

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Unsur Instrinsik Karya Sastra

Komik, atau di Jepang biasa disebut sebagai manga, merupakan suatu susunan akan berbagaimacam gambar serta lambang yang disusun sedemikian rupa dalam suatu urutan tertentu, dengan tujuan menyampaikan suatu informasi dan cerita terhadap pembaca (Soedarso:2015)

Unsur instrinsik yang terdapat dalam manga memiliki kesamaan terhadap unsur instrinsik yang terdapat pada novel, dan merupakan unsur-unsur dasar yang membangun karya sastra itu sendiri. Unsur instrinsik sebuah manga adalah unsur-unsur yang secara langsung membangun sebuah karya cerita. Untuk menyebutkan sebagian saja, unsur-unsur tersebut adalah tema, peristiwa, cerita, plot, penokohan, sudut pandang, gaya Bahasa, moral atau amanat, alur, dan lain-lain (Nurgiantoro, 2002:23)

Diantara beberapa unsur yang penulis sebutkan di atas, unsur instrinsik yang memiliki hubungan dengan penelitian kali ini adalah unsur penokohan dan moral.

1) Penokohan

Sudah tentunya jumlah karakter yang ada pada suatu manga tidaklah tak terbatas, dan hanya dipusatkan pada beberapa karakter saja, apalagi yang memegang peran sebagai tokoh utama. Tokoh-tokoh yang ada pada sebuah cerita tentunya memiliki sifat dan ciri-ciri masing-masing yang membuat mereka unik dari tokoh lainnya. Nurgiantoro (2002:165) menyatakan bahwa penokohan adalah pelukisan gambaran yang jelas tentang seseorang yang ditampilkan dalam sebuah cerita.

Rahmat (2018:2) juga menyatakan bahwa tokoh adalah pelaku daripada cerita yang ditampilkan pengarang. Dan penokohan adalah watak yang dimiliki oleh tokoh tersebut.

2) Moral

Moral atau amanat, adalah hal positif yang dapat diambil dan diterapkan pada kehidupan sehari-hari dari sebuah karya sastra. Nurgiantoro (2002, 321) menyatakan bahwa moral adalah sesuatu yang ingin disampaikan oleh seorang pengarang terhadap pembaca, makna yang terkandung pada sebuah karya, dan disampaikan melalui sebuah cerita atau karya sastra.

Kenny (*via* Nurgiantoro, 1995) menyatakan bahwa moral dapat dipandang sebagai salah satu wujud tema dalam bentuk yang sederhana, namun tidak semua tema merupakan Moral. Ini didorong oleh Fajar (2014:42) yang menyatakan bahwa moral dan tema merupakan sesuatu yang terkandung, dapat ditafsirkan dan diambil dari cerita.

2.2 Sosiologi dalam Sastra

Akbar (2012:8) berkata bahwa Sosiologi sastra adalah cabang penelitian sastra yang bersifat reflektif. Reflektif dalam artian berupa cerminan langsung daripada kehidupan masyarakat yang ada di dunia nyata. Endaswara (2008:77) berkata bahwa sosiologi sastra tidak akan dapat terwujud dalam kekosongan sosial.

Sosiologi dan sastra dapat dibilang memiliki objek kajian yang serupa. Seperti halnya sastra yang berkembang dan berubah seiringnya zaman, kajian sosiologi juga berubah seiring terjadinya perkembangan dan perubahan pada masyarakat sosial. Seperti halnya yang dikatakan oleh Pospelov (1967:534) yang berkata bahwa sastra merupakan karya yang dikembangkan berdasarkan kondisi sosial masyarakat dimana karya tersebut diciptakan, dan sosiologi adalah kajian ilmu yang meneliti masyarakat sosial itu sendiri.

2.3 *Cybercrime*

Berdasarkan Gercke (2012:11). *cybercrime* adalah tindakan kriminal yang dilakukan dengan menggunakan jaringan yang ada pada komputer sebagai alat, target, atau tempat terjadinya kejahatan tersebut.

Gercke juga menyatakan lebih lanjut bahwa *cybercrime* adalah “tindakan yang dimediasi komputer yang ilegal atau dianggap ilegal oleh pihak pihak tertentu dan dapat dilakukan melalui jaringan elektronik global”.

Ini juga di dukung oleh definisi langsung dari *cybercrime* oleh Wall (2011:3) yang menyatakan bahwa *cybercrime* adalah sebuah symbol kegelisahan dan bahaya yang terdapat pada *online*.

Gercke juga menyatakan perbedaan antara tindak kriminal komputer dan *Cybercrime*. Ia menyatakan bahwa sebuah *cybercrime* haruslah melewati jaringan elektronik globak untuk menjadi *cybercrime*.

Sebagai contoh, jika seseorang yang memiliki niat jahat mengakses komputer pribadi milik orang lain tanpa izin, dan menghapus semua data yang ada pada komputer tersebut, maka kejahatan terseut bukanlah *cybercrime*, melainkan tindak kriminal komputer.

2.4 Jenis Jenis *Cybercrime*

Berdasarkan Gercke (2012:12), *cybercrime* pada dasarnya terbagi menjadi 4 point besar, yaitu 1. Pelanggaran terhadap kerahasiaan, integritas, dan ketersediaan data. 2. Pelanggaran yang berhubungan dengan komputer. 3. Pelanggaran yang berhubungan dengan konten. 4. Pelanggaran yang berhubungan dengan Hak cipta.

Gordon (2006:14-15) menyatakan bahwa secara garis besar, *cybercrime* terbagi menjadi 2 jenis. Jenis pertama adalah type *cybercrime* yang memanfaatkan program yang dibuat untuk melakukan *cybercrime*, seperti akses ilegal, akuisisi data ilegal dan sebagainya. Sedangkan jenis kedua adalah type *cybercrime* yang dilakukan bukan menggunakan program yang dibuat untuk

melakukan *cybercrime*, seperti halnya ujaran kebencian, spam, penyebaran informasi palsu, pornografi, dan sebagainya.

Gercke (2012:16-34) juga menjelaskan secara lebih lanjut mengenai jenis jenis daripada *cybercrime*.

1.1 Pelanggaran terhadap kerahasiaan, Integritas, dan ketersediaan data

1.1.1 Akses Ilegal (Hacking, Cracking)

Proses yang disebutkan sebagai Hacking, adalah akses tanpa izin secara paksa terhadap sistem komputer, dan merupakan Cybercrime yang paling tua. Seperti yang telah dikemukakan oleh Jahankhanl (2014:158) bahwa akses ilegal adalah jenis *cybercrime* yang paling sering dibahas dan diperdebatkan..

1.1.2 Akuisisi data Ilegal

Data penting seringkali disimpan dalam sebuah komputer pribadi, jika komputer tersebut memiliki akses langsung ke internet, pelanggar dapat menggunakan celah ini untuk mengakses data tersebut dan mendapatkan rahasia pribadi, maupun rahasia perusahaan.

1.1.3 Intersepsi Ilegal

Intersepsi langsung dari pelanggar terhadap komunikasi antara dua individu (seperti melalui e-mail), perubahan kontent komunikasi dan sebagainya termasuk kedalam Intersepsi ilegal.

1.1.4 Serangan terhadap Data

Secara langsung menghapus data penting yang dimiliki oleh orang, umumnya dilakukan melalui Virus.

1.1.5 Serangan terhadap Sistem

Secara langsung menyerang sistem utama daripada sebuah komputer. Penyerangan baik secara fisik, maupun melalui virus yang mengakibatkan malfungsi daripada server yang seharusnya berjalan terus menerus dapat mengakibatkan kerugian yang amat besar di pihak korban.

1.2 Pelanggaran yang berhubungan dengan konten

1.2.1 Pornografi (Tidak termasuk Pornografi Anak)

Merupakan akses yang terkait dengan konten yang berhubungan dengan seksual. Setiap negara memiliki peraturan sendiri mengenai akses terhadap pornografi, ada negara yang mengizinkan akses, dan ada negara yang melarang akses terhadap konten pornografi.

1.2.2 Pornografi Anak

Tidak seperti pornografi pada umumnya, Pornografi anak merupakan hal yang dianggap sebagai tindak kriminal, di negara manapun.

1.2.3 Rasisme, Ujaran kebencian, Pembenaan kekerasan

Banyak grup Extremist yang ada di dunia yang menggunakan internet sebagai media propaganda. Tidak semua negara melarang kegiatan ini, dan ada beberapa negara yang sebaliknya terlindung oleh prinsip kebebasan berpendapat.

1.2.4 Pelanggaran Agama

Merupakan pelanggaran yang berhubungan dengan agama, seperti halnya tulisan anti-religius. Sama seperti halnya rasisme, Pelanggaran ini memiliki tingkat yang berbeda di setiap negara.

1.2.5 Perjudian Ilegal dan Game *Online*

Perjudian ilegal, yaitu perjudian yang dilakukan lewat internet, pelanggaran ini juga memiliki tingkat yang berbeda di setiap negara.

Game *online* dapat dibidang merupakan sistem sosial media yang ada pada suatu dunia dalam game. Dalam struktur sosial ini, sangat mungkin terjadi pertukaran antara dua individu mengenai hal yang dilarang, sebagai contoh, pornografi anak, penipuan, dsb.

1.2.6 Penyebaran Informasi Palsu

Seperti halnya informasi yang tersebar di internet yang terbukti benar. Informasi palsu juga dapat disebarakan melalui internet, pelanggaran pada bidang ini berupa penghancuran nama baik melalui informasi palsu yang disebarakan lewat internet, pembocoran rahasia perusahaan terhadap internet. Pempublikasian daripada foto pribadi, informasi palsu terhadap konten yang terkait seksual..

1.2.7 Spam

Spam merupakan pengiriman pesan (seperti dalam E-mail) yang memiliki konten tidak penting, dan bahkan dapat mengandung hal yang dapat membahayakan komputer yang membukanya, seperti virus.

1.3 Pelanggaran yang berhubungan dengan Hak Cipta

Pelanggaran yang dilakukan dengan melanggar hak cipta yang dimiliki oleh suatu individu atau perusahaan, seperti pembajakan sebuah software dan memungkinkan untuk seseorang individu untuk menggunakan software tersebut tanpa membelinya.

1.4 Pelanggaran yang berhubungan dengan Komputer

1.4.1 Penipuan yang berhubungan dengan komputer

Penipuan yang dapat dilakukan melalui komputer, seperti halnya penipuan pada penjualan *Online*.

1.4.2 Pemalsuan yang berhubungan dengan komputer

Merupakan pemalsuan yang dilakukan dengan menggunakan komputer, seperti membuat dokumen atau foto palsu yang kemudian digunakan pada saat pengadilan.

1.4.3 Pencurian Identitas

Merupakan pelanggaran yang dapat merusak nama baik dari suatu individu. Pelanggaran ini dilakukan dengan menggunakan akun milik individu lain untuk melakukan Cybercrime. Hal ini juga dipertegas oleh Jahankhani (2014) yang menyatakan bahwa internet telah memberikan para kriminal kesempatan untuk dengan lebih mudah mendapatkan informasi informasi yang dapat digunakan untuk melakukan pencurian identitas.

1.4.4 Penyalahgunaan program

Seiring dengan berkembangnya teknologi, akan muncul Komputer baru yang lebih bagus dan memiliki spek yang lebih tinggi dari komputer sebelumnya, penyalahgunaan komputer yang memiliki spek tinggi ini dapat memudahkan akses terhadap hal hal seperti Hacking dan Cracking.

2.5 Dampak Cybercrime

Gercke (2012:2) menyatakan bahwa serangan dalam bentuk digital terhadap infrastruktur berbasis informasi dan pelayanan internet memiliki potensi untuk menimbulkan dampak fatal terhadap masyarakat. Pada dasarnya dampak tersebut dibagi menjadi :

a. Dampak terhadap individual

Menurut Brenner (2004:32), sebuah *Cybercrime* dibidang memiliki dampak terhadap individual jika tindakan tersebut secara langsung memberi pengaruh negatif terhadap suatu individual. Salah satu contoh yang dapat menjadi dampak terhadap suatu individu adalah kejadian yang akan terjadi pada kasus Pencurian identitas.

Dalam kasus pencurian identitas, pelaku bisa mengkambinghitamkan seseorang dengan menggunakan identitas orang tersebut untuk melakukan kejahatan. Seperti kata Gercke (2012:33), juga menyebutkan bahwa pencurian identitas dapat dilakukan di dunia maya karena sedikitnya cara yang dapat dilakukan seseorang untuk mengkonfirmasi identitas seseorang. Ia juga menyatakan bahwa lebih mudah untuk mengkonfirmasi identitas seseorang pada dunia nyata, dibanding dunia maya.

Selain itu, terdapat juga dampak secara langsung terhadap kondisi emosional seseorang. Menurut survey yang dilakukan oleh Das dan Nayak (2013), dinyatakan bahwa kebanyakan orang akan merasakan rasa marah, terganggu, rasa dicurangi, serta kesedihan pada kasus *Cybercrime* yang diarahkan terhadap suatu individu.

b. Dampak terhadap Masyarakat dan Infrastruktur.

Brenner (2004:45) menyatakan penyerangan secara langsung yang menyebabkan dampak negatif pada sebuah infrastruktur serta masyarakat disebut sebagai *Systemic Harm*. Penyerangan yang secara langsung terjadi terhadap infrastruktur penting dapat mengakibatkan dampak yang cukup fatal. Gercke (2012:1) menyebutkan bahwa pengaruh akan Ilmu komputer dan teknologi sudah menjadi dasar utama dari infrastruktur informasi. Sehingga serangan terhadap infrastruktur tersebut terbukti sangat fatal.

Pada zaman modern ini, banyak sekali infrastruktur atau sistem masyarakat yang memiliki kerentanan akan serangan digital. Gercke (2012:1) juga menambahkan bahwa, selain informasi, berbagai infrastruktur, seperti

infrastruktur komunikasi, transportasi, kesehatan, militer, dan berbagai pelayanan modern pada zaman modern ini bergantung terhadap perkembangan Ilmu komputer dan teknologi. Mayoritas dari infrastruktur yang terdapat pada masyarakat modern memiliki akses secara langsung ke pelayanan internet, yang menyebabkan infrastruktur tersebut rawan akan serangan digital.

Selain infrastruktur, *Cybercrime* juga dapat memberi dampak negatif pada dunia perusahaan dan bisnis. Seperti yang dikatakan oleh Das dan Nayak (2013) bahwa *Cybercrime* juga meliputi banyak tindak kriminal yang meliputi penyusupan terhadap sistem keamanan suatu perusahaan, dan mencuri informasi keuangan dan konsumen dari perusahaan tersebut.

c. Potensi Kerusakan (*Inchoate Harm*)

Menurut Brenner (2004:49) *Inchoate Harm* adalah sebuah potensi bahaya yang secara sukses berhasil di cegah, atau juga bisa disebut sebagai potensi bahaya dari sebuah tindakan. Seluruh dampak yang termasuk dalam kategori ini tidak memiliki dampak yang nyata. Dampak yang masuk kedalam kategori ini seluruhnya merupakan hipotesa akan apa yang akan terjadi dari pihak profesional mengenai dampak yang akan disebabkan oleh tindakan *Cybercrime* yang terjadi.

Salah satu contoh dari dampak yang masuk kedalam kategori ini, adalah jika seorang penipu mengirimkan email penipuan ke banyak orang, selain dampak individu yang terjadi kepada korban yang tertipu, terdapat juga kerusakan yang gagal terjadi kepada orang yang tidak merespon email penipuan tersebut. Contoh lainnya adalah jika seseorang mempublikasikan informasi pribadi orang tersebut, maupun orang lain. Seperti halnya informasi mengenai tujuan liburan, atau mungkin informasi pribadi seorang agen polisi. Informasi yang di publikasikan tersebut berpotensi menimbulkan dampak negatif secara langsung terhadap orang yang bersangkutan.

2.6 Penelitian Terdahulu

Sejauh dari riset yang penulis telah lakukan, penulis tidak berhasil menemukan penelitian berkait dengan *cybercrime* dalam suatu karya sastra. Tetapi penulis berhasil menemukan satu penelitian yang memiliki kesamaan dalam cara penelitian. Penelitian tersebut berjudul “*Peristiwa Kriminal Dalam Novel Jawa Krikil Krikil Pasisir Karya Tamsir As*” Milik Laksono (2016). Karena *cybercrime* juga merupakan tindak kriminal, penelitian yang penulis laksanakan serta penelitian yang penulis sebut diatas memiliki kesamaan dalam hal meneliti suatu tindakan kriminal yang terjadi dalam suatu karya sastra. Dalam penelitian tersebut, Laksono meneliti mengenai Bentuk-bentuk kriminal serta factor pendorong tindakan kriminal tersebut yang tercantum dalam Novel *Krikil Krikil Pasisir*. Laksono menyimpulkan bahwa tindakan-tindakan yang terjadi merupakan tindak kejahatan ekonomi dalam bentuk perjudian, tindak kejahatan kekerasan dalam bentuk penganiayaan, tindak kejahatan seksual dalam bentuk percobaan pemerkosaan, serta tindak kejahatan terorganisir dalam bentuk perdagangan wanita. Sedangkan untuk faktor-faktor yang mendorong terjadinya tindak kriminal tersebut, Laksono menyimpulkan bahwa rasa iri hati yang terjadi akibat adanya kesenjangan sosial, faktor kebutuhan ekonomi, serta faktor lingkungan pemabuk dan penjudi. Seperti halnya apa yang telah Laksono teliti, pada kesempatan kali ini pun, penulis berniat untuk mencari dan mengategorikan seluruh tindak kriminal berbentuk *Cybercrime* yang terjadi pada manga *Summer Wars*.

2.7 Manga Summer Wars

Manga *Summer Wars* (サマーウォーズ), diartikan sebagai “Perang Musim Panas” merupakan serial manga yang berasal dari sebuah Film dengan judul yang sama. Produksi film *Summer Wars* dimulai pada tahun 2006, dan pertama kali diumumkan pada tahun 2008. Produksi film ini didireksikan oleh Mamoru Hosoda dengan Kyouhei Iwai sebagai penulis cerita utama. Film ini kemudian tayang di layar lebar untuk pertama kalinya pada April 2009. *Summer*

Wars Kemudian mendapatkan adaptasi dalam bentuk manga, yang digambarkan oleh Iqura Sugimoto, dan mulai terbit pada July 2009.

a. Unsur Instrinsik

Manga ini menceritakan kisah seorang laki-laki SMA yang ikut seorang perempuan untuk berperan sebagai pasangannya dalam pertemuan keluarga yang diadakan oleh pihak perempuan. Manga ini terjadi pada dunia yang memiliki teknologi yang terhitung lebih maju dibandingkan dengan dunia nyata. Atas faktor tersebut, dapat disimpulkan tema utama dari manga ini adalah, *Romance*, *Sci-fi*, dengan sedikit tema sampingan dalam bentuk Aksi. Setting waktu pada novel ini terjadi pada musim panas dengan tahun pastinya tidak dicantumkan. Berlokasi di Ueda, yang terdapat di prefektur Nagano, lebih tepatnya di rumah yang dimiliki oleh keluarga daripada Natsuki Shinohara.

Alur yang digunakan pada manga ini merupakan alur maju. Hal ini dikarenakan alur cerita yang terdapat pada manga ini berbanding lurus dengan perjalanan waktu. Manga ini memiliki 2 tokoh utama, yaitu Kenji Koiso, sebagai pemeran utama laki-laki, dan Natsuki Shinohara, Sebagai pemeran utama perempuan. Kemudian manga ini memiliki banyak tokoh sampingan, yang kebanyakan merupakan keluarga langsung daripada tokoh Natsuki Shinohara. Salah satu tokoh sampingan yang memiliki peran yang cukup penting adalah Sakae Jinnouchi, yang merupakan nenek buyut daripada tokoh Natsuki Shinohara, Takashi Sakuma, yang merupakan teman seangkatan dari 2 karakter utama, serta moderator dalam Oz. serta Wabisuke Jinnouchi, yang merupakan pencipta utama dari program *Love Machine*, antagonis utama dalam serial ini.