



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA



Hak cipta milik Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

Hak cipta dilindungi Undang-Undang

A. Landasan Teoritis

1. Teori Konstruksi Realitas Sosial

Media yang digunakan dalam kehidupan manusia sudah mengalami begitu banyak perubahan sejak dimulai pada awal abad ke-20. Dahulu media pada umumnya bersifat satu arah, memiliki arus yang searah dan jarang adanya timbal balik didalamnya. Namun terjadi perubahan di dalamnya. Nama konstruksi sosial atas realitas (*Social Construction of reality*), menjadi terkenal semenjak diperkenalkan oleh Peter L. Berger dan Thomas Luckman. Mereka menjelaskan mengenai konstruksi sosial atas realitas melalui “*The Social Construction of Reality, a Treatise in the Sociological of Knowledge*”. Ia menggambarkan proses sosial melalui tindakan dan interaksinya, yang mana individu menciptakan secara terus-menerus suatu realitas yang dimiliki dan dialami bersama secara subjektif (Bungin, 2000).

Konstruksi sosial dapat dikatakan terbentuk dari filsafat konstruktivisme, yang dimulai dari gagasan-gagasan konstruktif kognitif. Gagasan-gagasan pokok dalam konstruktivisme sebenarnya telah dimulai oleh Giambattista Vico, seorang epistemolog dari Italia, ia merupakan cikal bakal konstruktivisme. Dalam aliran filsafat, gagasan konstruktivisme telah muncul sejak Socrates menemukan jiwa dalam tubuh manusia dan sejak Plato menemukan akal budi dan ide. Gagasan tersebut menjadi lebih konkrit setelah Aristoteles mengenalkan istilah informasi, relasi, individu, substansi, materi, esensi, dan

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 dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBKKG.

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



sebagainya. Ia mengatakan bahwa manusia adalah makhluk sosial, setiap pernyataan harus dibuktikan kebenarannya, bahwa kunci pengetahuan adalah logika dan dasar pengetahuan adalah fakta (Bungin, 2000).

Menurut Teori Konstruksi Realitas Sosial, ide mengenai masyarakat sebagai sebuah realitas objektif yang menekan individu dilawan dengan pandangan alternatif bahwa struktur, kekuatan, dan ide mengenai masyarakat dibentuk oleh manusia, secara terus-menerus dibentuk dan diproduksi ulang dan juga terbuka untuk diubah dan dikritik. Realitas sosial ini harus dibuat dan diberikan makna oleh manusia. Konstruksi sosial merujuk kepada proses di mana peristiwa, orang, nilai, dan ide pertama-tama dibentuk atau ditafsirkan dengan cara tertentu dan prioritas, terutama oleh media massa, membawa pada konstruksi (pribadi) atas gambaran besar realitas (McQuail, 2011).

Sejauh ini ada tiga macam konstruktivisme, yang pertama yaitu konstruktivisme radikal. Konstruktivisme radikal hanya mengakui apa yang dibentuk oleh pikiran manusia. Kaum konstruktivisme radikal mengesampingkan hubungan diantara pengetahuan dan juga kenyataan sebagai suatu kriteria kebenaran. Pengetahuan tidak merefleksikan suatu realitas ontologis objektif, namun sebagai realitas yang dibentuk dari pengalaman seseorang. Pengetahuan merupakan konstruksi dari individu yang mengetahui dan tidak dapat ditransfer kepada individu lain yang pasif. Oleh karena itu, konstruksi dilakukan sendiri oleh manusia terhadap pengetahuan itu, sedangkan lingkungan sekitar merupakan sarana untuk terjadinya konstruksi itu (Bungin, 2006).

Kedua yaitu konstruktivisme realisme hipotesis. Konstruktivisme realisme hipotesis memandang pengetahuan adalah sebuah hipotesis dari struktur realitas sosial yang mendekati realitas dan menuju kepada pengetahuan yang hakiki. Ketiga yaitu



konstruktivisme biasa yang mengambil semua konsekuensi konstruktivisme dan juga memahami pengetahuan sebagai gambaran dari realitas tersebut. Kemudian, pengetahuan individu dipandang sebagai sebuah gambaran yang dibentuk dari realitas objek dalam dirinya sendiri (Bungin, 2006).

Dari ketiga macam konstruktivisme tersebut, terdapat kesamaan, yaitu konstruktivisme dilihat sebagai sebuah kerja kognitif individu untuk menafsirkan realitas yang ada, karena terjadi relasi sosial antara individu dengan lingkungan atau orang disekitarnya. Lalu individu membangun sendiri pengetahuan atas realitas yang dilihatnya itu berdasarkan pada struktur pengetahuan yang telah ada sebelumnya, yang disebut skema/skemata. Konstruktivisme maca mini yang oleh Berger dan Luckmann disebut dengan konstruksi sosial (Bungin, 2006).

Realitas sosial adalah pengetahuan yang bersifat keseharian yang hidup dan berkembang di masyarakat, seperti konsep, kesadaran umum, wacana publik, sebagai hasil dari konstruksi sosial. Realitas sosial dikonstruksi melalui proses eksternalisasi, objektivasi, dan internalisasi. Menurut Berger dan Luckmann konstruksi sosial tidak berlangsung dalam ruang hampa, namun sarat dengan kepentingan-kepentingan. Realitas sosial yang dimaksud oleh Berger dan Luckmann terdiri dari realitas objektif, realitas simbolis, dan realitas subjektif. Realitas objektif merupakan realitas yang terbentuk dari pengalaman di dunia objektif yang berada di luar diri individu, dan realitas ini dianggap sebagai sebuah kenyataan. Realitas simbolis merupakan ekspresi simbolis dari realitas objektif dalam berbagai bentuk. Realitas subjektif merupakan realitas yang terbentuk sebagai proses penyerapan kembali realitas objektif dan simbolis ke dalam individu melalui proses internalisasi.

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 dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBKKG.

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



Teori Konstruksi Realitas Sosial digunakan untuk mengetahui penggambaran gangster dalam sebuah produk komunikasi. Penelitian ini akan berupaya menemukan konstruksi mengenai gangster dalam *webseries* Peaky Blinders.

Landasan Konseptual

a. *New Media*

Teknologi dan informasi di zaman sekarang ini mengalami perkembangan yang begitu pesat. Perkembangan tersebut didukung pula dengan semakin canggihnya perangkat yang diproduksi oleh industri teknologi. Berkembangnya teknologi pada zaman sekarang ini membuktikan bahwa dunia seperti berada di dalam genggaman. Manusia dapat saling terhubung dimanapun mereka berada dan kapan saja.

Munculnya *new media* sangat terkait erat dengan hadirnya Internet di dunia ini. Meskipun dalam perkembangannya *new media* tidak hanya terbatas kepada internet, namun internet merupakan alat atau media yang paling dominan dalam era *new media*. Internet memang sangat fenomenal. Hal ini karena pada era telepon kabel dulu tidak terbayangkan bahwa di masa depan kabel-kabel telepon tersebut dapat memunculkan gambar, tidak hanya suara. Dan nyatanya Internet pun berkembang terus, awalnya internet dimanfaatkan untuk email dan situs, kemudian dimanfaatkan untuk blog, situs jejaring sosial, situs berbagi video, televisi internet, konferensi video, game online dan lain-lain (Situmorang, 2012).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak Cipta milik IBKKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian

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 dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBKKG.

2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBKKG.



Jika dahulu media merupakan pusat informasi dan informasi itu diberikan dengan satu arah, kini media menjadi lebih interaktif. Khalayak tidak lagi menjadi sekedar objek yang terpapar informasi, tetapi khalayak telah dilibatkan lebih aktif karena teknologi menyebabkan interaksi di media bisa terjadi. Penanda dari ciri *new media* bisa dilihat dari munculnya media siber atau dalam jaringan. Koneksi antar jaringan melalui komputer atau lebih populer dengan sebutan internet memberikan pilihan bagi khalayak tidak hanya dalam mencari dan mengkonsumsi informasi, tetapi khalayak juga bisa memproduksi informasi itu. McNamus mengatakan bahwa salah satu ciri dalam *New Media* adalah pergeseran dari mengarah kepuasan massa audiensi kolektif menuju kepuasan grup atau individu (Nasrullah, 2014).

Salah satu karakter dari apa yang disebut sebagai media lama atau baru yaitu *term broadcast* yang mewakili konteks media lama sementara *interactivity* mewakili media baru. Ini berarti bahwa pada era *new media* khalayak tidak sekedar diposisikan sebagai objek yang menjadi sasaran pesan. Khalayak dan perubahan teknologi media serta pemaknaan terhadap medium telah memperbarui peran khalayak menjadi lebih interaktif terhadap pesan itu. Kemunculan media interaktif bisa dikatakan sebagai struktur dari karakteristik media baru. Di era media interaktif, khalayak dimungkinkan untuk melakukan umpan balik langsung dan bahkan adanya transformasi dari batasan antara khalayak dan produsen informasi; bahwa khalayak di era media interaktif bisa menjadi konsumen dan saat itu juga menjadi produsen dari informasi (Nasrullah, 2014).

© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian

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 dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



New Media atau media baru juga sering dikatakan sebagai era dari internet atau

elektronik. Ciri dari media baru adalah teknologinya yang berbasis komputer, komunikasi berjalan secara interaktif, dan aturan dalam berkomunikasi cenderung lebih longgar. Itulah mengapa saat ini diberlakukan UU ITE untuk memberikan aturan agar tidak terlalu bebas dalam melakukan komunikasi. Selain itu antara komunikator dan komunikan ada sifat saling keterhubungan, dapat diakses dimanapun dan kapanpun. Seseorang sebagai sebuah individu bisa menjadi komunikator untuk menyampaikan informasi dalam era ini (Dyatmika, 2021).

Menurut Logan, media baru sangat mudah diproduksi, disunting, diunduh, ditautkan, didistribusikan setra mudah diakses dan dicari. Karakteristik media baru yaitu (Hidayatul, 2021):

- (1) Digitalisasi yaitu informasi dapat diakses dimana saja dan kapan saja dengan cepat. Hal itu disebabkan hampir semua media komunikasi dan informasi memanfaatkan teknologi digital.
- (2) Konvergensi yaitu menggabungkan media yang berbeda menjadi media baru yang lebih bermanfaat. Konvergensi media dilakukan oleh hampir semua industri media massa di era digital karena sudah menjadi pilihan yang tidak bisa dihindari untuk keberlangsungan industri media massa. Teknologi yang baru telah menjadikan berbagai jenis media yang berbeda menjalankan fungsi baru secara bersamaan. Misalnya seperti menggabungkan saluran komunikasi massa seperti media televisi, radio, surat kabar, internet dengan teknologi digital dalam satu platform seperti laptop, komputer dan lainnya.

Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian

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 dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

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



- (3) Interaktif yaitu adanya proses komunikasi timbal balik yang dilakukan oleh seseorang dengan berbagai *platform* media. Ketika komunikator mengirim pesan, komunikan dapat menerima pesan saat itu juga dan memberikan umpan balik atau respon secara cepat.
- (4) Virtual yaitu kemudahan bagi seseorang dalam menggunakan platform media online secara virtual. Virtual berarti kondisi yang nampak seperti nyata. Misalnya foto atau video yang ada di media online merupakan sesuatu yang nyata secara virtual.
- (5) Hipertekstual yaitu adanya keterkaitan antara informasi atau konten satu dengan yang lainnya. Setiap konten yang ada di website mempunyai *link* sebagai pintu masuk dan keluar. Misalnya ada *hyperlink* dalam sebuah berita untuk melanjutkan ke berita lain yang terkait.

New Media memberikan dampak atau pengaruh positif dan negatif terhadap media massa. Media baru menjadi media untuk mencari sumber informasi, setiap orang di dalamnya dapat menjadi sumber informasi dan masyarakat dapat bertukar informasi secara cepat. Media massa dapat menyebarkan informasi, berita, atau siaran media dengan cepat dan luas disiarkan tanpa batasan dan sekat wilayah sehingga khalayak dapat menerima dan mengakses pesan atau produk media dimanapun. Selain itu lingkungan digital memiliki manfaat bagi perkembangan bisnis baru dan efektif untuk promosi atau *digital marketing* (Hidayatul, 2021).

Sementara pengaruh negatif dari new media yaitu informasi *hoax* akan lebih banyak ditemukan di media sosial. Selain itu konten-konten yang berisi ujaran kebencian dan penyebaran paham radikalisme juga semakin marak. Dalam kondisi ini,

C Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian

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 dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



media *online* mempunyai peran penting untuk menjadi sumber rujukan atau informasi yang benar, akurat dan terpercaya bagi masyarakat. Hal itu menjadi penting mengingat bahwa informasi yang benar dan akurat merupakan hak publik (Hidayatul, 2021).

Salah satu model untuk menjelaskan media massa adalah membagi media menjadi kategori *hot* dan *cool*. Buku, majalah dan koran merupakan representasi *hot* media karena membutuhkan banyak pemikiran dan konsentrasi. Hubungan pembaca dengan majalah sangat intens dan menuntut agar pembacanya berpartisipasi aktif. Sedangkan *cool* media tidak menuntut khalayaknya terlalu aktif dan bahkan cukup pasif. Televisi misalnya, tidak memerlukan terlalu banyak aktivitas intelektual jika dibandingkan dengan *hot* media. Bahkan para penonton tidak membutuhkan usaha intelektual untuk menikmati Sebagian besar acara televisi (Mulyana, 2015).

Webseries

Komputer, ponsel, tablet, dan internet sudah menjadi kebutuhan dasar bagi kehidupan manusia. Kemajuan teknologi tersebut menjadikan orang-orang dalam usia produktif terikat erat dengan keberadaannya. Sejak kehadiran sosial media di internet seperti Friendster, Facebook, Twitter, dan YouTube, pengguna internet semakin meningkat jumlahnya. Hampir semua manusia bisa menggunakan media sosial. Penyebab media sosial banyak disukai para penggunanya adalah karena kemudahannya. Seperti contoh pada zaman sekarang ini, media sosial seperti TikTok sangat memberikan kemudahan bagi penggunanya. TikTok memudahkan

Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

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 dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian



penggunanya dari proses pengambilan gambar, edit, sampai mengunggah video yang mereka buat.

C Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Internet sendiri telah melahirkan sebuah *platform* audio-visual baru yaitu *webseries*. *Webseries* sendiri merupakan salah satu bentuk dari video online yang menggunakan internet sebagai mediumnya. Salah satu *webseries* yang terkenal pada tahun 2010 dibuat oleh Harley Morenstein dan Sterling Toth. Mereka merekam aktivitas favorit mereka yaitu memakan makanan yang berminyak. Ketika jumlah penonton mereka sudah menyentuh 100.000, mereka memutuskan untuk melanjutkan membuat konten tersebut dan diberi nama Epic Meal Time. Dalam 3 bulan mereka berhasil mengumpulkan lebih dari 300 juta penonton. Hal ini dilakukan karena mereka menemukan medium baru yaitu YouTube yang dapat memberikan keuntungan dengan memonetisasi video mereka (Williams, 2012).

Webseries merupakan tayangan program serial seperti serial pada televisi, tetapi didistribusikan melalui website. Website tersebut bisa merupakan website dari produsen video itu sendiri, maupun *website* berbasis konten video seperti YouTube dan Vimeo. Memproduksi *webseries* merupakan sebuah *trend* baru dimana banyak cerita-cerita unik yang dijadikan sebagai materi untuk *webseries* tersebut. Para pembuat film membiaskan realitas dan fiksi dengan cara yang menarik, yaitu memberikan alternatif tontonan yang baru dan berkesan bagi para penonton (Williams, 2012).

Ada beberapa faktor yang menyebabkan membuat *webseries* berbeda dari membuat film pendek ataupun acara televisi, yaitu (Williams, 2012):

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 dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



- (1) Didistribusikan keseluruh dunia yang dimana memungkinkan *webseries* tersebut dapat dengan mudah menjangkau banyak orang diseluruh dunia. Mengunggah video ke YouTube atau media online lainnya secara langsung membuat video tersebut tersedia untuk disaksikan oleh semua orang diseluruh dunia.
- (2) Menarik penonton secara langsung. Dalam YouTube, para pembuat film mendapatkan peluang menarik penonton untuk memberikan masukan dan juga dukungan. Setelah menonton video, para penonton dapat secara langsung meninggalkan komentar mengenai video hasil buatan para pembuat film. Mereka dapat berkomunikasi melalui Facebook ataupun Twitter, dan juga memberikan pendapat mereka. Bagi para pembuat film, hal ini dapat memudahkan mereka untuk mengetahui apakah *webseries* yang diunggah menarik atau tidak.
- (3) Melanjutkan cerita dalam *webseries* yang dibuat. Dengan mengunggah melalui media sosial seperti Youtube, para pembuat film dapat menentukan seperti apa *episode* selanjutnya yang akan mereka buat dengan mengikuti ulasan dari para penonton. Ini akan membantu dalam memperbaiki jalan cerita dari *webseries* yang dibuat untuk kedepannya.
- (4) Kesempatan untuk mengkomersilkan *webseries* buatan mereka. Para pembuat film dapat menaruh iklan, menerima sponsor dan juga investasi dari perusahaan. *Webseries* adalah tempat yang baik sebagai bahan percobaan dan juga pekerjaan sampingan; juga cukup banyak pembuat film yang mendapatkan keuntungan untuk memenuhi kehidupan mereka dari pembuatan *webseries*.

Di era internet ini, web series sudah menjadi hal yang umum. web series merupakan sebuah konsep acara berseri yang dirilis dalam medium

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 dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

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



internet, biasanya Youtube menjadi platform utama bagi para produser web series.

- © Format web series ini sebenarnya mirip dengan acara yang ditayangkan di televisi, tetapi ada perbedaan dalam platform dan konten yang ditayangkan (Erland, 2018).

Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Webseries telah banyak digunakan sebagai salah satu tools promosi, karena platform yang digunakan sangat membantu menjadi salah satu ide kreatif bagi pemasaran sebuah produk ataupun jasa (Y. Dewi, 2019). Seperti banyak *brand* pada jaman sekarang ini membuat *webseries* yang kreatif sebagai media untuk melakukan promosi mereka.

Peneliti memilih *webseries* Peaky Blinders yang bercerita mengenai kelompok gangster di negara Inggris pada tahun 1880-an. *Webseries* Peaky Blinders dapat diakses melalui internet salah satunya Netflix. Netflix merupakan sebuah layanan *streaming* berbasis langganan yang memungkinkan pelanggannya dapat menonton acara televisi dan film tanpa iklan yang terhubung dengan internet.

c. *Gangster*

Sebagian besar dari anggota gang dan lingkungannya berasal dari orang kelas menengah kebawah dan minoritas. Sampai sekarang ini dapat dikatakan sedikit sekali perhatian yang diberikan kepada aktivitas gang di daerah pinggiran. Lingkungan dari para gang sangat berhubungan erat dengan kejahatan dan juga penggunaan obat-obatan terlarang. Kehadiran gang sudah menjadi dasar dalam kehidupan di perkotaan (Whitbeck et al., 2002).

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian

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 dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

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



Apapun bentuk kejahatannya, kegiatan gang berhubungan dengan kondisi

keluarga para pelaku. Masalah pada kebiasaan para remaja kebanyakan terjadi pada orang tua yang bercerai daripada keluarga yang lengkap. Banyak remaja yang terlibat dalam kegiatan gang sudah sering meninggalkan rumah dan lebih banyak menghabiskan waktu dengan teman lingkungan mereka. Banyak juga dari para remaja yang mengalami kehilangan yang signifikan (Whitbeck et al., 2002).

Sedangkan ada juga gangster yang berasal dari keluarga menengah keatas dan berkecukupan. Seperti gang keturunan *Chinese* dalam organisasi imigran Taiwan di California Selatan. Para pemuda imigran Taiwan ini merupakan anggota gang yang tidak mengalami kendala ekonomi, pengasingan dalam keluarga dan sekolah, dan lingkungan yang merugikan. Kebanyakan dari orang tua anggota gang tersebut antara berprofesi atau memiliki latar belakang wirausaha. Anggota gang tersebut memiliki hubungan keluarga yang erat (Pih & Mao, 2005).

Keunikan dari gang imigran Taiwan ini adalah mereka seperti memiliki dua kehidupan. Disatu sisi mereka menjalani kehidupan seperti remaja normal dimana mereka menjalankan pendidikan formal dan menjaga kualitas pendidikan mereka. Di sisi lain mereka juga menjalani kehidupan gang mereka dan melakukan berbagai macam tindak kriminal. Mereka tetap menjalankan pendidikan mereka sebagai bentuk kewajiban kepada keluarga, sedangkan kehidupan gang mereka jalankan sebagai bentuk pencarian jati diri (Pih & Mao, 2005).

Kehidupan gangster juga dikenal memiliki berbagai mimpi seperti bisa memiliki uang untuk digunakan, rumah yang megah, mobil yang bagus, pakaian modis, wanita yang cantik, dan liburan. Mimpi-mimpi inilah yang melatarbelakangi

Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

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 dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

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



perbuatan kriminal dan memberikan gairah untuk melakukan semua itu. Beberapa gangster memilih untuk berpindah jalur menjadi pengusaha dan pensiun untuk mengamankan kekayaannya (R. Smith, 2004).

Kejahatan yang dilakukan oleh gangster sebanyak 73% dilakukan dengan menggunakan senjata api di British Columbia sejak 2003 sampai 2013. Kejahatan juga dilakukan di waktu-waktu tertentu seperti subuh dan malam hari. Tetapi dari penelitian tersebut juga belum ditetapkan definisi secara universal mengenai gangster dan pembunuhan yang terkait dengan gangster (Robert, 2015).

Dalam penelitian ini gangster digambarkan secara berbeda pada *webseries* Peaky Blinders. Dalam *webseries* tersebut menggambarkan komunitas-komunitas gangster yang berbeda, namun *webseries* ini juga menggambarkan penyelesaian masalah antar gang. Melalui penelitian ini, peneliti akan berupaya melakukan analisis dan mengetahui gangster yang digambarkan dalam *webseries* Peaky Blinders.

B. Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ini peneliti berupaya mengetahui penggambaran gangster dalam *webseries* Peaky Blinders. Pada bagian ini peneliti akan melakukan perbandingan dengan penelitian penelitian sejenis. Perbandingan tersebut dilakukan untuk melihat perbedaan dan persamaan serta sebagai alat untuk memandu peneliti dalam upaya melakukan analisis.



1. Makna Keluarga pada Kelompok Mafia (Analisis Semiotika Dalam Film the Godfather)

Penelitian milik Leonard Rio DB Rumthe dan Zulaikha pada Juni 2017 yang berjudul Makna Keluarga pada Kelompok Mafia Analisis Semiotika Dalam Film the Godfather. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui makna keluarga ditampilkan dalam film yang bercerita tentang mafia. Penelitian ini menggunakan metode analisis semiotika untuk mengetahui bagaimana makna keluarga dalam kehidupan mafia yang sesungguhnya. Teori yang digunakan didalam penelitian ini adalah teori semiotika John Fiske.

Berdasarkan penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa keluarga dalam sebuah keluarga mafia merupakan suatu hal yang sangat penting. Organisasi mafia selalu mengedepankan urusan keluarga dibandingkan apapun. Jika ada salah satu anggota keluarga yang disakiti, maka anggota lain dari keluarga mafia tersebut akan membalasnya. Dalam analisisnya, keluarga mafia juga terlihat jelas budaya patrilineal dimana semua tanggung jawab dalam menjalankan urusan bisnis keluarga dan pengambilan keputusan dilakukan oleh pria. Film The Godfather memperlihatkan makna keluarga pada masa *post-war* dimana keluarga terlihat kurang erat dan bahkan banyak anggota keluarga yang terpisah karena perang.

Perbedaan dari penelitian ini adalah dari segi teori dan bahan penelitian. Teori dalam penelitian ini menggunakan teori semiotika John Fiske, dan bahan penelitian dalam penelitian ini adalah film. Sementara peneliti menggunakan teori Konstruksi Realitas Sosial sebagai teori dan juga *webseries* sebagai bahan penelitian.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak cipta milik ISI Kips (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian

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 dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

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



2. Gay Sebagai Identitas Seksual Baru dalam *Webseries TharnType*

Penelitian Altobeli Lobodally berjudul “Gay Sebagai Identitas Seksual Baru dalam *webseries TharnType*”. Menurutnya, *webseries* merupakan sebuah medium komunikasi yang “lahir” sebagai bentuk perjuangan bagi kelas-kelas yang selama ini dibungkam, *Webseries* dapat menjadi medium perjuangan tidak hanya untuk menggeser pemahaman yang sudah lama menetap, tetapi juga menjadi sebuah pengakuan akan hadirnya ideologi yang dianggap berbeda tersebut. Lobodally melakukan penelitian *webseries* berjudul “TharnType” yang diproduksi di Thailand. Penelitian ini menggunakan metode analisis semiotik untuk mengetahui gay sebagai identitas seksual baru dalam *webseries TharnType*. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah Teori Queer.

Berdasarkan penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa gay sebagai sebuah ide cerita tidak hanya menjadi alat untuk mencari keuntungan semata. *Webseries* dapat digunakan sebagai medium untuk menjadi alat perjuangan yang dapat menegakkan gay sebagai sebuah identitas seksual yang sesungguhnya telah ada lama dan berdampingan terancam dengan masyarakat pada umumnya. Namun dikarenakan ideologi dan nilai-nilai tertentu yang kemudian dilegalisasi, gay kemudian mengalami kriminalisasi. Kehadiran *webseries* menjadi fenomena yang menarik untuk menegakkan ideologi yang sejak lama dianggap sebagai sebuah kebenaran.

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 dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

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



Perbedaan dari penelitian ini adalah dari segi teori dimana penelitian ini menggunakan teori Queer, sedangkan peneliti menggunakan teori Konstruksi Realitas Sosial.

3. Representasi Banjir dalam Film “love at first flood” di Thailand

Frizka Erviannisa dan Nevrettia Christantyawati melakukan penelitian pada Desember 2019. Penelitian tersebut berjudul “Representasi banjir dalam Film “love at first flood” di Thailand”. Film ini dibuat sebagai sebuah cara untuk menuangkan segala isi hatinya dengan bebas ke media. Dengan dibuatnya film ini, Thailand dapat menceritakan apa yang menjadi keluhan di negaranya dan bagaimana situasi kondisi yang sedang terjadi.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan analisis semiologi Christian Metz dan bertujuan untuk menjelaskan bagaimana film “love at first flood” mempresentasikan represi *dystopia* dan *utopia* yang menjelaskan pesan-pesan yang membentuk sebuah makna. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori Katarsis. Kesimpulan dari penelitian ini adalah terungkap pemaknaan yang terdapat dalam pesan-pesan film tersebut, yaitu sebuah dukungan, kesadaran untuk saling tolong-menolong, dan menghargai dan menghormati terhadap sesama manusia.

Perbedaan dari penelitian ini adalah metode dan juga teori yang digunakan. Dalam penelitian ini digunakan metode analisis semiology Christian Metz dan juga teori Katarsis. Sedangkan peneliti menggunakan metode analisis semiotika Charles S. Peirce dan teori Konstruksi Realitas Sosial.



© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian

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 dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang ditulis oleh peneliti adalah penelitian sama-sama menggunakan pendekatan kualitatif, dan data berupa gambar dan audio. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang ditulis peneliti adalah penelitian ini menggunakan teori Semiotika Roland Barthes, sedangkan peneliti menggunakan penelitian Semiotika Charles Sanders Peirce.

5. *Revenge, Masculinity and Glorification of Violence in the Godfather*

Abhilash Srinivas melakukan penelitian pada Juni 2015. Penelitian tersebut diberi judul “*Revenge Masculinity and Glorification of Violence in the Godfather*”. Penelitian ini meneliti mengenai film The Godfather yang ditayangkan pada 1972 mengenai kehidupan gangster. Dalam penelitian tersebut tidak dituliskan teori apa yang digunakan oleh penulis tersebut. Penelitian ini berfokus pada balas dendam, maskulinitas dan glorifikasi dalam film The Godfather. Abhislash berfokus pada literatur yang digunakan film The Godfather dalam penelitian tersebut. Penelitian ini dipublikasikan dalam International Journal of Social Science and Humanities Research Volume 3, Issue 2.

Perbedaan dari penelitian ini adalah pada metode penelitian yang digunakan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode analisis teks, namun peneliti menggunakan analisis Semiotika dari Charles S. Peirce. Namun penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti sama sama meneliti mengenai topik gangster.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak Cipta dilindungi IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian

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 dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

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

Tabel 2.1

Tabel Studi Penelitian Terdahulu

No.	1	2	3	4	5
Nama Peneliti	Leonard Rio DB Rumthe dan Zulaikha	Altobeli Lobodally	Frizka Ervianissa dan Nevrettia Christantya wati	Eza Fazira	Abhilash Srivinas
Fokus	Mengetahui makna keluarga pada kelompok mafia dalam film The Godfather.	Mengungkapkan gay sebagai identitas seksual baru dalam <i>webseries</i> TharnType	Mengetahui representasi banjir dalam film “love at first flood”.	Mengetahui representasi makna rasa kehilangan dalam musik video klip “Pilu Membiru” Experience oleh Kunto Aji	Mengetahui balas dendam, maskulinitas dan glorifikasi kekerasan dalam film The Godfather

© Hak Cipta milik IBKKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian

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 dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBKKG.



Metode	Semiotik a John Fiske	Semiotika Roland Barthes	Semiotika Christian Metz	Semiotika Roland Barthes	Analisis Teks
Teori	Teori Semiotik a John Fiske	Teori Queer	Teori Katarsis	Teori Semiotika Roland Barthes	Tidak ditemuka n
Pendekat	Kualitati f	Kualitatif	Kualitatif	Kualitatif	Kualitati f
Nama Jurnal	Jurnal Kajian Media	Buku Digitalisasi dan Humanisme dalam Ekonomi Kreatif	Jurnal Kajian Media	Jurnal Ilmiah Mahasiswa	Internati onal Journal of Social Science and Humaniti es Research
Perbedaa	Peneliti n milik Leonard Rio DB	Penelitian milik Altobeli Lobodally	Penelitian milik Frizka Ervianissa dan	Penelitian milik Eza Fazira menggunaka	Peneliti n milik Abhilash Strivinas

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie

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 dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



<p>Rumthe dan Zulaikha bahan penelitian nnya adalah film, sedangkan penelitian ini adalah <i>webserie</i> s. Peneliti n Leonard Rio DB Rumthe dan Zulaikha menggun</p>	<p>menggunaka n teori Queer sedangkan penelitian ini menggunakan teori Konstruksi Realitas Sosial.</p>	<p>Nevrettia Christantya wati menggunakan metode analisis semiologi Christian Metz sedangkan penelitian ini menggunakan metode analisis semiotika Charles Sanders Peirce. Penelitian Frizka Ervianissa dan Nevrettia</p>	<p>n analisis Semiotika Roland Barthes sedangkan penelitian peneliti menggunakan analisis Semiotika Charles Sanders Peirce.</p>	<p>menggun akan metode peneliti n analisis teks, sedangka n peneliti menggun akan analisis Semiotik a Charles Sanders Peirce.</p>
--	--	--	---	---

© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

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 dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



<p>Persamaan</p> <p>an</p> <p>penelitian</p> <p>n ini</p> <p>dengan</p> <p>penelitian</p> <p>n</p> <p>Abhilash</p> <p>Srivinas</p> <p>adalah</p> <p>sama</p> <p>sama</p> <p>meneliti</p> <p>penelitian</p> <p>n</p> <p>mengena</p> <p>i</p> <p>gangster.</p>	<p>Persamaan</p> <p>penelitian</p> <p>ini dengan</p> <p>penelitian</p> <p>Eza Fazira</p> <p>adalah</p> <p>sama-sama</p> <p>menggunakan</p> <p>n</p> <p>pendekatan</p> <p>kualitatif,</p> <p>dan data</p> <p>berupa</p> <p>gambar dan</p> <p>audio</p>	<p>Persamaan</p> <p>penelitian ini</p> <p>dengan</p> <p>penelitian</p> <p>Frizka</p> <p>Ervianissa</p> <p>dan</p> <p>Nevrettia</p> <p>Christantya</p> <p>wati adalah</p> <p>menggunakan</p> <p>n</p> <p>pendekatan</p> <p>kualitatif.</p>	<p>Persamaan</p> <p>penelitian ini</p> <p>dengan</p> <p>penelitian</p> <p>Altobeli</p> <p>Lobodally</p> <p>adalah</p> <p>menggunakan</p> <p>n <i>webseries</i></p> <p>sebagai</p> <p>bahan</p> <p>penelitian.</p>	<p>Persamaan</p> <p>an</p> <p>penelitian</p> <p>n ini</p> <p>dengan</p> <p>penelitian</p> <p>n</p> <p>Leonard</p> <p>Rio DB</p> <p>Rumthe</p> <p>dan</p> <p>Zulaikha</p> <p>adalah</p> <p>menggunakan</p> <p>akan</p> <p>pendekatan</p> <p>an</p> <p>kualitatif</p> <p>.</p>	<p>Persamaan</p> <p>an</p> <p>penelitian</p> <p>n ini</p> <p>dengan</p> <p>penelitian</p> <p>n</p> <p>Leonard</p> <p>Rio DB</p> <p>Rumthe</p> <p>dan</p> <p>Zulaikha</p> <p>adalah</p> <p>menggunakan</p> <p>akan</p> <p>pendekatan</p> <p>an</p> <p>kualitatif</p> <p>.</p> <p>Ⓐ Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)</p>
--	---	---	---	--	--

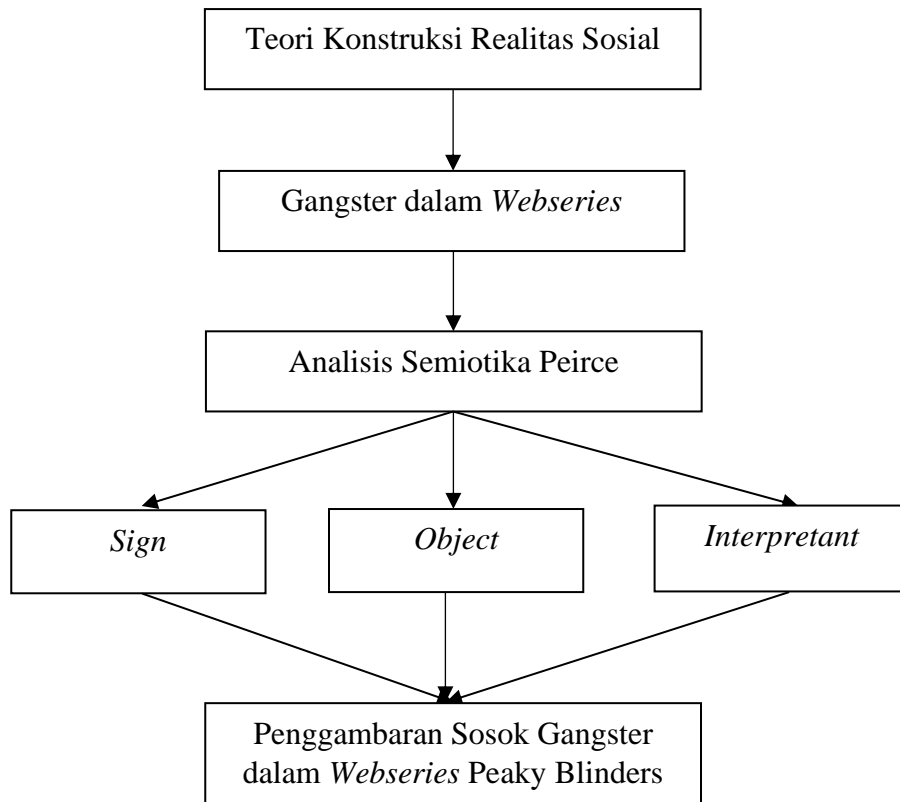
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

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 dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



C. Kerangka Pemikiran

Penggambaran sosok gangster dalam *webseries* Peaky Blinders diteliti dengan menggunakan paradigma konstruktivisme. *Webseries* Peaky Blinders ini menceritakan mengenai kelompok gangster yang ada di Inggris pada sekitar tahun 1880 – 1910an. Peneliti akan mencari arti dari sosok gangster yang merupakan hasil konstruksi dari media. Peneliti menggunakan teori konstruksi realitas sosial dengan analisis menggunakan semiotika Charles S. Peirce dalam penelitian ini. Dengan model tersebut, peneliti akan melihat tanda-tanda yang ada dalam *webseries* Peaky Blinders melalui sign, object, dan interpretant. Setelah menganalisis data, peneliti akan menemukan makna dari penggambaran sosok gangster yang ada dalam *webseries* Peaky Blinders. Kerangka pemikiran dapat digambarkan sebagai berikut:



Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian

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 dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBKKG.



© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian

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 dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian

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 dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.