

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

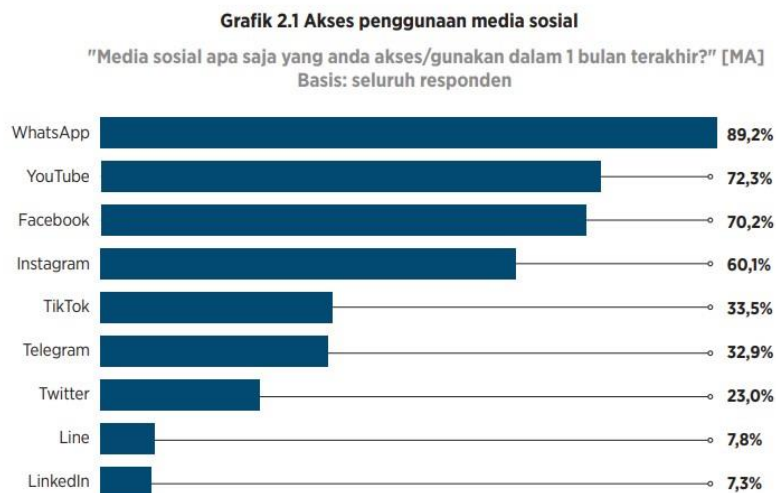
Era digitalisasi mulai terwujud dan berdampak di Indonesia sejak adanya pandemi COVID-19. Segala aktivitas yang dilakukan, baik dengan cara tatap muka atau disebut dengan aktivitas “luring” (luar jaringan) sebelumnya kini beralih menjadi aktivitas yang berbasis online atau “daring” (dalam jaringan) menggunakan platform sosial media. Setiap kegiatan pasti memiliki resiko seperti pelanggaran privasi mengenai data pribadi yang disebabkan digitalisasi kasusnya di Indonesia cukup signifikan. Seperti halnya kasus beredarnya NIK (Nomor Induk Kependudukan) milik Presiden Republik Indonesia Joko Widodo sempat menggejutkan publik (Kompas, 2022). Data tersebut didapat dari laman resmi Komisi Pemilihan Umum (KPU) pada bagian formulir calon presiden Republik Indonesia untuk pemilu pada tahun 2019. Nomor NIK tersebut kemudian di cek oleh masyarakat di aplikasi PeduliLindungi secara massal dan menemukan data informasi vaksinasi COVID-19 presiden Jokowi, lengkap dengan tanggal kelahirannya. Kasus lain mengenai kebocoran data masyarakat Indonesia pada tahun 2021 didapati sebanyak 1,3 juta data pribadi pengguna *electronic Health Alert Card* (eHAC). Persoalan tersebut menjadi perhatian masyarakat Indonesia dikarenakan aplikasi tersebut digunakan untuk kepentingan pelacakan COVID-19 dalam pemenuhan persyaratan penerbangan (Persada, 2021).

Di Indonesia, tepatnya pada tanggal 21 Juli 2022 Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) memberi sanksi pemblokiran kepada Penyelenggara Sistem Elektronik (PSE) Lingkup Privat yang tidak mendaftar hingga batas waktu yang ditentukan pada tanggal 20 Juli 2022. Upaya Kominfo yang sempat memblokir sejumlah platform karena tidak mendaftar PSE memiliki tujuan yakni salah satunya untuk melindungi masyarakat saat mengakses *platform* digital. Juru bicara Kominfo, Dedy Permadi disaat melakukan konferensi pers di Gedung Kemenkominfo mengatakan bahwa kewajiban pendaftaran PSE Lingkup Privat dapat membantu memastikan adanya sistem perlindungan data pribadi saat masyarakat dalam mengakses *platform* digital (Hardiansyah, 2022)

Di dalam aktivitas yang menggunakan media sosial, privasi menjadi hal yang paling penting untuk diperhatikan. Samuel Abrijani Pangerapan selaku Dirjen Aplikasi dan Informatika (Aptika) Kemenkominfo menjabarkan lima alasan utama pentingnya menjaga data pribadi (privasi) yakni guna menghindari kasus pelecehan seksual atau perundungan (*bullying*) secara online, mencegah penyalahgunaan data pribadi oleh pihak yang tidak bertanggung jawab, menjauhi potensi penipuan (*scam*), menghindari potensi pencemaran nama baik serta hak kendali atas data pribadi (Kominfo, 2019). Alan Westin dalam (Yuwinanto, 2020) menjelaskan bahwa privasi adalah klaim individu, kelompok, atau lembaga untuk menentukan kapan, bagaimana dan sejauh mana informasi mengenai mereka dikomunikasikan kepada orang lain. Di dalam Undang-Undang Republik Indonesia nomor 19 tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik pasal 26 ayat 1 yang berbunyi “Kecuali

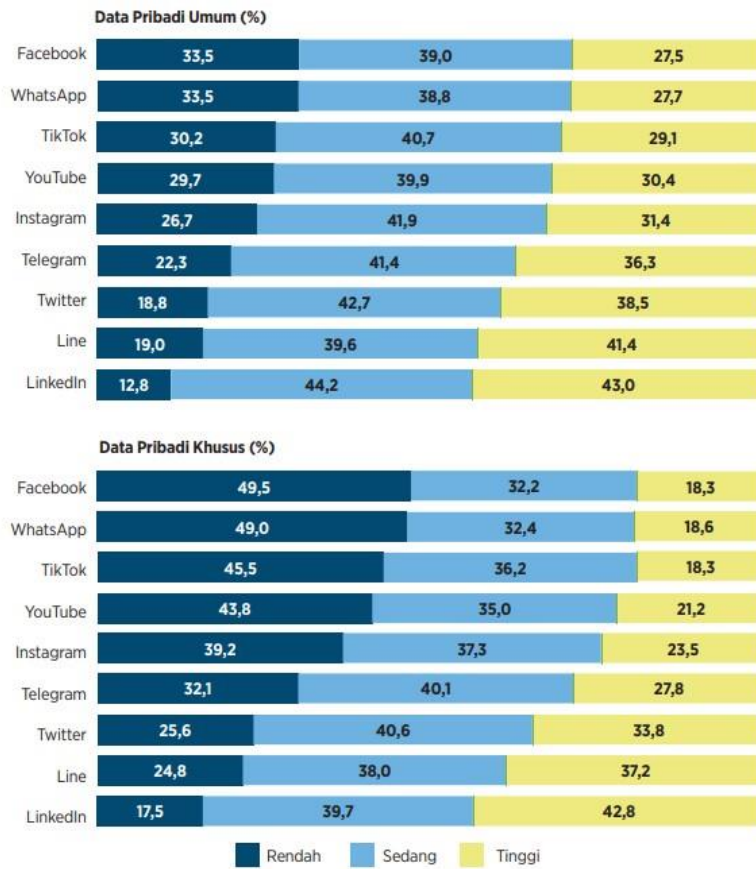
ditentukan lain oleh peraturan perundang-undangan, penggunaan setiap informasi melalui media elektronik yang menyangkut data pribadi seseorang harus dilakukan atas persetujuan Orang yang bersangkutan.”

Literasi media di Indonesia mengenai privasi dapat dikategorikan minim. Masyarakat lebih sering dikejutkan dengan kasus-kasus pelanggaran privasi seperti bocornya data 87 juta data pribadi pengguna Facebook yang dicuri oleh Firma Cambridge Analytica, terlebih lagi sekitar satu juta data pribadi yang dicuri tersebut berasal dari Indonesia (Revilia & Irwansyah, 2020). Riset milik World Wide Web Foundation (2018, pp. 7-9) menemukan bahwa sebagian besar remaja pengguna media sosial di Jakarta tidak menyadari bahwa data yang mereka bagikan di media sosial dapat digunakan kembali oleh pengelola media tersebut sehingga mereka tidak keberatan untuk membagikan nama asli, tanggal lahir, ataupun umur.



Gambar A. 1

Grafik 3.4 Tingkat pengetahuan data pribadi berdasarkan aplikasi



Gambar A. 2

Sumber : (Pangerapan, 2021)

Berdasarkan grafik di atas dapat dilihat bahwa masyarakat Indonesia mengakses dan menggunakan media sosial yang beragam. Hampir seluruh masyarakat telah paham tentang data pribadi mereka. Angka pengetahuan data pribadi umum yakni 6,70 dari skala 10, sementara untuk data pribadi khusus yakni 5,26 dari skala 10. Survei juga menemukan bahwa penyalahgunaan data pribadi masih terjadi di seluruh wilayah Indonesia (Pangerapan, 2021).

Proses penyampaian pesan merupakan tujuan utama komunikasi telah bertumbuh seiring berjalannya waktu dan perkembangan teknologi. Menurut Liliweri dalam (Ashfiasari & Wiyata, 2021), komunikasi merupakan proses penyampaian pesan/infromasi dari pembawa kepada penerima pesan. Pesan dapat disampaikan melalui media atau tanpa media. Komunikator dapat menyampaikan pesan kepada khalayak luas melalui proses komunikasi massa. Dalam proses komunikasi massa, media digunakan untuk memenuhi peran sebagai saluran penyampaian pesan secara cepat dan jamak.

Proses tersebut ditemukan dalam media penyaluran seperti surat kabar, majalah, radio, film, televisi, serta media sosial. Alat-alat tersebut digunakan sebagai sarana penyampaian pesan kepada publik, peran media massa berpengaruh besar dalam kehidupan manusia yang digunakan sebagai sarana perluasan jangkauan serta wawasan dalam proses penyampaian dan pertukaran pesan. Media yang digunakan disesuaikan oleh kebutuhan komunikator, seperti penyampaian pesan melalui film.

Film merupakan salah satu produk dari media massa yang masih populer di kehidupan modern ini. Karya seni modern yang sekaligus menjadi media penyalur pesan/ makna, cukup signifikan berpengaruh dalam kehidupan manusia sebagai khalayak/penonton. Film memiliki kemampuan dalam menjangkau berbagai kalangan sosial masyarakat, penelitian mengenai film juga dapat ditemukan seperti: pengaruh film terhadap psikologi, film dan politik, dan lain sebagainya. Menurut Imanto (2007) film sebagai karya seni, merupakan hasil dari proses kreatif berbagai unsur diantaranya seni musik, seni suara, seni rupa, teater serta teknologi dengan

kekuatan gambar sebagai bentuk visualisasinya. Pranajaya (1999, p. 6) berargumen bahwa film sifatnya bergerak bebas dan tetap, khalayak yang menonton menangkap makna melalui penggambaran secara visual serta suara dan termasuk media komunikasi yang berbeda jika disandingkan dengan media komunikasi yang lain.

Bentuk film beragam, salah satunya adalah dokumenter. Menurut Ralph S. Singleton dan James A. Conrad (1940, p. 94) dokumenter merupakan film dari sebuah peristiwa yang actual. Peristiwa-peristiwa tersebut didokumentasikan dengan menggunakan orang-orang biasa dan bukan aktor.

The Social Dilemma (2020) merupakan sebuah film dokumenter karya orisinal platform digital streaming Netflix yang secara garis besar menceritakan tentang dampak negatif media sosial dan dunia maya yang menimbulkan permasalahan dalam kehidupan sosial manusia. Tujuan utama media sosial diciptakan sebagai alat bagi manusia untuk bersosialisasi dengan orang lain tanpa batasan ruang, jarak dan waktu. Film ini menceritakan bagaimana media sosial yang ada di tengah masyarakat tidak relevan dengan tujuan utama dalam terciptanya media sosial, dengan munculnya partisipasi dari pihak perusahaan media sosial yang mengeksploitasi data serta melanggar privasi para pengguna media sosial.

Segala aktivitas penggunaan media sosial diawasi oleh algoritma yang digambarkan di dalam film dengan *Artificial Intelligence* (AI) atau kecerdasan buatan. Secara tidak disadari, AI telah melacak dan mempelajari kepribadian pengguna sehingga menimbulkan masalah sosial seperti penyebaran berita *hoax*, minimnya interaksi interpersonal, polarisasi antar golongan, dan radikalisme.

Aspek psikologis manusia juga dipengaruhi dengan penggambaran algoritma media sosial yang selalu berusaha menarik minat dan perhatian pengguna dengan tujuan perusahaan media sosial mendapatkan keuntungan dari pengiklan (Ashfiasari & Wiyata, 2021).

Dengan permasalahan yang relevan pada era digitalisasi mengenai data pribadi dan privasi pada media sosial yang berpengaruh di dalam kehidupan manusia, *The Social Dilemma* telah memenangkan beberapa penghargaan seperti 2 Primetime Emmy, Webby dan *Official Selection 2020 Sundance Film Festival* serta memiliki pencapaian 38 juta penonton dalam empat minggu pertama sejak awal perilisannya pada 9 September 2020 di Netflix. Film dokumenter ini menampilkan kenyataan di balik fenomena media sosial di kehidupan manusia melalui penggambaran drama naratif serta menghadirkan beberapa narasumber yang berpartisipasi langsung dalam merangkai media sosial seperti *Facebook, Twitter, Instagram dan Pinterest*. Fakta-fakta dibalik citra yang sudah terbentuk di masyarakat disuguhkan di dalam film dengan pengemasan yang menarik untuk diceritakan sehingga menyebabkan penonton menikmati dan memahami dengan mudah paparan fenomena maupun permasalahan yang ditampilkan. Fenomena yang ada di dalam film dokumenter relevan dengan masalah privasi di era digitalisasi yang berada di tengah kehidupan masyarakat modern seperti di Indonesia.

Penggambaran sisi buruk media sosial yang disampaikan oleh para pembuat platform media sosial membuka mata kita semua bahwa internet dan media sosial memang tempat yang menyeramkan. Dramatisasi yang ditampilkan oleh Orłowski

dalam film terinspirasi dari liputan New York Times, yang memiliki pengaruh besar pada jumlah orang yang menonton film tersebut dan bagaimana film tersebut diambil oleh publik karena mereka dapat menemukan diri mereka dalam cerita keluarga, atau mereka dapat menemukan diri mereka dalam cerita tersebut. Vincent Kartheiser, yang terkenal karena *Mad Men*, memerankan perwujudan manusia dari algoritma AI yang seolah-olah membuat mangsanya, siswa sekolah menengah, terpicat di media sosial. Orłowski (Carey, 2021) mengatakan, “Banyak ide awalnya berasal dari memahami bagaimana algoritma bekerja dan mencari tahu bagaimana kami menggambarkan itu untuk audiens, niat algoritma yang tidak bermoral ini untuk mendalang apa yang anda lihat dan kapan serta bagaimana dan mengapa anda lihat apa yang anda lihat. Itulah konsepnya, menunjukkan manusia dimanipulasi disisi lain oleh algoritma.” Penjelasan Orłowski terhadap dramatisasi yang ada dalam film dokumenter: “*The Social Dilemma*” ingin menyampaikan pesan bagaimana privasi seseorang dilanggar dengan mengungkapkan cara algoritma sesungguhnya bekerja, menggambarkan manipulasi yang dilakukan oleh algoritma. Penggambaran tersebut didesain menggunakan dramatisasi cerita keluarga, agar pesan yang ingin disampaikan berkaitan dengan kehidupan keseharian pengguna media sosial di kalangan masyarakat.

Terdapat beberapa penelitian mengenai film dokumenter yang peneliti gunakan dalam meneliti film dokumenter *The Social Dilemma* (2020). Penelitian-penelitian tersebut digunakan sebagai acuan dalam meneliti film dokumenter. Penelitian pertama berjudul “Analisis Tanda Roland Barthes dalam Film

Dokumenter *Fight Like Ahok*” (Sariningih, 2021). Lalu yang kedua adalah “Analisis Semiotika Film *The Social Dilemma*” (Ashfiasari & Wiyata, 2021).

Pada penelitian “Analisis Tanda Roland Barthes dalam Film Dokumenter *Fight Like Ahok*” (Sariningih, 2021) tidak menunjukkan adanya mitos. Kesimpulan dari penelitian ini mengenai perjalanan Ahok untuk masuk ke dalam dunia politik dengan rumusan masalah mengenai representasi orang Tionghoa dalam film didapati kurang relevan. Penelitian ini mulanya disusun untuk mencari tahu makna denotasi dan konotasi serta representasi orang Tionghoa dalam film dokumenter *Fight Like Ahok*, sedangkan film dokumenter tersebut menggambarkan perjalanan politik Ahok maju ke DPR RI tanpa perlu mengeluarkan uang untuk memasang billboard atau baliho termasuk harus berhadapan dengan sentimen SARA. Dengan nada penelitian ini, diharapkan menjadi acuan peneliti untuk lebih teliti dalam menganalisis tanda menggunakan teori semiotika Roland Barthes.

Penelitian yang kedua adalah “Analisis Semiotika Film *The Social Dilemma*” (Ashfiasari & Wiyata, 2021). Penelitian ini meneliti bagaimana tanda-tanda di dalam film dokumenter *The Social Dilemma* dapat menjelaskan maksud dari film yakni bagaimana media sosial memberikan dampak negatif jika digunakan secara berlebihan. Subjek dari penelitian yang digunakan oleh peneliti sama, oleh sebab itu diharapkan oleh peneliti dapat menjadi acuan dan panutan dalam meneliti. Perbedaan dari penelitian adalah teori yang digunakan merupakan teori semiotika Charles Sanders Peirce yang teorinya bersifat umum dan menyeluruh.

B. Rumusan Masalah :

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, fokus permasalahan pada penelitian ini adalah “Bagaimana pelanggaran privasi ditampilkan dalam film dokumenter *The Social Dilemma?*”

C. Tujuan Penelitian :

Mengetahui bagaimana pelanggaran privasi ditampilkan dalam film dokumenter *The Social Dilemma*.

D. Manfaat Penelitian :

1. Manfaat Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah literatur-literatur mengenai tanda-tanda di dalam film, terutama semiotika dalam film dengan menggunakan teori semiotika Roland Barthes.

2. Manfaat Praktis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi praktisi komunikasi dalam memberikan gambaran ideal tentang bagaimana menganalisis film dengan pendekatan semiotika. Dan untuk penelitian selanjutnya, diharapkan dapat menjadi acuan maupun referensi untuk penelitian-penelitian selanjutnya.

E. Kerangka Teori

1. Semiotika

a. Pengertian Semiotika

Menurut Rachmat Kriyanto (2006, p. 216), semiotika adalah suatu ilmu mengenai tanda dan segala sesuatu yang berkaitan dengan tanda, baik itu fungsi, hubungan dengan tanda-tanda yang lain, maupun pengiriman dan penerimaannya oleh pengguna. Semiotika berasal dari bahasa Yunani, tanda yang asalnya dari kata *semeion* atau *seme* yang artinya penafsir tanda (Sobur, 2009, pp. 16-17)

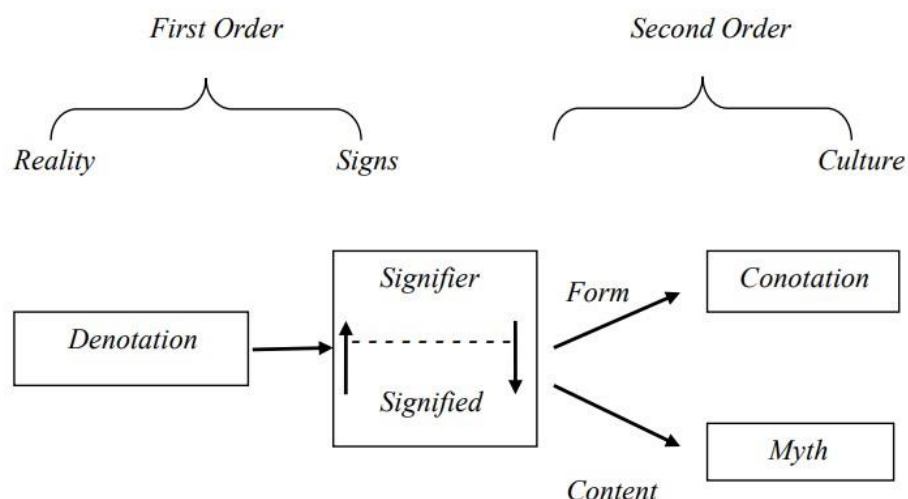
Semiotika intinya adalah sebuah ilmu yang untuk meneliti tanda (*sign*). Tanda menandai sesuatu selain dari dirinya sendiri, sedangkan makna (*meaning*) merupakan keterkaitan antara tanda dengan objek atau ide. Hal ini saling berkaitan dengan berbagai macam teori yang berkaitan dengan bahasa, simbol, dan bentuk-bentuk non-verbal yang kemudian menjelaskan tanda saling terhubung dengan makna dari tanda tersebut serta asal mula tanda itu disusun (Sobur, 2009, pp. 15-16)

Inti dari semiotika adalah tanda. Tanda tersebut menjadi suatu hal dengan ciri penting yang khusus. Tanda harus dapat dilihat agar artinya dapat dimengerti dan tanda harus merujuk pada sesuatu yang lain, dapat mensubstitusi, merepresentasikan maupun menyuguhkan.

b. Semiotika Roland Barthes

Dalam semiotika Barthes (Sobur, 2009, p. 15), tanda berpusat pada makna denotasi, konotasi dan mitos. Semiotika dalam pandangan Barthes mempelajari bagaimana manusia (*humanity*) memaknai segala hal. Memaknai (*to signify*) tidak dapat dikaitkan dengan mengkomunikasikan (*to communicate*). Memaknai pemahamannya mengenai mengkonstitusi sistem terstruktur tanda, tidak hanya melihat objek-objek yang mengandung informasi.

Barthes dalam (McQuail, 2003) melanjutkan semiotika milik Saussure yakni hubungan antara teks dengan kebudayaan serta pengalaman pribadi. Pemikiran Barthes ini disebut dengan “*Two Order of Signification*” (Signifikansi Dua Tahap).



Gambar b. 1 Signifikansi Dua Tahap Barthes

Sumber : (McQuail, 2003)

Melalui gambar di atas dapat dijelaskan bahwa signifikasi tahap pertama merupakan hubungan antara *signifier* dan *signified* di dalam sebuah tanda terhadap realitas eksternal. Barthes (Sobur, 2009, p. 128) memahaminya sebagai denotasi, yaitu makna nyata dari sebuah tanda. Konotasi merupakan signifikasi tahap kedua untuk menunjukkan/menggambarkan interaksi ketika tanda bersinggungan dengan perasaan atau emosi dari penafsir serta nilai-nilai dari kulturnya. Kata-kata yang digunakan merupakan pilihan atas konotasi, misalnya kata “penyuapan” dengan “memberi uang tutup mulut”.

Barthes dalam (Sobur, Semiotika Komunikasi, 2009, p. 69) berasumsi bahwa konsepnya mengenai denotasi dan konotasi merupakan kunci dari analisisnya yang menggambarkan hubungan antara penanda dan petanda. Istilah yang digunakan adalah “*orders of signification*”.

1. Makna Denotasi

Denotasi yang merupakan signifikansi tahap pertama, dimengerti sebagai makna harfiah, makna yang sesungguhnya, dan juga dirancukan dengan referensi atau acuan. Denotasi adalah penggambaran akan makna secara definisional, literal, atau makna yang masuk akal dalam satu tanda. Pada tanda visual, denotasi adalah makna yang pada umumnya ditangkap oleh semua orang yang menangkapnya walau dari kebudayaan

serta bahasa yang berbeda sebagai konsensus yang telah terbentuk secara sosial.

Barthes dalam (Griffin, 2003, p. 258) mengungkapkan bahwa tidak semuanya sistem semiologi mengandung mitos dan tidak semua tanda mengandung ideologi.

2. Makna Konotasi

Konotasi adalah signifikansi tahap kedua milik Barthes. Konotasi memiliki makna yang subjektif, dengan maksud apabila denotasi merupakan gambaran secara langsung mengenai tanda terhadap sebuah objek, maka makna konotasi adalah bagaimana cara menggambarannya (Seto, 2013, pp. 21-22). Semiotika Roland Barthes mengemukakan bahwa konotasi serupa dengan mitos dan berfungsi untuk mengungkapkan dan memberikan pembenaran bagi nilai-nilai dominan yang ada pada masa tertentu. Konotasi menggambarkan interaksi yang berlangsung, tanda bertemu dengan emosi atau perasaan dan nilai-nilai kultural penafsir. Konotasi bekerja dalam tingkat subjektif sehingga kehadirannya tidak disadari.

3. Mitos

Tanda pada signifikasi tahap kedua, bekerja melalui mitos (*myth*). Mitos merupakan cara kultur dalam memahami maupun mendeskripsikan realita. Mitos merupakan suatu hal

pada kelas sosial yang memiliki kekuasaan atau dominasi. Contohnya pada mitos pada masa primitif membahas tentang hidup dan hati manusia, dan bahkan dewa. Sedangkan mitos masa kini berbicara mengenai femininitas, maskulinitas, ilmu pengetahuan, dan kesuksesan (Sobur, 2012, p. 128).

Mitos Barthes berbeda dengan konsep mitos pada umumnya. Mitos dalam pemahaman semiotika Barthes (Sobur, 2009, p. 69) memaparkan fakta, merupakan pengolahan makna dan nilai-nilai sosial menjadi sesuatu yang dianggap alamiah. Barthes menyebut penanda, petanda, dan tanda sebagai pola tiga dimensi yang ada dalam mitos. Mitos dibangun oleh beberapa pemaknaan yang telah ada sehingga dapat diartikan bahwa mitos merupakan suatu sistem pemaknaan tataran kedua dan di dalam mitos sebuah petanda dapat dimiliki beberapa penanda.

Kesimpulannya denotasi adalah makna sesungguhnya yang pada dasarnya digambarkan oleh suatu objek. Konotasi adalah suatu makna yang bersinggungan dengan emosi. Sedangkan mitos merupakan makna yang tujuannya mengungkapkan dan menguatkan nilai-nilai yang dominan pada jangka waktu tertentu.

2. Film

a. Definisi Film

Film merupakan suatu kombinasi antar usaha penyampaian pesan melalui gambar yang bergerak, pemanfaatan teknologi kamera, warna dan suara. Unsur-unsur tersebut di latar belakang oleh suatu cerita yang mengandung pesan yang ingin disampaikan oleh sutradara kepada khalayak film (Susanto, 1982, p. 60). Kata film berasal dari kata *cinematographie*, *cinema* yang berarti gerak. Tho atau phytos yang berarti cahaya. Oleh karena itu, film dapat diartikan sebagai melukis gerak dengan menggunakan cahaya.

Film merupakan bentuk komunikasi massa elektronik audio visual yang mampu menampilkan kata-kata, bunyi, citra, dan kombinasinya. Film juga merupakan salah satu bentuk komunikasi modern kedua yang muncul di dunia (Sobur, 2009, p. 126). Peran film menjadi sebuah saran baru yang digunakan untuk menyebarkan hiburan yang sudah menjadi kebiasaan terdahulu, serta menyajikan cerita, peristiwa, musik, drama, lawak, dan sajian teknis lainnya kepada masyarakat umum. McQuail (2003, p. 13) berpendapat film tidak hanya sekedar untuk hiburan, namun dapat menjadi medium komunikasi massa yang kuat seperti pada hal penerangan dan pendidikan. Dampak yang dihasilkan terhadap penonton seperti dampak psikologis dan dampak sosial.

b. Jenis-Jenis Film

Marcel Danesi (2010, p. 134) membagi film menjadi tiga kategori utama film, yakni :

1. Film Fitur

Film fitur merupakan karya fiksi (rekayasa), strukturnya selalu berupa narasi, dan dikemas dalam tiga tahap. Pra-produksi merupakan tahap pertama setelah skenario diperoleh. Skenario wujudnya dapat berupa adaptasi dari novel, cerita pendek, fiktif maupun kisah nyata yang diubah, serta karya cetakan lainnya. Tahap produksi merupakan tahapan pembuatan film (pengambilan gambar dan suara) berdasarkan skenario tersebut. Pasca-produksi (*editing*) merupakan tahapan terakhir saat semua bagian produksi kemudian disusun menjadi satu bagian.

2. Film Dokumenter

Film dokumenter merupakan film non-fiksi yang menampilkan keadaan atau peristiwa nyata dengan setiap individu yang terlibat menceritakan pengalaman serta perasaannya dalam keadaan yang organik, tanpa persiapan dan menceritakan langsung pada kamera maupun pewawancara.

3. Film Animasi

Animasi adalah teknik dalam film untuk menciptakan gerakan rekayasa yang berasal dari rangkaian gambaran dua atau tiga dimensi.

Film animasi berawal dari *storyboard* atau kumpulan sketsa yang akan menggambarkan cerita. Kemudian diperlukan sketsa tambahan untuk ilustrasi lainnya, seperti latar belakang, karakter-karakter dalam film serta dekorasi sesuai *storyboard*.

c. Unsur-Unsur Pembentukan Film

Secara umum film dibagi atas dua unsur pembentukan, unsur naratif dan unsur semantik. Kedua unsur tersebut saling berinteraksi serta berkesinambungan dalam membentuk sebuah film (Pratista, 2009)

1. Unsur Naratif

Unsur naratif berhubungan dengan aspek cerita atau tema film. Setiap cerita pasti memiliki elemen-elemen seperti tokoh, masalah/konflik, lokasi, waktu, dan lain sebagainya. Seluruh elemen-elemen tersebut berinteraksi dan berkesinambungan sehingga membentuk sebuah rangkaian peristiwa dengan memiliki tujuan dan maksud.

2. Unsur Sinematik

Unsur sinematik meliputi bagian-bagian teknis dalam membuat film. Unsur sinematik terdiri dari empat bagian pokok dalam film yakni, *mise-en-scene* atau tata latar, tata cahaya, kostum, dan *make-up*, sinematografi, *editing* yakni merangkai gambar (*shot*) ke gambar lainnya, dan suara yakni segala hal dalam film yang mampu ditangkap melalui indera pendengaran.

d. Struktur Film

Effendi (1986, p. 35) mengemukakan bahwa setiap film pasti memiliki struktur yang mutlak. Berikut merupakan struktur-struktur yang didapati dalam film:

1. Shot

Merupakan suatu bagian dari rangkaian gambar atau satu kali *take* (pengambilan gambar). *Shot* merupakan unsur terkecil dari film dan digunakan sebagai rangkaian-rangkaian gambar menjadi sebuah adegan. Satu adegan dapat terdiri dari belasan hingga puluhan *shot*. Satu *shot* dapat berdurasi satu detik, beberapa menit bahkan beberapa jam.

Dalam dunia sinematografi, *shot* (pengambilan gambar) ada berbagai macam bentuk :

1.1. Close Up

Merupakan teknik pengambilan gambar yang menampilkan wajah seseorang secara menyeluruh. *Close-up* digunakan untuk menampilkan ekspresi wajah maupun objek yang penting dengan tujuan penonton memfokuskan perhatian pada wajah/objek yang ditampilkan.

1.2. Medium Close Up

Merupakan teknik pengambilan gambar yang menampilkan seseorang dengan ukuran dada ke atas. Tujuannya

menampilkan gerak-gerik atau gestur kepala subjek. Misalkan kepala subjek yang mengangguk, menandakan subjek setuju dengan sesuatu.

1.3. Medium Shot

Merupakan teknik pengambilan gambar yang menampilkan seseorang dari pinggang keatas. Tujuannya dapat menampilkan *hand gesture* atau gestur tangan guna menampilkan bahasa non-verbal melalui gerak-gerik tangan subjek.

1.4. Medium Long Shot

Merupakan teknik pengambilan gambar yang menampilkan seseorang dari atas atau bawah lutut. Fokusnya lebih ke gestur tubuh subjek bagian atas.

1.5. Long Shot

Merupakan teknik pengambilan gambar yang menampilkan seseorang dari kepala hingga kaki. Tujuannya untuk menampilkan gestur tubuh subjek, sehingga dapat memahami bahasa non-verbal subjek secara keseluruhan. Misalnya orang yang berdansa, menunjukkan ekspresi sedang berbahagia.

1.6. Big Close Up

Merupakan teknik pengambilan gambar yang menampilkan lebih detail dari *close up*. Tujuannya untuk menampilkan

kedalam pandangan mata, ekspresi pada wajah seperti kebencian, keharuan.

1.7. Extreme Close Up

Pengambilan gambar hanya tertuju pada satu bagian saja, misalnya mata seseorang. Digunakan untuk menampilkan ekspresi emosi secara lebih dramatis, misalkan air mata yang mengalir menunjukkan ekspresi emosi sedih.

1.8. Very Long Shot

Penampilan latar lebih dominan dari subjek. Tujuannya untuk menampilkan suasana disekitar subjek.

1.9. Extreme Long Shot

Pengambilan gambar cenderung menekankan pada latar dimana subjek berada dan tidak terlalu menonjolkan subjek.

Tujuannya hampir mirip dengan *very long shot* namun skala penampilan suasana lebih lebar dan luas.

2. Scene (adegan)

Scene merupakan gabungan dari beberapa shot yang saling berhubungan. *Scene* merupakan satu segmen pendek dari keseluruhan cerita yang menampilkan satu aksi yang berinteraksi dan terhubung dengan ruang, waktu, isi (cerita), tema, karakter, atau motif.

3. Sequence

Sequence merupakan sebuah rangkaian besar yang menampilkan satu peristiwa yang utuh. Satu *sequence* dasarnya terdiri dari beberapa gabungan *scene* yang saling berkaitan.

e. Perbedaan Film Dokumenter dengan Film Fiksi

Pratista (2009) menjelaskan empat kriteria yang menerangkan bahwa dokumenter adalah film non-fiksi:

1. Setiap adegan dalam film dokumenter merupakan rekaman kejadian sebenarnya, tanpa interpretasi imajinatif seperti halnya dalam film fiksi. Latar belakang pada film fiksi dirancang, sedangkan dokumenter spontan otentik dengan situasi dan kondisi asli (apa adanya).
2. Film dokumenter berdasarkan peristiwa nyata (realita), sedangkan film fiksi berisikan cerita karangan (imajinatif). Dokumenter merupakan interpretasi kreatif, sedangkan fiksi interpretasi imajinatif.
3. Sebagai sebuah film non-fiksi, sutradara melakukan observasi pada peristiwa nyata, lalu melakukan perekaman gambar sesuai apa adanya
4. Struktur film dokumenter berkonsentrasi pada isi dan pemaparan, sedangkan fiksi mengacu pada alur cerita atau plot.

3. Privasi

a. Pengertian Privasi

Privasi merujuk padanan dari bahasa Inggris *privacy* adalah kemampuan satu atau sekelompok individu mempertahankan kehidupan dan urusan personalnya dari publik, atau untuk mengontrol arus informasi mengenai diri mereka. Alan Westin (Yuniarti, 2019, pp. 147-154) memberikan pengertian bahwa privasi merupakan hak bagi setiap individu maupun kelompok atau institusi untuk menentukan batasan informasi mengenai mereka, sejauh apa, kapan dan bagaimana informasi tersebut disampaikan atau dikomunikasikan.

Hak privasi merupakan hak yang melekat dan mutlak untuk setiap orang dan harus dilindungi dengan baik. Data pribadi adalah privasi yang utama, berisikan informasi mengenai individu/kelompok, seperti identitas berupa kode, simbol, huruf serta angka penanda personal yang bersifat pribadi seperti nama, umur, jenis kelamin, pendidikan, pekerjaan, alamat, dan kedudukan dalam keluarga. Data pribadi merupakan hal sensitif yang dimiliki setiap orang dan wajib dilindungi dari berbagai aspek kehidupan (Mahira & Emilda, 2020, pp. 287-302)

b. Jenis-Jenis dan Pelanggaran Privasi

Makarim (2005, pp. 160-161) membagi privasi dalam tiga aspek yaitu:

1. *Privacy of a Person's Persona*

Pada dasarnya, hak privasi ini berbicara mengenai hak setiap orang atas dirinya sendiri (*the right to be let alone*). Pelanggaran atas hak privasi ini ada empat, yaitu: publikasi yang menempatkan seseorang pada tempat yang salah. Contohnya, penggunaan foto seseorang dengan tujuan penggambaran berita mengenai hal yang tidak sebenarnya terjadi. Lalu penggunaan identitas seseorang secara tidak tepat demi tujuan komersial, pembukaan fakta-fakta pribadi yang menjadi aib dihadapan publik, dan mengganggu ruang pribadi (*space*) atau waktu sendiri seseorang.

2. *Privacy of Data About a Person*

Data akan informasi individu yang dimiliki dan digunakan oleh orang lain, misalnya kebiasaan orang lain, riwayat kehidupan mereka, dan sebagainya. Informasi identitas milik konsumen yang disatukan dan disalahgunakan untuk kepentingan perusahaan seperti hal komersil merupakan dalam pelanggaran hak privasi ini.

3. *Privacy of a Person's Communications*

Hak privasi ini berbicara mengenai komunikasi antar individu (*interpersonal*) maupun kelompok. Komunikasi melalui sosial media merupakan hal yang diperhatikan dalam hak privasi ini. Pengawasan (*surveillance*) isi pesan komunikasi dalam bentuk elektronik dari pengirim dan penerima pesan yang tidak

dilakukan diri sendiri merupakan pelanggaran privasi hak privasi ini.

F. Metodologi Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian jenis kualitatif digunakan dalam penelitian ini. Kualitatif arahnya meneliti mengenai masalah-masalah sosial. Rukin (2019, p. 6) mengemukakan bahwa pendekatan kualitatif berfokus kepada penekanan makna, definisi akan suatu situasi dalam konteks tertentu, penalaran dan cenderung meneliti mengenai hal-hal yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode analisis semiotika. Dalam semiotika, tanda menandai sesuatu yang penting. Analisis semiotika digunakan untuk mengkaji lebih dalam tentang makna yang terkandung di dalam tanda. Dalam penelitian semiotika yang dicari adalah tanda-tanda yang penting atau bermakna (Pradopo, 1998, p. 44). Culler (1981) mengemukakan bahwa meneliti sesuatu adalah memburu tanda-tanda (*the pursuit of signs*). Tanda-tanda yang bermakna dapat berupa ikon, indeks, atau simbol. Tanda-tanda itu mempunyai makna berdasarkan sistem, aturan, atau konvensi. Analisis semiotika yang digunakan adalah analisis semiotika Roland Barthes. Dalam model semiotika milik Barthes, sistem signifikasi terbagi ke dalam dua tingkatan yakni denotasi yang merupakan tingkat

pertama dan konotasi merupakan tingkat kedua. Pada signifikasi tahap kedua yang berhubungan dengan isi, tanda bekerja melalui mitos. Mitos adalah bagaimana kebudayaan menjelaskan atau memahami beberapa aspek tentang realitas atau gejala alam (Sobur, 2009, pp. 127-128)

3. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian merupakan sumber data dari penelitian, di mana data itu diperoleh atau data ditemukan. Film dokumenter *The Social Dilemma* merupakan subjek dari penelitian ini. Objek penelitian merupakan sesuatu yang merujuk pada masalah atau tema yang sedang diteliti. Pada penelitian ini yang menjadi objek penelitian adalah penggambaran pelanggaran privasi yang pada film dokumenter "*The Social Dilemma*"

4. Pengumpulan Data

a. Jenis Data

Jenis sumber data yang digunakan pada penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu:

1. Data Primer

Data primer adalah data yang didapati atau dikumpulkan langsung melalui sumber data oleh peneliti sebagai objek penelitiannya (Umar, 2003, p. 56). Data primer dari penelitian ini adalah *scene* (adegan) yang berisi data berupa visual (gambar/teks/dialog/*voice over*), audio dan *type of shot* dalam film dokumenter Netflix: *The Social Dilemma* sebanyak 7 *scene* yang menampilkan pelanggaran privasi.

2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang terkumpul dari sumber kedua (Rakhmat, 1984, p. 44). Data sekunder berupa data yang didapat melalui dokumen serta referensi/acuan yang mendukung/menguatkan data primer. Contohnya, sumber dari internet yang kredibel, berita-berita baik elektronik maupun cetak, dan sumber-sumber lainnya yang berkaitan/relevan dengan penelitian.

b. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah:

1. Dokumentasi

Merupakan teknik pengumpulan data melalui telaah dan mengkaji berbagai literatur yang sesuai dan memiliki hubungan dengan bahan penelitian yang kemudian dijadikan bahan argumentasi.

2. Observasi

Pengumpulan data dilakukan dengan cara mengamati secara langsung serta bebas terhadap objek penelitian dan unit analisis dengan cara mengamati dan merekam setiap adegan yang diteliti dalam film dokumenter Netflix: *The Social Dilemma*. Kemudian, dipilih beberapa potongan yang menjadi *signifier-signified* sesuai dengan teori Semiotika Roland Barthes dan dianalisis untuk melihat makna dibalik tanda-tanda.

5. Teknik Analisis Data

Aspek yang diteliti dalam penelitian ini menggunakan metode analisis Barthes, yakni denotasi, konotasi dan mitos.

a. Tataran Denotatif

Film dokumenter berdurasi 94 menit dibagi dalam 7 *scene* yang berbeda. Peneliti akan menganalisis makna denotasi yang terdapat pada tiap *scene* tersebut.

b. Tataran Konotatif

Pada tataran konotatif, peneliti akan mendeskripsikan makna konotasi yang muncul dalam film, bagaimana tanda bekerja sehingga menghasilkan makna dengan menganalisa setiap unit analisis. Konotasi bertujuan untuk membongkar makna yang terselubung.

c. Mitos

Mitos merupakan praktik ideologi, berupa pikiran serta ide-ide yang beredar di kalangan masyarakat. Penjelasan Barthes yang mengangkat tentang mitos tidak dapat digambarkan melalui objek pesannya, melainkan melalui cara pesan tersebut disampaikan.

6. Unit Analisis

Unit analisis pada penelitian ini berupa visual, audio serta *type of shot* dari film dokumenter “*The Social Dilemma*” dan terbagi dalam 7 *scene* yang menggambarkan pelanggaran privasi berupa dramatisasi.

Hal-hal yang dimaksud berupa visual, audio maupun *type of shot* antara lain:

- a. *Scene*, memiliki definisi yaitu tempat atau setting dimana kejadian itu berlangsung. Dalam satu scene terdiri dari satu maupun gabungan beberapa shot yang disusun sesuai dengan alur cerita.
- b. *Shot*, merupakan suatu rangkaian gambar hasil rekaman tanpa interupsi.
- c. Dialog dan Monolog.

Dialog merupakan sebuah percakapan yang dilakukan oleh dua orang atau lebih, sedangkan monolog merupakan dialog seseorang hanya dengan dirinya sendiri atau tanpa orang lain.