

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Karya Sastra sudah menjadi bagian dari kehidupan manusia sejak dahulu kala, dan merupakan salah satu bidang terpenting yang ada dalam kehidupan manusia pada zaman ini. Bennett dan Royle (2004:19) menyatakan bahwa teks sastra adalah teks yang dapat menghasilkan perasaan hubungan yang erat, bukan hanya dari seorang pembaca dengan karakter pada teks tersebut, tetapi juga dengan penulis daripada sastra tersebut.

Salah satu contoh daripada karya sastra adalah komik. Komik, atau di Jepang disebut sebagai manga pada dasarnya merupakan susunan suatu gambar yang diurutkan dalam urutan tertentu yang bertujuan untuk menyampaikan suatu karangan informasi serta cerita terhadap pembaca (Soedarso:2015). Suatu komik memiliki berbagai nilai jual lebih, yang terkadang dapat menghasilkan hasil yang dapat lebih dipahami jika dibandingkan dengan film, ataupun novel, meskipun dengan judul yang sama. Nilai jual tersebut terdapat didalam informasi yang bisa di curahkan terhadap suatu komik, karena tidak seperti novel, yang hanya menggunakan text, dan tidak seperti film, yang hanya menggunakan suatu gambar, komik menggunakan text dan gambar untuk menyampaikan suatu informasi.

Komik pada dasarnya terbagi menjadi berbagai genre. Salah satu genre yang penulis angkat pada penelitian kali ini adalah *Science Fiction*, Roberts (2000:1)

berkata bahwa *Science Fiction* adalah bayangan dan pengabulan daripada dunia berbeda yang dalam kebanyakan kasus, terhitung lebih maju. Ini juga didukung oleh Nurgiantoro (2004:114) yang mengatakan bahwa *Science Fiction* merupakan *genre* yang seringkali berkaitan dengan kehidupan yang ada di masa depan.

Febrianty (2016:29) mengatakan bahwa karya sastra adalah sebuah dokumen sosial yang menggambarkan kehidupan. Dalam kehidupan sudah tentu tidaklah asing dengan kegiatan yang dapat disebut dengan kejahatan, atau tindak kriminal. Henry dan Lanier (2001:612) Menyatakan bahwa tindak kriminal adalah tindakan yang melanggar hukum dasar yang memberikan impact kepada kesadaran dasar. Salah satu tindak kriminal yang ada pada dunia ini adalah *cybercrime*.

Gercke (2012:11) menyatakan bahwa *cybercrime* adalah tindak kriminal yang menyangkut dengan jaringan yang ada pada komputer. Kejahatan yang dilakukan dengan cara mengakses jaringan tersebut lalu melakukan tindak ilegal adalah *cybercrime*. Markus (2018:129) juga mendukung hal tersebut dengan mengatakan bahwa *cybercrime* adalah konsep yang mencakup seluruh tindak kriminal yang dilakukan melalui *online*.

Bukan hanya pada dunia nyata, *cybercrime* juga dapat digambarkan oleh seorang pengarang dalam karya sastra yang ia ciptakan. Salah satu karya sastra yang memiliki contoh nyata daripada *cybercrime* adalah manga yang berasal dari sebuah Film, yang berjudul *Summer Wars*. Ide cerita utama daripada *Summer Wars* Berasal dari Kyouhei Iwai, dan pertama kali terbit dalam bentuk film. Yang kemudian diadaptasi lebih lanjut dalam bentuk manga. Pada penelitian kali ini, penulis akan

mengambil manga daripada karya *Summer Wars* sebagai bahan utama daripada penelitian. Dikarenakan meskipun berasal dari sebuah film, tentunya sebuah manga akan memiliki detail yang lebih banyak daripada apa yang ditampilkan pada versi film daripada seri ini.

Summer wars itu sendiri merupakan sebuah kisah dimana ada suatu media sosial, yang bernama *Oz* yang menjadi titik tumpu untuk berbagai hal pada cerita tersebut. *Oz* merupakan media sosial yang amat sangat besar dan mencakup berbagai hal, diceritakan bahkan orang orang perkantoran pun memiliki cabang pada media sosial tersebut.

Pada karya tersebut, diceritakan seorang pemuda jepang yang bernama Koiso Kenji. Kenji merupakan sebuah anak SMA yang amatlah sangat cerdas pada bidang Matematika, dan digambarkan dapat dengan mudah mengetahui pada hari apa seseorang lahir dengan mendengar tanggalnya. Konflik dimulai disaat Kenji menyelesaikan masalah yang dikirimkan kepada *Handphonenya* dari nomor asing yang berupa 2000 angka yang berupa kode dan dapat dipecahkan dengan matematika.

Karena tertantang, Kenji pun berusaha dan berhasil memecahkan kode tersebut, dan ternyata kode tersebut adalah password yang digunakan untuk mendapatkan akses terdalam daripada situs Media sosial terkenal, *Oz*.

Tingkat kepercayaan dan keamanan yang dimiliki *Oz* digambarkan amatlah sangat tinggi, sehingga ketika akun Kenji di bajak dan digunakan untuk tindak kejahatan pada dunia *Oz*, Kenji sendiri langsung ditunjuk sebagai buronan, tanpa

pertanyaan. Tindak kejahatan yang ada pada cerita ini disebabkan oleh sebuah A.I. atau *Artificial Intelligence*, atau kecerdasan buatan, yang dinamakan *Love Machine*.

Pada dunia dimana cerita ini diceritakan, *Oz* dapat dibilang menjadi sandaran utama daripada seluruh perkerjaan, sehingga dengan melakukan Hacking terhadap akses terdalam pada situs utama milik *Oz*, memungkinkan A.I. Tersebut untuk melakukan tindakan yang termasuk kedalam tindak kriminal yang bahkan dapat memiliki efek pada dunia nyata.

Tentunya sebuah tindakan akan memiliki dampak terhadap lingkungan dimana tindakan itu dilakukan. Amro (2018:20) telah melakukan penelitian mengenai dampak langsung daripada *cybercrime* yang terjadi di palestina. Amro menyimpulkan bahwa kebanyakan korban daripada *cybercrime* cenderung menjadi marah, terganggu, dan bahkan ketakutan. Ini merupakan bukti bahwa meskipun terjadi di dunia fana, *cybercrime* memiliki dampak langsung terhadap dunia nyata.

Atas latar belakang dan pokok permasalahan yang ada diatas, penulis ingin melakukan penelitian mengenai *cybercrime* itu sendiri daripada manga *Summer Wars*. Tindakan yang dilakukan oleh A.I. tersebut bukan hanya memberikan dampak pada dunia fana, tetapi juga memberikan dampak langsung pada dunia nyata. Peneliti ingin melakukan penelitian yang berpusat pada tindakan kriminal yang ada pada manga ini, mengidentifikasikannya, dan menyatakan dampak yang disebabkan tindakan tersebut terhadap lingkungan sekitar yang digambarkan pada manga tersebut.

Penelitian serupa juga pernah dilakukan oleh Laksono (2016) yang berjudul “*Peristiwa Kriminal Dalam Novel Jawa Krikil Krikil Pasisir Karya Tamsir As*”. Laksono juga melakukan indentifikasi mengenai tindak kriminal yang tergambar pada novel Krikil Krikil Pasisir. Dan menyimpulkan bahwa tindak kriminal yang terjadi pada novel tersebut adalah kejahatan ekonomi, kejahatan kekerasan, kejahatan seksual, dan kejahatan terorganisir. Perbedaan yang terdapat pada penelitian Laksono dan penelitian kali ini terdapat pada cangkupan tindakan kriminal yang diteliti, dimana penelitian kali ini lebih memfokuskan terhadap tindak kriminal yang terjadi pada jaringan komputer. Perbedaan juga terdapat didalam objek yang diteliti. Pada penelitian kali ini, penulis mengambil manga *Summer Wars* sebagai objek yang akan diteliti.

Alasan penulis mengangkat manga *Summer Wars* sebagai objek pada penelitian kali ini adalah karena dampak yang dimunculkan kedalam dunia nyata pada manga ini terhitung amatlah sangat besar, dikarenakan sang A.I. yang melakukan hacking tersebut berencana untuk menabrakan suatu satelit dari luar angkasa dengan tempat dimana tenaga nuklir ada. Jika benar terjadi, kehancuran yang diakibatkan dapat dibilang amatlah sangat luas, bahkan memungkinkan kepunahan daripada kehidupan di dunia tersebut. Selain itu, fakta bahwa teknologi yang ada pada zaman sekarang sudah terhitung maju juga menjadi faktor yang mendorong penulis untuk melakukan penelitian ini, dengan harapan kejadian yang terjadi pada manga ini tidak terulang di dunia nyata.

Atas alasan yang penulis tulis diatas, penulis memberikan judul penelitian yang akan penulis lakukan ”Cybercrime dan dampaknya pada manga *Summer Wars* Karya Iqura Sugimoto”.

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis merumuskan masalah penelitian dengan rumusan sebagai berikut :

- a) Apa jenis-jenis *cybercrime* yang tergambar pada *manga Summer Wars*?
- b) Apa dampak dari *cybercrime* tersebut terhadap lingkungan yang tergambar dalam *manga Summer Wars*?

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian kali ini, Penulis akan memberikan batasan masalah sebagai berikut.

- a) Objek yang digunakan dalam penelitian ini adalah *manga Summer Wars* karya Iqura Sugimoto.
- b) Dampak yang akan diteliti adalah dampak yang ditimbulkan oleh tindakan kriminal *cybercrime*.
- c) Jenis-jenis *cybercrime* akan ditentukan berdasarkan teori dari Prof. Dr. Marco Gercke.

1.4 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, tujuan dari penelitian ini adalah :

- a. Mengetahui dan dapat menyimpulkan jenis *cybercrime* apa saja yang telah dilakukan oleh A.I. tersebut.
- b. Mengetahui dan dapat menyimpulkan dampak yang ditimbulkan *cybercrime* tersebut terhadap lingkungan sekitar yang tergambar dalam mangaa tersebut.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memiliki manfaat secara teoritis dan praktis bagi pembacanya, yaitu :

1. Manfaat Toeritis

Penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan kajian dan gambaran umum bagi peneliti dengan subjek serupa.

2. Manfaat Praktis

a) Peneliti

Dapat mengidintefikasi kejahatan social dalam bentuk *cybercrime* dan memperdalam pengetahuan pribadi mengenai subjek tersebut

b) Pembaca

Dapat memahami Tindak kriminal yang terjadi pada manga yang dibahas. Serta mengetahui dampak daripada tindakan tersebut terhadap lingkungan sekitar.

1.6 Luaran Penelitian

Selain menyusun skripsi ini, peneliti bermaksud untuk membuat artikel yang akan dipublikasikan dalam jurnal ataupun prosiding.