

Representasi Kecanduan Judi dalam Film No More Bets

BERNHARD SAMUEL MARCELLINO¹, SAMPOERNO², SETO HERWANDITO³

UNIVERSITAS KRISTEN SATYA WACANA

e-mail : 362019082@student.uksw.edu

ABSTRAK

Kecanduan adalah titik dimana seseorang atau kelompok kehilangan kontrol dalam diri nya. Sebab, kecanduan ini bisa terpengaruh dari lingkungan keluarga atau pun lingkungan sekitar tempat kita bermain. Salah satu film dari negara China yang berjudul No More Bets memberikan banyak sekali pesan didalamnya, diantaranya tentang Penipuan dan Judi. Gu Tianzhi adalah pelaku dan juga korban dari bahaya nya kecanduan ini, karena dengan kecanduan berjudi itu akan merelakan segala galanya untuk mendapatkan keuntungan yang cepat tanpa harus bekerja dengan giat. Peneliti menggunakan analisis semiotika John Fiske, dengan menggunakan analisis semiotika John Fiske peneliti dapat meneliti dan menganalisis representasi kecanduan dalam film No More Bets

Keywords: Film, Semiotika John Fiske, Representasi, Kecanduan

1. PENDAHULUAN

Era perkembangan teknologi yang semakin canggih ini dapat membuat semua pekerjaan manusia menjadi lebih mudah dan instant. Seiring berjalannya waktu setiap teknologi baru diciptakan. Perkembangan Teknologi pada saat ini adalah Film sebagai *Media Komunikasi Massa*¹. Menurut **Effendy**, Film adalah media yang bersifat visual dan audio visual untuk menyampaikan pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul disuatu tempat (1929:226)². Film juga merupakan sarana ekspresi seni, alat bagi seniman dan pembuat film untuk mengekspresikan gagasan dan cerita. Pada dasar dan hakikatnya, film yang penuh kekuatan akan membawa makna dalam

komunikasi dimasyarakat³. Film sebagai sarana komunikasi mempunyai pengaruh yang cukup besar⁴ dalam membentuk pola pikir manusia dengan isi film yang disajikan. Film juga dapat dijadikan sebagai sarana penyampaian pesan yang mengedukasi para penonton yang menyaksikannya⁵. Sebuah film yang ditayangkan di televisi, bioskop, ataupun aplikasi menonton film seperti *netflix*, *disney*

³ Muhammad Ridwan Sofyan, Zainal Abidin, and Flori Mardiani Lubis, 'Makna Solidaritas Dalam Film IT Chapter Two [The Meaning of Solidarity in IT Chapter Two]', *Jurnal Semiotika*, 15.2 (2021), pp. 2579–8146 <<http://journal.ubm.ac.id/>>.

⁴ Nexen Alexandre Pinontoan, 'Representasi Patriotisme Pada Film Soegija (Analisis Semiotika John Fiske)', *Avant Garde*, 8.2 (2020), p. 191, doi:10.36080/ag.v8i2.1226.

⁵ Ahmed Fernanda Desky, 'REPRESENTASI MAKNA IKHLAS DALAM FILM', 6.2 (2022), pp. 396–410.

⁶ Rachmat Kriyantono, *Teknik Praktis Riset Komunikasi Kuantitatif Dan Kualitatif : Disertai Contoh Praktis Skripsi, Tesis, Dan Disertasi Riset Media, Publik Relations, Advertising, Komunikasi Organisasi, Komunikasi Pemasaran* (Jakarta : Kencana, 2021).hlm.4

¹ M.Si Dr. Redi Panuju, *IDE KREATIF DALAM PRODUKSI FILM* (Prenada Media, 2022).

² Erina Medika Lestari and others, 'PESAN SOSIAL FEMINISME DALAM FILM ALICE " S ADVENTURE IN WONDERLAND', 2021.

hotstar,vidio⁷. tidak hanya sebagai hiburan,melainkan juga untuk mewakili,menayangkan,serta menampilkan terhadap Isu serta fenomena sosial melalui sudut pandang,persepsi diiringi data serta fakta kepada khalayak luas. Setiap film yang dipertontonkan mengandung pesan atau dengan kata lain Representasi. Representasi mewakili proses dan peristiwa dari makna suatu tanda,Proses perubahan konsep konsep ideologi abstrak menjadi bentuk yang konkrit⁸.Menurut **Marcel Danesi** (dalam Wibowo,2013)Representasi adalahh proses perekaman ide,gagasan,atau pesan dalam beberapa cara fisik. Diantaranya isu yang diangkat oleh media salah satunya adalah Cybercrime⁹¹⁰

Menurut **Widodo**,Cybercrime diartikan sebagai kegiatan seseorang,sekelompok orang,badan hukum yang memakai komputer bagaikan fasilitas melakukan kejahatan,dan sebagai sasaran (target)

(**Widodo,2001**)¹¹.

Pada pesatnya perkembangan teknologi tentu ada dampak Positif dan negatif yang akan

ditemui, Kegiatan yang biasa dilakukan orang sekarang ini adalah dengan transaksi perpindahan saldo direkening yang cepat hanya dengan transfer menggunakan mobile banking yang bisa diakses menggunakan gadget kita sendiri. Tetapi, Canggihnya perkembangan teknologi ini ada beberapa orang atau kelompok yang memanfaatkan situasi ini untuk melakukan kejahatan¹². Mobilitas kejahatan yang tinggi tidak hanya antar wilayah disuatu daerah,tetapi juga mencakup lintas negara¹³. Dan dalam pengoperasiannya juga menggunakan peralatan yang kompleks untuk memanfaatkan sepenuhnya kelemahan sistem hukum dan juga kemampuan sistem manajemen. Dititik ini,korbannya bukan hanya Perorangan,tetapi juga bisa menyerang suatu kelompok masyarakat ,dan kemungkinan juga korban tidak sadar bahwa sedang terjadi kerugian pada Dirinya sendiri atau kelompoknya¹⁴.

Di Indonesia sudah mengatur tentang kejahatan dunia maya dan dijerat oleh Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE)¹⁵¹⁶,dengan

⁷ Arini Saputri and others, 'Selection of Streaming Film Platforms Using the SMARTER Method and the MOORA Pemilihan Platform Film Streaming Menggunakan Metode SMARTER Dan MOORA', 4.April (2024), pp. 702–9.

⁸ Daniel Deha, 'Representasi Ideologi Populisme Dalam Pemberitaan Tempo Co', *Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 10.2 (2021), pp. 150–65, doi:10.14710/interaksi.10.2.150-165.

⁹ Sinta Paramita and Aileen Chaniago, 'Representasi Identitas Tomboy Dalam Film Inside Out', *SEMIOTIKA: Jurnal Komunikasi*, 11.2 (2018), doi:10.30813/S:JK.V11I2.1169.

¹⁰ Idik Saeful Bahri, *Cyber Crime Dalam Sorotan Hukum Pidana (Edisi 2023)* (Bahasa Rakyat, 2023).

¹¹ Miftakhur Rokhman and Habibi-Isnatul Liviani, 'Kejahatan Teknologi Informasi (Cyber Crime) Dan Penanggulangannya Dalam Sistem Hukum Indonesia', 23.2 (2020).

¹² Reni Yunita, 'Perundungan Maya (Cyber Bullying) Pada Remaja Awal', *Muhafadzah*, 1.2 (2023), pp. 93–110, doi:10.53888/muhafadzah.v1i2.430.

¹³ Clara Ignatia Tobing, Tiofanny Marilyn Surya, and Liris Roesa Selvias, 'Globalisasi Digital Dan Cybercrime : Tantangan Hukum Dalam Menghadapi Kejahatan Siber Lintas Batas', 10 (2024), pp. 105–23.

¹⁴ S.H. M.Hum., Prof. Dr. M. Arief Amrullah, *Perkembangan Kejahatan Korporasi: Dampak Dan Permasalahan Penegakan Hukum* (Prenada Media, 2018).

¹⁵ Markus Djarawula, Novita Alfiani, and Hanita Mayasari, 'Tinjauan Yuridis Tindak Pidana Kejahatan Teknologi Informasi (Cybercrime) Di Indonesia Ditinjau Dari Perspektif Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik', *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 2.10 (2023), pp. 3799–3806, doi:10.53625/jcijurnalcakrawalailmiah.v2i10.5842.

dibuatnya undang undang ini,segala yang disengaja ataupun dilakukan dengan tidak sengaja,Hukum ini akan memberikan perlindungan terhadap pengguna yang menggunakan secara baik dan Bijak,dan memberikan hukuman bagi para pelaku Cybercrime. Beberapa film yang mengangkat tentang Cybercrime *The Great Hack* (2019) *Who Am I* (2014) *Hackers* (1995)

Diantara film tersebut *No More Bets* (2023) Ketertarikan penulis jatuh kepada Film ini untuk diteliti. Penulis tertarik meneliti film *No More Bets* (2023) karena film ini mengandung Cybercrime dan kecanduan dalam berJudi yang dapat merugikan diri sendiri maupun orang banyak¹⁷. Kecanduan menurut **Cromie** (1999, dalam Kem ,2005) kecanduan cenderung progresif dan seperti siklus¹⁸.Menurut **Sulaiman** (2020:97) judi online adalah salah satu perilaku menyimpang yang dilakukan remaja berbentuk kegiatan mempertaruhkan sejumlah uang untuk suatu hasil yang tidak pasti dengan tujuan memenangkan uang atau barang berharga lain.pentingnya bagi penonton atau pembaca untuk menyikapi nya dengan Bijak ¹⁹.



Gambar 1. Poster Film *No More Bets*

No More Bets (2023) merupakan film yang berasal dan diProduksi di negara China yang menceritakan tentang seorang pemuda bernama Pan Sheng yang berprofesi sebagai programmer dan pada hari Pengumumannya untuk menjadi CTO (*Chief Technology Officer*) dia berharap sekali untuk menduduki posisi tersebut,tetapi kenyataan nya bukan nama dia yang dipanggil melainkan Kevin. Akhirnya dia memutuskan untuk melempar id card yang dia punya dan secara tidak langsung mengundurkan diri dari Perusahaan tersebut dan memilih suatu perusahaan game online karena gaji besar yang bisa didapatkan. Sesampainya di kota tersebut ternyata Pan Sheng dan rekan rekan programmer lainnya mendapatkan perlakuan tidak enak. Pan Sheng dan rekan programernya di siksa dan ditutup matanya menuju ke suatu tempat perusahaan game online yang dirahasiakan lokasinya. Sesampainya dilokasi

¹⁶ Beridiansyah, *Kejahatan Siber Ancaman Dan Permasalahannya: Tinjauan Yuridis Pada Upaya Pencegahan Dan Pemberentasannya Di Indonesia*, ed. by Masduki Khamdan Muchamad (Syiah Kuala University Press, 2023). Hlm. 171

¹⁷ Eka Anggraini, *Cara Mengatasi Kecanduan Judi Online* (Serayu Publishing, 2024, 2024). Bab 1

¹⁸ Intan Permatasari, 'Perilaku Sosial 7 (Tujuh) Siswa Yang Gemar Bermain Game Online Di SMA Negeri 1 Bangkalan', *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan*, 3.4 (2016), pp. 1408–22.

¹⁹ Fakultas Ekonomi and Universitas Pattimura, 'SOSIALISASI LITERASI KEUANGAN UNTUK SISWA : MENGHINDARI JEBAKAN PINJAMAN ONLINE ILLEGAL DAN', 2.6 (2024), pp. 287–95.

perusahaan, Pan Sheng bertemu dengan seorang Boss dari perusahaan game online tersebut, diajak berkeliling melihat isi dari kantor tersebut. Tetapi, yang ditemukan Pan Sheng dan programmer lainnya ini justru kantor yang penuh komputer untuk menipu para korban, investasi saham ilegal, penambangan bitcoin, perdagangan elektronik ilegal serta judi online. Di perusahaan ini juga terdapat 8 divisi yaitu Positioner, Penipuan, Pemikat, Membantu Penghindar, Informan, Pelaksana, Mediator, dan juga penyebar rumor. Pan Sheng dipaksa bekerja untuk perusahaan tersebut dan akan dijamin gaji yang besar, apabila dia tidak mau bekerja untuk perusahaan tersebut, dia akan disiksa. Disaat sela dia bekerja, dia bertemu dengan Liang Anna yang juga bekerja di perusahaan tersebut sebagai Pemikat atau bekerja di divisi judi online. Liang Anna akan dibebaskan apabila mendapatkan kuota 5 juta dan Pan Sheng tertarik untuk membantunya. Pada jam kerjanya Pan Sheng dan Liang Anna mendapatkan korban yang tertarik bernama Gu Tianzhi, dia bermain judi online dan mengorbankan semuanya dari meminjam uang, menggadaikan mobil hingga menjual emas kesayangan neneknya. Tetapi, Gu Tianzhi dikecewakan oleh Liang Anna dan Pan Sheng sehingga Gu Tianzhi melakukan upaya Bunuh Diri. Melalui film ini, kita para penonton Film *No More Bets* (2023) dapat mengambil pembelajaran tentang pentingnya Edukasi dan Bijak menggunakan gadget untuk menyaring pesan-pesan informasi dari internet. Demikian film yang dipilih penulis ini dan penulis mengharapkan menjadi "edukasi" untuk penonton agar lebih berhati-hati. Dalam film *No More Bets* (2023) menggunakan analisis semiotika John Fiske.

1. METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini, Penulis menggunakan Metode Deskriptif Kualitatif yaitu penelitian yang bukan menggunakan angka, melainkan dengan Kata, dan Gambar. Pengamatan dalam penelitian adalah scene-scene tentang programmer yang menggambarkan Cybercrime atau penipuan online. Penelitian ini menganalisis penelitian kepada Cybercrime dalam Film *No More Bets* (2023) yang dianalisis menggunakan Analisis Semiotika John Fiske. Analisis Semiotika merupakan pesan komunikasi dan komunikasi merupakan proses simbolik. Penulis menggunakan Analisis Semiotika John Fiske, dan menurut John Fiske tanda terbagi menjadi 3 Level :

1. *Level Reality (Realitas)*

Kode yang terkandung didalamnya adalah *appearance* (penampilan), *dress* (kostum), *make-up* (riasan), *environment* (lingkungan), *behavior* (Perilaku), *speech* (gerakan) *expression* (ekspresi)

2. *Level Representation (Representasi)*

Kode yang terkandung didalamnya adalah *camera* (kamera), *lighting* (pencahayaannya), *editing* (pengeditan), *music* (musik), *sound* (suara)

3. *Level Ideology (Ideologi)*

Kode yang terkandung didalamnya *individualism* (individualisme), *humanism* (humanisme), *race* (ras), *class* (kelas), *materialism* (materialisme), *capitalism* (kapitalisme)

John Fiske (Reading Television, 1987)²⁰.

²⁰ Aidha Syafira and others, *NANTI KITA CERITA*

TENTANG HARI INI : TANDA DAN PENANDA JOHN FISKE

3. PEMBAHASAN

Berikut adalah penjelasan bentuk Kecanduan Judi Online yang ditampilkan dalam Film *No More Bets* (2023).

Sumber (Netflix)

Gambar 2 (Scene 1. (38.40- 39.10)

Level **Realitas** pada scene ini ditunjukkan dari Liang Anna yang berpenampilan sebagai Ladies Baccarat atau dengan Kata lain sebagai Banker judi untuk menarik para Pemain bermain di mejanya mulai dari *Makeup*, *Baju* serta *Aksesoris* yang dipakainya. Serta gerakan dalam membagi kartu oleh Liang Anna yang menjadi pengalaman pertama bagi Gu Tianzhi yang pertama kali dilihatnya.

Level **Representasi** pada scene ini menunjukkan kamera menggunakan teknik *Medium Long Shot* yang mengambil keseluruhan Objek ,serta mencoba menampilkan kegiatan yang sedang dilakukan.

Level **Ideologi** yang ditunjukkan pada scene ini adalah *Feminisme*, *Fasisme* dan *Kapitalisme*. *Feminisme* pada gambar diatas menggambarkan posisi perempuan untuk memikat para lelaki agar bermain judi dimeja nya tersebut. *Feminisme* disini memberdayakan sumber daya perempuan sebagai takhta pertamanya dalam bermain Judi. sedangkan Ideologi *Kapitalisme* ditunjukkan oleh perempuan tersebut yang bekerja kepada salah satu perusahaan judi online yang bertujuan untuk meraup keuntungan ,Serta Ideologi *Fasisme* pada scene ini ditunjukkan Liang Anna yang harus patuh serta mengikuti arahan dari Pimpinan.



Sumber (Netflix)

Gambar 3 (Scene 2. (40.17- 41.31)

Level **Realitas** pada scene ini menunjukkan betapa banyaknya Chip yang ditaruhkan pada meja Judi oleh Gu Tianzhu agar mendapatkan uang yang berkali kali lipat, dan juga ekspresi kekhawatiran akan kartu yang dimilikinya untuk melawan Banker.

Level **Representasi** pada scene ini menunjukkan kamera menggunakan teknik *Medium Shot*, serta Pencahayaan menyorot langsung kepada Gu Tianzhu yang memberikan Kesan suasana yang tegang.

Level **Ideologi** pada scene ini adalah *Materialisme*. *Materialisme* disini merupakan merelakan segala sesuatu yang dipunya untuk bertaruh dan mendapatkan hasil yang banyak, tetapi justru Kekalahan yang di alami oleh sang

Submit Date: 11 Februari 2025

Accepted Date: 24 Februari 2025

Published Date : 14 April 2025

penjudi dan itu membuat sang penjudi panas dan akan mencoba permainan judi yang lainnya. Materialisme ini sangat melekat oleh pemain judi, dikarenakan tidak ada pemain judi yang mau merasakan kalah, justru menang sebanyak banyaknya yang harus di alami seorang penjudi. Kekalahan akan menjadikan seorang penjudi untuk penasaran dan akan kembali lagi untuk berjudi.



Sumber (Netflix)

Gambar 4 (Scene 3. 43.08- 43.40)

Level **Realitas** pada scene ini menunjukkan bentuk dari Meja Judi berbentuk Bulat yang disebut dengan permainan judi Roulette. Serta banyaknya pemain judi laki-laki yang bertaruh di permainan judi tersebut dari pengaruh lingkungan disekitarnya yang ternyata juga adalah pemain judi, dengan adanya pengaruh dari lingkungan luar membuat Gu Tianzhu semakin bersemangat mendapatkan pundi pundi uang yang banyak.

Level **Representasi** pada scene ini menunjukkan kamera menggunakan Teknik **Long Shot** yang dimana menampilkan dengan jelas keseluruhan orang yang ada, serta hologram yang seolah olah Gu Tiazhi bermain secara langsung.

Level **Ideologi** pada scene ini adalah *Materialisme dan Maskulin*. *Materialisme* pada

scene ini yang dimana seorang penjudi kembali bermain dan mempertaruhkan uangnya kembali untuk mendapatkan kemenangan yang telah dijanjikan oleh seorang Bandar kepadanya, serta menjadikan seorang penjudi rela mengusik orang lain untuk membantunya dalam berjudi, seperti registrasi menggunakan referral code nya demi mendapatkan Bonus yang akan otomatis masuk kedalam akun judi nya tersebut. Maskulin pada scene ini jelas terlihat lelaki yang bermain judi di tempat ini datang dari berbagai kalangan usia, Baik muda maupun sampai yang tua.



Sumber (Netflix)

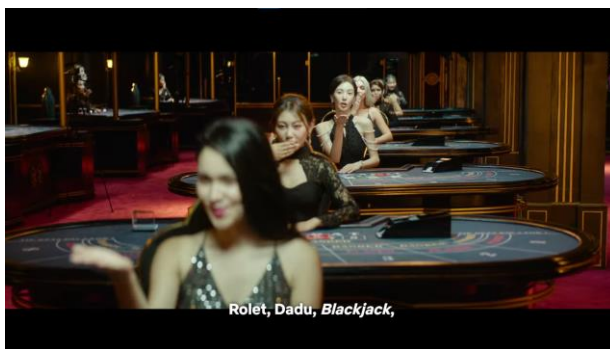
Gambar 5 (Scene 4. 44.36- 44.45)

Level **Realitas** pada scene ini menunjukkan tempat kantor Gu Tianzhu bekerja. Perilaku Gu Tianzhu yang sedang memperhatikan layar handphone nya dengan sangat serius. Pada saat dia sedang bekerja, masih menyempatkan untuk menonton Pertandingan sepakbola dan Basket. Tetapi ini bukan hanya pertandingan sepakbola dan basket yang biasa saja, dia memasang Taruhan di pertandingan tersebut dan memantau apakah pertandingan Sepakbola dan Basket tersebut menang atau kalah.

Level **Representasi** pada scene ini Teknik kamera yang digunakan menggunakan tehnik **Big Close Up**. dari Tehnik ini menggambarkan dengan Jelas wajah dari pria

ini.serta Pencahayaan terjadi pada Siang hari yang menembus kaca kantor tempat bekerja Gu Tianzhu.

Level **Ideologi** pada scene ini jelas menggambarkan pria ini menjadi orang yang anti sosial ,tidak peduli pada apa yang menjadi kewajibannya dan juga lingkungan di sekitarnya.



Sumber (Netflix)

Gambar 6 (Scene 5 12.18-12.36)

Level **Realitas** pada scene ini menunjukkan suasana tempat para pekerja perempuan yang duduk dibalik meja judi. Di setiap meja menyediakan berbagai Permainan seperti Roulette,Sicbo Dice,Permainan kartu Blacjack dan juga Baccarat. Dengan berpenampilan menarik dan seksi mereka berharap banyak Pemain Judi yang tertarik untuk bermain di meja nya tersebut.

Level **Representasi** pada scene ini menggunakan teknik kamera *Extreme Long Shot* yang mencakup hingga objek objek atau meja Judi yang lainnya.

Level **Ideologi** pada scene ini adalah Feminisme,dan Kapitalisme. Feminisme didalam scene ini dengan kata lain mendewakan perempuan . Mendewakan perempuan ini berarti menggunakan perempuan untuk menarik

perhatian para penjudi laki –laki dan juga tidak menutup kemungkinan ada juga pemain judi yang perempuan. Serta Kapitalisme disini mengharuskan dan mewajibkan para Perempuan ini untuk mengikuti segala Aturan yang sudah berlaku dan ditentukan. Mereka bekerja diperusahaan judi ini menargetkan yang sudah ditetapkan oleh petinggi dan apabila mereka tidak memenuhi target tersebut,mereka tidak akan bisa keluar dari perusahaan atau tempat tersebut.

4. KESIMPULAN

Film *No More Bets* ini merupakan film yang menceritakan tentang perjudian . Serta perjudian ini sangat sering terjadi di dunia dalam permainan yang bermain dalam mode offline maupun online. Gu Tianzhu disini awalnya merupakan laki laki yang sama sekali tidak mengenal judi,semenjak menerima pesan broadcast tentang judi akhirnya dia pun tertarik bermain judi agar dapat melipat gandakan uang nya dengan cara yang mudah. Didalam Perjudian ini tidak mengenal yang namanya usia,muda maupun tua mereka pun ikut dalam permainan judi tersebut. Serta berpenampilan menarik para ladies ladies tersebut untuk menarik perhatian, terkhusus para kaum adam untuk bermain di meja Judi nya tersebut. Dengan pengambilan kamera disini jelas mengarah kearah perjudian diantara lain para Ladies Baccarat,Roulette,Sicbo Dice ,meja perjudian hingga chip yang digunakan untuk bertaruh. Didalam permainan judi ini para ladies tersebut bekerja untuk perusahaannya mereka dan mereka jelas harus tunduk kepada para penguasa,yang menjadikan para ladies ladies ini sebagai kunci untuk menarik perhatian para pemain. Keuntungan besar yang didapatkan para penjudi atau pemain judi tersebut untuk memenangkan taruhan uang yang bisa di lipat gandakan. Peneliti meneliti

film ini yang menjadi sorotan adalah tentang perjudian yang bisa terjadi di semua kalangan umur, ataupun gender. Pembuat film tersebut mengajak untuk melihat sisi buruk dari dampaknya judi, yang bisa membuat hancur kehidupan suatu individu atau kelompok.

DAFTAR PUSTAKA

- Beridiansyah, *Kejahatan Siber Ancaman Dan Permasalahannya: Tinjauan Yuridis Pada Upaya Pencegahan Dan Pemberentasannya Di Indonesia*, ed. by Masduki Khamdan Muchamad (Syiah Kuala University Press, 2023)
- Deha, Daniel, 'Representasi Ideologi Populisme Dalam Pemberitaan Tempo Co', *Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 10.2 (2021), pp. 150–65, doi:10.14710/interaksi.10.2.150-165
- Desky, Ahmed Fernanda, 'REPRESENTASI MAKNA IKHLAS DALAM FILM', 6.2 (2022), pp. 396–410
- Dr. Redi Panuju, M.Si, *IDE KREATIF DALAM PRODUKSI FILM* (Prenada Media, 2022)
- Eka Anggraini, *Cara Mengatasi Kecanduan Judi Online* (Serayu Publishing, 2024, 2024)
- Ekonomi, Fakultas, and Universitas Pattimura, 'SOSIALISASI LITERASI KEUANGAN UNTUK SISWA: MENGHINDARI JEBAKAN PINJAMAN ONLINE ILLEGAL DAN', 2.6 (2024), pp. 287–95
- Idik Saeful Bahri, *Cyber Crime Dalam Sorotan Hukum Pidana (Edisi 2023)* (Bahasa Rakyat, 2023)
- Lestari, Erina Medika, Jurusan Ilmu Komunikasi, Fakultas Teknologi, Informasi Dan, and Universitas Semarang, 'PESAN SOSIAL FEMINISME DALAM FILM ALICE " S ADVENTURE IN WONDERLAND', 2021
- M.Hum., Prof. Dr. M. Arief Amrullah, S.H., *Perkembangan Kejahatan Korporasi: Dampak Dan Permasalahan Penegakan Hukum* (Prenada Media, 2018)
- Markus Djarawula, Novita Alfiani, and Hanita Mayasari, 'Tinjauan Yuridis Tindak Pidana Kejahatan Teknologi Informasi (Cybercrime) Di Indonesia Ditinjau Dari Perspektif Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik', *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 2.10 (2023), pp. 3799–3806, doi:10.53625/jcijurnalcakrawalailmiah.v2i10.5842
- Paramita, Sinta, and Aileen Chaniago, 'Representasi Identitas Tomboy Dalam Film Inside Out', *SEMIOTIKA: Jurnal Komunikasi*, 11.2 (2018), doi:10.30813/S:JK.V11I2.1169
- Permatasari, Intan, 'Perilaku Sosial 7 (Tujuh) Siswa Yang Gemar Bermain Game Online Di SMA Negeri 1 Bangkalan', *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan*, 3.4 (2016), pp. 1408–22
- Pinontoan, Nexen Alexandre, 'Representasi Patriotisme Pada Film Soegija (Analisis Semiotika John Fiske)', *Avant Garde*, 8.2 (2020), p. 191, doi:10.36080/ag.v8i2.1226
- Rachmat Kriyantono, *Teknik Praktis Riset Komunikasi Kuantitatif Dan Kualitatif: Disertai Contoh Praktis Skripsi, Tesis, Dan Disertasi Riset Media, Publik Relations, Advertising, Komunikasi Organisasi, Komunikasi Pemasaran* (Jakarta : Kencana, 2021, 2021)
- Rokhman, Miftakhur, and Habibi-Isnatul Liviani, 'Kejahatan Teknologi Informasi (Cyber Crime) Dan Penanggulangannya Dalam Sistem Hukum Indonesia', 23.2 (2020)
- Saputri, Arini, Shofa Shofiah Hilabi, Fitria Nurapriani, and Baenil Huda, 'Selection of Streaming Film Platforms Using the SMARTER Method and the MOORA Pemilihan Platform Film Streaming Menggunakan Metode SMARTER Dan MOORA', 4.April (2024), pp. 702–9
- Sofyan, Muhammad Ridwan, Zainal Abidin, and Flori Mardiani Lubis, 'Makna

Solidaritas Dalam Film IT Chapter Two
[The Meaning of Solidarity in IT Chapter
Two]’, *Jurnal Semiotika*, 15.2 (2021), pp.
2579–8146 <<http://journal.ubm.ac.id/>>

Syafira, Aidha, Dharma Safitri, Jurusan Seni,
Rupa Fakultas Bahasa, and Dan Seni,
*NANTI KITA CERITA TENTANG HARI
INI: TANDA DAN PENANDA JOHN
FISKE SEBAGAI FILM NANTI KITA
CERITA TENTANG HARI INI: JOHN
FISKE’S SIGNS AND MARKS AS A
MOVIE*, II

Tobing, Clara Ignatia, Tiofanny Marylin Surya,
and Liris Roesa Selvias, ‘Globalisasi
Digital Dan Cybercrime: Tantangan
Hukum Dalam Menghadapi Kejahatan
Siber Lintas Batas’, 10 (2024), pp. 105–23

Yunita, Reni, ‘Perundungan Maya (Cyber
Bullying) Pada Remaja Awal’,
Muhafadzah, 1.2 (2023), pp. 93–110,
[doi:10.53888/muhafadzah.v1i2.430](https://doi.org/10.53888/muhafadzah.v1i2.430)