

REPRESENTASI BAHAYA PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL DALAM FILM *THE CYBER HELL : EXPOSING AN INTERNET HORROR*
(KAJIAN SEMIOTIKA JOHN FISKE)

Alexander Carelius¹

alexander@upnvj.ac.id

Aan Setiadarma²

aansetiadarma@upnvj.ac.id

^{1,2} UPN Veteran Jakarta; Jl. R.S Fatmawati No.1, Pondok Labu, Jakarta Selatan; (021) 7656871

Abstrak

Penggunaan media sosial mengandung resiko seperti pelecehan seksual dan bahaya lain yang berdampak pada korban, terdapat dalam sebuah film dokumenter berjudul "*The Cyber Hell : Exposing An Internet Horror*". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ancaman dan risiko yang muncul dari penggunaan media sosial, mulai dari penyalahgunaan informasi pribadi hingga kejahatan siber. Representasi mengenai penggunaan media sosial dari level realitas, level representasi, dan level ideologi. Penelitian ini menggunakan paradigma konstruktivisme, dengan pendekatan yang digunakan adalah kualitatif deskriptif, serta metode analisis semiotika John Fiske. Objek yang dianalisis dalam penelitian ini terdiri dari 15 scene yang merepresentasikan bahaya pada media sosial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa film *The Cyber Hell : Exposing An Internet Horror* merepresentasikan adanya bahaya dalam penggunaan media sosial, dimana dijelaskan melalui korban yang dilanggar privasinya dan diancam keamanan digitalnya. Film ini memberikan gambaran mengenai pentingnya kesadaran keamanan digital dalam bermedia sosial. Ditemukan juga bahwa akar dari bahaya penggunaan media sosial yang rentan terhadap kejahatan di dunia digital. Karena kurangnya kesadaran dan pemahaman mengenai praktik keamanan digital.

Kata Kunci: Media Sosial, Representasi, Semiotika

Abstract

*The use of social media carries risks such as sexual harassment and other dangers that impact victims, as stated in a documentary entitled "The Cyber Hell: Exposing An Internet Horror". This research aims to determine the threats and risks that arise from the use of social media, ranging from misuse of personal information to cyber crime. Representations regarding the use of social media from the reality level, representation level, and ideology level. This research uses a constructivist paradigm, with the approach used is descriptive qualitative, as well as John Fiske's semiotic analysis method. The objects analyzed in this research consist of 15 scenes that represent danger on social media. The research results show that the film *The Cyber Hell: Exposing An Internet Horror* represents the dangers of using social media, which is explained by victims whose privacy is violated and their digital security is threatened. This film provides an overview of the importance of digital security awareness in social media. It was also found that the root of the dangers of using social media is that it is vulnerable to crime in the digital world. Due to lack of awareness and understanding of digital security practices.*

Keywords: John Fiske, Social Media, Representation, Semiotics

PENDAHULUAN

Pada era digital penyaluran informasi semakin mudah dilakukan melalui internet. Internet telah mengubah tatanan kehidupan manusia dengan menyediakan akses yang cepat dan mudah terhadap informasi, menjadikannya sebagai ruang komunikasi yang mudah diakses (Fitriana, 2020). Internet secara aktif berdampak signifikan pada bagaimana informasi disebarkan, komunikasi dilakukan, dan cara individu maupun kelompok berpartisipasi dalam dinamika sosial. Kemudahan akses ke berita, opini, dan konten yang beragam, yang dapat disebarkan dengan cepat melalui internet, telah memungkinkan masyarakat untuk menjadi lebih terinformasi dan terlibat aktif dalam berbagai isu.

Internet juga merupakan wadah utama di mana platform-platform media sosial beroperasi, menyediakan konektivitas global untuk pengguna dan memfasilitasi berbagai interaksi. Media sosial menggunakan internet sebagai fondasi untuk memungkinkan pengguna berbagi konten, terhubung dengan orang lain, dan berpartisipasi dalam berbagai aktivitas *online* (Firdhousa, 2021). Internet memungkinkan penyebaran konten, analisis data, dan komunikasi real-time di media sosial, serta berperan dalam membentuk opini publik. Hal tersebut

menjadikan internet dan media sosial saling berkaitan dalam menciptakan dampak terhadap ekosistem digital.

Dampak yang ditimbulkan dapat bersifat positif maupun negatif. Salah satu aspek positifnya adalah kemampuan masyarakat untuk berkomunikasi secara efektif dan efisien melalui penggunaan internet. Meski demikian, perlu diingat bahwa internet juga membawa dampak negatif, terutama dalam bentuk meningkatnya kejahatan siber pada saat ini. Dampak negatif penggunaan media sosial telah menjadi perhatian penting masyarakat. Media sosial, sementara memungkinkan interaksi dan berbagi informasi yang tak terbatas, juga membawa risiko yang signifikan.

Di antara bahaya-bahaya tersebut termasuk privasi yang rentan terhadap pelanggaran, penyebaran informasi palsu dan hoaks, penggunaan data pribadi untuk tujuan yang meragukan, *cyberbullying*, dan dampak psikologis seperti kecanduan media sosial. Selain itu, media sosial juga dapat menjadi wadah bagi perilaku destruktif, radikalisme, dan konflik sosial (Ghifari, 2017). Dalam era di mana media sosial memiliki peran yang semakin kuat dalam berbagai aspek kehidupan, memahami dan mengatasi bahaya-bahaya yang terkait dengan penggunaannya

menjadi sebuah tantangan penting.

Menurut data terakhir dari Kementerian Pemberdayaan Perempuan dan Perlindungan Anak (PPPA) tahun 2020 menyebutkan bahwa kasus kejahatan seksual yang terjadi di internet. Menggambarkan tren peningkatan kekerasan *gender online* yang diperkirakan akan melebihi 40% tahun ini. Jumlah kasus mencapai 281 pada tahun 2019, namun dalam kurun waktu 10 bulan terakhir, angkanya telah melonjak menjadi 659. Dari segi gender, perempuan menjadi kelompok yang paling rentan, dengan tingkat korban mencapai 71%.

Kondisi yang tidak seharusnya terjadi karena fungsi internet sesungguhnya sebagai sarana akses mudah universal, namun malah digunakan sebagai alat untuk melakukan kejahatan seksual. Siapa pun dapat menjadi korban kejahatan seksual berbasis digital ini, yang dapat berwujud penyebaran materi pornografi, *revenge porn*, eksploitasi seksual, prostitusi, serta *child grooming* atau eksploitasi yang terjadi pada anak di bawah umur

The Cyber Hell: Exposing an Internet Horror adalah sebuah film dokumenter karya Choi Jin-seong yang dirilis pada Mei 2022 dan tayang di Netflix. Diadaptasi dari kisah nyata tentang jaringan ruang obrolan *online* yang mengarah kepada kejahatan seks. Film ini

menceritakan suatu kasus yang booming pada tahun 2020 di Korea mengenai penyebaran konten asusila dan pemaksaan terhadap wanita pada salah satu *platform* media sosial. Para pelaku mengancam, memaksa, dan memanipulasi para perempuan muda agar mau mengirimkan foto dan video dengan keadaan yang tidak pantas untuk dilihat.

Gambar 1. Poster Film Cyber Hell Exposing An Internet Horror

Sumber : <https://www.netflix.co>



Film Cyber Hell Exposing An Internet Horror menceritakan mengenai kejadian nyata dan merupakan kasus yang terjadi pada rentang tahun 2018-2020 kejadian ini dikenal sebagai kasus NTH Room. Terkait dengan *platform* media

sosial, para pelaku memanfaatkan saluran obrolan di telegram untuk melakukan ancaman dan menyebarkan berbagai foto dan video yang menampilkan korban. perbudakan seks. Jumlah korban dari kasus ini kurang dari 100 perempuan dan diantaranya terdapat beberapa anak perempuan di bawah umur sejumlah 26 anak. Berdasarkan salah satu artikel berita yang diterbitkan oleh Esquire, terhitung bahwa 260 ribu orang mengikuti kanal ruang obrolan telegram tersebut dengan cara membeli konten yang dijual oleh pelaku.

Aspek yang meningkatkan peluang terjadinya resiko penggunaan media sosial adalah ketidakwaspadaan dan keterbukaan berlebihan, keterbatasan *internet literacy*, dan minimnya bimbingan orang tua terhadap anaknya dalam hal ini terkait penggunaan internet. Tindakan lebih lanjut yang dapat diambil untuk mengurangirisiko melalui peningkatan kesadaran akan privasi dan risiko, meningkatkan *internet literacy* dan meningkatkan mediasi orang tua. Risiko utama yang timbul akibat seseorang membuka informasi diri di media sosial adalah potensi menerima ajakan atau undangan yang dapat berdampak negatif bagi dirinya. Salah satunya untuk melakukan hubungan seksual, dan dalam tataran ekstrim berupa eksploitasi seksual (Wardani, 2023). Selain itu terdapat resiko

penyalahgunaan data pribadi (Mesra Betty, 2022). Penyalahgunaan data pribadi dapat mencakup penggunaan akun tanpa sepengetahuan pemiliknya dengan maksud-maksud dan tujuan yang merugikan, atau pemanfaatan informasi pribadi untuk mendapatkan sesuatu.

Bentuk paling parah yang menjadi resiko utama media sosial yaitu terjadinya tindakan kriminal berupa penipuan. Pelaku memanfaatkan teknologi internet untuk mendapatkan informasi mengenai korban. Situasi menjadi semakin sulit dan serius ketika tindak penipuan di internet dilakukam oleh seorang *hacker*. Resiko peretasan akun yang terkait akun pribadi jelas mudah dilakukan. *Hacker* dengan mudah mendapatkan informasi pribadi digunakan sebagai data untuk melakukan tindakan seolah-olah pemilik akun dan berujung melakukan tindakan yang bersifat kriminal.

Pemanfaatan media sosial dapat diwujudkan melalui berbagai bentuk komunikasi massa. Pengertian dari komunikasi massa sendiri ialah komunikasi yang berhubungan dengan publik atau masyarakat dan menggunakan media massa, yang merupakan suatu sarana mediasi dengan masyarakat tersebut (Palupi, 2023). Salah satunya adalah melalui film. Sejalan dengan konsep Harold Lasswell pada sekitar tahun 1920 mengenai

teori jarum hipodermik, bahwa popularitas media massa memiliki dampak signifikan terhadap persepsi dan sikap khalayak massa.

Pesan atau informasi yang ada dalam film secara efektif mampu dikemas dan disampaikan kepada penontonnya. Film menjadi salah satu media komunikasi massa yang sangat efektif. Hal itu terjadi dan bisa dicapai melalui pengemasan dan penyajian yang memperhatikan aspek estetika dalam film tersebut (Hadi, 2000) Film tetap menjadi salah satu media komunikasi audiovisual yang populer sampai saat ini. Disebut sebagai media audiovisual karena film dapat merangsang hampir semua indera, termasuk penglihatan melalui gambar (visual) dan pendengaran melalui suara (audio). Ada berbagai genre film, seperti drama, horor, aksi, komedi, dan dokumenter.

Setiap genre film memiliki karakteristik khususnya sendiri. Contoh yang menonjol adalah pada film dokumenter, di mana tidak ada penggambaran fiktif yang dimaksudkan untuk mendramatisasi alur cerita. Biran mengatakan (Latief,2021) Dokumenter menyajikan pandangan secara menyeluruh yang berisi rekaman peristiwa aktual dan individu yang sebenarnya. Filmdokumenter juga merupakan film yang menceritakan kisah nyata, film dokumenter

harus mematuhi fakta aslinya sesuai kejadian yang ada (Rikarno, 2020).

Representasi merupakan hal utama yang harus ditayangkan pada film dokumenter. Representasi atas kenyataan dalam kehidupan yang dibuat secara lebih terstruktur dalam sebuah durasi. Pemutaran film pada layar lebar maupun layar kaca tidak hanya bertujuan sebagai hiburan semata. Salah satu unsur penting yang mempengaruhi suatu film adalah unsur cerita film. Cerita mendefinisikan bagaimana suatu peristiwa bisa terjadi dari awal sampai akhir. Cerita yang terdapat dalam film pada dasarnya dapat dijadikan sebagai media pembelajaran karena kontennya merepresentasikan fenomena yang sebenarnya terjadi di masyarakat.

Pengguna media sosial terbesar berasal dari kelompok remaja (Setyaningsih 2014). Sebagai pengguna internet terbesar di Indonesia pada awal tahun 2014 diprediksi remaja yang mengakses internet jumlahnya sebanyak 30 juta jiwa, dengan rentang waktu setiap hari mengakses internet. Konten utama yang dibuka para remaja ialah media sosial (Akmal,2017). Berbagai isu/topik dibahas para remaja di media sosial. Melalui penggunaan media sosial para remaja dimungkinkan untuk berbagi dan mendapatkan respon dari pengguna lainnya yang dalam hal ini berupa tanggapan

komentar atau *like* seperti yang terjadi pada media sosial seperti facebook atau Instagram.

Menimbulkan kekhawatiran dari banyak pihak terutama orang tua, penulis dan penentu kebijakan. Kekhawatiran yang timbul karena sebagian dari korban di media sosial terjadi dan menimpa remaja. Contohnya di Riau berdasarkan data yang dihimpun oleh Pusat Pelayanan Terpadu Pemberdayaan Perempuan dan Anak (P2TP2A) Riau menyebut bahwa 10 remaja dinyatakan hilang karena media sosial facebook. elain itu Komisi Perlindungan Anak Nasional memiliki data yang menyatakan bahwa dari Januari sampai pertengahan Februari terdapat sekitar 36 kasus terkait Facebook (Setyaningsih 2014).

KPA sendiri mencatat telah terjadi 21 kasus penjualan seksual komersial melalui Facebook terjadi di Surabaya, 11 kasus di Jakarta yakni remaja berusia 14 tahun sampai 15 tahun dijadikan pelampiasan kebutuhan biologis orang dewasa, dan 6 kasus menjadi korban pelecehan seksual. Bila dilihat dari sisi jumlah kasus memang terhitung sedikit, namun layaknya fenomena gunung es, data yang dilaporkan memang sedikit dari sekian banyak kasus yang terjadi namun tidak dilaporkan, oleh karena itu penting untuk menaruh perhatian yang lebih dalam

kejadian ini.

Karena kasus-kasus serupa bisa saja terjadi dikemudian hari, apalagi penyebabnya adalah karena remaja terlalu membuka diri di media sosial. Serta kurang memahami apa resiko yang muncul akibat dari keterbukaanya. Hal lain yang berkaitan dengan bahaya penggunaan media sosial adalah tingkat kecanduan para penggunanya. Terutama yang terjadi pada kalangan anak-anak dan remaja Ketergantungan pada handphone menjadi faktor utama anak-anak dan remaja mengalami kecanduan media sosial (Putri,2016)

Oleh karenanya diperlukan sosialisasi secara khusus dan spesifik untuk mengedukasi anak-anak dan remaja terkait bahaya penggunaan media sosial. Berharap mereka dapat secara bijak bermedia sosial. Sehingga efek buruk media sosial tidak sampai mereka alami dan rasakan. Peran pemerintah juga diharapkan menyesuaikan pesatnya perkembangan internet. Hal ini untuk mencegah dan mengantisipasi dampak buruk perihal bahaya penggunaan media sosial (Hafid,2018). Kejahatan yang sering terjadi karena banyaknya pengguna media sosial yang kurang sadar dan peduli terhadap penggunaan media sosial.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini penulis memakai jenis penelitian deskriptif. Menurut Sugiono jenis penelitian ini merupakan suatu cara dalam meneliti status kaum manusia, sistem pemikiran, kondisi, peristiwa serta objek, yang berusaha menjelaskan suatu fenomena sosial tertentu. Jenis penelitian ini bermaksud untuk mengukur secara cermat terhadapnya kejadian sosial tertentu. Penelitian kualitatif dengan jenis deskriptif ini juga bisa digunakan sebagai pengembangan teori yang akan dibuat dan disusun melalui data yang diperoleh (Sugiyono, 2013). Penelitian kualitatif deskriptif adalah jenis penelitian yang bisa menjabarkan fenomena-fenomena sosial yang ada di kehidupan masyarakat secara rinci (Sukmadinata,2020). Pengertian lain menyebut kualitatif deskriptif ialah jenis penelitian untuk menggali suatu hasil fenomena penelitian secara mendalam. Hasilnya bukan untuk digeneralisasi, namun dikaji dengan berbagai metode untuk pengungkapan suatu makna yang lebih mendalam (Sugiyono, 2013).

Metode yang penulis gunakan adalah metode Semiotika. Berdasarkan definisi menurut Segers, semiotika merupakan disiplin ilmu yang mempelajari bentuk-bentuk komunikasi dengan bantuan tanda, serta didasarkan pada kode atau

system tanda. (Baryadi,2020). Lalu, teori yang peneliti gunakan adalah Teori Kode-Kode Televisi oleh John Fiske. Dalam buku Alex Sobur dijelaskan bahwa sebuah film pada dasarnya adalah melibatkan bentuk-bentuk simbol visual, perasaan, dan lingkungan untuk mengkodekan suatu pesan yang ingin disampaikan dalam sebuah cerita. (Sobur, 2017). Dalam teori ini, Fiske mengategorisasikan kode-kode televisi ke dalam tiga tingkatan, yaitu level realitas (*reality*), representasi (*representation*), dan ideologi (*ideology*) (Fiske, 2010).

Penulis menggunakan jenis semiotika deskriptif yaitu semiotik yang memperhatikan sistem tanda yang dapat kita alami sekarang, meskipun tanda sudah ada sejak dahulu kala, namun tanda-tanda tersebut tetap sama dengan yang terjadi saat ini. Penggunaan semiotika deskriptif dijelaskan pada makna penggunaan media sosial melalui simbol-simbol dalam film *Cyber Hell Exposing An Internet Horror*. Penulis melakukan penelitian ini dengan menggunakan metode analisis semiotika. Istilah *semeiotics* (Sudarto,2015) diperkenalkan oleh Hippocrates pada tahun 460-337 SM. Semiotik secara umum berkaitan pada produksi simbol-simbol atau tanda sebagai bagian dari suatu sistem kode yang diimplementasikan dalam berkomunikasi. Semiotik terdiri dari isyarat visual dan verbal serta *tactile* dan *olfactory*

ketika tanda tersebut membentuk sistem kode yang sistematis menyampaikan informasi atau pesan kepada manusia lainnya.

Alasan penulis memilih semiotika John Fiske karena makna yang muncul berasal dari hubungan antara kode-kode yang hadir dan digunakan dalam film. Kode-kode tersebut dibentuk oleh indera penonton berdasarkan informasi yang dimiliki sehingga memunculkan sebuah realitas yang bisa dipandang berbeda oleh masing-masing penonton. Realitas yang ditampilkan di film merupakan sesuatu realitas sosial yang dihasilkan oleh manusia.

HASIL

Film *The Cyber Hell Exposing An Internet Horror* merupakan sebuah film dokumenter yang membahas mengenai sisi lain dari media sosial. Pada film tersebut menggambarkan dampak mendalam dari eksploitasi seksual online terhadap korban, yang sebagian besar adalah gadis di bawah umur. Dampak tersebut meliputi trauma emosional dan psikologis yang mendalam. Dibawah ini digambarkan bagaimana para pelaku, seperti Baksa (Cho Ju-bin), menggunakan aplikasi Telegram untuk menjebak korban dan menjual materi eksplisit untuk mendapatkan keuntungan finansial, sering kali menggunakan cryptocurrency untuk transaksi. Selain itu dijelaskan bagaimana kolaborasi antara

jurnalis dan polisi sangat penting dalam mengungkap jaringan kejahatan yang kompleks ini, menunjukkan pentingnya kerja sama lintas sektor dalam menangani kejahatan modern yang memanfaatkan

Film *The Cyber Hell Exposing An Internet Horror*. Merupakan film dokumenter yang diambil dari kisah nyata di Korea Selatan. Bercerita mengenai sebuah kasus penyebaran konten asusila yang sempat mengemparkan publik Korea Selatan pada 2020 lalu. Mirisnya, rata-rata korban yang mengalaminya ialah perempuan berusia di bawah umur. Pelaku penyebaran konten asusila tersebut berasal dari dua orang pemuda yang bernama Cho Ju Bin alias Baksa dan Moon Hyung Wook alias Godgod.

Ini bukan sekadar jaringan konten asusila biasa, karena kedua pelaku melakukan pengancaman, pemaksaan, dan memanipulasi para perempuan muda supaya bersedia mengirimkan foto hingga video dengan keadaan yang tidak pantas untuk dilihat maupun disebarluaskan. Para korban dijebak dengan ancaman penyebaran data pribadi. Mengantongi identitas pribadi calon korban adalah kunci pelaku untuk mengendalikan para korban.

Foto dan video asusila tersebut disebar oleh Baksa dan Godgod melalui ruang *Direct Message* yang mereka buat di

instagram. Nahasnya, terdapat puluhan ribu anggota yang tergabung dalam *room chat* tersebut. Kejadian ini pun membuatgeram masyarakat Korea Selatan. Hingga akhirnya perbuatan kriminal keji Baksa dan Godgod akhirnya terungkap dan keduanya ditangkap pada tahun 2020 lalu.

Kasus asusila ini pun dikenal dengan istilah “NTH Room” yang melibatkan pemerasan dan perdagangan seks dunia maya. Kasus tersebut telah terjadi sejak tahun 2018 hingga 2020 lalu dan dikenal sebagai kejahatan seks dunia maya terburuk di Korea Selatan. Banyak pihak yang mencoba untuk menyelesaikan kasus tersebut. kasus besar ini melibatkan sekitar 103 korban dengan informasi yang dirahasiakan

Dalam film dokumenter ini, akan menunjukkan perjuangan di balik dua pelaku yang berhasil ditangkap. Bahkan, untuk menangkap Baksa dan Godgod, pihak berwenang harus melewati berbagai rintangan yang tak mudah untuk dilakukan.

PEMBAHASAN

Penelitian ini membahas tentang sebuah kasus penyebaran konten asusila yang sempat mengemparkan publik Korea Selatan pada 2020 lalu. Mirisnya, rata-rata korban yang mengalaminya ialah perempuan berusia di bawah umur. Pelaku penyebaran konten asusila tersebut berasal dari dua orang pemuda yang bernama Cho

Ju Bin alias Baksa dan Moon Hyung Wook alias Godgod. Dalam Film “*The Cyber Hell Exposing An Internet Horror*” ini terdapat tiga pemeran utama dengan peran dan karakter yang berbeda. Pada film ketiga pemeran utama dibagi menjadi pelaku pelecehan seksual, korban pelecehan seksual, dan jurnalis serta pihak kepolisian yang bertugas untuk mengungkap aksi pelecehan seksual yang terjadi di internet. Berikut ini adalah karakter pemeran utama yang diteliti dalam film “*The Cyber Hell Exposing An Internet Horror*”.

Film "Cyber Hell: Exposing an Internet Horror" menggambarkan dampak media sosial melalui kisah nyata kejahatan siber yang mengeksploitasi teknologi untuk tujuan jahat. Salah satu dampak utama adalah eksploitasi seksual yang dilakukan oleh pelaku menggunakan aplikasi Telegram. Melalui platform ini, pelaku dapat memanipulasi dan memeras korban untuk mendapatkan konten eksplisit, menyebabkan trauma emosional dan psikologis yang mendalam bagi para korban, seperti yang terlihat dalam kutipan film yang menyoroti penderitaan korban.

Selain itu, pelanggaran privasi menjadi dampak serius lainnya. Pelaku dengan mudah mengakses dan menyalahgunakan informasi pribadi korban untuk menakut-nakuti dan mengontrol mereka. Kutipan dalam film memperlihatkan bagaimana fitur-fitur di

aplikasi Telegram, seperti pesan yang dapat dihapus secara otomatis, mempersulit penegakan hukum dan memfasilitasi penyebaran materi ilegal secara anonim, meningkatkan risiko bagi pengguna.

Dampak lebih luas dari penyebaran materi ilegal dan ancaman yang berulang ini adalah normalisasi kekerasan dan pelecehan di ruang digital. Film ini mengungkap bagaimana konten yang beredar di media sosial bisa menimbulkan lingkungan berbahaya, khususnya bagi pengguna muda dan rentan. Melalui kutipan-kutipan yang disajikan, "Cyber Hell" menggaris bawahi urgensi regulasi yang lebih ketat dan peningkatan kesadaran masyarakat tentang risiko dan bahaya yang ada di dunia maya.

KESIMPULAN

Berdasarkan penyajian data yang telah peneliti jelaskan dan juga hasil analisis yang telah diuraikan dalam penelitian yang berjudul Representasi Bahaya Penggunaan Media Sosial Dalam Film "*The Cyber Hell : Exposing An Internet Horror*" , maka dapat ditarik kesimpulan bahwa :

Pertama makna realitas yang muncul dalam film tersebut memberikan gambaran sesungguhnya mengenai bahaya penggunaan media sosial. Dari keenambelas *scene* tersebut, menjelaskan tentang wujud bahaya yang ditimbulkan

dari penggunaan media sosial. Dalam hal ini mengenai pelecehan seksual yang dialami setiap korban. Pelecehan dalam bentuk-bentuk yang berbeda dari mulai kode tampilan, kode ekspresi, kode gerak tubuh, dan kode percakapan.

Kedua makna representasi yang muncul secara keseluruhan dalam film tersebut tercerminkan melalui kode representasional memberikan makna untuk latar *setting* adegan, kode kamera dan sudut pengambilan gambar, dan suasana yang dibangun oleh para pemeran dengan adanya kode musik.

Ketiga makna ideologi yang muncul secara keseluruhan berdasarkan film "*The Cyber Hell : Exposing An Internet Horror*" dari keenambelas *scene* yang dipilih memiliki beberapa ideologi tertentu yang mendukung makna realitas dan representasi, dari keenambelas *scene* tersebut. Beberapa diantaranya merepresentasikan ideologi patriarki yang berakhir pada pelecehan seksual yang dialami perempuan sebagai korbannya.

SARAN

Berdasarkan penyajian data yang telah peneliti jelaskan dan juga hasil analisis yang telah diuraikan dalam penelitian yang berjudul Representasi Bahaya Penggunaan Media Sosial Dalam Film "*The Cyber Hell : Exposing An Internet Horror*" adalah untuk para

pembuat film sebaiknya mengemas adegan dalam sebuah film dengan lebih kompleks dan menyertakan segmen yang lebih mendalam tentang cara-cara praktis untuk meningkatkan kesadaran tentang keamanan digital. Ini termasuk tips untuk melindungi privasi online dan cara mengenali tanda-tanda eksploitasi di media sosial. Hal ini bertujuan agar penonton selain memahami dampak dari bahaya penggunaan media sosial tetapi juga memahami cara yang benar dalam meningkatkan kesadaran tentang keamanan digital.

Selain itu saran lain untuk peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian tentang bahaya penggunaan media sosial dengan menggunakan metode semiotika, ada baiknya juga melakukan validasi kepada pihak yang berkontribusi pada film tersebut. Semisal kepada sutradara atau *script writer* dari film tersebut. Atau jika hal itu tidak dimungkinkan peneliti selanjutnya dapat juga memberikan pandangan ahli semiotika pada penelitian. Sehingga dapat memvalidasi lebih detil lagi mengenai keabsahan data yang diperoleh.

DAFTAR PUSTAKA

Anang, S. C. (2016). *Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat di Indonesia*” *Jurnal Ilmu*

Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Tulungagung.

Abdussamad, Z. (2022). *Buku Metode Penelitian Kualitatif.*

Ardianto, D. T., & Riyanto, B. (2020). Film Tari; Sebuah Hibridasi Seni Tari, Teknologi Sinema, dan Media Baru. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 35(1), 112-116.

Alfansyur, A., & Mariyani, M. (2020). Seni mengelola data: Penerapan triangulasi teknik, sumber dan waktu pada penelitian pendidikan sosial. *Historis: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 5(2), 146-150.

Alkhusairi, M. R., & Sazali, H. (2023). ANALISIS SEMIOTIKA DISKRIMINASI GENDER DAN PEMECAHAN MASALAH GENDER PEREMPUAN DARI TOKOH AINUN PADA FILM HABIBIE & AINUN 3. *Jurnal Ilmu Komunikasi UHO: Jurnal Penelitian Kajian Ilmu Komunikasi dan Informasi*, 8(2), 232-243.

Ardianto, E; Komala, L; Karlinah, S. (2007). *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. Simbiosis Rekatama Media.

Baryadi, I. P. (2020). *Teori Ikon Bahasa: Salah Satu Pintu Masuk ke Dunia Semiotika*. Sanata Dharma University Press.

BM, M. (2007). *Konstruksi Realitas dalam (Bahasa) Media*.

- Cahyono, A. S. (2016). *Pengaruh media sosial terhadap perubahan sosial masyarakat di Indonesia*. *Jurnal Ilmu Sosial & Ilmu Politik* Diterbitkan Oleh Fakultas Ilmu Sosial & Politik, Universitas Tulungagung, 9(1), 140–157. <http://www.jurnal-unita.org/index.php/publiciana/article/download/79/7>
- Edward, J. (2018). Representasi Kriminalitas Pink Panther dalam Film Dokumenter Smash & Grab. *Jurnal E-Komunikasi*, 6, 3.
- Endah, T., Dimas, A., & Akmal, N. (2017). Kajian dampak penggunaan media sosial bagi anak dan remaja.
- Fadly, F. (2017). *Representasi Budaya Indonesia dalam Iklan (Analisis Semiotika pada Iklan Audiovisual Pesona Indonesia Versi "Wonderful West Pasaman")* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Riau).
- Firdhousa, Findri, and Rani Apriani. "Pengaruh platform media sosial terhadap minat generasi milenial." *Supremasi Hukum* 17.02 (2021): 96-103.
- Fiske, J. (2010). *Introduction to communication studies*. Routledge.
- Fitriana, A. (2020). Analisis Isi Pesan Moral Pada Film Keluarga Cemara (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau).
- Ghifari, I. F. (2017). Radikalisme di internet. *Religious: Jurnal Agama dan Lintas Budaya*, 1(2), 123-124.
- Hadi, I. P. (2000). Ilmu Komunikasi, Teori dan Praktek. In *Komunikasi dalam sebuah organisasi*.
- Hafid, A., Hayami, R., Fatma, Y., Wenando, F. A., Al Amien, J., Hasanuddin, H. (2018). Optimalisasi penggunaan google classroom, e-learning & blended learning sebagai media pembelajaran bagi guru dan siswa. *Jurnal Pengabdian UntukMu NegeRI*, 2(1), 17-20.
- Hidajat, M., Adam, A. R., Danaparamita, M., & Suhendrik, S. (2015). Dampak Media Sosial dalam Cyber Bullying. *ComTech: Computer, Mathematics and Engineering Applications*, 6(1), 72. <https://doi.org/10.21512/comtech.v6i1.2289>
- Julianti, L., Siregar, R. M., & Aulia, P. (2023, November). Fenomena Pelecehan Seksual Pada Perempuan di Media Sosial Instagram. In *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Ilmu Sosial (SNIIS)* (Vol. 2, pp. 166-175).
- K, A. N., & Nugroho, C. (2017). Representasi Pemikiran Marxisme Dalam Film Biografi Studi Semiotika John Fiske Mengenai Pertentangan Kelas Sosial Karl Marx Pada Film Guru Bangsa Tjokroaminoto. *Semiotika: Jurnal Komunikasi*, 11(1).

<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30813/sjk.v1i1i.947>

Kadafi, A., Dewi, N. K., & Wardani, S. Y. (2023, November). IDENTIFIKASI DAN STRATEGI PENCEGAHAN KEKERASAN PADA ANAK USIA DINI. In *PROSIDING SNAPMA (Seminar Nasional Hasil Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat LPPM UNIPMA)* (Vol. 1, pp. 16-20).

Latief, R. (2021). *Jurnalistik sinematografi*. Prenada Media.

Mesra Betty. (2022). Keamanan informasi data pribadi pada media sosial. *Jurnal Informatika Kaputama (JIK)*, 6(1), 92-101.

McQuail, D. (2011). Teori komunikasi massa.

Muhamad Farchan (2021) *Jurnal Representasi Penggunaan Media Sosial dalam Film The Social Dilemma*.

Musfialdy, I. A. (2020). Kajian sejarah dan perkembangan teori efek media. *Jurnal Komunikasi Dan Bisnis Issn*, VIII(1), 30–42.

Palupi, R., Irhamdhika, G., & Medianti, U. S. (2023). Karakteristik Komunikasi Media Massa Pada Era Reformasi. *J-IKA: Jurnal Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas BSI Bandung*, 10(1), 1-9

Putri, W. S. R., Nurwati, N., & S., M. B. (2016). Pengaruh Media Sosial

Terhadap Perilaku Remaja. *Prosiding Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1).

<https://doi.org/10.24198/jppm.v3i1.13625>

Poerwandari,. (2007). Konstruksi Realitas dalam (Bahasa) Media. *Jurnal Komunikasi Massa* Vol. 1, No. 1, Juli 2007.

Pratista, H. (2017). *Memahami Film-Edisi 2*. Montase press.

Rachman, R. F. (2020). Representasi dalam Film. *Jurnal Paradigma Madani*, 7(2), 10-18.

Riana, N., Purwani, F. E., Shovmayanti, N. A., Sugihanawati, A., Rahma, N., Nahdiana, N., & Nurbaiti, N. (2024). *BUKU AJAR PENGANTAR ILMU KOMUNIKASI*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

Santosa, B. A. (2017). Peran media massa dalam mencegah konflik. *Jurnal Aspikom*, 3(2), 199-214.

Setyaningsih, R. (2014). Bahaya Berkomunikasi di media sosial. *Proyeksi: Jurnal Psikologi*, 9(2), 91-103.

Sobur, A. (2017). *Semiotika komunikasi*. Remaja Karya.

Sugiyono, D. (2013). Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D.

Sukmadinata, N. S. (2017). Metode Penelitian Pendidikan, Cet. 12. *Bandung: Remaja Rosdakarya*.