



UIN SUSKA RIAU

No. 6615/KOM-D/SD-S1/2024

**REPRESENTASI *CYBER SOCIETY* DALAM FILM
“MISSING” 2023
(ANALISIS SEMIOTIKA ROLAND BARTHES)**

© Hak cipta milik UI

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengemukakan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh
Sarjana Strata Satu (S1) Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)

Oleh:

VITA SARI AGUSTIN

NIM. 12040322083

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM
RIAU
2024**

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

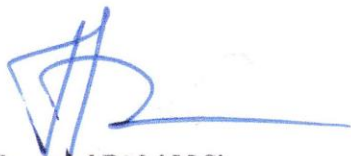
REPRESENTASI CYBER SOCIETY DALAM FILM "MISSING" 2023
(ANALISIS SEMIOTIKA ROLAND BARTHES)

Disusun oleh :

VITA SARI AGUSTIN
NIM : 12040322083

Telah disetujui oleh Pembimbing pada tanggal : 08 MEI 2024

Pembimbing,



Dr. Muhammad Badri, M.Si.
NIP. 19810313 201101 1 004

Mengetahui,
Ketua Program Studi



Dr. Muhammad Badri, M.Si.
NIP. 19810313 201101 1 004



2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.



KEMENTERIAN AGAMA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
 FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
 كلية الدعوة و الاتصال
 FACULTY OF DAKWAH AND COMMUNICATION

Jl. H.R. Soebrantas KM.15 No. 155 Tuah Madani Tampan - Pekanbaru 28293 PO Box. 1004 Telp. 0761-562051
 Fax. 0761-562052 Web.www.uin-suska.ac.id, E-mail: iain-sq@Pekanbaru-indo.net.id

PENGESAHAN UJIAN MUNAQASYAH

Yang bertanda tangan dibawah ini adalah Penguji Pada Ujian Munaqasyah Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa berikut ini:

Nama : Vita Sari Agustin
 NIM : 12040322083
 Judul : Representasi Cyber Society Dalam Film "Missing" 2023 (Analisis Semiotika Roland Barthes)

Telah dimunaqasyahkan pada Pada Sidang Ujian Sarjana Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau pada:

Hari : Rabu
 Tanggal : 22 Mei 2024

Dapat diterima dan disetujui sebagai salah satu syarat memperoleh gelar S.Ikom. pada Strata Satu (S1) Program Studi Ilmu Komunikasi di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 29 Mei 2024
 Dekan,



Prof. Dr. Imron Rosidi, S.Pd, M.A
 NIP.19811118 200901 1 006

Tim Penguji

Ketua/ Penguji I,

Prof. Dr. Imron Rosidi, S.Pd, M.A
 NIP.19811118 200901 1 006

Sekretaris/ Penguji II,

Rohayati, S.Sos, M.I.Kom
 NIP.19880801 202012 2 018

Penguji III,

Dra. Atjih Sukaesih, M.Si
 NIP. 19691118 199603 2 001

Penguji IV,

Rusyda Fauzana, M.Si
 NIP.19840504 201903 2 011



2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

PENGESAHAN SEMINAR PROPOSAL

Kami yang bertandatangan dibawah ini adalah Dosen Penguji pada Seminar Proposal Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa berikut ini:

Nama : Vita Sari Agustin
NIM : 12040322083
Judul : Representasi Cyber Society Dalam Film “ Missing” 2023

Telah Diseminarkan Pada:

Hari : Kamis
Tanggal : 01 Februari 2024

Dapat diterima untuk dilanjutkan menjadi skripsi sebagai salah satu syarat mencapai gelar sarjana Strata Satu (S1) Program Studi Ilmu Komunikasi di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif kasim Riau.

Pekanbaru, 01 Februari 2024

Penguji Seminar Proposal,

Penguji I,

Mustafa, M.I.Kom
NIP. 130 417 024

Penguji II,

Suardi, S.Sos., M.I.Kom
NIP. 19780912 201411003



- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran Surat:
Nomor : Nomor 25/2021
Tanggal : 10 September 2021

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Vita Sari Agustin
NIM : 12040322083
Tempat/ Tgl. Lahir : Pekanbaru, 05 Agustus 2002
Fakultas/Pascasarjana : Fakultas Dakwah Dan Komunikasi
Prodi : S1 Ilmu Komunikasi

Judul Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya* : **“REPRESENTASI CYBER SOCIETY DALAM FILM “MISSING” 2023 (ANALISIS SEMIOTIKA ROLAND BARTHES) ”**

Menyatakan dengan sebenar-benarnya:

1. Penulisan Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya* dengan judul sebagaimana disebutkan diatas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini disebutkan sumbernya.
3. Oleh karena itu Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya* saya ini, saya sampaikan bebas dari plagiat.
4. Apabila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan Disertasi/Thesis/Skripsi/(Karya Ilmiah lainnya*) saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan.

Demikianlah Surat Pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, 30 Mei 2024
Yang membuat pernyataan



Vita Sari Agustin
NIM. 12040322083

**pilih salah satu sesuai jenis karya tulis*



- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pekanbaru, 08 Mei 2024

No. : Nota Dinas
Lampiran : 1 (satu) Eksemplar
Hal : Pengajuan Sidang Sarjana

Kepada yang terhormat,
Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi
di-

Tempat.

Assalamua'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh.

Dengan Hormat,

Setelah kami melakukan bimbingan, arahan, koreksi dan perbaikan sebagaimana mestinya terhadap skripsi Saudara:

Nama : Vita Sari Agustin

NIM : 12040322083

Judul Skripsi : Representasi Cyber Society dalam Film "Missing" 2023
(Analisis Semiotika Roland Barthes)

Kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan untuk dimunaqasyahkan guna melengkapi tugas dan memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom.)

Harapan kami semoga dalam waktu dekat yang bersangkutan dapat dipanggil untuk diuji dalam sidang ujian munaqasyah Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Demikian persetujuan ini kami sampaikan. Atas perhatian Bapak, diucapkan terima kasih.

Wassalamua'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh.

Pembimbing,

Dr. Muhammad Badri, M.Si.
NIP. 19810313 201101 1 004

Mengetahui :
Ketua Prodi Ilmu Komunikasi,

Dr. Muhammad Badri, M.Si.
NIP. 19810313 201101 1 004

ABSTRAK

Nama : Vita Sari Agustin

Surutan : Ilmu Komunikasi

Judul : Representasi *Cyber Society* dalam Film “Missing” 2023 (Analisis Roland Barthes)

Kemajuan teknologi telah memberikan dampak yang signifikan pada cyber society. Di satu sisi, teknologi memfasilitasi interaksi global dan akses mudah terhadap informasi, yang mengubah cara kita berkomunikasi, bekerja, dan mencari informasi. Namun, di sisi lain, cyber society juga dihadapkan pada risiko-risiko baru seperti hilangnya privasi dan penyebaran informasi palsu. Penelitian ini bertujuan menganalisis bagaimana *Cyber Society* direpresentasikan dalam film “Missing” 2023. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan menggunakan pendekatan analisis semiotika Roland Barthes, penelitian ini mengungkap makna dan simbol yang terkandung dalam naratif film, terutama dalam konteks cyber society yaitu fenomena komunikasi yang di mediasi computer, realitas yang berlebihan, identitas baru di dunia maya, gangguan informasi, dan bergantung pada teknologi. Hasil penelitian film “Missing” 2023 ini menemukan dampak mendalam teknologi internet terhadap interaksi sosial, identitas online, dan persepsi realitas digital. Dengan menggunakan tahapan representasi dari Stuart Hall yaitu, Pendekatan Reflektif, Intentional Approach, dan Pendekatan Konstruksionis, film ini memperlihatkan kompleksitas pengaruh teknologi internet dalam kehidupan sehari-hari cyber society.

Kata Kunci : Analisis Semiotika, *Cyber Society*, Film “Missing” 2023

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang menyalin sebagian atau seluruhnya tanpa izin dari penerbit.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

© Hak Cipta dan Milik UIN Suska Riau
UIN Suska Riau
The Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip atau menyalin dalam bentuk apa pun sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRACT

Name : Vita Sari Agustin

Departement : Communication Studies

Title : **The Representation of Cyber Society in the Film 'Missing' 2023 (Roland Barthes Semiotic Analysis)**

The advancement of technology has significantly impacted cyber society. On one hand, technology facilitates global interaction and easy access to information, transforming how we communicate, work, and seek information. However, on the other hand, cyber society is also faced with new risks such as loss of privacy and the spread of false information. This research aims to analyze how Cyber Society is represented in the film "Missing" 2023. Using qualitative methods and employing Roland Barthes' semiotic analysis approach, this study reveals the meanings and symbols embedded in the film's narrative, particularly within the context of cyber society, including mediated computer communication phenomena, exaggerated realities, new identities in the virtual world, information overload, and dependence on technology. The findings of this study on the film "Missing" 2023 uncover the profound impact of internet technology on social interaction, online identities, and perceptions of digital reality. By utilizing Stuart Hall's Representation stages, namely the Reflective Approach, Intentional Approach, and Constructionist Approach, the film portrays the complexity of internet technology's influence on everyday life in cyber society.

Keywords: Semiotic Analysis, Cyber Society, Film "Missing" 2023

UIN SUSKA RIAU



KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji hanya bagi Allah SWT, yang dengan limpahan rahmat dan karunia-Nya, telah memberikan kekuatan kepada penulis untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini. Sholawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Besar kita, Nabi Muhammad SAW, yang telah membimbing umat muslim menuju zaman yang dipenuhi dengan ilmu pengetahuan yang berkembang pesat.

Dengan penuh rasa syukur, peneliti berhasil menyelesaikan penelitian skripsi berjudul "**Representasi Cyber Society dalam Film 'Missing' 2023 (Analisis Semiotika Roland Barthes)**" sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom) dari Jurusan Ilmu Komunikasi, Fakultas Dakwah dan Komunikasi di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Dalam proses penulisan skripsi ini, penulis menyadari bahwa terdapat keterbatasan ilmu dan pengetahuan. Oleh karena itu, penulis dengan tulus menerima setiap masukan, kritik, dukungan, dan bantuan untuk penelitian ini. Penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, terutama kepada **Ayahanda Zul Arifin Afendi, Ibunda Yulmi Hasna, serta kedua adik, Aqhi Ramadhan dan Echa Salsabilla**, yang telah menjadi motivasi bagi penulis untuk menyelesaikan pendidikan di bangku perkuliahan.

Tidak lupa, penulis juga ingin mengungkapkan rasa terima kasih kepada Ayah dan Bunda atas doa serta perjuangan mereka dalam mendukung penulis selama ini. Terima kasih tidak terhingga atas segala upaya dan pengorbanan yang telah diberikan. Penulisan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan dan bantuan berbagai pihak yang dengan tulus memberikan kontribusi dalam proses penyusunannya. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Hairunnas, M. Ag. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Ibu Dr. Hj. Helmiati, M. Ag selaku Wakil Rektor I, Bapak Dr. H. Mas"ud Zein, M. Pd selaku Wakil Rektor II, dan Bapak Edi Erwan, S. Pt., M. Sc., Ph. D selaku Wakil Rektor III.
3. Bapak Dr. Imron Rosidi, S. Pd, M. A selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4. Bapak Dr. Masduki, M. Ag, Bapak Dr. Toni Hartono, S. Ag, M. Si dan Bapak Dr. H. Arwan, M. Ag selaku Wakil Dekan I, II dan III Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
5. Bapak Dr. Muhammad Badri, M. Si dan Bapak Artis M. I. Kom selaku Ketua Program Studi dan Sekretaris Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
6. Bapak Suardi M.I.Kom, selaku penasehat akademik dari awal semester hingga semester ini membantu peneliti selama proses perkuliahan di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
7. Bapak Dr. Muhammad Badri, M. Si, selaku dosen pembimbing. Terima kasih atas berbagai ilmu dan informasi yang sangat berharga dukungan, bantuan, bimbingan, dan waktu yang diberikan kepada peneliti dari awal hingga akhir skripsi selesai.
8. Terimakasih kepada Penguji Seminar Proposal dan Ujian Munaqasah yang telah meluangkan waktunya untuk melaksanakan ujian.
9. Seluruh Dosen Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang tidak dapat peneliti sebutkan satu-satu. Terima kasih atas ilmu yang telah diberikan semoga menjadi bekal dan berkah yang baik bagi peneliti kedepannya.
10. Terimakasih kepada Keluarga Besar penulis yang tidak dapat disebutkan satu persatu atas dukungan materil dan immaterial kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan perkuliahan.
11. Terima kasih yang sebesar-besarnya untuk para sahabat saya Mega, Wulan, Elin, Nia, Astrid. Terima kasih telah membantu penulis serta memberi semangat.
12. Terima kasih untuk rekan berjuang saya Muhammad Fikri yang telah memberikan waktu, semangat tiada henti, masukan, saran, dan dukungan dalam penyelesaian skripsi ini. Semoga harapan selanjutnya dapat terrealisasi dengan baik.
13. Terima kasih kepada rekan-rekan di kelas Broadcasting L yang telah menemani saya selama perkuliahan, semoga kalian menjadi orang sukses.
14. Terimakasih untuk GenBI yang menjadi wadah pembelajar serta penunjang saya selama di perkuliahan dan memberikan banyak kesempatan untuk saya berkembang.
15. Terakhir, Terima kasih yang sebesar-besarnya untuk PLN UID Riau dan Kepulauan Riau, terutama kepada bang Ivan dan Kang Wili, atas kesempatan dan dukungan yang luar biasa yang telah diberikan kepada saya. Serta memberikan wadah bagi saya untuk belajar dan tumbuh, mengasah diri dan lebih berkembang, sebagai bagian dari perjalanan hidup yang terus berlanjut



DAFTAR ISI

© Sak Iptamika UN Suska Riau
 State Islamic University of Sunanary Arief Kasim Riau

Hal-cipta dilindungi oleh Undang-Undang
 1. Menarang-menarang sip sebagai ilmu atau
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.2 Latar Belakang Masalah	1
1.1 Penegasan Istilah	4
1. Representasi	4
2. <i>Cyber Society</i>	5
3. Film Missing	5
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1. Kegunaan Akademis	5
2. Kegunaan Teoritis	6
1.5 Sistematika Penulisan	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Kajian Terdahulu	7
2.2 Landasan Teori	11
2.2.1 Representasi	11
2.2.2 Semiotika Roland Barthes	12
2.2.3 <i>Cyber Society</i>	15
2.2.4 Film Missing	19
2.2.5 Konsep Operasional	21
2.2.6 Kerangka Berpikir	23



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulisan ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Saifudin Saifudin UIN Suska Riau State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

BAB III METODOLOGI	24
1. Desain Penelitian	24
2. Subjek dan Objek Penelitian	24
3. Waktu dan Tempat Penelitian	24
4. Sumber Data	24
5. Teknik Pengumpulan Data.....	25
6. Teknik Analisis Data.....	25
BAB IV GAMBARAN UMUM.....	27
4.1 Gambaran Umum Film <i>Missing</i> 2023	27
4.2 Profil Pemeran Utama dan Karakter.....	28
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN	39
5.1 Hasil Penelitian.....	40
5.2 Pembahasan	58
5.2.1 Fenomena Cyber Society	58
5.2.1.1 Komunikasi Yang Di Mediasi Oleh Komputer	58
5.2.1.2 Realitas Yang Tidak Sebenarnya	59
5.2.1.3 Indetitas Baru Di Dunia Maya	61
5.2.1.4 Gangguan Informasi (Disruption Information)	62
5.2.1.5 Bergantung Pada Teknologi.....	64
5.2. Representasi Cyber Society dalam film “Missing” 2023.....	66
BAB VI PENUTUP	69
6.1 Kesimpulan.....	69
6.2 Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA.....	71

DAFTAR TABEL

Tabel 2.2 1	Teori Semiotika Roland Barthes	13
Tabel 4.1 1	Film Missing 2023	28
Tabel 5.2 1	Representasi Komunikasi yang di Mediasi Komputer	40
Tabel 5.2 2	Representasi Realitas yang berlebihan	41
Tabel 5.2 3	Representasi Bergantung pada teknologi.....	43
Tabel 5.2 4	Representasi Gangguan Informasi.....	45
Tabel 5.2 5	Representasi Bergantung pada Teknologi.....	47
Tabel 5.2 6	Representasi Bergantung pada teknologi.....	48
Tabel 5.2 7	Representasi Gangguan Informasi.....	50
Tabel 5.2 8	Representasi Gangguan Informasi.....	52
Tabel 5.2 9	Representasi Indetitas baru di dunia maya	54
Tabel 5.2 10	Representasi Komunikasi yang di Mediasi Komputer	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.2.6 1	Kerangka Pikir	23
Gambar 2.2.4 1	Poster Film “Missing” 2023	19
Gambar 4.1 1	Poster Film Missing 2023	27
Gambar 4.2 1	Pemeran June	28
Gambar 4.2 2	Pemeran Grace Allen	29
Gambar 4.2 3	Pemeran Kevin Lin	30
Gambar 4.2 4	Pemeran Javi	32
Gambar 4.2 5	Pemeran James	33
Gambar 4.2 6	Pemeran Elijah Park	35
Gambar 4.2 7	Pemeran Heather Damore	36
Gambar 4.2 8	Pemeran Veena	37

BAB I PENDAHULUAN

2. Latar Belakang Masalah

Cyber society menjadi salah satu kebiasaan budaya baru bagi masyarakat. Masyarakat *cyber (cyber society)* merupakan istilah dari pesatnya perkembangan teknologi komunikasi di bidang informasi, salah satunya adalah internet. (Bungin, 2007) Perkembangan internet yang semakin cepat ini tentunya membantu memudahkan dalam beraktivitas dari berbagai kalangan usia, profesi, pendidikan, dan sebagainya. Internet dapat dioperasikan dengan mudah dan murah. Penataan situs-situs website yang bisa di akses dan dapat saling terhubung menjadikannya mudah digunakan. (Nursita, 2019) Berdasarkan hasil riset *We are social Hootsuite* yang dirilis pada akhir April 2024, jumlah pengguna internet di data terbaru menunjukkan bahwa kini ada lebih dari 66 miliar orang yang menggunakan internet, setara dengan 69,4 persen populasi dunia. Sedangkan jumlah pengguna media sosial aktif di seluruh dunia mencapai 5 miliar pada awal tahun 2024 (Thompson, 2024).

Saat ini masyarakat terbagi menjadi dua kategori, yaitu masyarakat dunia nyata dan masyarakat dunia maya. Interaksi dan komunikasi sosial yang terjadi di dunia maya membentuk sebuah *cyber society*. Budaya *cyber* sama seperti dengan budaya pada umumnya, yang membentuk sebuah identitas didalam masyarakat, namun di dunia maya membentuk sebuah identitas simbolik dengan menggunakan gambar dan makna, berbeda dengan dunia nyata yang lebih logis dan sinkron dengan verbal maupun non verbal (Quroatun, 2020).

Namun kehidupan virtual sekarang tidak ada ubahnya dengan realitas kehidupan sehari-hari, sehingga realitas kehidupan virtual sudah menjelma hingga tidak bisa dipisahkan oleh manusia. *cyber* ini sudah menjamah kesemua aspek kehidupan seperti ranah ekonomi, politik, bahkan sampai ranah privasi seseorang.

Di era perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini, Dengan pemanfaatan teknologi dalam menjalankan aktivitas dan rutinitas sehari-hari. Teknologi memudahkan masyarakat di segala aspek kehidupan, salah satunya adalah komunikasi, kini Teknologi telah mengubah kebiasaan masyarakat di berbagai bidang, termasuk komunikasi. Salah satu perubahan signifikan adalah melalui perkembangan media baru yang memungkinkan individu atau kelompok berkomunikasi di dunia maya, menggunakan komunikasi yang terfasilitasi oleh komputer. Komputer, ponsel pintar, atau perangkat terhubung lainnya tidak hanya berfungsi sebagai saluran untuk mendistribusikan dan mengalirkan pesan, melainkan juga sebagai medium yang memiliki peran serupa dengan aspek dan lingkungan dalam komunikasi tatap muka. Komunikasi dan interaksi sekarang cenderung beralih ke dunia maya atau yang dikenal sebagai ruang virtual.

1. Dilarang menyalin atau menjiplak isi tesis ini, tanpa mencairkan hak cipta dan hak paten sebagai hak milik intelektual.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Transformasi dalam cara berkomunikasi ini menjadi sebuah tantangan bagi seluruh lapisan masyarakat di seluruh dunia. Sejumlah aktivitas kini dilakukan secara virtual melalui berbagai aplikasi seperti Zoom, WhatsApp, Google Meet, dan lainnya (Putri, 2021).

Yasraf A. Piliang menggambarkan realitas terkini dengan penjelasan yang penuh ekspresi: Planet kita masih mempertahankan bentuknya yang bulat, namun kini terasa seukuran bola kaki. Manusia masih tetap memiliki dua kaki, meskipun kini tidak lagi terikat untuk melangkah secara fisik. Meski bangunan-bangunan menjulang megah seperti dulu, kita kini lebih banyak menghuni imajiner dalam pikiran kita. Wadah akuarium masih tetap kubus, namun kini membutuhkan air dan kehadiran ikan sungguhan. Anak-anak kita masih suka bermain, tetapi sekarang mereka cukup asyik bersenang-senang dengan permainan maya mereka dalam dunia permainan video (Piliang, 1999).

Menurut Moch. Idochi Anwar, teknologi dan internet sudah menguasai dunia, informasi menjadi sebuah kekuatan dan dapat di dimanfaatkan serta disalahgunakan. (Syafi'i & Latifah, 2018) Pengguna media sosial banyak merubah perilaku pengguna internet dalam berinteraksi komunikasi. Pemanfaatan media sosial secara efektif memberikan kontribusi positif terhadap perubahan sosial masyarakat menuju arah yang lebih positif. Namun, di sisi lain, dampak negatifnya cenderung membawa perubahan sosial yang dapat menghilangkan nilai-nilai atau norma dalam masyarakat Indonesia. Perubahan perilaku yang membuat individu melakukan tindakan negative salah satunya adalah *cyber crime*. *Cyber crime* adalah sebuah kejahatan virtual yang memanfaatkan teknologi dan komputer yang terhubung dengan internet. Kejahatan *cyber* ini makin hari makin meningkat dan sering terjadi, Teruma bagi negara memiliki tindak hukum pidana yang lemah tentang teknologi komunikasi modern. Pelaku kejahatan *cyber society* ini memanipulasi seseorang untuk mendapatkan kelemahan seseorang agar dapat mencuri informasi, akses, dan memaksa targetnya untuk melakukan sesuatu.

Saat ini banyak film maker membuat cerita yang berdasarkan dari kebiasaan masyarakat. Menurut Wibowo, Film merupakan sebuah media untuk menyampaikan berbagai pesan kepada khalayak ramai (Firdaus & Fuady, n.d.). Melalui film penonton bisa merasakan emosi dan mengambil sudut pandang terkait apa yang terjadi film. Film juga digunakan sebagai sarana edukasi dan informasi kepada khalayak ramai.

Film yang di ambil berdasarkan budaya *cyber society* salah satunya yaitu Film “*Missing*” yang bertemakan thriller dan teknologi internet, menampilkan bagaimana fenomena *cyber society* dalam kehidupan dengan tampilan *screenlife*. *Missing* merupakan film yang rilis di Indonesia pada Februari 2023 lalu, film ini tayang setelah pandemi COVID-19, Dengan memanfaatkan teknik *screenlife*, film ini menarik minat banyak penonton karena menggambarkan



2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

bagaimana kehidupan masyarakat yang sering menggunakan komputer dan ponsel, serta memanfaatkan teknologi modern dalam komunikasi ketika mereka berada di rumah selama pandemi COVID-19. Dikutip melalui Rotten Tomatoes sebuah website *review* film yang terkenal di luar negeri, film *Missing* mendapatkan rating 90% dan respon positif dari banyak kritikus. (“Missing | Rotten Tomatoes,” 2023) Di pekan pertama tahun 2023 film ini menempati posisi film terlaris ke empat dan termasuk film yang mendapatkan keuntungan box office tertinggi sebesar US\$30 dengan modal pembuatan film yang hanya US\$880 saja. (Times & Aprilianto, n.d.) Film *missing* ditulis dan disutradarai oleh Nick Johnson dan Will Merrick. Tema film *Missing* ini sama dengan film *Searching* yaitu teknologi, meskipun dikatakan sebagai film sekuel dari film yang pertama, *Missing* memiliki plot cerita yang berbeda (“Search’s Sev Ohanian Sundance Institute/Amazon Studios Producers Award – Deadline,” n.d.).

Film *Missing* menceritakan tentang June, seorang remaja yang melakukan perjuangan untuk mencari keberadaan ibunya, Grace, yang hilang di luar negeri. Konflik *Missing* bermula saat ibu June pergi liburan ke Kolombia bersama Kevin, pacar barunya. Dengan menggunakan kecanggihan teknologi June memulai pencarian ibunya melalui internet, website layanan jasa, dan akun pribadi kevin. Dalam proses penelusuran tersebut June dihadapkan dengan fakta-fakta yang tidak diketahui tentang ibunya (“Sinopsis *Missing*, Film Thriller Soal Mencari Ibu yang Hilang,” 2023).

Berbagai jenis permasalahan di ranah privasi dan penggunaan teknologi dan komunikasi dalam adegan yang ditampilkan dalam film ini. Dalam sepanjang alur cerita tokoh menggunakan handphone, laptop dan camera *cctv* dalam berkomunikasi secara online. Didalam film ini banyak yang bisa dilakukan melalui internet yaitu peretasan dan penipuan online yang dilakukan hingga mengubah identitas seseorang.

Kemajuan teknologi telah memberikan dampak yang signifikan pada masyarakat cyber society. Di satu sisi, teknologi memfasilitasi interaksi global dan akses mudah terhadap informasi, yang mengubah cara kita berkomunikasi, bekerja dan mencari informasi. Namun, di sisi lain, masyarakat cyber society juga dihadapkan pada risiko-risiko baru seperti hilangnya privasi dan penyebaran informasi palsu. Penggunaan aplikasi kencan online, sebagai contoh, memperlihatkan bagaimana teknologi memungkinkan pertukaran informasi pribadi yang mudah, tetapi juga meningkatkan risiko keamanan dan privasi. Dengan demikian, kesadaran akan tantangan yang dihadapi oleh masyarakat cyber society dan kebijaksanaan dalam menggunakan teknologi menjadi sangat penting. Teknologi sering dianggap sebagai solusi instan untuk masalah, namun, masyarakat perlu menyadari bahwa teknologi juga membawa risiko baru seperti privasi terancam dan penipuan online. Oleh karena itu, penting untuk



2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

memperlakukan teknologi dengan bijaksana dan tetap kritis terhadap dampaknya, sehingga masyarakat cyber society dapat menjaga keseimbangan antara teknologi dan keterampilan tradisional dalam kehidupan sehari-hari. Film "Missing" mengemas pesan ini melalui teknik screen life, menyoroti dampak positif dan negatif dari penggunaan teknologi dalam ranah privasi cyber society. Sebagai sebuah karya seni, film ini menjadi sebuah pelajaran tentang kebijaksanaan dalam menghadapi teknologi di zaman yang canggih, menyoroti pentingnya kesadaran akan privasi dan keamanan data.

Film "missing" masih tetap menggunakan konsep seperti film "searching" atau kontekstualisasinya ke dalam era digital namun penyajian alat *stalking* yang digunakan untuk pencarian dari berbagai media sosial yang digunakan berbeda dengan film sebelumnya, film ini menambahkan penggunaan aplikasi tiktok *live* dan *iWatch* (jam pintar) dalam menyebarkan berita pencarian ibunya. Dalam proses pencarian tersebut, penonton diajak untuk turut melihat laptop, handphone, *actv* dan *iWatch* (jam pintar) dengan mata penonton. Film ini menampilkan sisi gelap dan sisi terang internet bagaimana June dapat mengumpulkan bukti dan informasi tentang ibunya yang hilang dengan menggunakan kecerdasannya dalam berteknologi di internet. Memanfaatkan perkembangan teknologi dengan membalut unsur thriller investigasi membuat "Missing" lebih dari sekedar film pencarian ibu yang hilang. Penonton dikejutkan oleh alur yang merepresentasikan dampak media sosial yang bahkan diluar benak manusia. Berdasarkan hasil penelusuran penulis dari berbagai jurnal ilmiah belum terdapat penelitian tentang film "Missing" 2023, sehingga penelitian ini menjadi suatu pembaharuan sehingga dari uraian latar belakang tersebut, penulis akan meneliti bagaimana **Representasi cyber society dalam film "Missing" 2023.**

1.1 Penegasan Istilah

Untuk mencegah kesalah pahaman dengan penegasan konsep dan istilah di penelitian ini , penulis perlu menjelaskan beberapa penegas istilah sebagai berikut :

1. Representasi

Representasi berasal dari kata "*represented*" yang bermakna *stand for* dan memiliki arti "berarti" atau juga disebut "*act as delegate for*" yang bertindak sebagai perlambang atas sesuatu. Representasi juga diartikan sebagai bentuk suatu tindakan yang menampilkan atau mempresentasikan sesuatu diluar dari dirinya, biasanya berupa tanda dan simbolik (Surahman, 2015). Merepresentasikan sesuatu berarti mensymbolisasikan, menjadikan contoh untuk menggantikan sesuatu hal. Dalam istilah semiotik, representasi adalah produksi makna melalui bahasa (Nurdin, 2021).



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Cyber Society

© Masyarakat *cyber*, atau *cyber Society*, merujuk pada suatu fenomena mana individu-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* menandai 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 (Burhan, Sosiologi Komunikasi, 2007).

3. Film Missing

Film bertema thriller dan teknologi internet, menampilkan bagaimana *cyber society*. *Missing* merupakan film kedua yang rilis di Indonesia pada Februari 2023 lalu, setelah film pertamanya yaitu *Searching* di rilis pada tahun (2018) dan berhasil meraih penghargaan Festival Film Sundance 2018, kategori *Audience Award Next* yaitu Alfred P. Sloan Feature Film Prize (Pedersen, 2018)

2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas rumusan masalahnya mencakup bagaimana representasi *cyber society* dalam film “*Missing*” 2023.

2.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah sebelumnya penelitian ini mengarahkan fokusnya untuk mengetahui bagaimana Representasi *cyber society* dalam film “*Missing*” 2023.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Kegunaan Akademis

Melalui karya ilmiah ini, penulis ingin berkontribusi pada pengembangan dunia akademis, khususnya sebagai referensi bagi mahasiswa Ilmu Komunikasi jurusan Broadcasting. Tujuan utamanya adalah memberikan landasan yang berguna, memotivasi diskusi, dan memberikan inspirasi dalam pengembangan pengetahuan di bidang Broadcasting untuk para mahasiswa.

2. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan menjadi jembatan untuk memperluas wawasan peneliti dalam Ilmu Komunikasi, menyumbangkan beragam kontribusi ilmiah untuk pengembangan wawasan. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya dan melengkapi pembendaharaan karya ilmiah yang berkaitan dengan perkembangan dinamis Ilmu Komunikasi.

Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan proposal skripsi yang diajukan untuk memberikan gambaran dari permasalahan utama yang meliputi uraian ringkas pada masing-masing bab. Berikut sistematika penulisan dari penelitian ini:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini meguraikan latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi landasan teori yang mendasari pembahasan secara detail dan digunakan untuk menganalisis sebagai dasarnya, hasil dari kajian terdahulu, dan informasi yang lain dengan membentuk kerangka teori dalam penyusunan penelitian ini.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini berisikan metode yang diperoleh untuk memperoleh jawaban atas permasalahan, populasi dan sampel, data, teknik pengumpulan data, variable penelitian, analisis data, dan informan.

BAB IV : GAMBARAN UMUM PENELITIAN

Menjelaskan gambaran umum penelitian tentang film Missing 2023

BAB V : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang hasil penelitian dan pembahasan penelitian

BAB VI : PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penelitian yang berisikan simpulan dan saran dari keterbatasan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Kajian Terdahulu

Sebagai perbandingan antara penelitian yang dilakukan sekarang dengan penelitian yang telah dilakukan terdahulu, maka penyusun melakukan studi pustaka dengan penelitian yang sedang dilakukan. Penelitian yang telah dilakukan antara lain :

1. Jurnal berjudul “Representasi Konflik Kebangkitan Sosial Dalam Film Anime One Piece Arc Dressrosa (Studi Analisis Roland Barthes)” oleh M. Soffan Azis dan Nurma Yuwita Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas Yudharta Pasuruan, tahun 2023. Peneliti ini membahas tentang Analisis Roland Barthes terhadap representasi konflik dalam kebangkitan sosial yang tergambar dalam film anime "One Piece Arc Dressrosa". Penelitian bertujuan untuk menyelidiki dan memahami konflik yang muncul dalam narasi film tersebut. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif deskriptif, dengan analisis data berbasis semiotika Roland Barthes. Proses analisis ini dirancang untuk menggali makna dan simbolisme yang terkandung dalam film anime "One Piece Arc Dressrosa", dengan fokus pada aspek-aspek semiotika yang diusung oleh Roland Barthes (Azis & Yuwita, 2023). Persamaan dari film ini yaitu sama-sama menggunakan analisis Roland Barthes.. Perbedaan jurnal ini dengan penelitian yaitu terletak dari objek film yang akan diteliti.
2. Jurnal yang berjudul “Representasi Superhero Dalam Film X-Men : The Days Of The Future Past” oleh Antonius Nugroho Pratama Santoso, Andrian Dektisa H, Bernadette Dian Arini M prodi Desain Komunikasi Visual, Universitas Kristen Petra Surabaya, tahun 2019. Penelitian ini membahas tentang bagaimana figur superhero dan villain direpresentasikan dalam film "X-Men: Days of The Future Past" serta mengidentifikasi alasan di balik penggunaan citraan yang tidak mengikuti tradisi' superhero Amerika. etode penelitian yang diterapkan adalah deskriptif kualitatif dengan menganggap film sebagai bentuk hiperealitas yang merepresentasikan suatu realitas. Pendekatan semiologi Roland Barthes digunakan untuk menganalisis film, menelaah aspek denotatif, konotatif, dan mitos (Santoso, 2017). Perbedaan jurnal ini dengan penelitian yaitu jurnal ini membahas tentang bagaimana peran figur superhero dan villain direpresentasikan dalam film "X-Men: Days of The Future Past" sedangkan penelitian ini penulis membahas cyber society dalam film “Missing” 2023.

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengummikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Jurnal yang berjudul “ Representasi Si *cyber* society dalam Film ‘Searching’, oleh Rikha Ayu Minda Kharisma dan Rahmawati Zulfiningrum, Universitas Dian Nuswantoro, tahun 2018 Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dengan model analisis semiotika Roland Barthes. Sedangkan teori yang digunakan penelitian ini adalah Teori Representasi Stuart Hall. Hasil dari penelitian ini adalah terdapat bahwa lima representasi dari masyarakat *cyber*. Pertama, komunikasi yang menggunakan media aplikasi. Kedua, menciptakan identitas baru di dunia maya. Ketiga, menggunakan website untuk mencari informasi. Keempat, kebebasan berpendapat di dunia maya, dan yang terakhir adalah kecanduan internet. Masyarakat perlu meningkatkan kesadaran akan dampak penggunaan teknologi agar bisa hidup bijak di era digital (Kharisma & Zulfiningrum, 2020). Persamaan dari jurnal ini dengan penelitian ini yakni sama-sama menggunakan penelitian semiotika Roland Barthes dan membahas *cyber society*, sedangkan perbedaannya terletak pada objek film yang akan diteliti oleh penulis.
4. Jurnal yang berjudul “Representasi Body Shaming dalam Film Imperfect (Analisis Semiotika Roland Barthes)” Oleh Maulida Juliani, Jeanie Anissa, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Budi Luhur, tahun 2021. Penelitian ini membahas Film “Imperfect” yang menggambarkan standar kecantikan masyarakat sebagai faktor utama penyebab body shaming, yang terkait dengan budaya patriarki, postkolonialisme, dan peran media massa dalam membentuk konsep kecantikan melalui periklanan. Penelitian ini menggunakan teori analisis semiotika Roland Barthes dalam paradigma konstruktivis. Dengan menggunakan metode penelitian kualitatif dan pendekatan analisis deskriptif, data dikumpulkan dari sumber utama dan sumber sekunder. Menggunakan teori analisis semiotika Roland Barthes untuk menjelaskan representasi verbal dari body shaming, termasuk pelecehan terhadap berat badan, warna kulit, dan bentuk tubuh dalam film “Imperfect” (Juliani & Annissa, 2021).
5. Jurnal yang berjudul “Analisis Semiotika Konsep Kekerasan Dalam Film The Raid 2: Berandal” oleh Choiron Nasirin dan Dyah Pithaloka, Universitas Islam Riau, tahun 2022. Penelitian ini fokus pada konsep kekerasan yang dihadirkan dalam film "The Raid 2: Berandal," yang menampilkan aksi kekerasan dan unsur vulgar. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah Teori Semiotika Roland Barthes, yang menganalisis film melalui dua tahapan pemaknaan, yaitu konotasi dan denotasi. Pendekatan penelitian ini bersifat kualitatif, dengan teknik pengumpulan data berupa dokumentasi dan studi kepustakaan. Hasil



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

penelitian mencakup berbagai bentuk kekerasan, seperti kekerasan verbal, kekerasan fisik, karakteristik kekerasan psikologis, dan aspek-aspek lain dari kekerasan yang ditampilkan dalam film (Nasirin & Pithaloka, 2022). Persamaan jurnal ini dengan penelitian yaitu sama-sama menggunakan analisis semiotika Roland Barthes, sedangkan perbedaannya terletak pada objek film yang akan diteliti oleh penulis.

Jurnal yang berjudul “Representasi Perjuangan Ras Kulit Hitam untuk Melawan Rasialisme dalam Film “Summer Of Soul” oleh Muhammad Fachri Yusuf dan Alex Sobur, Prodi Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Bandung, tahun 2023, Penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif dan menggunakan pendekatan analisis semiotika Roland Barthes. berdasarkan dari hasil penelitian ini, Film Summer Of Soul menampilkan beberapa makna adegan yang menunjukkan rasisme kepada ras kulit hitam (Yusuf & Sobur, 2023). Persamaan jurnal ini dengan penelitian penulis yaitu sama-sama membahas representasi, namun perbedaannya jurnal ini meneliti Perjuangan Ras Kulit Hitam untuk Melawan Rasialisme di dalam film “Summer Of Soul sedangkan penulis akan meneliti Cyber Society dalam Film “Missing” 2023.

7. Jurnal yang berjudul “Analisis Semiotika Representasi Kasus Bullying Pada Drama The Glory 2023 (Menurut Roland Barthes)”, oleh Fadhilatul Ilmi Alifia Afkarina, Ahmad Aminuddin, Prodi Ilmu Komunikasi, Universitas Yudharta Pasuruan, Tahun 2023, Penelitian ini membahas tentang bagaimana Pentingnya menyadarkan dan memberikan pendidikan tentang bahaya serta dampak psikologis, mental, dan perkembangan pemikiran seseorang akibat tindakan bullying dalam drama The Glory 2023. Dalam melakukan analisis terhadap fenomena ini, peneliti menggunakan metode semiotika dengan pendekatan model pemikiran Roland Barthes dalam penelitian kualitatif. Hasil dari penelitian ini menyoroti bahwa tindakan bullying dapat termanifestasi melalui berbagai tanda, termasuk tindakan fisik seperti pukulan, penarikan rambut, kerusakan pada bagian tubuh korban, ancaman, penghinaan, bahkan perlakuan melecehkan dalam berbagai bentuk kasus bullying (Afkarina & Aminuddin, 2023). Persamaan jurnal ini dengan penelitian penulis adalah sama-sama menggunakan analisis semiotika Roland Barthes sedangkan perbedaannya yaitu jurnal ini meneliti Drama The Glory 2023 sedangkan penulis akan meneliti film “Misiing” 2023.
8. Jurnal yang berjudul “Relasi Sosial Masyarakat Maya dalam Aplikasi Gojek (Kajian Interaksionisme Simbolik), Oleh Muhammad Ulin Nuha, Asma Luthfi, Jurusan Sosiologi dan Antropologi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang, tahun 2021. Penelitian ini



menggunakan pendekatan deskriptif dan menggunakan metode netnografi. Penelitian ini melakukan keabsahan data dengan triangulasi. Pengumpulan data adalah metode analisis penelitian ini. Penelitian ini memiliki hasil yaitu pertama, masyarakat maya dalam aplikasi gojek bisa membangun relasi social mereka dengan cara berinteraksi aplikasi gojek maupun tidak. kedua, bentuk relasi sosial masyarakat maya dalam aplikasi gojek yaitu melalui pemesana layanan jasa, pemberian penilaian, pertikaian, dan penolakan pesanan atau membatalkan pesanan. Ketiga masyarakat maya dalam membangun relasi social melalui tindakan (Luthfi, 2021). Persamaan jurnal ini dengan penelitian penulis adalah sama-sama membahas tentang cyber society sedangkan perbedaannya yaitu terletak dalam objek dan metode yang digunakan jurnal ini yaitu netnografi sedangkan penulis menggunakan analisis semiotika.

9. Jurnal yang berjudul “Proses Komunikasi Masyarakat *cyber* Dalam Perspektif Interaksi Simbolik”, oleh Rohayati, Dosen Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Suska Riau, Pekanbaru, Tahun 2017, Penelitian ini membahas tentang bagaimana budaya komunikasi masyarakat *cyber*, dan pola apa yang digunakan dalam berkomunikasi penyampaian pesan dan makna terhadap symbol. Penelitian ini menggunakan teori *cyber* community, merupakan teori terakhir dalam pengembangan ilmu komunikasi atau sosiologi. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Hasil dari penelitian ini adalah melalui teknologi dan informasi masyarakat *cyber* menyampaikan pesan melalui social media yang mereka gunakan. Pesan-pesan yang disampaikan melalui simbol-simbol yang diberi makna, hal ini membuat masyarakat *cyber* kaya akan makna karena sejatinya symbol lebih bermakna dari pada pesan verbal (Rohayati, 2017). Persamaan jurnal ini dengan penelitian penulis adalah sama-sama membahas tentang cyber society sedangkan perbedaannya yaitu terletak dalam objek dan metode yang digunakan jurnal ini yaitu perspektif simbolik sedangkan penulis menggunakan analisis semiotika.
10. Jurnal dengan judul “ Peran Media Baru Dalam Membentuk *cyber society*” oleh Alim Puspianto, STAI Luqman al Hakim Surabaya, tahun 2023, penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif . Hasil dari penelitian ini adalah bahwa hadirnya media baru sangat berperan penting dalam lahirnya *cyber society*. Karena tanpa media baru dengan serba serbi didalamnya khususnya media sosial akan sangat mustahil kiranya *cyber society* bisa terbentuk. Kehadiran *cyber society* menjadi sebuah wajah baru bagi tatanan kehidupan umat manusia. Tentunya tanpa menghilangkan tatanan kehidupan masyarakat sebelumnya. Dari sinilah babak baru sebuah

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
 1. Dilarang menyalin, mengutip sebagian atau seluruh karya atau hasil penelitian, tanpa mencantumkan atau menyebutkan sumbernya.
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

tatanan kehidupan masyarakat dimulai (Alim Puspianto, 2022). Persamaan jurnal ini dengan penelitian yaitu, sama-sama membahas cyber society, perbedaannya terletak pada objek dari jurnal ini adalah media baru sedangkan penulis akan meneliti film.

2. Landasan Teori

Pada sub ini disajikan landasan teori yang memuat teori-teori dengan tujuan untuk memudahkan dalam menjawab permasalahan secara teoritis dan dengan landasan teori inilah kerangka pemikiran dirumuskan untuk memudahkan pelaksanaan penelitian.

2.1 Representasi

Menurut Eriyanto, Representasi adalah pengertian yang mengacu pada bagaimana seseorang, kelompok, aktivitas, atau tindakan menyatakan bagaimana sesuatu direpresentasikan. Perwakilan atau ilustrasi, di sisi lain, adalah salah satu definisi "representasi" dalam kamus lengkap bahasa Indonesia. Representasi dipandang sebagai proses sosial yang terjadi sebagai hasil keterlibatan pembaca atau penonton dengan teks (Rosfiantika, Mahameruaji, & Permana, 2018). Menurut Nelmes, Kumpulan konsep dan sikap yang mendasari tanda-tanda tersebut tercermin dalam tanda-tanda sebagai hasil dari representasi (Darojatun, 2020).

Stuart Hall menegaskan bahwa representasi merupakan proses produksi budaya yang krusial. 'Berbagi pengalaman' adalah inti dari budaya, yang merupakan ide yang sangat luas. Seseorang dikatakan berasal dari budaya yang sama jika orang-orang di sana memiliki kesamaan pengalaman, norma budaya, bahasa yang sama, dan gagasan yang sama (Kharisma & Zulfiningrum, 2020).

Gagasan representasi dianggap sebagai produk sampingan dari proses representasi. Dalam sebuah teks, representasi mengacu pada bagaimana identitas budaya digambarkan atau, lebih tepatnya, dibangun. Ini juga mengacu pada bagaimana nilai-nilai budaya diproduksi dan dirasakan oleh audiens teks. Stuart Hall menegaskan bahwa ada tiga metode representasi:

1. Pendekatan Reflektif, yang berpandangan bahwa makna diciptakan oleh manusia melalui gagasan, media, dan pengalamannya dalam masyarakat nyata.
2. Intentional Approach, cerita bahasa lisan dan tulis yang memberikan makna tersendiri pada setiap karyanya. Bahasa adalah wahana yang digunakan penutur untuk mengungkapkan maknanya dalam setiap situasi individu, itulah yang dimaksud dengan "keunikan".
3. Metode konstruksionis, di mana pencipta dan penulis menyeleksi dan menetapkan makna pesan atau karya (benda) yang diciptakannya. Namun,



manusialah yang memberi makna, bukan dunia material (yaitu benda yang dibuat sebagai hasil seni, dan lain-lain.) (Alamsyah, 2020).

Istilah “representasi” dalam pembahasan mengacu pada penciptaan semua jenis media untuk semua bagian realitas atau realita, seperti masyarakat, benda, peristiwa, dan identitas/budaya. Penggambaran ini dapat berupa kata-kata tertulis dan lisan, serta gambar bergerak atau film.

2.2 Semiotika Roland Barthes

Semiotika, yang berasal dari kata Yunani "*semeion*" dan diterjemahkan dalam bahasa Inggris sebagai "*semiotic*," merupakan cabang ilmu yang mendasarinya konsep tanda, fungsi tanda, dan proses pembentukan makna. Dalam konteks ini, tanda dipahami sebagai hasil konvensi sosial yang memiliki potensi makna beragam tergantung pada interpretasi. Dalam bahasa Inggris, bidang ini dikenal sebagai "*signology*," yaitu cabang ilmu yang mengkaji sistem tanda yang merangkum berbagai bentuk komunikasi yang mengandung makna, termasuk tetapi tidak terbatas pada: kata (*language*), ekspresi wajah, gerakan tubuh, film, tanda, dan karya sastra yang mencakup musik atau hasil kebudayaan manusia. Kehilangan sistem tanda akan menghambat kemampuan seseorang untuk berinteraksi satu sama lain (Sobur, 2004).

Munculnya semiotika modern mengenalkan dua tokoh utama sebagai perintis, yaitu Charles Sanders Peirce dan Ferdinand Saussure. Kedua tokoh ini menjadi pelopor yang membentuk dasar-dasar bagi studi semiotika, meskipun keduanya mengembangkan bidang ini secara terpisah tanpa saling mengenal. Saussure memiliki latar belakang dalam linguistik, sementara Peirce bergerak dalam ranah filsafat. Saussure merujuk pada ilmunya sebagai semiologi (*semiology*). Teori yang diusung oleh Peirce sering disebut sebagai "*grand theory*" dalam semiotika karena konsep-konsepnya bersifat komprehensif, memberikan deskripsi struktural yang mendalam mengenai sistem penandaan. Menurut Charles Peirce, suatu tanda atau representamen adalah sesuatu yang, dalam beberapa hal atau kapasitas, mewakili sesuatu yang lain bagi seseorang (Sobur, 2004).

Roland Barthes terkenal sebagai seorang pemikir strukturalis yang aktif menerapkan model linguistik dan semiotika Saussurean. Selain itu, ia merupakan seorang intelektual dan kritikus sastra ternama asal Prancis, yang menjadi eksponen dalam menerapkan strukturalisme dan semiotika dalam studi sastra. Barthes dianggap sebagai tokoh sentral dalam perkembangan strukturalisme pada tahun 1960-an dan 1970-an (Sobur, Analisis Teks Media, 2006). Ia berpendapat bahwa bahasa adalah sebuah sistem tanda yang mencerminkan asumsi-asumsi dari suatu masyarakat tertentu dalam waktu tertentu.

Barthes mengungkapkan bahwa semiotik merupakan cabang ilmu pengetahuan yang mengkaji cara manusia memberikan makna terhadap

1. Dilarang menyalin atau menyalin sebagian atau seluruh isi karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

lingkungan sekitarnya. Dia menekankan bahwa makna terbentuk melalui tanda yang membawa pesan tersirat, sejalan dengan pandangan Saussure yang fokus pada tingkat denotasi dan konotasi penandaan. Barthes kemudian mengembangkan konsep penandaan lebih lanjut, menyempurnakannya melalui sistem konotatif dan mitos, sehingga melampaui kerangka semiologi Saussure (Amanda & Sriwartini, 2021).

Roland Barthes membagi tanda menjadi dua elemen kunci, yaitu ekspresi signifier dan konten (signified), menciptakan dasar untuk memahami dinamika kompleks dalam interpretasi simbolis. Menurutnya, tahap denotasi menggambarkan makna yang konkret dan terukur, sementara tahap konotasi melibatkan dimensi lebih luas yang terbentuk oleh pengaruh realitas, nilai-nilai emosional, dan konteks budaya (Fahida, 2021).

Berikut peta tanda oleh Roland Barthes :

Tabel 2.2.2 1 Teori Semiotika Roland Barthes

1. Signifier (Penanda)	2. Signified (Petanda)
3. Denotative Sign (Penanda Denotative)	
4. Connotative Signifier (Penanda Konotatif)	5. Connotative Signified (Petanda Konotatif)
6. Connotative sign (tanda konotatif)	

Dari perspektif Barthes seperti yang terlihat di atas, tanda denotatif (3) terdiri dari dua elemen utama: penanda (1) dan petanda (2). Namun, pada saat yang sama, tanda denotatif juga berfungsi sebagai penanda konotatif (4). Berikut penjelasan singkatnya:

1. Signifier (penanda) merujuk pada suara atau coretan yang membawa makna, yang dapat berupa aspek material dari bahasa seperti ucapan, tulisan, atau visual yang dapat diinterpretasikan baik secara lisan maupun tertulis.
2. Signified (petanda) menyoroti munculnya makna melalui hubungan asosiatif antara penanda (signifier) dan konsep atau objek yang ditandai (signified).



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumbernya.
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Denotative Sign (tanda denotatif) menggambarkan kesatuan suatu bentuk penanda (signifier) dengan ide atau konsep yang ditandai (signified), menciptakan gambaran mental atau pikiran yang bersifat deskriptif.
4. Connotative Signifier (penanda konotatif) menekankan bahwa tanpa adanya penanda, suatu konsep tidak akan memiliki arti. Sebaliknya, penanda tidak dapat dipahami tanpa adanya penanda, dan keduanya membentuk faktor linguistik yang tidak dapat dipisahkan.
5. Connotative Signified (petanda konotatif) mengacu pada kesatuan antara penanda dan penandaan, di mana semiologi atau semiotika mempelajari bagaimana manusia memberikan makna pada objek atau konsep. Memaknai sesuatu berbeda dengan sekadar berkomunikasi.
6. Connotative Sign (tanda konotatif) menggambarkan objek sebagai sesuatu yang tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga membentuk sistem yang terstruktur dari tanda-tanda yang saling terkait dalam suatu pesan atau konteks komunikasi.

Dengan demikian Barthes menekankan tiga aspek penting dalam analisisnya, yaitu makna Denotatif, Konotatif, dan Mitos. Pada tingkat pertama, Denotatif mencerminkan makna yang terlihat secara langsung oleh mata, mewakili makna yang sesungguhnya. Di tingkat kedua, Konotatif mengungkapkan makna yang tersembunyi dalam tanda-tanda, melibatkan interpretasi dan hubungan. Makna konotatif jika mengandur unsur suatu budaya akan menjadi tahapan mitos. Sedangkan mitos, terhubung dengan pemaknaan dari konotasi yang muncul dan berkembang dalam pikiran masyarakat sebagai dampak pengaruh sosial atau budaya.

Dalam pembahasannya, Sobur menjelaskan bahwa mitos membantu kita untuk memaknai pengalaman-pengalaman kita dalam suatu konteks budaya tertentu. Barthes berpendapat bahwa mitos melakukan naturalisasi budaya, Mitos adalah acuan kultural yang menggunakan simbol-simbol untuk menggambarkan indikasi atau kenyataan dalam masyarakat. Mitos berfungsi sebagai deformasi simbol, mengubahnya menjadi narasi dengan makna khusus berdasarkan nilai sejarah dan budaya. Proses ini melibatkan observasi dan penafsiran korelasi antara apa yang tampak secara nyata dengan makna tersirat (Kusuma & Nurhayati, 2019).

Penelitian semiotika Roland Barthes terhadap representasi *cyber society* dalam film “Missing” 2023 akan mencoba menguraikan tanda-tanda yang muncul, mengidentifikasi makna denotatif (makna langsung yang terlihat) dan konotatif (makna yang terkait dengan interpretasi dan asosiasi) (Kusuma & Nurhayati, 2019). Misalnya, gambaran karakter menggunakan perangkat teknologi atau



2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

berinteraksi melalui platform online dapat dianggap sebagai tanda denotatif dari kehidupan *cyber*.

Dengan menggunakan semiotika Roland Barthes, penelitian semacam ini bertujuan untuk mengungkapkan bagaimana film “Missing” 2023 merepresentasikan masyarakat *cyber* dan simbol-simbol tersebut dapat diartikan seperti bagaimana penggunaan teknologi mencerminkan alienasi sosial atau bagaimana interaksi online dapat merepresentasikan dalam konteks budaya dan sosial yang lebih luas.

Dalam konteks semiotika Roland Barthes, gambaran mitos dalam representasi *cyber society* dalam film “Missing” 2023 juga melibatkan interpretasi pemaknaan lebih lanjut dari tanda-tanda denotatif dan konotatif. Mitos merupakan tahap tertinggi dalam pemaknaan, di mana suatu tanda tidak hanya menyampaikan makna langsung (denotatif) dan asosiasi sekunder (konotatif), tetapi juga membawa makna yang lebih mendalam dan terkait dengan nilai-nilai sosial, budaya, atau ideologi yang ada dalam masyarakat (Barthes, 2007).

Sebagai contoh, dalam film “Missing” 2023 yang menggambarkan *cyber society*, penggunaan teknologi dan interaksi online dapat dianggap sebagai tanda-tanda denotatif dan konotatif. Namun, melalui analisis mitos, penelitian akan melibatkan pemahaman tentang bagaimana elemen-elemen ini dihubungkan dengan narasi yang lebih besar, stereotip atau citra-citra yang memperkuat ide-ide tertentu tentang masyarakat *cyber*.

Mitos dalam semiotika Roland Barthes mendorong penelitian untuk mengeksplorasi bagaimana representasi *cyber society* dalam film dapat membentuk dan memengaruhi persepsi, norma, atau bahkan stereotip dalam masyarakat. Dengan kata lain, mitos membantu mengungkapkan narasi yang melampaui makna harfiah dan asosiasi konotatif, menyentuh aspek-aspek ideologi yang melekat dalam budaya *cyber*.

2.2.3 Cyber Society

Masyarakat *cyber*, atau *cyber society*, merujuk pada suatu fenomena di mana individu-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* menandai 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 (Burhan, Sosiologi Komunikasi, 2007).



2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- a. Pengujiannya hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengujiannya tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

Awal munculnya *cyber society* dari Internet sebagai fenomena budaya 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. 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. Istilah "*cyberspace*" pertama kali diperkenalkan oleh William Gibson pada tahun 1982 untuk merujuk pada realitas virtual yang dihasilkan oleh komputer. Popularitas istilah ini meningkat setelah digunakan dalam novel "*Neuromancer*" pada tahun 1984. Secara etimologis, "*cyberspace*" berasal dari kata majemuk, dengan "*cyber*" berasal dari bahasa Yunani "*kybernetes*" yang berarti pilot, gubernur, dan penguasa. Terkait dengan itu, kata "*cyber*" juga digunakan dalam istilah "*cyborg*," menggambarkan sintesis mesin dan manusia melalui koneksi tubuh manusia dengan teknologi modern. 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 memudarkan batas antara apa yang dianggap nyata dan virtual, memungkinkan objek dan entitas virtual muncul dalam lingkungan fisik manusia (Muttaqin, 2019).

Ruang maya menjadi wadah penyatuan individu dan komunitas, menciptakan suatu jaringan koneksi. Keberadaan ini menandakan bahwa kehidupan kita tidak hanya terbatas pada realitas fisik, tetapi juga terbentuk oleh dunia maya, membentuk masyarakat *cyber*. Dalam prosesnya, interaksi sosial di masyarakat maya bersifat tidak tetap, dengan struktur, komunitas, dan gaya hidup yang unik. Interaksi sosial di dunia maya bersifat daring dan virtual, namun tetap



2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

efektif dan bermakna dalam membangun dunia intersubjektif mereka. Masyarakat maya membangun komunikasi mereka dengan saling membentuk makna dalam dunia yang dihuninya melalui kontak sosial dalam jaringan. emoticon (Rohayati, 2017).

Fenomena masyarakat siber berada dalam struktur model komunikasi yang unik. Pada dasarnya, setiap individu diwajibkan memiliki literasi media digital yang berbasis pada teknologi digital sebagai persyaratan untuk berfungsi sebagai konsumen atau produsen informasi. Sehingga banyak berita palsu yang tersebar luas di media sosial seperti Facebook, Twitter, dan Instagram, tidak hanya itu banyak sekali terdapat "*cyber account*" atau akun dengan identitas palsu, yang identitas sesungguhnya tidak diketahui.

Dalam era digital saat ini, media sosial memegang peran yang sangat dominan dalam menyebarkan informasi, berita, ide, dan pandangan. Media sosial yang mencakup blog, jejaring sosial, wiki, forum, dan dunia virtual, memungkinkan pengguna untuk berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan konten dengan mudah. Blog, jejaring sosial, dan wiki adalah bentuk media sosial yang paling umum digunakan di seluruh dunia (Zahara & Nasution, 2023). Literasi Data Privasi pada ranah digital merupakan upaya yang bertujuan untuk memberdayakan dan mengedukasi pengguna dalam mengelola serta melindungi data pribadi mereka secara online (Park, 2011). Konsep literasi privasi melibatkan pemahaman akan tanggung jawab dan risiko yang terkait dengan berbagi informasi pribadi secara digital, terutama ketika data tersebut digunakan dalam konteks aktivitas online mereka. Ini mencakup kesadaran akan hak-hak privasi individu dan potensi ancaman yang mungkin timbul saat data pribadi diekspos atau dimanfaatkan dalam lingkungan digital. Dengan meningkatnya literasi privasi, diharapkan pengguna dapat membuat keputusan yang lebih cerdas dan bertanggung jawab terkait dengan penggunaan dan penyimpanan data pribadi mereka di dunia daring (Komala, 2022).

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang revolusioner menuntut masyarakat siber agar dapat mengoptimalkan manfaat dan kegunaannya agar tidak tertindas oleh disrupsi informasi yang terjadi. Sebagai contoh, konsep uang tidak lagi memerlukan entitas fisik seperti koin, kertas, atau tagihan, melainkan digantikan oleh perubahan angka dalam akun yang disimpan di dalam sistem komputer. Pembayaran dan transaksi keuangan dapat dilakukan melalui aplikasi mobile, mengurangi ketergantungan pada uang fisik. Toko-toko dan pusat perbelanjaan harus bersiap menghadapi "disrupsi" ini agar tidak terlalu terpengaruh oleh ketidakpastian era saat ini.

Sebagaimana masyarakat cyber adalah bentuk lanjutan dari interaksi manusia dan komputer mencakup dalam jumlah banyak dan saling terhubung secara global sehingga menimbulkan Fenomena cyber society berada dalam



- struktur model komunikasi yang kompleks berikut penjelasannya : (Catur Nugroho, 2020).
2. Komunikasi yang dimediasi komputer
 - a. Masyarakat berbasis pengetahuan dan teknologi menandai era formasi sosial baru, di mana manusia saling terhubung melalui komputer dalam suatu jaringan jarak jauh. Dalam dinamika ini, mereka memiliki kemampuan untuk berbagi pikiran dan informasi secara instan, membentuk landasan untuk transformasi sosial yang didorong oleh konektivitas digital.
 - b. Realitas yang tidak sebenarnya
 1. Pemikiran Jean Baudrillard tentang realitas yang berlebihan (hyperreality) dihubungkan dengan masyarakat siber, di mana terjadi implosion realitas dan percampuran antara realitas nyata, realitas simbolik, dan realitas palsu menghasilkan kebingungan dan mengaburkan batas antara kenyataan (Catur Nugroho, 2020) Seperti penggunaan Media sosial kita dapat membagikan momen berbentuk foto dan video secara visual. dengan pengguna menggunakan filter dan efek untuk meningkatkan estetika. Sebagai hasilnya, profil Instagram seseorang dapat menciptakan citra kehidupan yang mungkin sangat berbeda dari kenyataan sehari-hari mereka.
 2. Menciptakan Identitas baru di dunia maya
 - a. Menciptakan identitas baru di dunia maya dalam masyarakat cyber dapat memiliki konsekuensi yang kompleks dan beragam. Beberapa orang mungkin menciptakan identitas alternatif untuk berbagai alasan, seperti privasi, eksplorasi identitas, atau bahkan tujuan kriminal.
 - b. Gangguan Informasi (Disruption of Information)
 1. Terdapat gangguan informasi dalam masyarakat *cyber* karena banyaknya informasi yang dapat diakses, dan tingkat saling ketergantungan antara komponen fisik dan virtual. Kebanyakan sumber informasi dapat menjebak individu dalam "rawa informasi" tanpa kemampuan untuk membedakan informasi yang benar dan palsu. Sehingga Masyarakat di dunia maya terus dihadapkan pada kerentanan, ancaman, dan risiko yang mendorong eksploitasi, konspirasi, dan konflik.
 2. Bergantung pada Teknologi
 - a. Tingkat saling ketergantungan antara komponen fisik dan virtual, serta antara orang dan proses, menciptakan kerentanan, ancaman, dan risiko yang tidak terduga. Teknologi adalah pondasi utama dalam hampir semua aspek kehidupan di masyarakat cyber, memengaruhi cara kita bekerja, belajar, berkomunikasi, dan berpikir. Meskipun memberikan

perubahan positif, seperti akses informasi yang lebih mudah, teknologi juga membawa risiko seperti kehilangan privasi dan kecanduan media sosial, serta mengganggu kehidupan nyata.

2.2.4 Film Missing

Film “*Missing*” adalah film bertema thriller dan teknologi internet, menampilkan bagaimana peran *cyber society*. Film produksi Sony Pictures, “*Missing*” yang dibintangi Ava Zaria Lee, Nia Long, dan Ken Leung, *Missing* merupakan film kedua yang rilis pada Februari 2023 lalu, setelah film pertamanya yaitu *Searching* di rilis pada tahun (2018) (Times & Aprilianto, 2019). Film *Missing* ditulis dan disutradarai oleh Nick Johnson dan Will Merrick. Tema film *Missing* ini sama dengan film *Searching* yaitu teknologi, meskipun dikatakan sebagai film sekuel dari film yang pertama, *Missing* memiliki plot cerita yang berbeda.



Gambar 2.2.4 1 Poster Film “Missing” 2023

Sumber : lsf.go.id

Film "Missing" merupakan sebuah karya yang mengeksplorasi budaya cyber society, salah satunya melalui genre thriller dengan sentuhan teknologi internet yang kuat. Melalui konsep screenlife, film ini menggambarkan dengan dramatis bagaimana fenomena kehidupan dalam masyarakat yang sangat terhubung secara digital. Dirilis pada Februari 2023 di Indonesia, "Missing" menjadi sorotan terutama setelah masa pandemi COVID-19. Dengan penggunaan teknik screenlife yang cemerlang, film ini berhasil menarik perhatian penonton dengan cerdas memvisualisasikan kehidupan masyarakat yang mengandalkan perangkat teknologi seperti komputer dan ponsel, terutama saat mereka terisolasi



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruhnya sebagai bahan referensi atau karya turunan tanpa izin UIN Suska Riau.
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

di rumah selama pandemi. Menurut Rotten Tomatoes, situs terkenal untuk ulasan film, "Missing" meraih rating 90% dan mendapat sambutan positif dari berbagai

Di minggu pertama perilisannya pada tahun 2023, film ini berhasil meraih peringkat keempat sebagai film terlaris, dengan keuntungan box office mencapai US\$30 juta, padahal modal pembuatannya hanya sekitar US\$880 ribu ("Missing | Rotten Tomatoes," 2023) Sutradara Nick Johnson dan Will Merrick berhasil menghadirkan kisah yang berbeda meskipun tema yang diusung serupa dengan film sebelumnya, "Searching".

Film Missing menceritakan tentang June, seorang remaja yang melakukan perjuangan untuk mencari keberadaan ibunya, Grace, yang hilang di luar negeri. Konflik Missing bermula ibu June pergi liburan ke Kolombia bersama Kevin, pacar barunya. Dengan menggunakan kecanggihan teknologi June memulai pencarian ibunya melalui internet, website layanan jasa, dan akun pribadi Kevin.

Dalam proses penelusuran tersebut June dihadapkan dengan fakta-fakta yang tidak diketahui tentang ibunya ("Sinopsis Film Missing, Rekomendasi Thriller Misteri Terbaik 2023," 2023).

Dalam film ini, teknologi dan berbagai metode komunikasi digunakan oleh para karakter, menyoroti baik sisi positif maupun negatif dari perkembangan teknologi itu sendiri. Mulai dari mempermudah aktivitas komunikasi, interaksi, dan pencarian informasi, hingga akhirnya terlibat dalam penyalahgunaan data pribadi yang tak dapat diterima secara hukum. Tokoh-tokoh utama menggunakan ponsel, laptop, dan kamera CCTV untuk berkomunikasi dan berinteraksi secara online sepanjang cerita. Berbagai aktivitas yang bisa dilakukan melalui internet ditampilkan, termasuk tindakan peretasan dan penipuan online yang dilakukan oleh karakter bernama Kevin, serta perubahan identitas seseorang.

Meskipun "Missing" masih mengikuti konsep yang sama dengan film pendahulunya, "Searching", yaitu kontekstualisasi dalam era digital, namun pendekatan dalam mempresentasikan alat-alat untuk mengumpulkan informasi dari berbagai media sosial berbeda dengan sebelumnya. Film ini mengenalkan penggunaan aplikasi TikTok Live dan jam pintar (iWatch) sebagai sarana untuk menyebarkan berita tentang pencarian ibu yang hilang. Dalam proses pencarian tersebut, penonton diundang untuk melihat melalui sudut pandang ponsel, laptop, CCTV, dan jam pintar, memberikan pengalaman langsung dari kejadian yang terjadi.

Dengan memanfaatkan kemajuan teknologi dan menyatukannya dengan unsur-unsur investigasi thriller, "Missing" menghadirkan lebih dari sekadar cerita tentang pencarian seorang ibu yang hilang. Penonton akan dikejutkan oleh narasi yang menggambarkan dampak media sosial, bahkan mungkin hal-hal yang belum pernah terpikirkan sebelumnya.



2.2.5 Konsep Operasional

Dalam penelitian ini, penulis akan menggunakan konsep operasional yang memerlukan analisis terhadap setiap adegan atau momen yang menampilkan fenomena Cyber Society dalam film "Missing" tahun 2023. Analisis akan didasarkan pada kerangka kerja semiotika Roland Barthes, dengan fokus pada dua elemen utama: Penanda (Signifier) dan Petanda (Signified). Adegan-adegan akan diklasifikasikan berdasarkan berbagai tingkat makna, termasuk denotasi (makna literal), konotasi (makna tersembunyi atau simbolis), dan mitos (makna yang internalisasi dalam budaya). Penelitian akan menyoroti adegan yang secara khusus mencerminkan fenomena cyber society, seperti komunikasi melalui teknologi, eksposur yang berlebihan terhadap realitas digital, pembentukan identitas baru di dunia maya, gangguan informasi, dan ketergantungan pada teknologi. Melalui analisis ini, penelitian berupaya untuk menyelidiki dan mengungkap makna serta konsekuensi dari cara fenomena masyarakat daring direpresentasikan dalam cerita film "Missing". Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi fenomena masyarakat cyber yang tercermin dalam film tersebut.

1. Semiotika Roland Barthes menekankan 3 aspek penting dalam analisisnya yaitu:
 - a. Makna Denotatif, yaitu mencerminkan makna yang terlihat secara langsung oleh mata, mewakili makna yang sesungguhnya, ini akan di lihat pada visual gambar/ teks dialog dari potongan scene yang menggambarkan fenomena *cyber society* di dalam film "Missing" 2023.
 - b. Makna Konotatif digunakan pada potongan scene yang menggambarkan fenomena *cyber society* dalam film "Missing" 2023 dan akan dikembangkan dengan sebuah makna yang tersembunyi di dalamnya.
 - c. Mitos, yaitu terhubung dengan pemaknaan dari konotasi yang muncul dan berkembang dalam pikiran masyarakat sebagai dampak pengaruh sosial atau budaya *cyber* yang ada di film "Missing" 2023. Proses ini melibatkan observasi dan penafsiran korelasi antara apa yang tampak secara nyata dengan makna tersirat.
2. Masyarakat *cyber*, hasil dari interaksi manusia dan komputer yang melibatkan keterhubungan global, membentuk fenomena *cyber society* dengan struktur komunikasi kompleks (Catur Nugroho, 2020).
 - a. Komunikasi yang di mediasi komputer, Seperti pengguna media sosial dan situd daring untuk memudahkan mendapatkan informasi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip atau menyalin sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dan komunikasi secara instan yang tergambarkan didalam film “Missing” 2023.

- b. Realitas yang tidak sebenarnya, Di dalam scene film “Missing” menggambarkan bagaimana seseorang membagikan moment kesehariannya di media sosial yang tidak sesuai dengan realitanya.
- c. Menciptakan Identitas Baru, ini memiliki konsekuensi yang kompleks dan beragam. Beberapa orang mungkin menciptakan identitas alternatif untuk berbagai alasan, seperti privasi, eksplorasi identitas, atau bahkan tujuan kriminal Keberadaan identitas palsu di media sosial menciptakan ketidakjelasan dan potensi penyalahgunaan untuk kejahatan cyber. Film “Missing” Menjelaskan sebuah scene yang menggambarkan seseorang membuat identitas palsu untuk melindungi privasi mereka.
- d. Gangguan Informasi, Gangguan informasi disebabkan oleh banyaknya sumber dan saling ketergantungan antara komponen fisik dan virtual, menghadirkan kerentanan terhadap eksploitasi dan konflik yang ada di film “Missing” 2023.
- e. Bergantung pada Teknologi, Dalam masyarakat cyber, ketergantungan pada teknologi tercermin dalam semua aspek kehidupan, mulai dari komunikasi global hingga pendidikan online, pekerjaan terkoneksi, dan hiburan digital. Meskipun teknologi memberikan manfaat besar, seperti kemudahan dan efisiensi, ada juga risiko yang signifikan terkait dengan privasi dan keamanan data yang harus diperhatikan. menggambarkan bagaimana tokoh dalam Film “Missing” bergantung dengan penggunaan teknologi yang lebih memudahkan berujung ke ranah privasi dan data.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



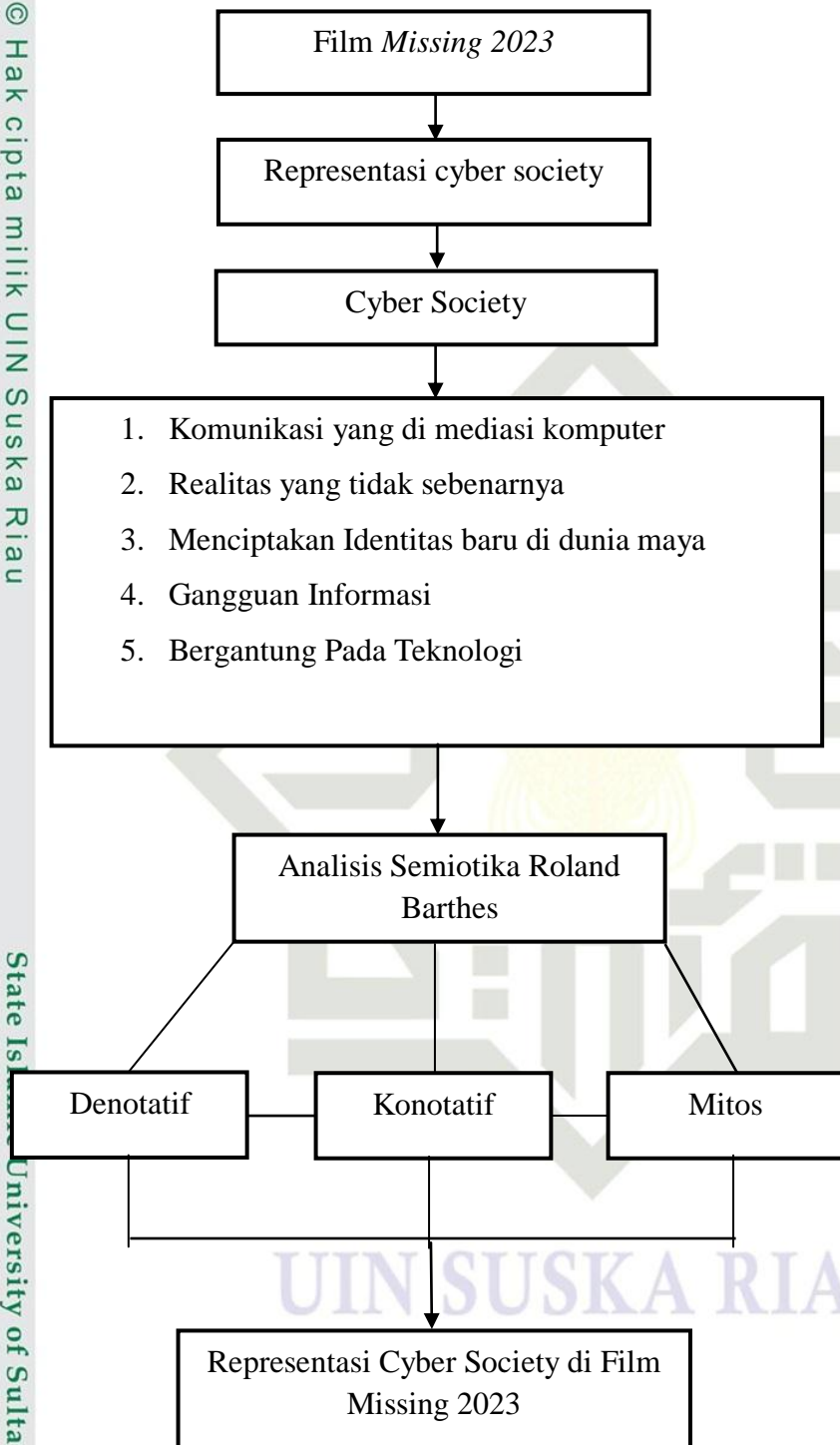
2.2.6 Kerangka Berpikir

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Isl... University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 2.2.6 1 Kerangka Pikir

BAB III METODOLOGI

1.1 Desain Penelitian

Desain penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Peneliti menggunakan Semiotika sebagai Metode Penelitian. Penelitian ini akan menerapkan analisis semiotika Roland Barthes, yang memanfaatkan tanda-tanda. Metode semiotika Roland Barthes memungkinkan analisis yang mendalam terhadap pesan-pesan yang tersirat dan tersembunyi dalam sebuah film *"Missing" 2023*. Barthes mengembangkan tiga tahap pencarian makna dalam penelitiannya, yaitu denotasi, konotasi, dan tahap mitos. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan, mencatat, menganalisis, dan memberikan deskripsi informasi sesuai dengan variabel yang diteliti (Fadli, 2021).

1.2 Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dari penelitian ini adalah film Hollywood ,berjudul *"Missing" 2023* produksi oleh Sony Pictures yang di sutradarai oleh Will Merrick dan Nick Johnson berdurasi 123 menit 30 detik. Sedangkan objek penelitian ini berupa representasi *cyber society* yang di gambarkan dalam film *"Missing" 2023*.

1.3 Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada rentang waktu mulai bulan Januari hingga Maret. Dalam konteks penelitian ini, tidak terdapat kebutuhan akan lokasi fisik karena objek penelitian berupa film. Proses pengumpulan data penelitian dilakukan melalui dokumentasi film melalui *platform streaming online Netflix*.

1.4 Sumber Data

Data adalah catatan atau kumpulan fakta yang muncul dari pengamatan langsung pada variabel penelitian. Jenis data bervariasi, meliputi teks, gambar, suara, atau kombinasi keduanya. Dari segi proses dan kegunaan, terdapat dua jenis data: data primer yang diperoleh langsung dan data sekunder yang diperoleh dari sumber yang sudah ada. Sumber data penelitian dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

a. Data Primer

Data primer yang akan digunakan dalam penelitian ini akan diperoleh di film *"Missing" tahun 2023* melalui *platform streaming online Netflix*. Proses pengumpulan data akan mencakup dokumentasi potongan-potongan gambar adegan serta unsur-unsur teks yang terdapat dalam dialog, narasi, atau elemen dialog lainnya (visual) yang memainkan peran penting dalam memahami konteks film tersebut.

b. Data Sekunder

Data sekunder ini bersumber dari buku-buku, jurnal dan artikel-artikel yang dapat diakses secara online. Penggunaan data sekunder bertujuan untuk memperkaya pemahaman terhadap konteks yang lebih luas, teori semiotika Roland Barthes, dan temuan-temuan penelitian sebelumnya yang relevan dengan representasi *cyber society* yang ada di film "Missing" 2023. Dengan menggabungkan data primer dan sekunder.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini mengadopsi pendekatan observasi dan dokumentasi. Observasi, sebagai suatu teknik pengamatan sistematis, dilakukan untuk merekam fenomena yang menjadi fokus penelitian (Hasanah, 2017). Dalam konteks penelitian ini, metode observasi yang dilakukan yaitu menonton dan potongan-potongan scene dan mengambil poin penting di menit tertentu dari film "Missing" tahun 2023 melalui *platform streaming online Netflix*, yang dianggap relevan dengan representasi *Cyber Society*. Adapun tahap pengumpulan data dengan menggabungkan sumber data primer dan sekunder sebagai berikut.

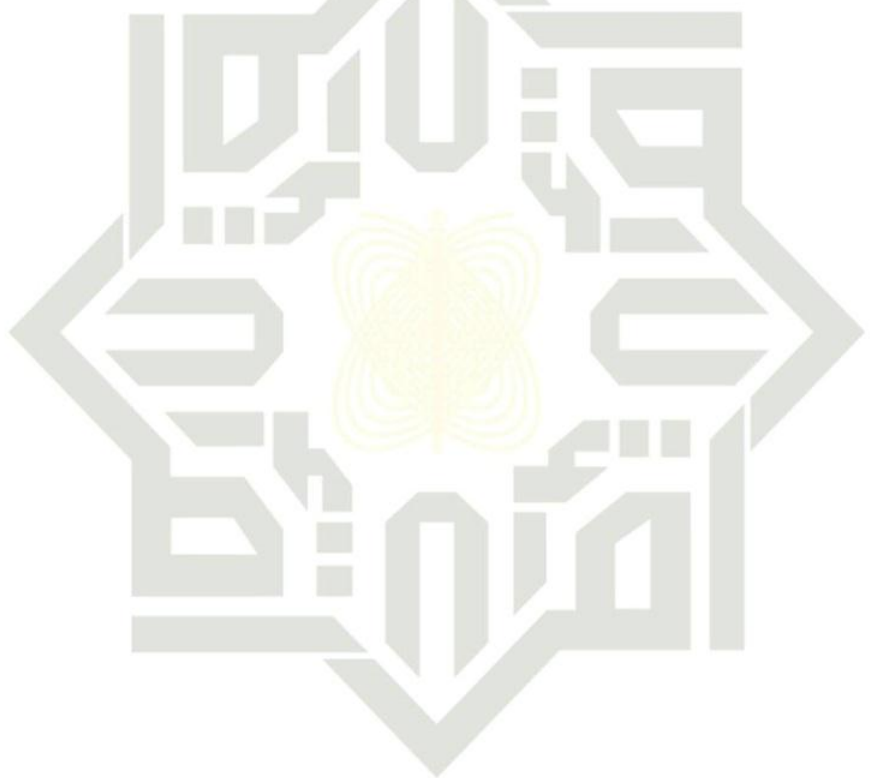
1. Pengumpulan data dengan mengambil data primer studi dokumentasi dengan menonton film "Missing" 2023 melalui *platform streaming online Netflix*.
2. Dalam rangka penelitian ini, peneliti melakukan pengamatan langsung (observasi) terhadap film "Missing" 2023, memperhatikan elemen-elemen seperti jalannya cerita, dialog, dan adegan-adegan yang mencerminkan aspek *cyber society*. Analisis signifier-signified dilakukan berdasarkan teori Semiotika Roland Barthes untuk menggali makna yang terkandung dalam tanda-tanda tersebut.
3. Mengambil data sekunder dengan mencari, mengumpulkan, dan mempelajari informasi melalui literatur, buku, dan sumber bacaan relevan lainnya untuk mendukung dan melengkapi penelitian ini.

3.6 Teknik Analisis Data

Aspek-aspek yang dianalisis dalam film ini menggunakan metode analisis Roland Barthes mencakup denotasi, konotasi, dan mitos (Kusuma & Nurhayati, 2019).

1. Denotatif: Setiap objek penelitian akan dijelaskan sesuai dengan yang terdapat dalam film "Missing" 2023. Film ini, dengan durasi 123 menit, akan dibagi menjadi beberapa scene yang berbeda, dan peneliti akan menganalisis makna denotatif dari setiap gambar yang menjelaskan fenomena *cyber society*.

2. Konotatif: Pada tingkat ini, akan dijabarkan bagaimana makna konotatif beroperasi dalam gambar sesuai dengan alur cerita dalam film *"Missing"* 2023. Dalam analisis konotatif, peneliti akan mendeskripsikan representasi masyarakat *cyber* melalui fenomena yang muncul dalam film dan bagaimana gambar tersebut bekerja untuk menghasilkan makna melalui kombinasi sudut pandang, gerak tubuh, dan faktor lainnya.
3. Mitos: Mitos diartikan sebagai cara pemaknaan dan disebutkan secara khusus yang mengandung unsur budaya. Seperti yang dijelaskan oleh Barthes, mitos tidak dapat diilustrasikan melalui objek pesannya, melainkan melalui cara pesan tersebut disampaikan.



UIN SUSKA RIAU



1. Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB IV GAMBARAN UMUM

4.1 Gambaran Umum Film *Missing* 2023



Gambar 4.1 1 Poster Film *Missing* 2023

"*Missing*" adalah sebuah film thriller yang menggabungkan cerita tentang teknologi internet dengan kisah masyarakat cyber. Dalam film ini, kita mengikuti perjalanan seorang remaja bernama June yang sedang mencari ibunya yang hilang. Diproduksi oleh Sony Pictures dan dibintangi oleh Storm Reid, Nia Long, dan Kelvin Leung, film ini adalah sekuel dari film sebelumnya yaitu "*Searching*" yang dirilis pada tahun 2018 lalu.

Film "*Missing*" pertama kali tayang di bioskop Indonesia pada Februari 2023, diikuti dengan rilisnya di platform streaming Netflix pada bulan Juli tahun yang sama. Film ini meraih banyak pujian dari penonton dan kritikus, dengan rating 90% di situs review Rotten Tomatoes ("*Missing* | Rotten Tomatoes," 2023). Meskipun modal produksinya relatif rendah, "*Missing*" berhasil menjadi salah satu film terlaris dengan pendapatan box office sekitar US\$30 juta (Times & Aprillianto, 2023.).

Dalam pencarian June, film ini menampilkan penggunaan teknologi seperti internet, media sosial, dan layanan online sebagai alat utama dalam perjalanannya. Penonton disuguhkan dengan adegan-adegan yang memperlihatkan berbagai masalah yang sering terjadi dalam dunia digital, seperti



2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

peretasan dan penipuan online. Teknik *screenlife* yang digunakan dalam "Missing" menghadirkan pengalaman menarik bagi penonton dengan membuat mereka merasa seakan-akan berada di dunia film itu sendiri. Kita diajak untuk melihat cerita ini melalui berbagai perangkat seperti handphone, laptop, dan CCTV, yang menambahkan nuansa realisme pada cerita.

Secara keseluruhan, "Missing" bukan hanya sekadar cerita tentang pencarian ibu yang hilang, tetapi juga memberikan sudut pandang yang menarik tentang bagaimana teknologi memengaruhi kehidupan sehari-hari dan interaksi manusia.

Tabel 4.1 1 Film Missing 2023

Sutradara	Nick Johnson, Will Merrick
Produser	Natalie Qasabian, Sev Ohanian, Anees Chaganty
Penulis Naskah	Sev Ohanian dan Anees Chaganty
Perusahaan Produksi	Stage 6 Films; Bazelevs Company; Search Party
Distributor	Sony Pictures, Netflix dan Apple TV

4.2 Profil Pemeran Utama dan Karakter

1. Storm Reid Sebagai June



Gambar 4.2 1 Pemeran June

Sumber : Kompas.com

Dalam film "Missing", Storm Reid berperan sebagai pemeran utama "June", seorang remaja yang mencari ibunya yang hilang setelah berlibur dengan pacar barunya dengan menggunakan kemampuan teknologi dan media sosialnya. Storm Reid lahir pada 1 Juli 2003 dari pasangan Rodney dan Robyn Simpson



2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

Reid. Dia adalah anak bungsu dari empat bersaudara, dengan kakak pertama bernama Josh, kakak keduanya Iman, dan kakak ketiganya Paris. Sejak usia 9 tahun, Storm memiliki impian besar untuk menjadi seorang aktris profesional. Keluarga Reid bahkan pindah ke Los Angeles untuk mendukung cita-cita Storm. Karier aktingnya dimulai pada usia 9 tahun ketika ia muncul dalam film *12 Years a Slave* (2013). Namun, namanya semakin dikenal setelah berperan dalam film *Light* (2016) dan kemudian dipercaya sebagai pemeran utama dalam film Disney, *A Wrinkle in Time* (2018) (Times & Nilakandi, 2023.).

Prestasinya dalam *A Wrinkle in Time* membawanya meraih nominasi di beberapa penghargaan, seperti Choice Fantasy Movie Actress di Teen Choice Award dan Outstanding Breakthrough Role in a Motion Picture di NAACP Image Award. Storm juga mendapatkan peran-peran penting dalam serial TV seperti *Euphoria* (2019-sekarang) dan *When They See Us* (2019), serta beberapa film seperti *Invisible Man* (2020) dan *The Suicide Squad* (2021).

Tahun 2023 menjadi tahun yang sukses bagi Storm. Dia mendapat pujian untuk perannya dalam film populer *Missing* (2023), yang merupakan spin-off dari film *Searching* (2018), dan juga muncul dalam *The Last of Us* (2023) bersama Bella Ramsay. Tak hanya itu, Storm akan membintangi film *The Nun 2*, bagian dari franchise film horor terkenal, *The Conjuring Universe* (“47 Facts about Storm Reid,” 2023).

2. Nia Long Sebagai Grace Allen



Gambar 4.2.2 Pemeran Grace Allen

Sumber : legit.ng

Nia Long memerankan karakter Grace Allen, ibu dari June yang menghilang saat perjalanan ke Kolombia dengan pasangannya. Grace diperlihatkan sebagai sosok ibu yang sangat perhatian terhadap anaknya,



2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

meskipun ia juga mengalami tantangan yang umum dialami orang tua saat anak-anak mereka memasuki usia remaja (“Missing cast,” 2023).

Nia Long, lahir pada 30 Oktober 1970, adalah seorang aktris dan sutradara video musik Amerika yang dikenal atas kontribusinya dalam dunia televisi dan film. Sejak kecil, Long telah menunjukkan bakatnya dalam seni, belajar balet, tap, jazz, senam, gitar, dan akting. Setelah orang tuanya bercerai ketika dia masih kecil, Long pindah ke berbagai tempat sebelum menetap di Los Angeles Selatan. Dia menyelesaikan pendidikan di sekolah Katolik Roma St. Mary's Academy dan kemudian di Westchester High School pada tahun 1989. Perjalanan profesionalnya dimulai dengan peran-peran awal di televisi, seperti dalam sinetron Guiding Light dan kemudian sebagai pacar Will Smith di The Fresh Prince of Bel-Air.

Perjalanan karirnya terus berkembang, dengan peran penting dalam serial seperti Third Watch dan penampilan dalam sejumlah film yang mendapat sambutan, termasuk Soul Food, Love Jones, dan Big Momma's House. Selain akting, Long juga terlibat dalam penyutradaraan video musik, menunjukkan eksibilitasnya dalam industri hiburan. Dia juga dikenal atas kecantikannya, diakui sebagai salah satu dari 50 orang tercantik di dunia oleh majalah People pada tahun 2000. Long juga telah menemukan kebahagiaan pribadi, memiliki seorang putra dengan mantan pacarnya, Massai Z. Dorsey. Dengan bakat dan kontribusi yang luas dalam berbagai bidang seni, Nia Long terus menjadi salah satu tokoh yang diperhitungkan dalam industri hiburan (“Nia Long,” 2023.).

3. Ken Leung sebagai Kevin Lin



Gambar 4.2 1 Pemeran Kevin Lin

Sumber : Suara.com



2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

Ken Leung memainkan peran sebagai Kevin Lin yaitu pacar baru Grace Allen ibu dari June yang ternyata memiliki riwayat menjadi narapidana dan memiliki banyak rahasia lainnya (“Sinopsis Film Missing, Rekomendasi Thriller Misteri Terbaik 2023,” 2023.). Ken Leung, lahir pada 21 Januari 1970, dikenal sebagai seorang aktor Amerika yang mencapai ketenaran melalui perannya dalam serial televisi ABC, *Lost*, serta peran-perannya dalam film seperti *Shanghai Kiss*, *Rush Hour*, *X-Men: The Last Stand*, dan *Avatar* sebagai Miles Straume. Dia memulai karirnya dengan memerankan Detektif Steven Sing dalam film pertama *Saw*. Kelahiran New York City, Leung dibesarkan di Lower East Side Manhattan sebelum keluarganya pindah ke Midwood, Brooklyn, di mana dia menghabiskan masa kecilnya dan menyelesaikan pendidikan menengahnya di Old Bridge, New Jersey.

Leung kemudian melanjutkan studinya di Universitas New York, belajar akting dengan beberapa mentor, termasuk Catherine Russell, Nan Smithner, dan Anne Jackson di HB Studio. Dia aktif di teater off-Broadway dan teater kotak hitam, bekerja dengan kelompok-kelompok seperti Perusahaan Teater Ma-Yi, Perspektif Baru, dan STAR. Debutnya di dunia akting dimulai dengan drama *Pictures of Baby Jane Doe* pada tahun 1995, dan kemudian ia mendapat perhatian dengan perannya dalam film *Jam Sibuk* pada tahun 1998, yang dipuji oleh sutradara Brett Ratner. Leung juga bekerja dengan Edward Norton dalam film *Norton* yang disutradarai, *Keeping the Faith*, di mana Norton sangat menghargai bakat aktingnya. Karir Leung terus berkembang dengan peran dalam berbagai film dan produksi teater, termasuk debut Broadway-nya dalam musikal *Thoroughly Modern Millie* pada tahun 2002. Perannya dalam film independen *Shanghai Kiss* pada tahun 2007 juga mendapatkan perhatian festival film. Kemudian, ia menjadi bintang tamu dalam serial drama HBO *The Sopranos* sebelum memerankan Miles Straume di serial fenomenal *Lost*. Leung terus menunjukkan keberagaman dan kualitasnya sebagai seorang aktor, termasuk perannya dalam serial adaptasi *Avatar: The Last Airbender* pada tahun 2024 (“Ken Leung,” 2023.).

UIN SUSKA RIAU



4. Joaquim de Almeida sebagai Javi



Gambar 4.2 4 Pemeran Javi

Sumber : uml.edu

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumbernya.
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islami University of Sultan Syarif Kasim Riau

Joaquim memainkan peran sebagai Javi, Javi adalah pria Kolombia yang membantu June dalam pencariannya untuk menemukan ibunya yang hilang (Abdulbaki, 2023). Joaquim de Almeida dilahirkan di Lisbon, Portugal. Dia merupakan anak dari dua apoteker dan merupakan anak keenam dari delapan bersaudara. Sejak usia muda, Joaquim menunjukkan bakatnya bukanlah dalam bisnis keluarga. Pada usia delapan belas tahun, setelah menghadiri kursus teater di Konservatorium Lisbon selama dua tahun, ia meninggalkan Portugal untuk melanjutkan studinya setelah Konservatorium ditutup sementara akibat revolusi demokratis 1974. Ia tinggal selama setahun di Wina, Austria, dan bekerja dalam berbagai pekerjaan dari Künstlerhaus-Theater hingga berkebun.

Pada tahun 1976, dia pindah ke New York City, di mana dia belajar dengan Lee Strasberg, Nicholas Ray, dan Stella Adler sambil bekerja sebagai bartender. Setelah beberapa kali bermain teater dan mendapatkan peran kecil dalam Opera Sabun, dia akhirnya mendapatkan peran pertamanya dalam film "The Soldier" pada tahun 1981. Pada tahun berikutnya, dia mendapatkan peran penting pertamanya dalam film "Honorary Consul", bekerja bersama Richard Gere, Michael Caine, dan Bob Hoskins. Namun, film ketiganya "Good Morning Babylon", yang disutradarai oleh Paolo dan Vittorio Taviani, membuka Festival Film Cannes pada tahun 1987, yang mendorongnya ke karir internasional. Kemampuannya berbahasa lancar dalam enam bahasa telah membantunya bekerja di seluruh dunia. Sejak itu, dia telah berada di lebih dari 90 film dan acara televisi, berakting bersama aktor dan sutradara ternama seperti Harrison Ford, Gene Hackman, Kim Basinger, Antonio Banderas, Robert Rodriguez, Steven Soderbergh, Benicio del Toro, dan Kiefer Sutherland, antara lain. Saat berperan



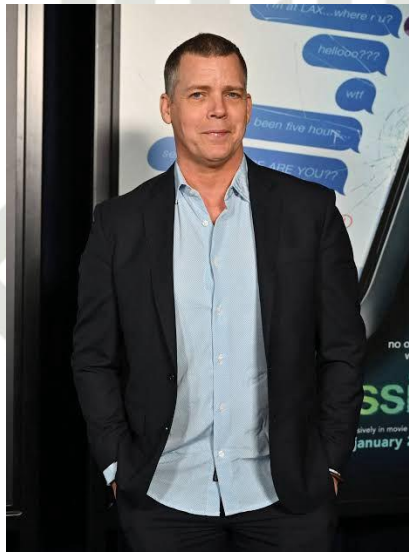
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

sebagai tokoh utama jahat dalam musim ketiga serial populer "24", dia menemukan kesenangan hidup di pantai dan pindah ke Santa Monica, di mana dia tinggal saat ini. Dia sering menghabiskan waktu di Portugal, di mana dia memiliki rumah di Sintra untuk bersama putranya, Louren, dan putrinya, Ana ("Joaquim de Almeida - Biography," 2023.).

Joaquim de Almeida menjadi warga negara Amerika pada tahun 2005 dan tetap mempertahankan kewarganegaraan Portugisnya. Dia telah menerima banyak penghargaan, termasuk Aktor Terbaik di Festival Film Kairo 1991, Aktor Terbaik Golden Globe Portugal 1995, 1997, 2001, serta berbagai penghargaan lainnya dari berbagai festival dan lembaga penghargaan di Portugal.

Tim Griffin sebagai James



Gambar 4.2 2 Pemeran James

Sumber : uml.edu

Tim Griffin berperan sebagai James - James adalah mendiang ayah June yang muncul di file video lama ("Missing cast," 2023). Tim Griffin, atau dengan nama lengkap Timothy Collins Griffin, adalah seorang aktor berusia 55 tahun yang terkenal dengan julukan "aktor serba bisa". Ia lahir pada dan dibesarkan di Chicago dan telah membangun reputasi sebagai salah satu aktor paling ramah, menawan, dan serbaguna di Hollywood, dengan daftar kredit yang mengesankan.

Bakat akting Tim Griffin muncul ketika ia berhasil mendapatkan peran Oliver Twist dalam produksi musikal sekolah "Oliver!" setelah lulus dari Francis Parker High School. Namun, ia memilih untuk menunda karir aktingnya untuk



2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

mengejar gelar sarjana di University of Vermont (UVM), di mana ia meraih gelar dalam filsafat politik dan sastra Inggris.

Setelah menyelesaikan pendidikannya di UVM, Griffin kembali memprioritaskan karir aktingnya. Ia mulai muncul dalam berbagai produksi teater, acara TV lokal, dan iklan komersial. Selama tahun-tahun awalnya di dunia akting, ia juga menjadi anggota tetap UVM Players, membintangi peran-peran penting dalam drama seperti "Much Ado About Nothing" dan "West Side Story".

Nasib Tim Griffin berubah ketika mobilnya mogok saat dalam perjalanan pulang ke Chicago dari New York City. Kesempatan muncul ketika agennya menyarankan untuk mengikuti audisi film TV "Taking A Stand". Griffin berhasil mendapatkan peran utama dalam produksi tersebut, yang kemudian meraih penghargaan Daytime Emmy untuk "Outstanding Children's Special".

Kesuksesan ini membuka pintu bagi Griffin untuk mengejar karirnya di Hollywood. Ia menolak kesempatan untuk belajar di University of Kent di Inggris dan memilih untuk mendaftar di UCLA untuk memperdalam seni peran. Dengan tekad yang kuat, ia memberi dirinya satu tahun untuk mencapai kesuksesan di industri hiburan. Dalam waktu singkat, Griffin mulai mendapatkan peran dalam berbagai acara TV dan film terkenal seperti "China Beach," "In The Heat of the Night," dan "For The Very First Time".

Meskipun mendapat tawaran untuk melanjutkan studi pascasarjana, Griffin memilih untuk kembali ke Hollywood dan fokus pada karir aktingnya. Keputusannya membawa kesuksesan yang semakin meningkat, dengan peran-peran penting dalam film blockbuster seperti "The Bourne Supremacy" dan "Iron Man". Ia juga terlibat dalam beberapa proyek dengan J.J. Abrams, termasuk "Cloverfield" dan "Star Trek".

Di samping karir aktingnya, Griffin juga aktif dalam pekerjaan amal dan memiliki minat dalam pembangunan rumah. Bersama istri dan dua anak mereka, ia tinggal di Los Angeles. Griffin dikenal sebagai penggemar setia Chicago Cubs dan bangga dengan keturunannya sebagai Irish-American ("Tim Griffin - Biography - IMDb," 2023.). Dengan karir yang terus berkembang dan komitmennya terhadap seni peran, Tim Griffin tetap menjadi salah satu aktor yang paling dihormati dan dicari di industri hiburan.



6. Daniel Henney sebagai Elijah Park



Gambar 4.2 3 Pemeran Elijah Park

Sumber : hot.detik.com

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengutip sumbernya.
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Daniel Henney, yang terkenal karena perannya dalam drama *My Lovely Sam Soon*, kembali ke layar lebar dengan film terbarunya, *Missing*. Dalam film yang disutradarai oleh Will Merrick dan Nick Johnson ini, ia memerankan karakter Agen Elijah Park, seorang agen FBI yang bekerja di Kolombia dalam upaya membantu June mencari ibunya. (Abdulbaki, 2023) Film ini berhasil mencapai kesuksesan komersial di Amerika Serikat, meraup keuntungan yang signifikan.

Henney, lahir pada 28 November 1979 di Carson City, Michigan, merupakan putra dari Christine Henney dan Philip Henney. Dikenal dengan postur tubuhnya yang atletis, Henney juga memiliki prestasi dalam olahraga bola basket saat masih bersekolah di Crystal High School, di mana ia memimpin timnya meraih posisi kedua di MHSAA Central Region (CSAA) pada tahun 1998. Meskipun sempat berkuliah di beberapa perguruan tinggi, namun dia memilih untuk fokus pada karier modeling setelah debutnya sebagai model iklan di bawah manajemen DNA Models di New York.

Setelah debutnya sebagai model iklan, Henney melangkah ke dunia akting dengan peran dalam drama *My Lovely Sam Soon* sebagai Henry Kim, seorang dokter Asia-Amerika. Meskipun perannya sebagai karakter pendukung, namun drama ini menjadi populer dan mendongkrak ketenarannya. Dia kemudian membintangi film *Seducing Mr. Perfect* pada tahun 2006 sebagai Robin Heiden.

Henney memiliki sejumlah karya menarik dalam dunia film dan televisi, termasuk *X-Men Origins: Wolverine*, *Shanghai Calling*, *The Last Stand*, *The Spy: Undercover Operation*, dan lainnya. Film *Missing* yang ia bintanginya berhasil



2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

meraih kesuksesan di box office Amerika, bergabung dengan film-film seperti Avatar: The Way of Water dan Puss in Boots: The Last Wish.

Selain itu, Henney juga meraih beberapa penghargaan, termasuk Outstanding Achievement in Acting di Newport Beach Film Festival, Best New Actor di Shanghai International Film Festival, dan nominasi untuk Favorite On-Screen Team di People's Choice Awards. Penghargaan Blue Dragon Film Awards juga ia raih sebagai Popular Star Award atas perannya dalam film Confidential Assignment 2: International juga menjadi prestasi yang mengesankan (“Profil Daniel Henney, Aktor Korea-Amerika Pemeran Film Missing,” 2023.).

7. Amy Landecker sebagai Heather Damore



Gambar 4.2 4 Pemeran Heather Damore

Sumber : marvelcinematicuniverse.fandom.com

Amy Landecker, yang dikenal karena perannya dalam serial TV Transparent, film Marvel Cinematic Universe Doctor Strange, serta serial Bryan Cranston Your Honor, di film Missing 2023 ia memainkan karakter Heather Damore. Heather merupakan teman Grace yang kadang-kadang membantu June (“Missing cast,” 2023).

Amy Landecker, lahir pada tanggal 30 September 1969, adalah seorang aktris film, panggung, dan televisi Amerika yang menyediakan suara untuk karakter Laetitia England. Dilahirkan di Chicago, Illinois, Landecker adalah putri dari tokoh radio Chicago, John Records Landecker, dan cicit, dari sisi ibunya, dari pengacara Joseph N. Welch.

Meskipun dia telah melakukan beberapa akting di sekolah dasar sebagai bagian dari departemen teater, awalnya Landecker tidak mempertimbangkan



2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagai bagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

untuk masuk ke dunia akting, merasa bahwa dirinya tidak "terlalu menarik atau dapat dipasarkan". Hal ini mendorongnya untuk belajar komunikasi di University of Wisconsin, tetapi akhirnya dia kembali ke akting setelah jatuh cinta dengan seorang Asisten Teknik di departemen teater.

Setelah lulus dari perguruan tinggi, Landecker kembali ke Chicago; karir awalnya terdiri dari pekerjaan suara dan panggung, yang akhirnya membawanya ke New York. Di sana, dia bekerja di sebuah drama berjudul Bug, karya rekannya di Chicago, Tracy Letts, yang kemudian membawanya pindah ke Los Angeles. Sejak itu, Landecker telah muncul di banyak film dan acara televisi, termasuk mendukung sebagai Mrs. Samsky dalam film yang dinominasikan untuk "Best Picture" di Academy Award, A Serious Man, yang disutradarai oleh Coen brothers.

Landecker saat ini muncul dalam serial televisi internet komedi-drama yang mendapat pujian, Transparent, sebagai Sarah Pfefferman. Dia juga menjadi anggota pemain The Paul Reiser Show di NBC, memerankan istri Paul Reiser, Claire. Acara televisi di mana dia tampil sebagai bintang tamu termasuk Law & Order: Criminal Intent, NCIS, Curb Your Enthusiasm, dan Revenge ("Amy Landecker," 2024).

8. Megan Suri Sebagai Veena



Gambar 4.2 5 Pemeran Veena

Sumber : biographypedia.org

Megan Suri memerankan karakter Veena, seorang teman dekat June dalam film Missing. Megan Suri dikenal atas kontribusinya dalam serial komedi Netflix Never Have I Ever, serial Atipikal, dan film The Miseducation of Bindu (Abdulbaki, 2023).



2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

28. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

Megan Suri, seorang aktris kelahiran Downey, California, AS pada tanggal 28 Maret 1999, kini berusia 24 tahun. Dia dikenal atas kontribusinya dalam dunia film. Anda dapat mengikuti perkembangannya lebih lanjut di akun Instagram resminya dengan nama pengguna @megansuri.

Megan Suri memulai karir aktingnya dengan berperan dalam film Valentine's Day pada tahun 2010, saat usianya baru sekitar 11 tahun. Sembilan tahun kemudian, dia membuat debut sebagai bintang utama dalam film The MisEducation of Bindu (2019), memerankan karakter Bindu Chaudry. Namanya semakin dikenal setelah terlibat dalam serial Netflix Never Have I Ever (2020).

Berikut adalah daftar film yang pernah dibintangi oleh Megan Suri sejak awal kariernya: Valentine's Day (2010), The MisEducation of Bindu (2019), Dramarama (2020), dan Missing (2023). Selain itu, dia juga telah berperan dalam berbagai serial seperti The Brink (2015), Bones (2017), Guidance (2017), Future Man (2017), Modern Family (2017), Atypical (2018), Speechless (2019), How to Get Away with Murder (2019), Fresh Off the Boat (2020), 13 Reasons Why (2020), Never Have I Ever (2021), Mira, Royal Detective (2021), dan Poker Face (2023).

Setelah penampilannya dalam film Missing pada Januari 2023, Megan Suri kembali ke layar lebar melalui film It Lives Inside. Dalam film ini, dia memerankan peran utama sebagai Samidha, seorang remaja keturunan India-Amerika yang mengalami krisis identitas dan terlibat dalam konflik dengan sahabatnya, Tamira (Mohana Krishnan) (Times & Asnurida, 2023.)

1. Hak Cipta Dilindungi Undang-undang
2. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- a. Pengujiannya hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengujiannya tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

BAB VI

PENUTUP

5. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian "Representasi Cyber Society Dalam Film 'Missing' 2023: Analisis Semiotika Roland Barthes," ditemukan beberapa fenomena penting terkait masyarakat cyber. Pertama, teknologi mengubah cara kita berkomunikasi melalui aplikasi media sosial yang memfasilitasi interaksi jarak jauh dan situasi darurat, menyoroti pentingnya keterampilan teknologi yang bijaksana. Kedua, media sosial menciptakan tekanan untuk menampilkan citra sempurna, menciptakan kesenjangan antara realitas pribadi dan proyeksi online, menekankan pentingnya autentisitas. Ketiga, identitas online bisa samar karena anonimitas, dan perubahan identitas terkadang diperlukan untuk melindungi diri dari ancaman. Keempat, media sosial memfasilitasi penyebaran informasi luas namun juga hoaks, menyoroti pentingnya literasi digital. Kelima, teknologi meningkatkan efisiensi tetapi juga menghadirkan tantangan seperti penyebaran hoaks, menekankan kebijaksanaan dalam penggunaannya.

Analisis semiotika Roland Barthes dalam film "Missing" 2023 mengungkap makna denotasi bahwa teknologi mengubah komunikasi dan pekerjaan, namun membawa risiko seperti hilangnya privasi dan penyebaran informasi palsu, serta pentingnya menjaga privasi. Makna konotasi menunjukkan bahwa kemajuan teknologi memudahkan komunikasi global tetapi meningkatkan risiko privasi dan penipuan online, menekankan perlunya keseimbangan antara keterbukaan dan privasi. Makna mitos memperlihatkan teknologi sebagai solusi instan tetapi juga membawa risiko baru, menggarisbawahi pentingnya kebijaksanaan dalam penggunaan teknologi dan tetap kritis terhadap dampaknya.

Menurut teori Stuart Hall, representasi cyber society dalam film "Missing" 2023 dapat dilihat melalui tiga pendekatan. Pendekatan reflektif menunjukkan ketergantungan masyarakat pada internet untuk berbagai aspek kehidupan, dari interaksi sosial hingga komunikasi sehari-hari. Pendekatan intentional menggambarkan bagaimana teknologi yang seharusnya mempermudah interaksi bisa digunakan untuk tujuan gelap, sesuai dengan prinsip bahwa setiap tindakan komunikasi memiliki tujuan unik. Pendekatan konstruksionis menunjukkan bahwa teknologi internet terus direkonstruksi oleh praktik sosial dan interpretasi manusia, menekankan bahwa teknologi adalah hasil dari dinamika kompleks dalam masyarakat cyber yang terus berkembang.



6.2 Saran

Dari temuan yang telah diuraikan dalam penelitian ini, berikut beberapa saran yang bisa dijadikan sebagai pedoman untuk pertimbangan selanjutnya:

1. Pentingnya pengembangan penelitian analisis semiotika kepada mahasiswa merupakan upaya untuk mendalami makna yang terkandung dalam kehidupan sehari-hari dan dunia perfilman. Dengan adanya kesinambungan dalam penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berarti terhadap perkembangan industri perfilman.
2. Saran untuk melanjutkan penelitian dengan mengangkat sudut pandang lain dalam film "Missing" 2023 adalah langkah penting untuk memperluas pemahaman tentang Budaya Cyber Society yang dihadirkan dalam film tersebut. Dengan demikian, pengetahuan yang diperoleh dari penelitian ini dapat menjadi lebih komprehensif dan mendalam.
3. Harapannya, penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu referensi utama dalam kajian semiotika Roland Barthes, terutama dalam konteks eksplorasi makna pesan moral yang tersemat dalam film-film. Dengan demikian, pemahaman tentang hubungan antara simbol-simbol dalam film dan nilai-nilai moral dapat menjadi lebih terperinci dan bermakna.
4. Film "Missing" 2023 diharapkan dapat menjadi acuan bagi praktisi perfilman dalam menciptakan karya yang tidak hanya menghibur tetapi juga memuat makna yang mendalam. Dengan demikian, film tersebut dapat memberikan inspirasi dan pencerahan bagi penonton, sehingga mampu membawa dampak positif dalam kehidupan mereka.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



DAFTAR PUSTAKA

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- Buku:**
- Barthes, R. (2007). *Membedah Mitos-Mitos Budaya Massa: Semiotika atau Sosiologi Tanda, Simbol dan Representasi*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Buhan, B. (2007). *Sosiologi Komunikasi*. Jakarta: Kencana Perdana Media.
- Caesar Nugroho, S. M. (2020). *Cyber Society : Teknologi, Media Baru dan Disrupsi Informasi*. Jakarta: Kencana.
- Mardalis. (1995). *Metode Penelitian : Suatu Pendekatan Proposal* . Jakarta: Bumi Aksara.
- Piliang, Y. A. (1999). *Pandangan Humanis tentang Budaya Cyberspace*. Bandung: Mizan.
- Prof. Dr. Hasan BABACAN, P. D. (2020). *ACADEMIC STUDIES IN SOCIAL SCIENCES*. Cetinje, Montenegro: IVPE.
- Pratit, F. E. (2020). Manusia Dan Teknologi: Perilaku Interaksi Interpersonal Sebelum dan Sesudah Media Digital. *Journal of Education Humaniora and Social Sciences*, 18.
- Piregar, A. (2000). *Menyinghgap Media Penguran Membaca Televisi*. Yoyakarta: LP31.
- Robur, A. (2004). *Semiotika Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Jurnal & Artikel :**
- 47 Facts about Storm Reid. (2023, July 4). Retrieved February 26, 2024, from Facts.net website: <https://facts.net/celebrity/47-facts-about-storm-reid/>
- Abdulbaki, M. (2023, January 20). Missing Cast & Character Guide. Retrieved March 5, 2024, from ScreenRant website: <https://screenrant.com/missing-movie-cast-character-guide/>
- Adila, I., Afnan, N., & Armantari, G. A. (2023). Pengecekan Berita Palsu untuk Mengukur Hoaks di Era Disrupsi Informasi. *Tuturlogi*, 2(3), 219. <https://doi.org/10.21776/ub.tuturlogi.2021.002.03.5>
- Afkarina, F. I. A., & Aminuddin, A. (2023). *ANALISIS SEMIOTIKA REPRESENTASI KASUS BULLYING PADA DRAMA THE GLORY 2023 Menurut Roland Barthes*).
- Alamsyah, F. F. (2020). Representasi, Ideologi dan Rekonstruksi Media. *Al-I'lam: Jurnal Komunikasi Dan Penyiaran Islam*, 3(2), 92–99.
- Alim Puspianto. (2022). Peran Media Baru Dalam Membentuk Cyber Society. *An-Nida' : Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam*, 11(1), 98–123. <https://doi.org/10.61088/annida.v11i1.439>



- Amanda, N. K., & Sriwartini, Y. (2021). PESAN MORAL PERNIKAHAN PADA FILM WEDDING AGREEMENT (ANALISIS SEMIOTIKA ROLAND BARTHES). *Jurnal Sosial dan Humaniora*, 5(9), 117. <https://doi.org/10.47313/ppl.v5i9.836>
- Andrullah, I. (n.d.). PEMAKAIAN BENTUK DENOTASI DAN KONOTASI DALAM MITOS TUTURAN NADIEM MAKARIM DI #CLOSETHEDOOR CORBUZIER PODCAST (KAJIAN SEMIOTIKA ROLAND BARTHES). Amy Landecker. (2024, March 6). Retrieved March 7, 2024, from Assassin's Creed Wiki website: https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Amy_Landecker
- Anggraeni, C. L., Manalu, S. R., & Lukmantoro, T. (2023). REPRESENTASI PEREMPUAN DALAM FILM LITTLE WOMEN (STUDI ANALISIS SEMIOTIKA). *Interaksi Online*, 11(3), 180–200.
- Antika, T. R., Ningsih, N., & Sastika, I. (2020). ANALISIS MAKNA DENOTASI, KONOTASI, MITOS PADA LAGU “LATHI” KARYA WEIRD GENIUS. *Asas: Jurnal Sastra*, 9(2). <https://doi.org/10.24114/ajs.v9i2.20582>
- Azis, M. S., & Yuwita, N. (2023). REPRESENTASI KONFLIK KEBANGKITAN SOSIAL DALAM FILM ANIME ONE PIECE ARC DRESSROSA (STUDI ANALISIS ROLAND BARTHES). *Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial*, 1(3), 40–50. <https://doi.org/10.6578/tjis.v1i3.113>
- Barojatun, R. (2020). REPRESENTASI TERORISME DALAM MEDIA:(Analisis Semiotik Roland Barthes dalam film The Kingdom). *AdZikra: Jurnal Komunikasi & Penyiaran Islam*, 11(2), 208–228. <https://doi.org/10.32678/adzikra.v11i2.4286>
- Badli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika*, 21(1), 33–54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>
- Bahida, S. N. (2021). Analisis Semiotika Roland Barthes pada Film “ Nanti Kita Cerita Hari Ini ” (NKCTHI) Karya Angga Dwimas Sasongko. *Cinematology: Journal Anthology of Film and Television Studies*, 1(2), 33–42.
- Firdaus, R., & Fuady, M. E. (n.d.). *Representasi Cybercrime dalam Film Who Am*
- Hall, S. (Series Ed.). (1997). *Representation: Cultural representations and signifying practices* (p. 400). Maidenhead, BRK, England: Open University Press.
- Hasanah, H. (2017). TEKNIK-TEKNIK OBSERVASI (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-ilmu Sosial). *At-Taqaddum*, 8(1), 21. <https://doi.org/10.21580/at.v8i1.1163>



- Joaquim de Almeida—Biography. (n.d.). Retrieved March 5, 2024, from IMDb website: <https://www.imdb.com/name/nm0021835/bio/>
- Kuliani, M., & Annissa, J. (n.d.). *REPRESENTASI BODY SHAMING DALAM FILM IMPERFECT (Analisis semiotika Roland Barthes)*.
- Leung. (n.d.). Retrieved February 27, 2024, from Saw Wiki website: https://sawfilms.fandom.com/wiki/Ken_Leung
- Khurisma, R. A. M., & Zulfiningrum, R. (2020). REPRESENTASI CYBER SOCIETY DALAM FILM “SEARCHING.” *Jurnal Audience*, 3(2), 250–272. <https://doi.org/10.33633/ja.v3i2.4066>
- Komala, R. (n.d.). *Literasi Digital Untuk Perlindungan Data Privasi: Dibalik Kemudahan Belanja Daring*.
- Kusuma, P. K. N., & Nurhayati, I. K. (2019). ANALISIS SEMIOTIKA ROLAND BARTHES PADA RITUAL OTONAN DI BALI. *Jurnal Manajemen Komunikasi*, 1(2), 195. <https://doi.org/10.24198/jmk.v1i2.10519>
- Luthfi, M. U. N. A. (2021). Relasi Sosial Masyarakat Maya dalam Aplikasi Gojek (Kajian Interaksionisme Simbolik). *Solidarity: Journal of Education, Society and Culture*, 10(1), 154–167.
- Manusia_Dan_Teknologi_Perilaku_Interaksi_Interpers.pdf*. (n.d.).
- Missing | Rotten Tomatoes. (2023, January 20). Retrieved February 21, 2024, from https://www.rottentomatoes.com/m/missing_2023
- Missing cast: All actors & characters. (2023, September 8). Retrieved February 26, 2024, from Dexerto website: <https://www.dexerto.com/tv-movies/missing-cast-all-actors-characters-in-movie-2152890/>
- Muttaqin, H. (2019). URGENSI REKONSTRUKSI SOSIOLOGI BAGI KAJIAN CYBER SOCIETY. *Jurnal Sosiologi Reflektif*, 14(1), 105. <https://doi.org/10.14421/jsr.v14i1.1552>
- Nasirin, C., & Pithaloka, D. (2022). *Analisis Semiotika Konsep Kekerasan Dalam Film The Raid 2: Berandal*. 1(1).
- Nia Long. (n.d.). Retrieved February 27, 2024, from The Movie Database website: <https://www.themoviedb.org/person/9781-nia-long>
- Nurdin, N. (2021). ANALISIS SEMIOTIK ROLAND BARTHES TERHADAP BUSANA RIMPU WANITA BIMA. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(3). <https://doi.org/10.58258/jime.v7i3.2670>
- Nursita, R. D. (2019). *CYBERSPACE: PERDEBATAN, PROBLEMATIKA, SERTA PENDEKATAN BARU DALAM TATA KELOLA GLOBAL*. 4(1).
- Profil Daniel Henney, Aktor Korea-Amerika Pemeran Film Missing. (n.d.). Retrieved March 7, 2024, from <https://hot.detik.com/movie/d-6583243/profil-daniel-henney-aktor-korea-amerika-pemeran-film-missing>



- Purna, R. S. (2021). PENGUNGKAPAN DIRI DI DUNIA MAYA DAN KEKERASAN TERHADAP PEREMPUAN. *Kafa'ah: Journal of Gender Studies*, 11(2). <https://doi.org/10.15548/jk.v11i2.461>
- Ruhi, F. A. (2021). Budaya Komunikasi Virtual Pada Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus Pembelajaran Daring di UIN Walisongo Semarang). *Jurnal Komunika Islamika: Jurnal Ilmu Komunikasi Dan Kajian Islam*, 7(2), 253. <https://doi.org/10.37064/jki.v7i2.8646>
- Syaiful, Z., & Hakim, L. (2020). *CYBERCULTURE ON SOCIAL MEDIA: IDENTITY AS TRASH OF INFORMATION*. 11(1).
- Udayati, R. (2017a). Proses Komunikasi Masyarakat Cyber Dalam Perspektif Interaksi Simbolik. *Jurnal Dakwah Risalah*, 28(1), 43. <https://doi.org/10.24014/jdr.v28i1.5542>
- Udayati, R. (2017b). Proses Komunikasi Masyarakat Cyber Dalam Perspektif Interaksi Simbolik. *Jurnal Dakwah Risalah*, 28(1), 43. <https://doi.org/10.24014/jdr.v28i1.5542>
- Rosfiantika, E., Mahameruaji, J. N., & Permana, R. S. M. (2018). Representasi Yogyakarta Dalam Film Ada Apa Dengan Cinta 2. *ProTVF*, 1(1), 47. <https://doi.org/10.24198/ptvf.v1i1.13333>
- Kusmayanti, M. A., Mayasari, M., & Kusumaningrum, R. (2021). MAKNA KETERBUKAAN DIRI DALAM AKTIVITAS KENCAN DARING. *MEDIA BINA ILMIAH*, 16(8), 7229–7238. <https://doi.org/10.33758/mbi.v16i8.1536>
- Antoso, A. N. P. (n.d.). *REPRESENTASI SUPERHERO DALAM FILM*. Search's Sev Ohanian Sundance Institute/Amazon Studios Producers Award – Deadline. (n.d.). Retrieved January 7, 2024, from <https://deadline.com/2018/01/search-sev-ohanian-awarded-sundance-institute-amazon-studios-producers-award-1202265761/>
- Sinopsis Film Missing, Rekomendasi Thriller Misteri Terbaik 2023. (n.d.). Retrieved January 4, 2024, from <https://www.detik.com/jateng/budaya/d-6596585/sinopsis-film-missing-rekomendasi-thriller-misteri-terbaik-2023>
- Sinopsis Film Missing, Film Thriller soal Mencari Ibu yang Hilang. (2023, February 21). Retrieved February 27, 2024, from <https://www.orami.co.id/magazine/film-missing>
- Syafi'i, M., & Latifah, N. (2018). PERTARUNGAN “REALITAS” DALAM FILM: Analisis Cyberspace Film “Transcendence.” *LENTERA*, 2. <https://doi.org/10.21093/lentera.v2i2.1230>
- Taufik, A., Sudarsono, G., Budiyantra, Sudaryana, I. K., & Muryono, T. T. (2022). Pengantar Teknologi Informasi. *Yayasan DPI*, 1–113.
- Thompson, A. (2024, January 31). Digital 2024: 5 billion social media users. Retrieved April 24, 2024, from We Are Social Indonesia website:



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengemukakan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

<https://wearesocial.com/id/blog/2024/01/digital-2024-5-billion-social-media-users/>

Griffin—Biography—IMDb. (n.d.). Retrieved March 5, 2024, from <https://m.imdb.com/name/nm0341377/bio/>

Indes, F. D. N., & Aprilianto, M. B. (n.d.). 6 Alasan Missing Rating Bagus dan Cuan Box Office, Lebih Menegangkan dari Searching. Retrieved February 21, 2024, from IDN Times website: <https://www.idntimes.com/hype/entertainment/muhammad-bimo-aprilianto/alasan-missing-bagus-dan-cuan-di-box-office>

Indes, F. D. N., & Asnurida, R. (n.d.). Biodata dan Profil Megan Suri, Pemeran Samidha di Film It Lives Inside. Retrieved March 7, 2024, from IDN Times website: <https://www.idntimes.com/hype/entertainment/alaya-krida/biodata-dan-profil-megan-suri>

Indes, F. D. N., & Nilakandi, P. (n.d.). Biodata-Profil Storm Reid, Artis Missing, The Last of Us dan The Nun 2. Retrieved February 26, 2024, from IDN Times website: <https://www.idntimes.com/hype/entertainment/pinggala-nilakandi/biodata-dan-profil-storm-reid-c1c2>

Widanti, A. S. (2023). *Dampak Kejahatan Dunia Maya Bagi Pengguna Sosial Media Pemula*. 1(1).

Yusuf, M. F., & Sobur, A. (2023). *Representasi Perjuangan Ras Kulit Hitam untuk Melawan Rasialisme dalam Film "Summer Of Soul."*

Zahara, N., & Nasution, M. I. P. (n.d.). *Pengaruh Media Sosial Terhadap Kebebasan Berekspresi Dan Privasi Di Era Digital*.