

**Analisis Resepsi Penonton Film *Missing* (2023)
Terkait Isu Peretasan Informasi Data Pribadi Digital di Masyarakat**



SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi
pada Fakultas Ilmu Sosial Budaya Universitas Islam Indonesia**

Disusun oleh:

Muhammad Rafif Pradipa

21321149

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL BUDAYA
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA YOGYAKARTA**

2025

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

**Analisis Resepsi Penonton Film *Missing* (2023)
Terkait Isu Peretasan Informasi Data Pribadi Digital di Masyarakat**

Oleh:

Muhammad Rafif Pradipa
21321149

Telah disetujui dan disahkan oleh Dosen Pembimbing Skripsi

Tanggal: 2 September 2025

Mengetahui
Dosen Pembimbing Skripsi



Dr. Zaki Habibi, M.Comms

NIDN. 0517078101

الجامعة الإسلامية
الاستاذ الدكتور

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

**Analisis Resepsi Penonton Film *Missing* (2023)
Terkait Isu Peretasan Informasi Data Pribadi Digital di Masyarakat**

Disusun oleh:
Muhammad Rafif Pradipa
21321149

Telah Diuji dan disahkan oleh Dosen Penguji Skripsi
Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Budaya
Universitas Islam Indonesia

Pada Hari : Kamis
Tanggal : 18 September 2025

Dosen Penguji :

Ketua : Dr. Zaki Habibi, M.Comms
NIDN. 0517078101

Anggota : Holy Rafika Dhona, S.I.Kom., M.A.
NIDN. 0512048302



Mengetahui,
Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi
Fakultas Ilmu Sosial Budaya
Universitas Islam Indonesia



Dr. Zaki Habibi, M.Comms

NIDN. 0517078101

PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK

Bismillahirrahmanirrahim

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Muhammad Rafif Pradipa

Nomor Mahasiswa : 21321149

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Fakultas : Ilmu Sosial dan Budaya Universitas Islam Indonesia

Dengan ini menyatakan hal – hal sebagai berikut:

1. Selama proses penyusunan skripsi ini, saya tidak melakukan pelanggaran akademik dalam bentuk apa pun, termasuk pada plagiarisme, penggunaan jasa penulisan karya ilmiah oleh pihak lain, atau bentuk pelanggaran lainnya yang bertentangan dengan prinsip dan etika akademik yang dijunjung tinggi oleh Universitas Islam Indonesia.
2. Oleh karena itu, skripsi ini sepenuhnya merupakan hasil karya ilmiah saya sendiri sebagai penulis, dan bukan merupakan hasil plagiarisme atau karya milik pihak lain.
3. Dalam proses penyusunan skripsi ini, saya memanfaatkan teknologi Generative Artificial Intelligence secara bertanggung jawab dan terbatas pada aspek-aspek berikut:
 - a. ChatGPT, digunakan untuk pemantik ide dan inspirasi gagasan,
 - b. ChatGPT, digunakan untuk pengecekan diksi dan kalimat agar sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia dan KBBI.
4. Apabila di kemudian hari, setelah saya dinyatakan lulus dari Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Budaya, Universitas Islam Indonesia, ditemukan bukti yang meyakinkan bahwa skripsi ini bukan merupakan hasil karya ilmiah saya sendiri, melainkan merupakan hasil plagiarisme atau karya milik pihak lain, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan ketentuan dan peraturan yang berlaku di lingkungan Universitas Islam Indonesia.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya, tanpa adanya paksaan dari pihak mana pun, untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 30 Juli 2025

Yang menyatakan,



Muhammad Rafif Pradipa
21321149

MOTTO

لَا حَوْلَ وَلَا قُوَّةَ إِلَّا بِاللَّهِ الْعَلِيِّ الْعَظِيمِ

There is no power and no strength except with Allah, the Most High, the Great

“If you can’t fight the fear, do it scared”

- Glennon D. Melton -

HALAMAN PERSEMBAHAN

*Untukmu Bapak,
Semoga bahagia di sana.*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Rabbil 'alamin. Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat karunia dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Analisis Resepsi Penonton Film *Missing* (2023) Terkait Isu Peretasan Informasi Data Pribadi Digital di Masyarakat” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana di Ilmu Komunikasi Universitas Islam Indonesia.

Skripsi ini tidak akan dapat terselesaikan tanpa banyak doa, dukungan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan terbesar yang setulus-tulusnya kepada Bapak, Ibu, dan Mas Firja atas doa yang tak pernah putus dan kasih sayang yang selalu diberikan kepada penulis. Teruntuk Bapak *Alhamdulillah* anak laki-laki ini berhasil memenuhi harapanmu, semoga bahagia di sana.

Penulis juga berterima kasih kepada Pak Zaki Habibi, M.Comms selaku dosen pembimbing yang telah dengan sabar membimbing, memberi arahan, dan meluangkan waktu dalam setiap proses penyusunan skripsi ini, semoga menjadi ladang amal jariyah. Kepada lima narasumber Reza, Devianty, Mas Jaya, Mas Asrori, dan Kak Visi yang telah bersedia meluangkan waktu, berbagi informasi, dan memberikan data yang sangat berharga bagi penelitian ini, penulis sangat berterima kasih untuk kontribusi yang telah diberikan.

Tidak lupa juga penulis berterima kasih kepada teman-teman yang memberikan berkah dan juga manfaat selama penulis menjalani perkuliahan hingga skripsi ini terselesaikan. Kepada Fathin Imaduddin, Adelia Saptari, Lalu Daffa, Nur Oktaviana, Jean Radhista, Reza Zuhdan, Idam Gusti, dan Alda Shafa yang selalu memberikan ruang penulis untuk bangkit dan tumbuh kembali di tengah masa-masa sulit, mereka adalah cahaya kecil yang menyinari langkah-langkah penulis dalam gelapnya hari-hari penuh tekanan dan keraguan, bersama mereka penulis belajar bahwa perjalanan berat tak pernah terasa sendiri.

Kepada Daniel Baskara Putra atau yang lebih dikenal sebagai Hindia, terima kasih karena telah menciptakan berbagai karya indah yang tidak hanya mengisi ruang kosong, tetapi juga memberikan makna lebih tentang hidup. Setiap lirik dan melodi dari karya indah itu berhasil mengubah kesendirian dan rasa kehilangan menjadi sebuah keindahan yang bisa dirasakan. Melalui lirik dan melodi tercipta kembali sebuah harapan, dan untuk itu penulis sangat berterima kasih.

Kemudian kepada semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk berkembang dengan memberikan dukungan dan bantuan dalam bentuk apa pun selama perkuliahan. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, segala bentuk kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi penyempurnaan karya ini di masa mendatang. Penulis mengharapkan agar skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca, dan semoga segala kebaikan yang telah diberikan oleh semua pihak dibalas oleh Allah SWT dengan pahala yang berlipat ganda.

Terakhir, untuk seseorang yang namanya belum bisa penulis sebutkan secara jelas di sini. Terima kasih karena telah menjadi sumber motivasi dalam berbagai upaya perkembangan hidup penulis dan sebagai bentuk ikhtiar serta usaha untuk terus menjadi pribadi yang lebih baik. Penulis yakin bahwa menjadi ‘teman bertumbuh’ bukan hanya kesempatan, melainkan perjalanan yang jauh lebih berarti dari sekadar itu. Semoga setiap usaha yang dilakukan selalu diberkahi oleh Allah SWT. *Aamiin ya Rabbal ‘alamin.*

Yogyakarta, 30 Juli 2025



Muhammad Rafif Pradipa

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN ETIKA AKADEMIK	iv
MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
ABSTRAK.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
1.5 Tinjauan Pustaka.....	6
1.6 Kerangka Teoritis.....	8
1.6.1 Analisis Resepsi	9
1.6.2 <i>Media Engagement Theory</i>	11
1.6.3 <i>Cyber Society</i>	16
1.7 Metode Penelitian	18
1.7.1 Jenis Pendekatan Penelitian	18
1.7.2 Waktu dan Lokasi Penelitian	19
1.7.3 Informan Penelitian	19
1.7.4 Pengumpulan Data	19
1.7.5 Teknik Analisis Data.....	20
BAB II GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN	23
2.1 Masyarakat dalam Dunia Digital.....	23
2.1.1 Masyarakat Generasi Z dalam Era Digital.....	23
2.2 Isu Privasi dan Keamanan Data Pribadi	25
2.3 Daftar Informan sebagai Penonton.....	25
2.4 Film sebagai Media Representasi Isu Sosial	28

2.5	Sekilas Pembahasan Film <i>Missing</i> (2023)	29
BAB III TEMUAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN: REFLEKSI LAYAR DAN REALITAS.....		32
3.1	Profil dan Pengalaman Penonton terhadap Isu Peretasan Data Pribadi Digital ..	34
3.2	Respons dan Refleksi Penonton atas Isu Peretasan dan Privasi Digital dalam Film 40	
3.3	Orientasi Nilai Ideologis Penonton Terkait Isu Peretasan Informasi Data Pribadi Digital dalam Film	52
3.4.	Negosiasi Penonton: Spektrum <i>Engagement</i> Penonton dalam Interaksi.....	59
BAB IV PENUTUP		62
4.1	Kesimpulan	62
4.2	Keterbatasan Penelitian	62
4.3	Saran	63
Daftar Pustaka		64
LAMPIRAN 1 - PANDUAN PERTANYAAN WAWANCARA INFORMAN.....		64

ABSTRAK

Kemajuan pesat kecerdasan buatan (AI) telah berdampak signifikan pada berbagai aspek kehidupan manusia. Internet, sebuah terobosan teknologi penting, telah memfasilitasi aktivitas manusia dengan menyediakan akses mudah ke informasi dan komunikasi. Namun, dunia digital juga menimbulkan ancaman serius, seperti serangan siber dan kebocoran data. Penelitian ini menganalisis resepsi film *Missing* (2023) yang menggambarkan dualitas teknologi digital manfaat dan risikonya. Penelitian ini bertujuan untuk berkontribusi pada bidang akademis analisis resepsi film dan meningkatkan kesadaran tentang pentingnya melindungi informasi pribadi di era digital. Metode yang digunakan adalah analisis resepsi dengan pendekatan kualitatif. Data diperoleh melalui wawancara dengan sejumlah penonton film. Temuan pokok menunjukkan bahwa semua penonton berada pada *Negotiated Position*, menerima film peretasan sebagai upaya penyelamatan namun tetap menyadari pelanggaran etis dan hukum.

Kata Kunci: Teknologi Digital, Keamanan Siber, Analisis Resepsi Film, Internet, Perlindungan Informasi Pribadi

ABSTRACT

The rapid advancement of artificial intelligence (AI) have profoundly impacted various aspects of human life. The internet, a significant technological breakthrough, has facilitated human activities by providing easy access to information and communication. However, the digital realm also poses serious threats, such as cyber-attacks and data breaches. This study analyzes the reception of the film *Missing* (2023) which illustrates the dual nature of digital technology, its benefits and its risks. The research aims to contribute to the academic field of film reception analysis and raise awareness of the importance of protecting personal information in the digital age. The method used was reception analysis with a qualitative approach. Data were collected through interviews with several film viewers. The main findings indicate that all viewers were in the *Negotiated Position*, accepting the film's message that hacking is done for the sake of salvation but still recognizing the ethical and legal violations.

Keywords: Digital Technology, Cybersecurity, Film Reception Analysis, Internet, Personal Information Protection

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Media massa sempat dihebohkan dengan adanya berita *robot humanoid* ciptaan dengan berbasis OpenAI (*artificial intelligence*) yang dapat berbicara dan melakukan persis apa yang dikatakan oleh manusia, robot ini bernama *Figure 01*. Ketika robot ini diminta untuk mengamati benda di sekitarnya, *Figure 01* mampu mengidentifikasi buah apel sebagai benda yang tepat berada di depannya (Zulfikar, 2024). Kecerdasan buatan (*artificial intelligence*) ini telah menjadi suatu kenyataan di masyarakat secara global karena dampak dan pengaruhnya dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Kehidupan yang serba digital dengan menggunakan internet sangat memudahkan manusia dalam berbagai aspek kehidupan, seperti halnya mengubah bagaimana cara manusia bersosial, belajar, bekerja, berbudaya, bahkan berbelanja sekalipun.

Internet merupakan salah satu hasil penemuan terbaik yang pernah manusia temukan, hingga saat ini internet merupakan jaringan yang terus berkembang dengan pesat. Adanya internet mempermudah individu dalam mengakses informasi yang diperlukan. Internet juga telah menjadi sarana komunikasi, informasi, dan hiburan yang sangat dinamis (Ariestyani & Ramadhanty, 2022). Teknologi internet ini terus mengalami kemajuan dan semakin banyak dikenal serta digunakan oleh banyak orang. Pada mulanya internet hanya bisa diakses melalui perangkat komputer. Sekarang, internet sudah bisa digunakan di berbagai macam perangkat dengan mudah yang mampu terhubung dengan dunia digital, bahkan hanya melalui genggaman tangan saja.

Dunia digital memberikan akses yang sangat luas kepada penggunanya, termasuk informasi dan sumber daya yang memungkinkan para penggunanya untuk saling bertukar pikiran secara cepat dan instan. Dari hal tersebut dapat melahirkan ide-ide atau inovasi yang baru. Dengan kehadiran kecerdasan buatan tersebut menjadi pintu masuk untuk menjadi sebuah solusi yang dapat memecahkan suatu permasalahan secara efisien dan

cerdas dalam berbagai bentuk contohnya dalam dunia industri, yakni meningkatnya produktivitas dan meningkatkan kreativitas serta kualitas hidup manusia. Pada sistem manufaktur yang cerdas tersebut menggunakan data secara *real-time* guna mengoptimalkan produksi dan mengubah permintaan pasar dengan cepat (Nur Asida & Saputro, 2024).

Salah satu bentuk produktivitas manusia yakni mampu merancang sebuah cerita atau skenario lalu disajikan dalam bentuk film kepada penonton. Film merupakan sebuah medium yang digunakan untuk menyampaikan kisah, pesan, dan nilai-nilai yang terkandung melalui penggabungan visual dan audio. Namun, tidak hanya pesan saja yang disampaikan. Film juga merupakan sebuah gambaran umum mengenai realitas sosial yang terjadi di kehidupan masyarakat (Sania, 2022). Dalam sebuah film, pesan dalam sebuah alur cerita disampaikan melalui adegan-adegan yang dirancang secara kronologis maupun non-kronologis. Penggunaan komposisi warna, efek visual diperlukan dalam sebuah film untuk memperkuat pesan yang ingin disampaikan kepada penonton. Namun, tidak hanya aspek visual saja, tetapi aspek audio juga berpengaruh dalam menciptakan pengalaman audio serta visual yang totalitas seperti dialog, efek suara, dan musik pendukung.

Selain memberikan manfaat positif bagi kehidupan manusia. Dunia digital juga dapat memberikan ancaman bagi para penggunanya. Dengan dijadikannya dunia digital sebagai aspek utama dalam kehidupan masyarakat secara global. Transformasi digital dari berbagai aspek termasuk komunikasi, hiburan, bisnis, hingga pendidikan terhubung dengan satu jaringan internet sehingga dapat menimbulkan tantangan yang cukup serius dan sekaligus berpeluang yang memungkinkan terjadinya peretasan atau serangan siber (Octaviani et al., 2023). Salah satu jenis serangan siber adalah peretasan data informasi elektronik (*hacking*). Kejahatan ini dianalogikan dengan konteks masa lalu dilakukan ketika seseorang masuk ke dalam rumah orang tanpa izin kemudian melakukan pencurian dokumen penting yang berisikan informasi data diri.

Peretasan data merupakan tindak kriminal yang sangat sensitif karena melibatkan akses tanpa izin serta melakukan manipulasi terhadap informasi yang telah disimpan atau dikelola oleh individu, organisasi, perusahaan, atau lembaga pemerintah. Pelaku peretasan ini biasanya memiliki beberapa motif tindakan seperti berniat untuk merusak, mencuri data penting atau pribadi, uang, atau bahkan mengganggu operasional sistem. Pelaku peretasan

biasanya menggunakan berbagai metode untuk melakukan serangan siber, tetapi yang paling sering ditemukan dan paling umum adalah peretasan data, khususnya informasi data pribadi. Hal ini merupakan salah satu ancaman dan permasalahan nir-militer yang laju perkembangannya sangat cepat dalam dekade terakhir ini (Suratman, 2017). Oleh karena itu, peneliti ingin memberikan gambaran terkait pemahaman yang tentang peretasan data melalui sebuah cerita dalam film.

Pengalaman empirik terkait isu peretasan ini pernah dialami keluarga penulis, salah satu keluarga penulis pernah menjadi korban peretasan data pribadi digital. Informasi penting seperti akun media sosial hingga akses perbankan berhasil diretas oleh pihak yang tidak bertanggung jawab sehingga menimbulkan kerugian secara finansial maupun secara psikologis. Pengalaman tersebut menunjukkan bahwa isu peretasan bukanlah suatu isu yang jauh dari kehidupan sehari-hari, melainkan ancaman yang dapat menimpa siapa dan kapan saja. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada film *Missing* (2023) karena film ini secara langsung menarasikan praktik peretasan data pribadi di ranah digital sebagai bagian inti dari alur cerita dalam film. Dari sudut pandang akademis, analisis resepsi terhadap film dengan tema peretasan data digital penting untuk mengkaji bagaimana media populer seperti film merepresentasikan isu keamanan siber sekaligus bagaimana penonton memaknai, merespons, dan menempatkan pengalaman individunya ke dalam konteks cerita tersebut. Keterkaitannya dengan dunia film terletak pada kemampuan film untuk menghadirkan simulasi berupa realitas sosial dalam hal ini ancaman peretasan yang dapat memicu kesadaran kritis ke penonton. Dengan demikian, film bukan hanya sarana hiburan, tetapi juga bisa menjadi wadah edukasi, refleksi sosial, dan komunikasi yang bernilai. Penonton sendiri memegang peran penting karena melalui resepsi dan interpretasi dari masing-masing individu, makna film menjadi hidup serta relevan dengan tantangan digital yang sedang dihadapi oleh masyarakat.

Film *Missing* (2023) yang dirilis pada tanggal 20 Januari 2023 di Amerika Serikat, sedangkan di Indonesia film ini mulai tayang pada 22 Februari 2023 di bioskop bercerita tentang seorang remaja bernama June yang kehilangan jejak Grace (ibunya) pada saat berlibur bersama David (kekasih baru Grace) di Kolombia. Ketika June menyadari bahwa ibunya telah hilang, June kemudian mencoba mencari Grace tetapi dicegah oleh birokrasi internasional. Dengan mengandalkan internet dalam mencari informasi, June ‘berselancar’

dalam dunia digital untuk mengumpulkan petunjuk yang dapat membawanya ke Grace. Dengan kepandaianya, June melakukan berbagai hal termasuk meretas serta menyusup ke dalam media sosial Grace, dan David hingga menyewa seorang *driver* lewat internet untuk mencari tahu dan menginvestigasi keberadaan mereka berdua.



Gambar 1.1 - Poster Film Missing (2023)

(Sumber: Google Images)

Setiap penonton memiliki pendekatan yang berbeda-beda dalam memahami suatu makna. Pendekatan ini berpengaruh pada berbagai macam faktor karena masing-masing penonton membawa latar belakang, pengalaman, dan nilai pribadi yang berbeda-beda dan unik dalam memaknai sebuah cerita, karakter, dan pesan yang disampaikan oleh film. Penelitian ini memahami dan menganalisis dari segi keberagaman masyarakat dalam respon ketika menonton sebuah film, mengulik bagaimana penonton meresapi emosi dan menafsirkan makna. Pada analisis ini mempertimbangkan berbagai faktor seperti identitas, dan pengalaman hidup yang dapat membentuk berbagai macam perspektif terhadap sebuah karya film. Dengan memahami keberagaman resepsi yang muncul dari penonton tersebut, analisis resepsi dapat membantu membuka wawasan terhadap kompleksitas dan daya tahan film sebagai medium komunikasi yang melibatkan interaksi antara pembuat film dan penonton serta menerima berbagai makna yang terkandung dalam sebuah karya.

Penelitian ini dilakukan untuk berkontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan di bidang penelitian analisis resepsi terhadap film dengan konteks yang berfokus pada peningkatan kesadaran serta memiliki urgensi utama di mana dalam kehidupan bermasyarakat era digital para pengguna harus waspada terhadap hal-hal yang dapat menimbulkan tersebarnya informasi pribadi secara publik. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki tujuan yang bercabang, tidak hanya menjadi kontribusi dalam bidang akademis, tetapi juga memiliki kontribusi yang relevan dalam kebutuhan sosial dan budaya yang ada di masyarakat saat ini.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjabaran latar belakang di atas, adapun rumusan masalah dalam penelitian yang dilakukan ini adalah bagaimana resepsi penonton film *Missing* (2023) terkait isu peretasan informasi data pribadi digital di masyarakat?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis pemaknaan pada film *Missing* (2023) oleh penonton terkait isu peretasan informasi data pribadi digital di masyarakat.

1.4 Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian yang dilakukan diharapkan dapat bermanfaat sebagai sumber referensi bagi perkembangan studi Ilmu Komunikasi terkait pemahaman tentang kejahatan siber dan untuk meningkatkan pengetahuan dan kewaspadaan tentang informasi data pribadi, terutama pada ranah media digital. Selain itu, dapat dijadikan referensi pada peneliti berikutnya yang akan membahas bidang dan tema yang sama.

b. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan pengetahuan dan informasi kepada masyarakat terkait gambaran konsep kejahatan siber dalam sebuah film. Untuk peneliti diharapkan dapat memberikan manfaat dalam

menambahkan edukasi sebagai bahan edukasi bagi masyarakat di luar sana yang belum sadar bagaimana pentingnya keamanan informasi data pribadi.

1.5 Tinjauan Pustaka

Penelitian pertama berjudul “Kesadaran Korban *Cyber Crime* dalam Kasus *Phising*” oleh Vania Trisnawati, Edy Soesanto, Sandra Mutiara Tirta, dan Thalia Amelinda Setiawan dari Universitas Bhayangkara Jakarta Raya. Penelitian ini melihat fenomena *phising* dan menjelaskan bagaimana *phising* merupakan suatu tindak kejahatan yang menyamar sebagai situs web dengan tujuan mencuri informasi data pribadi seseorang. *Phising* dilakukan dengan tindakan menyamar dengan situs web yang bertujuan untuk mengambil paksa identitas seseorang tanpa disetujui ataupun diketahui oleh pemiliknya. Seperti nama pengguna, alamat tempat tinggal hingga kata sandi penting. Metode yang digunakan untuk mencari informasi data pada penelitian ini menggunakan studi literatur. Hasil informasi data yang dijabarkan dari berbagai jurnal bahwa kasus *phising* sangat berbahaya khususnya pada individu yang tidak memiliki pengetahuan tentang keamanan informasi data pribadi dalam menggunakan media sosial (Trisnawati et al., 2023).

Adanya persamaan pada penelitian ini yaitu membahas terkait kejahatan siber yang terjadi dengan tujuan mencuri informasi data pribadi seseorang. Perbedaanannya adalah dalam penelitian ini berfokus pada fenomena *phising* yang jelas berbeda dengan teknik peretasan yang dilakukan secara langsung tanpa melakukan upaya memanfaatkan situs online palsu untuk mengelabui calon korban, sedangkan penelitian yang peneliti lakukan yaitu berfokus pada peretasan informasi data pribadi digital secara langsung.

Penelitian kedua berjudul “Analisis Resepsi Penggunaan Media Sosial terhadap Kejahatan Dunia Maya pada Film Dokumenter *The Tinder Swindler*” oleh Wangsit Galuh Candra Kirana dan Ade Kusuma dari UPN Veteran Jawa Timur. Penelitian ini dilakukan guna mengetahui penerimaan pengguna media sosial terhadap kejahatan dunia maya seperti pada filmnya. Metode yang digunakan peneliti adalah metode kualitatif dengan pendekatan analisis resepsi Stuart Hall. Teknik yang digunakan dalam mengambil data dalam penelitiannya menggunakan wawancara mendalam. Hasil informasi data menunjukkan bahwa setiap informan yang merupakan pengguna media sosial memiliki tanggapan yang beragam karena faktor *field of experience* dan *frame of reference*. Peneliti

juga menggunakan respon kategorisasi khalayak yang sudah mengalami proses dari *encoding* atau *decoding* dari sebuah pesan media (Kirana & Kusuma, 2023).

Adanya persamaan pada penelitian ini yaitu membahas penerimaan masyarakat terhadap fenomena kejahatan siber yang terjadi melalui media sosial, dan penggunaan pendekatan analisis resepsi Stuart Hall. Perbedaannya adalah dalam penelitian ini berfokus pada kejahatan dunia maya yang dilakukan melalui manipulasi emosional dan kebohongan dalam hubungan pribadi seperti yang ditampilkan dalam film dokumenter *The Tinder Swindler* (2022), sedangkan penelitian yang dilakukan berfokus pada fenomena peretasan informasi data pribadi dan bagaimana hal ini dimaknai oleh masyarakat yang telah menonton film *Missing* (2023).

Penelitian ketiga berjudul “Pemaknaan Mahasiswa Ilmu Komunikasi terhadap Media Siber” oleh Winda Primasari, M.Si dari Universitas Islam “45” Bekasi. Pada penelitian ini menggunakan Teori Pemaknaan Khalayak dengan metode penelitian kualitatif dengan perspektif *interpretive* yang berhubungan dengan cara pandang manusia terhadap memahami realitas sosial dan bagaimana manusia mengekspresikan pemahamannya melalui bahasa. Pada penelitian ini berfokus pada pemaknaan terhadap isi media. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pemaknaan mahasiswa ilmu komunikasi terhadap media siber berada dalam posisi dominan dan negosiasi. Perbedaan posisi pemaknaan terjadi karena berkaitan dengan pengalaman serta pengetahuan dari masing-masing individu (Primasari, 2016).

Adanya persamaan pada penelitian ini yaitu membahas penerimaan dan pemaknaan individu terhadap konten yang disampaikan melalui media. Perbedaannya adalah dalam penelitian ini berfokus pada pemaknaan mahasiswa ilmu komunikasi terhadap isi media siber, sedangkan penelitian yang dilakukan berfokus pada resepsi penonton terhadap fenomena peretasan informasi data pribadi dan bagaimana hal ini dimaknai oleh masyarakat yang telah menonton film *Missing* (2023).

Penelitian keempat berjudul “Reception Analyst of Criminality in The Movie Penyalin Cahaya” oleh Lycho Daves Pradana dan Rizca Haqu dari Universitas Telkom Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan perspektif interpretif yang berhubungan dengan cara pandang manusia dalam memahami realitas sosial dan bagaimana manusia mengekspresikan pemahamannya melalui bahasa. Penelitian ini fokus

pada resepsi dan pemaknaan penonton terhadap bentuk-bentuk kriminalitas yang muncul dalam film *Penyalin Cahaya*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat tiga klasifikasi kriminalitas yang ditemukan dalam film tersebut, yaitu kejahatan seksual, kejahatan ekonomi, dan kejahatan kekerasan. Sebagian besar informan menempati posisi dominan-hegemonik dalam resepsi pesan yang ditampilkan dalam potongan adegan, meskipun ada beberapa adegan di mana mereka berada dalam posisi negosiasi dan oposisi. Penelitian ini juga menemukan adanya tindakan kriminal yang tidak termasuk dalam klasifikasi Bonger, seperti kejahatan siber, membantu dalam melakukan tindakan kriminal, dan konsumsi alkohol.

Selain temuan tersebut, penelitian ini juga mengidentifikasi tingkatan kejahatan dalam film *Penyalin Cahaya*, yaitu pengkhianatan, pelanggaran berat, dan pelanggaran ringan. Meskipun demikian, ada beberapa bentuk kejahatan yang tidak dapat dimasukkan ke dalam klasifikasi yang digunakan sebagai referensi dalam penelitian ini karena keterbatasan penelitian. Diharapkan ada penelitian lanjutan yang dapat membahas bentuk-bentuk kejahatan ini secara lebih mendalam.

Adanya persamaan pada penelitian ini yaitu membahas penerimaan dan pemaknaan individu terhadap konten yang disampaikan melalui media. Perbedaannya adalah dalam penelitian ini berfokus pada resepsi dan pemaknaan penonton terhadap bentuk-bentuk kriminalitas dalam film *Penyalin Cahaya*, sedangkan penelitian yang dilakukan berfokus pada resepsi penonton terhadap fenomena peretasan informasi data pribadi dan bagaimana hal ini dimaknai oleh masyarakat yang telah menonton film *Missing (2023)*.

1.6 Kerangka Teoritis

Kerangka teoritis merupakan model konseptual yang berisikan bagaimana teori berkaitan dengan berbagai aspek yang telah dinyatakan sebagai masalah yang penting. Kerangka teoritis juga menggambarkan alur penelitian yang akan dilakukan sehingga memperoleh hasil yang dapat menjawab rumusan masalah peneliti (Sugiyono, 2014). Pada penelitian ini, peneliti melihat bagaimana resepsi penonton yang telah menonton film *Missing (2023)* terhadap peretasan informasi data pribadi.

1.6.1 Analisis Resepsi

Studi terkait audiens dalam komunikasi massa memiliki perjalanan intelektual yang cukup panjang. Pada tahapan awal, penelitian audiens didominasi oleh teori efek yang bersifat positivistik. Media massa dipandang memiliki pengaruh langsung terhadap perubahan sikap, opini, maupun perilaku masyarakat (Munardi, 2021). *Magic bullet Theory* menggambarkan media seperti peluru yang secara otomatis memengaruhi pemikiran khalayak. Pandangan ini kemudian berkembang menjadi model efek, tetapi tetap menekankan media dalam memengaruhi khalayak.

Difusi-inovasi yang menekankan bagaimana gagasan baru disebarakan melalui media. Teori ini menyoroti peran media dalam mempercepat adopsi inovasi baik secara langsung atau melalui opini yang menjembatani pesan media kepada khalayak. Dengan itu fokus penelitian pada bagaimana perubahan sosial dan budaya dapat terjadi melalui proses difusi pesan media tersebut (Mailin, Rambe, Ar-Ridho, & Candra, 2022).

Audiens kemudian bergerak lebih kritis dengan adanya teori *encoding-decoding* yang dikembangkan oleh Stuart Hall. Media tidak lagi dipahami sekadar saluran pesan melainkan sebagai ruang produksi makna. Komunikator melakukan *encoding* pesan tertentu sementara komunikan atau audiens melakukan *decoding* yang dapat menafsirkan beberapa makna. Hal ini menegaskan bahwa audiens tidaklah pasif melainkan aktif menafsirkan pesan sesuai latar sosial, budaya dari masing-masing individu (Hall, 1973). Dari pemikiran Hall, kajian resepsi berkembang lagi melalui pemikiran Ien Ang, ia menekankan bahwa pentingnya memahami audiens melalui praktik budaya sehari-hari. Ang dalam (Parks & Kumar, 2003) mengingatkan agar penelitian audiens tidak berlebihan dalam meromantisasi resistensi penonton. Audiens memang aktif, tetapi dalam aktivitas tetap memberi batas pada ruang kebebasan. Dengan pendekatan etnografi penelitian resepsi mengaitkan pengalaman menonton dengan kondisi sosial politik yang lebih kompleks.

Dalam pendekatan materialitas media menurut (Hall, *Critical dialogues in cultural studies*, 1996) bukan hanya sebagai teks simbolik melainkan juga sebagai

praktik material yang tertanam dalam kehidupan sehari-hari. Media dipahami dalam keseluruhan proses produksi, distribusi, dan konsumsi yang dipengaruhi oleh faktor sosial, politik, ekonomi, serta budaya lokal maupun global. Dengan itu, penggunaan media dianggap sebagai bagian dari praktik sosial nyata, yang mereproduksi sekaligus dapat menegosiasikan struktur kekuasaan. Dalam konteks ini lah teori analisis resepsi yang diperkenalkan Stuart Hall menjadi relevan.

Analisis resepsi dapat diartikan sebagai sebuah pandangan dari penonton terhadap apa yang dia lihat sesuai dengan latar belakang yang dimiliki. Sehingga setiap individu mempunyai arti yang berbeda dalam memaknai sebuah pesan yang diberikan terlebih dalam film. Karena film merupakan sebuah tayangan yang memberikan sebuah pesan di setiap bagian akhir atau setiap *scene* yang diberikan. Pemaknaan penonton terdiri dari *Dominant-hegemonic position*, *Negotiated Position*, dan *Oppositional Position* yang masing-masing menunjukkan bagaimana khalayak menerima, menegosiasikan, atau menolak makna yang disampaikan media.

1. *Dominant-hegemonic position*

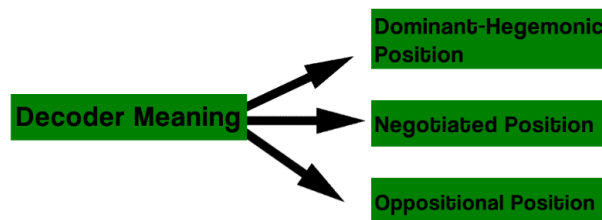
Penonton dikategorikan dalam posisi ini jika menerima sepenuhnya makna atau pesan yang disampaikan dalam film tanpa mempertanyakan atau menolak nilai-nilai yang disampaikan oleh penulis cerita. Penonton dengan kategori ini menganggap bahwa cerita, pesan moral, atau ideologi dalam film adalah sepenuhnya benar. Film dianggap berhasil menyampaikan pesan secara efektif ke penonton tanpa hambatan interpretasi.

2. *Negotiated Position*

Dalam kebanyakan kasus, penonton menegosiasikan pesan yang disampaikan atau digambarkan oleh tayangan dengan pengalaman atau budaya dari penonton tersebut, penonton berada dalam posisi ini setelah mendapatkan ideologi yang dominan. Dalam posisi ini penonton tidak sepenuhnya setuju tanpa kritik, tetapi juga tidak menolak sepenuhnya dengan cara penyampaian pesan, representasi, atau konteks film. Posisi ini mencerminkan penonton bersikap reflektif terhadap pesan yang diterima.

3. *Oppositional Position*

Posisi ini terjadi ketika penonton menerima dan memahami pesan, tetapi menanggapi secara berlawanan. Penonton menolak dan mengkritisi dengan pesan alternatif yang terkandung. Penonton dikategorikan pada posisi ini ketika berpikir kritis dan menolak semua pesan dan memilih untuk mengartikan pesan itu sendiri. Dengan demikian, dalam proses pemaknaan tayangan yang disampaikan atau digambarkan memiliki perbedaan.



Gambar 1.2 - Tiga Posisi Dasar Teori Analisis Resepsi Stuart Hall

(Sumber: Gambar dibuat oleh peneliti)

1.6.2 *Media Engagement Theory*

Menurut (Dahlgren & Hill, 2020) *Media Engagement Theory* merupakan teori yang berakar pada pengaruh atau dampak dan ciri individu seseorang. Peter Dahlgren dan Annette Hill mengemukakan 5 parameter yang digunakan dalam teori ini sebagai penelitian yang berdasar pada pengalaman, percobaan, pengamatan dan observasi langsung terhadap realitas yang dapat diteliti secara aktual.

a. *Media Contexts*

Media Contexts mencakup faktor-faktor seperti pandangan, pengetahuan, keterampilan, dan praktik terkait genre dan platform, serta pentingnya distribusi konten baik formal maupun non-formal. Lokasi dan waktu, termasuk tempat produksi dan akses konten, serta konteks sosial dan regional, juga memengaruhi cara orang berinteraksi dengan media.

Keterlibatan media dipengaruhi oleh konteks lokal, nasional, dan internasional, serta dinamika waktu seperti berita langsung atau konten arsip. Meta-konteks, seperti kemunculan '*post-truth*' dan neoliberalisme,

menunjukkan bagaimana daya tarik emosional dan kekuatan pasar dapat mendominasi fakta objektif dan akuntabilitas demokratis dalam keterlibatan media. Dalam konteks media sangat relevan dalam memahami kejahatan siber. Distribusi konten melalui jaringan non-formal seperti VPN dan situs bajakan menciptakan peluang bagi kejahatan siber, termasuk pencurian data dan penyebaran virus malware. Tempat dan waktu keterlibatan media juga memengaruhi risiko keamanan. Contohnya, penggunaan *Public Wi-Fi* untuk *streaming* meningkatkan kerentanan terhadap serangan siber.

Dalam era '*post-truth*', informasi yang salah atau *hoax* yang menyesatkan dapat digunakan untuk memanipulasi politik atau penipuan secara online. Neoliberalisme dengan fokus pada keuntungan dapat menyebabkan perusahaan mengabaikan langkah-langkah keamanan yang memadai, membuka celah bagi kejahatan siber. Dengan demikian, analisis mendalam tentang konteks media sangat penting untuk memahami dan mengatasi ancaman kejahatan siber yang semakin berkembang dari masa ke masa.

b. *Motivations*

Motivations membahas terkait kesadaran akan sesuatu (intensionalitas) di balik keterlibatan media. Seluruh perilaku manusia memiliki intensionalitas tertentu, dengan atas dasar disadari maupun tidak disadari. Analisis terhadap motivasi di balik keterlibatan media mencakup minat, dari rasa keingintahuan dasar hingga keinginan untuk memperoleh pengetahuan yang didasarkan pada alasan yang rasionalitas. Contohnya, motivasi untuk menonton film dokumenter tentang memori dan genosida bisa berasal dari hak asasi manusia dan pemahaman tentang trauma. Motivasi lain mencakup kesenangan, seperti relaksasi, menghindar dari kenyataan (*eskapisme*), romansa, atau rangsangan (*erotisme*), yang mengandalkan rasa kasih sayang dan emosionalitas. Misalnya, motivasi untuk menonton drama kriminal yang berasal dari minat pada *genre* tersebut, penulis atau pemain tertentu, dan kecintaan pada pemecahan berbagai teka-teki.

Rasa keingintahuan untuk memperoleh informasi bisa membuat seseorang lebih rentan terhadap serangan siber melalui klik pada tautan yang tampak menarik namun sangat berbahaya (*Phising*). *Phising* merupakan tindakan kriminal yang menggunakan situs rekayasa. Para pelaku kejahatan biasa dikenal dengan sebutan *phiser*, mereka berusaha untuk memperoleh informasi data pribadi seseorang, seperti nama pengguna, kata sandi, dan detail keuangan seseorang yang dapat digunakan untuk pencurian identitas (Vadila & Pratama, 2021). Sifat kesenangan dan eskapisme seseorang juga bisa dimanfaatkan oleh pelaku kejahatan siber melalui situs *streaming* ilegal atau konten bajakan yang berisikan virus *malware*. Selain itu, rasa sosialitas dan keinginan untuk terhubung dengan komunitas online bisa dieksploitasi oleh pelaku kejahatan siber melalui *phising* di media sosial. Rasa tanggung jawab atau kewajiban seseorang juga dapat memengaruhi bagaimana seseorang melindungi diri mereka sendiri, dengan kurangnya keyakinan atau pengetahuan tentang keamanan siber membuat mereka lebih mudah menjadi korban dari pelaku kejahatan siber. Memahami motivasi ini membantu dalam mengembangkan strategi pencegahan dan pengetahuan tentang keamanan siber.

c. *Modalities*

Modalities membahas terkait keterlibatan media, yaitu karakter komunikatif. Modalitas dapat dibagi menjadi dua yakni afektif dan kognitif. Afektif menyangkut hal emosional dan perasaan, seperti kesedihan saat mengenang sesuatu yang sudah tidak ada atau kemarahan saat demonstrasi politik. Keterlibatan kognitif menyangkut hal pemikiran yang kritis, seperti menganalisa isu-isu sosial atau politik. Kedua modalitas ini sering kali berhubungan, terutama dengan penggunaan kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) dalam media digital.

Modalitas juga berhubungan dengan bentuk seperti *genre*, gaya, tema, visual, dan suara. Keterlibatan dengan *genre* fiksi seperti komedi atau melodrama berbeda dengan keterlibatan dengan informasi berita atau dokumenter yang memerlukan keterampilan dan pengetahuan *genre* yang

berbeda. *Genre* campuran juga memperlihatkan pentingnya modalitas dalam keterlibatan media. Keterlibatan suara atau visual menjadi salah satu bagian penting, seperti video ASMR di YouTube atau kampanye politik yang menggunakan warna, dan bendera nasional yang identik. Keterlibatan fisik juga penting, seperti reaksi fisik terhadap pertunjukan atau cerita.

Dalam modalitas afektif memiliki potensi untuk dieksploitasi oleh pelaku kejahatan siber melalui konten yang dapat memicu emosional seseorang, seperti berita palsu atau *hoax* yang menyebabkan kepanikan atau amarah. Hal yang sama pada modalitas kognitif bisa terjadi yakni para pelaku kejahatan siber menyebarkan informasi yang tampak meyakinkan namun pada kenyataan sebenarnya menyesatkan, membuat orang lain tertipu dan rentan terhadap serangan siber. Penggunaan media digital yang semakin berkembang, termasuk kecerdasan buatan, hal ini menimbulkan banyak peluang bagi para membuat pelaku kejahatan siber untuk memanipulasi kedua modalitas ini. *Genre* campuran dan media multimedial juga bisa digunakan untuk menipu calon korban. Misalnya, video atau konten yang bersifat interaktif menyembunyikan virus *malware* atau *phishing* di balik tampilan yang menarik dan juga interaktif tersebut. Dengan memiliki pemahaman atas modalitas ini dapat membantu dalam mengidentifikasi dan mencegah ancaman-ancaman yang diberikan oleh para kejahatan siber, serta memberi wawasan dan pengetahuan tentang cara melindungi diri di dunia digital.

d. *Intensities*

Intensities membahas tentang keterlibatan media yang mencakup waktu dan seberapa jauh keterlibatan. *Intensities* dapat dibagi menjadi dua bagian yakni keterlibatan jangka pendek dan keterlibatan jangka panjang. Keterlibatan jangka pendek adalah keterlibatan dengan singkat dan intens, Contohnya seperti menonton maraton drama kriminal selama waktu tertentu dalam hidup, contohnya ketika mengalami pemulihan dari penyakit atau mengalami putus cinta. Keterlibatan ini bisa menjadi salah satu bagian dari sejarah hidup seseorang.

Kemudian, keterlibatan jangka panjang melibatkan penggabungan pengalaman media ke dalam aktivitas rutin sehari-hari, kebiasaan dalam keluarga, dan ingatan tentang budaya. Contohnya, penggemar sepak bola yang setia mendukung tim mereka sepanjang hidup mereka, menjadikan keterlibatan ini menjadi bagian dari identitas dan aktivitas rutin sehari-hari mereka. Keterikatan waktu dengan media juga memengaruhi durasi dan dimensi afektif keterlibatan.

Beberapa pengalaman yang berasal dari media paling intens biasa tersimpan dalam ingatan kita dan terkait dengan apa yang disebut sebagai imajinasi merupakan suatu proses pembentukan isyarat berupa visual (mnemonik). Mnemonik merupakan suatu teknik yang memudahkan seseorang dalam mengingat sesuatu. Secara lebih spesifik mnemonik membentuk suatu kelompok tertentu yang nantinya dapat diklasifikasikan sebagai salah satu bentuk strategi, dan elaborasi. Pada umumnya mnemonik berkaitan dengan teknik atau strategi untuk membantu ingatan seseorang dengan membentuk asosiasi yang secara ilmiah tidak ada (Rahmatia et al., 2020). Seperti halnya pada serial komedi *Friends* (1994) menjadi salah satu serial yang paling ditonton di *platform* Netflix. Hal ini menunjukkan pentingnya konten arsip dalam layanan *streaming*, dan keterikatan kita dengan media melalui nostalgia. Keterlibatan intens juga bisa menimbulkan hal yang menantang sejarah, seperti dalam produksi film drama dokumenter yang menyerukan tentang keadilan sosial, seperti seri *Chernobyl* (2019) di *platform* HBO dan *When They See Us* (2019) di *platform* Netflix.

Intensities juga dapat dimanfaatkan para pelaku penjahat siber. Keterlibatan jangka pendek yang intens, seperti menonton marathon, dapat membuat kewaspadaan seseorang menjadi berkurang terhadap ancaman siber, seperti virus *malware* yang sebelumnya telah disembunyikan dalam situs *streaming* ilegal. Dalam hal keterlibatan jangka panjang juga, seperti loyalitas terhadap komunitas online, dapat juga dieksploitasi melalui *phising*. Nostalgia dan keterlibatan dengan konten arsip juga bisa dimanfaatkan oleh penjahat siber melalui situs bajakan yang menawarkan

konten-konten lama yang populer pada masanya. Memahami intensitas keterlibatan media membantu dalam mengidentifikasi kerentanan dan mengembangkan strategi untuk melindungi pengguna dari ancaman kejahatan siber yang semakin berkembang dari zaman ke zaman.

e. *Consequences*

Consequences membahas terkait permasalahan konsekuensi dari keterlibatan media, yang bisa spesifik untuk kelompok tertentu seperti salah satunya pelaku industri media. Konsekuensi ini dapat berkaitan dengan tujuan awal keterlibatan. Analisis harus memperhitungkan terkait dimensi agensi eksplisit dari mereka yang terlibat. Konsekuensi keterlibatan media dapat berupa rasa pemberdayaan, pengalaman yang menyenangkan, atau suatu pencapaian statistik penonton yang memenuhi bagi kelompok industri media. Namun, konsekuensi tidak selalu positif.

Konsekuensi keterlibatan media ini selaras dalam konteks kejahatan siber. Keterlibatan yang sangat aktif dengan konten online dapat memicu pertumbuhan rasa pemberdayaan atau kesenangan, tetapi juga dapat menimbulkan tingkat risiko paparan terhadap kejahatan siber yang tinggi. Contohnya, ketika penonton yang sering menggunakan *platform streaming* ilegal mungkin merasa puas karena mendapatkan akses yang gratis, namun tidak menutup kemungkinan mereka juga rentan terhadap virus *malware* yang berakibat informasi data yang dicuri. Ketidaklibatan dengan langkah-langkah keamanan online dapat menjadi masalah besar, membuat sebagian kelompok maupun individu lebih rentan terhadap serangan siber. Dengan memahami konsekuensi positif dan negatif dari keterlibatan media ini membantu menciptakan kemajuan strategi pencegahan dan pengetahuan yang lebih efektif untuk melindungi pengguna dari ancaman kejahatan siber.

1.6.3 *Cyber Society*

Masyarakat *cyber*, atau *cyber society*, merujuk pada suatu fenomena di mana setiap individu terlibat dalam aktivitas dan budaya yang didasarkan pada

kehidupan virtual, memanfaatkan teknologi canggih. Dalam era ini, masyarakat secara aktif terlibat dalam berbagai kegiatan *online* yang mencakup komunikasi, hiburan, dan pekerjaan. Keberadaan *cyber society* memperlihatkan pergeseran besar dalam cara masyarakat berinteraksi, berkolaborasi, dan mengekspresikan diri, dengan teknologi menjadi medium utama yang menghubungkan individu-individu tersebut. Dengan adanya ketergantungan yang semakin besar pada dunia maya, *cyber society* menciptakan dinamika baru dalam cara kita mengalami dan menjalani kehidupan sehari-hari (Bungin, 2007).

Awal munculnya *cyber society* dari internet sebagai fenomena budaya yang baru, menciptakan model komunikasi yang sederhana dibandingkan dengan interaksi langsung (*face to face*). Pada awalnya, internet hanya melibatkan teks sebagai simbol atau tanda dalam berinteraksi atau berkomunikasi. Interaksi langsung, yang melibatkan ekspresi wajah, tekanan suara, dan elemen-elemen lainnya. Internet yang terhubung membentuk ranah virtual global, menciptakan dunia maya atau *cyberspace* yang memenuhi berbagai kebutuhan manusia, termasuk informasi, ekonomi, sosial politik, dan budaya. Munculnya istilah "*cyberspace*" pertama kali dicetuskan oleh William Gibson (Fourkas, 2004) pada tahun 1982 dalam cerita pendeknya yang berjudul "*Burning Chrome*" untuk merujuk pada realitas virtual yang dihasilkan oleh komputer. Istilah ini mulai meningkat dan populer setelah digunakan dalam novel "*Neuromancer*" pada tahun 1984 karya William Gibson itu sendiri. Secara etimologis pada kata '*cyber*' berasal dari Yunani '*kybernetes*' yang berarti pilot atau penguasa. Dasar dari kata ini juga berkaitan dengan kata '*cyborg*', sebuah istilah yang menggambarkan mesin dengan menggabungkan manusia dan tubuh dalam sebuah perangkat berteknologi canggih.

Manuel Castells mengungkapkan bahwa internet berfungsi sebagai sistem komunikasi yang baru, dipengaruhi oleh kepentingan sosial, kebijakan pemerintah, strategi bisnis, dan budaya baru. Dalam pandangan lebih lanjut, dunia maya dipandang sebagai virtualitas nyata daripada realitas virtual. Ini disebabkan oleh struktur lingkungan simbolis yang inklusif, fleksibel, dan beragam, di mana teks memiliki kekuatan nyata sebagai representasi simbolis dari realitas tempat kita hidup dan berkomunikasi (Alim Puspianto, 2022). William H. Dutton

menyampaikan pandangan bahwa di kalangan peneliti yang fokus pada studi internet, terdapat kesepakatan untuk menghapuskan pemisahan antara dunia nyata dan *virtual* (Representation, 1997).

Fenomena ini terjadi karena perkembangan internet telah mengubah realitas virtual dari yang awalnya dianggap sebagai sesuatu yang hanya ada dalam imajinasi, menjadi suatu realitas yang semakin nyata, bukan hanya dalam pandangan manusia, tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari. Kemajuan teknologi realitas virtual, seperti yang terlihat dalam realitas virtual, memungkinkan integrasi dunia manusia ke dalam dunia virtual, yang dalam istilah Michael Heim disebut sebagai "*immersion*". Selain itu, inovasi seperti teknologi *augmented reality* semakin memudahkan batas antara apa yang dianggap nyata dan virtual, memungkinkan objek dan entitas virtual muncul dalam lingkungan fisik manusia. (Muttaqin, 2019).

1.7 Metode Penelitian

1.7.1 Jenis Pendekatan Penelitian

Jenis pendekatan penelitian yang digunakan peneliti dalam menyusun karya tulis ini merupakan jenis pendekatan penelitian kualitatif dengan metode analisis resepsi penonton. Penelitian kualitatif merupakan riset yang bertujuan untuk menjelaskan fenomena dengan sedalam-dalamnya melalui pengumpulan data, dalam hal ini pendekatan kualitatif bisa disebut juga sebagai pendekatan humanistik. Pendekatan penelitian kualitatif melihat tentang ketentuan hidup, kecenderungan, dan cara pandang emosional dan ideologi oleh objek penelitian berdasarkan fenomena yang dibahas (Samsu, 2021).

Peneliti menggunakan metode analisis resepsi guna melihat pemaknaan dari penonton terhadap peretasan informasi data pribadi dalam film *Missing* (2023). Dalam penelitian resepsi melalui tahap wawancara dan menganalisis interpretasi para penonton. Dengan demikian, penonton berperan aktif dalam memaknai pesan yang disampaikan oleh film tersebut.

1.7.2 Waktu dan Lokasi Penelitian

Wawancara penelitian dengan judul Analisis Resepsi Penonton pada Film *Missing* (2023) Terkait Isu Peretasan Informasi Data Pribadi Digital di Masyarakat ini telah dilakukan di bulan Maret dan April 2025. Dalam pelaksanaan penelitian, lokasi informan dilakukan di beberapa kota yaitu Jakarta, Banjarmasin dan Yogyakarta. Untuk beberapa lokasi dalam melakukan wawancara tidak memungkinkan untuk dilakukan secara tatap muka, tetapi dapat dilakukan secara daring menggunakan aplikasi Zoom Meeting dalam pengambilan informasi atau melakukan wawancara.

1.7.3 Informan Penelitian

Untuk mengetahui bagaimana realitas para individu yang tergabung dalam penelitian Analisis Resepsi pada film *Missing* (2023), peneliti telah menentukan kriteria informan yang diperlukan, diantaranya adalah sebagai berikut: 1) Sudah menonton film *Missing* (2023); 2) Informan berusia 17 hingga 30 tahun karena sudah sesuai dengan kategori batasan usia “PG-13” (*parental guidance for children under 13*) yang mana penonton usia di bawah 13 tahun wajib dalam pengawasan orang tua ketika menonton film *Missing* (2023). Dalam menentukan informan, peneliti menggunakan metode *Mixed Sampling* dengan menggunakan metode *Purposive Sampling* yaitu teknik dimana peneliti memilih responden berdasarkan pada kriteria yang relevan dengan tujuan penelitian dan metode *Snowball Sampling* yang di mana pemilihan informan kedua dipilih dari informasi informan pertama, informan ketiga berdasarkan informan kedua, dan seterusnya. Kedua metode ini baik digunakan ketika melakukan wawancara mendalam.

1.7.4 Pengumpulan Data

a. Data Primer

Data primer merupakan data yang diperoleh langsung dari objek penelitian. Dalam hal ini objek dari data primer yang dimaksud adalah masyarakat yang berusia 17-30 Tahun dan sudah menonton film *Missing* (2023). Dalam pencarian data primer didapatkan dengan observasi atau wawancara yang diberikan oleh informan. Dalam proses penelitian ini, peneliti melakukan proses wawancara secara mendalam dengan informan yang telah ditentukan dengan tujuan

mengetahui resepsi para informan terhadap fenomena kejahatan siber yang terjadi dalam film *Missing* (2023). Proses wawancara dengan informan dilakukan dengan dua cara, yakni dilakukan secara langsung (tatap muka) dan beberapa informan dilakukan secara *daring*. Proses tersebut dilakukan karena lokasi informan berada jauh dengan peneliti, maka pilihan yang diambil oleh peneliti yakni wawancara dilakukan secara *daring* karena menjadi cara yang paling memungkinkan untuk dilaksanakan.

b. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang diperoleh secara tidak langsung dari subjek penelitian. Data sekunder ini dapat diperoleh dari jurnal online, buku/*e-book*, *website*, penelitian terdahulu, dan sebagainya selama berkaitan dengan topik utama yang dibahas dalam penelitian. Data sekunder merupakan data yang melengkapi penelitian untuk menambah data yang mendukung agar hasil yang diperoleh dari penelitian menjadi sesuai apa yang ditargetkan oleh peneliti.

1.7.5 Teknik Analisis Data

Berbeda dengan teknik analisis data penelitian kuantitatif yang mana dilaksanakan pada saat akhir kegiatan setelah semua data terkumpul. Dalam penelitian kualitatif, analisis data dilakukan sejak awal penelitian yakni sebelum terjun ke lapangan, selama di lapangan, dan setelah di lapangan atau dengan kata lain *ongoing*. Sejak awal peneliti melakukan analisis dan membaca data yang terkumpul, baik berupa data transkrip *interview*, dokumen atau catatan serta material yang mendukung lainnya secara kritis (Yusuf, 2014). Analisis dilakukan sejak merumuskan dan menjelaskan suatu masalah, dan akan berlangsung hingga penulisan hasil penelitian.

Dalam melakukan analisis data di lapangan dibagi menjadi tiga bagian yakni reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan data.

a. Reduksi Data

Reduksi data merupakan proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan penelitian ketika peneliti berada di lapangan. Data-data yang tidak sesuai dengan tema penelitian akan dihapus atau diabaikan.

Mereduksi data dapat diartikan sebagai merangkum, memilih hal-hal yang pokok, dan memfokuskan pada aspek-aspek penting yang sesuai atau relevan dengan tema penelitian. Proses ini berlangsung selama penelitian, dimulai dari penyusunan, penentuan kerangka konseptual, perumusan pertanyaan penelitian, hingga pemilihan pendekatan pengumpulan data. Selama pengumpulan data, reduksi dilakukan melalui kesimpulan, pengkodean, pembuatan tema, cluster, dan memo (Yusuf, 2014). Setelah kerja lapangan selesai, reduksi data berlanjut hingga laporan akhir penelitian lengkap. Reduksi data adalah bagian-bagian yang lengkap dari analisis data, membantu peneliti memilih data yang akan diberi kode, menarik pola, dan mengorganisasikan data sehingga kesimpulan akhir dapat digambarkan dan diverifikasi.

b. Penyajian Data

Setelah data direduksi, langkah analisis data selanjutnya adalah menyajikan data. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data dapat dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, atau hubungan antara kategori. Miles dan Huberman (dalam Yusuf, 2014) menyatakan bahwa metode yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah teks naratif. Dalam alur analisis data ini disebut penyajian data. Penyajian data merupakan kumpulan informasi yang telah tersusun, dan memungkinkan penarikan kesimpulan dari interaksi sosial, lingkungan belajar, atau sumber lain seperti surat kabar. Dengan melihat penyajian data dari suatu fenomena, maka dapat lebih mudah memahami apa yang terjadi atau mengerjakan sesuatu berdasarkan pemahaman tersebut. Penyajian data yang paling umum dalam penelitian kualitatif adalah teks naratif yang menggambarkan kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lampau.

c. Kesimpulan Data

Menurut Miles dan Huberman (dalam Yusuf, 2014) kesimpulan data yang didapatkan bersifat sementara dan dapat berubah jika tidak ditemukan bukti kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya.

Kesimpulan data didukung oleh bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan, kesimpulan tersebut menjadi kredibel. Sejak awal pengumpulan data, peneliti mencatat dan memberi makna pada apa yang dilihat atau diwawancarai, serta menulis catatan. Peneliti harus jujur dan menghindari bias subjektivitas. Catatan lapangan yang lengkap, metodologi yang digunakan, dan pengalaman peneliti akan memengaruhi kesimpulan penelitian.

BAB II

GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN

Pada bagian ini peneliti menjelaskan lebih dalam dan detail mengenai objek-objek yang diteliti. Diantara lain latar belakang atau pengalaman pribadi penonton atau masyarakat yang memiliki perbedaan dan nantinya menafsirkan makna film sesuai dengan pengalaman masing-masing. Kemudian, bagaimana peneliti menjelaskan film yang diteliti tentang keseluruhan isi cerita.

2.1 Masyarakat dalam Dunia Digital

Masyarakat merupakan sekelompok individu yang secara mendalam berinteraksi dan menetap bersama dalam kurun waktu yang panjang. Pengertian masyarakat secara umum merujuk pada arti pergaulan antar individu satu dengan individu yang lainnya di dalam suatu kelompok, di mana kehidupan mereka berlangsung secara bersama-sama dalam bentuk lingkaran pertemanan (Fatkhuri, 2016). Masyarakat digital merupakan bagian lain dari masyarakat yang di mana pola interaksinya terbentuk dari jaringan teknologi informasi dan komunikasi. Masyarakat digital juga diartikan korelasi antar individu yang terjadi melalui teknologi pada jaringan internet dan media tertentu. Masyarakat digital memiliki ciri atau hal yang berkaitan dengan penggunaan teknologi digital dalam berbagai aspek kehidupan, memiliki keperluan tinggi akan informasi, terkoneksi dengan lokasi yang berefek pada pengelolaan atau penyusunan ruang dan waktu, banyaknya keperluan akan tenaga kerja di bidang informasi dan komunikasi, perubahan pola interaksi masyarakat, dari yang secara langsung menjadi tidak langsung (Isabella et al., 2023).

2.1.1 Masyarakat Generasi Z dalam Era Digital

Kupperschmidt (2000) dalam (Ramadhani & Khoirunisa, 2025) generasi dapat diartikan sebagai sekelompok orang yang memiliki kesamaan dalam hal usia, lokasi geografis, tahun kelahiran, dan pengalaman yang bersifat kolektif terkait peristiwa sejarah atau sosial yang secara signifikan dan memengaruhi serta membentuk sikap, nilai, dan pola perilaku ketika bertumbuh dan berkembang. Setiap generasi seringkali dibentuk oleh

konteks temporal yang berbeda, seperti kemajuan teknologi, kondisi ekonomi, dinamika politik, dan perubahan budaya, yang memiliki efek tidak langsung yang signifikan terhadap cara orang melihat dunia dan berinteraksi dengan lingkungannya.

Namun, penting untuk dicatat bahwa ada perbedaan pendapat di kalangan akademisi, ilmuwan sosial, dan masyarakat umum mengenai kriteria pasti yang digunakan untuk mengelompokkan generasi, termasuk perbedaan dalam mendefinisikan batas tahun kelahiran, serta perdebatan tentang karakteristik khas yang dianggap mewakili generasi tertentu, seperti generasi baby boomer, Generasi X, generasi milenial, dan Generasi Z.

Generasi Z, yang terlahir antara tahun 1995 hingga 2010, dikenal sebagai generasi yang bertumbuh dan berkembang dalam lingkungan kemajuan teknologi yang sangat pesat, terutama dengan munculnya internet dan perangkat digital seperti *smartphone*. Menurut (Oustin & Habiburahman, 2023) generasi Z seringkali disebut sebagai “generasi internet” karena mereka cukup dekat dan terlibat dalam dunia digital sejak mereka masih muda. Generasi dengan keterampilan dan kemampuan beradaptasi dengan perubahan teknologi. Mereka menggunakan teknologi bukan sekadar sebagai alat, tetapi sebagai bagian dari kehidupan sehari-hari. Dibandingkan dengan generasi sebelumnya, Generasi Milenial yang terlahir antara tahun 1977 hingga 1994, Generasi Z lebih banyak terhubung dengan dunia virtual dan cenderung lebih kreatif dan ekspresif dalam hal mengekspresikan ide dan opini mereka melalui platform digital. Paparan terhadap sejumlah besar informasi sejak usia dini membentuk kepribadian dan pola pikir seseorang, sehingga menjadi lebih terbuka, penuh kasih sayang, dan terkadang kritis terhadap isu-isu global dan lokal (Subowo, 2021).

Di era digital ini, di mana teknologi dan informasi mudah diakses, gaya hidup Generasi Z mengalami perubahan besar, dipengaruhi oleh tren global, perkembangan jejaring sosial, serta nilai-nilai baru yang mereka temukan di komunitas digital. Bagi Gen Z, gaya hidup bukan hanya tentang bagaimana mereka menjalani aktivitas sehari-hari. Hal ini juga merupakan cerminan identitas dan aspirasi individu yang sangat dipengaruhi oleh konten digital, *influencer*, dan budaya populer. Mereka lebih cenderung memilih gaya hidup yang fleksibel dan dinamis berdasarkan kenyamanan dan efisiensi yang ditawarkan oleh teknologi. Hal ini juga dipengaruhi oleh enam komponen utama pembentukan gaya hidup yang meliputi sikap, pengalaman, kepribadian, harga diri, motivasi dan persepsi yang semuanya sekarang sangat dibentuk oleh interaksi digital (Nurmalia et al., 2024). Namun

meskipun era digital membawa banyak kemudahan akses dan peluang, juga membawa tantangan baru seperti ketergantungan pada gadget, berkurangnya interaksi sosial secara tatap muka, dan tekanan untuk selalu tampil sempurna di media sosial, yang secara tidak langsung berdampak pada kesejahteraan mental dan emosional Generasi Z serta menyangkut perihal keamanan informasi data pribadi yang bersifat privasi.

2.2 Isu Privasi dan Keamanan Data Pribadi

Privasi dan keamanan data pribadi menjadi salah satu isu yang penting dalam penggunaan media sosial. Hal ini merujuk pada hak personal seseorang untuk menjaga dan merahasiakan keamanan data pribadi mereka dari akses, pengumpulan hingga penggunaan tanpa izin di platform digital (Sihite et al., 2024). Dengan mengaitkan kebiasaan yang selalu ingin tampil sempurna di media sosial terkadang pengguna media sosial sampai lupa dengan privasi yang mereka jaga. Pada penelitian yang dilakukan oleh (Nopriadi, 2024) yang berjudul “Menjaga Privasi Digital: Studi Tentang Kesadaran Mahasiswa dalam Perlindungan Data Pribadi di Media Sosial” Sekolah Tinggi Multi Media “MMTC” Yogyakarta, Indonesia. Pada bagian hasil dan pembahasan menunjukkan bahwa mahasiswa di Yogyakarta sebanyak 70% sering membagikan foto pribadi mereka di media sosial. Hal ini mengartikan bahwa mahasiswa membagikan informasi pribadi mereka yang berpotensi dalam membahayakan privasi meskipun sudah tahu akan adanya risiko yakni kebocoran data. Mereka cenderung lebih tertarik dalam berinteraksi sosial daripada menjaga dan merahasiakan keamanan data pribadi. Mengenai kebocoran data, sebanyak 30% mahasiswa pernah mengalami masalah tersebut, pengambilalihan akun dan penyebaran informasi tanpa izin merupakan hal yang paling umum terjadi jika terjadi peretasan. Hal ini menunjukkan bahwa perlu adanya upaya yang lebih untuk meningkatkan kesadaran dan tindakan pencegahan.

2.3 Daftar Informan sebagai Penonton

Penelitian yang akan dilakukan memerlukan beberapa informan sebagai bentuk melengkapi data terkait resepsi penonton film *Missing* (2023) terkait isu peretasan informasi data pribadi digital di masyarakat. Informan yang diperlukan dalam penelitian ini adalah masyarakat yang berusia 17-30 tahun dan sudah menonton film *Missing* (2023), dalam pencarian data yang didapatkan dengan observasi atau wawancara yang diberikan oleh informan. Sebelum berpindah

pada tahap pemaparan hasil data yang telah diterima, peneliti akan melampirkan terlebih dahulu profil singkat informan yang bersedia diwawancarai.

No	Identitas	Profil
1	Nama: Mahreza Adhya Al-Kautsar Usia: 19 Tahun Asal: Serang, Banten Domisili: Yogyakarta Pendidikan: 1. S1 Universitas Islam Indonesia Program Studi Ilmu Komunikasi	 (Sumber: unduhan foto melalui Whatsapp informan oleh peneliti)
2	Nama: Surya Wijaya Usia: 22 Tahun Asal: Banjarmasin, Kalimantan Selatan Domisili: Jakarta Pusat Pendidikan: 1. S1 Universitas Lambung Mangkurat Program Studi Ekonomi Pembangunan, 2. S2 Universitas Gunadarma Program Studi Magister Manajemen Sistem Informasi	 (Sumber: tangkapan layar Feeds Instagram informan oleh peneliti)

3	Nama: Devianty Rhamadhani Usia: 22 Tahun Asal: Banjarbaru, Kalimantan Selatan Domisili: Banjarbaru Pendidikan: S1 Universitas Lambung Mangkurat Program Studi Psikologi	 (Sumber: foto kamera HP oleh informan Devianty)
4	Nama: Muhammad Asrori Usia: 25 Tahun Asal: Banjarmasin, Kalimantan Selatan Domisili: Jakarta Pusat Pendidikan: 1. S1 Universitas Dinamika Program Studi Sistem Informasi 2. Universitas Gunadarma Program Studi Magister Manajemen Sistem Informasi	 (Sumber: foto kamera HP oleh informan Asrori)

5	Nama: Aprivisi Ewa Abbas Usia: 26 Tahun Asal: Banjarbaru, Kalimantan Selatan Domisili: Tanah Abang, Jakarta Pusat Pendidikan: 1. S1 Universitas Brawijaya Program Studi Sistem Informasi 2. S2 Institut Teknologi Bandung Program Studi Administrasi Bisnis	 (Sumber: foto kamera HP oleh informan Visi)
---	---	--

Semua informan telah memberikan persetujuan kepada peneliti untuk menggunakan data dan informasi pribadinya yang diperoleh selama proses penelitian skripsi termasuk penggunaan gambar pribadi (foto) guna keperluan penyusunan skripsi dengan judul Analisis Resepsi Penonton Film *Missing* (2023) Terkait Isu Peretasan Informasi Data Pribadi Digital di Masyarakat, tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

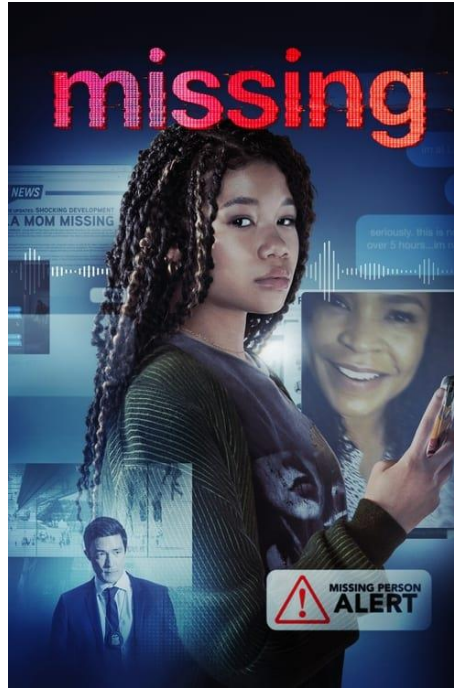
2.4 Film sebagai Media Representasi Isu Sosial

Film bukan hanya sekadar sarana hiburan semata, tetapi sebagai sarana yang juga berperan penting dalam menyampaikan informasi melalui media yang berisikan banyak makna. Tidak jarang film mengangkat tema-tema atau isu sosial yang relevan dalam kehidupan nyata dan juga merepresentasikan berbagai macam realitas sosial yang terjadi di masyarakat. Menarasikan dan visualisasi yang kuat, film mampu menyampaikan informasi atau pesan kompleks secara efektif dan menjadikannya media pembelajaran yang sangat bermakna dalam memahami dinamika yang terjadi pada kehidupan sekitar (Noviarohmah et al., 2024).

Dalam konteks lain yang lebih luas, film menggambarkan peran penting dalam membentuk budaya visual dan telah menjadi bagian penting dari kehidupan. Mengilustrasikan peristiwa atau kondisi sosial secara naratif yang kokoh, film juga memiliki daya untuk menciptakan sebuah tren, mengubah pandangan seseorang, serta memengaruhi norma-norma sosial yang telah berlaku. Hal

ini mengindikasikan peran film memiliki potensi besar sebagai media representasi isu sosial, karena film mampu membentuk dan merangkai persepsi masyarakat terhadap suatu isu sosial (Munawaroh & Guatri, 2023).

2.5 Sekilas Pembahasan Film *Missing* (2023)



Gambar 2 - Poster Film *Missing* (2023)

(Sumber: Google Images)

Film *Missing* (2023) merupakan *spin-off* dari film sebelumnya yang berjudul *Searching* (2018). Film ini ditulis juga oleh penulis naskah yang sama yakni Sev Ohanian dengan rating PG-13 atau singkatan dari *Parental Guidance under 13* yang diberikan oleh *Motion Pictures Rating (MPA)*. Film ini bergenre thriller dan disutradarai oleh Nicholas D. Johnson dan Will Merrick yang juga menyutradarai film-film berjudul *Searching* (2018) dan *Run* (2020). Kedua sutradara ini sukses membawa film *Missing* (2023) untuk memperoleh beberapa penghargaan dan nominasi. Pada ajang *Academy of Science Fiction, Fantasy & Horror Films, USA* (2024) film ini mendapatkan nominasi *Saturn Award* dalam kategori film internasional terbaik. Selanjutnya, pada ajang *Paris Art and Movie Awards* (2024) film ini sukses memenangkan penghargaan untuk skor terbaik yang diberikan kepada komposernya, Juls Scherle. Penghargaan yang sama juga didapat dalam *SoCal Film*

Awards (2024). Selain itu, film ini juga memperoleh *ReFrame Stamp (2024)* dalam kategori Fitur yang dipersembahkan kepada film-film yang merepresentasikan gender yang inklusif di industri perfilman.

Nicholas D. Johnson dan Will Merrick, kedua sutradara tersebut menggambarkan film ini yang bercerita tentang bagaimana penggunaan teknologi modern dengan dunia siber atau dunia maya, seperti perangkat digital dan platform media sosial online. Seorang tokoh utama remaja perempuan yang diperankan oleh aktris muda ternama Storm Reid berhasil memerankan karakter June yang berperan sebagai protagonis dalam film ini, June memecahkan misteri hilangnya seseorang yakni ibunya sendiri yang bernama Grace yang diperankan oleh aktris bernama Nia Long. Film ini dirilis pada tanggal 20 Januari 2023 di Amerika Serikat, sedangkan di Indonesia film ini mulai tayang pada tanggal 22 Februari 2023 di bioskop, disertai rilisnya pada platform siaran Netflix pada tanggal 20 Mei 2023.

Film ini menggambarkan bagaimana peran teknologi digital dalam berkomunikasi dan berinteraksi sosial, menyoroti aspek positif serta keterkaitan dengan hal negatif dari perkembangan teknologi. Kemudahan dalam komunikasi, dan akses dalam pencarian informasi, serta interaksi daring menjadi salah satu faktor cerita yang unggul ditampilkan dalam film ini. Namun, di sisi lain, teknologi memberikan pintu peluang terhadap penyalahgunaan data pribadi yang berpotensi melanggar hukum. Sepanjang alur cerita, tokoh utama memanfaatkan berbagai macam perangkat teknologi, seperti *smartphone*, laptop, hingga kamera CCTV, dalam aktivitas komunikasi dan investigasi dalam dunia siber. Berbagai praktik digital, seperti peretasan, penipuan, serta manipulasi dan memalsukan identitas turut menjadi bagian dari naskah cerita yang dikembangkan dalam film, sebagaimana yang dilakukan oleh karakter Kevin dan June ketika sedang melakukan aksinya. Film ini masih mengusung konsep investigasi seperti film terdahulunya dengan berbasis teknologi digital.

Namun, terdapat perbedaan dalam penyelidikan terhadap penggunaan media sosial dan teknologi digital dalam pengumpulan informasi. Film ini memperkenalkan pemanfaatan fitur TikTok Live dalam aplikasi TikTok dan juga jam pintar sebagai media dalam penyebaran dan pencarian informasi. Sepanjang proses investigasi, sudut pandang yang disajikan unik yakni ditampilkan dari berbagai perangkat digital, seperti *smartphone*,

laptop, kamera CCTV, dan jam pintar, sehingga memberikan pengalaman sinematik yang berbeda dan juga imersif atau sangat mendalam bagi para penonton.

Dengan menggabungkan perkembangan teknologi digital dengan unsur investigasi dalam cerita thriller, film ini menghadirkan lebih dari sekadar narasi tentang investigasi seseorang yang hilang. Film ini menyajikan wacana kritis mengenai peran media sosial dalam konstruksi realitas, serta keterkaitan yang dapat dihasilkan dari penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pendekatan dalam film *Missing* (2023) ini tidak hanya menggambarkan kecanggihan teknologi komunikasi, tetapi juga menggambarkan dampak-dampak yang mungkin tidak disadari oleh sebagian besar pengguna dalam dunia siber.

BAB III

TEMUAN PENELITIAN DAN PEMBAHASAN: REFLEKSI LAYAR DAN REALITAS

Setelah melakukan penelitian peneliti menemukan hasil analisis terhadap resepsi penonton film *Missing* (2023), dengan fokus pada bagaimana film ini membentuk kesadaran dan sikap penonton terhadap isu peretasan informasi data pribadi di era digital. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode wawancara mendalam kepada tujuh informan yang telah menonton film tersebut. Setiap transkrip wawancara dianalisis menggunakan teknik *color coding*, yang menghasilkan enam kategori kode warna utama: Biru menunjukkan Kesadaran akan isu Privasi Digital, Merah merepresentasikan Ekspresi Emosi ketika Menonton Film, Hijau menggambarkan Tindakan atau Sikap setelah Menonton, Ungu menunjukkan Pendapat tentang Representasi Isu di Film, Kuning mencerminkan Pengalaman Pribadi atau Cerita Terkait Isu sedangkan Oranye mengacu pada *Standing Point* / Posisi Ideologis terhadap Film dan Saran.

Dari hasil pengolahan data tersebut, peneliti menemukan tiga tema utama pembahasan. Pertama, bagaimana film *Missing* (2023) membentuk persepsi realisme terhadap bahaya digital dan ketegangan yang dirasakan penonton. Kedua, sejauh mana penonton menjadi lebih sadar terhadap kerentanan informasi pribadi mereka setelah menonton film. Ketiga, dampak film terhadap perubahan sikap atau tindakan preventif yang diambil oleh penonton, seperti penggunaan *Two-Factor Authentication* (autentikasi ganda), pengelolaan kata sandi, atau lebih selektif dalam membagikan informasi di media sosial. Dalam menganalisis keterlibatan penonton ini, peneliti menggunakan teori *parameters of media engagement* yang dikembangkan oleh Peter Dahlgren dan Annette Hill (2020). Teori ini mencakup lima parameter penting: konteks media, modalitas keterlibatan, intensitas emosional, motivasi penonton, serta konsekuensi keterlibatan terhadap tindakan nyata. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterlibatan emosional dan naratif dalam film *Missing* (2023) berkontribusi signifikan terhadap peningkatan kesadaran serta perubahan perilaku sebagian penonton dalam menyikapi isu keamanan data pribadi.

Dengan demikian, pada bab ini tidak hanya menjelaskan respons penonton terhadap isi film, tetapi juga menggambarkan bagaimana media fiksi dapat berperan sebagai medium yang

edukatif sekaligus efektif dalam membentuk pemahaman kritis masyarakat terhadap isu-isu sosial yang aktual, khususnya dalam konteks keamanan digital dan privasi di era informasi.

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan wawancara mendalam terhadap lima informan yang memenuhi kriteria penelitian yang telah ditentukan. Pertama, para informan merupakan penonton film *Missing* (2023) yang menontonnya secara sadar dan tuntas, baik di bioskop maupun melalui layanan streaming. Kedua, mereka memiliki tingkat aktivitas digital yang cukup tinggi, seperti penggunaan media sosial, dan aplikasi digital yang menyimpan data pribadi. Ketiga, mereka berada dalam rentang usia 17–30 tahun, yaitu kelompok usia muda yang umumnya aktif secara digital. Rentang usia ini dipilih untuk menangkap beragam perspektif generasi muda dalam menanggapi representasi isu privasi digital dalam film dan bagaimana mereka memaknai ancaman peretasan di kehidupan nyata.

Proses wawancara dilakukan oleh peneliti selama bulan Maret hingga April 2025. Metode wawancara dilakukan secara *hybrid*, karena untuk beberapa lokasi dalam melakukan wawancara tidak memungkinkan untuk dilakukan secara tatap muka, tetapi dapat dilakukan secara daring menggunakan aplikasi Zoom Meeting dalam pengambilan informasi atau melakukan wawancara. Dalam wawancara, peneliti mengajukan pertanyaan yang berfokus pada resepsi penonton terhadap jalan cerita film *Missing* (2023), pengalaman emosional yang mereka rasakan saat menyaksikan film tersebut, serta kaitannya dengan kesadaran terhadap keamanan data pribadi dan tindakan preventif yang mungkin dilakukan setelah menonton. Selain itu, wawancara juga menggali bagaimana masing-masing informan memposisikan diri terhadap pesan-pesan yang disampaikan film, termasuk bagaimana mereka menafsirkan penggunaan teknologi sebagai alat bantu sekaligus potensi ancaman dalam kehidupan digital masa kini.

Setelah melakukan proses wawancara kepada seluruh penonton peneliti kemudian menganalisis mulai dari profil dan pengalaman pribadi penonton yang membahas terkait latar belakang masing-masing penonton serta pengalaman subjektif yang dimiliki, respons dan refleksi yang membahas terkait respons terhadap masing-masing penonton terkait isu privasi digital dalam film kemudian tingkat kesadaran masing-masing penonton terhadap isu, serta orientasi nilai ideologis masing-masing penonton untuk memahami dan merespons terkait isu yang diceritakan dalam film kemudian peneliti mengidentifikasi dan mengkategorikan ke dalam tiga posisi dasar analisis informan yang terdiri dari *Dominant-hegemonic position*, *Negotiated Position*, dan *Oppositional Position*.

3.1 Profil dan Pengalaman Penonton terhadap Isu Peretasan Data Pribadi Digital

Pada bagian ini membahas terkait latar belakang informan serta pengalaman subjektif dari masing-masing informan yang pernah mengalami atau terdampak pada permasalahan peretasan data pribadi digital. Tujuannya adalah mendeskripsikan narasi personal dalam isu peretasan data digital serta bagaimana pengalaman tersebut membentuk kesadaran terhadap perlindungan data pribadi digital di masyarakat.



Gambar 3.1 - Wawancara Informan, Mahreza Adhya Al-Kautsar

(Sumber: foto kamera HP oleh peneliti)

Mahreza Adhya Al-Kautsar atau biasa disapa Reza adalah seorang mahasiswa asal Serang, Banten yang berusia 19 tahun. Reza sedang menempuh pendidikan sarjananya di Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Islam Indonesia di Yogyakarta. Peneliti melakukan sesi wawancara dengan Reza yang berlangsung selama kurang lebih 12 menit secara tatap muka di Warmindo EL3 pada tanggal 27 April 2025. Reza memiliki antusias yang cukup tinggi dalam menonton film khususnya film yang bertemakan teknologi, Reza termasuk pribadi yang cukup menikmati aktivitas menonton film. Baginya, menonton bukan hanya sekadar hiburan terhadap dirinya, tetapi juga sebagai bentuk apresiasi terhadap karya orang lain.

“Kalau aku pribadi sih sebagai orang yang lumayan suka menonton film ya Bang ya. Untuk bagaimana kita enjoy salah satu, ya menikmati karya orang lah. Khususnya apalagi ke tema-tema yang berunsur teknologi atau peretasan digital sih aku lumayan cukup sering lah ya Bang ya untuk menonton film-film yang bergenre

seperti itu.” (Reza, pada wawancara tanggal 27 April 2025)

Kegemarannya terhadap film yang mengusung tema teknologi juga sejalan dengan kepedulian Reza terhadap isu keamanan digital. Dengan berbekal pengetahuan serta kewaspadaannya tersebut, Reza mengaku bahwa ia tidak pernah mengalami peretasan atau kebocoran data pribadi.

“Kalau so far sih Bang ya, aku orang yang cukup *concern* ya terhadap keamanan digital ya bagaimana buat aku pribadi pun kalau untuk email pribadi tuh aku pakai keamanan ganda ya bagaimana di saat kita mau login ke salah satu *device* baru harus ada verifikasi dari *device* sebelumnya entah harus dari nomor telepon atau dari akun email yang ditangguhkan jadi mungkin aku orang yang *se-care* itu sama keamanan teknologinya, keamanan apalagi akun pribadi makanya kenapa untuk sejauh ini aku belum pernah sih sampai dapat kebocoran atau pelanggaran data pribadi gitu ya Bang ya.” (Reza, pada wawancara tanggal 27 April 2025)

Pengalaman yang telah dialami tersebut menjadikan Reza sebagai representasi yang tidak hanya akrab dengan teknologi namun juga memahami pentingnya pengetahuan dan perlindungan data pribadi di dunia digital.



Gambar 3.2 - Wawancara informan, Surya Wijaya

(Sumber: foto kamera HP oleh peneliti)

Surya Wijaya atau yang akrab disapa Jaya adalah seorang mahasiswa pascasarjana berusia 22 tahun yang berasal dari Banjarmasin, Kalimantan Selatan. Jaya telah menyelesaikan pendidikan sarjananya di bidang Ekonomi Pembangunan di Universitas Lambung Mangkurat. Saat ini sedang

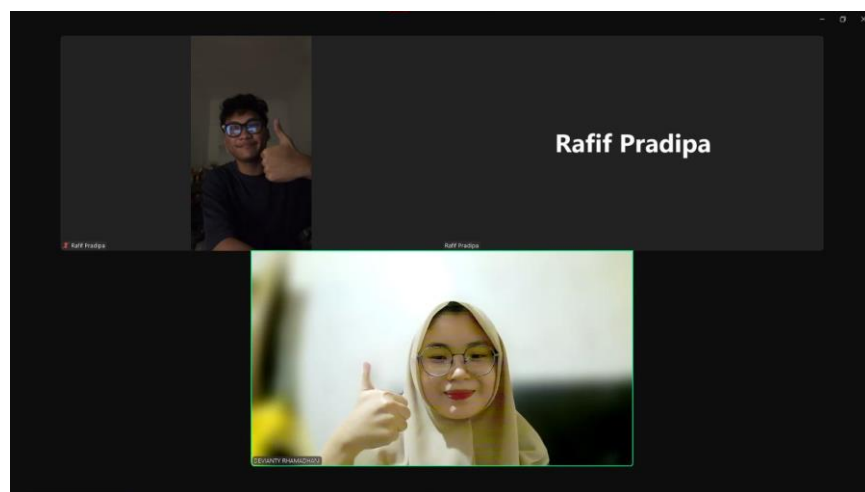
menempuh pendidikan S2 Program Studi Magister Manajemen Sistem Informasi di Universitas Gunadarma. Pada tanggal 15 Maret 2025 peneliti melakukan wawancara bersama informan secara tatap muka selama kurang lebih 10 menit yang berlokasi di Midori Japanese Restaurant Jakarta Pusat. Meskipun tidak secara rutin menonton film yang bertemakan peretasan atau keamanan digital, Jaya memiliki ketertarikan yang cukup sering terhadap film-film yang mengusung tema teknologi secara umum. Namun, ketika ditanya lebih lanjut terkait film yang secara spesifik membahas isu peretasan, Jaya menyatakan bahwa dirinya tidak sering menonton film dengan tema tersebut.

“Kalau film yang bertema teknologi sih sering, kalau khusus seperti peretasan atau keamanan digital gitu ya jarang sih” (Wawancara Jaya pada tanggal 15 Maret 2025)

Pernyataan ini menunjukkan bahwa Jaya memiliki minat terhadap dunia teknologi meskipun belum banyak film yang bertemakan peretasan yang menjadi bagian dari konsumsi hiburannya.

“Kalau mengalami kebocoran data pribadi sih, nggak pernah ya soalnya aku jaga data pribadi dengan benar gitu [...] Nggak ada.” (Wawancara Jaya pada tanggal 15 Maret 2025)

Jawaban tersebut dilontarkan oleh Jaya ketika peneliti menanyakan tentang pengalaman pribadi informan terkait kebocoran data pribadi. Meskipun terbilang baru saja memasuki studi S2 Magister Sistem Informasi, hal ini menunjukkan bahwa Jaya memiliki kewaspadaan terhadap data pribadinya dengan baik.



Gambar 3.3 - Wawancara informan, Devianty Rhamadhani, melalui Zoom
(Sumber: tangkapan layar Zoom oleh peneliti)

Devianty Rhamadhani, yang akrab dipanggil Devi adalah seorang Mahasiswa Psikologi Universitas Lambung Mangkurat berusia 22 tahun yang berasal dari Banjarbaru, Kalimantan Selatan, saat ini berdomisili di kota yang sama. Peneliti melakukan wawancara bersama informan Devi yang berlangsung selama kurang lebih 22 menit melalui aplikasi Zoom pada tanggal 12 April 2025. Dengan memiliki pengetahuan di bidang psikologi, Devi cenderung memfokuskan minatnya pada bidang yang berkaitan dengan perilaku dan dinamika sosial, sejalan dengan latar pendidikannya di bidang psikologi. Sementara itu, tidak menutup ketertarikannya juga terhadap film yang bertemakan teknologi. Meskipun demikian, Devi tetap memiliki pengalaman menonton beberapa film walau tidak secara rutin. Devi mengaku bahwa genre tersebut bukanlah favoritnya.

“Kalau aku sebenarnya jarang nonton tentang film bertema teknologi. Karena sebenarnya kurang suka. Cuman, ya pernah lah beberapa kali.” (Devianty pada wawancara tanggal 12 April 2025)

Ketika peneliti menanyakan pengalaman pribadi terkait peretasan. Devi menyatakan pernah menjadi korban peretasan akun media sosial.

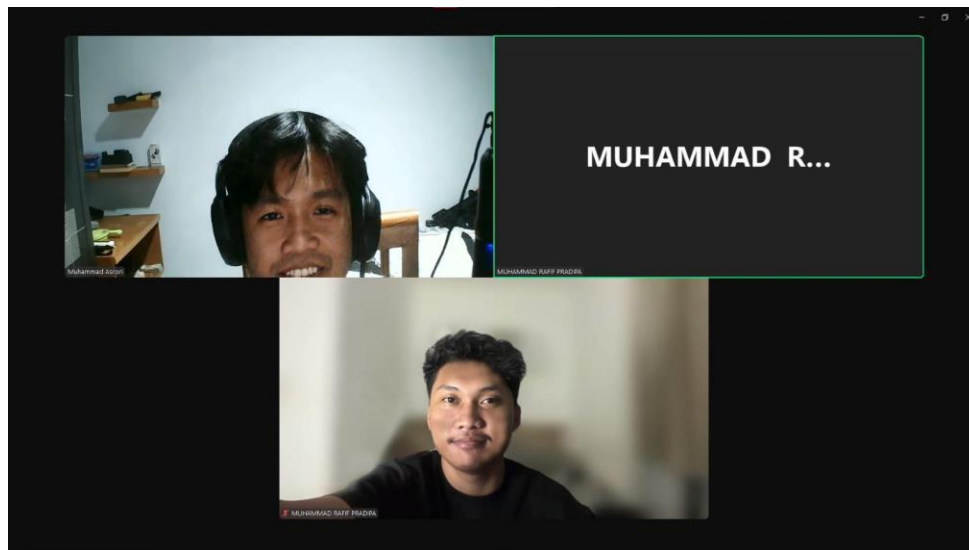
Pernah sih, Telegram. Itu kayaknya, nggak tahu ya, tiba-tiba ke-hack, tiba-tiba nomornya itu. Eh, tiba-tiba di Telegramnya itu ada orang yang login. Padahal [...] Baru bisa login. Nah, kemarin itu sebenarnya sebelumnya itu aman-aman aja. Cuman, nggak tahu kenapa, siangnya itu aku ada join grup-grup gitu. Itu aman. Tapi setelah join dari grup-grup itu, malamnya itu tiba-tiba aku tuh masih bisa login Telegramnya. Cuman, ada orang juga yang login. Jadi, kayak double gitu. Aku login, dia login juga. Nah, dia itu ngirim pesan di Telegramku itu. Padahal aku masih login, aku tuh nggak dikeluarkan. Tapi dia juga bisa masuk, dia bisa ngatur-ngatur Telegramku segala macam. Ngirim-ngirim chat di mana. Chat itu kayak link.” (Devianty pada wawancara tanggal 12 April 2025)

Pelaku melancarkan aksi dan memanfaatkan akun Devi untuk menyebarkan tautan dan meminta uang dari orang-orang yang dikenal oleh Devi.

“[...] Terus, karena dia tuh nge-sharenya ke semua kontak di Telegramku. Jadi, orang-orang tuh ngeh. Kok Devi ngirim ini? Kayak nggak mungkin kan kalau Devi ngirim ini. Terus, temanku tuh banyak yang chat aku. Dep, ini benar kamu kah yang ngirim ini? Terus, aku sadar. Hah? Aku tuh nggak ada yang ngirim kayak gini. Terus, aku cek di Telegram. Ternyata, aku cek di bagian aku. Terus, ada orang

kayak gitu. Ada akun orang juga gitu yang masuk di Telegramku [...] Resah sih karena dia kan ngirim chat-chat yang kayak minta-minta duit gitu” (Devianty pada wawancara tanggal 12 April 2025)

Melalui pengalaman tersebut, menjadi pengingat bagi Devi akan pentingnya pemahaman dasar mengenai keamanan digital. Kejadian yang ia alami menunjukkan akan pentingnya edukasi tentang keamanan dunia digital, teruntuk yang tidak secara aktif mengikuti perkembangan teknologi, demi menjaga keamanan serta kenyamanan dalam beraktivitas di dunia digital.



Gambar 3.4 - Wawancara informan, Muhammad Asrori, melalui Zoom

(Sumber: tangkapan layar Zoom oleh peneliti)

Muhammad Asrori atau disapa Asrori adalah seorang mahasiswa magister berusia 25 tahun yang saat ini berdomisili di Jakarta Pusat. Asrori berasal dari Banjarmasin, Kalimantan Selatan, Asrori telah menyelesaikan pendidikan sarjananya di Universitas Dinamika Program Studi Sistem Informasi melanjutkan pendidikan S2 di Universitas Gunadarma program studi Magister Manajemen Sistem Informasi. Peneliti pada tanggal 13 Mei 2025 melakukan wawancara bersama informan secara online melalui aplikasi Zoom Meeting dengan durasi wawancara selama kurang lebih 10 menit. Asrori sering menonton film yang mengusung tema teknologi, tetapi jika dikaitkan dengan film yang bertemakan peretasan Asrori baru-baru ini telah menonton film *Who Am I* (2014) dan *Missing* (2023).

“Ee.. kalo film bertema teknologi itu sering, cuman yang berkaitan sama peretasan atau keamanan data digital terakhir kali film *Who Am I* dua ribu berapa itu.. lalu

yang *Missing* yang 2023” (Wawancara Asrori pada tanggal 13 Mei 2025)

Dengan pengalaman cukup banyak yang dimiliki Asrori dalam menempuh pendidikan di bidang Sistem Informasi serta ketertarikannya pada film bertemakan teknologi, termasuk peretasan seperti film-film yang telah disebutkan. Asrori menunjukkan minat yang cukup kuat dalam isu-isu keamanan data digital.

“Hmm.. salah satu akun saya pernah kena *hack* sih mas.. karena..apa ya.. Dulu itu hilang karena email.. emailnya diganti tanpa persetujuan.. itu entah kenapa bisa kayak gitu.. aneh banget” (Wawancara Asrori pada tanggal 13 Mei 2025)

Ketika peneliti bertanya tentang pengalaman terkait peretasan kepada informan, Asrori menyatakan bahwa dirinya pernah mengalami peretasan dari orang yang tidak dikenal bahkan tidak diketahui penyebab akun emailnya hilang diretas.



Gambar 3.5 - Wawancara Informan, Aprivisi Ewa Abbas

(Sumber: foto kamera HP oleh peneliti)

Aprivisi Ewa Abbas atau yang disapa Visi adalah seorang karyawan di salah satu perusahaan telekomunikasi swasta yang ada di Jakarta. Peneliti melakukan sesi wawancara bersama Visi di Tulum Jakarta Selatan, berlangsung selama kurang lebih 8 menit pada tanggal 19 April 2025. Visi telah menyelesaikan pendidikan sarjananya di Universitas Brawijaya mengambil studi Sistem Informasi, kemudian melanjutkan studi S2 nya di Institut Teknologi Bandung

mengambil Program Studi Administrasi Bisnis. Meskipun tidak secara rutin menonton film, Visi memiliki ketertarikan jika menurutnya film itu direkomendasikan oleh seseorang.

“Untuk seberapa sering sebenarnya, seasonal ya. Nggak terlalu sering. Kadang kalau misalnya lagi ada film rekomendasi, kadang liat dari Twitter atau apa. Oh ini filmnya bagus nih tentang teknologi. Ya udah aku kadang nonton.” (Wawancara Visi pada tanggal 19 April 2025)

Visi mengaku bahwa dirinya tertarik menonton sebuah film jika dirinya menganggap film itu bagus dan direkomendasikan. Namun, ketika ditanya lebih lanjut mengenai seberapa sering menonton film yang secara spesifik membahas teknologi dan peretasan, Visi menyatakan bahwa dirinya menonton film dengan tema tersebut secara *seasonal* (musiman). Peneliti melanjutkan pertanyaan mengenai pengalaman pribadi informan terkait peretasan data pribadi.

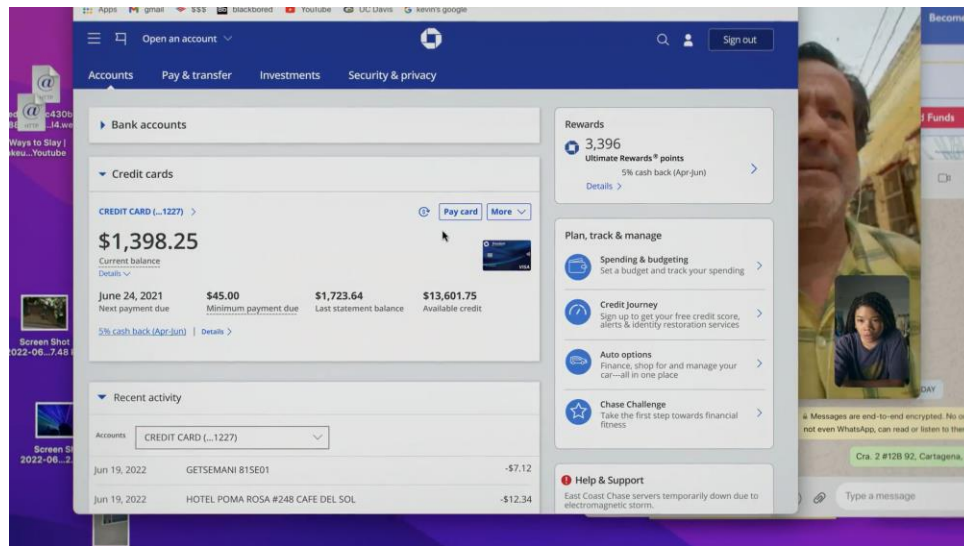
“Sampai saat ini sih belum ya dan semoga jangan kebocoran data.” (Visi, pada wawancara tanggal 19 April 2025)

Dari pernyataan yang telah disampaikan oleh Visi menunjukkan bahwa Visi sangat waspada terhadap keamanan data pribadinya di dunia digital.

3.2 Respons dan Refleksi Penonton atas Isu Peretasan dan Privasi Digital dalam Film

Pembahasan berikut menjelaskan mengenai respons terhadap masing-masing informan terkait isu privasi digital dalam film *Missing* (2023), dengan fokus pada beberapa aspek peretasan. Seperti tingkat kesadaran masing-masing penonton terhadap pentingnya menjaga data pribadi dalam dunia digital serta bagaimana pengalaman pribadi memengaruhi cara mereka memandang isu peretasan data pribadi dan merefleksikan dampak serta implikasinya dalam kehidupan nyata tersebut. Dalam refleksi terhadap masing-masing penonton ini akan muncul pula unsur kekhawatiran atas kemungkinan data pribadi mereka yang akan disalahgunakan, diretas, atau bahkan dimanipulasi oleh pihak yang tidak bertanggung jawab seperti yang digambarkan pada film *Missing* (2023). Melalui wawancara mendalam yang telah dilakukan, peneliti menganalisis sejauh mana film *Missing* (2023) memengaruhi cara penonton untuk memahami dan merespons terhadap ancaman peretasan dalam kehidupan digital di masyarakat. Hasil dari wawancara diharapkan mampu menunjukkan serta menjelaskan berbagai macam respons yang telah disampaikan oleh para informan seperti kesan setelah menonton, tingkat kecemasan dan pengalaman pribadi terkait peretasan serta sejauh mana film *Missing* (2023) mencerminkan realitas

yang sedang terjadi dalam kehidupan bermasyarakat sehari-hari.



Gambar 3.6 - Menit 30.56, June berhasil meretas dan masuk ke akun bank Kevin Lim
(Sumber: tangkapan layar film *Missing* [2023] oleh peneliti)

Reza menyampaikan pandangannya terhadap pengalaman atas kesadaran terkait isu yang diceritakan dalam film, Reza memberikan pesan utamanya bagaimana keamanan data dalam dunia digital itu sangat rentan terhadap peretasan dan tidak ada yang dapat menjamin keamanannya secara keseluruhan.

“[...] kalau menurut aku ya bang ya bagaimana semudah itu loh keamanan *cyber security* ini mudah diakses orang lain gitu Maksudnya apa ya konteksnya itu lebih ke serentan itu loh keamanan yang ada di dunia digital ini Kita bisa diambil oleh orang lain Bagaimana ya tidak ada jaminan keamanan total 100% gitu dalam dunia internet gitu ya mungkin ya.” (Reza, 19 tahun, Mahasiswa)

Reza juga menyampaikan bahwa meskipun ia dapat merasakan berbagai macam ekspresi ketika menonton film tersebut, hal yang cenderung dirasakan dan menjadi fokus utamanya justru merasakan ekspresi cemas, karena ia merasa khawatir saat adegan dalam film menggambarkan dengan mudahnya karakter utama (June) meretas sebuah akun.

“Semua ekspresi itu bisa aku rasakan sebenarnya saat aku nonton film itu ya tapi justru mungkin *concern* aku lebih ke arah bagaimana aku cemas ya bagaimana semudah itu loh ternyata akun kita bisa diretas orang lain, ke orang lain kayak gitu ya bang ya [...] cemas sih yang lebih ke cemas ya.” (Reza, 19 tahun, Mahasiswa)

Bagi Reza isu yang diangkat dalam film tersebut sangat dekat dan nyata sehingga membuatnya lebih fokus pada aspek ancaman keamanan siber dibandingkan aspek emosional lainnya dari cerita film tersebut. Ketika diberikan pertanyaan lebih lanjut mengenai seberapa jauh teknologi dan cara peretasan dalam film, Reza memberi pendapat bahwa cara peretasan dalam film cukup dekat dengan realitas yang ada.

“[...] sedekat itu sih bang ya bagaimana cara si karakter utama untuk mencari tahu informasi-informasi yang ada seperti sesederhana bagaimana dia bisa mengakses CCTV yang ada di tempat-tempat wisata bagaimana dia di saat dia mencoba login ke akun karakter lainnya itu ya saat membocorkan akun itu kan semudah itu ternyata ya bang ya jadi menurut aku sih sedekat itu ya bagaimana dia mencari dari internet, dari facebook, dari email.” (Reza, 19 tahun, Mahasiswa)

Reza kemudian berpendapat dan menilai bahwa cerita yang digambarkan dalam film memang memosisikan tindakan June yang melanggar aturan demi mencari tahu keberadaan ibunya yang hilang sebagai sesuatu yang dapat dimaklumi bahkan hal yang dianggap positif.

“[...] film ini sendiri ya dimana kan fokusnya emang dari si *main character* yang ingin mencari tau dimana sih posisi ibunya yang hilang ini dengan cara ya mungkin dengan cara *break the rules* tadi itu ya dengan cara meretas aku sama orang lain dengan mencari tau dari internet mungkin kan menurutku itu dibawa sebagai hal yang.. mungkin bisa dibawa ke arah positif untuk dari sudut pandang si pemeran utamanya ya.. Kalau untuk dari aku sendiri sebagai penonton.” (Reza, 19 tahun, Mahasiswa)

Kemudian ia menyampaikan pandangan bahwa pesan yang disampaikan oleh penulis cerita cukup realistis ketika diberikan pertanyaan tentang bagaimana gambaran film *Missing* (2023) ini terlalu berlebihan atau justru memberikan gambaran yang sesuai dengan realitas yang ada di masyarakat.

“Kalau menurutku dengan gambaran bagaimana film ini menggambarkannya sendiri ya bagaimana *full* dari *totally* film ini menggambarkan dari si karakter utamanya menggunakan laptopnya itu sendiri ya untuk mencari tahu keberadaan ibunya cukup realistis sekali sih bang ya dengan cara mengakses beberapa web, mengakses beberapa email yang masuk itu cukup realistis menurutku ya bagaimana cara dia masuk ke akun orang lain dengan menggunakan *password* cadangan itu itu realistis banget sih.” (Reza, 19 tahun, Mahasiswa)

Namun ada beberapa bagian dalam cerita film yang dianggapnya kurang realistis dalam menggambarkan isu peretasan keamanan data.

“Kalau kurang realistisnya kayak dari sederhana awal Bagaimana si June bisa mendapatkan password dari si Kevin Lim Dengan melakukan panggilan telepon palsu itu tuh Bang Dia dengan menggunakan suara temennya itu kan Untuk mengakses bagaimana bisa tahu sekolah dasarnya si Kevin Lim Nama ibunya gitu loh Sampai akhirnya bisa diverifikasi sama operator untuk mendapatkan password akunnya Itu menurutku agak tidak realistis ya kalau mau dicompare sama ini.”
(Reza, 19 tahun, Mahasiswa)

Dari penyampaian yang telah disampaikan oleh Reza menandakan bahwa ia memiliki sikap kritis terhadap aspek realitas dalam penggambaran proses peretasan dalam film tersebut. Reza juga menilai bahwa beberapa adegan dalam film seperti keberhasilan tokoh utama dalam mendapatkan akses ke akun pribadi seseorang dengan melakukan panggilan palsu dan menjawab pertanyaan verifikasi yang terlihat sederhana. Ia merasa hal tersebut tidak meyakinkan jika dibandingkan dengan standar keamanan digital di dunia nyata. Penilaian yang diungkapkan tersebut mengindikasikan bahwa meskipun Reza dapat menerima dan memahami tujuan film, ia tetap menyampaikan penolakan pada sebagian representasi teknis dalam film yang dinilai tidak akurat.

Setelah menonton film *Missing* (2023), Reza kemudian merefleksikan dirinya terhadap kebiasaan digital, khususnya terkait keamanan akun seperti *password*. Reza mengaku bahwa dirinya merasa “ditegur” oleh cerita dalam film, terutama ketika melakukan hal yang sama dengan tokoh Kevin Lim dalam cerita yang menjadi korban peretasan karena menggunakan *password* yang sama di berbagai akun.

“Itu jadi cukup suatu teguran buat aku pribadi sih bang ya bagaimana mungkin aku.. sebagai orang yang menggunakan *password* yang sama di beberapa akun itu kan sama seperti karakter si Kevin Lim yang ada di film itu ya di saat akun pertamanya udah bisa dibobol oleh si karakter utama bagaimana dengan mudahnya dia bisa membobol beberapa akun-akunnya lagi karena memiliki password yang sama dan aku punya kebiasaan menggunakan *password* yang sama gitu.” (Reza, 19 tahun, Mahasiswa)

Film ini memicu kekhawatiran serta kesadaran Reza sehingga mendorongnya untuk memikirkan langkah-langkah preventif seperti mengganti *password* secara berkala dan berbeda untuk setiap

akun, serta menerapkan sistem 2FA (*two-factor authentication*).

“[...] saat ini mungkin aku setelah menonton film itu khususnya aku lebih *care* lagi loh tentang bagaimana aku mengatasi akun-akun pribadiku sendiri dengan itu melakukan beberapa verifikasi-verifikasi *double check* itu untuk mengakses akun ku sendiri dengan menggunakan beberapa *password* yang berbeda di beberapa akunnya.” (Reza, 19 tahun, Mahasiswa)

Dari hasil wawancara dengan informan Jaya juga merasakan kecemasan ketika menonton film tersebut. Baginya, representasi isu risiko kejahatan digital dalam film tersebut membuka matanya terhadap sangat rentannya data pribadi di era teknologi saat ini. Kecemasan yang dialami ini mendorong Jaya dalam merefleksikan diri kemudian mengambil langkah preventif seperti sering mengganti password dan menerapkan prinsip berhati-hati dalam penggunaan media digital. Ia mengaku mulai memikirkan kembali kebiasaannya dalam menggunakan media digital, termasuk kesadarannya untuk tidak sembarangan memberikan informasi yang bersifat pribadi ke internet. Jaya sangat menyadari bahwa jika memberikan informasi pribadi secara tidak hati-hati di dunia digital dapat sangat berisiko karena informasi tersebut bisa digunakan oleh oknum atau pihak yang tidak bertanggung jawab untuk menebak-nebak password atau melakukan tindakan kriminal lainnya.

“Cemas sih kayak apa keamanan yang aku terpin itu udah betul-betul aman atau nggak gitu [...] terhadap data pribadi lebih sering ganti-ganti password [...] Ya, lebih waspada aja. [...] lebih dijaga lagi lah data pribadi itu soalnya orang gampang banget kalau udah tau data pribadi itu kan dia bisa menebak-nebak gitu *password* kita yang kita gunakan gitu atau semacamnya lah.” (Jaya, 22 tahun, Mahasiswa Pascasarjana)

Lebih jauh lagi, Jaya menilai bahwa adegan peretasan dalam film tersebut terasa realistis karena metode yang digunakan oleh June dalam menggunakan informasi pribadi beberapa target korban untuk melakukan percobaan peretasan yang nantinya digunakan untuk mengumpulkan informasi-informasi yang berkaitan dengan kehilangan Grace, seperti tanggal lahir atau nama anak untuk melakukan percobaan peretasan tersebut.

“Menurutku sih realistis aja ya, soalnya si tokoh utamanya ini ngeretas itu memakai kayak tanggal lahir atau nama anaknya gitu jadi kayak, soalnya kebanyakan orang juga memakai *password* itu ya orang-orang terdekat gitu kayak mudah-mudah

gitu.” (Jaya, 22 tahun, Mahasiswa Pascasarjana)

Hal ini cukup mencerminkan kebiasaan umum di masyarakat di mana banyak masyarakat yang menggunakan informasi yang sangat dekat dengan kehidupan pribadi mereka sebagai bagian dari password, membuat akun mereka menjadi lebih rentan untuk diretas oleh orang yang tidak bertanggung jawab dan mengetahui informasi-informasi penting tersebut. (Kristyanto, 2020).

Berbeda dengan informan Reza dan Jaya, kecemasan yang dirasakan oleh Devi ketika menonton bukanlah kecemasan yang merujuk pada peretasan yang dilakukan oleh June, melainkan kecemasan pada plot cerita yang menceritakan ketika Grace menghilang dan di penghujung konflik June dan Grace diculik.

“Kalo dari plot awalnya itu terhibur, kayak santai, enjoy. Tapi pas masuk ke pertengahan sama akhir, itu mulai cemas. Karena ada plot bagian ternyata ibunya sama pacar ibunya itu ternyata bukan liburan. Dan endingnya itu kan akhirnya mereka diculik. Jadi endingnya itu kan ayahnya yang menculik. Jadi kayak cemas sih jadinya, kok bisa gitu.” (Devi, 22 tahun, Mahasiswa)

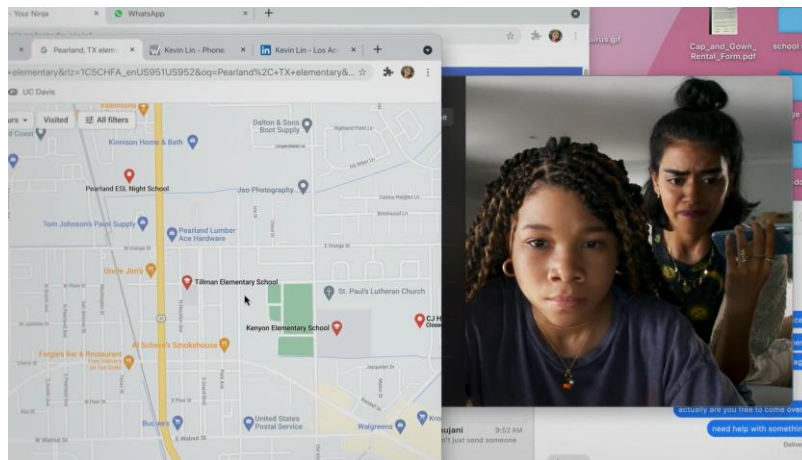
Namun, terlepas dari kecemasan berbeda yang dirasakan oleh Devi tidak membuatnya lengah terhadap isu yang diceritakan dalam film, ia justru menyadari adanya ancaman yang dibuktikan dalam pernyataan bahwa dirinya merasa semakin waspada karena June di dalam cerita dengan mudahnya meretas akun Google Grace dan Kevin dengan menemukan informasi-informasi data diri yang ada dari masing-masing tokoh.

“Jadi semakin aware sih. Karena kalo dalam film ini tuh yang anaknya itu dengan mudah login ke akun Google ibunya dan Kevin itu pacar ibunya. Terus dengan data-data informasi yang kayak... dia kan awalnya dari yang Kevin... Eh, awalnya dari yang dia mau login ke akun Google Kevin itu. Tapi dia nggak tahu passwordnya apa [...] menebak-nebak.. terus akhirnya itu kan ada yang dia telponkan. Itu *customer service* atau apa gitu. Terus disuruh nyebutin nama ibunya siapa, sekolahnya di mana, tempat tinggalnya di mana. Itu kan data yang sangat mudah kita dapatkan. Jadi kayak teman dekat kita itu pasti tahu nama ibu kita siapa, tinggal di mana, SD kita di mana.” (Devi, 22 tahun, Mahasiswa)

Dari ungkapan yang telah disampaikan, ia merefleksikan dirinya dalam menanggapi isu peretasan dalam film tersebut dengan membuat sandi google ataupun media sosial lainnya menjadi sulit untuk ditebak, karena umumnya masyarakat masih menggunakan tanggal lahir dalam sandi

mereka.

“Ya, habis nonton film ini, aku jadi waspada sih Terkait dengan data-data pribadi Mungkin dengan setelah menonton ini Mungkin aku jadi bakal membuat password Password untuk google ataupun media sosial lainnya Yang benar-benar susah Biasanya kan orang menggunakan tanggal lahir.” (Devi, 22 tahun, Mahasiswa)



Gambar 3.7 - Menit 28.40, June dan Veena melakukan percobaan peretasan dengan menelpon Customer Service

(Sumber: tangkapan layar film *Missing* [2023] oleh peneliti)

Dengan pernyataan yang telah disampaikan oleh Devi terkait ekspresi dan kesadaran atas isu yang dirasakan selama menonton film serta merefleksikannya, Devi kemudian menyampaikan pesan utama yang menurutnya penting untuk tidak sembarang memberikan informasi penting pada media sosial seperti nama ibu, nama ayah, tempat tinggal, riwayat pendidikan. Hal tersebut memudahkan oknum atau pelaku kejahatan dalam mengulik informasi penting dan berpotensi untuk disalahgunakan.

“[...] kalau data pribadi itu emang penting sih, jadi kita nggak boleh dengan sembarang untuk menuliskan itu di sosial media seperti kayak di filmnya kan, dia tuliskan nama ibu, nama ayah, tempat tinggal, sekolah di mana itu dia tulis di Facebook. Jadi kan dengan mudah orang bisa tahu kalau data-data pribadinya itu bisa dengan mudah diakses di media sosial dia. Jadi kayaknya kita harus lebih aware dalam membagikan data pribadi kita.” (Devi, 22 tahun, Mahasiswa)

Peneliti kemudian melanjutkan pertanyaan mengenai pendapat tentang seberapa realistis adegan peretasan di dalam film tersebut dalam realitas yang ada dan Devi memberikan tanggapan bahwa

dari sudut pandangnya sebagai seseorang yang tidak memiliki pengalaman dalam dunia teknologi atau peretasan, beberapa adegan tampak rumit namun juga menyadari bahwa bagi mereka yang memiliki pengetahuan atau pemahaman teknologi digital dengan baik seperti keterampilan yang dimiliki June, tindakan tersebut bisa jadi realistis.

“Kalau sudut pandang yang awal, aku kan bukan hacker. Tapi kalau orang-orang yang tahu tentang teknologi yang mendalami itu, Cukup realistis ya [...] Kalau kita gaptek kan, kita nggak bisa kayak anaknya segala login-login memang tahu teknologi, pasti dia mudah saja ngotak-ngotak gitu” (Devi, 22 tahun, Mahasiswa)

Sesuai pernyataan yang diungkapkan mengindikasikan bahwa ia menyadari adanya kesenjangan pengetahuan dan keterampilan teknologi antara dirinya dengan orang-orang yang memiliki kompetensi digital yang lebih tinggi dan paham dalam bidang teknologi. Dengan kata lain, Devi mengambil posisi yang tidak sepenuhnya skeptis tetapi terbuka terhadap kemungkinan yang nyata. Devi juga memberikan penilaian terhadap penulis cerita dalam menggambarkan contoh kasus kebocoran data.

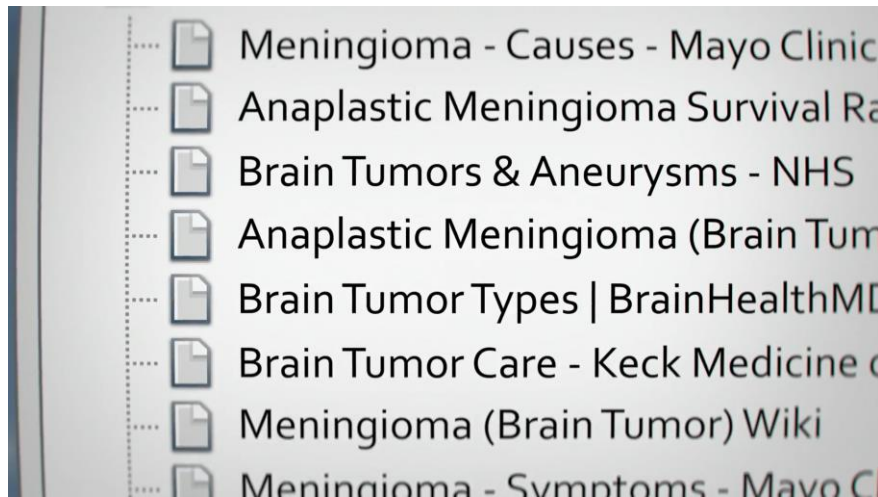
“[...] bagus sih karena kayak ditampilkan kan cara-caranya anaknya itu login ke akun Google, meretas data segala macam terus tau lokasinya di mana-mana segala macam. Itu real sih, emang ada yang kayak gitu. Jadi ya bagus penyampaian filmnya [...] karena ini kan udah sering terjadi jadi kalau di film ini menurutku sesuai aja dengan yang biasa.” (Devi, 22 tahun, Mahasiswa)

Namun, Devi memiliki pendapat lain terkait ketidakrealistisan isi cerita dalam film karena menurutnya ada beberapa aspek yang dirasa kurang nyata dan masuk akal dalam menyampaikan isu peretasan. Ia juga merasa beberapa cara yang digambarkan dalam film terlalu mudah atau disederhanakan sehingga kurang menggambarkan prosedur atau cara kerja keamanan yang sesungguhnya.

“[...] di film itu keamanannya kurang seperti tidak menampilkan face ID biasanya kalau kita login ke suatu aplikasi atau media sosial misalnya Shopee, itu kita biasanya kalau di aku ya pakai autentifikasi, itu biasanya kita harus pakai itu supaya tidak mudah di-*hack* orang [...] pas dia login ke akun Kevin Terus karena dia gagal login Terus tiba-tiba dia telepon kayaknya itu *customer service* atau apa gitu orang yang bekerja di bagian Google gitu.. Terus dia telepon untuk minta gantikan password Google-nya Kayaknya sih nggak semudah itu sih kalau di dunia nyata

Tapi kalau di film itu benar-benar mudah dalam mengganti password orang lain gitu.” (Devi, 22 tahun, Mahasiswa)

Adanya perbedaan respon yang diterima oleh Asrori ketika menonton film *Missing* (2023) yakni Asrori justru merasa tegang dan juga prihatin terhadap June ketika kehilangan Grace, munculnya rasa empati yang dirasakan Asrori timbul kepada June karena hanya Grace yang dimilikinya dalam lingkup keluarga, hal ini terjadi karena dalam film tersebut menceritakan June sudah kehilangan sosok Ayah (James) dikarenakan penyakit yang diderita yakni kanker otak.



Gambar 3.8 - Menit 02.50, Adegan pada film yang menunjukkan penyebab kematian James

(Sumber: tangkapan layar film *Missing* [2023] oleh peneliti)

“Hmm.. beberapa adegannya membuat tegang sih mas.. Karena plot twist ya.. Sisanya lebih kepada rasa prihatin gitu ke karakter utamanya.. Ibunya hilang pas keluarganya sisa ibunya doang.” (Asrori, 25 tahun, Mahasiswa Pascasarjana)

Asrori juga memiliki pandangan yang cukup realistis terhadap isu peretasan ketika peneliti menanyakan sejauh mana penggunaan teknologi dan cara peretasan dalam film terasa realistis di masyarakat.

“Masuk akal sih mas [...] Terutama pada bagian *lost password* tuh ketika emailnya udah kejebol.. Hanya saja yang pas bagian nggak masuk akal nya itu pas *lost password* nya di bagian email nah itu kan biasanya diminta detail-detail tuh.. Kalo antisipasi ada kejadian kayak filmnya ini.” (Asrori, 25 tahun, Mahasiswa Pascasarjana)

Asrori berpendapat bahwa beberapa aspek dalam plot cerita cukup masuk akal dan realistis, terutama ketika email sudah “kejebol” atau diretas, sehingga proses pemulihan *password* menjadi rentan. Namun, ia juga menggarisbawahi adanya bagian yang kurang logis dengan kenyataan, yaitu ketika proses *lost password* tetap meminta detail-detail tertentu melalui email sebagai langkah antisipasi.

“Hmm.. ada positif dan negatifnya.. Yang positifnya itu karena dengan itu dia bisa ketemu sama ibunya nih sampai jauh banget.. Terus negatifnya ini si bapaknya ini karena si MCnya apa.. Karakter utamanya juga bocor datanya jadi ketahuan tuh.. Meskipun ibunya udah dibantu ngeganti identitas.” (Asrori, 25 tahun, Mahasiswa Pascasarjana)

Kemudian Asrori menambahkan beberapa pandangan tambahan ketika peneliti menanyakan lebih lanjut terkait ketidakrealistisan isi cerita dalam film. Ia menganggap bahwa film menggambarkan peretasan itu cukup mudah padahal data yang diperlukan tidak lengkap, dan seharusnya lebih ketat dalam percobaan pembobolan keamanan.

“Hmm.. kurang realistisnya yang itu tadi mas.. Yang pembobolan email itu.. Datanya nggak lengkap.. Terus kok bisa pas datanya nggak lengkap itu malah diizinkan ganti password emailnya [...] itu harus diperketat lagi.” (Asrori, 25 tahun, Mahasiswa Pascasarjana)

Melanjutkan pada sikap refleksi Asrori mengenai isu peretasan yang diceritakan dalam film, penting untuk menggarisbawahi betapa krusialnya menjaga keamanan data pribadi. Asrori menekankan bahwa selain memahami bagaimana peretasan bisa terjadi, juga perlu meningkatkan kewaspadaan dan mengambil langkah preventif seperti tidak sembarangan untuk menyimpan password di penyimpanan yang berbasis online dimana hal tersebut rentan untuk disusupi.

“Lebih waspada aja.. Terutama keamanan email karena biasanya email kalo udah kebobol maka sisanya ini tinggal nunggu waktu kayak di film itu [...] Kalau ganti-ganti *password*.. Kayaknya.. Paling aman itu jangan menyimpan *password* dalam browser gitu mas.” (Asrori, 25 tahun, Mahasiswa Pascasarjana)

Kesadaran dan kewaspadaan serta berhati-hati dalam mengelola informasi pribadi menjadi kunci utama dalam mencegah risiko kebocoran data dan melindungi diri dari serangan siber.

Visi sebagai informan satu-satunya yang merasakan *mixed feeling* ketika menonton film *Missing* (2023) menunjukkan perspektif yang cukup kompleks dan reflektif terhadap teknologi

yang diceritakan dalam film tersebut. Visi mengaku bahwa di satu sisi teknologi yang digambarkan dalam cerita seperti kemampuan *hacking* yang memungkinkan akses ke berbagai sistem dan data memberikan kesan yang mencemaskan atau ketakutan karena adanya potensi penyalahgunaan yang bisa berbalik sehingga membuat kerugian.

“Sebenarnya *mixed feeling* ya. Karena awalnya itu aku merasa di film ini itu dengan nge-*hack* itu bisa dapet akses ke semua hal. Tapi di sisi lain juga ngerasa terbantu karena ada teknologi. karena kan di *ending* videonya, di filmnya itu kalau nggak salah, dia bisa selamat lewat teknologi suara gitu, yang *voice recognition* itu [...] yang siri.” (Wawancara Visi pada tanggal 19 April 2025)

Namun, di sisi lain Visi juga melihat sisi positif dari teknologi ini terutama ketika penggunaan teknologi seperti *voice recognition* seperti Siri yang menjadi alat penyelamat dalam alur cerita. Sikap ambivalen yang dirasakan ini mengindikasikan bahwa Visi mampu memandang teknologi dari perspektif yang berbeda yakni teknologi sebagai potensi ancaman yang membahayakan, tetapi juga dapat menjadi solusi yang dapat diandalkan.

“[...] Jadi kayak itu sih dua poin tadi. Kadang menjadi rasa cemas karena kalau misalnya salah-salah kegunaan teknologi itu bisa *boomerang* ke kita. Tapi yang kedua, *somehow* juga bisa jadi suatu yang menolong [...] *at the end* dengan bantuan teknologi ini mereka bisa selamat. Dan itu menurutku caranya pintar banget. Biar bisa *survive* dari si yang jahat itu.” (Visi, 26 tahun, Mahasiswa Pascasarjana sekaligus Karyawan Swasta)

Beralih mengenai pendapat Visi tentang representasi isu peretasan pada film, Visi menyoroti dampak yang cukup signifikan dari kebocoran data, baik dari segi positif dan negatif. Menurutnya, ketika satu akun berhasil diretas pelaku biasanya dapat mengakses berbagai informasi penting yang bersifat sangat pribadi. Hal ini menggambarkan begitu rentannya data pribadi jika tidak dijaga dengan hati-hati, dan bagaimana konsekuensi yang didapat dari peretasan bisa sangat luas dan juga mendalam.

“Dampaknya sebenarnya lumayan signifikan ya. Maksudnya bisa dilihat dari positif atau negatifnya. Dari satu hal yang dia lakukan, si June ini itu bisa akses kemana-mana. Jadi kayak bisa kebongkar tuh misalnya contohnya kayak kehidupan pribadi yang ibunya *dating* itu. Jadi, once akun kita bisa dibuka, keretas itu kadang hal-hal detail yang disimpan personal itu bisa diakses.” (Visi, 26 tahun, Mahasiswa

Pascasarjana sekaligus Karyawan Swasta)

Menanggapi pertanyaan mengenai apakah film *Missing* (2023) ini berlebihan dalam menggambarkan ancaman siber atau mencerminkan pada realitas, Visi memberikan jawaban yang cukup seimbang, ia melihat bahwa film ini tidak hanya sekadar menampilkan cerita fiksi namun juga memberikan gambaran yang cukup relevan dengan kondisi nyata. Peretasan satu akun saja bisa berdampak luas karena informasi yang saling berhubungan dapat dengan mudahnya diakses oleh pihak yang tidak bertanggung jawab.

“Menurut aku sih lumayan cukup menggambarkan ya. Karena dari akun yang diretas bisa bercabang kemana-mana, dampaknya itu jadi kayak bikin gambaran aja sih di dunia nyata itu kalau bisa data kita bocor, itu bisa juga terjadi kayak yang di film ini. Jadinya si *hacker* itu bisa akses apapun yang berhubungan dengan kita.”

(Visi, 26 tahun, Mahasiswa Pascasarjana sekaligus Karyawan Swasta)

Namun ketika diberikan pertanyaan terkait seberapa jauh penggunaan teknologi dan cara peretasan dalam film terasa realistis, Visi menilai bahwa penggunaan teknologi dan cara peretasan tersebut masih terasa jauh dari realitas, dalam praktik sebenarnya proses peretasan tidak semudah dan secepat yang digambarkan pada film.

“Menurut aku sih kayak masih jauh ya. Karena kalau berkaca dari *real* di lapangan, peretasan itu tuh nggak semudah itu gitu. Maksudnya tuh banyak kayak *step-step* yang harus dilewat. Kayak beberapa *firewall* yang harus tembus dulu biar bisa *nge-track*.” (Visi, 26 tahun).

Selain itu, Visi juga mempertanyakan latar belakang June sebagai karakter utama yang diceritakan dalam film mampu mengakses berbagai sistem tanpa penjelasan yang rinci apakah June memang memiliki kemampuan teknis sebagai peretas. Visi menganggap hal ini menjadi keterbatasan dalam alur cerita yang membuat representasi peretasan pada film terasa kurang realistis.

“[...] kalau di film itu digambarkan peretasan itu segampang itu bahkan orang yang *let's say* June itu, kita nggak tahu ini dia punya *background cyber* sebelumnya atau nggak. Terus juga itu kayak dia cuma otak-atik doang itu udah bisa langsung kebuka.. bahkan sebenarnya itu nggak semudah itu sistemnya. Ya itu sih sebenarnya menurut aku yang agak kurang realistis [...] Sedangkan kalau berdasarkan film itu tuh, kita nggak tahu nih si June ini dia punya *background hacking* nggak sih? Kan tuh nggak dijelaskan. Jadi di sana tuh ada limitasi. Di situ

yang mau nggak tahu. Jadi menurut aku tuh kayak untuk bisa dibilang realistis atau masuk akal tuh kayaknya masih jauh.” (Visi, 26 tahun)

Refleksi Visi terhadap isu peretasan dalam film menunjukkan dampak positif dalam membangun kesadaran. Visi mengakui bahwa setelah menonton film tersebut dirinya menjadi lebih waspada.

“*Somehow* menonton film ini aku jadi lebih *aware* buat yang tadi aku bilang misalnya melakukan *update*, *password*, apalagi secara berkala misalnya yang paling signifikan itu misalnya Gmail itu kan cabangnya mana mana, itu salah satunya. Terus yang kedua aku juga mulai ngasih 2FA tadi untuk beberapa akun sih. Jadi dari menonton film jadi kayak bikin kesadaran aja, *awareness*nya makin tinggi.” (Visi, 26 tahun, Mahasiswa Pascasarjana sekaligus Karyawan Swasta)

Visi juga tidak hanya menerima gambaran mengenai cerita teknologi dengan pasif, tetapi secara aktif juga merefleksikan dampak serta implikasinya dalam kehidupan nyata, sehingga ekspresi yang dirasakannya menjadi campuran antara kekhawatiran dan juga harapan.

3.3 Orientasi Nilai Ideologis Penonton Terkait Isu Peretasan Informasi Data Pribadi Digital dalam Film

Orientasi nilai ideologis penonton sangat memengaruhi cara memahami dan merespons terkait isu yang diceritakan dalam film *Missing* (2023). Dengan memanfaatkan berbagai fitur pada perangkat digital, June berhasil mengungkap rahasia terkait privasi orang lain seperti rahasia kedua orang tuanya. Melalui narasi cerita yang disampaikan, film ini tidak hanya menampilkan potensi teknologi yang solutif ketika ada suatu masalah, tetapi juga mengangkat isu penting tentang privasi dan keamanan data pribadi. Penonton yang memiliki nilai ideologis dengan latar belakang yang berbeda kemungkinan besar akan memberikan pandangan yang beragam terhadap tindakan yang dilakukan oleh June dalam film yang melibatkan peretasan akun pribadi seseorang dan eksplorasi data digital. Oleh karena itu, memahami orientasi nilai ideologis penonton menjadi penting untuk menganalisis bagaimana film ini memengaruhi sikap dan pandangan penonton terhadap isu peretasan informasi data pribadi digital dalam film.

Reza menyampaikan pandangan yang lebih mengedepankan sifat pragmatis terkait bagaimana teknologi digunakan oleh pemeran utama meskipun dengan risiko melanggar aturan yang berlaku.

“Kalau aku lihat dari perspektif pribadi ya bagaimana aku ini dilihat dari arah positif ya di saat bagaimana karakter June Bug ini mencari tahu keberadaan ibunya dimana mungkin kepolisian pun menyerah, kedutaan besar pun menyerah dengan *effort* dia pribadi untuk mencari keberadaan ibunya dengan mengakses sampai membobol akun orang lain [...]” (Reza, 19 tahun, Mahasiswa)

Reza menyatakan bahwa teknologi seperti yang digambarkan dalam film memang sangat solutif dalam memecahkan masalah, termasuk pencarian informasi penting yang dapat membantu penyelidikan. Namun, di sisi lain teknologi yang digunakan tersebut juga memiliki potensi ancaman yang berkaitan dengan privasi, menimbulkan rasa dilema yang dikatakan oleh Reza.

“[...] ya walaupun itu melanggar aturan menurutku itu adalah suatu hal yang bijak ya dilakukan oleh perorangan gitu ya dengan cara di saat mungkin polisi tidak bisa membantu di saat orang lain tidak bisa membantu tapi dia bisa mencari tau sendiri kok dengan cara ya mungkin itu yaa.. melanggar beberapa aturan di internet itu [...] Iya.. dilema sebenarnya sih” (Reza, pada wawancara tanggal 27 April 2025)

Hal ini menandakan bahwa **Reza memiliki orientasi nilai** pada posisi dilema yang sejalan dengan konsep *Negotiated Position* dalam teori analisis resepsi oleh Stuart Hall. Dalam posisi ini Reza tidak sepenuhnya setuju atau menerima narasi dalam film tetapi juga tidak menolak sepenuhnya. Reza memahami bahwa manfaat teknologi sebagai solusi yang praktis dalam pemecahan masalah, namun Reza menyadari juga adanya pelanggaran aturan yang berlaku, sehingga sikapnya terhadap narasi pesan film mencerminkan keseimbangan antara penerimaan dan penolakan. Kemudian, Reza menyampaikan pandangannya mengenai saran agar representasi isu keamanan digital dalam film lebih akurat dan berdampak.

“Kalau untuk memberikan saran kepada pembuat film di masa yang akan datang ya Bang ya Dengan mengadaptasi beberapa aspek yang udah ada di film ini pun udah cukup bagus sih Bang ya Hanya untuk dikembangkan kembali aja udah bisa lebih bagus gitu Bagaimana penambahan aspek-aspek yang lebih realistis mungkin Karena kan ya banyaklah beberapa plot hole yang missingnya di film Missing ini ya Masa sih seorang June gak sadar kalau yang di foto dari awal itu bukan ibunya Baru tahu di saat udah ada di pertengahan film gitu Bagaimana cara menggambarkan berselancar di sosial media itu terlalu over banget lah hiperbola banget gitu digambarkan di film ini kalau bilang aku pribadi ya.” (Reza, 19 tahun)

Pernyataan yang dilontarkan Reza tersebut menunjukkan bahwa ia sangat mengapresiasi usaha film dalam mengangkat isu peretasan, namun ia merasa adanya kekurangan dalam hal logika cerita. Ia menyarankan agar representasi teknologi dan media sosial dalam film ke depannya dibuat lebih akurat dan masuk akal, agar pesan yang disampaikan oleh penulis cerita lebih berdampak dan meyakinkan bagi para penonton.

Jaya dalam menyatakan sikap setelah menonton film *Missing* (2023) juga merasakan hal yang sama dengan apa yang dirasakan oleh Reza yakni rasa dilema.

“Kalau ini sih bikin aku dilema ya soalnya film ini kan mengajarkan kalau data data yang kebocoran data itu bisa digunakan dengan hal yang bijak seperti mencari orang tuanya gitu.” (Jaya, 22 tahun, Mahasiswa Pascasarjana)

Jaya menyadari bahwa kebocoran data pribadi dalam film tersebut dapat dimanfaatkan secara bijak, seperti upaya pencarian orang yang hilang seperti yang diceritakan ketika Grace hilang dan June mengupayakan segala cara untuk mencari keberadaan ibunya dalam film. Namun, Jaya menekankan bahwa dampak dari penggunaan data digital sangat bergantung pada tanggung jawab masing-masing pengguna teknologi.

“Tergantung orang yang make sih kalau orang yang bertanggung jawab make ya itu bisa jadi hal yang positif bisa membantu orang juga kalau yang tidak bertanggung jawab ya jadi hal negatif yang tidak diinginkan lah.” (Jaya, 22 tahun, Mahasiswa Pascasarjana)

Jika pengguna tersebut bertanggung jawab, teknologi dan data pribadi bisa menjadi alat bantu yang bernilai positif dan dapat membantu banyak orang. Sebaliknya, jika disalahgunakan tidak menutup kemungkinan adanya konsekuensi negatif yang tidak diinginkan akan muncul. **Pernyataan yang disampaikan oleh Jaya** ini semakin menguatkan bahwa orientasi nilai yang dimaknai **berada pada posisi *Negotiated Position***. Jaya kemudian menambahkan poin saran yang ditujukan pada isu representasi keamanan digital dalam film lebih akurat dan berdampak, Jaya menganggap jika ada satu tokoh yang dapat memberikan pelajaran bagi para penonton agar bisa lebih menjaga data keamanan.

“Ya, kalau bisa sih ke depannya dibikin tokoh yang menjaga keamanan data pribadinya gitu biar bisa dicontoh sama orang-orang yang nonton juga biar lebih meningkatkan kewaspadaan dia jadi ada lah cara ada tokoh yang dapat memberikan

pelajaran gitu Ya Ada masukan biar bisa lebih menjaga data keamanan sendiri biar lebih kuat lah gitu.” (Jaya, 22 tahun)

Pernyataan Jaya menunjukkan bahwa ia memaknai film tersebut dari sudut pandang yang seimbang, di mana teknologi bisa menjadi pedang bermata dua. Jaya menyarankan agar kedepannya film menghadirkan tokoh yang secara aktif menjaga keamanan data pribadi sehingga bisa menjadi satu tokoh yang menjadi contoh positif bagi penonton dan memperkuat pesan edukatif tentang pentingnya kewaspadaan data digital.

Devi memiliki gagasan yang sama bahwa teknologi memiliki ancaman yang besar terkait peretasan informasi data pribadi digital dalam film jika tidak digunakan dengan bijak. Kemudian Devi menyampaikan hal-hal preventif untuk mencegah terjadinya peretasan data pribadi digital seperti yang digambarkan dalam film *Missing* (2023).

“[...] teknologi ini dapat menjadi ancaman bagi kita kalau misalnya yang menggunakan itu tidak bijak tentunya kan nanti kalau kita tidak bijak dalam menggunakan teknologi digital tidak menjaga data kita dengan baik atau tidak *double* kan keamanan *platform* digital kita tentunya nanti akan berdampak pada diri kita sendiri karena bisa dihack orang, *phishing* ataupun lain sebagainya tentunya yang dapat merugikan diri kita sendiri.” (Devi, 22 tahun, Mahasiswa)

Sikap **Devi ini mencerminkan posisi *Negotiated Position*** karena Devi menerima pesan film tentang bahaya teknologi jika tidak bijak dalam penggunaannya. Dalam menyikapi hal tersebut ia juga memberikan saran kepada pembuat film yang harus memperhatikan kenyataan dalam cerita agar lebih realistis.

“Mungkin pembuat film harus lebih memperhatikan terkait dengan keamanan digital agar dibuat lebih realistis seperti itu.” (Devi, 22 tahun)

Pernyataan yang disampaikan menandakan bahwa Devi menyadari akan ancaman besar dari penggunaan teknologi digital yang tidak bijak, khususnya terkait peretasan seperti yang digambarkan dalam film tersebut. Devi menekankan pentingnya ada tindakan preventif seperti meningkatkan keamanan akun digital agar terlindung dari risiko.

Respon Asrori mencerminkan pandangan yang cukup reflektif terhadap dunia digital, di mana Asrori menyadari bahwa teknologi tidak hanya baik atau buruk melainkan bergantung pada cara dan kebijaksanaan penggunaannya. Asrori mengatakan bahwa dunia digital itu berbahaya jika disalahgunakan tetapi bisa juga aman dan bermanfaat jika digunakan dengan tepat. Seperti contoh

dalam film tersebut yakni ketika FBI yang dianggapnya sudah memahami etika dengan baik, asrori juga menyampaikan pentingnya bersifat selektif dalam menyampaikan sebuah informasi.

“Oh.. ee.. Ini.. sebenarnya dunia digital itu bahaya kalau yang pakainya nggak bijak.. Misal pakainya yang kayak FBI gitu.. aman-aman aja.. Pokoknya harus berhati-hati informasi apa yang perlu disampaikan nah pada siapa dan bagaimana informasi ditujukan.” (Asrori, 25 tahun)

Pandangan tersebut menandakan bahwa Asrori berada dalam sikap *Negotiated Position* karena ia tidak menerima sepenuhnya dan tidak juga sepenuhnya menolak. Ia mengakui adanya sisi positif dan negatif dalam penggunaan teknologi digital, dan menilai bahwa segala risiko dan juga manfaat tergantung pada bagaimana tanggung jawab dan kebijaksanaan pengguna dalam mengelola informasi pribadi. Asrori juga menambahkan poin saran yang sama terkait memberikan pemahaman yang lebih detail untuk penonton tentang penggambaran cara peretasan yang berpotensi merugikan masyarakat.

“Ini tinggikan lagi tingkat keamanan usernya tuh yang.. Kalo ini kan kurang-kurang banget tuh cuman pakai data.. Eh *password* yang cuman ulang tahun.. Data ulang tahun itu.. Nah jadi harapannya tingkat keamanannya dinaikin lagi.. Terus.. Apa.. modalnya bukan cuma fitur *lost password* gitu loh mas.. Kan ada *phishing booth* jenis *hack*.. Harusnya lebih kayak gitu.. Jadi biar kita lebih paham kalo itu memang bahaya.”

Ungkapan Asrori menunjukkan keinginannya bahwa film dapat memberikan pemahaman yang lebih rinci dan detail tentang cara kerja peretasan serta pentingnya meningkatkan keamanan digital. Kemudian Asrori menyoroti kelemahan dalam penggambaran sistem keamanan yang terlalu mudah, seperti penggunaan password ulang tahun dan menyarankan aspek teknis seperti metode peretasan seperti *phishing* dan jenis peretasan lainnya juga ditampilkan. Hal ini menandakan bahwa Asrori ingin representasi yang lebih edukatif dan berdampak bagi para penonton.

Respon Visi menunjukkan bahwa ia memiliki pandangan yang seimbang dan berkesan tidak berlebihan terhadap penggunaan teknologi. Visi mengatakan bahwa dampak positif atau negatif teknologi sangat bergantung pada tujuan dan kebijaksanaan seseorang dalam menggunakannya. Pandangan ini menempatkan Visi sebagai penonton yang berada pada posisi ***Negotiated Position*** karena tidak sepenuhnya mengikuti pesan film secara pasif namun juga menyesuaikan dengan refleksi pribadi dan pemahaman kritis yang dimiliki Visi terhadap realitas penggunaan teknologi.

“Ya, kalau menurut aku bisa.. di semuanya itu tergantung orangnya lagi. Dia mau punya tujuan yang baik atau yang buruk.” (Visi, 26 tahun)

Dalam saran yang diberikan, Visi menekankan pentingnya nilai preventif yang seharusnya diceritakan dalam film seperti pembaruan kata sandi secara berkala dan penggunaan *Two-Factor Authentication* (2FA) yang menurutnya dapat membantu pencegahan yang berisiko seperti yang diceritakan dalam film tersebut.

“Kalau dari aku mungkin bisa ditambahin nilai preventif sih. Jadi kayak misalnya di filmnya dikasih apa namanya [...] lebih ke pencegahannya. Jadi kayak misalnya dengan kita melakukan, misalnya tadi kayak nge-update perubahan *password* berkala, terus nambah 2FA, ini bisa mencegah hal-hal yang ada di film. Jadi lebih [...] Edukatif lagi ya. Motifnya lebih ke preventif. Kalau dari aku sarannya.” (Visi, 26 tahun)

Visi mengharapkan film dapat memberikan nilai-nilai edukatif dan tidak hanya menampilkan ancaman tetapi juga memberikan solusi yang konkret yang dapat diterapkan oleh para penonton dalam kehidupan nyata. Hal ini mengindikasikan Visi memaknai film secara kritis dan menerima pesan utama tentang bahayanya dunia digital namun juga dapat mengusulkan pendekatan yang lebih konstruktif.

**Tabel 3.1 - Tabel Ringkasan Posisi Ideologis Penonton Terkait Isu Peretasan Informasi
Data Pribadi Digital dalam Film**

No	Isu Permasalahan	Informan	Posisi Ideologis	Transkrip Wawancara
1	Peretasan Informasi Data Pribadi Digital dalam Film <i>Missing</i> (2023)	Mahreza Adhya Al-Kautsar	<i>Negotiated Position</i>	“Kalau aku lihat dari perspektif pribadi ya bagaimana aku ini dilihat dari arah positif ya di saat bagaimana karakter June Bug ini mencari tahu keberadaan ibunya dimana mungkin kepolisian pun menyerah, kedutaan besar pun menyerah dengan <i>effort</i> dia pribadi untuk mencari keberadaan ibunya dengan mengakses sampai membobol akun orang lain ya walaupun itu melanggar aturan menurutku itu adalah suatu hal yang bijak ya dilakukan oleh perorangan gitu ya dengan cara di saat mungkin polisi tidak bisa membantu di saat orang lain tidak bisa membantu tapi dia bisa mencari tau sendiri kok dengan cara ya mungkin itu yaa.. melanggar beberapa aturan di internet itu [...] Iya.. dilema sebenarnya sih.”
		Surya Wijaya	<i>Negotiated Position</i>	“Kalau ini sih bikin aku dilema ya soalnya film ini kan mengajarkan kalau data data yang kebocoran data itu bisa digunakan dengan hal yang bijak seperti mencari orang tuanya gitu [...] Tergantung orang yang make sih kalau orang yang bertanggung jawab make ya itu bisa jadi hal yang positif bisa membantu orang juga kalau yang tidak bertanggung jawab ya jadi hal negatif yang tidak diinginkan lah.”
		Devianty Rhamadhani	<i>Negotiated Position</i>	“Setuju kalau teknologi ini dapat menjadi ancaman bagi kita kalau misalnya yang menggunakan itu tidak bijak tentunya kan nanti kalau kita tidak bijak dalam menggunakan

				teknologi digital tidak menjaga data kita dengan baik atau tidak mendouble kan keamanan platform digital kita tentunya nanti akan berdampak pada diri kita sendiri karena bisa dihack orang, phishing ataupun lain sebagainya tentunya yang dapat merugikan diri kita sendiri.”
		Muhammad Asrori	<i>Negotiated Position</i>	“Oh.. ee.. Ini.. sebenarnya dunia digital itu bahaya kalau yang pakainya nggak bijak.. Misal pakainya yang kayak FBI gitu.. aman-aman aja.. Pokoknya harus berhati-hati informasi apa yang perlu disampaikan nah pada siapa dan bagaimana informasi ditujukan.”
		Aprivisi Ewa Abbas	<i>Negotiated Position</i>	“Ya, kalau menurut aku bisa.. di semuanya itu tergantung orangnya lagi. Dia mau punya tujuan yang baik atau yang buruk.”

3.4. Negosiasi Penonton: Spektrum *Engagement* Penonton dalam Interaksi

Film *Missing* (2023) menyajikan narasi cerita tentang pencarian ibu yang hilang melalui berbagai tindakan digital yang dilakukan oleh karakter utamanya June, termasuk tindakan peretasan akun dan privasi digital. Dalam menganalisis bagaimana penonton memaknai tindakan tersebut digunakan empat kerangka teoritis yaitu Analisis Resepsi, *Media Engagement Theory*, dan *Cyber Society Theory*. Dari empat teori tersebut memberikan perspektif yang melengkapi dalam menelaah hasil penelitian melalui wawancara yang telah dilakukan terhadap isu peretasan digital dalam film.

Analisis Resepsi, teori yang dikemukakan oleh Stuart Hall mengenai respons penonton dapat dianalisis melalui tiga hipotekal *Dominant-Hegemonic*, *Negotiated*, dan *Oppositional*. Setelah peneliti melakukan wawancara kepada masing-masing penonton ditemukan bahwa respons semua berada pada posisi *Negotiated* yang merujuk pada posisi penonton tidak sepenuhnya menerima makna yang diceritakan oleh film, namun juga tidak sepenuhnya menolak.

Penonton yang berada dalam posisi ini cenderung memahami dan menyepakati pesan dominan dari media yang disampaikan, tetapi juga melakukan negosiasi berdasarkan nilai, pengetahuan, serta konteks sosial dan budaya yang dimiliki masing-masing penonton (Ariestyani & Ramadhanty, 2022). Penonton menunjukkan pemahaman terhadap situasi emosional yang dihadapi oleh June dan mengapresiasi atas inisiatif dan kecerdasannya dalam memanfaatkan teknologi digital untuk mencari ibunya yang menghilang. Namun di sisi lain, mereka juga menyadari bahwa tindakan yang dilakukan tersebut secara teknis merupakan pelanggaran privasi dan etika digital. Penonton menganggap tindakan June dapat dimaklumi karena kondisi darurat yang dihadapinya, namun tetap menyimpan keraguan atas legalitas serta moralitas dari tindakan yang telah dilakukan.

Media Engagement Theory, menjelaskan keterlibatan penonton dengan media dipengaruhi oleh lima parameter. *Media Context*, *Motivations*, *Modalities*, *Intensities*, dan *Consequences*. Latar sosial dan kedekatan penonton dengan teknologi digital seperti yang diceritakan dalam film sangat memengaruhi cara mereka memahami tindakan June. Motivasi emosional dan afektif seperti empati terhadap situasi kehilangan orang yang dicinta dapat meningkatkan keterikatan yang kuat, baik secara kognitif maupun afektif hingga tindakan peretasan yang dilakukan tampak wajar atau dibenarkan (Dahlgren & Hill, 2020). Salah satu parameter yakni ***motivations*** berfokus pada kesadaran di balik keterikatan seseorang terhadap media. Motivasi penonton menyaksikan film *Missing* (2023) berakar dari berbagai latar belakang yang memiliki tujuan. Salah satu tujuannya yakni penonton memiliki rasa keingintahuan terhadap cara June menggunakan teknologi dan media sosial dalam menyelidiki kasus kehilangan ibunya. Aspek lainnya yakni ***consequences*** juga mencakup rasa pemberdayaan yang artinya penonton mendapatkan pengetahuan baru atau pemahaman yang bisa membuat mereka merasa mampu untuk bertindak (Dahlgren & Hill, 2020). Contohnya pada film yang menceritakan June bukanlah seorang ahli teknologi namun mahir menggunakan teknologi dan memiliki pemikiran yang kritis serta bisa mengakses mengelola informasi digital. Namun aspek ini tidak selalu memiliki nilai positif, yakni munculnya persepsi yang menyimpang tentang etika dan hukum digital, risiko imitasi seperti penonton terdorong untuk mencoba mengakses informasi orang lain, memakai aplikasi pihak ketiga. Oleh karena itu, penting bagi penonton untuk mendorong rasa untuk meningkatkan literasi digital kritis.

Cyber Society Theory, tindakan June merupakan representasi dari dinamika masyarakat digital pada realitas saat ini. Teori ini mengintegrasikan kehidupan nyata dan digital dalam satu

kesatuan sosial (Fourkas, 2004). Dunia digital menjadi ruang realitas alternatif yang sama pentingnya dengan dunia nyata. Dalam konteks ini, peretasan dalam film menggambarkan bagaimana batasan antara publik dan privasi semakin tidak lagi jelas atau sulit dibedakan. Tindakan June dalam melakukan aksi sepenuhnya di dunia digital menggambarkan bagaimana realitas sosial, termasuk konflik hubungan personal didominasi oleh teknologi. Identitas diri menjadi rentan dan tindakan peretasan yang dilakukan tersebut dapat dilakukan oleh siapa saja yang memiliki akses, motivasi, dan pengetahuan.

Dengan demikian keseluruhan teori yang diambil memberikan kerangka analisis dalam memahami resepsi penonton terhadap isu peretasan dalam film *Missing* (2023). Tindakan June dapat dimaknai secara beragam, tergantung pada sejauh mana penonton terlibat secara emosional memahami etika digital dan hidup dalam dunia digital. Oleh karena itu, analisis resepsi penonton menjadi penting untuk melihat sejauh mana media digital dapat membentuk persepsi sosial terhadap tindakan seperti peretasan, serta implikasinya terhadap pembentukan nilai dan perilaku dalam kehidupan digital.

BAB IV

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Penelitian ini memiliki tujuan untuk menganalisis resepsi penonton terhadap film *Missing* (2023) dalam konteks isu peretasan informasi data pribadi digital. Dengan pendekatan teori Analisis Resepsi, *Media Engagement Theory*, dan *Cyber Society* peneliti menemukan bahwa penonton umumnya berada pada posisi hipotekal *Negotiated Position* yang artinya mereka memahami dan menerima isi pesan dalam film bahwa peretasan dilakukan sebagai upaya menyelamatkan seseorang, tetapi di sisi lain tetap menyadari bahwa tindakan tersebut bertentangan dengan norma etika dan hukum yang ada.

Melalui parameter dalam *Media Engagement Theory* dapat dilihat bahwa pada aspek *Motivations* penonton melibatkan dorongan emosional dan keingintahuan terhadap dinamika digital, sementara kognitif film memicu pemikiran kritis terkait keamanan data pribadi. Pada aspek *Consequences* memperlihatkan bahwa film mampu memberikan rasa pemberdayaan digital kepada penonton, terutama karena karakter utama bukan seorang ahli teknologi, namun ia mampu memanfaatkan teknologi untuk tujuan investigatif demi mencari seseorang.

Film *Missing* (2023) tidak hanya memberikan suatu hiburan kepada penonton, tetapi juga menimbulkan kesadaran secara kolektif perihal semakin membingungkan batas antara ruang publik dan privasi di era digital. Dari perspektif teori *Cyber Society* film ini mencerminkan dinamika sosial masyarakat modern yang semakin terintegrasi atau terhubung dengan digital.

4.2 Keterbatasan Penelitian

Peneliti dalam melakukan penelitian memiliki keterbatasan utama pada aspek teknis pelaksanaan wawancara. Perbedaan lokasi tempat tinggal para informan mengharuskan peneliti untuk mendatangi penonton di kota yang berbeda sebanyak dua kali dalam waktu yang berbeda guna memperoleh data secara langsung dan optimal. Hal ini cukup menyulitkan dari segi waktu dan logistik. Selain itu, sebagian penonton dilakukan secara daring melalui platform Zoom.

Meskipun sangat membantu, tetapi wawancara yang telah dilakukan tersebut tidak sepenuhnya optimal karena tidak dapat membangun kedekatan emosional yang lebih mendalam sebagaimana wawancara tatap muka, sehingga potensi eksplorasi data menjadi kurang maksimal.

4.3 Saran

Berdasarkan temuan penelitian analisis resepsi penonton film *Missing* (2023) yang merepresentasikan isu peretasan informasi data pribadi digital, disarankan agar penelitian selanjutnya melibatkan informan dengan latar belakang yang lebih beragam. Dengan keberagaman tersebut bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis lebih mendalam adanya hubungan antara representasi tindakan peretasan dalam film *Missing* (2023) dengan cara pandang individu terhadap isu keamanan data pribadi digital. Dengan cakupan informan yang lebih luas analisis lanjutan diharapkan mampu mengungkapkan potensi adanya pola-pola tertentu terkait bagaimana pengalaman digital dan tingkat literasi teknologi membentuk persepsi etis maupun respons emosional individu penonton terhadap praktik peretasan yang digambarkan pada film atau media.

Daftar Pustaka

Sumber Akademik:

- Ariestyani, K., & Ramadhanty, A. (2022). Khalayak Media Sosial: Analisis Resepsi Stuart Hall pada Kesehatan Seksual Orang Muda Social Media Audiences: A Reception Analysis of Stuart Hall on Youth Sexual Health. *Jurnal Konvergensi*, 3(2), 266-277.
- Badhu, D., Mohan, M. M., Prashanth Nittala, N. A., Jadhav, P., Bhadauria, A., & Saxena, K. K. (2024). Theories of Motivation: A Comprehensive Analysis of Human Behavior Drivers. *Acta Psychologica* 244.
- Bungin, B. (2007). *Sosiologi Komunikasi: Teori, Paradigma, dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat* (1st ed.). Kencana.
<https://elibrary.bsi.ac.id/readbook/206269/sosiologi-komunikasi-teori-paradigma-dan-diskursus-teknologi-komunikasi-di-masyarakat>
- Dahlgren, P., & Hill, A. (2020). Parameters of Media Engagement. *Media Theory*, 4(1), 1-32.
- Encoding and Decoding in the television discourse*. (1973, September). ePapers Repository University of Birmingham. <http://epapers.bham.ac.uk/2962/>
- Fatkhuri, S. S. (2016). *Teori Sosiologi Suatu Pengantar* (Y. Sartika, Ed.). Ghalia Indonesia.
- Fourkas, V. (2004). What is cyberspace. *Media Development*, 3, 6-7.
https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/57865756/FourkasV_2004_journal__Media_Develop_p_what-is-cyberspace.pdf-libre.pdf?1543325246=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DWhat_is_cyberspace.pdf&Expires=1742931218&Signature=D34-b6zZjo3vWTYuSgti3hVhL
- Hall, S. (1996). *Critical dialogues in cultural studies* (D. Morley & K.-H. Chen, Eds.). Routledge.

- Hardianti, F., Kuswarno, E., & Sjafirah, N. A. (2019). Nomophobia dalam Perspektif Media, Budaya dan Teknologi. *Edutech*, 18(2).
- Isabella, Iriyani, A., & Lestari, D. P. (2023, Agustus). Literasi Digital sebagai Upaya Membangun Karakter Masyarakat Digital. *Jurnal Pemerintahan dan Politik*, 8(3), 167-172. <https://ejournal.uigm.ac.id/index.php/PDP/article/view/3236/1983>
- Kirana, W. G. C., & Kusuma, A. (2023). Analisis Resepsi Pengguna Media Sosial terhadap Kejahatan Dunia Maya pada Film Dokumenter The Tinder Swindler. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 10(2), 551-560.
- Kristyanto, D. (2020). Literasi Data dan Tantangan Industrialisasi 4.0 Bagi Masyarakat Pesisir di Indonesia. *Journal of Information and Library Studies*, 3(2), 188-205. <https://ojs.uninus.ac.id/index.php/JILS/article/view/979/724>
- Mailin, Rambe, G., Ar-Ridho, A., & Candra. (n.d.). Teori Media/Teori Difusi Inovasi. *Jurnal Guru Kita*, 6(2), 158-168.
- Munardi, B. (n.d.). Efek Media Massa Terhadap Agama dan Kehidupan Sosial Budaya Dalam Pembentukan Moral Dan Kepribadian Masyarakat. *Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, VI(2), 75-77.
- Munawaroh, & Guatri, G. (2023). Analisis Representasi Visual: Kajian Kekerasan Simbolik dalam Film. *JRF: Journal of Religion and Film*, 2(2), 293-312. <https://jrf.dakwah.uinjambi.ac.id/index.php/JRF/article/view/21/19>
- Nopriadi. (2024, November 6). Menjaga Privasi Digital: Studi Tentang Kesadaran Mahasiswadalam Perlindungan Data Pribadi di Media Sosial. *Polygon : Jurnal Ilmu Komputer dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 2(6), 87-97. <https://doi.org/10.62383/polygon.v2i6.297>

- Noviarohmah, A., Samatan, N., & Prihantoro, E. (2024, Juni). REPRESENTASI KRITIK SOSIAL DALAM FILM PENYALIN CAHAYA. *ARKANA Jurnal Komunikasi dan Media*, 03(01), 51-63. DOI 10.62022/arkana.v3i01.7041
- Nur Asida, A. Y., & Saputro, E. P. (2024). Kolaborasi Manusia dan Sumber Daya Robotik Menuju Masa Depan Manufaktur Berkelanjutan Industri 5.0. *Journal of Social Science Research*, 4(1), 2504-2516. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>
- Nurmalia, G., Wulan, M. N., & Utamie, Z. R. (2024, Februari 15). Gaya Hidup Berbasis Digital Dan Perilaku Konsumtif Pada Gen Z Di Bandar Lampung: Keputusan Pembelian Melalui Marketplace Shopee. *Jurnal Rekognisi Ekonomi Islam*, 3(1), 22-32. <https://doi.org/10.34001/jrei.v3i01.846>
- Octaviani, V., Maryaningsih, M., & Dinero, R. (2023). Improving Digital Literacy of SMA/SMK/MA Students Se Central Bengkulu District Bengkulu Province. *Jurnal Dehasen Mengabdi*, 2(1), 51-56.
- Oustin, T., & Habiburahman. (2023). Pengaruh Media Sosial dan Gaya Hidup Terhadap Perilaku Konsumtif Generasi Z Pada Pembelian Sneakers (Studi Kasus Pada Mahasiswa Universitas Bandar Lampung). *JURNAL EKONOMIKA45*, 11(1), 356-362. <https://univ45sby.ac.id/ejournal/index.php/ekonomika>
- Primasari, W. (2016, September). Pemaknaan Mahasiswa Ilmu Komunikasi terhadap Media Siber. *Jurnal Makna*, 1(2), 1-13.
- Rahmatia, B. W., Harjono, A., & Saputra, H. h. (2020). Penerapan Metode Mnemonic Berbantuan Media Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SDN 42 Mataram Tahun 2017/2018. *Indonesian Journal of Elementary and Childhood Education*, 1(1).

- Ramadhani, O., & Khoirunisa. (2025). Generasi Z dan Teknologi: Gaya Hidup Generasi Z di Era Digital. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(1), 323-331.
<https://doi.org/10.54066/jupendis.v3i1.2916>
- Samsu. (2021). *Metode Penelitian: (Teori dan Aplikasi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Mixed Methods, serta Research & Development)*. Pusat Studi Agama dan Kemasyarakatan (PUSAKA).
- Sania, J. (2022). Analisis Resepsi Penonton Drama Korea True Beauty mengenai Pertukaran Peran Gender.
- Sihite, D. V., Siahaan, P. G., Purba, N. R., Pulungan, N. A., & Balqis, T. L. (2024, Januari). Kesadaran Masyarakat Dalam Melindungi Data Pribadi Terhadap Praktik Penyalahgunaan Informasi Data Pribadi pada Era Digital Masa Kini (Studi Kasus Masyarakat di Jalan Wiliam Iskandar Jalur Hijau). *IJEDR: Indonesian Journal of Education and Development Research*, 2(1), 20-23.
<https://pdfs.semanticscholar.org/fb03/02b21858edf549ce28b350cc1401a4745c7c.pdf>
- Subowo, A. T. (2021, April 19). Membangun Spiritualitas Digital bagi Generasi Z. *Dunamis: Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristiani*, 5(2), 379-395. <https://www.sttintheos.ac.id/e-journal/index.php/dunamis/article/view/464/207>
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Suratman, Y. P. (2017). PENGGUNAAN STRATEGI OPERASI KONTRA INTELIJEN DALAM RANGKA MENGHADAPI ANCAMAN SIBER NASIONAL. *Penggunaan Strategi Operasi Kontra Intelijen*, 7(2), 1-17.
<https://jurnal.idu.ac.id/index.php/JPBH/article/view/176>

- Trisnawati, V., Soesanto, E., Tirta, S. M., & Setiawan, T. A. (2023, Desember). Kesadaran Korban Cyber Crime dalam Kasus Phising. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP)*, 1(7), 1093-1098.
- Utami, K. D., & Lestari, P. (2017, June). Audience Reception Analysis toward Political Messages in President Joko Widodo Youtube Channel. *The Indonesian Journal of Communication Studies*, 10(1), 26-40.
- Vadila, N., & Pratama, A. R. (2021). Analisis Kesadaran Keamanan Terhadap Ancaman Phishing. *AUTOMATA*, 2(2), 1-4.
- Yusuf, A. M. (2014). *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan Edisi Pertama (1st ed.)* (1st ed.). Prenadamedia Group.
- Zulfikar, F. (2024). Ini Robot yang Diklaim Paling Canggih di Dunia, Bisa Bicara dengan Manusia. *detikEdu*. <https://www.detik.com/edu/edutainment/d-7374169/ini-robot-yang-diklaim-paling-canggih-di-dunia-bisa-bicara-dengan-manusia>

Sumber Daring dan Film:

- Qasabian, Natalie., Ohanian, Sev., Chaganty, Aneesh., Bekmambetov, Timur. & Merrick, Will., Johnson, Nick. (2023). *[Producer] Missing* [Film]. Sony Pictures.
- Ekatama, Adhyaksa., Dibyo, Ajish., & Bhanuteja, Wregas. (2021). *[Producer] Penyalin Cahaya* [Film]. Netflix.

LAMPIRAN 1 - PANDUAN PERTANYAAN WAWANCARA INFORMAN

Latar Belakang Informan

1. Seberapa sering Anda menonton film yang bertema teknologi, khususnya peretasan atau keamanan digital?
2. Apakah Anda memiliki pengalaman pribadi terkait teknologi informasi, penggunaan media sosial, atau pernah mengalami kebocoran/pelanggaran data pribadi?

Pengalaman Menonton Missing (2023)

3. Apa kesan pertama Anda setelah menonton film Missing? Apakah Anda merasa tegang, terhibur, atau justru cemas?
4. Adegan mana dalam film yang paling membekas di benak Anda, dan mengapa menurut Anda adegan itu begitu kuat?
5. Sejauh mana menurut Anda penggunaan teknologi dan cara peretasan dalam film ini terasa realistis atau masuk akal?

Interpretasi Pesan Film

6. Apa pesan utama yang Anda tangkap dari film ini tentang keamanan data dan dunia digital?
7. Bagaimana Anda menilai cara film ini menunjukkan dampak kebocoran data pribadi terhadap kehidupan karakter utama?
8. Apakah menurut Anda film ini terlalu melebih-lebihkan ancaman siber, atau justru memberikan gambaran yang sesuai dengan realitas?

Posisi Ideologis terhadap Representasi

9. Apakah Anda setuju sepenuhnya dengan sudut pandang film bahwa teknologi bisa menjadi ancaman besar jika tidak digunakan dengan bijak? (Dominant-Hegemonic Position)
10. Apakah Anda melihat adanya dilema dalam film ini, di mana teknologi bisa berperan positif sekaligus negatif, tergantung siapa yang menggunakannya? (Negotiated Position)
11. Apakah Anda merasa film ini berlebihan dalam menggambarkan ketakutan terhadap dunia digital, dan bahwa ancaman sebenarnya berasal dari faktor manusia, bukan teknologinya sendiri? (Oppositional Position)

Implikasi terhadap Pandangan tentang Keamanan Digital

12. Apakah setelah menonton film ini, Anda menjadi lebih waspada dalam menjaga data pribadi atau mengubah kebiasaan digital Anda?

13. Apa langkah konkret yang mungkin Anda pertimbangkan untuk meningkatkan keamanan digital Anda setelah menonton film ini?

Kritik dan Rekomendasi

14. Menurut Anda, bagian mana dari film yang kurang efektif atau kurang realistis dalam menyampaikan isu peretasan dan keamanan data?
15. Jika Anda dapat memberi saran kepada pembuat film serupa di masa depan, apa yang harus mereka lakukan agar representasi keamanan digital lebih akurat dan berdampak?