the actual incident, in order to get a big profit and my pleasure is to make other innocent people become victims of the crime scenario. The connotative meaning of revealing the facts of the digital technology crime scenario in the Fabricated City film is to tell the implied meaning of justice and the right to life that is owned by everyone is very valuable, if there is a person or group of people who take the right to life, then they have committed a very high crime. The meaning of the myth of revealing the facts of digital technology crime scenarios in the Fabricated City film is that digital technology crimes can happen to anyone and anywhere if digital technology users are not wise in using it.

Keywords: *Digital Technology Crime, Fabricated City Film, Semiotics, Roland Barthes.*

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Film bagi sebagian besar orang diartikan sebagai gambar yang dilukis oleh cahaya, memiliki sifat yang hidup seperti gambar yang bergerak dan memiliki suara, serta harus menggunakan alat khusus yang disebut kamera. Film adalah sebuah karya seni yang dibentuk dari komponen audio visual atau dapat juga dibentuk hanya dari komponen visual. Film menjadi media komunikasi yang cukup efektif dalam menyampaikan pesan kepada khalayak, namun tetap tergantung tujuan dari film tersebut. Film memiliki pengaruh yang cukup besar, disampaikan dalam bentuk gambar dan suara melalui percakapan yang terjadi di dalam film, film dapat mempengaruhi penontonnya karena film bisa bercerita banyak hal dalam waktu yang singkat, seperti film *Fabricated City*.

Film *Fabricated City* merupakan salah satu film fiksi yang memiliki genre *action*. Mengisahkan tentang pengungkapan fakta yang dilakukan Kwon Yoo (Ji Chang Wook) karena dituduh sebagai seorang pembunuh dan

pemerksa. Film ini di rilis pada tanggal 9 Februari 2017. Disutradarai oleh Park Kwang-Hyun, di temani penulis naskah yakni Oh Sang Ho. Kesuksesan film ini pun telah terbukti melalui pencapaian yang menggaet penonton bioskop sekitar 2,5 juta orang. Park Kwang-Hyun mampu membawa film ini dalam meraih beberapa penghargaan terkenal, salah satunya yaitu *Popularity Award* di ajang *Korean Film Shining Star Award* di tahun 2017. Sementara itu, lewat film *Fabricated City*, Ji Chang Wook mampu membawa pulang kategori *Best Actor* dan juga *Most Popular Actor* di ajang bergengsi *Baeksang Art Award* yang ke-63.

Ketertarikan peneliti dalam film ini adalah untuk melihat bagaimana cara pengungkapan fakta yang dilakukan oleh pemeran utama di dalam skenario kejahatan teknologi digital. Fenomena yang ada dalam film ini, memperlihatkan bahwa manusia pada saat ini tidak bisa lepas dari kehidupan teknologi digital, teknologi digital sudah dianggap teman dan dapat dipercayai dalam kehidupan sehari-hari. Karena hal tersebut, membuat manusia tidak waspada dan kurang

waspada terhadap dampak negatif dari teknologi digital. Dampak negatifnya adalah teknologi digital dapat dijadikan sebagai sarana untuk melakukan tindak kejahatan. Kejahatan dalam film ini yaitu berupa pencurian data, pemalsuan pelaku, dan penuduhan korban yang tidak bersalah melalui sebuah skenario.

Walaupun kejahatan dalam film *Fabricated City* dilakukan dengan cara yang berbeda, namun memiliki alur yang sama yaitu kejahatan bisa dilontarkan kepada orang lain atau orang yang tidak bersalah. Mengingat kejahatan teknologi digital semakin marak terjadi, maka penelitian ini di perlukan karena siapa saja bisa menjadi korban kejahatan teknologi digital. Dengan begitu kita bisa belajar dan memahami mengenai bagaimana kejahatan teknologi digital bisa terjadi dan cara mengungkap fakta yang sebenarnya.

Kejahatan berawal dari dua hal, yaitu kesempatan dan niat seseorang. Kejahatan melalui kesempatan biasanya dilakukan tanpa adanya niat dari awal, misalnya pelaku melihat sepeda motor dengan kunci yang masih menggantung di motor tersebut. Karena pelaku sedang membutuhkan uang, maka kejahatan pun terjadi, yaitu berupa pencurian motor. Namun beda halnya dengan kejahatan yang sudah di niat dari awal. Kejahatan dengan niat biasanya sudah memiliki rencana, memiliki *team*, memiliki media yang akan di gunakan untuk melakukan kejahatan. Salah satu contohnya yaitu pencurian identitas dengan menggunakan media teknologi digital. Kejahatan seperti ini sudah pernah terjadi di Indonesia, dan masih banyak orang yang belum mengetahuinya. Dengan berkembangnya teknologi digital, banyak oknum yang memanfaatkannya menuju jalan yang

salah. Maka dari itu kejahatan teknologi digital menjadi kejahatan yang menjadi sering digunakan belakangan tahun ini.

Dari beberapa masalah diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terhadap film *Fabricated City* karena kejahatan yang terjadi dalam film ini tidak sepenuhnya dilakukan dalam dunia maya, melainkan melalui skenario kejahatan yang telah disusun sebelumnya dengan menggunakan media atau alat-alat canggih berbasis teknologi digital. Kemudian dalam pengungkapan fakta yang dilakukan oleh pemeran utama juga menggunakan media atau alat-alat canggih berbasis teknologi digital. Di sana pemeran utama melihat berbagai tanda dan makna yang dilakukan oleh sekelompok orang jahat ketika sedang melakukan skenario kejahatan, sehingga pada akhirnya membawa pemeran utama pada pengungkapan fakta yang sebenarnya.

Dengan begitu akan membantu peneliti dalam menganalisa tanda visual, verbal, serta audio yang terdapat dalam film *Fabricated City* yang kemudian akan ditarik makna denotatif serta makna konotatifnya yang nantinya akan menunjukkan mitos serta persepsi yang ingin di sampaikan dalam film *Fabricated City* melalui analisis semiotika Roland Barthes.

1.2 Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan diatas, maka fokus penelitian ini ingin merumuskan masalah yang akan di teliti lebih lanjut, yaitu sebagai berikut: Bagaimana “analisis semiotika Roland Barthes dalam film *Fabricated City* untuk

mengungkap fakta skenario kejahatan teknologi digital?”.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian tersebut, maka pertanyaan penelitian yang peneliti susun adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana makna denotasi mengungkap fakta skenario kejahatan teknologi digital dalam film *Fabricated City*?
2. Bagaimana makna konotasi mengungkap fakta skenario kejahatan teknologi digital dalam film *Fabricated City*?
3. Bagaimana makna mitos mengungkap fakta skenario kejahatan teknologi digital dalam film *Fabricated City*?

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini ditujukan untuk menjawab fokus penelitian, yaitu: Untuk mengetahui “analisis semiotika Roland Barthes dalam film *Fabricated City* untuk mengungkap fakta skenario kejahatan teknologi digital”.

1.4.2 Tujuan Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat tujuan penelitian, dimana tujuan penelitiannya adalah kesimpulan kalimat yang menunjukkan bahwa ada sesuatu yang didapat setelah penelitian selesai. Maka tujuan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah:

1. Untuk mengetahui makna denotasi mengungkap fakta skenario kejahatan teknologi digital dalam film *Fabricated City*.

2. Untuk mengetahui makna konotasi mengungkap fakta skenario kejahatan teknologi digital dalam film *Fabricated City*.
3. Untuk mengetahui makna mitos mengungkap fakta skenario kejahatan teknologi digital dalam film *Fabricated City*.

1.5 Manfaat Penelitian

Peneliti percaya bahwa penelitian ini dapat berguna untuk penelitian dalam aspek ilmu komunikasi mengenai pencarian makna, terutama untuk pencarian mengungkap fakta skenario kejahatan dalam sebuah film dengan memakai metode semiotika, juga mampu menjadi bakal pedoman untuk penelitian berikutnya.

1.5.1 Manfaat Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat melengkapi dan memperkaya khazanah sekaligus memberikan manfaat terhadap penelitian Ilmu Komunikasi khususnya dalam bidang semiotika film serta dapat dimanfaatkan sebagai sumber bacaan bagi Mahasiswa FISIP UNLA, khususnya Jurusan Ilmu Komunikasi.

1.5.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan dan sumbang pikiran bagi individu yang membutuhkan informasi sehingga ketika menonton film tidak hanya mengapresiasi cerita yang dibawakan, namun dapat memahami makna-makna yang terkandung dalam film tersebut. Selain itu diharapkan dapat memberikan partisipasi yang baru dan lebih beragam sebagai pembaruan dalam peningkatan Ilmu Pengetahuan pada bidang Ilmu Komunikasi sehingga dapat dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya

sebagai penggambaran maupun acuan dalam melakukan sebuah penelitian yang lebih berkarakteristik dan mendalam khususnya untuk mahasiswa Ilmu Komunikasi pada umumnya.

2 Kajian Pustaka dan Kerangka Penelitian

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Teori Semiotika

“Semiotika” berasal dari bahasa Yunani, yaitu *semeion* yang artinya “tanda” atau *seme* yang artinya “penafsiran tanda”. Semiotika adalah ilmu atau metode analisa untuk mengkaji suatu tanda, yang bermakna sesuatu dan menunjuk pada sesuatu yang berbeda. Semiotika juga merupakan sebuah pertanyaan yang membuat peneliti merasa ingin menganalisa lebih jauh mengenai suatu tanda yang ada pada sebuah teks atau narasi. Banyak hal bisa dikomunikasi di dunia ini, seperti manusia dengan tanda yang dimilikinya mampu melakukan komunikasi dengan manusia lainnya. Semiotika sering di gunakan pada studi media massa untuk menganalisis berbagai pertanyaan.

Seperti kata Lecthe dalam (Sobur, 2017, hal. 16), dapat dijelaskan bahwa semiotika adalah teori tentang tanda dan penandaan. Secara lebih rincinya, semiotika adalah kontrol yang meneliti semua jenis komunikasi yang terjadi dengan sarana *signs* ‘tanda-tanda’ dan bergantung pada *sign system (code)* ‘sistem tanda’. Sedangkan menurut Hjelmslev dalam (Sobur, 2017, hal. 16) mengemukakan tanda sebagai “suatu keterhubungan antara wahana ekspresi (*expression plan*) dan wahana isi (*content plan*)”. Tanda adalah sesuatu yang bagi seseorang mengandung arti yang berbeda.

Semua yang bisa diperhatikan atau dibuat jelas dikenal sebagai tanda. Dengan demikian, tanda tidak ada batasnya pada objek tertentu. Adanya suatu peristiwa bukan hanya terdapat peristiwanya saja, struktur yang ditemukan pada peristiwa serta suatu kecenderungan, ini bisa disebut tanda-tanda yang terkandung dalam semiotika.

Semiotika merupakan bagian dari ilmu pengetahuan sosial, tanda dalam semiotika bisa diartikan menjadi suatu program jaringan, maka berdasarkan itu semiotika mempelajari tentang hakikat tanda. Jika di hubungkan antara tanda dan media massa, persepsi kenyataan yang dipercaya oleh media massa kemudian di perlihatkan kepada masyarakat mungkin saja hanya kenyataan semu yang dibuat seolah-olah menjadi kenyataan sesungguhnya, namun sesuatu yang ingin di dengar masyarakat sebagai kenyataan akan dianggap benar oleh masyarakat. Semiotika digunakan sebagai ancangan untuk menganalisa media dengan dugaan bahwa media tersebut dikomunikasikan melewati perangkat indikasi. Dalam perangkat indikasi tersebut terdapat teks media yang terstruktur dan selalu membawa makna tunggal.

2.1.2 Teori Semiotika Roland Barthes

Barthes dalam (Sobur, 2017, hal. 69), teorinya menjelaskan bahwa gagasan mengenai konotasi dan denotasi adalah jalan utama dari analisisnya. Sama seperti ketika Anda melihat tanda “singa”, pada saat itu konotasi seperti keberanian, harga diri dan kegarangan menjadi bisa dibayangkan. Jadi dalam pemikiran Barthes, tanda konotatif tidak hanya memiliki makna ekstra tetapi juga

mengandung dua buah tanda denotatif yang mendasari kebenarannya.

Secara lebih rinci, Barthes mengungkapkan bahwa linguistik pada dasarnya membedakan tahap ekspresi (E) dan tahap isi (C) yang keduanya dihubungkan oleh suatu relasi (R). Kesatuan dari tahapan dan relasinya ini yang kemudian membentuk sebuah sistem (ERC). Sistem ini di dapat dari dalam dirinya sendiri yang berubah menjadi komponen langdung dan sederhana dari sebuah sistem (ERC) dan memiliki dampak secara menyeluruh. Sistem primer utama (*primary sign system*) dapat menjadi komponen kerangka tanda yang lebih lengkap dan mempunyai makna yang tidak terduga dibandingkan dengan yang pertama (Sobur, 2017, hal. 70).

Dengan cara ini, denotatif berubah menjadi tanda utama (*Primer*) atau sistem signifikan tahap pertama, sedangkan tanda *secunder*nya konotatif. Kunci utama model semiotika Roland Barthes adalah konsep konotatif ini. Melalui model ini hubungan antara *signifier* (ekpresi) dan *signified* (*content*) dalam suatu tanda terhadap realitas external merupakan signifikasi tahap pertama yang diterangkan oleh Barthes. Barthes juga menyebutkan bahwa ini disebut denotasi, yang merupakan makna paling jelas dari sebuah tanda (*sign*). Barthes menggunakan istilah konotasi untuk menunjukkan signifikasi tahap kedua. Hal ini mencerminkan interaksi yang terjadi ketika tanda memenuhi perasaan atau emosi pengguna dan kualitas dari kebudayaannya.

Konotasi memiliki makna subjektif atau tidak ada makna intersubjektif lainnya. Pada akhirnya, denotasi adalah hal yang dibayangkan

oleh tanda terhadap sebuah objek, sedangkan maksud dari konotasi adalah bagaimana cara untuk menggambarkannya. Konotasi sering kali tidak disadari kehadirannya, karena bekerja dalam tingkat subjektif. Jadi tidak sulit untuk membaca makna konotatif sebagai kebenaran dari denotatif oleh pembaca. Selanjutnya, salah satu tujuan analisis semiotika adalah memberikan model analisis dan kerangka pemikiran untuk mengatasi apabila terjadi salah baca (*misreading*) atau salah dalam mengartikan sebuah tanda.

Signifikasi tahap kedua (konotatif) di identikkan dengan isi (*content*), hal itu di tandai oleh kehadiran mitos (*myth*). Mitos menjelaskan bagaimana arti dari kebudayaan serta memahami beberapa bagian tentang kenyataan atau gejala alam. Mitos adalah hasil dari produk kelas sosial yang sudah memiliki sebuah dominasi. Mitos primitif misalnya berbicara tentang hidup dan mati serta manusia dan dewa. Sementara itu, mitos modern misalnya tentang kesuksesan, ilmu pengetahuan, maskulinitas dan feminimitas.

2.2 Landasan Konseptual

2.2.1 Komunikasi Massa

Bittner mengemukakan bahwa komunikasi massa merupakan salah satu bidang komunikasi yang menyampaikan pesan melalui media massa dalam penyebarannya difokuskan pada sejumlah besar individu atau khalayak banyak. "*Mass communication is messages communicated through a mass medium to large of people*" (Vera, 2016, hal. 4). Berdasarkan penjelasan tersebut sudah dipastikan bahwa menggunakan media menjadi suatu keharusan dalam

komunikasi massa. Terlepas dari kenyataannya bahwa pesan komunikasi disampaikan pada khalayak banyak, tapi apabila tidak memanfaatkan media, maka itu tidak bisa disebut komunikasi massa.

Janowitz menjelaskan komunikasi massa lebih rinci lagi, yaitu “Komunikasi massa terdiri atas lembaga dan teknik dari kelompok tertentu yang menggunakan alat teknologi (pers, radio, film, dan sebagainya) untuk menyebarkan konten simbolis kepada khalayak yang besar, heterogen dan sangat tersebar” (Vera, 2016, hal. 4). Definisi yang di beberkan oleh Janowitz menyatakan bahwa komunikasi massa membentuk suatu ciptaan berupa pesan komunikasi. Pesan itu disebarkan, di distribusikan pada khalayak luas dengan cara yang berulang-ulang dengan jeda yang tetap stabil. Proses penyampaian pesan tidak dapat diselesaikan secara perorangan, namun harus dilakukan dengan diskusi oleh sebuah forum serta membutuhkan teknologi tertentu, maka dari itu komunikasi massa akan dijalankan oleh masyarakat industri setempat.

Setelah menyimak definisi komunikasi massa yang disampaikan oleh Bittner dan Janowitz tampaknya tidak ada perbedaan yang cukup besar, bahkan definisi yang disampaikan saling melengkapi. Gambaran mengenai definisi komunikasi massa sudah terwakilkan dengan jelas melalui pernyataan tersebut. Definisi komunikasi massa tersebut secara tidak langsung menyatakan mengenai ciri-ciri dari komunikasi massa serta membuatnya berbeda dengan bentuk komunikasi lainnya.

2.2.1.1 Fungsi Komunikasi Massa

Fungsi komunikasi massa yang ditunjukkan Dominick dalam (Ardianto, Komala, & Karlinah, 2007, hal. 112) terdiri dari *surveillance* (pengawasan), *interpretation* (penafsiran), *linkage* (keterkaitan), *transmission of value* (penyebaran nilai) dan *entertainment* (hiburan).

1. Fungsi *surveillance* (pengawasan), maksud dari pengawasan, bahwa komunikasi massa menjadi *watch dog* dan menjadi alat kontrol sosial. Meskipun demikian fungsi *surveillance* dipisahkan menjadi dua bentuk utama, yakni pengawasan peringatan dan pengawasan instrumental.

Fungsi pengawasan peringatan terbentuk ketika media massa menginformasikan mengenai suatu perihal penting, misalnya meletusnya gunung berapi, adanya serangan militer dan lainnya. Jadi intinya sebuah televisi mengatur program acara untuk menayangkan sebuah peringatan dan penayangannya dalam jangka panjang.

Sedangkan fungsi pengawasan instrumental adalah penyebaran atau penyampaian informasi yang dapat dimanfaatkan atau dapat membantu khalayak banyak dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya produk-produk baru yang dapat mempermudah kehidupan sehari-hari, membagikan resep makanan, film di bioskop yang sedang disukai banyak orang dan sebagainya.

2. Fungsi *interpretation* (penafsiran). Fungsi ini secara praktis setara

dengan fungsi pengawasan, namun fungsi ini menjelaskan lebih detail mengenai kejadian-kejadian penting secara lebih rinci atau memberikan penafsiran lebih. Tujuannya yaitu ingin mengajak pembaca atau pemirsa untuk memperluas wawasan dan membahasnya lebih lanjut dalam komunikasi antarpersonal atau komunikasi kelompok.

3. Fungsi *linkage* (keterkaitan). Media massa dapat menyatukan masyarakat Indonesia yang beraneka ragam, hingga akhirnya membentuk *linkage* (ikatan bergantung pada kepentingan individu atau kelompok dan minat yang sama tentang sesuatu). Individu atau kelompok yang memiliki kepentingan yang sama namun terpisah secara geografis di ikatkan atau dihubungkan oleh media.
4. Fungsi *transmission of value* (penyebaran nilai). Fungsi ini sering disebut sebagai fungsi sosialisasi. Sosialisasi mengacu pada cara individu menerima perilaku dan nilai suatu kelompok. Gambaran masyarakat diwakili oleh media massa, kemudian media massa tersebut di tonton, didengar dan dibaca oleh audiensnya. Tindakan dan perilaku serta apa yang diharapkan oleh audiens ditunjukkan oleh media massa. Hingga akhirnya media mewakili masyarakat dan diharapkan untuk ditiru. Contohnya, banyaknya adegan kekerasan di salah satu program acara stasiun TV dapat

membentuk perilaku dan kebiasaan untuk anak muda yang menontonnya, yang membuat anak muda berpikir bahwa kekerasan merupakan hal wajar untuk mengatasi suatu masalah kehidupan.

5. Fungsi *entertainment* (hiburan). Media massa tidak dapat dipungkiri sudah pasti memainkan fungsi hiburan. Maksudnya, media massa memberikan program acara hiburan kepada masyarakat, terutama untuk bersantai, pengalihan perhatian, dan mengurangi ketegangan sosial. Tujuannya tidak lain adalah untuk mengurangi ketegangan pikiran audiens, karena dengan membaca berita ringan atau menonton acara hiburan di televisi dapat membuat pikiran audiens segar kembali. Misalnya acara masak, olahraga, film, sinetron, musik dan lainnya. Penyebaran pesan melalui media sangat berkaitan dengan kelima fungsi yang telah di jabarkan di atas, bahkan media sering menjadi objek sebagai alat pengendalian sosial. Komunikasi massa menjadi peran dikarenakan media massa menjadi alat penyebaran dalam penyampaian pesan kepada khalayak dan dapat dipastikan bahwa pesan yang disebarkan mempunyai pengaruh untuk banyak orang, menimbang dari isi pesan tersebut yang mempunyai maksud untuk mempengaruhi emosi, aksi, pendapat atau tingkah laku khalayak maupun individu.

2.2.1.2 Media Massa

Media merupakan poin utama dalam komunikasi massa, media digunakan sebagai alat untuk menyajikan

informasi atau pesan. Media dapat diartikan sebagai sesuatu yang menyampaikan atau mengirimkan informasi (pesan) diantara sumber (pemberi pesan) dan penerima pesan. Media sering di anggap sebagai sebuah perkumpulan yang memberikan sekaligus menyebarkan sebuah pesan atau informasi yang dapat memengaruhi masyarakat satu khalayak banyak.

Media massa menurut Hafied (Changara, 2010, hal. 123) menerangkan bahwa media adalah alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada komunikannya yaitu khalayak, sedangkan pengertian media massa adalah alat yang digunakan dalam menyampaikan pesan dari sumber ke khalayak banyak dengan memanfaatkan perangkat khusus komunikasi seperti radio, film, televisi dan surat kabar.

2.2.2 Film

Dalam komunikasi, film dijadikan bagian penting dari suatu sistem penyampaian pesan dan menerima pesan (*send and receive message*), yang digunakan oleh individu dan kelompok. Film dapat memengaruhi dan membentuk perilaku atau kebiasaan dalam kehidupan masyarakat, namun itu tergantung pada pesan (*message*) yang dimuat dalam film tersebut, dan tidak pernah berlaku sebaliknya. Film selalu merekam kenyataan yang terus berkembang tumbuh dalam masyarakat, dan kemudian memproyeksikannya ke layar.

Film telah menjadi model komunikasi media umum yang sudah akrab bagi masyarakat dari berbagai kalangan usia dan latar belakang sosial karena bersifat audio visual. Kemampuan

dan kekuatan film dapat mencapai banyak segmen sosial, yang menyebabkan para ahli mengakui bahwa film memiliki potensi tinggi untuk mempengaruhi khalayaknya. Film selalu memberikan dampak pada khalayaknya, dampaknya dapat berupa positif ataupun negatif. Film dapat memengaruhi, bahkan mengubah dan membentuk kepribadian penonton melalui pesan-pesan yang dikandungnya.

Untuk mengenalkan pesan melalui film, sutradara menggunakan imajinasinya dalam menyampaikan pesan kepada khalayak dengan mengikuti komponen yang diidentifikasi dengan karya tersebut, yaitu penyajian secara langsung atau tidak langsung. Sudah banyak film yang menyangkut cerita nyata atau yang benar-benar terjadi dalam kehidupan masyarakat. Didalamnya banyak mengandung muatan pesan filosofis dan ideologis, sehingga pada akhirnya dapat berdampak pada pola pikir para penonton. Film atau yang lebih dikenal dengan istilah gambar bergerak merupakan salinan dari kenyataan seperti apa adanya.

Ibrahim (Ibrahim, 2011, hal. 191) menjelaskan bahwa pada dasarnya semua film adalah dokumentasi sosial dan budaya yang mengkomunikasikan zaman ketika film itu dibuat, sekalipun tujuan dibalik pembuatan film tersebut tidak dimaksudkan untuk itu.

2.2.2.1 Fungsi Film

Menurut McQuail (McQuail, 2011, hal. 91) menjelaskan bahwa film adalah media komunikasi massa yang memiliki beberapa fungsi dan peran dalam masyarakat, diantaranya:

1. Film sebagai sumber pengetahuan yang menyediakan informasi

tentang kejadian dan keadaan masyarakat dari berbagai belahan dunia.

2. Film sebagai metode sosialisasi dan warisan nilai, norma dan kebudayaan, yang mengandungi arti bahwa terlepas dari hiburan, film secara tidak langsung dapat mengkomunikasikan nilai-nilai tertentu pada penontonnya.
3. Film sering kali berperan sebagai sarana untuk pengembangan kebudayaan, tidak hanya dalam hal menciptakan bentuk seni dan simbol, tetapi juga menggabungkan gaya hidup, norma-norma, tata cara dan mode. Kebanyakan tujuan utama

khalayak menonton sebuah film adalah adanya tayangan yang bersifat menghibur. Namun fungsi film tidak hanya sekedar untuk menghibur saja, film juga bisa mengandung makna yang berfungsi sebagai ajakan, pembelajaran dan penyampaian informasi. Karena sesuai dengan misi dunia hiburan publik nasional sejak 1979. Selain menghibur, film juga sering digunakan sebagai media pembelajaran atau pendidikan.

2.2.3 Film *Fabricated City*

Sinopsis:

Film berawal dari Kwon Yoo yang sehari-hari bermain *game* di PC Bank (sebutan warnet bagi orang Korea) Kwon Yoo sebenarnya adalah seorang atlet taekwondo namun ia terpaksa berhenti, dan menjalani kehidupan sebagai seorang pengangguran. Namun di dunia *game*, ia dikenal sebagai “Dewa” karena kemahirannya menyusun strategi.

Suatu hari, Kwon Yoo mendapat telepon dari seorang perempuan dan

meminta Kwon Yoo mengembalikan barang yang tertinggal di warnet ke apartemennya dengan imbalan 300 dollar. Keesokan harinya, Kwon Yoo terbangun dengan kejutan banyak orang yang menangkapnya dan dia di tuduh sudah memperkosa dan membunuh gadis di bawah umur. Kwon Yoo bersikeras bahwa dia bukanlah pelakunya, namun semua petunjuk dan keterangan mengarah kepadanya, maka Kwon Yoo di jatuhkan hukuman penjara seumur hidup.

Nasib malang tak henti menyimpannya. Di penjara, Kwon Yoo sering di siksa tahanan lain. Ibu Kwon Yoo juga meninggal setelah ia masuk penjara. Dihantui rasa bersalah pada ibunya dan keinginan untuk membersihkan nama baiknya, Kwon Yoo pun kabur dari penjara. Ia kemudian di bantu sekelompok pemuda, ternyata mereka adalah teman-teman Kwon Yoo saat bermain *game*.

Dengan bantuan teman-temannya, Kwon Yoo mengatur strategi untuk membersihkan kembali nama baiknya. Mereka mulai menyelidiki kasus ini, menggunakan kecanggihan teknologi digital yang dikuasai teman-temannya, Kwon Yoo berupaya mengungkap kebenaran kasus ini.

2.2.4 Kejahatan

Kejahatan memiliki perkembangan dari masa ke masa, kejahatan berbeda-beda tergantung daerah atau negara, namun kejahatan juga bisa memiliki pola yang sama. Karena kejahatan bisa saja terbentuk oleh media, dengan adanya media massa, penjahat bisa mencontoh pola kejahatan dari negara lain dengan mudah. Secara tidak sadar pola kejahatan yang sudah terjadi di

masyarakat bisa saja terbentuk oleh media itu sendiri. Baik melewati berita mengenai kejahatan atau media massa yang lainnya.

Kejahatan yang telah terjadi di masa lalu dan masa kini memiliki perbedaan yang sangat signifikan, apabila dulu kejahatan dilakukan secara terang-terangan, maka di masa kini kejahatan bisa dilakukan secara sembunyi-sembunyi. Karena dengan berkembangnya teknologi, penjahat dapat dengan mudah melakukan tindak kejahatan. Namun bukan hanya itu, penegak hukum dalam mengadili penjahat kini sudah memiliki cara yang lebih canggih untuk mengungkap fakta kejahatan. Disisi lain kita sebagai penegak hukum bagi diri kita sendiri dapat memanfaatkan perkembangan teknologi digital dalam mengungkap fakta kejahatan.

Kejahatan adalah perbuatan manusia yang melanggar atau bertentangan dengan apa yang ditentukan dalam hukum ketertibannya, tegasnya membicarakan perbuatan yang melanggar larangan yang ditetapkan dalam kaidah hukum, dan tidak memenuhi atau mengabaikan perintah yang telah ditentukan dalam kaidah hukum yang berlaku dalam masyarakat umum yang bersangkutan dengan tempat tinggal (Widiyanti & Waskita, 1987, hal. 29).

Definisi “kejahatan” menurut R. Soesilo dalam (Soesilo, 2013, hal. 54) membedakan pengertian kejahatan dalam dua perspektif yaitu perspektif secara yuridis dan perspektif sosiologis, diantaranya:

1. Dilihat dari segi yuridis, menurut R. Soesilo, yang dimaksud dengan kejahatan adalah suatu perbuatan

perilaku yang bertentangan dengan kaidah hukum yang berlaku.

2. Sedangkan dilihat dari segi sosiologis, yang dimaksud dengan kejahatan adalah perbuatan atau perilaku yang selain merugikan korban, juga merugikan masyarakat, yaitu hilangnya keharmonisan, ketentraman, keseimbangan, dan ketertiban.

2.2.5 Teknologi Digital

Teknologi digital adalah sebuah teknologi dimana dalam pengaplikasiannya tidak memerlukan SDM atau tenaga kerja manusia, karena dalam pelaksanaannya lebih cenderung dilakukan secara otomatis dan juga canggih dengan sistem komputer atau konfigurasi yang sudah diterapkan sebelumnya serta dapat dibaca oleh komputer. Teknologi digital akan selalu berkembang dan akan dipengaruhi oleh tiga hal, yakni :

1. Transisi digital, adalah perkembangan yang sangat cepat dari industri produk digital yang akan mempengaruhi perkembangan produk manual kemudian akan mengalami penurunan.
2. Konvergensi jaringan, adalah pemenuhan kebutuhan manusia dalam lingkungan atau gaya hidup.
3. Infrastruktur digital, adalah suatu hal yang dipelajari sebagai ciri dari suatu produk.

Teknologi digital saat ini menjadi bagian penting dalam kehidupan, tidak bisa dipungkiri bahwa manusia berkembang pesat dengan adanya teknologi digital. Banyak manfaat dari berkembangnya teknologi digital, seperti

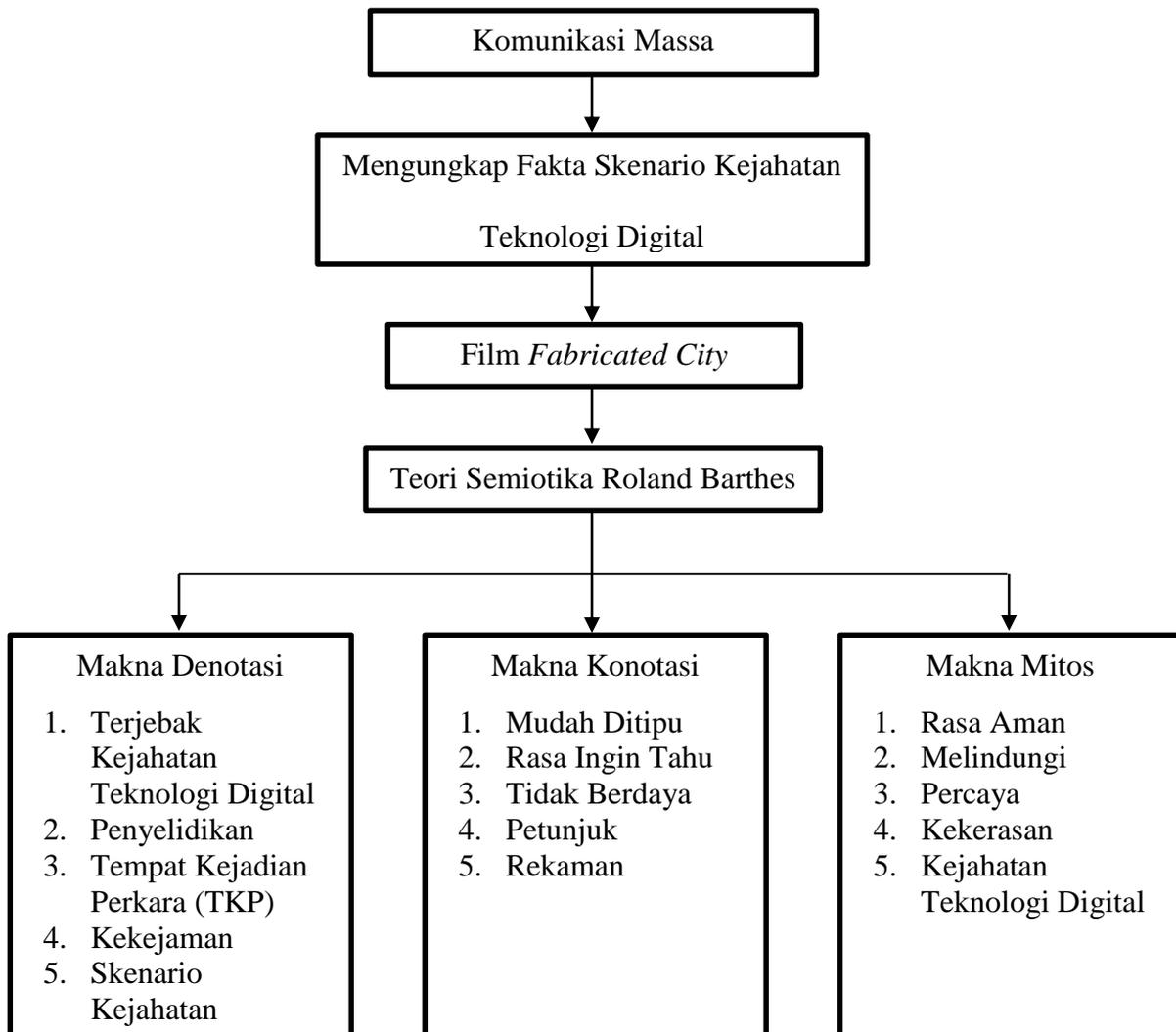
kemajuan dalam komunikasi, yang bisa menghubungkan orang di seluruh dunia, munculnya media sosial, penyebaran informasi yang cepat, sarana berbagi informasi, dapat memajukan dunia pendidikan dan masih banyak lagi.

Namun pemanfaatan teknologi digital tidak selalu berdampak positif, tidak sedikit berkembangnya teknologi digital di manfaatkan oleh orang-orang

sembrono dengan cara yang salah. Maraknya *cyber crime* atau kejahatan virtual seperti *hacking*, *fishing*, dan *carding* telah merugikan banyak orang. Hal ini juga menyerang aktivitas kehidupan sosial masyarakat, seperti *cyberbullying*, ujaran kebencian, konten pornografi dan penyebaran berita hoax dinilai cukup meresahkan.

2.3 Kerangka Pemikiran

Gambar 2.2 Skema Kerangka Pemikiran



Sumber: Data Hasil Penelaahan Peneliti 2021

3 Metode Penelitian

3.1 Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan oleh peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif. Metode penelitian kualitatif dianggap metode yang strategis untuk digunakan dalam menggali dan memahami tanda yang terdapat pada film *Fabricated City*. Seperti yang diungkapkan oleh (Creswell, 2013, hal. 4) bahwa penelitian kualitatif merupakan desain untuk penggalian dan memahami makna yang dianggap bermula dari masalah sosial oleh sejumlah individu atau khalayak banyak. Usaha yang penting di ikut sertakan dalam prosedur penelitian kualitatif ini, contohnya seperti mengutarakan pertanyaan dan langkah strategi, menggabungkan data yang dapat dipahami dari partisipan serta menganalisis data secara induktif.

Mulyana dalam (Mulyana, 2013, hal. 150) mengemukakan penelitian kualitatif memiliki tujuan untuk mempertahankan bentuk dan isi perilaku manusia dan menganalisa kualitas-kualitas, daripada mengubahnya menjadi entitas-entitas kuantitatif. Penelitian ini biasanya dipakai untuk menjabarkan sesuatu secara sistematis, akurat, faktual mengenai fakta-fakta dan sifat-sifat tertentu, karena penelitian ini merupakan penelitian yang mengumpulkan data berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka.

3.2 Pendekatan Penelitian Studi Semiotika Roland Barthes

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan analisis semiotika Roland Barthes karena proses komunikasi di maknai dengan

tanda. Semiotika merupakan suatu studi atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Semiotika berasal dari kata Yunani yaitu *Semion* yang memiliki arti Tanda. Tanda tersebut di definisikan sebagai suatu yang dasarnya merupakan kebiasaan sosial, serta dapat dianggap mewakili sesuatu yang lain. Wibowo dalam (Wibowo, 2013, hal. 8) menjelaskan secara istilah bahwa semiotika mampu diperkenalkan sebagai bidang yang mempelajari serangkaian luas objek, suatu kejadian, seluruh budaya sebagai suatu tanda.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis semiotika Roland Barthes. Roland Barthes mengemukakan konsep mengenai konotasi dan denotasi sebagai kunci dari analisisnya. Dalam analisisnya Barthes menggunakan versi yang jauh lebih sederhana dari bentuk dan substansi, Barthes mendefinisikan sebuah tanda (*sign*) sebagai suatu sistem yang terdiri dari (E) sebuah ekspresi atau *signifier* dalam hubungannya (R) dengan *content* atau *signified* (C): ERC (Wibowo, 2013, hal. 21).

3.3 Objek Penelitian

Objek analisa dari penelitian ini adalah film *Fabricated City* yang rilis tanggal 9 februari tahun 2017 di Korea Selatan. Film *Fabricated City* ini memiliki durasi selama 126 menit, bergenre aksi kriminal thriller yang disutradarai oleh Park Kwang-hyun dan skenario ditulis oleh Park Kwang-Hyun dan Oh Sang-Ho.

3.4 Sumber Data

Hal terpenting yang perlu diperhatikan dalam suatu penelitian ada pada sumber dari data yang akan digunakan. Penelitian ini menggunakan sumber data untuk dijadikan sebagai bakal acual atau rujukan penelitian, yaitu ada pada data yang langsung didapatkan dari sumber utama atau objek yang diteliti yakni berupa Film *Fabricated City* yang dirilis tanggal 9 Februari tahun 2017.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam sebuah penelitian merupakan hal yang sangat penting untuk memperoleh data-data yang diperlukan. Penelitian ini menggunakan teknik penghimpunan data yang dilakukan peneliti, yaitu sebagai berikut :

1. Observasi, yang dilakukan dalam teknik ini adalah peneliti melakukan observasi dengan melihat dan mempelajari film *Fabricated City*, sehingga bisa didapati makna dari film tersebut, setelah itu peneliti menggarap informasi yang didapat menjadi informasi yang bersinggungan dengan judul penelitian.
2. Dokumentasi, pada teknik ini peneliti melakukannya dengan men-*screenshot scene* film *Fabricated City*. Teknik ini merupakan teknik pengumpulan data dari berbagai sumber. Unit analisis penelitian ini menggunakan dialog dan visual pada film *Fabricated City*. Dokumen yang di *screenshot* merupakan dokumen yang menurut peneliti dapat mewakili analisis semiotika Roland Barthes

untuk mengungkap fakta skenario kejahatan teknologi digital.

3.6 Teknis Analisis Data

3.6.1 Tahap Pemilihan Scene

Dalam penelitian ini, peneliti melihat film *Fabricated City* sebagai sebuah narasi yang terdiri dari gambar yang bergerak dan adanya suara. Pada tahap awal, peneliti memotong latar atau *setting* pada film, kemudian dijadikan beberapa gambar. Secara keseluruhan film ini berdurasi 126 menit. Namun diseleksi kembali menjadi 15 latar yang memiliki *sign* yang dominan saja. Kemudian peneliti akan melakukan pengamatan serta analisis terhadap latar film yang sudah diseleksi tersebut.

3.6.2 Tahap Analisis

Setelah pemilihan latar yang memiliki *sign* dominan, kemudian peneliti akan menganalisis latar tersebut sehingga memunculkan analisis semiotika Roland Barthes untuk mengungkap fakta skenario kejahatan teknologi digital pada film *Fabricated City*. Dengan cara mencari makna denotasi, konotasi dan mitos yang tergambar dalam film.

3.7 Teknik Keabsahan Data

Teknik keabsahan data atau validasi data merupakan beberapa langkah teknik pengawasan data yang dilakukan peneliti dalam penelitian kualitatif. Dalam teknik keabsahan data, peneliti menggunakan triangulasi data terhadap hasil penelitiannya. Teknik keabsahan data ini diperlukan untuk menentukan valid atau tidaknya suatu temuan atau data yang dilaporkan peneliti dengan apa yang terjadi sesungguhnya di lapangan.

Menurut John W. Creswell “*triangulate different data sources of information by examining evidence from the sources and using it to build a coherent justification for themes*” (Creswell, 2009, hal. 191). Maksudnya melakukan triangulasi berbagai sumber data informasi dilakukan dengan cara memeriksa bukti sumber dan menggunakannya bertujuan untuk membangun justifikasi yang pada akhirnya terciptalah sebuah tema.

Peneliti melakukan triangulasi metode / teknik untuk digunakan dalam penelitian ini, sebagai penilaian melalui metode / teknik lainnya. Triangulasi metode atau teknik dilakukan untuk menguji kredibilitas data yang dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda untuk mendapatkan data dari sumber yang sama (Sugiono, 2008, hal. 330). Dalam pelaksanaannya peneliti akan melakukan pengecekan data yang berasal dari wawancara dengan dosen film sebagai narasumber untuk menguji keabsahan data penelitian ini.

4 Hasil Penelitian Dan Pembahasan

4.1 Hasil Penelitian

4.1.1 Makna Denotasi pada Film *Fabricated City*

Denotasi merupakan tanda yang penandanya mempunyai tingkat kesepakatan yang tinggi yang menghasilkan makna sesungguhnya. Tahap denotasi ini baru menelaah tanda dari sudut pandang bahasa dalam hal ini yaitu makna harfiah. Makna denotasi, yang digambarkan film ini mengalami ketidakadilan secara sepihak. Makna denotasi ini berisi pengungkapan fakta yang dilakukan seseorang dan

kelompoknya dalam mencari sebuah kebenaran demi keadilan.

4.1.2 Makna Konotasi pada Film *Fabricated City*

Pemahaman bahasa yang sebelumnya di sampaikan langsung masuk menuju ke tahap kedua, yakni menelaah tanda secara konotasi. Pada tahap ini konotasi menggambarkan interaksi yang berlangsung ketika tanda bertemu dengan perasaan atau emosi penggunaannya dan nilai-nilai kulturalnya. Konotasi bekerja dalam tingkat subjektif sehingga kehadirannya tidak di sadari. Makna konotasi, yang digambarkan film ini menunjukkan makna tersirat mengenai perjuangan seseorang dan kelompok dalam memperjuangkan keadilan yang semestinya dimiliki oleh setiap individu.

4.1.3 Makna Mitos pada Film *Fabricated City*

Signifikasi tahap kedua (konotatif) di identikkan dengan isi (*content*), hal itu di tandai oleh kehadiran mitos (*myth*). Mitos menjelaskan bagaimana arti dari kebudayaan serta memahami beberapa bagian tentang kenyataan atau gejala alam. Mitos adalah hasil dari produk kelas sosial yang sudah memiliki sebuah dominasi. Makna mitos ditunjukkan bagi mereka yang ingin mengetahui kebenaran dari sebuah kejadian yang mencurigakan. Pengungkapan fakta dilakukan seseorang atau kelompok orang ketika memiliki petunjuk yang memungkinkannya untuk mendapatkan fakta lain atau fakta sebenarnya.

4.2 Pembahasan

4.2.1 Makna Denotasi pada Film *Fabricated City*

Terjebak adalah sebuah kondisi sulit yang menimpa seseorang atau sekelompok orang, kemudian susah untuk keluar dari kondisi tersebut. Terjebak kedalam kejahatan teknologi digital dapat merugikan seseorang, sehingga membuatnya ingin lepas dari ketidakadilan tersebut dengan cara menyelidiki kebenarannya. Penyelidikan adalah serangkaian tindakan untuk mencari suatu peristiwa yang diduga sebagai tindak pidana. Penyelidikan dilakukan demi sebuah kebenaran, dimulai dari mengikuti petunjuk yang ada di tempat kejadian perkara. Tempat kejadian perkara merupakan sebuah tempat yang dapat dijadikan sebagai bukti nyata dalam sebuah kasus tindak pidana. Setelah menemukan tkp, kemudian tkp tersebut mengingatkannya kembali terhadap kekejaman yang pernah dialaminya. Kekejaman adalah sebuah perilaku yang diluar kebiasaan manusia, seperti menyesatkan, bersifat memaksa, merugikan, mengalami penderitaan, mengabaikan perasaan dan tidak memiliki rasa kemanusiaan. Kemudian dia mengikuti alur kekejaman yang pernah dialaminya demi menemukan sebuah skenario kejahatan apa yang dilakukan oleh orang jahat tersebut. Skenario kejahatan adalah sebuah alur cerita yang dibuat untuk melakukan sebuah tindak kejahatan. Skenario kejahatan dilakukan agar dapat menutupi kebenaran dari sebuah kasus tindak pidana, dengan mengorbankan orang lain sebagai pelaku dari kasus tindak tersebut.

4.2.2 Makna Konotasi pada Film *Fabricated City*

Mudah ditipu adalah sebuah keadaan yang merugikan seseorang, keadaan tersebut membuat seseorang agar percaya terhadap setiap informasi yang didapatnya. Mudah ditipu dipicu oleh rasa ingin tahu seseorang, sehingga dimanfaatkan celah tersebut oleh orang yang tidak bertanggung jawab. Rasa ingin tahu sudah terbenam pada diri manusia sejak dini, maka rasa ingin tahu termasuk kedalam hal yang dimiliki oleh setiap orang. Setelah terkena tipu karena rasa ingin tahu yang berlebih membuat dirinya tidak berdaya karena sudah kehilangan barang berharga karena pernah ditipu. Merasa tidak berdaya adalah kondisi seseorang saat tidak bisa melakukan apapun karena kemampuan yang dimilikinya terbatas, sehingga sulit untuk mewujudkannya. Perasaan marah membuat dia ingin membalaskan dendamnya dengan mengikuti petunjuk yang dialaminya. Petunjuk adalah segala sesuatu yang menunjukkan sebuah tanda yang ada di depan mata. Petunjuk tersebut dapat berupa lambang atau tanda maupun berupa buku petunjuk. Namun petunjuk yang di temukan adalah rekaman audio visual yang membuat dirinya lebih mengetahui siapa dalang dibalik kejadian yang menimpa dirinya. Rekaman atau *record* adalah sebuah jenis sarana mendokumentasi kan sesuatu secara audio maupun visual. Rekaman dapat dijadikan sebagai bukti verifikasi dalam tindakan pencegahan dan tindakan koreksi.

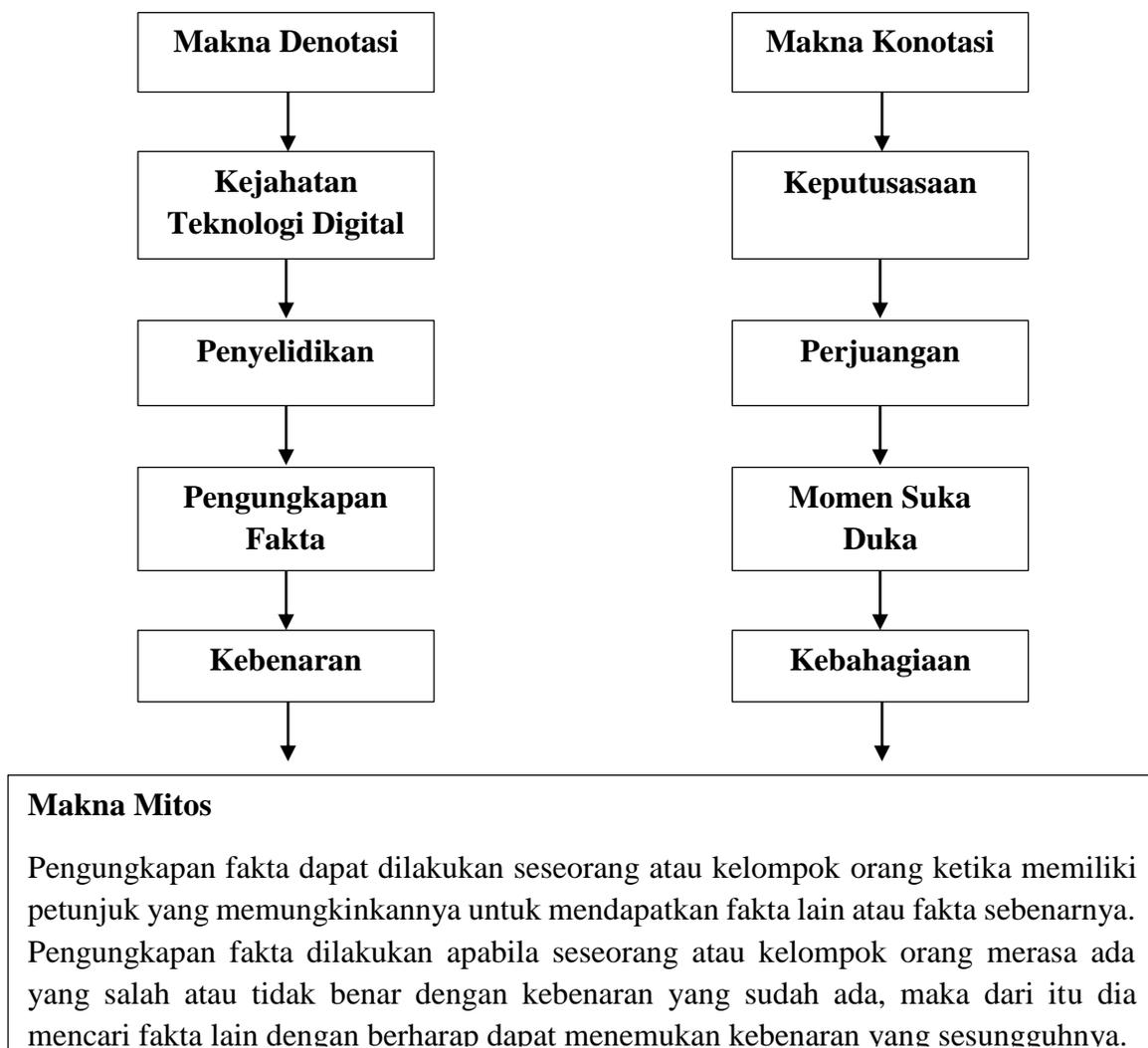
4.2.3 Makna Mitos pada Film *Fabricated City*

Rasa aman adalah sebuah perasaan terlindungi dari ancaman atau teror dari

luar ataupun dari dalam. Rasa aman adalah sebuah perasaan yang ingin di inginkan oleh setiap, karena rasa aman merupakan tindakan yang membuat kita nyaman ketika menjalankan kegiatan sehari-hari. Rasa aman layak untuk dilindungi agar mendapatkan kedamaian dan ketenangan. Melindungi adalah sebuah tindakan dalam memberi bantuan kepada orang lain tanpa pamrih, atau tanpa alasan yang pasti. Melindungi sesuatu atau seseorang akan menimbulkan rasa percaya. Percaya adalah salah satu faktor yang membuat manusia lebih mengandalkan orang lain ketimbang mengandalkan dirinya sendiri. Namun

apabila kepercayaan tersebut dikhianati, dapat menimbulkan kekerasan terhadap kedua belah pihak atau lebih. Kekerasan adalah sebuah perilaku manusia yang tidak memerdulikan perasaan orang lain. Kekerasan kerap dilakukan seseorang ketika merasa stres atau depresi, atau mengalami kesehatan mental yang terganggu. Sehingga menimbulkan kejahatan seperti kejahatan teknologi digital. Kejahatan teknologi digital adalah sebuah tindak kejahatan yang melibatkan media teknologi digital didalamnya. Karena kejahatan dengan cara ini lebih cenderung tidak terlihat karena kejahatannya dilakukan secara tidak langsung.

Gambar 4.2 Bagan Hasil Penelitian



Sumber : Data Hasil Penelitian Peneliti 2021

5 Penutup

5.1 Kesimpulan

Setelah mengamati dan menganalisa sebelum, peneliti dapat menyimpulkan bahwa:

1. Makna denotasi dari film ini dapat dilihat dari perjuangan Kwon Yoo beserta teman-temannya ketika mengungkap fakta skenario kejahatan teknologi digital yang telah menimpa Kwon Yoo. Pengungkapan fakta tersebut dilakukan dengan berbagai cara agar bisa mengetahui kejadian sebenarnya, salah satunya dengan menggunakan teknologi digital yang telah dikuasai oleh mereka.
2. Makna konotasi dari film ini adalah mengangkat tema mengenai kejahatan teknologi digital yang terjadi pada Kwon Yoo. Menceritakan makna tersirat mengenai kejahatan teknologi digital bisa menimpa siapa saja dan dimana saja. Kemudian tersirat juga perjuangan pengungkapan fakta yang tidak mudah dari seseorang untuk mendapatkan keadilan. Perjuangan Kwon Yoo yang penuh dengan momen emosional saat berusaha mengungkap fakta skenario kejahatan teknologi digital yang menimpa dirinya.
3. Makna mitos dari film ini memang diformulasikan untuk mereka yang mengalami ketidakadilan dan bagi mereka yang ingin mendapatkan

keadilan serta ingin mengetahui kebenaran dari sebuah kejadian yang mencurigakan. Karena pada dasarnya, manusia berhak mendapatkan keadilan. Konteksnya yakni membahas pengungkapan fakta, bagi mereka yang berada pada posisi ketidakadilan karena suatu kejadian, mungkin film *Fabricated City* ini sangat relevan, karena film ini akan menggiring mereka kembali untuk mendapatkan keadilan.

5.2 Saran

5.2.1 Saran Akademis

1. Penelitian analisis Semiotika Roland Barthes ini dapat berkembang dan membantu peneliti mendatang yang mungkin memiliki objek penelitian yang sama
2. Penelitian yang akan datang lebih mengembangkan teori-teori yang mengkaji dan mendalami sebuah film, khususnya teori makna pertandaan Roland Barthes.

5.2.1 Saran Paktis

1. Dunia perfilman adalah dunia dimana akan muncul dan terlihat ragam ide-ide kreatif yang bertujuan mempersuasi khalayak. Agar dapat menyampaikan pesan film lebih jelas para ahli yang bergelut dibidang perfilman haruslah menyampaikan tanda

denotasi lebih jelas agar maknanya dapat tersampaikan pada khalayak. Makna konotasi dalam film pun diusahakan agar lebih dapat dipahami oleh khalayak dan tidak memasukkan makna konotasi yang samar agar pesan dapat diterima dengan lebih baik.

2. Agar mengangkat tema mengenai mitos yang beredar di masyarakat dan meluruskan mitos yang salah dipahami.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku :

- Ardianto, E., Komala, L., & Karlinah, S. (2007). *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. Bandung: Simbiosis Rekayasa Media.
- Changara, H. (2010). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Creswell, J. W. (2009). *Research Design Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. California: SAGE Publication.
- Creswell, J. W. (2013). *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ibrahim, I. S. (2011). *Budaya Populer Sebagai Komunikasi*. Yogyakarta: Jalasutra.
- McQuail, D. (2011). *Teori Komunikasi Massa*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Mulyana, D. (2013). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rosdakarya.
- Pratista, H. (2017). *Memahami Film* (Vol. 2). (A. D. Nugroho, & Y. A.

Febrianto, Eds.) Yogyakarta: Montase press.

- Sobur, A. (2017). *Semiotika Komunikasi*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Soesilo, R. (2013). *Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP): Serta Komentar-Komentarnya Lengkap Pasal Demi Pasal*. Bogor: Politeia.
- Sugiono. (2008). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Vera, N. (2016). *Komunikasi Massa*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Wibowo, I. S. (2013). *Semiotika Komunikasi* (Vol. 2). Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Widagdo, M. B. (2007). *Bikin Film Indie itu Mudah*. Yogyakarta: CV AndiOffset.
- Widiyanti, N., & Waskita, Y. (1987). *Kejahatan Dalam Masyarakat dan Pencegahannya*. Jakarta: Bina Aksara.
- Sumber Internet :**
- Syifa. (2012, Agustus 21). *Karakteristik Film*. Retrieved from Knowledge of Broadcast: <http://syifa-chieftain.blogspot.com/2012/08/karakteristik-film.html>