

KRITIK SOSIAL PADA FILM DOKUDRAMA

(Analisis Wacana Kritis Model Teun A. Van Dijk Pada Film The Social Dilemma (2020)

Karya Jeff Orlowski)

Disusun Untuk Memenuhi Tugas Akhir

Skripsi



Disusun Oleh :

Tika Kartika Khoerunnisa

32801800076

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS BAHASA DAN ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG
SEMARANG
2022**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tika Kartika Khoerunnisa

NIM : 32801800076

Fakultas : Bahasa dan Ilmu Komunikasi

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya susun dengan judul **“Kritik Sosial Pada Film Dokudrama (Analisis Wacana Kritis Model Teun A. Van Dijk Pada Film The Social Dilemma (2020) Karya Jeff Orlowski)”** merupakan hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan plagiat dari hasil penelitian orang lain. Apabila pernyataan saya terbukti tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya, untuk digunakan bilamana diperlukan. Terima Kasih.

Semarang, 26 Agustus 2022

Penulis,



Tika Kartika Khoerunnisa

32801800076

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi : Kritik Sosial Pada Film Dokudrama (Analisis Wacana Kritis
Model Teun A. Van Dijk Pada Film The Social Dilemma
(2020) Karya Jeff Orlowski)

Nama Mahasiswa : Tika Kartika Khoerunnisa

NIM : 32801800076

Telah diperiksa dan disetujui oleh pembimbing.

Semarang, 26 Agustus 2022

Menyetujui,

Pembimbing I Pembimbing II

Trimannah, S.Sos, M.Si. Made Dwi Adnjani, S.Sos, M.Si, M.I.Kom.
211109008 211109006

Mengetahui,

Dekan Fakultas Bahasa dan Ilmu Komunikasi



Kurmawan Yudhi Nugroho, S.Pd, M.Pd.
210813021

HALAMAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : Kritik Sosial Pada Film Dokudrama (Analisis Wacana Kritis
Model Teun A. Van Dijk Pada Film The Social Dilemma
(2020) Karya Jeff Orlowski)

Nama Mahasiswa : Tika Kartika Khoerunnisa

NIM : 32801800076

Dinyatakan sah sebagai salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata 1

Semarang, 26 Agustus 2022

Dosen Penguji



..... Urip Mulyadi, S.I.Kom, M.I.Kom



..... Trimannah, S.Sos, M.Si.



..... Made Dwi Adnjani, S.Sos, M.Si, M.I.Kom.

Mengetahui,

Dekan Fakultas Bahasa dan Ilmu Komunikasi



Kurniawan Yudhi Nugroho, S.Pd, M.Pd.

210813021

MOTTO HIDUP

“ Do What You Love To Do ”

Cara terbaik untuk menghadapi sesuatu adalah dengan mengawalinya dari sisi yang kita suka, sehingga tidak perlu tekanan untuk menyelesaikannya.



KRITIK SOSIAL PADA FILM DOKUDRAMA

(Analisis Wacana Kritis Model Teun A. Van Dijk Pada Film *The Social Dilemma* (2020))

Karya Jeff Orlowski)

Tika Kartika Khoerunnisa

32801800076

ABSTRAK

Kehidupan sosial kita telah berubah semenjak hadirnya teknologi yang berdalih mempermudah aktifitas. Maraknya berita palsu dan propaganda di media sosial, membuat iklim informasi kita tercemari. Kemajuan teknologi yang tidak terbandung ini juga telah merenggut identitas dan harga diri anak. Melalui Film *The Social Dilemma*, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bentuk kritik sosial mengenai dampak teknologi dengan menganalisis struktur teks, konteks, dan kognisi sosial dalam Film *The Social Dilemma*. Penelitian ini menggunakan Teori Wacana Van Dijk dengan metode Analisis Wacana Kritis Model Teun A. Van Dijk yang menganalisis struktur teks, konteks, dan kognisi sosial dalam film. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif, dengan paradigma kritis. Data didapatkan melalui observasi terhadap film dan beberapa sumber pustaka.

Hasil penelitian terhadap Film *The Social Dilemma* menunjukkan dua bentuk kritik sosial, yaitu usaha menormalisasi penggunaan gadget berlebihan pada anak dan usaha mengonsumsi berita propaganda dan polarisasi. Bentuk kritik Sosial ditemukan dalam beberapa dialog dan potongan scene pada film. Pada dimensi teks, dialog-dialog dianalisis berdasarkan struktur makro, superstruktur, dan struktur mikro. Secara topik, skema, alur, detil, maksud serta pemilihan kata dan susunan kalimat dalam dialog, menunjukkan adanya kedua bentuk kritik sosial dengan jelas. Pada dimensi konteks, terdapat situasi, latar, dan suasana dalam bagian naratif film yang mengkritik dan menyinggung kurangnya kesadaran masyarakat atas berita palsu, propaganda, serta dampak secara psikis akibat kecanduan gadget di usia belia. Sementara pada dimensi kognisi sosial, narasumber pada film memaparkan opini pribadi sebagai seorang yang memahami bagaimana dan seperti apa teknologi bekerja hingga memberi dampak. Sehingga secara kognisi individu, narasumber berbicara berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki.

Kata Kunci: *Film, Dokudrama, Kritik Sosial, Analisis Wacana Kritis*

SOCIAL CRITICISM ON DOKUDRAMA FILM

(Critical Discourse Analysis of Teun A. Van Dijk's Model in Jeff Orlowski's The Social Dilemma (2020) Film)

Tika Kartika Khoerunnisa

32801800076

ABSTRACT

*Our social life has changed since the advent of technology which makes it easier to do activities. The rise of fake news and propaganda on social media has polluted our information climate. This unstoppable technological advancement has also taken away the identity and self-esteem of children. Through the film *The Social Dilemma*, this study aims to determine the form of social criticism regarding the impact of technology by analyzing the text structure, context, and social cognition in the film *The Social Dilemma*. This study uses Van Dijk's Discourse Theory with the method of Critical Discourse Analysis of the Teun A. Van Dijk Model which analyzes the text structure, context, and social cognition in the film. This research is a qualitative research, with a critical paradigm. Data obtained through observation of films and several library sources.*

*The results of the research on *The Social Dilemma* show that there are two forms of social criticism, namely efforts to normalize excessive use of gadgets in children and efforts to consume propaganda and polarizing news. The form of social criticism is found in several dialogues and cut scenes in the film. In the text dimension, the dialogues are analyzed based on the macro structure, superstructure, and micro structure. Topically, the scheme, the plot, the details, the intent and the choice of words and the arrangement of sentences in the dialogue, clearly show the existence of both forms of social criticism. In the context dimension, there are situations, settings, and atmosphere in the narrative section of the film that criticizes and mentions the lack of public awareness of fake news, propaganda, and the psychological impact of gadget addiction at a young age. While on the dimension of social cognition, the speakers in the film presented personal opinions as someone who understands how and what technology works to have an impact. So that in individual cognition, the speakers speak based on their knowledge and experience.*

Keywords: *Film, Docudrama, Social Criticism, Critical Discourse Analysis*

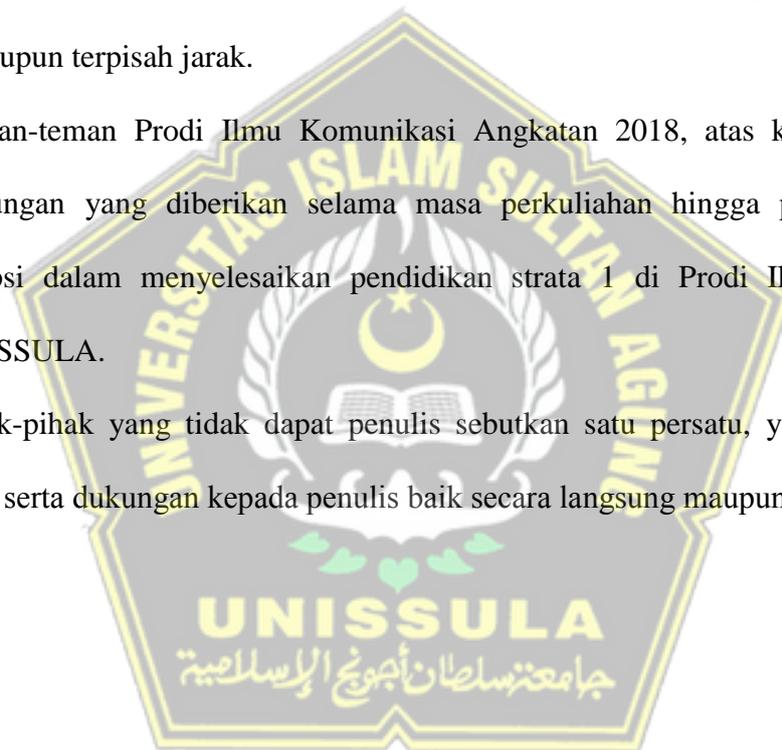
KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Robbil 'Alamiin, puji syukur yang tiada henti penulis panjatkan kepada Allah *Subhanahu Wata'ala* atas segala nikmat dan karunia yang tak terbilang, sehingga memberikan pertolongan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi dengan judul **“Kritik Sosial Pada Film Dokudrama (Analisis Wacana Kritis Model Teun A. Van Dijk Pada Film The Social Dilemma (2020) Karya Jeff Orlowski)”**. Skripsi ini disusun oleh penulis dengan maksud untuk memenuhi syarat dalam menyelesaikan pendidikan Strata 1 Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Islam Sultan Agung Semarang.

Selama proses menyelesaikan skripsi, penulis sangat menyadari bahwa proses panjang yang dilalui perlu motivasi, usaha, serta do'a. Selain itu, dukungan baik secara moril dan materil juga sangat dibutuhkan. Penulis sangat bersyukur, karena banyak pihak yang memberikan perhatian dan dukungan bagi penulis. Maka, dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang besar kepada:

1. Allah SWT, yang senantiasa mendengar do'a dan memberikan pertolongan kepada penulis selama proses penulisan skripsi ini.
2. Kedua orang tua tersayang, yang selalu mendo'akan serta tiada henti memberikan perhatian dan kasih sayang kepada penulis, baik secara moril maupun materil dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
3. Bapak Kurniawan Yudhi Nugroho, S.Pd., M.Pd selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Ilmu Komunikasi UNISSULA.
4. Bapak Urip Mulyadi, S.I.Kom., M.I.Kom selaku Kepala Prodi Ilmu Komunikasi UNISSULA

5. Ibu Trimannah, S.Sos, M.Si dan Ibu Made Dwi Adnjani, S.Sos, M.Si, M.Ikom selaku Dosen Pembimbing, yang selalu meluangkan waktu dalam membimbing dan memberikan saran kepada penulis selama proses menyelesaikan skripsi ini.
6. Seluruh Dosen dan Staff Prodi Ilmu Komunikasi yang telah memberikan ilmu, tenaga dan waktu kepada penulis selama menjalani Pendidikan Strata 1 di Prodi Ilmu Komunikasi UNISSULA.
7. Sahabat-sahabat tercinta, yang selalu bersedia untuk diajak bertukar pendapat, meluangkan waktu untuk mendo'akan, serta memberikan pertolongan moril, walaupun terpisah jarak.
8. Teman-teman Prodi Ilmu Komunikasi Angkatan 2018, atas kebersamaan dan dukungan yang diberikan selama masa perkuliahan hingga proses penulisan skripsi dalam menyelesaikan pendidikan strata 1 di Prodi Ilmu Komunikasi UNISSULA.
9. Pihak-pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang memberikan do'a serta dukungan kepada penulis baik secara langsung maupun tidak langsung.



DAFTAR ISI

| | |
|--|-------------|
| HALAMAN JUDUL | i |
| SURAT PERNYATAAN KEASLIAN | ii |
| HALAMAN PERSETUJUAN | iii |
| HALAMAN PENGESAHAN..... | iv |
| MOTTO HIDUP | v |
| ABSTRAK | vi |
| ABSTRACT..... | vii |
| KATA PENGANTAR..... | ix |
| DAFTAR ISI..... | x |
| DAFTAR TABEL | xiii |
| DAFTAR GAMBAR..... | ix |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 8 |
| 1.3 Tujuan Penelitian..... | 9 |
| 1.4 Signifikansi Penelitian..... | 9 |
| 1.4.1 Signifikansi Akademis..... | 9 |
| 1.4.2 Signifikansi Praktis..... | 9 |
| 1.4.3 Signifikansi Sosial..... | 10 |
| 1.5 Kerangka Teori..... | 10 |
| 1.5.1 Paradigma Penelitian | 10 |
| 1.5.2 State of The Art | 11 |
| 1.5.3 Teori Wacana Van Dijk..... | 15 |
| 1.5.4 Kerangka Penelitian..... | 22 |
| 1.6 Operasionalisasi Konsep | 24 |

| | |
|--|-----------|
| 1.6.1 Kritik Sosial..... | 24 |
| 1.6.2 Dokudrama | 24 |
| 1.7 Metodologi Penelitian | 25 |
| 1.7.1 Metode Penelitian..... | 25 |
| 1.7.2 Jenis Penelitian | 27 |
| 1.7.3 Subjek dan Objek Penelitian | 27 |
| 1.7.4 Sumber Data | 27 |
| 1.7.5 Teknik Pengumpulan Data | 28 |
| 1.7.6 Teknik Analisis Data | 29 |
| 1.7.7 Kualitas Data | 31 |
| BAB II GAMBARAN OBJEK PENELITIAN | 33 |
| 2.1 Deskripsi Film The Social Dilemma..... | 33 |
| 2.2 Sinopsis Film The Social Dilemma..... | 41 |
| 2.3 Profil Center for Humane Technology..... | 42 |
| BAB III TEMUAN PENELITIAN | 44 |
| 3.1 Kritik Sosial Dalam Film The Social Dilemma | 44 |
| 3.1.1 Menormalisasi Penggunaan Gadget dan Media Sosial Secara Berlebihan Pada Anak..... | 45 |
| 3.1.2 Mengonsumsi Berita Propaganda dan Polarisasi | 46 |
| 3.2 Bentuk Kritik Sosial Dalam Film The Social Dilemma..... | 49 |
| 3.2.1 Menormalisasi Penggunaan Gadget dan Media Sosial Secara Berlebihan Pada Anak..... | 49 |
| 3.2.2 Mengonsumsi Berita Propaganda dan Polarisasi | 62 |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN | 73 |
| 4.1 Hasil Analisis Data..... | 73 |
| 4.1.1 Struktur Teks | 73 |
| 4.1.2 Konteks..... | 113 |

| | |
|----------------------------|------------|
| 4.1.3 Kognisi Sosial..... | 128 |
| BAB V PENUTUP..... | 146 |
| 5.1 Kesimpulan..... | 146 |
| 5.2 Saran..... | 147 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 149 |



DAFTAR TABEL

| | |
|---|-----|
| Tabel 1.1 <i>State of The Art</i> | 14 |
| Tabel 1.2 Struktur Wacana Van Dijk..... | 19 |
| Tabel 1.3 Kerangka Penelitian..... | 23 |
| Tabel 2.1 Narasumber Film <i>The Social Dilemma</i> | 36 |
| Tabel 4.1 Struktur Makro 1..... | 74 |
| Tabel 4.2 Superstruktur 1..... | 75 |
| Tabel 4.3 Struktur Mikro 1 | 75 |
| Tabel 4.4 Struktur Makro 2..... | 81 |
| Tabel 4.5 Superstruktur 2..... | 81 |
| Tabel 4.6 Struktur Mikro 2 | 82 |
| Tabel 4.7 Struktur Makro 3..... | 87 |
| Tabel 4.8 Superstruktur 3..... | 88 |
| Tabel 4.9 Struktur Mikro 3..... | 89 |
| Tabel 4.10 Struktur Makro 4..... | 94 |
| Tabel 4.11 Superstruktur 4..... | 95 |
| Tabel 4.12 Struktur Mikro 4 | 96 |
| Tabel 4.13 Struktur Makro 5..... | 101 |
| Tabel 4.14 Superstruktur 5..... | 101 |
| Tabel 4.15 Struktur Mikro 5 | 102 |
| Tabel 4.16 Struktur Makro 6..... | 107 |
| Tabel 4.17 Superstruktur 6..... | 108 |
| Tabel 4.18 Struktur Mikro 6 | 108 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|-----|
| Gambar 3.1 Scene 1 Konteks..... | 52 |
| Gambar 3.2 Scene 2 Konteks..... | 54 |
| Gambar 3.3 Scene 3 Konteks..... | 55 |
| Gambar 3.4 Scene 4 Konteks..... | 56 |
| Gambar 3.5 Scene 5 Konteks..... | 57 |
| Gambar 3.6 Scene 6 Konteks..... | 57 |
| Gambar 3.7 Scene 1 Kognisi Sosial..... | 58 |
| Gambar 3.8 Scene 2 Kognisi Sosial..... | 59 |
| Gambar 3.9 Scene 3 Kognisi Sosial..... | 61 |
| Gambar 3.10 Scene 7 Konteks..... | 65 |
| Gambar 3.11 Scene 8 Konteks..... | 66 |
| Gambar 3.12 Scene 9 Konteks..... | 66 |
| Gambar 3.13 Scene 4 Kognisi Sosial..... | 67 |
| Gambar 3.14 Scene 5 Kognisi Sosial..... | 68 |
| Gambar 3.15 Scene 6 Kognisi Sosial..... | 69 |
| Gambar 3.16 Scene 7 Kognisi Sosial..... | 70 |
| Gambar 3.17 Scene 8 Kognisi Sosial..... | 71 |
| Gambar 4.1 Scene 1 Konteks..... | 114 |
| Gambar 4.2 Scene 2 Konteks..... | 116 |
| Gambar 4.3 Scene 3 Konteks..... | 117 |
| Gambar 4.4 Scene 4 Konteks..... | 119 |
| Gambar 4.5 Scene 5 Konteks..... | 120 |
| Gambar 4.6 Scene 6 Konteks..... | 122 |
| Gambar 4.7 Scene 7 Konteks..... | 124 |
| Gambar 4.8 Scene 8 Konteks..... | 125 |
| Gambar 4.9 Scene 9 Konteks..... | 126 |

| | |
|---|-----|
| Gambar 4.10 Scene 1 Kognisi Sosial..... | 128 |
| Gambar 4.11 Scene 2 Kognisi Sosial..... | 130 |
| Gambar 4.12 Scene 3 Kognisi Sosial..... | 133 |
| Gambar 4.13 Scene 4 Kognisi Sosial..... | 135 |
| Gambar 4.14 Scene 5 Kognisi Sosial..... | 136 |
| Gambar 4.15 Scene 6 Kognisi Sosial..... | 138 |
| Gambar 4.16 Scene 7 Kognisi Sosial..... | 140 |
| Gambar 4.17 Scene 8 Kognisi Sosial..... | 143 |



BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

A lot of people think, Google is just a search box, and Facebook is a place to see what friends are doing. But they don't realize is there's entire teams and engineers whose job is to use your psychology against to you.

Kutipan di atas merupakan salah satu dialog dalam wawancara yang dilakukan terhadap Tristan Harris, seorang founder Center for Humane Technology, dalam partisipasinya untuk sebuah film dokudrama. Dari kutipan dialog diatas, Tristan menyampaikan keresahannya atas kemajuan teknologi dan media sosial. Tristan memperingati bahwa kegiatan biasa seperti *searching* telah diatur untuk mempengaruhi psikologi manusia. Dialog Tristan diatas, dapat dikaji sebagai kritik sosial dengan menganalisis bentuk wacana yang diucapkan oleh Tristan sebagai pewacana.

Selain dialog tersebut, film ini menonjolkan pesan yang kuat karena beberapa faktor didalamnya. Resmi rilis pada tahun 2020 lalu, film ini lahir dari kerjasama seorang filmmaker asal Amerika Serikat dengan Center for Humane Technology. Dirilis dengan judul "The Social Dilemma", film berdurasi 94 menit ini memadukan dokumenter investigasi dengan drama naratif yang begitu apik. Film The Social Dilemma secara resmi telah menambah daftar film dokumenter yang pernah diciptakan Jeff Orlowski semasa karirnya yang gemilang. Selain itu, kemampuan luar biasanya dalam menggarap film kembali menjadi sebuah sorotan, setelah sebelumnya sukses dengan film dokumenter garapannya berjudul Chasing Ice dan Chasing Choral.

Pada podcast “*Your Undivided Attention*” episode ke-43: *Behind the Curtain on The Social Dilemma*, Tristan Harris mengundang Jeff Orlowski sebagai sutradara dan Larissa Rhodes sebagai produser Film *The Social Dilemma*. Keduanya berada di bawah naungan Exposure Labs, sebuah perusahaan produksi yang didedikasikan untuk memaksimalkan dampak film. Tristan mengungkapkan bahwa pembuatan film ini salah satunya dilatar belakangi oleh pertemuannya dengan Orlowski ketika berbagi pengetahuan dan kekaguman mereka terhadap teknologi yang semakin maju. Baik Orlowski maupun Tristan, keduanya berada di lembaga pendidikan tinggi yang sama, di mana banyak pendiri-pendiri perusahaan media sosial berasal dari sana. Lingkup tersebut membuat ketertarikan mereka terhadap teknologi semakin besar, hingga akhirnya menggali lebih banyak informasi yang menarik dan rahasia.

Walaupun Orlowski selalu mengangkat masalah iklim pada filmnya, kali ini Orlowski berhasil menarik benang merah pada film ini. Pada kesempatan yang sama, Larissa Rhodes mengatakan dalam podcast “*Your Undivided Attention*”, bahwa bahwa teknologi benar-benar membentuk ekosistem informasi kita, ketika ekosistem informasi tercemar, maka tidak ada bedanya dengan iklim yang mencemari ekosistem lingkungan kita. Keduanya sama-sama menjadi masalah mendasar yang perlu diperhatikan. Dari pemikiran tersebut, untuk pertama kalinya Orlowski dan Rhodes memiliki keberanian untuk membuat film ini, sebagai bentuk partisipasi industri film dalam memperbaiki ekosistem informasi di dunia.

Pada dokumenter ini, Jeff Orlowski menggaet lebih dari 20 narasumber penting yang merupakan mantan pegawai dan eksekutif perusahaan raksasa teknologi dan media di dunia. Masing-masing narasumber menyampaikan peran dan tanggungjawab mereka di perusahaan-perusahaan tersebut. Sebagian besar dari mereka tanpa ragu membeberkan sisi gelap Google, YouTube, Facebook, Instagram, serta perusahaan

teknologi dan media besar lainnya dalam mempertahankan eksistensi dan meningkatkan kesuksesannya dari waktu ke waktu. Dalam film ini, terdapat kontrol wacana yang dilakukan dengan memilih narasumber yang tepat.

Sementara pada bagian drama naratif, Jeff Orlowski mengajak beberapa aktor dan aktris untuk mengilustrasikan pesan dalam film ini, agar menjadi lebih mudah dipahami. Jeff Orlowski juga menambahkan setting properti untuk memberikan pemahaman lebih atas apa yang sebenarnya terjadi kepada kita ketika sedang mengakses media sosial. Setting properti biasanya diterapkan dalam sebuah film dengan mempertimbang banyak hal untuk menunjukkan eratnya hubungan ruang, dan waktu, status sosial, budaya, serta motif tertentu (Alfathoni & Manesah, 2020).

Secara garis besar, unsur drama pada film ini menceritakan tentang sebuah keluarga dengan perbedaan pandangan diantara mereka. Anak sulung dalam keluarga ini sangat menentang kebiasaan dua saudaranya yang terlalu dekat dengan gadget, sehingga mereka beberapa kali bertengkar. Sementara ayahnya tidak bisa berbuat banyak disaat istrinya kesulitan untuk menghentikan kebiasaan kedua anak termudanya. Pada akhirnya, kedua anak mereka menciptakan obsesinya masing-masing di dunia maya. Hal itu terjadi karena ada sesuatu yang ‘mengontrol’ alam bawah sadar mereka untuk terus menemukan obsesi yang harus mereka cari.

Sebagaimana remaja pada umumnya, kebiasaan kedua anak dalam keluarga ini dilatar belakangi kemajuan teknologi. Mereka merasa segala hal yang dibutuhkan berada di dalam gadget yang mereka gunakan, sehingga mereka selalu ingin bergantung dan berpusat pada benda tersebut. Sebenarnya fakta mengenai ketergantungan terhadap teknologi sudah bukan merupakan rahasia umum di kehidupan sehari-hari kita. Berdasarkan laporan dari Data Reportal menyebutkan bahwa di awal tahun 2022 tercatat sebanyak 68,9 persen dari total populasi penduduk Indonesia merupakan

pengguna media sosial. Angka yang dipublikasikan ini merupakan data pengguna berusia 13 tahun keatas, mengingat adanya kebijakan pembatasan usia bagi beberapa aplikasi media sosial seperti Facebook, Instagram, YouTube, Snapchat, dan Twitter. Sementara aplikasi TikTok membuat batasan usia bagi penggunanya untuk 18 tahun keatas. Data ini juga hanya mencakup pengguna dengan gender *female* dan *male* (Kemp, 2022). Diluar semua pembatasan tersebut, tentu masih banyak pengguna yang bebas mengakses internet dan media sosial dengan berbagai cara yang dilakukan agar bisa memiliki akses.

Tidak dapat dipungkiri bahwa kemajuan teknologi telah membawa manfaat yang besar dan luar biasa setiap harinya. Namun secara bersamaan kita perlu menerima dan menyadari sisi buruknya, sehingga dapat meminimalisir sebanyak mungkin dampak negatif yang diterima. Jika kita tilik kembali, realitas mengenai kemajuan teknologi dan meningkatnya jumlah pengguna media sosial, semakin tidak asing kita temui. Selain karena kebutuhan komunikasi, kemajuan teknologi juga mampu menopang aspek-aspek lainnya yang dibutuhkan masyarakat, seperti ekonomi dan pendidikan. Semua hal terasa lebih mudah dengan teknologi yang maju, sehingga rela menghabiskan uang sebanyak apapun demi membeli peralatan teknologi seperti gadget. Sebagian besar orang tua juga sudah terbiasa membiarkan anak-anaknya menggunakan gadget karena kebutuhan pendidikan yang tidak bisa dihindari. Namun hal ini menjadi langkah awal bagi sebagian orang tua untuk menormalisasi dan mengizinkan anak-anak mereka yang masih dibawah umur untuk memiliki gadget sendiri. Disaat yang bersamaan, sebagian dari mereka juga tidak mengontrol apa saja yang diakses oleh anak-anaknya, sehingga kehilangan kendali terhadap dampak buruk yang mengintai anak-anak mereka setiap harinya. Pada akhirnya orang tua hanya bisa meluapkan rasa kesal dan marah ketika anak-anaknya terbiasa dengan gadget

sepanjang hari. Bahkan untuk beberapa kasus, teknologi dan media sosial membuat penggunanya kecanduan dan tidak bisa jauh-jauh dari gadget mereka, merubah isi kepala hingga lalu mengganggu kejiwaan penggunanya.

Menurut Jeff Orlowski, perusahaan media sosial mengatur algoritme yang mendorong konten ke pengguna dalam upaya mempertahankan pengguna agar tetap mengakses platform mereka. Masalahnya, jenis konten yang kebanyakan dimanfaatkan adalah hoax, konspirasi, serta cerita yang memicu propaganda (Carey, 2021). Hal ini membuktikan bahwa media sosial memiliki peran yang besar bagi kehidupan manusia. Faktanya, jumlah orang yang merasakan dampak buruk dari media sosial semakin meningkat dan terasa sangat nyata.

Tidak sedikit masyarakat yang sadar akan bahaya teknologi dan media sosial, namun tentu saja tidak mudah untuk mengakhiri sesuatu yang menjadi bagian dari kemajuan zaman ini. Kita dapat menemukan pengguna internet dari berbagai rentang usia dan latar belakang. Mirisnya, kita justru sudah menemukan kebiasaan baru yang lebih menakutkan, yaitu membiarkan bayi yang bahkan belum lancar berbicara untuk berkenalan dengan media sosial seperti YouTube.

Tidak hanya anak-anak dan balita saja yang terancam dampak buruk teknologi dan media sosial, remaja yang sedang labil cenderung lebih mudah merasakan kecemasan atas ekspektasi mereka terhadap 'dunia virtual' yang sedang mereka tinggali. Pada rentang usia tertentu, remaja-remaja ini bahkan berada dalam masa pertumbuhan yang rentan mengalami perubahan pola pikir, perilaku, hingga sosio-emosional. Satu diantara banyak hal yang mengancam proses pertumbuhan mereka adalah kecenderungan menelan mentah-mentah informasi yang ditemukan dari media sosial, tanpa mengerti dari mana sumbernya. Informasi hoax menjadi salah satu bentuk keresahan di masyarakat, namun terus beredar tanpa kontrol dan memancing berbagai

pro-kontra, yang sedikit banyaknya mampu mencuci pikiran hingga menciptakan perpecahan dan permusuhan. Orang-orang produktif yang dituntut melakukan lebih banyak aktifitas daring, juga tidak lepas dari kemungkinan terperangkap dalam informasi hoax yang mudah ditemukan pada aplikasi dan platform yang diakses. Mirisnya, ada banyak hal yang lebih buruk dari hoax, seperti *cyberbullying*, radikalisme, dan pencurian data pribadi. Semua orang yang bersahabat dengan kemudahan teknologi ini, sedang mengalami ancaman yang serupa. Sebagian dari kita sudah mulai sadar dan bijak sebagai seorang pengguna, sebagian yang lain baru mulai belajar memahami dampak buruknya. Tidak sedikit pula yang sudah terjat tanpa sadar, dan sedang berusaha melepaskan diri atau mengakhirinya dengan nyawa sendiri.

Dari banyaknya bentuk kritik yang disampaikan dalam film ini, menormalisasi ketergantungan terhadap teknologi ini perlu kita garis bawahi, apalagi jika penggunaannya masih di bawah umur, tentu harus kita hentikan secepatnya. Selain itu, banyaknya pengguna yang mengkonsumsi informasi propaganda juga menjadi perhatian, maka perlu edukasi untuk meminimalisir dampak lain yang akan terjadi kedepannya. Angka pengguna media sosial yang besar, tentu sudah menjawab dampak yang diberikan media sosial terhadap masyarakat, salah satunya di Indonesia. Hal ini perlu kita renungkan bersama, mengingat jumlah pengguna media sosial akan semakin meningkat seiring berjalannya waktu.

Film *The Social Dilemma* digunakan sebagai media untuk menyampaikan pesan secara luas dengan waktu yang cepat. Sebelum menjadi film, pesan pada dasarnya bersifat abstrak atau tidak bisa dilihat wujudnya dengan mata, untuk membuatnya lebih jelas dan dapat diterima oleh komunikan, maka diperlukan sebuah media penyampai pesan, salah satunya film. Pesan dalam film disampaikan dalam bentuk

simbol, lambang-lambang, dialog, suara, karakter, dan sebagainya. Bentuk pesan yang terkandung dalam film sebagai komunikator bisa berbentuk apa saja, tergantung dari tujuan pembuat ide atau sutradara film.

Mengingat film adalah salah satu alat komunikasi massa yang bisa dengan mudah memberikan pengaruh besar pada khalayak, film sering dimanfaatkan sebagai alat sosialisasi untuk merekonstruksi pesan tertentu yang penting untuk disampaikan bagi kesadaran masyarakat. Graeme Turner menjelaskan bahwa film bukan semata-mata dilihat sebagai refleksi dari sebuah realitas, namun film justru merupakan representasi atau gambaran dari realitas yang ada. Film membangun dan merekonstruksi realitas dengan didasarkan pada hukum dasar suatu adat, tradisi dan kebudayaannya (Sobur, 2017).

Perkembangan film sebagai bentuk representasi dari realitas sosial, tidak lepas dari keberadaan budaya dan tradisi yang berlaku di masyarakat, sehingga film selalu mengundang antusiasme yang besar dari masyarakat. Namun, beragamnya budaya dan tradisi yang ada, tidak jarang berbenturan dengan kemajuan zaman, sehingga mengganggu kehidupan sosial yang damai. Atas keresahan tersebut, para penggiat industri film dapat dengan mudah menyampaikan kritik terhadap realitas yang ada di masyarakat. Kritik sosial dan film memang merupakan dua hal yang berbeda, namun tak dapat dipungkiri bahwa keduanya tidak terpisahkan dan saling berhubungan. Kritik sosial dalam film dapat membantu mengedukasi masyarakat terhadap fenomena yang ada, untuk melakukan pencegahan dan membantu mengubah kehidupan sosial ke arah yang lebih baik.

Sebagai upaya menjadikan kehidupan sosial yang lebih baik, melalui Film *The Social Dilemma*, Jeff Orlowski dengan tegas mengarisbawahi sebuah realitas yang sedang terjadi di masyarakat dewasa ini, yaitu menormalisasi ketergantungan pada

teknologi dan media sosial. Film *The Social Dilemma* diciptakan sebagai bentuk kritik terhadap masyarakat yang menormalisasi situasi serius ini. Dengan penyajian narasi yang kreatif, film ini diharapkan mampu mengedukasi dan mengajak masyarakat untuk menciptakan kembali tatanan kehidupan sosial yang lebih baik di tengah besarnya ancaman yang disebabkan teknologi. Melalui film ini, Jeff Orlowski membantu masyarakat luas untuk memahami pesan kritik sosial dengan menyuguhkan drama naratif yang diperankan beberapa aktor sebagai bentuk ilustrasi. Berdasarkan apa yang telah dipaparkan di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian terhadap film yang mengandung kritik sosial berjudul “*The Social Dilemma*” untuk memperdalam pemahaman mengenai kritik sosial didalamnya. Penelitian ini akan dilakukan dengan judul “KRITIK SOSIAL PADA FILM DOKUDRAMA (Analisis Wacana Kritis Model Teun A. Van Dijk Pada Film *The Social Dilemma* (2020) Karya Jeff Orlowski)”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan dalam identifikasi masalah diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- a. Bagaimana bentuk Kritik Sosial dalam Film *The Social Dilemma* berdasarkan Struktur Teks?
- b. Bagaimana bentuk Kritik Sosial dalam Film *The Social Dilemma* berdasarkan Konteks?
- c. Bagaimana bentuk Kritik Sosial dalam Film *The Social Dilemma* berdasarkan Kognisi Sosial?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah disusun, tujuan penelitian ini dilakukan adalah:

- a. Untuk mengetahui bentuk kritik sosial dalam Film The Social Dilemma berdasarkan Struktur Teks
- b. Untuk mengetahui bentuk kritik sosial dalam Film The Social Dilemma berdasarkan Konteks
- c. Untuk mengetahui bentuk kritik sosial dalam Film The Social Dilemma berdasarkan Kognisi Sosial

1.4 Signifikansi Penelitian

1.4.1 Signifikansi Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangsih wawasan bagi akademis terutama bagi Jurusan Ilmu Komunikasi dan jurusan lainnya yang mempelajari kajian mengenai film, kritik sosial, dan analisis wacana.

1.4.2 Signifikansi Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi praktisi yang ingin melakukan penelitian serupa di masa yang akan datang. Hasil penelitian ini bisa digunakan dalam rangka mengembangkan dan memperluas pendalaman mengenai studi komunikasi terkait film, kritik sosial dan analisis wacana.

1.4.3 Signifikansi Sosial

Penelitian ini diharapkan dapat menambah tingkat kesadaran dan kepedulian masyarakat terhadap dampak kemajuan teknologi dan media sosial melalui film.

1.5 Kerangka Teori

1.5.1 Paradigma Penelitian

Menurut Harmon, paradigma adalah pedoman mendasar dalam menyampaikan pemikiran atau persepsi yang berkaitan dengan sesuatu yang disebut realitas (Muslim, 2015). Menurut Denzin dan Lincoln, Paradigma penelitian merupakan sistem kepercayaan dasar atau pandangan yang dijadikan pedoman dan alat pembimbing bagi peneliti. Paradigma dalam penelitian tidak hanya membantu peneliti dalam memilih metode penelitian, namun juga membantu dalam menentukan hal-hal lainnya yang terkait dengan entitas atau fakta yang ada dengan pengetahuan sebagai obyeknya. Guba dan Lincoln membagi empat kategori paradigma dalam penelitian kualitatif yakni, positivisme, post-positivisme, teori kritis, dan konstruktivisme (naturalistik) (Halik, 2018).

Paradigma yang digunakan dalam penelitian ini adalah paradigma kritis. Denzin Dan Lyncoln Paradigma kritis adalah paradigma dalam ilmu pengetahuan yang menggali dasar pemikiran kritik marxisme dalam seluruh metodologi penelitiannya untuk mengkaji permasalahan-permasalahan yang ada di masyarakat. Paradigma kritis digunakan dalam penelitian untuk membantu menggali dan mengungkapkan realitas sosial dengan mengangkat isu ketimpangan pada kehidupan sosial yang ada. Penelitian kritis ini ditopang

oleh perspektif teori kritis dengan asumsi-asumsi yang dikonstruksinya (Halik, 2018).

Menurut Johnstone Paradigma kritis menggambarkan dunia sebagai suatu sistem yang tidak seimbang, yang mengandung dominasi, eksploitasi, pengorbanan, penindasan dan kekuasaan. Kaum kritis berusaha untuk memperlihatkan kesalahan yang muncul pada keadaan masyarakat. Mereka cenderung tertarik dengan kelompok yang didominasi dibandingkan dengan siapa yang melakukan dominasi tersebut (Silaswati, 2019).

1.5.2 State of The Art (SOTA)

Penelitian ini disusun dengan melakukan peninjauan terhadap penelitian-penelitian sebelumnya, diantaranya adalah :

Pertama, penelitian yang berjudul Representasi Kritik Sosial Fasilitas Umum Film Dokumenter Minoritas Urban Channel di Media YouTube (2020) oleh Setya Rizky Pratama, Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Satya Negara Indonesia Jakarta. Penelitian yang digunakan adalah Teori Konstruksi Realitas Sosial yang dikemukakan oleh Peter L. Berger dan Luckmann. Metode yang digunakan adalah metode Analisis Semiotika Ferdinand de Saussure dengan paradigma kritis. Data yang digunakan adalah dialog dan gambar (scene) dalam episode diskriminasi pesepeda, mencari jalan setara, pilih jalan mana? dan meraba jalan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemerintah tidak pernah serius dalam menangani atau mengatasi permasalahan yang ada di masyarakat minoritas, sehingga mereka mengalami banyaknya kerugian dalam fasilitas umum.

Kedua, penelitian yang berjudul Serial Drama Sebagai Media Kritik Sosial (Analisis Semiotika Pesan Kritik Sosial Dalam Serial Drama “13 Reasons Why”) 2018 oleh Risnawin Hutauruk, Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Sumatera Utara. Penelitian ini menggunakan metode Analisis Semiotika Roland Barthes, dengan Paradigma Konstruktivisme. Peneliti menganalisis sebanyak sebelas episode dari tiga belas episode yang tayang pada musim pertama serial karya Brian Yorkey ini. Teori yang digunakan dalam penelitian ini yaitu: Komunikasi Massa, Semiotika serta Kritik Sosial. Hasil penelitian yang dapat peneliti simpulkan bahwa bentuk kritik sosial pada serial drama “13 Reasons Why” adalah bentuk karya seni yang mempersuasi khalayak dan menyampaikan kritik terhadap kondisi sosial remaja yang sarat dengan perilaku bullying serta menyampaikan kepada semua masyarakat untuk peduli pada tindakan bullying yang hadir di sekitar kita.

Ketiga, penelitian yang berjudul Pesan Moral Pada Film Imperfect (Analisis wacana Teun A. Van Dijk) oleh Wheny Kusumastuti, Mahasiswi Fakultas Ushuluddin Adab dan Dakwah, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo. Untuk menganalisis data, penulis menggunakan Analisis Wacana Model Teun A. Van Dijk, yaitu struktur makro, superstruktur dan struktur mikro. Penelitian ini menggunakan Teori Pesan Laswell. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa: (1) analisis struktur makro dalam film Imperfect tentang belajar menerima kekurangan yang ada pada diri sendiri, setiap wanita itu cantik dan setiap masing-masing mempunyai kekurangan dan kelebihan sendiri. (2) Superstruktur: pembukaan, isi, dan penutup yang didalamnya terdapat tentang lebih fokus kepada diri sendiri dan jangan membanding-

bandingan diri sendiri dengan orang lain. (3) Struktur Mikro yang terdapat pada film Imperfect tentang menerima apa yang sudah ditakdirkan untuk kita. Berikut ini persamaan dan perbedaan antara penelitian terdahulu yang digunakan sebagai referensi dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti.



| Judul Penelitian | Tahun | Persamaan | Perbedaan |
|--|--------------|--|---|
| Pesan Moral Pada Film Imperfect (Analisis wacana Teun A. Van Dijk) oleh Wheny Kusumastuti. | 2018 | <ol style="list-style-type: none"> 1. Objek yang diteliti adalah film 2. Metode penelitian yang digunakan adalah Analisis wacana model Teun A. Van Dijk | <ol style="list-style-type: none"> 1. Teori yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Teori Pesan Laswell |
| Representasi Kritik Sosial Fasilitas Umum Film Dokumenter Minoritas Urban Channel di Media YouTube (2020) oleh Setya Rizky Pratama. | 2020 | <ol style="list-style-type: none"> 1. Penelitian tentang kritik sosial pada film. 2. Objek yang diteliti adalah film dokumenter. 3. Paradigma yang digunakan adalah Paradigma Kritis. | <ol style="list-style-type: none"> 1. Metode penelitan yang digunakan adalah metode Analisis Semiotika Ferdinand de Saussure. 2. Teori yang digunakan adalah Teori Konstruksi Realitas Sosial yang dikemukakan oleh Peter L. Berger dan Luckmann |
| Serial Drama Sebagai Media Kritik Sosial (Analisis Semiotika Pesan Kritik Sosial Dalam Serial Drama “13 Reasons Why”) 2018 oleh Risnawin Hutauruk. | 2021 | <ol style="list-style-type: none"> 1. Penelitian tentang kritik sosial pada film | <ol style="list-style-type: none"> 1. Objek yang diteliti adalah serial drama. 2. Metode penelitan yang digunakan adalah metode Analisis Semiotika Roland Barthes. 3. Paradigma yang digunakan adalah Paradigma Konstruktivisme. 4. Teori yang digunakan dalam penelitian ini yaitu: Komunikasi Massa, Semiotika serta Kritik Sosial. |

Tabel 1.1 State of The Art

1.5.3 Teori Wacana Van Dijk

Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah Teori Wacana yang digagas oleh Teun A. Van Dijk. Menurut Hamad, Wacana didefinisikan sebagai struktur cerita yang memiliki makna, atau bentuk sajian yang memuat satu atau lebih ide/gagasan dengan menggunakan bahasa. Kajian terhadap analisis wacana ini akan memperlihatkan motivasi atau maksud tertentu dibalik sebuah teks (Varendy, 2021).

Wacana tidak dapat dipahami semata-mata sebagai studi linguistik sekalipun analisis wacana menggunakan bahasa dalam teks untuk dianalisis. Bahasa yang dianalisis dalam analisis wacana bukan semata-mata dari aspek kebahasaan, melainkan juga dihubungkan dengan konteks yang digunakan termasuk praktik kekuasaan untuk memarginalkan individu atau kelompok tertentu (Badara, 2014).

Dalam teorinya, Van Dijkelobort menempatkan unsur-unsur wacana sehingga dapat digunakan dan digunakan secara praktis. Dimensi dalam model Van Dijk dijelaskan dalam tiga dimensi: teks, konteks, dan kognisi sosial.

a. Teks

Pada Dimensi Teks, Van Dijk membagi dimensi tersebut menjadi tiga, yaitu struktur makro, superstruktur, dan struktur mikro (Masitoh, 2020):

1. Struktur Makro

Makna umum dari sebuah teks yang dapat dipahami dengan melihat subjek teks. Tema wacana ini bukan hanya isinya saja,

tetapi juga sisi tertentu dari suatu peristiwa. Apa yang diamati dalam struktur makro adalah tematik.

Tema dalam analisis wacana kritis diartikan sebagai gambaran umum dari sebuah teks atau wacana. Tema juga dapat dianggap sebagai ide utama atau inti dari sebuah wacana. Pencarian tema dalam wacana dilakukan dengan membaca wacana secara keseluruhan (Ratnaningsih, 2019). Tema/topik yang dimaksud dalam penelitian ini merupakan dialog dalam film.

1. Superstruktur

Superstruktur adalah kerangka suatu teks, bagaimana struktur dan elemen wacana itu disusun dalam teks secara utuh. Yang diamati dalam Superstruktur adalah Skema.

Skema adalah plot yang disusun sedemikian rupa oleh pencipta wacana, sehingga wacana yang diucapkan memiliki kesatuan makna. Skematik juga dapat dianggap sebagai urutan dalam penyampaian ide dari pembuat wacana. Melalui skema tersebut, pembuat wacana akan memberikan tekanan pada bagian mana

yang lebih dulu dan bagian mana yang kemudian digunakan untuk menyampaikan informasi penting bahkan menyembunyikan informasi penting yang tidak mereka dukung sebagai pewacana (Ratnaningsih, 2019).

Dalam film, skema digunakan untuk mengetahui bagaimana bagian dalam film di urutan dalam teks atau naskah atau dialog.

2. Struktur Mikro

Makna wacana yang dapat diamati dengan menganalisis kata, kalimat, proposisi, anak kalimat, parafrase yang dipakai dan lain sebagainya. Yang diamati dalam Struktur Mikro adalah Semantik, Sintaksis, Stilistik, dan Retoris.

Dalam Semantik, elemen yang diamati ada tiga, yaitu Latar, Detail dan Maksud. Latar merupakan suatu penggambaran ke arah mana wacana akan dibawa oleh pembuat wacana. Latar akan memengaruhi pandangan khalayak pembaca terhadap wacana. Ini adalah refleksi ideologis yang coba dihadirkan oleh para pembuat wacana. Detail berhubungan dengan kontrol informasi yang ditampilkan oleh pembuat wacana. Dengan adanya detail, pembuat wacana akan menampilkan secara berlebihan informasi yang menguntungkan dan menampilkan informasi yang sedikit jika hal itu merugikan. Detail panjang adalah strategi penonjolan informasi yang sangat baik yang dapat dieksekusi oleh pembuat wacana untuk menciptakan citra tertentu dari audiens. Elemen maksud adalah cara penyajian informasi yang dilakukan oleh pencipta wacana. Informasi yang menguntungkan diuraikan secara eksplisit atau jelas, sementara informasi negatif diuraikan secara implisit atau tersembunyi (Ratnaningsih, 2019). Secara garis besar, semantik dalam penelitian ini akan menganalisis pernyataan yang ingin ditekankan dalam dialog film, dengan melihat keterikatannya terhadap konteks yang terdapat di dalam film.

Dalam Sintaksis, juga terdapat tiga elemen yang diamati, yaitu Bentuk Kalimat, Koherensi, dan Kata Ganti. Bentuk kalimat akan dikaitkan dengan penggunaan struktur bahasa oleh pembuat wacana. Penggunaan kalimat yang terstruktur secara aktif akan berbeda dalam arti atau tujuan penulisan penggunaan kalimat yang terstruktur secara pasif. Bentuk kalimat aktif menandai seseorang sebagai subjek pernyataan, sedangkan bentuk kalimat pasif menekankan peristiwa dalam pernyataan tersebut. Koherensi adalah hubungan atau jalinan antara kata atau kalimat dalam sebuah teks. Hubungan atau jalinan antara kata atau frasa dalam teks dapat dibentuk dengan menggunakan tanda hubung, seperti tanda hubung "dan." Sementara Kata Ganti merupakan alat yang digunakan oleh para pembuat wacana untuk menunjukkan di mana posisi mereka dalam sebuah wacana. Dalam mengungkapkan sikap seseorang dapat menggunakan kata ganti 'saya', 'kami', atau 'kita'. Penggunaan kata ganti 'saya' atau 'kami' akan menunjukkan sikap resmi pembuat wacana sedangkan kata ganti 'kita' akan menunjukkan sikap bersama dalam suatu komunitas. Dalam penelitian ini, sintaksis membantu menganalisis bagaimana kalimat disusun oleh pewacana, baik itu seorang penulis naskah yang bertujuan menyampaikan pesan dari si pembuat film, atau narasumber yang menyampaikan opini mereka yang disampaikan sebagai sebuah dialog dalam film.

Dalam Stilistik, elemen yang diamati adalah Leksikon. Leksikon merupakan pemilihan kata yang dilakukan oleh pembuat wacana. Pilihan kata yang digunakan oleh pembuat wacana akan menunjukkan sikap dan ideologi tertentu. Leksikon dalam penelitian ini berhubungan dengan bagaimana pilihan kata yang diucapkan pewacana dalam dialog film. Untuk menyampaikan pesan dari film, tentu dialog perlu untuk mudah dipahami, sehingga pemilihan kata yang digunakan, akan memengaruhi proses penerimaan pesan oleh khalayak sebagai komunikator.

Dan dalam Retoris, elemen yang diamati ada dua, yaitu Grafis dan Metafora. Grafis merupakan suatu cara yang dilakukan oleh pembuat wacana dalam menonjolkan atau menekankan suatu pandangan. Grafis dalam wacana seperti pengulangan kata. Sementara, Metafora merupakan kiasan atau ornamen dalam sebuah kalimat. Penggunaan metafora dapat berupa penggunaan ungkapan, peribahasa, pepatah, petuah leluhur, kata-kata kuno, atau bahkan ungkapan yang diambil dari ayat-ayat suci (Ratnaningsih, 2019). Dalam penelitian ini, retoris menganalisis bagaimana dan dengan cara apa penekanan dilakukan dalam dialog, agar pesan inti yang disampaikan pewacana dalam diterima secara utuh oleh khalayak.

| Struktur Wacana | Hal yang diamati | Elemen |
|------------------------|-------------------------|---------------|
| Struktur Makro | Tematik | Topik |

| | | |
|----------------|--|---|
| | Tema/topik yang dikedepankan dalam film | |
| Super Struktur | Skematik Bagaimana bagian dan urutan film diskemakan dalam teks/naskah film yang utuh | Skema |
| Struktur Mikro | Semantik Makna yang ingin ditekankan dalam film Sintaksis Bagaimana kalimat (bentuk, susunan) yang dipilih Stilistik Bagaimana pilihan kata yang dipakai dalam film Retoris Bagaimana dan dengan cara apa penekanan dilakukan | Latar, Detail & Maksud Bentuk kalimat, keherensi, Kata Ganti Leksikon (Pemakaian kata atau kekayaan kata) Grafis, Metafora, Ekspresi |

Tabel 1.2 Struktur Wacana Van Dijk

b. Konteks

Dimensi konteks dalam analisis wacana kritis, diartikan sebagai setting, situasi, peristiwa dan kondisi. Ini menunjukkan bahwa

wacana tersebut dilihat, diproduksi, dipahami, dan dianalisis oleh konteks tertentu. Konteks terkait dengan siapa yang berkomunikasi dengan siapa dan mengapa, dalam audiens dan situasi seperti apa, melalui media mana, bagaimana tipe dan pengembangan komunikasinya, dan hubungan untuk masing-masing pihak.

Terdapat beberapa konteks penting yang berpengaruh pada produksi wacana. Pertama, partisipan wacana, latar siapa yang memproduksi wacana. Jenis kelamin, umur, pendidikan, kelas sosial, etnis, agama, dalam banyak hal relevan dalam menggambarkan wacana. Misalnya, seseorang berbicara mengenai medis, karena ia adalah seorang dokter. Kedua, setting sosial tertentu, seperti tempat, waktu, posisi pembicara dan pendengar adalah konteks yang berguna untuk mengerti suatu wacana. Misalnya, pembicaraan di pasar akan berbeda dengan di acara seminar. Setting dalam memberikan wacana tertentu juga akan berpengaruh, seperti acara privat atau publik, atau dalam suasana formal atau informal. Berbicara di ruang kelas berbeda dengan berbicara di rumah dan juga di pasar, karena situasi sosial atau aturan yang melingkupinya juga berbeda, menyebabkan partisipan komunikasi harus menyesuaikan diri dengan konteks yang ada. Oleh karena itu, wacana harus dipahami dan ditafsirkan dari kondisi dan lingkungan sosial yang mendasarinya (Ratnaningsih, 2019). Dalam penelitian ini, konteks dalam film dilihat dari keterikatan antara dialog dan suasana atau kondisi yang terlihat di

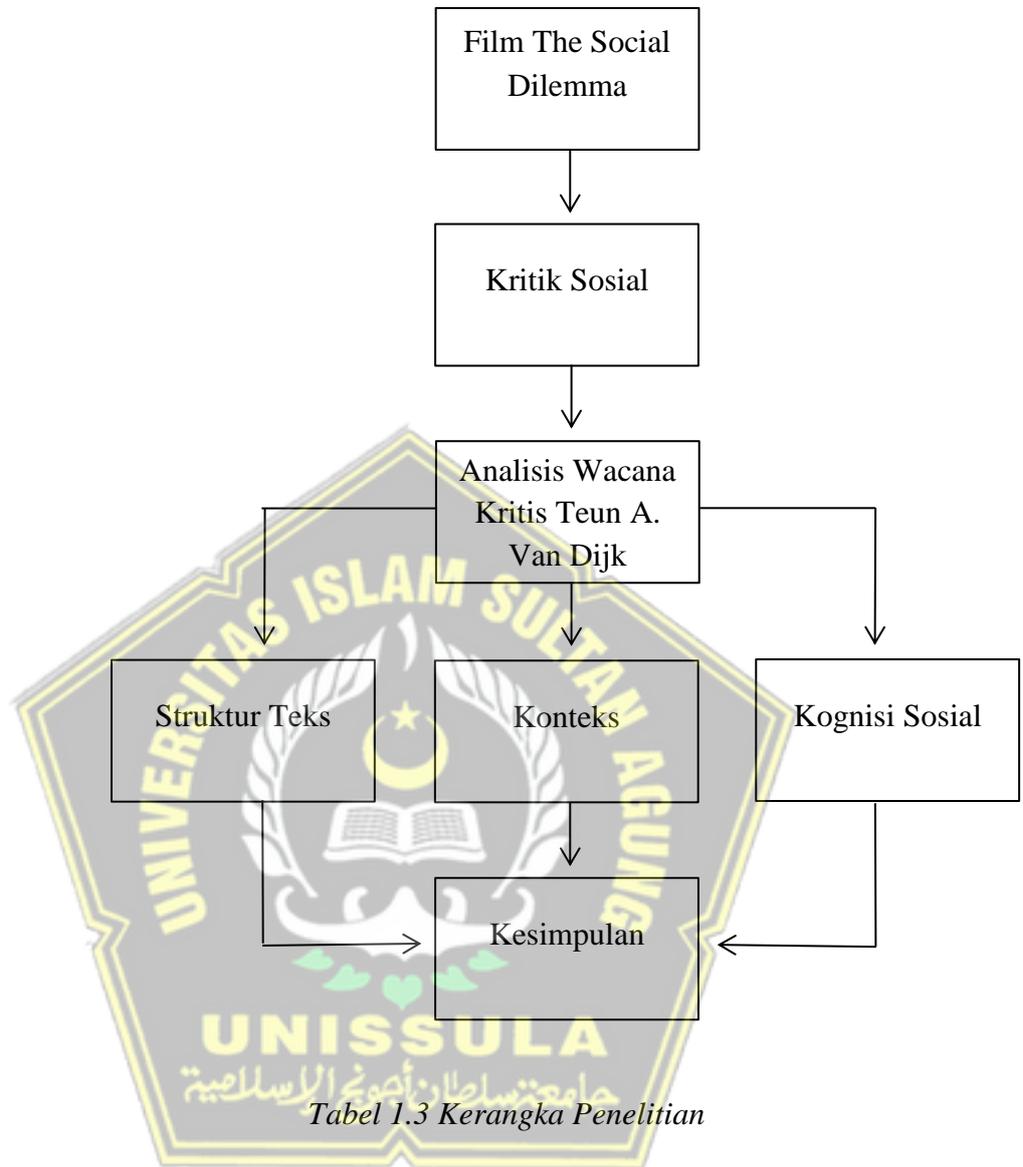
dalam film, sehingga pesan yang dibawa dalam keseluruhan film dapat tersampaikan dengan baik.

c. Kognisi Sosial

Kognisi sosial adalah proses produksi teks yang melibatkan kognisi individu dari pencipta wacana. Analisis kognisi pembuat wacana dalam proses pembentukan wacana juga mencakup analisis linguistik yang mendalam untuk membongkar hubungan kekuasaan dan dominasi yang dihasilkan dalam wacana tersebut. Kognisi sosial atau kemampuan untuk menghasilkan wacana terkait erat dengan struktur mental. Setiap wacana dihasilkan melalui skema atau model yang mempengaruhi bagaimana seseorang memandang suatu objek. Dalam skema tersebut, wacana akan melakukan seleksi dan proses informasi yang berasal dari pengalaman dan sosialisasi. Dalam analisis wacana kritis, skema inilah yang akan menjadi fokus, berkenaan dengan bagaimana wacana dihasilkan oleh wacana tersebut (Ratnaningsih, 2019). Dalam penelitian ini, kognisi sosial berkaitan dengan latar belakang narasumber yang muncul dalam film, sehingga wacana yang disampaikan dapat diterima sebagai pesan dari komunikator yang memiliki pengetahuan terhadap apa yang disampaikannya.

1.5.4 Kerangka Penelitian

Pendekatan Van Dijk yang digunakan dalam penelitian ini, dapat digambarkan sebagai berikut:



Tabel 1.3 Kerangka Penelitian

1.6 Operasionalisasi Konsep

1.6.1 Kritik Sosial

Menurut Herman J. Waluyo (Alfi, 2016) menyebutkan bahwa kritik sosial adalah sebuah sanggahan terhadap hal-hal yang tidak sesuai dengan aturan, tata nilai, serta hukum yang sudah diketahui secara umum. Kritik sosial dalam karya sastra adalah suara ketidakpuasan dari pengarang terhadap kehidupan masyarakat.

Menurut Mafud (Alfi, 2016), kritik sosial adalah salah satu bentuk komunikasi yang hidup di tengah-tengah masyarakat dan memiliki fungsi sebagai kontrol terhadap berjalannya suatu sistem kemasyarakatan. Kritik sosial juga bisa didefinisikan sebagai bentuk penilaian, perbandingan, dan pengungkapan terhadap kondisi sosial suatu masyarakat yang terkait dengan nilai-nilai yang dianut ataupun nilai-nilai yang dijadikan pedoman. Dengan kata lain, kritik sosial adalah usaha mengamati sekaligus membandingkan secara seksama baik dan buruknya kualitas. Tindakan mengkritik ini bisa dilakukan oleh siapapun sebagai bentuk kepekaan sosial, yang didasarkan pada tanggung jawab kita sebagai manusia dan makhluk sosial.

1.6.2 Dokudrama

Dokudrama merupakan singkatan dari dokumenter drama. Film dokumenter umumnya dikenal masyarakat sebagai film yang tidak menciptakan isi cerita dan karakternya sendiri, karena dokumenter merupakan jenis film yang menyajikan peristiwa atau hal-hal nyata yang benar-benar terjadi (Widharma, 2017).

Dokudrama merupakan genre yang mungkin belum banyak diketahui dan masih asing didengar. Dokudrama merupakan bentuk persilangan antara film genre dokumenter dengan film genre drama. Beberapa bagian dalam dokudrama disusun dengan visual yang estetik sebagai bentuk penggambaran plot cerita agar terlihat lebih menarik. Walaupun terlihat seperti film drama, namun tidak merusak fakta yang ingin disampaikan di dalamnya.

Produksi dokudrama berbeda dengan dokumenter biasa. Sebagai bagian dari dokumenter, dokudrama dapat disebut sebagai salah satu metode penyajian film dokumenter dengan metode rekonstruksi ulang. Proses produksi dokudrama dilakukan dengan mengemas kembali atau merekonstruksi kembali dengan tampilan yang baru dan lebih menarik perhatian. Selain menggaet aktor dan aktris untuk memerankan bagian dramanya, bisa juga menyelipkan animasi dalam penggarapannya (KN, 2018).

1.7 Metodologi Penelitian

1.7.1 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Analisis Wacana Kritis Model Teun A. Van Dijk. Menurut pandangan Cook dalam (Badara, 2014). analisis wacana memeriksa konteks dari komunikasi: siapa yang mengkomunikasikan dengan siapa dan mengapa; dalam jenis khalayak dan situasi apa; melalui medium apa; bagaimana perbedaan tipe dari perkembangan komunikasi; dan hubungan untuk setiap masing-masing pihak.

Habermas mengemukakan bahwa analisis wacana kritis bertujuan membantu menganalisis dan memahami masalah-masalah sosial dalam hubungannya antara ideologi dan kekuasaan. Tujuan analisis wacana kritis adalah untuk

mengembangkan asumsi-asumsi yang bersifat ideologis yang terkandung dibalik kata-kata dalam teks atau ucapan dalam berbagai bentuk kekuasaan (Silaswati, 2018).

Analisis wacana kritis adalah proses penguraian suatu teks (dimensi sosial) yang dipelajari oleh seseorang atau kelompok dominan yang cenderung berusaha untuk mendapatkan apa yang diinginkan sehingga ada konteks yang harus diwujudkan dari adanya kepentingan. Oleh karena itu, analisis yang kemudian terbentuk telah dipengaruhi pewacana melalui berbagai faktor. Di sisi lain, juga harus disadari bahwa di balik wacana tersebut terdapat makna dan perspektif yang diinginkan serta kepentingan yang diperjuangkan (Darma, 2013).

Analisis wacana kritis dipakai untuk mengungkapkan tentang hubungan ilmu pengetahuan dan kekuasaan. Selain itu juga, dapat digunakan untuk mengkritik. Analisis wacana kritis dalam konteks sehari-hari digunakan untuk membangun kekuasaan, ilmu pengetahuan baru, regulasi, dan normalisasi, serta hegemoni (Pengaruh satu bangsa terhadap bangsa lain). Analisis wacana kritis juga digunakan untuk mendeskripsikan sesuatu, menerjemahkan, menganalisis dan mengkritik kehidupan sosial yang tercermin dalam teks atau ucapan, yaitu suatu teks yang diproduksi dengan ideologi tertentu yang disampaikan pada khalayak pembacanya. Pendekatan analisis wacana kritis ini bukan hanya didasarkan pada analisis teks, melainkan juga harus dilihat bagaimana teks tersebut dapat diproduksi, sehingga diperoleh suatu pengetahuan mengapa dapat diperoleh teks seperti itu (Masitoh, 2020).

Analisis Wacana Kritis Model Van Dijk, peneliti akan mengurai kritik sosial dalam Film *The Social Dilemma* menggunakan tiga jenis elemen wacana Van Dijk, yaitu Teks, Konteks, serta Kognisi Sosial.

1.7.2 Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang cenderung menggunakan analisis dan melakukan pengamatan yang mendalam. Menurut Badgan dan (Gunawan, 2013). Penelitian kualitatif mengacu pada penelitian tentang suatu isu yang berkaitan dengan aspek makna, kualitas, atau nilai di balik fakta.

Karakteristik utama penelitian kualitatif adalah melakukan penelitian secara alamiah, langsung ke sumber data, dan peneliti menjadi instrumen yang paling penting, tidak menekankan angka tetapi menyajikan data dalam bentuk kata atau gambar, memprioritaskan proses di atas produk, melakukan analisis data induktif dan lebih menekankan makna di balik data yang diamati (Sugiono, 2013).

1.7.3 Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah Film *The Social Dilemma* (2020), merupakan Film bergenre Dokumenter – Drama asal Amerika Serikat, karya Jeff Orlowski. Objek yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah kritik sosial dalam Film *The Social Dilemma* (2020).

1.7.4 Sumber Data Penelitian

- a. Sumber Data Primer

Sumber data primer adalah sumber data utama yang dimiliki oleh peneliti serta merupakan sumber yang diperoleh secara langsung oleh peneliti. Data primer dalam penelitian ini adalah Film *The Social Dilemma* (2020).

b. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder adalah data yang didapatkan melalui studi kepustakaan, dokumentasi, buku, majalah, koran, arsip tertulis yang berhubungan dengan obyek yang akan diteliti pada penelitian ini. Sumber sekunder merupakan sumber penelitian yang tidak memberikan data secara langsung kepada peneliti seperti dokumen (Sugiyono, 2015). Sumber data sekunder ini membantu mempermudah dalam mengumpulkan data-data serta menganalisis hasil dari penelitian yang dilakukan. Data yang didapat nantinya akan menghasilkan penelitian yang mempunyai tingkat validitas yang tinggi.

Sumber data sekunder yang digunakan dalam penelitian ini adalah buku, jurnal, serta beberapa potongan dokumentasi Film *The Social Dilemma* yang menjadi tujuan penelitian.

1.7.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini, dilakukan dengan:

a. Observasi

Observasi penting dilakukan dalam tujuan peneliti untuk mendapatkan informasi mengenai objek yang diteliti. Tujuan dari observasi adalah untuk mendeskripsikan suatu hal yang akan dipelajari dalam penelitian ini. Dengan metode ini peneliti dalam observasi berada dalam keadaan yang wajar tanpa ada rekayasa yang dibuat-buat. Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah observasi non-partisipan, artinya dilakukan dengan menonton Film *The Social Dilemma* untuk menganalisis isi film serta melihat kritik sosial yang terdapat di dalamnya.

b. **Kepustakaan**

Kepustakaan merupakan teknik pengumpulan data dengan melalui kajian literatur seperti skripsi, karya ilmiah, surat kabar, dan lain-lain untuk memperoleh data seperti teori-teori dan konsep yang berhubungan dengan permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini. Kepustakaan dilakukan untuk mencari sumber data sekunder yang mendukung penelitian (Moleong, 2021). Dalam penelitian ini sumber yang digunakan yaitu artikel yang berkaitan dengan Film *The Social Dilemma* serta dokumentasi film.

1.7.6 Teknik Analisis Data

Berhubung Objek yang diteliti berupa film maka dalam hal penelitian ini, penulis dengan cermat memperhatikan semua isi yang terkandung dalam Film *The Social Dilemma*, baik itu kata-kata, adegan, gerak gerik tubuh, serta istilah-istilah yang dipakai sehingga diketahui bagaimana bentuk kritik sosial

digambarkan dalam film tersebut. Dengan demikian teknik analisa data yang akan dilakukan ialah sebagai berikut:

1. Dari hasil penyimakan, peneliti akan menyeleksi bagian-bagian yang sesuai dengan topik penelitian, karena film yang diteliti merupakan film dokumenter-drama, maka perlu menyeleksi beberapa bagian dialog serta scene dalam film yang menampilkan narasumber maupun aktor dan aktrisnya.
2. Tahap selanjutnya, peneliti mengelompokkan beberapa dialog dan scene dalam film sebagai unit analisis. Dalam penelitian ini, unit analisis kritik sosial terbagi menjadi dua, yaitu menormalisasi penggunaan gadget dan media sosial berlebihan pada anak, dan mengonsumsi berita propaganda dan polarisasi.
3. Dialog dan scene yang telah dikelompokkan, dianalisis menggunakan Analisis Wacana Kritis Model Teun A. Van Dijk. Pertama, dimensi struktur teks, untuk menganalisis makna hingga pemilihan kata yang digunakan dalam dialog dan menghubungkannya dengan konteks dalam film. Dalam dimensi teks, makna dalam dialog akan dianalisis secara umum (struktur makro) dengan melihat tema/topik yang dibahas, kemudian menganalisis kerangka dan elemen dalam wacana (superstruktur) dengan mengamati skema atau alur dalam dialog yang diucapkan. Lalu langkah terakhir dalam dimensi teks adalah makna wacana secara detail, seperti penggunaan kata, kalimat, anak kalimat, dan sebagainya (Struktur Mikro). Elemen yang digunakan dalam struktur mikro yaitu 1) Semantik (makna yang ingin ditekankan dalam dialog) seperti latar, detail dan maksud; 2) Sintaksis (bentuk dan

susunan kalimat yang dipilih), seperti kalimat pasif/aktif, koherensi, dan kata ganti; 3) Stilistik (pilihan kata perkata/leksikon yang digunakan); dan 5) Retoris (bagaimana dan dengan cara apa penekanan dilakukan) seperti grafis dan metafora. Dimensi kedua yang digunakan dalam menganalisis dialog dan scene dalam Film *The Social Dilemma* adalah konteks, dengan memperhatikan latar, situasi, peristiwa dan situasi yang terjadi di dalam film, Kemudian, dimensi terakhir adalah kognisi sosial, yaitu dengan melihat korelasi antara dialog yang diucapkan dan kognisi individu dari pemilik wacana dalam film.

4. Tahap terakhir, peneliti menarik kesimpulan dari hasil analisis menggunakan Analisis Wacana Model Van Dijk, dengan dimensi struktur teks, konteks, dan kognisi sosial.

1.7.7 Kualitas Data

Dalam pandangan paradigma kritis, untuk menilai kualitas data dalam penelitian dilakukan dengan melalui *historical situateness*, ialah menyesuaikan dengan konteks sosial dan budaya serta konteks waktu dan sejarah yang spesifik sesuai konteks penelitian (Kartika, 2018). Pada penelitian ini juga dilakukan dengan melihat situasi yang terjadi berdasarkan konteks waktu ataupun sejarah disertai data yang mendukung.

Dalam penelitian kritis, peneliti harus melakukan analisis terhadap kondisi budaya, ekonomi, atau kondisi sosial yang mendahului dan menjadi latar belakang terjadinya kondisi yang sedang diteliti. Kondisi yang terjadi sebelumnya akan berkaitan erat dengan kondisi dari fenomena yang sedang diteliti, sehingga tidak bisa dibiarkan begitu saja (Haryono, 2020). Kondisi

yang dimaksud dalam penelitian ini berkaitan dengan pesan yang disampaikan di dalam film.



BAB II

GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN

2.1 Deskripsi Film *The Social Dilemma*

The Social Dilemma merupakan sebuah film dengan genre gabungan dokumenter investigasi dengan drama naratif, atau disebut dengan dokudrama. *The Social Dilemma* menampilkan sisi lain dari besarnya pengaruh teknologi dan media sosial terhadap masyarakat. Film ini digarap oleh Jeff Orlowski, seorang filmmaker yang berada di bawah naungan Exposure Labs. Bekerjasama dengan Center for Humane Technology, film ini resmi dirilis perdana pada tahun 2020 di Netflix.

Projek pembuatan Film *The Social Dilemma*, pada awalnya didasarkan atas keresahan Tristan Harris di tahun 2013 terhadap teknologi yang seharusnya memiliki desain etis. Sebagai seorang pakar etika desain di Google saat itu, Tristan merasa notifikasi yang muncul dari Gmail telah membuatnya kecanduan untuk terus menatap layar ponsel dan laptopnya. Tristan pun yakin bahwa desain notifikasi saat itu, juga telah menyita waktu dan memecah konsentrasi penggunaannya di luar sana. Keresahan ini kemudian sampai kepada Orlowski, dan menarik perhatiannya untuk mengangkat masalah ini ke dalam film.

Dalam suatu episode podcast milik Center for Humane Technology yang berjudul *Behind the Curtain on The Social Dilemma*, Tristan Harris dan Aza Raskin mengundang Jeff Orlowski sebagai sutradara film dan Larissa Rhodes sebagai produser film, untuk berbicara mengenai keputusan dalam pembuatan Film *The Social Dilemma*. Berdasarkan podcast tersebut, dapat disimpulkan bahwa projek mengenai film ini telah dilaksanakan jauh sebelum film resmi di rilis ke publik. Tahun

2017 lalu, pencarian informasi terkait narasumber yang memiliki pengetahuan dan pengalaman bekerja di industri teknologi mulai dilakukan. Beberapa narasumber yang bersedia bergabung dalam proyek film, menolak untuk direkam karena tidak ingin identitasnya terungkap. Sementara di antara narasumber yang lain, ada yang memilih diam karena tidak berani untuk berbicara buruk tentang perusahaan tempat mereka bekerja. Lalu pada awal tahun 2018, Orłowski mengatakan bahwa banyak orang yang tiba-tiba menghubungi untuk bersedia menjadi narasumber. Di saat itulah sebagian wawancara narasumber dalam Film *The Social Dilemma* mulai dilakukan hingga pertengahan tahun 2018.

Di tahun yang sama, Google meluncurkan fitur kesejahteraan digital pada perangkat Android, yang dapat diasumsikan sebagai jawaban atas keresahan Tristan saat itu. Sementara masalah yang disepakati tidak bisa diangkat ke dalam Film *The Social Dilemma*, karena Google telah mengambil langkah untuk menyelesaikan masalah tersebut. Bersama dengan Larissa Rhodes, Orłowski mengatakan kekhawatirannya mengenai jalannya proyek film yang sudah tidak relevan saat itu. Lalu keduanya memilih menggali kembali dasar permasalahan yang akan relevan dalam waktu yang lama, hingga sampai kepada kesimpulan bahwa masalah paling mendasar yang diakibatkan teknologi adalah model bisnis.

Untuk memudahkan penonton memahami seluruh informasi penting, Film *Social Dilemma* menambahkan sebuah simulasi di mana seorang pengguna akun media sosial dikendalikan oleh sesuatu di balik teknologi. Hal tersebut dimaksudkan agar penonton memahami algoritma media sosial sebagai model bisnis.

Orłowski juga mengatakan bahwa dirinya sebagai komunikator memiliki tugas untuk mengambil hal-hal yang tidak terpikirkan, tidak dimengerti, dan tidak dapat dirasakan

oleh masyarakat biasa, sehingga semua orang dapat mengetahui keberadaan hal-hal tersebut, dan dapat merasakan kehadirannya. Mengingat model bisnis merupakan hal yang tidak bisa diketahui oleh masyarakat biasa, maka film menjadi salah satu perantara bagaimana model bisnis selama ini bekerja di dalam kehidupan sehari-hari untuk membuat kita lupa dengan waktu dan kecanduan dengan gadget sepanjang hari.

Film dengan durasi 94 menit ini menjadi salah satu film dokumenter terbaik di Netflix. Dibuktikan dengan mendapatkan popularitas secara global karena berhasil di terjemahkan ke dalam 30 bahasa, sehingga telah memberikan *impact* kepada lebih dari 100 juta penonton di 190 negara.

Film *The Social Dilemma* digunakan dalam penelitian karena memiliki pesan penting yang harus disampaikan kepada masyarakat lebih luas, tanpa adanya batasan relevansi waktu. Pesan kritik sosial pada film ini akan selalu relevan untuk waktu yang lama, mengingat masalah yang terjadi tidak banyak disadari masyarakat. Melumrahkan penggunaan sosial media secara berlebihan, tidak hanya buruk bagi mental, namun juga kesehatan fisik. Apalagi dinormalisasikan bagi anak di bawah umur yang belum memenuhi syarat dan kriteria pengguna. Minimnya pengetahuan dan perhatian terhadap informasi palsu yang beredar di media sosial juga bisa menjerumuskan pada tindakan buruk seperti tawuran, pertikaian, ataupun tindakan kriminal.

a. Penghargaan

Film *The Social Dilemma* masuk ke dalam 21 nominasi penghargaan dan menerima 7 penghargaan. 7 penghargaan tersebut di dapatkan dari berbagai ajang penghargaan di antaranya; penghargaan Impact Film Award diberikan kepada Jeff Orlowski pada ajang Boulder International Film Festival 2020, F:ACT Award-Honorable Mention diberikan kepada Jeff Orlowski-Yang pada ajang CPH:DOX

2020, penghargaan Advertising, Media & PR - Politics & Advocacy diberikan pada Exposure Labs pada ajang The Webby Awards 2021, penghargaan Best Documentary Film pada ajang Music City Film Critics' Association Awards 2021, penghargaan Best Edited Single Documentary or Non-Fiction Programme pada ajang BFE Cut Above Awards 2021, serta Penghargaan Outstanding Writing for a Nonfiction Program dan Outstanding Picture Editing for a Nonfiction Program pada ajang Primetime Emmy Awards 2021 (imdb, 2021).

a. Narasumber

Film ini menjadi sangat informatif dan menarik berkat kehadiran narasumber-narasumber penting yang memiliki latar belakang pengetahuan tentang teknologi dan model bisnis. Berikut ini narasumber dalam Film The Social Dilemma (The Social Dilemma, 2020):

| | |
|---|--|
|  | Tristan Harris , Mantan Ahli Etika Desain Google; Pendiri & Presiden Center for Humane Technology. |
|  | Jaron Lanier , Ilmuwan komputer dan bapak pendiri realitas virtual |
|  | Shoshana Zuboff , Professor Emeritus di Harvard Business School, dan penulis “The Age of Surveillance Capitalism” |



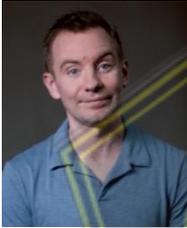
Jeff Seibert, Mantan Direktur Senior Produk di Twitter



Roger McNamee, Investor awal Facebook, penulis “Zucked: Waking Up to the Facebook Catastrophe”



Aza Raskin, Mantan Kepala *User Experience* di Mozilla, penemu *Infinite Scroll*



Sandy Parakilas, Mantan Manajer Operasi di Facebook; Mantan Manajer Produk di Uber



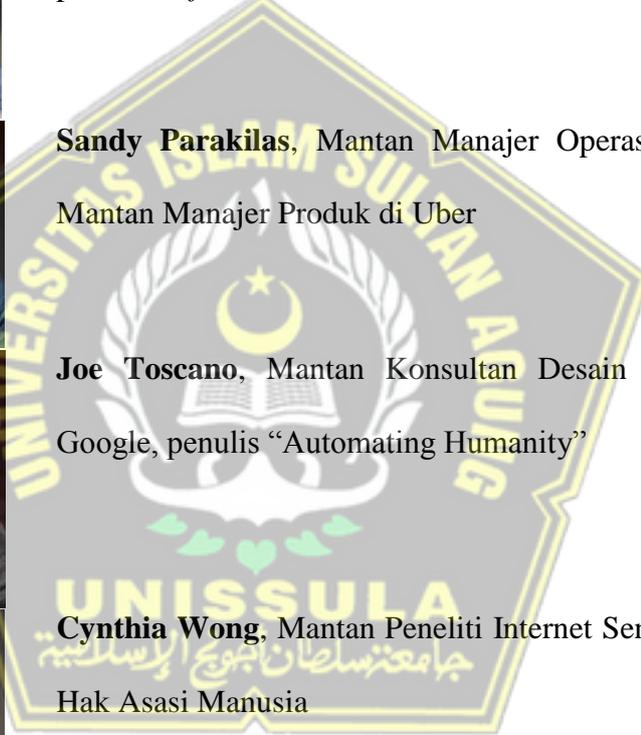
Joe Toscano, Mantan Konsultan Desain Pengalaman di Google, penulis “Automating Humanity”



Cynthia Wong, Mantan Peneliti Internet Senior di Lembaga Hak Asasi Manusia



Tim Kendall, CEO Moment, mantan Direktur Monetisasi di Facebook, mantan Presiden Pinterest





Dr. Anna Lembke, Direktur Medis Ketergantungan Obat di Fakultas Kedokteran Universitas Stanford



Justin Rosenstein, Co-Founder dari Asana dan One Project, mantan Pimpinan Teknik di Facebook dan mantan Manajer Produk di Google.



Cathy O'Neil, Ilmuwan Data, penulis “Weapons of Math Destruction”



Rashida Richardson, Sekolah Hukum Rutgers, Visiting Scholar; German Marshall Fund, Senior Fellow; A.I. Now Institute, dan Mantan Direktur Riset Kebijakan



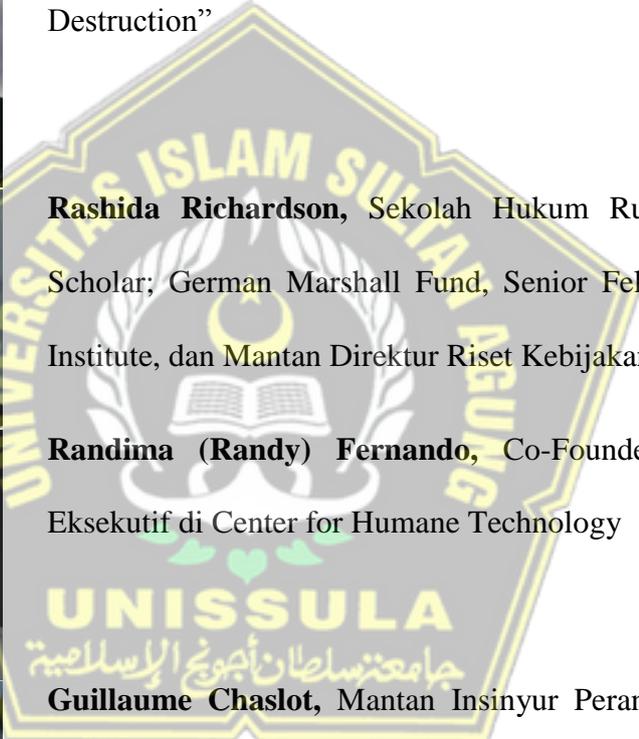
Randima (Randy) Fernando, Co-Founder & Direktur Eksekutif di Center for Humane Technology



Guillaume Chaslot, Mantan Insinyur Perangkat Lunak di Google (YouTube); CEO IntuitiveAI



Renée DiResta, Manajer Riset di Stanford Internet Observatory, mantan Kepala Kebijakan di Data for Democracy



| | |
|--|---|
|  | Alex Roetter , Mantan Wakil Presiden Senior Teknik di Twitter |
|  | Bailey Richardson , Karyawan awal Instagram, mitra di People & Company |
|  | Jonathan Haidt , Psikolog Sosial di New York University, penulis “The Righteous Mind” |
|  | Lynn Fox , Mantan Direktur Corporate PR di Apple, mantan Corporate Communication di Google |

Tabel 2.1 Narasumber Film *The Social Dilemma* (Sumber: Film *The Social Dilemma*)

b. Aktor & aktris

Dalam Film *The Social Dilemma*, terdapat drama naratif yang diperankan oleh beberapa aktor dan aktris, di antaranya (*The Social Dilemma*, 2020):

1. Skyler Gisondo sebagai Ben
2. Kara Hayward sebagai Cassandra
3. Vincent Kartheiser sebagai Advertising A.I., Engagement A.I. dan Growth A.I.
4. Sophia Hammons sebagai Isla
5. Barbara Gehring sebagai Ibu

6. Chris Grundy sebagai Ayah
7. Sergio Villarreal sebagai Luiz
8. Catalina Garayoa sebagai Rebecca
9. Marty Lindsey sebagai Guru
10. Emi Zerr sebagai Mantan Pacar Ben

c. Susunan Redaksi

Berikut ini susunan redaksi Film The Social Dilemma (The Film, 2020):

1. Sutradara : Jeff Orlowski
2. Produser : Larissa Rhodes
3. Co-Producer : Daniel Wright dan Stacey Piculell
4. Penulis : Vickie Curtis, Davis Coombe, Jeff Orlowski
5. Editor : Davis Coombe
6. Asosiasi : Argent Pictures
7. Executive Producers : Laurie David dan Heather Reisman
8. Executive Producers : Linda A. Cornfield dan David J. Cornfield
9. Executive Producers : Jill Ahrens, Ryan Ahrens dan Ben Renzo
10. Executive Producers : Lynda Weinman dan Bruce Heavin
11. Executive Producers : Hallee Adelman dan Ivy Herman
12. Co-Executive Producers : Micheline Klagsbrun dan Ken Grossinger
13. Co-Executive Producers : Natalie Orfalea dan Lou Buglioli
14. Co-Executive Producers : Shannon O’leary Joy, David Stone, dan David Boies
15. Produser Kontributor : Nion Mcevoy, Leslie Berriman, Robina Riccitiello, dan Nancy Blachman

16. Produser Kontributor : Donna & Kevin Gruneich, Andrea Van Beuren
17. Musik : Mark Crawford
18. Desainer Produksi : Adam Wheatley
19. Sinematografi : John Behrens dan Jonathan Pope
20. Casting Narasi : Jenny Jue, Csa
21. Featuring : Skyler Gisondo, Kara Hayward, dan Vincent Kartheiser
22. Asisten Editor : Dave Wruck dan Tessa Malsam

2.2 Sinopsis Film The Social Dilemma

The Social Dilemma menampilkan sebuah wawancara dengan lebih dari 20 orang penting yang memiliki pengetahuan serta pengalaman di bidang teknologi, baik sebagai mantan karyawan maupun eksekutif di perusahaan teknologi terbesar yang ada di dunia, seperti Google, Instagram, Twitter, dan Facebook. Diawali oleh munculnya Tristan harris sebagai narasumber pertama dalam film, menjadi awalan yang bagus untuk penonton memahami akan seperti apa isi film ini.

Sebagai dokudrama, film ini tidak hanya menampilkan wawancara dari narasumber saja, tetapi dibumbui dengan drama naratif yang memperjelas pesan yang ingin disampaikan oleh seluruh tim yang bekerja di balik layar. Bagian naratif pada film menggambarkan sebuah keluarga yang memiliki kesulitan untuk mengontrol penggunaan gadget kepada dua anaknya, yaitu Ben dan Isla. Apalagi Isla baru berusia 11 tahun, dianggap belum memenuhi kriteria usia pengguna untuk sebagian besar aplikasi media sosial.

Disisi lain, terdapat sebuah simulasi A.I yang bekerja untuk mengontrol iklan dan berita yang lewat di beranda facebook milik Ben, serta memberikan notifikasi Facebook bahwa mantan pacar Ben telah memiliki hubungan baru dengan orang lain. Dari simulasi tersebut, A.I berusaha menggali lebih banyak data pribadi Ben sehingga dapat menguasai dan mengontrol kehidupan Ben setiap hari.

Pada akhir film ini, narasumber mengungkapkan penyesalan dan ketakutannya terhadap produk yang mereka ciptakan serta mereka anggap sempurna pada awalnya. Kini, menjadi tanggung jawab mereka untuk mengurangi dampak yang menakutkan untuk generasi ke depan, sehingga memberikan saran bagaimana para orang tua seharusnya menjadi lebih bijak mengontrol kehidupan anak-anak dari bahaya teknologi.

2.3 Profil Center for Humane Technology

Center for Humane Technology merupakan sebuah lembaga yang didedikasikan untuk secara radikal menata ulang infrastruktur digital. Misi lembaga ini adalah mendorong perubahan komprehensif menuju teknologi manusiawi yang mendukung kesejahteraan, demokrasi, dan lingkungan informasi.

Perjalanan Center for Humane Technology dimulai pada tahun 2013 ketika Tristan Harris, yang saat itu menjadi Ahli Etika Desain Google, membuat presentasi viral berjudul “A Call to Minimize Distraction & Respect Users’ Attention.” Presentasi tersebut kemudian dilanjutkan dengan dua kali TED talks and 60 Minutes interview, memicu gerakan Time Well Spent dan meletakkan dasar bagi pendirian Center for Humane Technology (CHT) sebagai organisasi non profit mandiri pada tahun 2018.

Lembaga inilah yang kemudian bekerjasama dengan Jeff Orlowski dalam pembuatan Film The Social Dilemma. Beberapa narasumber dalam Film The Social Dilemma berasal dari lembaga ini, di antaranya adalah Tristan Harris, Randima Fernando dan Aza Raskin.



BAB III

TEMUAN PENELITIAN

3.1 Kritik Sosial dalam Film *The Social Dilemma*

Kritik sosial dalam Film *The Social Dilemma* disajikan dengan menghadirkan 20 orang narasumber dan sebuah drama naratif mengenai keresahan Tristan Harris dan Jeff Orlowski sebagai pelopor dari proyek *The Social Dilemma*. Sebagai komunikator, baik Tristan maupun Orlowski, keduanya menginginkan persoalan ini sampai kepada masyarakat sebagai komunikasi sebagai bentuk pengetahuan. Sementara peneliti, melihat film ini dari perspektif yang lebih khusus yaitu sebagai sebuah kritik sosial. Kritik sosial dimaknai sebagai sebuah inovasi, yang berarti kritik sosial menjadi sebuah sarana komunikasi gagasan baru disamping menilai gagasan lama untuk suatu perubahan sosial (Shofiani, 2022). Kritik sosial juga dapat diartikan sebagai perlawanan atau tidak sependapat seseorang ataupun kelompok tertentu terhadap kenyataan yang telah terjadi dalam sebuah kelompok masyarakat (Shofiani, 2022).

Melalui film ini, seluruh narasumber yang terlibat mengakui telah melihat dunia menjadi mengerikan, sehingga memutuskan untuk menyampaikan kebenaran di balik industri yang mereka tinggali, dengan harapan dapat melihat perubahan sekecil apapun. Dengan film ini, pengetahuan masyarakat terhadap teknologi juga akan semakin luas dan terbuka. Sehingga setelah memahami hal-hal penting dari film ini, masyarakat bisa lebih bijak terhadap gadget dan media sosial yang digunakan.

Berikut ini dua bentuk kritik sosial yang digarispawahi oleh peneliti dalam Film *The Social Dilemma*, diantaranya:

3.1.1 Menormalisasi penggunaan gadget dan media sosial secara berlebihan pada anak

Pada Film *The Social Dilemma*, dijelaskan secara gamblang bahwa kita terlalu santai dengan kemungkinan buruk yang mengintai, akibat terlalu sering mengakses media sosial tanpa mengerti dan memahami apa yang sedang terjadi pada kita selama ini. Sebagai orang yang bekerja untuk industri teknologi, Tristan Harris, Alex Roetter, dan Tim Kendall sepakat mengatakan bahwa mayoritas para pekerja industri teknologi bahkan tidak memberikkan anak-anaknya waktu di depan layar, karena mereka tahu industri yang mereka besarkan telah menunjukkan sisi manipulatifnya yang mengerikan. Menariknya, sebagian dari mereka bahkan kesulitan mengendalikan penggunaannya terhadap gadget dan media sosial, meski mereka sendiri yang merancang fiturnya dan sangat tahu persis apa yang terjadi di balik layar.

Menurut Tristan Harris, teknologi ini tahu saat kita kesepian, depresi, dan bahkan tahu saat kita melihat foto mantan pasangan di media sosial. Mereka tahu yang kita lakukan saat larut malam. Mereka tahu semuanya. Entah kita intorvert, ekstrovert, jenis neurosis yang kita punya, atau seperti apapun kepribadian kita. Tristan juga menambahkan bahwa media sosial bukan alat yang menunggu untuk digunakan. Jika sesuatu adalah alat, ia hanya duduk diam menunggu dengan sabar. Jika sesuatu bukan alat, ia menuntut sesuatu dari kita, merayu, memanipulasi, dan menginginkan sesuatu dari kita. Media sosial punya cara tersendiri untuk memperolehnya, yaitu menggunakan psikologi kita untuk melawan diri kita. Sejauh ini, kita bisa memahami bahwa kita telah beralih dari memiliki lingkungan teknologi berbasis alat ke lingkungan teknologi berbasis kecanduan dan manipulasi. Hal ini tentu akan

menurunkan tingkat kepercayaan diri anak, mengurangi kemampuan anak dalam bersosialisasi dengan lingkungan bermainnya.

Justin Rosenstein, mantan Pimpinan Teknik di Facebook dan mantan Manajer Produk di Google berkesempatan menyampaikan harapannya terhadap Film *The Social Dilemma*. Justin berharap film ini bisa menjadi pemicu terakhir, yang akan menyadarkan kita sebagai peradaban. Bahwa kita memiliki kuasa terhadap hidup kita sekarang dan di masa yang akan datang. Kita hanya akan lebih menguntungkan perusahaan jika kita menghabiskan lebih banyak waktu menatap layar, menatap iklan, daripada menghabiskan waktu untuk menikmati hidup. Saat ini kita sudah lihat akibatnya, kita melihat perusahaan menggunakan AI yang kuat untuk mengakali dan mencari cara menarik perhatian kita menuju hal yang mereka mau kita lihat, daripada hal yang paling konsisten dengan tujuan, nilai, dan hidup kita.

3.1.2 Mengonsumsi berita propaganda dan polarisasi

Dalam Film *The Social Dilemma*, karakter Ben yang diperankan oleh Skyler Gisondo merupakan remaja yang senang menonton konten ekstrim politik yang tak lain adalah sebuah propaganda yang tidak disadari olehnya. Video-video tersebut ditemukan Ben di aplikasi media sosialnya, dan terus menerus datang sebagai video yang direkomendasikan. Sebagai pengguna yang awam, Ben menonton video ujaran kebencian yang terselubung secara tidak sadar, sehingga membuatnya mudah terpengaruh. Karena itulah Ben terpenggil secara sukarela untuk mengamati dan bergabung dalam kelompok demonstrasi. Sifat media atau informasi yang terbuka di media sosial menjadi

alasan mengapa orang lebih cenderung mendramatisasi, berkonflik dan menyebarkan hoax (Zaid, 2021).

Dengan kemajuan informasi yang begitu cepat, masyarakat awalnya dimudahkan oleh fasilitas teknologi, namun seiring berjalannya waktu, teknologi itu justru memperburuk keadaan. Berita hoax dan ujaran kebencian dapat menyebar dengan mudah karena hadirnya media sosial seperti Facebook, Twitter, WhatsApp, Line, dan aplikasi lainnya yang tidak dapat melakukan filterisasi di awal terhadap informasi yang diterima. Dampaknya, jika pesan hoax dan ujaran kebencian tersebut sampai kepada orang yang mudah percaya, maka akan disebarkan kembali melalui media sosial atau aplikasi chatting mereka. Dan ini akan terjadi berulang-ulang, sehingga banyak orang yang terpengaruh oleh berita bohong dan ujaran kebencian. Selain itu, memungkinkan adanya penggiringan opini yang bisa merugikan pihak tertentu (Palupi, 2019).

Dalam wawancaranya di Film *The Social Dilemma*, Sandy Parakilas menyampaikan bahwa mereka telah menciptakan sistem yang berprasangka terhadap informasi palsu. Bukan karena mereka mau, tapi karena informasi palsu memberi semua perusahaan teknologi lebih banyak uang daripada kebenaran. Apalagi kebenaran itu membosankan.

Selama pandemi Covid-19 mencuat dua tahun belakangan ini, informasi konyol tentang Covid-19 bisa kita temukan dengan mudah, seperti kokain dan larutan perak dikatakan efektif membunuh Covid-19, minum lebih banyak air akan membunuh Covid-19 dari tubuh, vaksin dianggap beracun dan memicu autisme, propaganda bahwa pemerintah merencanakan penyebaran virus ini dan melakukan simulasi tentang reaksi ke berbagai negara. Apa yang kita lihat

dengan berita Covid hanyalah versi ekstrem dari apa yang terjadi di seluruh ekosistem informasi kita. Media sosial memperkuat gosip dan desas-desus eksponensial hingga kita tidak tahu apa yang benar.

Bukan hanya informasi konyol tentang Covid-19, namun informasi yang memecah perdamaian antar umat beragama juga amat mudah kita temukan. Cynthia Wong, Mantan Peneliti Internet Senior di Lembaga Hak Asasi Manusia menyebutkan bahwa Facebook berperan besar dalam memanipulasi opini publik dan membantu memicu kekerasan terhadap Muslim Rohingya.

Roger McNamee, Investor awal Facebook mengungkapkan bahwa sosial media adalah senjata penting yang digunakan untuk saling menghancurkan antar negara tanpa menyerbu perbatasan fisiknya. Satu negara bisa memanipulasi negara lain. Itu seperti perang dengan kendali jarak jauh. Ini merupakan cara kerja dari perusahaan teknologi yang menjalankan monetisasi. Monetisasi adalah salah satu pendukung kelangsungan hidup media tradisional, tetapi dalam perkembangannya monetisasi berkembang menjadi arena bisnis yang lebih luas, misalnya penggunaan Paywall atau akses langganan berbayar untuk konten tertentu (Nurrahmi, 2021).

Jaron Lanier, Ilmuwan komputer yang menjadi narasumber dalam film ini, menyampaikan fakta bahwa banyak orang di Silicon Valley yang meyakini sebuah teori bahwa kita sedang membangun sebuah otak super global dan semua pengguna seperti kita hanyalah neuron kecil yang bisa ditukar. Itu membuat kita menjadi sebuah elemen komputer kecil yang diprogram lewat manipulasi perilaku untuk melayani otak raksasa, dengan memaksa kita menjalankan suatu ‘peran’ aneh yang tidak kita sadari. Kita tidak dibayar,

tidak diakui, dan tidak bisa menentukan nasib sendiri. Mereka akan diam-diam memanipulasi kita, karena kita adalah simpul komputer.

Dari pemaparan di atas, kritik mengenai maraknya polarisasi dan propaganda menjadi salah satu keresahan yang perlu kita sadari dan segera lakukan langkah efektif untuk meminimalisir dampaknya. Pada menit-menit akhir film ini, beberapa narasumber meminta agar khalayak dapat menyadari keadaan yang sesungguhnya terhadap literasi digital kita. Selain itu, sikap bijak dalam bersosial media juga merupakan bentuk usaha untuk mengeluarkan kita dari sistem model bisnis. Sebelum memutuskan untuk menerima dan membagikan suatu informasi, akan lebih baik jika kita lebih dulu memilih informasi, memeriksa fakta, mempertimbangkan sumber, dan melakukan riset lebih mendalam.

3.2 Bentuk Kritik Sosial dalam Film The Social Dilemma

3.2.1 Menormalisasi penggunaan gadget dan media sosial secara berlebihan pada anak

Berikut ini bentuk kritik sosial dalam Film The Social Dilemma yang merepresentasikan kritik terhadap masyarakat yang menormalisasi penggunaan gadget dan media sosial secara berlebihan pada anak. Bentuk kritik sosial yang ditemukan, akan dianalisis berdasarkan struktur teks, dimensi konteks, serta dimensi kognisi sosial.

A. Struktur Teks

Dilihat pada struktur teks, terdapat dialog dalam Film *The Social Dilemma* yang merepresentasikan kritik sosial terhadap usaha masyarakat dalam menormalisasi penggunaan gadget dan media sosial secara berlebihan pada anak. Dialog akan dianalisis berdasarkan struktur makro, superstruktur, dan struktur mikro. Terdapat dua dialog yang masuk ke dalam struktur teks, diantaranya:

1. *These technology products were not designed by child psychologists who are trying to protect and nurture children. They were just designing to make these algorithms that were really good at recommending the next video to you or really good at getting you to take a photo with a filter on it. It's not just that it's controlling where they spend their attention. Especially social media starts to dig deeper and deeper down into the brain stem and take over kids' sense of self-worth and identity. We evolved to care about whether other people in our tribe think well of us or not 'cause it matters. But were we evolved to be aware of what 10,000 people think of us? We were not evolved to have social approval being dosed to us every five minutes. That was not at all what we were built to experience.*

Dialog diatas diucapkan oleh Tristan Harris, Mantan Ahli Etika Desain Google; Pendiri & Presiden Center for Humane Technology. Pada Film *The Social Dilemma*, dialog diatas terdapat di menit 37 detik 48 hingga menit ke-39 detik 13. Tristan

mengatakan bahwa produk teknologi ini tidak dirancang oleh psikolog anak yang berusaha melindungi dan mengasuh anak. Mereka hanya didesain untuk membuat algoritme yang mahir merekomendasikan video berikutnya untuk kita, atau membuat kita bisa berfoto dengan efek. Itu bukan hanya mengendalikan tujuan perhatian mereka. Media sosial mulai terus menggali lebih dalam ke batang otak, mengambil alih harga diri dan identitas kita. Kita berevolusi untuk peduli, apakah orang lain di suku kita memandang kita baik atau tidak, karena itu penting. Namun, apakah kita berevolusi untuk menyadari pendapat 10.000 orang tentang kita? Kita tak berevolusi untuk menerima persetujuan sosial setiap 5 menit. Kita sama sekali tak dirancang untuk mengalami itu.

- I don't know any parent who says, "Yeah, I really want my kids to be growing up feeling manipulated by tech designers, uh, manipulating their attention, making it impossible to do their homework, making them compare themselves to unrealistic standards of beauty." Like, no one wants that. No one does. We... We used to have these protections. When children watched Saturday morning cartoons, we cared about protecting children. We would say, "You can't advertise to these age children in these ways." But then you take YouTube for Kids, and it gobbles up that entire portion of the attention economy, and now all kids are exposed to YouTube for Kids. And all those protections and all those regulations are gone.*

Dialog diatas diucapkan oleh Tristan Harris, Mantan Ahli Etika Desain Google; Pendiri & Presiden Center for Humane Technology. Pada Film The Social Dilemma, dialog diatas terdapat di menit 42 detik 29 hingga menit ke-43 detik 07. Tristan mengatakan bahwa ia tidak mengenal orang tua yang bilang “Ya, aku ingin anak-anakku tumbuh dewasa dengan merasa dimanipulasi oleh desainer teknologi. Memanipulasi perhatian dan menjadikan tugas sekolah mustahil dikerjakan, membuat mereka mengikuti standar kecantikan yang tidak realistis”. Tidak ada yang menginginkan itu. Dulu kita memiliki perlindungan. Saat anak-anak menonton kartun pagi di Hari Sabtu, kita akan melindungi anak-anak dengan iklan apapun yang ada di televisi. Namun, hari ini justru anak-anak mulai terpapar YouTube Kids, dan semua perlindungan itu hilang.

B. Konteks

Dilihat pada dimensi konteks, terdapat beberapa scene dalam Film The Social Dilemma yang merepresentasikan kritik sosial terhadap usaha masyarakat dalam menormalisasi penggunaan gadget dan media sosial secara berlebihan pada anak, diantaranya:

1.



Gambar 3.1 Scene 1 Konteks (Sumber: Film The Social Dilemma)

[Cassandra] *Still don't see why you let her have that thing.*

[Mom] *What was I supposed to do? I mean, every other kid in her class had one.*

[Cassandra] *She's only 11*

Scene ini terdapat di menit 04 detik 43 hingga menit ke-04 detik 51. Menampilkan bagian drama naratif dalam Film The Social Dilemma, dengan dialog yang terjadi antara Cassandra yang diperankan oleh Kara Hayward dan Ibu yang diperankan oleh Barbara Gehring. Scene ini terjadi di ruang keluarga. Pertengkarannya antara seorang ibu dan putri sulungnya, Cassandra. Hari itu Cassandra mendebat ibunya yang sudah mengizinkan adiknya, Isla, menggunakan dan mengakses sebuah gadget, padahal Isla baru berusia 11 tahun. Ibu hanya bisa berkata bahwa ia tidak bisa melarang Isla, karena teman satu kelasnya juga sudah memiliki gadget. Pada waktu ini, ibu juga sebenarnya merasa sangat dilema. Ibu sudah tahu dampak buruk dari gadget, namun ibu tidak bisa membatasi Isla dengan gadget karena kebutuhan untuk pendidikan serta kehidupan sosial anaknya tersebut.

2.



Gambar 3.2 Scene 2 Konteks (Sumber: Film *The Social Dilemma*)

[Mom] *I was, um, thinking we could use all five senses to enjoy our dinner tonight. So, I decided that we're not gonna have any cell phones at the table tonight. So, turn 'em in.*

Scene ini terdapat di menit 34 detik 03 hingga menit ke-34 detik 13. Menampilkan bagian drama naratif dalam Film *The Social Dilemma*, dengan scene makan malam di keluarga Ben. Di ruang makan tersebut terdapat ibu yang diperankan oleh Barbara Gehring, ayah yang diperankan oleh Chris Grundy, Cassandra yang diperankan oleh Kara Hayward, Ben yang diperankan oleh kyler Gisondo dan Isla yang diperankan oleh Sophia Hammons. Beberapa saat sebelum makan malam berlangsung, ibu melihat Isla masih sibuk dengan gadget miliknya, sehingga memutuskan untuk meminta semua anggota keluarga menyerahkan gadget yang ada di sana. Ibu ingin makan malam berjalan dengan lebih tenang tanpa suara notifikasi apapun dan berlangsung tanpa ada anggota keluarga yang sibuk dengan gadgetnya. Di scene ini, masing-masing gadget milik ayah dan Ben langsung diserahkan kepada

ibu. Sementara gadget yang sedang digunakan Isla, terpaksa direbut paksa oleh ibu.

3.



Gambar 3.3 Scene 3 Konteks (Sumber: Film The Social Dilemma)

[Ben] *You keep freaking Mom out about our phones when it's not really a problem.*

[Cassandra] *We don't need our phones to eat dinner!*

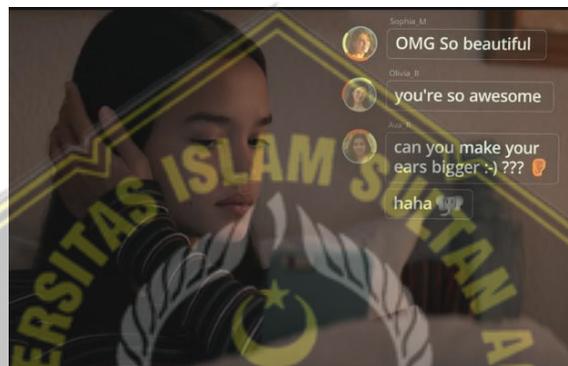
[Ben] *I get what you're saying. It's just not that big a deal. It's not.*

[Cassandra] *If it's not that big a deal, don't use it for a week.*

Scene ini terdapat di menit 36 detik 45 hingga menit ke-36 detik 58. Menampilkan bagian drama naratif dalam Film The Social Dilemma, dengan scene makan malam yang berantakan di keluarga Ben. Dalam scene ini, terdapat Cassandra yang diperankan oleh Kara Hayward dan Ben yang diperankan oleh kyler Gisondo. Mengacu pada scene sebelumnya, ibu mengambil 3 gadget dari meja makan, dan ketiga gadget disimpan ke dalam toples kaca yang terkunci dengan timer yang tidak bisa dibuka selama 1 jam. Tak lama berselang, Isla mendekati toples tersebut

dengan dalih akan mengambil garpu. Tanpa diduga, Isla mengambil palu, lalu memecahkan toples kaca demi bisa mengambil gadgetnya kembali. Karena aksi Isla tersebut, layar handphone milik Ben retak, lalu Ben langsung menyalahkan Cassandra yang diduga selalu memberikan keluhan kepada ibunya tentang dampak buruk gadget yang digunakan oleh kedua adiknya yang masih di bawah umur.

4.



Gambar 3.4 Scene 4 Konteks (Sumber: Film *The Social Dilemma*)

Scene ini terdapat di menit 38 detik 03 hingga menit ke-38 detik 58. Menampilkan Sophia Hammons pada scene drama naratif dalam Film *The Social Dilemma*. Sophia Hammons yang memerankan tokoh Isla, sedang sibuk berswafoto dan memilih filter yang cantik. Setelah memilih filter yang bagus, Isla mengunggah fotonya ke akun media sosial miliknya. Tak lama berselang, unggahan miliknya dibanjiri komentar dari teman-temannya di dunia maya. Pada potongan scene ini, terlihat ada satu komentar yang mengejek telinga Isla yang terlihat besar seperti telinga gajah. Isla yang tersinggung, terlihat mulai murung dan menutupi telinganya. Isla terlihat mementingkan penampilannya, dan hanya ingin menerima pujian atas foto yang diunggahnya.

5.



Gambar 3.5 Scene 5 Konteks (Sumber: Film The Social Dilemma)

Scene ini terdapat di menit 41 detik 13 hingga menit ke-42 detik 22. Menampilkan scene drama naratif dalam Film The Social Dilemma dengan tokoh Isla yang diperankan oleh Sophia Hammons. Isla sebelumnya menerima komentar mengejek terhadap foto yang diunggahnya. Ia lalu menghabiskan waktu yang cukup lama di kamar mandi untuk mengecek kembali unggahannya, lalu memperhatikan dirinya sendiri di cermin dengan sesekali menyentuh wajah dan telinganya. Tak lama, Isla pun menangis. Komentar buruk dan mengejek yang diterimanya di media sosial sangat mengganggu pikirannya. Isla merasa dirinya tidak menarik dan itu membuatnya sangat terpuruk.

6.



Gambar 3.6 Scene 6 Konteks (Sumber: Film The Social Dilemma)

Scene ini terdapat di menit 53 hingga menit ke-53 detik 12. Menampilkan scene drama naratif dalam Film The Social Dilemma dengan tokoh Ben yang diperankan oleh kyler Gisondo, yang masih tertidur ketika harus berangkat sekolah. Kara Hayward yang memerankan tokoh Cassandra, segera menghampiri kamar Ben yang tidak kunjung keluar dari kamarnya, sementara pagi itu mereka harus berangkat bersama ke sekolah. Ben tertidur karena semalaman bermain dengan gadgetnya, sehingga Ben bangun terlambat di hari sekolah.

C. Kognisi Sosial

Dilihat pada dimensi kognisi sosial, terdapat scene dalam Film The Social Dilemma yang merepresentasikan kritik sosial terhadap usaha masyarakat dalam menormalisasi penggunaan gadget dan media sosial secara berlebihan pada anak. Berikut beberapa scene yang masuk ke dalam dimensi kognisi sosial, diantaranya:

1.



Gambar 3.7 Scene 1 Kognisi Sosial (Sumber: Film The Social Dilemma)

“I... I’m worried about my kids. And if you have kids, I’m worried about your kids. Armed with all the knowledge that I have and all of the experience, I am fighting my kids about the time that they spend on phones and on the computer. I will say to my son, “How many hours do you think you’re spending on your phone?” He’ll be like, “It’s, like, half an hour. It’s half an hour, tops.””

Scene ini terdapat di menit 35 detik 42, hingga menit ke-36 detik 01. Menampilkan Dr. Anna Lembke, Direktur Medis Ketergantungan Obat di Fakultas Kedokteran Universitas Stanford. Sebagai seorang yang mengerti medis, Dr. Anna mengkhawatirkan anak-anak pengguna gadget dari sisi medis.

2.



Gambar 3.8 Scene 2 Kognisi Sosial (Sumber: Film The Social Dilemma)

“There has been a gigantic increase in depression and anxiety for American teenagers which began right around... between 2011 and 2013. The number of teenage girls out of 100,000 in this country who were admitted to a hospital every year because they

cut themselves or otherwise harmed themselves, that number was pretty stable until around 2010, 2011, and then it begins going way up. It's up 62 percent for older teen girls. It's up 189 percent for the preteen girls. That's nearly triple. Even more horrifying, we see the same pattern with suicide. The older teen girls, 15 to 19 years old, they're up 70 percent, compared to the first decade of this century. The preteen girls, who have very low rates to begin with, they are up 151 percent. And that pattern points to social media. Gen Z, the kids born after 1996 or so, those kids are the first generation in history that got on social media in middle school. How do they spend their time? They come home from school, and they're on their devices. A whole generation is more anxious, more fragile, more depressed”.

Scene ini terdapat di menit 40 detik 01 hingga menit ke-41 detik 29. Menampilkan Jonathan Haidt, Psikolog Sosial di New York University dan penulis “The Righteous Mind”. Jonathan menuturkan beberapa kasus yang terjadi pada remaja di Amerika yang disebabkan karena media sosial. Hal ini disampaikan, agar menjadi perhatian bagi khalayak yang menonton Film The Social Dilemma, bahwa bahaya media sosial itu nyata adanya, walaupun yang disampaikan Jonathan hanya kasus yang terjadi di Amerika saja. Jonathan juga menyampaikan bahwa kasus yang dijelaskan diatas terjadi pada Generasi Z. Generasi ini menjadi generasi yang

mudah cemas dan depresi karena dampak yang dihasilkan dari mengakses media sosial.

3.



Gambar 3.9 Scene 3 Kognisi Sosial (Sumber: Film The Social Dilemma)

“I’ve worked out what I think are three simple rules, um, that make life a lot easier for families and that are justified by the research. So, the first rule is all devices out of the bedroom at a fixed time every night. Whatever the time is, half an hour before bedtime, all devices out. The second rule is no social media until high school. Personally, I think the age should be 16. Middle school’s hard enough. Keep it out until high school. And the third rule is work out a time budget with your kid. And if you talk with them and say, “Well, how many hours a day do you wanna spend on your device? What do you think is a good amount?” they’ll often say something pretty reasonable.”

Scene ini terdapat di menit 40 detik 01 hingga menit ke-41 detik 29. Menampilkan Jonathan Haidt, Psikolog Sosial di New York

University dan penulis “The Righteous Mind”. Jonathan menyampaikan kesimpulannya pada wawancaranya untuk Film The Social Dilemma. Kesimpulan tersebut disampaikan sebagai saran yang bisa digunakan oleh sebuah keluarga agar lebih bijak dan tegas dalam mengatur anggota keluarga terutama anak-anak dalam penggunaan gadget.

3.2.1 Mengkonsumsi berita propaganda dan polarisasi

Berikut ini bentuk kritik sosial dalam Film The Social Dilemma yang merepresentasikan kritik terhadap masyarakat yang masih mengonsumsi berita propaganda dan polarisasi. Bentuk kritik sosial yang ditemukan, akan dianalisis berdasarkan struktur teks, dimensi konteks, serta dimensi kognisi sosial.

A. Struktur Teks

Dilihat pada struktur teks, terdapat dialog dalam Film The Social Dilemma yang merepresentasikan kritik sosial terhadap masyarakat yang mengonsumsi berita propaganda dan polarisasi. Dialog akan dianalisis berdasarkan struktur makro, superstruktur, dan struktur mikro. Terdapat 4 dialog yang masuk ke dalam struktur teks, diantaranya:

1. *“We all simply are operating on a different set of facts. When that happens at scale, you’re no longer able to reckon with or even consume information that contradicts with that world view that you’ve created. That means we aren’t actually being objective, constructive individuals”.*

Dialog diatas diucapkan oleh Rashida Richardson, dari Sekolah Hukum Rutgers, Visiting Scholar; German Marshall Fund, Senior Fellow; A.I. Now Institute, dan Mantan Direktur Riset Kebijakan. Dialog di atas terdapat di menit 57 detik 11 hingga menit ke-58 detik 27. Rashida mengatakan bahwa ada satu set fakta dalam internet, yang diambil oleh masing-masing orang, sehingga terjadi sebuah perbedaan informasi di masyarakat.

2. *“Over time, you have the false sense that everyone agrees with you, because everyone in your news feed sounds just like you. And that once you’re in that state, it turns out you’re easily manipulated, the same way you would be manipulated by a magician. A magician shows you a card trick and says, “Pick a card, any card.” What you don’t realize was that they’ve done a set-up, so you pick the card they want you to pick. And that’s how Facebook works. Facebook sits there and says, “Hey, you pick your friends. You pick the links that you follow.” But that’s all nonsense. It’s just like the magician. Facebook is in charge of your news feed”.*

Dialog diatas diucapkan oleh Roger McNamee, Investor awal Facebook, penulis “Zucked: Waking Up to the Facebook Catastrophe”. Dialog di atas terdapat di menit 56 detik 36 hingga menit ke-57 detik 10. Roger mengatakan bahwa semua orang yang mengakses berita dari media sosial, akan merasa bahwa semua orang di umpan berita tampak sependapat dengan kita. Padahal itu

adalah cara kerja algoritme, yang mirip dengan cara pesulap menipu penontonnya. Di titik tersebut, kita akan mudah dimanipulasi.

- 3. So, imagine you're on Facebook... and you're effectively playing against this artificial intelligence that knows everything about you, can anticipate your next move, and you know literally nothing about it, except that there are cat videos and birthdays on it. That's not a fair fight.*

Dialog diatas diucapkan oleh Roger McNamee, Investor awal Facebook, penulis “Zucked: Waking Up to the Facebook Catastrophe”. Dialog di atas terdapat di menit 52 detik 21 hingga menit ke-52 detik 39. Roger mengatakan bahwa jika kita aktif di Facebook, namun yang kita tahu hanya video kucing lucu dan informasi ulang tahun, maka kita tidak bisa melawan AI.

- 4. People think the algorithm is designed to give them what they really want, only it's not. The algorithm is actually trying to find a few rabbit holes that are very powerful, trying to find which rabbit hole is the closest to your interest. And then if you start watching one of those videos, then it will recommend it over and over again.*

Dialog diatas diucapkan oleh Guillaume Chaslot, Mantan Insinyur Perangkat Lunak di Google (YouTube); CEO IntuitiveAI. Dialog di atas terdapat di menit 59 detik 41 hingga menit ke-60 detik 02.

Dalam dialognya, Guillaume menggunakan istilah “rabbit holes” kepada pengguna media sosial, yang mudah dimanipulasi dengan video rekomendasi.

B. Konteks

Dilihat pada dimensi konteks, terdapat scene dalam Film *The Social Dilemma* yang merepresentasikan kritik sosial terhadap masyarakat yang mengkonsumsi berita propaganda dan polarisasi. Terdapat 3 scene yang masuk ke dalam dimensi konteks, diantaranya:

1.



Gambar 3.10 Scene 7 Konteks (Sumber: Film The Social Dilemma)

Scene ini terdapat di menit 51 detik 46 hingga menit ke-52 detik 20. Pada scene ini, diawali dengan munculnya AI yang diperankan oleh Vincent Kartheiser untuk mengirimkan lebih banyak video rekomendasi kepada Ben. Ben yang diperankan oleh kyler Gisondo, lalu mengakses berbagai macam konten “Extreme Center” yang menarik perhatiannya selama beberapa waktu terakhir. Ben terus menerus menemukan video rekomendasi serupa, sehingga Ben menontonnya satu persatu hingga ketiduran.

2.



Gambar 3.11 Scene 8 Konteks (Sumber: Film The Social Dilemma)

Scene ini terdapat di menit 59 detik 02 hingga menit 59 detik 46.

Dalam scene ini terjadi percakapan antara tokoh Ben yang diperankan oleh kyler Gisondo dan tokoh Cassandra yang diperankan oleh Kara Hayward. Cassandra menyapa Ben dan bertanya kenapa Ben tidak pergi berlatih sepak bola. Ben yang saat itu sedang sibuk menonton konten “Extreme Center” berusaha menjelaskan kepada Cassandra. Namun Cassandra mengatakan bahwa konten yang Ben tonton, bukan sebuah berita, melainkan propaganda. Tapi Ben tidak peduli ucapan kakak perempuannya.

3.



Gambar 3.12 Scene 9 Konteks (Sumber: Film The Social Dilemma)

Scene ini terdapat di menit 80 detik 55 hingga menit 81 detik 10.

Dalam scene ini tokoh Ben yang diperankan oleh kyler Gisondo

dan tokoh Cassandra yang diperankan oleh Kara Hayward, tertangkap polisi karena tidak sengaja bergabung dalam kelompok demonstrasi politik terkait krisis kepercayaan terhadap pemerintah. Seharusnya keduanya pergi sekolah, namun Ben yang mengetahui informasi tentang demonstrasi itu memutuskan untuk datang ke tengah kerumunan demonstrasi berlangsung. Ben terpengaruh dengan video propaganda yang selalu ia tonton di media sosial. Cassandra yang mengetahui bahwa adiknya tidak ada di rumah, akhirnya pergi untuk mencari dan berakhir di tangkap oleh polisi.

C. Kognisi Sosial

Dilihat pada dimensi kognisi sosial, terdapat scene dalam Film *The Social Dilemma* yang merepresentasikan kritik sosial terhadap masyarakat yang mengkonsumsi berita propaganda dan polarisasi. Terdapat 5 scene yang masuk ke dalam dimensi kognisi sosial, diantaranya:

1.



Gambar 3.13 Scene 4 Kognisi Sosial (Sumber: Film The Social Dilemma)

“At YouTube, I was working on YouTube recommendations. It worries me that an algorithm that I worked on is actually increasing polarization in society. But from the point of view of watch time, this polarization is extremely efficient at keeping people online.”

Scene ini terdapat di menit 58 detik 39, hingga menit ke-58 detik 56. Menampilkan Guillaume Chaslot, Mantan Insinyur Perangkat Lunak di Google (YouTube); CEO IntuitiveAI. Sebagai orang yang bekerja untuk membuat rekomendasi video di YouTube, Guillaume menyampaikan bahwa dampak polarisasi akan sangat terasa, jika di lihat dari durasi seorang pengguna dalam menonton video YouTube.

2.



Gambar 3.14 Scene 5 Kognisi Sosial (Sumber: Film The Social Dilemma)

“We are allowing the technologists to frame this as a problem that they’re equipped to solve. That is... That’s a lie. People talk about AI as if it will know truth. AI’s not gonna solve these problems. AI cannot solve the problem of fake news. Google doesn’t have the

option of saying, “Oh, is this conspiracy? Is this truth?” Because they don’t know what truth is. They don’t have a... They don’t have a proxy for truth that’s better than a click.”

Scene ini terdapat di menit 75 detik 08, hingga menit ke-75 detik 40. Menampilkan Cathy O’Neil, Ilmuwan Data, penulis “Weapons of Math Destruction”. Cathy mengatakan bahwa AI tidak akan membantu menghapus permasalahan tersebarnya informasi palsu di internet, AI justru ingin kita mengklik lebih banyak informasi tersebut.



Gambar 3.15 Scene 6 Kognisi Sosial (Sumber: Film The Social Dilemma)

“Facebook really gave the military and other bad actors a new way to manipulate public opinion and to help incite violence against the Rohingya Muslims that included mass killings, burning of entire villages, mass rape, and other serious crimes against humanity that have now led to 700,000 Rohingya Muslims having to flee the country.”

Scene ini terdapat di menit 67 detik 45, hingga menit ke-68 detik 08. Menampilkan Cynthia Wong, Mantan Peneliti Internet Senior di Lembaga Hak Asasi Manusia. Sebagai orang yang mengerti tentang internet, Cynthia menyebutkan salah satu kasus yang disebabkan karena maraknya informasi palsu yang memanipulasi banyak masyarakat di Myanmar.

4.



Gambar 3.16 Scene 7 Kognisi Sosial (Sumber: Film The Social Dilemma)

“There’s a study, an MIT study, that fake news on Twitter spreads six times faster than true news. What is that world gonna look like when one has a six-times advantage to the other one? ”

Scene ini terdapat di menit 62 detik 12, hingga menit ke-62 detik 24. Menampilkan Tristan Harris, Mantan Ahli Etika Desain Google; Pendiri & Presiden Center for Humane Technology. Tristan menyebutkan bahwa penyebaran informasi palsu di Twitter telah meningkat 6 kali lebih banyak dari pada informasi yang benar.

5.



Gambar 3.17 Scene 8 Kognisi Sosial (Sumber: Film The Social Dilemma)

“ I still am not 100 percent sure how this originally came about, but the idea that ordering a pizza meant ordering a trafficked person. As the groups got bigger on Facebook, Facebook’s recommendation engine started suggesting to regular users that they join Pizzagate groups. So, if a user was, for example, anti-vaccine or believed in chemtrails or had indicated to Facebook’s algorithms in some way that they were prone to belief in conspiracy theories, Facebook’s recommendation engine would serve them Pizzagate groups. Eventually, this culminated in a man showing up with a gun, deciding that he was gonna go liberate the children from the basement of the pizza place that did not have a basement. This is an example of a conspiracy theory that was propagated across all social networks. The social network’s own recommendation engine is voluntarily serving this up to people who had never searched for the term “Pizzagate” in their life”

Scene ini terdapat di menit 61 detik 03, hingga menit ke-62 detik 10. Menampilkan Renée Diresta, Manajer Riset di Stanford Internet Observatory, mantan Kepala Kebijakan di Data for

Democracy. Renée mengatakan bahwa pengguna Facebook biasa bisa terperangkap dalam informasi mengerikan seperti Pizzagate (grup jaringan pedofilia), walaupun pengguna itu tidak pernah mengetahui sebelumnya tentang Pizzagate. Hal ini disebabkan karena awalnya pengguna cenderung mempercayai teori konspirasi.



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

4.1 Hasil Analisis Data

Pada bab sebelumnya, peneliti telah menjelaskan bentuk-bentuk kritik sosial yang akan diteliti menggunakan Teori Wacana Teun A. Van Dijk. Temuan penelitian tersebut akan dianalisis dengan tiga dimensi wacana Teu A. Van Dijk, yaitu struktur teks, konteks dan kognisi sosial.

4.1.1 Struktur Teks

Pada struktur teks, peneliti akan menganalisis dialog dengan tiga struktur wacana, yaitu Struktur Makro, Superstruktur, dan Struktur Mikro. Terdapat beberapa dialog yang termasuk kritik sosial terhadap usaha menormalisasi penggunaan gadget dan media sosial secara berlebihan pada anak. Berikut ini kedua dialog yang dianalisis :

“These technology products were not designed by child psychologists who are trying to protect and nurture children. They were just designing to make these algorithms that were really good at recommending the next video to you or really good at getting you to take a photo with a filter on it. It’s not just that it’s controlling where they spend their attention. Especially social media starts to dig deeper and deeper down into the brain stem and take over kids’ sense of self-worth and identity. We evolved to care about whether other people in our tribe think well of us or not ’cause it matters. But were we evolved to be aware

of what 10,000 people think of us? We were not evolved to have social approval being dosed to us every five minutes. That was not at all what we were built to experience.”

a. Struktur Makro

Dalam Struktur Makro, terdapat elemen Tema/Topik. Tema/Topik yang dianalisis oleh peneliti diambil dari dialog yang diucapkan oleh narasumber dalam Film The Social Dilemma. Tema/Topik yang dianalisis dalam dialog, dimaksudkan untuk mempermudah pemahaman terhadap penjelasan atau pernyataan yang disampaikan oleh narasumber, sehingga masyarakat dapat memahami informasi dan pesan yang disampaikan.

| | |
|-------------|--|
| Tema | Dialog di atas diucapkan oleh Tristan Harris di menit 37 detik 48 hingga menit ke-39 detik 13. Secara singkat, dialog di atas menyampaikan alasan rancangan teknologi tidak berpihak kepada anak. Tristan ingin masyarakat memahami bahwa ada dampak dari teknologi pada anak. |
|-------------|--|

Tabel 4.1 Struktur Makro 1

b. Superstruktur

Dalam Superstruktur, terdapat elemen skema. Skema dapat diartikan sebagai alur. Dalam Film The Social Dilemma, dialog yang diucapkan oleh narasumber diterima sebagai pesan dan informasi yang terstruktur, dengan tujuan bisa dimengerti oleh masyarakat yang menonton film ini.

| | |
|--------------|--|
| Skema | <p>Dialog di atas diucapkan Tristan setelah scene makan malam keluarga Ben yang berantakan, karena Isla memecahkan toples demi mendapatkan kembali gadget miliknya. Dari alur sebelumnya, Tristan menjabarkan situasi tentang teknologi yang tidak dirancang oleh psikolog anak sebagai pernyataan pertama, agar masyarakat memahami pernyataan selanjutnya tentang harga diri dan identitas anak, yang terancam karena rancangan teknologi tersebut. Tristan juga memberikan pemaparan contoh, bahwa anak akan terbiasa mencari validasi dari teman-teman mereka di dunia maya.</p> |
|--------------|--|

Tabel 4.2 Superstruktur 1

c. Struktur Mikro

Dalam struktur mikro, dialog dianalisis dengan mengamati semantik, sintaksis, stilistik, dan retorik.

| Semantik | Latar |
|---|--|
| (Pernyataan yang ingin ditekankan dalam dialog) | <p>Sudah banyak dampak yang terlihat karena teknologi kepada anak. Tristan menganggap anak-anak bisa kehilangan kendali atas perhatian mereka terhadap sesuatu, bahkan mengancam harga diri dan identitas mereka karena terus menerus berada dalam kendali algoritme</p> |

teknologi. Pernyataan Tristan dalam dialog di atas akan terlihat masuk akal, jika kita menilik kembali maraknya tren Snapchat Dysmorphia di tahun 2018. Dr. Neelam Vashi, Direktur Cosmetic dan Laser di Universitas Boston, Massachusetts, berpendapat bahwa obsesi terhadap filter snapchat telah menjadi tren di kalangan pasien operasi plastik. Dilihat dari sisi psikis, ini merupakan penyakit mental yang membuat pengidapnya merasa terobsesi dengan kesempurnaan yang diberikan filter dan ingin selalu terlihat seperti itu di dunia nyata. Maka memperbaiki wajah melalui operasi plastik adalah jalan yang mereka pilih, agar tidak perlu lagi mengedit wajahnya. Tren ini dilakukan oleh pasien yang mayoritas di bawah usia 30 tahun (Putri, 2018). Dalam Film The Social Dilemma, tren di atas juga disebutkan, sehingga memiliki keterikatan dengan pernyataan Tristan dalam dialog di atas.

Detil

Produk teknologi tidak berpihak pada anak, dan tidak bertanggung jawab pada dampak yang didapatkan anak. Fitur filter dalam gadget yang digunakan anak untuk berfoto mampu

| | |
|--|---|
| | <p>mengalihkan tujuan dan perhatian awalnya, selain itu anak secara tidak sadar mempelajari bagaimana caranya mendapatkan validasi dari teman-temannya di dunia maya. Bentuk validasi dapat dilihat dari jumlah like terhadap foto yang diunggah ke media sosial. Anak berevolusi untuk menyadari apakah ia dipandang menarik atau tidak, baik atau buruk berdasarkan jumlah like.</p> <p>Maksud Tristan sebagai komunikator dalam Film ini, memberikan peringatan kepada orang tua sebagai komunikator, agar memantau penggunaan gadget pada anak. Produk teknologi tidak dirancang oleh psikolog anak, sehingga tidak memandang usia. Anak-anak yang tidak memahami dampak buruknya, akan mudah dipengaruhi secara psikis.</p> |
| <p>Sintaksis (Bagaimana kalimat disusun untuk diucapkan sebagai dialog)</p> | <p>Bentuk Kalimat Bentuk kalimat dalam pernyataan Tristan di atas merupakan kalimat aktif yang memfokuskan penjelasan psikolog anak dan anak sebagai subjek dalam pernyataan Tristan.</p> <p>Koherensi</p> |

Terdapat 4 kata hubung ‘dan’ dalam dialog Tristan di atas, yaitu pada kalimat “*protect **and** nurture children*” kemudian setelahnya berada dalam satu kalimat penuh yang panjang, yaitu “*Especially social media starts to dig deeper **and** deeper down into the brain stem **and** take over kids’ sense of self-worth **and** identity.*”

Kata Ganti

Tristan menggunakan beberapa kata ganti, untuk mempermudah pemahaman penonton Film The Social Dilemma, kepada siapa kalimat diperuntukkan. Diantaranya:

Kata ganti “kamu/anda” pada dialog di atas:

- *recommending the next video to **you**...*
- *getting **you**....*

Kata ganti “kita/kami” pada dialog di atas:

- ***We** evolved to care...*
- *people in **our** tribe think well of **us**...*
- ***we** evolved to be aware...*
- *what 10,000 people think of **us**...*
- ***We** were not evolved...*
- *being dosed to **us**...*
- *what **we** were built...*

| | |
|---|---|
| | <p>Kata ganti “mereka” pada dialog di atas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>They were just designing...</i> - <i>where they spend their attention...</i> |
| <p>Stilistik</p> <p>(Bagaimana pilihan kata yang dipakai dalam dialog)</p> | <p>Leksikon</p> <p>Kata berevolusi pada kalimat “<i>We evolved to care...</i>” dan “<i>Were we evolved to be aware...</i>” bisa diganti dengan kata sinonim dari berevolusi seperti berkembang, berproses atau berubah, tetapi karena konteks dialog ini lebih cocok menggunakan kata berevolusi dibandingkan berkembang, berproses atau berubah. Pemilihan kata akan berpengaruh pada proses diterimanya pesan pada dialog kepada khalayak sebagai komunikan.</p> |
| <p>Retoris</p> <p>(Bagaimana dan dengan cara apa penekanan dilakukan dalam dialog)</p> | <p>Grafis</p> <p>Pada kalimat tanya “<i>But were we evolved to be aware of what 10,000 people think of us?</i>” Tristan memberikan penekanan dan ingin membuat penonton berpikir kembali, apakah kita perlu tahu semua pendapat orang tentang kita?</p> <p>Metafora</p> <p>Pada kalimat “<i>social media starts to dig deeper and deeper down into the brain stem..</i>” Tristan</p> |

| | |
|--|---|
| | <p>menggunakan ungkapan <i>dig deeper</i> untuk mengilustrasikan seberapa kuat dampak media sosial bagi anak.</p> |
|--|---|

Tabel 4.3 Struktur Mikro 1

“ I don ’t know any parent who says, “Yeah, I really want my kids to be growing up feeling manipulated by tech designers, uh, manipulating their attention, making it impossible to do their homework, making them compare themselves to unrealistic standards of beauty.” Like, no one wants that. No one does. We... We used to have these protections. When children watched Saturday morning cartoons, we cared about protecting children. We would say, “You can’t advertise to these age children in these ways.” But then you take YouTube for Kids, and it gobbles up that entire portion of the attention economy, and now all kids are exposed to YouTube for Kids. And all those protections and all those regulations are gone.”

a. Struktur Makro

Dalam Struktur Makro, terdapat elemen Tema. Tema yang dianalisis oleh peneliti diambil dari dialog yang diucapkan oleh narasumber dalam Film The Social Dilemma. Tema yang dianalisis dalam dialog, dimaksudkan untuk mempermudah pemahaman terhadap penjelasan atau pernyataan yang disampaikan oleh narasumber,

sehingga masyarakat dapat memahami informasi dan pesan yang disampaikan.

| | |
|-------------|---|
| Tema | Dialog di atas diucapkan oleh Tristan Harris di menit 42 detik 29 hingga menit ke-43 detik 07. Secara singkat, dialog di atas menjelaskan kurangnya perhatian orang tua tentang perbedaan regulasi antara televisi dan YouTube. |
|-------------|---|

Tabel 4.4 Struktur Makro 2

b. Superstruktur

Dalam Superstruktur, terdapat elemen skema. Skema dapat diartikan sebagai alur. Dalam Film *The Social Dilemma*, dialog yang diucapkan oleh narasumber memiliki alur sebagai penyampaian pesan dan informasi yang terstruktur, dengan tujuan bisa dimengerti oleh masyarakat yang menonton film ini.

| | |
|--------------|--|
| Skema | Dialog di atas diucapkan Tristan setelah munculnya scene Isla menangis di kamar mandi, karena menerima komentar yang mengkritik telinganya, sesaat setelah mengunggah foto miliknya. Berdasarkan dialog di atas, Tristan menyebutkan opininya bahwa setiap orang tua tidak menginginkan anaknya dimanipulasi teknologi. Sebagai pendukung opininya, Tristan menjabarkan bagaimana orang tua memberikan proteksi terhadap tontonan anak di televisi seperti |
|--------------|--|

| | |
|--|--|
| | <p>program kartun di Hari Sabtu pagi. Diakhir dialog, Tristan menegaskan bahwa Youtube Kids justru dengan mudah mengambil semua proteksi yang telah dibangun tadi. Dilihat dari susunan kalimat yang diucapkan Tristan, dapat dimaksudkan untuk memberikan masyarakat sebuah perbandingan situasi sebelum adanya YouTube Kids dan setelah adanya YouTube Kids.</p> |
|--|--|

Tabel 4.5 Superstruktur 2

c. Struktur Mikro

Dalam struktur mikro, dialog dianalisis dengan mengamati semantik, sintaksis, stilistik, dan retorik.

| Semantik | Latar |
|---|---|
| (Pernyataan yang ingin ditekankan dalam dialog) | <p>Seperti yang kita tahu, televisi memiliki regulasi yang jelas terhadap batasan usia untuk setia jenis tayangan di televisi, baik itu film, sinetron, maupun acara <i>reality show</i>. Kebijakan tersebut ditunjukkan dengan kode batasan usia program, misalnya R13+ untuk remaja berusia 13 ke atas, kode BO atau di bawah bimbingan orang tua. Kebijakan tersebut tidak ada di YouTube Kids, meskipun secara nama khusus diperuntukan untuk anak-anak. Namun, tidak bisa dipungkiri bahwa saat ini banyak kartun yang menunjukkan</p> |

adegan seksual atau adegan kekerasan yang tidak seharusnya di tonton oleh anak. Selain itu memungkinkan juga muncul iklan-iklan produk dewasa yang lepas dari filter.

Detil

Dengan banyaknya tayangan film tanpa filter di YouTube Kids, tentu perlu disadari bedanya dengan tayangan di televisi yang memiliki lembaga sensor sendiri. Menurut Tristan, tidak ada orang tua yang menginginkan anaknya terlalu larut dengan media sosial sehingga lupa tidak mengerjakan tugas sekolah dan tanggung jawab lainnya sebagai anak dan pelajar. Berbeda dengan televisi yang memiliki pembagian jam tayang, sehingga anak tidak akan selalu berada di depan televisi. Secara gamblang dapat kita lihat perbedaan televisi dan YouTube Kids dari durasi tayangan. Televisi punya perbedaan besar jika dibandingkan dengan YouTube Kids yang bisa diakses kapan saja.

Maksud

Tristan sebagai komunikator dalam film, menyinggung orang tua yang hanya peduli

| | |
|---|--|
| | <p>tontonan anak di televisi. Sehingga orang tua kehilangan kontrol terhadap YouTube Kids yang sudah memengaruhi keseharian anak.</p> |
| <p>Sintaksis</p> <p>(Bagaimana kalimat disusun untuk diucapkan sebagai dialog)</p> | <p>Bentuk Kalimat</p> <p>Dialog di atas merupakan kalimat pasif. Dilihat pada kalimat <i>“I really want my kids to be growing up feeling manipulated by tech designers”</i>, Tristan ingin menonjolkan peristiwa dalam pernyataan yang disampaikan dalam dialog.</p> <p>Koherensi</p> <p>Pada kalimat <i>“But then you take YouTube for Kids, and it gobbles up that entire portion of the attention economy, and now all kids are exposed to YouTube for Kids. And all those protections and all those regulations are gone”</i> terdapat kata hubung “dan” dan kata hubung “lalu/kemudian”.</p> <p>Kata Ganti</p> <p>Tristan menggunakan beberapa kata ganti, untuk mempermudah pemahaman penonton Film The Social Dilemma, kepada siapa kalimat diperuntukkan. Diantaranya:</p> <p>Kata ganti “aku/saya” pada dialog di atas:</p> |

| | |
|---|---|
| | <p>- <i>I really want my kids...</i></p> <p>Kata ganti “kamu/anda” pada dialog di atas:</p> <p>- <i>You can’t advertise to...</i></p> <p>- <i>But then you take YouTube for Kids...</i></p> <p>Kata ganti “kita/kami” pada dialog di atas:</p> <p>- <i>We used to have these protection...</i></p> <p>- <i>We cared about protecting children</i></p> <p>- <i>We would say...</i></p> <p>Kata ganti “mereka” pada dialog di atas:</p> <p>- <i>Manipulating their attention...</i></p> <p>- <i>To do their homework...</i></p> <p>- <i>Making them compare themselves...</i></p> |
| <p>Stilistik</p> <p>(Bagaimana pilihan kata yang dipakai dalam dialog)</p> | <p>Leksikon</p> <p>Kata manipulasi pada kalimat “<i>feeling manipulated by tech designers</i>” dan “<i>manipulating their attention</i>” bisa dirubah dengan penipuan, penyelewengan, atau kecurangan. Pemilihan kata manipulasi lebih sering di pakai untuk mengungkapkan masalah informasi dan teknologi.</p> <p>Pemakaian kata <i>unrealistic</i> atau tidak realistis pada kalimat “<i>Unrealistic standards of beauty</i>”</p> |

| | |
|--|---|
| | <p>bisa dirubah dengan kata tidak mungkin atau tidak masuk akal. Kata <i>unrealistic</i> sangat familiar digunakan untuk menggambarkan objek yang terlihat tidak nyata. Sangat tepat digunakan untuk menyebutkan standar kecantikan yang dibuat oleh filter media sosial. Pemilihan kata akan berpengaruh pada proses diterimanya pesan pada dialog kepada khalayak sebagai komunikan.</p> |
| <p>Retoris (Bagaimana dan dengan cara apa penekanan dilakukan dalam dialog)</p> | <p>Grafis Kalimat “<i>Like, no one wants that. No one does</i>” menjadi penekanan Tristan dengan mengulang kalimat “Tidak ada yang mau”. Dalam pernyataannya, Tristan meyakinkan bahwa tidak ada orang tua yang mau anaknya dimanipulasi, termasuk orang tua yang memutuskan menonton film ini.</p> <p>Metafora Kalimat “<i>Gobbles up that entire portion of the attention economy</i>”, Tristan menggunakan kata <i>gobbles up</i> yang berarti melahap, untuk menjelaskan sesuatu yang banyak dengan mengatakan bahwa YouTube Kids telah melahap seluruh porsi perhatian ekonomi. Maksud</p> |

| | |
|--|---|
| | ekonomi adalah biaya YouTube Premium atau tayangan iklan pada YouTube Kids. |
|--|---|

Tabel 4.6 Struktur Mikro 2

Selanjutnya, terdapat beberapa dialog yang termasuk kritik sosial terhadap masyarakat yang masih mengonsumsi berita propaganda dan polarisasi. Berikut ini keempat dialog yang dianalisis:

“We all simply are operating on a different set of facts. When that happens at scale, you’re no longer able to reckon with or even consume information that contradicts with that world view that you’ve created. That means we aren’t actually being objective, constructive individuals”.

a. Struktur Makro

Dalam Struktur Makro, terdapat elemen Tema. Tema yang dianalisis oleh peneliti diambil dari dialog yang diucapkan oleh narasumber dalam Film The Social Dilemma. Tema yang dianalisis dalam dialog, dimaksudkan untuk mempermudah pemahaman terhadap penjelasan atau pernyataan yang disampaikan oleh narasumber, sehingga masyarakat dapat memahami informasi dan pesan yang disampaikan.

| | |
|-------------|--|
| Tema | Dialog di atas diucapkan oleh Rashida Richardson di menit 57 detik 11 hingga menit ke-58 detik 27. |
|-------------|--|

| | |
|--|--|
| | Secara singkat, dialog di atas menjelaskan bahwa setiap orang mengakses fakta yang berbeda, sehingga masing-masing orang berusaha mempertahankan fakta yang mereka terima. |
|--|--|

Tabel 4.7 Struktur Makro 3

b. Superstruktur

Dalam Superstruktur, terdapat elemen skema. Skema dapat diartikan sebagai alur. Dalam Film *The Social Dilemma*, dialog yang diucapkan oleh narasumber memiliki alur sebagai penyampaian pesan dan informasi yang terstruktur, dengan tujuan bisa dimengerti oleh masyarakat yang menonton film ini.

| | |
|--------------|---|
| Skema | Diawal dialognya, Rashida segera menegaskan bahwa telah terjadinya perbedaan fakta yang kita terima. Pada kalimat selanjutnya, Rashida menjelaskan dampak dari penerimaan fakta yang berbeda dalam skala yang besar. Kalimat ini menambah pemahaman penonton, bahwa perbedaan fakta bisa terjadi secara terus menerus, namun respon yang diberikan masing-masing orang juga akan berbeda. Karena sangat memungkinkan bahwa setiap orang tidak memegang fakta yang sama. Lalu dialog Rashida diakhiri dengan pernyataan bahwa setiap orang terancam menjadi tidak objektif dan konstruktif |
|--------------|---|

| | |
|--|--|
| | <p>karena tidak mau mendengar fakta yang lain.</p> <p>Setelah dialog ini, scene demonstrasi akibat informasi propaganda muncul dan menjadi pelengkap informasi atas pernyataan Rashida dalam film.</p> |
|--|--|

Tabel 4.8 Superstruktur 3

c. Struktur Mikro

Dalam struktur mikro, dialog dianalisis dengan mengamati semantik, sintaksis, stilistik, dan retorik.

| Semantik | Latar |
|--|--|
| <p>(Pernyataan yang ingin ditekankan dalam dialog)</p> | <p>Informasi palsu, mengandung propaganda atau polarisasi, tentu tidak asing kita dengar, karena setiap hari informasi semacam itu bisa kita temukan dengan mudah. Menurut hasil riset Mastel, penyebaran berita hoax membentuk pola komunikasi di masyarakat cyber yaitu 10 dari 90, yang berarti 10% warga internet membuat berita hoax dan sebanyak 90% sisanya menyebarkan informasi tersebut secara sukarela melalui media sosial. Warga net diterpa berita hoax 44,30% setiap hari dan mendapatkan lebih dari satu kali dalam sehari sebesar 17,20% (Mastel, 2017). Angka tersebut akan terus bertambah dan memperbesar skala yang dimaksud Rashida.</p> |

Sebagai komunikator, Rashida meyakinkan bahwa tercemarnya iklim informasi kita, bisa membuat kita kehilangan jati diri, serta tidak bisa objektif dalam menanggapi hal yang terjadi. Hal ini tentu akan merugikan kita dan orang di sekeliling kita, seperti menimbulkan perbedaan pandangan yang memicu perpecahan.

Detil

Dialog yang disampaikan Rashida menjelaskan bahwa setiap orang yang mencari informasi melalui portal berita online dan media sosial akan disuguhi dengan beragam fakta yang mungkin berbeda dengan fakta yang diberikan kepada orang lain yang mencari informasi yang sama. Hal ini terjadi karena algoritme yang disusun oleh desainer teknologi. Semakin besar perbedaan informasi yang kita terima dengan orang lain, tentu akan mengundang perdebatan, karena setiap orang akan cenderung mempertahankan apa yang mereka percayai. Dari perbedaan itulah, setiap orang bisa menjadi tidak objektif dalam memandang suatu permasalahan, karena setiap orang memiliki sudut pandang masing-masing. Sayangnya, tidak

| | |
|--|---|
| | <p>semua informasi yang kita terima itu benar.</p> <p>Maksud</p> <p>Penjelasan Rashida dapat menambah pemahaman penonton mengenai misteri tentang perbedaan hasil <i>search bar</i> yang bisa berbeda kepada setiap orang. Selain menyesuaikan dengan lokasi tempat tinggal, tapi ada unsur kesengajaan dari algoritme teknologi, agar setiap orang mengklik artikel yang berbeda dengan tujuan tertentu.</p> |
| <p>Sintaksis (Bagaimana kalimat disusun untuk diucapkan sebagai dialog)</p> | <p>Bentuk Kalimat</p> <p>Bentuk kalimat pada dialog di atas merupakan kalimat aktif, karena Rashida terus menggunakan kata 'we' sebagai subjek. Artinya, dialog diatas diperuntukkan untuk dirinya sebagai komunikator dan untuk khalayak sebagai komunikan.</p> <p>Koherensi</p> <p>Kata "or" pada kalimat "<i>to reckon with or even consume</i>" menjadi kata hubung.</p> <p>Kata Ganti</p> <p>Rashida menggunakan beberapa kata ganti,</p> |

| | |
|---|--|
| | <p>untuk mempermudah pemahaman penonton Film The Social Dilemma, kepada siapa kalimat diperuntukkan. Diantaranya:</p> <p>Kata ganti “kamu/anda” pada dialog di atas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>you’re no longer able to reckon</i> - <i>with that world view that you’ve created</i> <p>Kata ganti “kita/kami” pada dialog di atas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>We all simply are operating on</i> - <i>That means we aren’t actually being objective</i> |
| <p>Stilistik</p> <p>(Bagaimana pilihan kata yang dipakai dalam dialog)</p> | <p>Leksikon</p> <p>Pada kalimat “<i>We all simply are operating on a different set of facts</i>” kata <i>operating</i> bisa diganti dengan <i>use</i> yang memiliki makna yang sama yaitu menggunakan atau memakai. Pemakaian kata <i>set</i> juga bisa diganti dengan <i>box</i> atau <i>collection</i>. Namun, Rashida memilih kata <i>operating</i> dan <i>set</i> untuk menjelaskan sebuah kumpulan fakta yang dimainkan dan dioperasikan oleh algoritme. Pemilihan kata di atas berpengaruh pada proses diterimanya pesan dalam dialog kepada khalayak sebagai komunikasi.</p> |
| <p>Retoris</p> | <p>Grafis</p> |

| | |
|---|---|
| <p>(Bagaimana dan dengan cara apa penekanan dilakukan dalam dialog)</p> | <p>Rashida mengatakan kalimat <i>“That means we aren’t actually being objective, constructive individuals”</i> untuk menekankan pernyataannya sebagai komunikator kepada khalayak sebagai komunikator, yang secara egois hanya percaya pada fakta yang diterimanya.</p> <p>Metafora</p> <p>Pada kalimat <i>“consume information that contradicts with that world view that you’ve created”</i> Rashida mengungkapkan kalimat hiperbola untuk menjelaskan perbedaan lingkungan dan cara pandang seseorang dengan orang lain akibat perbedaan fakta yang diterima. Ini akan lebih mudah dimengerti oleh khalayak yang memahami frasa Bahasa Inggris. Sementara untuk khalayak yang lain, bisa memanfaatkan subtitle yang tersedia.</p> |
|---|---|

Tabel 4.9 Struktur Mikro 3

“ Over time, you have the false sense that everyone agrees with you, because everyone in your news feed sounds just like you. And that once you’re in that state, it turns out you’re easily manipulated, the same way you would be manipulated by a magician. A magician shows you a card trick and says, “Pick a card, any card.” What you

don't realize was that they've done a set-up, so you pick the card they want you to pick. And that's how Facebook works. Facebook sits there and says, "Hey, you pick your friends. You pick the links that you follow." But that's all nonsense. It's just like the magician. Facebook is in charge of your news feed "

a. Struktur Makro

Dalam Struktur Makro, terdapat elemen Tema. Tema yang dianalisis oleh peneliti diambil dari dialog yang diucapkan oleh narasumber dalam Film *The Social Dilemma*. Tema yang dianalisis dalam dialog, dimaksudkan untuk mempermudah pemahaman terhadap penjelasan atau pernyataan yang disampaikan oleh narasumber, sehingga masyarakat dapat memahami informasi dan pesan yang disampaikan.

| | |
|--------------------|---|
| <p>Tema</p> | <p>Dialog di atas diucapkan oleh Roger McNamee di menit 56 detik 36 hingga menit ke-57 detik 10. Secara singkat, dialog di atas menjelaskan bahwa algortime memanipulasi kita melalui rancangan umpan berita yang tampak selalu sependapat dengan kita.</p> |
|--------------------|---|

Tabel 4.10 Struktur Makro 4

b. Superstruktur

Dalam Superstruktur, terdapat elemen skema. Skema dapat diartikan sebagai alur. Dalam Film *The Social Dilemma*, dialog yang diucapkan oleh narasumber memiliki alur sebagai penyampaian pesan dan informasi yang terstruktur, dengan tujuan bisa dimengerti oleh masyarakat yang menonton film ini.

| | |
|--------------|---|
| Skema | Secara alur, dialog MccName diawali dengan scene dimana hasil <i>seacrh bar</i> menunjukkan perbedaan, sekalipun orang-orang disekitar mereka mencari kata kunci yang sama. Lalu masuk pada dialog MccName, yang diawali dengan opini pribadinya tentang isi media sosial yang membuat kita terkesan, karena selalu sejalan dengan apa yang ingin kita lihat. Pada kalimat kedua, MccName menegaskan bahwa kesan tersebut sengaja diciptakan, untuk membuat kita mudah dimanipulasi. MccName lalu memberikan perumpaan trik kartu dalam sulap, untuk memudahkan pemahaman bagaimana dan seperti apa trik manipulasi yang dimaksud oleh MccName pada kalimat yang diucapkan sebelumnya. Dialog MccName diakhiri dengan menyinggung Facebook sebagai media sosial yang menerapkan trik manipulasi pada umpan berita yang kita terima. |
|--------------|---|

Tabel 4.11 Superstruktur 4

c. Struktur Mikro

Dalam struktur mikro, dialog dianalisis dengan mengamati semantik, sintaksis, stilistik, dan retorik.

| Semantik | Latar |
|---|---|
| (Pernyataan yang ingin ditekankan dalam dialog) | <p>Jika kita melihat portal berita di media sosial, berita serupa akan muncul dan berdatangan untuk memancing perhatian kita. Hal tersebut terjadi karena kinerja algoritme. Hal ini sudah banyak terjadi di Facebook. Pengguna akan terus menemukan informasi serupa tanpa tahu fakta mana yang mereka terima, dan sumber mana yang mereka pakai. Sehingga tidak jarang ditemukan pengguna Facebook yang termakan hoax dan membagikan kembali berita-berita yang ditemukan. Pada dialog di atas, MccName berusaha memancing penonton untuk menyadari bahwa hal tersebut pasti terjadi kepada mereka.</p> <p>Detil</p> <p>Roger MccName mengungkapkan bahwa umpan berita itu seperti trik sulap, sangat menarik perhatian sehingga mudah untuk memanipulasi banyak orang. Begitupun yang terjadi di Facebook, banyak tautan-tautan seperti saran</p> |

| | |
|---|---|
| | <p>pertemanan, saran komunitas atau fanpage yang terlihat familiar bagi kita, padahal sebenarnya sudah diatur agar kita hanya bisa bertindak dan memilih sesuai dengan apa yang ditentukan oleh algoritme. Hal semacam itu juga berlaku pada umpan berita di Facebook yang seringkali ditulis tanpa sumber yang jelas.</p> <p>Maksud</p> <p>MccName menyampaikan fakta yang terjadi pada pengguna media sosial, salah satunya adalah termakan ‘trik sulap’. Maka MccName sebagai komunikator membantu menyadarkan kita sebagai khalayak media agar tidak terlena dengan umpan berita yang tampak selalu setuju dengan pendapat kita, karena itu merupakan jebakan.</p> |
| <p>Sintaksis</p> <p>(Bagaimana kalimat disusun untuk diucapkan sebagai dialog)</p> | <p>Bentuk Kalimat</p> <p>Bentuk kalimat yang digunakan MccName dalam pernyataannya adalah kalimat pasif. MccName sebagai komunikator berusaha menjelaskan peristiwa tentang manipulasi dalam umpan berita sebagai subjek dalam wacana.</p> <p>Koherensi</p> |

Terdapat 4 kata hubung ‘dan’ dalam dialog yang diucapkan MccName, yaitu pada kalimat “**And** that once you’re in that state”, “A magician shows you a card trick **and** says...”, “**And** that’s how Facebook works”, “Facebook sits there **and** says”

Kata Ganti

MccName menggunakan beberapa kata ganti, untuk mempermudah pemahaman penonton Film The Social Dilemma, kepada siapa kalimat diperuntukkan. Diantaranya: Kata ganti “kamu/anda” pada dialog di atas:

- **You** have the false sense...
- Everyone agrees with **you**...
- Everyone in **your** news feed sounds just like **you**...
- And that once **you’re** in that state...
- It turns out **you’re** easily manipulated...
- The same way **you** would be manipulated by a magician
- A magician shows **you** a card trick and says...
- What **you** don’t realize...
- So **you** pick the card...

| | |
|---|--|
| | <ul style="list-style-type: none"> - <i>They want you to pick...</i> - <i>Hey, you pick your friends</i> - <i>You pick the links that you follow...</i> - <i>Facebook is in charge of your news feed...</i> <p>Kata ganti “mereka” pada dialog di atas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>They’ve done a set-up...</i> - <i>So you pick the card they want you to pick</i> |
| <p>Stilistik</p> <p>(Bagaimana pilihan kata yang dipakai dalam dialog)</p> | <p>Leksikon</p> <p>Kata manipulasi pada kalimat “<i>It turns out you’re easily manipulated</i>” dan “<i>The same way you would be manipulated by a magician</i>” bisa dirubah dengan penipuan, penyelewengan, atau kecurangan. Pemilihan kata manipulasi cenderung di pakai untuk mengungkapkan masalah informasi dan teknologi. Pemilihan kata di atas berpengaruh pada proses diterimanya pesan dalam dialog kepada khalayak sebagai komunikan.</p> |
| <p>Retoris</p> <p>(Bagaimana dan dengan cara apa penekanan dilakukan)</p> | <p>Grafis</p> <p>-</p> <p>Metafora</p> <p>Dalam dialog, terdapat kalimat “<i>it turns out you’re easily manipulated, the same way you would be manipulated by a magician</i>”, Roger</p> |

| | |
|---------------|---|
| dalam dialog) | McName menggunakan kata <i>Magician</i> sebagai sebuah perumpamaan, bahwa khalayak cenderung mudah dimanipulasi oleh algoritme umpan berita, sama seperti tertipu oleh trik sulap. Penggunaan <i>parable</i> dalam dialog, akan memudahkan pemahaman penonton Film The Social Dilemma, bahwa manipulasi yang dimaksud McName sama dengan tipuan trik sulap. |
|---------------|---|

Tabel 4.12 Struktur Mikro 4

“ So, imagine you’re on Facebook... and you’re effectively playing against this artificial intelligence that knows everything about you, can anticipate your next move, and you know literally nothing about it, except that there are cat videos and birthdays on it. That’s not a fair fight.”

a. Struktur Makro

Dalam Struktur Makro, terdapat elemen Tema. Tema yang dianalisis oleh peneliti diambil dari dialog yang diucapkan oleh narasumber dalam Film The Social Dilemma. Tema yang dianalisis dalam dialog, dimaksudkan untuk mempermudah pemahaman terhadap penjelasan atau pernyataan yang disampaikan oleh narasumber, sehingga masyarakat dapat memahami informasi dan pesan yang disampaikan.

| | |
|-------------|---|
| Tema | Dialog di atas diucapkan oleh Roger McNamee di menit 52 detik 21 hingga menit ke-52 detik 39. Secara singkat, dialog di atas menjelaskan bahwa pengguna Facebook harus waspada bahwa AI selalu mempelajari data pengguna. |
|-------------|---|

Tabel 4.13 Struktur Makro 5

b. Superstruktur

Dalam Superstruktur, terdapat elemen skema. Skema dapat diartikan sebagai alur. Dalam Film The Social Dilemma, dialog yang diucapkan oleh narasumber memiliki alur sebagai penyampaian pesan dan informasi yang terstruktur, dengan tujuan bisa dimengerti oleh masyarakat yang menonton film ini.

| | |
|--------------|--|
| Skema | Dialog MccName diawali dengan mengajak penonton untuk membayangkan bahwa mereka adalah pengguna Facebook yang aktif. Lalu menghadapi AI yang tahu seluruh informasi mereka dan aktifitas yang mereka lakukan di Facebook. MccName lalu menyinggung penonton sebagai pengguna Facebook yang hanya peduli soal ulang tahun teman dan unggahan yang lucu, namun tidak menyadari bahwa AI sedang melawan mereka. Kalimat terakhir ditutup dengan pernyataan bahwa pertarungan tersebut tidak adil. |
|--------------|--|

Tabel 4.14 Superstruktur 5

c. Struktur Mikro

Dalam struktur mikro, dialog dianalisis dengan mengamati semantik, sintaksis, stilistik, dan retorik.

| Semantik | Latar |
|---|--|
| (Pernyataan yang ingin ditekankan dalam dialog) | <p>Salah satu fitur menarik di Facebook adalah adanya pengingat tanggal ulang tahun pengguna lain, sehingga banyak orang berkesempatan untuk memberikan ucapan ulang tahun. Banyak fitur lain yang diberikan Facebook dan terus disukai sampai sekarang, dengan bukti bahwa Facebook merupakan media sosial paling populer dan paling banyak digunakan di dunia. Selain menjadi media penghubung antar teman dan keluarga, tidak banyak orang mengetahui bahwa Facebook memiliki banyak skandal yang menyangkut data pengguna, seperti kebocoran puluhan juta data pengguna kepada Cambridge Analytica yang terjadi di tahun 2016. Kasus tersebut menjadi salah satu skandal terbesar Facebook yang juga dijelaskan dalam Film The Social Dilemma.</p> <p>Menurut (Data Reportal, 2022) pada April 2022, tercatat sebanyak 2,9 miliar orang di dunia merupakan pengguna aktif bulanan di Facebook.</p> |

Sementara di Indonesia, data menunjukkan bahwa Facebook memiliki 129,9 juta pengguna di Indonesia pada awal 2022. Jangkauan iklan Facebook di Indonesia setara dengan 46,8 persen dari total populasi pada awal 2022 (Kemp, 2022). Dari jumlah pengguna yang besar ini, bisa kita bayangkan seberapa banyak hal-hal menakutkan yang ada di Facebook, seperti propaganda, polarisasi, jaringan terorisme, jaringan pizzagete, dan sebagainya.

Detil

Dialog di atas diucapkan Roger MccName untuk menjelaskan perihal pengawasan Facebook terhadap pengguna mereka yang tidak memahami bahwa Facebook memiliki banyak jaringan berbahaya yang diciptakan penggunanya sendiri di dunia, dan algoritme Facebook mencoba menghubungkan mereka dengan kita. Pertarungan tidak adil yang dimaksudkan oleh MccName adalah pertarungan antara pengguna akun Facebook dengan AI atau *Artificial Intelligence*. Pengguna yang membuat akun Facebook memiliki tujuan ingin menghibur diri dengan mencari video-video lucu, terhubung

| | |
|--|---|
| | <p>dengan keluarga dan teman, mencari relasi atau pekerjaan. Pengguna tersebut lalu bertemu AI yang bekerja mempelajari semua hal tentangnya melalui data pribadi, unggahan pribadi, koneksi teman, dengan tujuan untuk menguasai pengguna tersebut. Maka hal itu disebut MccName sebagai pertarungan yang tidak adil. Dialog ini terdengar sangat menyinggung khalayak yang menggunakan Facebook untuk hiburan tanpa tahu dampak yang diberikan.</p> <p>Maksud</p> <p>Roger MccName sebagai komunikator mencoba menjelaskan kepada khalayak sebagai komunikator, tentang betapa mengerikannya Facebook dalam mengawasi penggunaannya. Itulah mengapa MccName menyebutkan bahwa ‘perang’ ini tidak adil, karena tidak semua pengguna Facebook mengerti bahwa mereka sedang diawasi diam-diam, apakah sebagai sasaran umpan berita propaganda, atau mungkin lebih besar dari itu.</p> |
| <p>Sintaksis (Bagaimana kalimat</p> | <p>Bentuk Kalimat</p> <p>Dialog di atas merupakan bentuk kalimat pasif, karena MccName ingin menjelaskan perilaku</p> |

| | |
|---|--|
| <p>disusun untuk diucapkan sebagai dialog)</p> | <p>pengguna Facebook sebagai subjek.</p> <p>Koherensi</p> <p>Terdapat 4 kata hubung ‘dan’ dalam dialog di atas, yaitu pada kalimat “ and you’re effectively playing against...”, “ and you know literally nothing about it ”, “cat videos and birthdays...”.</p> <p>Kata Ganti</p> <p>MccName menggunakan beberapa kata ganti, untuk mempermudah pemahaman penonton Film The Social Dilemma, kepada siapa kalimat diperuntukkan. Diantaranya:</p> <p>Kata ganti “kamu/anda” pada dialog di atas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - So, imagine you’re on facebook... - And you’re effectively playing against... - Knows everything about you... - Can anticipate your next move... - And you know literally nothing about it... |
| <p>Stilistik</p> <p>(Bagaimana pilihan kata yang dipakai dalam dialog)</p> | <p>Leksikon</p> <p>Kata AI atau <i>Artificial Intelligence</i> pada kalimat “and you’re effectively playing against this artificial intelligence that knows everything about you...” digunakan MccName alih-alih menggunakan kata ilmu rekayasa komputer atau</p> |

| | |
|--|--|
| | <p>sistem komputer, karena kata AI lebih praktis, mudah, dan juga rinci. Selain itu, kata AI jauh terdengar familiar bagi masyarakat, terutama dalam memahami teknologi. Pemilihan kata di atas berpengaruh pada proses diterimanya pesan dalam dialog kepada khalayak sebagai komunikan.</p> |
| <p>Retoris (Bagaimana dan dengan cara apa penekanan dilakukan dalam dialog)</p> | <p>Grafis Kalimat “<i>That’s not a fair fight</i>” diakhir dialog MccName, memberikan kesimpulan atas apa yang ingin disampaikan sebagai komunikator.</p> <p>Metafora Pada kalimat “<i>That’s not a fair fight</i>”, terdengar seperti perumpaan bahwa pertarungan antara pengguna Facebook yang polos dengan AI yang sejak awal bertujuan melawan adalah pertarungan yang tidak adil bagi keduanya, apalagi bagi pengguna Facebook yang tidak mengerti apa-apa. Penggalan kalimat tersebut, mampu menggiring respon penonton untuk lebih memahami kenapa pertarungan tersebut disebut tidak adil.</p> |

Tabel 4.15 Struktur Mikro 5

“ People think the algorithm is designed to give them what they really want, only it’s not. The algorithm is actually trying to find a few rabbit holes that are very powerful, trying to find which rabbit hole is the closest to your interest. And then if you start watching one of those videos, then it will recommend it over and over again.”

a. Struktur Makro

Dalam Struktur Makro, terdapat elemen Tema. Tema yang dianalisis oleh peneliti diambil dari dialog yang diucapkan oleh narasumber dalam Film The Social Dilemma. Tema yang dianalisis dalam dialog, dimaksudkan untuk mempermudah pemahaman terhadap penjelasan atau pernyataan yang disampaikan oleh narasumber, sehingga masyarakat dapat memahami informasi dan pesan yang disampaikan.

| | |
|-------------|--|
| Tema | Dialog di atas diucapkan oleh Guillaume Chaslot di menit 59 detik 41 hingga menit ke-60 detik 02. Secara singkat, dialog di atas menjelaskan bahwa algoritme YouTube membuat perangkat untuk penggunaanya menggunakan video rekomendasi. |
|-------------|--|

Tabel 4.16 Struktur Makro 6

b. Superstruktur

Dalam Superstruktur, terdapat elemen skema. Skema dapat diartikan sebagai alur. Dalam Film The Social Dilemma, dialog yang diucapkan oleh narasumber memiliki alur sebagai penyampaian

pesan dan informasi yang terstruktur, dengan tujuan bisa dimengerti oleh masyarakat yang menonton film ini.

| | |
|--------------|---|
| Skema | Dilihat secara alur, dialog di atas diucapkan Guillaume setelah scene Ben yang memilih menonton video <i>Extreme Center</i> daripada berlatih sepak bola. Guillaume mematahkan persepsi masyarakat tentang algoritme pada kalimat pertama dalam dialognya. Pada kalimat setelahnya, Guillaume memberikan kalimat edukasi bahwa algoritme YouTube selalu mencari perangkat dengan mempelajari apa yang disukai pengguna mereka. Lalu jebakan datang dengan bentuk video rekomendasi. |
|--------------|---|

Tabel 4.17 Superstruktur 6

c. Struktur Mikro

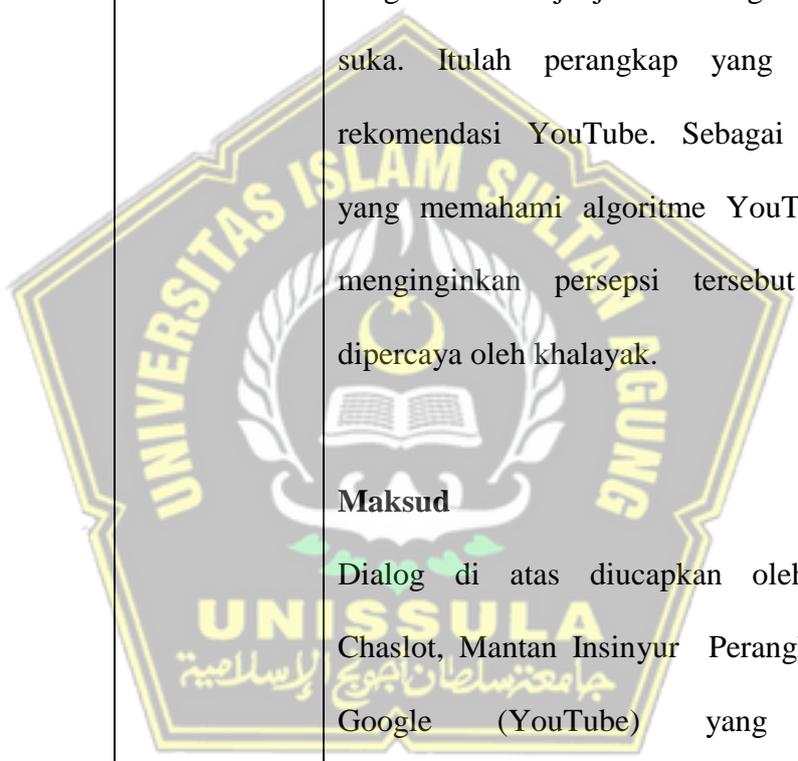
Dalam struktur mikro, dialog dianalisis dengan mengamati semantik, sintaksis, stilistik, dan retorik.

| | |
|--|--|
| Semantik (Pernyataan yang ingin ditekankan dalam dialog) | Latar Berdasarkan dialog Guillaume, penonton mampu mengingat kebiasaan masing-masing saat menonton sebuah video di YouTube, biasanya YouTube akan menampilkan banyak video serupa yang baru saja kita tonton. Hal tersebut |
|--|--|

merupakan bentuk kerja algoritme YouTube. Sisi baiknya, kita akan lebih mudah menemukan video-video serupa yang kita butuhkan, tapi sisi buruknya, kita bisa diarahkan ke video-video serupa yang justru menjerumuskan kita pada tujuan tertentu yang dirancang oleh algoritme itu sendiri atau pihak-pihak dibelakangnya. Misalnya, ketika menonton video kasus pembunuhan dari channel Nessie Judge, YouTube akan memberikan video serupa dari berbagai macam channel YouTube. Kita tidak tahu diantara sekian banyak video itu, mungkin ada video-video yang mengandung informasi palsu, sehingga ketika kita share informasi tertentu maka secara tidak langsung kita membantu menyebarkannya. Algoritme YouTube bekerja seperti itu, tanpa peduli mana informasi palsu atau bukan.

Detil

Banyak dari kita salah sangka bahwa video-video rekomendasi YouTube mempermudah kita untuk mencari video yang sedang kita sukai akhir-akhir ini. Namun, sebagai perancang rekomendasi YouTube, Chaslot justru



| | |
|---|---|
| <p>(Bagaimana kalimat disusun untuk diucapkan sebagai dialog)</p> | <p>Kalimat pada dialog di atas, merupakan kalimat pasif yang menjelaskan peristiwa tentang kinerja algoritme rekomendasi YouTube terhadap pengguna YouTube. Chaslot memfokuskan peristiwa sebagai subjek yang ingin disampaikan kepada khalayak.</p> <p>Koherensi</p> <p>Pada kalimat “<i>And then if you start watching one of those videos, then it will recommend it over and over again.</i>” terdapat kata hubung “dan” dan kata hubung “lalu/kemudian”.</p> <p>Kata Ganti</p> <p>Chaslot menggunakan beberapa kata ganti, untuk mempermudah pemahaman penonton Film The Social Dilemma, kepada siapa kalimat diperuntukkan. Diantaranya:</p> <p>Kata ganti “kamu/anda” pada dialog di atas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Rabbit hole is the closest to your interest...</i> - <i>If you start watching one of those videos...</i> <p>Kata ganti “mereka” pada dialog di atas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>To give them what they really want...</i> |
| <p>Stilistik</p> | <p>Leksikon</p> |

| | |
|--|--|
| <p>(Bagaimana pilihan kata yang dipakai dalam dialog)</p> | <p>Kata <i>algorithm</i> dan <i>rabbit holes</i> pada kalimat “<i>People think the algorithm is designed to give them what they really want, only it’s not. The algorithm is actually trying to find a few rabbit holes that are very powerful, trying to find which rabbit hole is the closest to your interest</i>”, memiliki persamaan dengan istilah yang lain.</p> <p>Kata <i>algorithm</i> bisa menggunakan kata lain seperti aturan, pola, atau cara. Sementara istilah <i>rabbit holes</i> bisa menggunakan kata perangkap, atau situasi yang membingungkan. Chaslot memilih pilihan kata di atas karena akan dimengerti oleh penutur Bahasa Inggris. Karena film ini telah diterjemahkan ke dalam 30 bahasa, maka pemilihan kata apapun akan dimengerti oleh penonton di seluruh dunia.</p> |
| <p>Retoris (Bagaimana dan dengan cara apa penekanan dilakukan dalam dialog)</p> | <p>Grafis Kalimat “<i>if you start watching one of those videos, then it will recommend it over and over again</i>”, merupakan kalimat yang lebih dimengerti dibandingkan kalimat sebelumnya. Chaslot menekankan maksud dari <i>rabbit holes</i> yang dilakukan algoritme dalam mengatur rekomendasi YouTube.</p> |

| | |
|--|--|
| | <p>Metafora</p> <p>Pada kalimat “<i>The algorithm is actually trying to find a few rabbit holes that are very powerful...</i>” terdapat kalimat <i>rabbit holes</i> yang merupakan istilah dalam Bahasa Inggris yang diartikan sebagai situasi yang membingungkan, sulit untuk diatasi, serta tidak mudah diselesaikan. Sehingga maksud Chasslot menggunakan istilah tersebut, untuk menjelaskan bahwa algoritme YouTube berusaha membuat jebakan berupa video-video yang direkomendasikan. Orang yang terperangkap, akan terus menerus memiliki keinginan untuk menonton video-video yang direkomendasikan tersebut. Penggunaan <i>parable</i> akan membantu meringkas maksud yang ingin disampaikan Chaslot sebagai komunikator, namun tetap dipahami oleh khalayak sebagai komunikasi.</p> |
|--|--|

Tabel 4.18 Struktur Mikro 6

4.1.2 Konteks

Dimensi Konteks diartikan sebagai latar, situasi, peristiwa, dan kondisi yang terjadi di dalam Film *The Social Dilemma*. Terdapat beberapa scene yang masuk dalam dimensi konteks terkait kritik sosial terhadap usaha menormalisasi penggunaan gadget dan media sosial secara berlebihan pada anak. Berikut ini scene yang dianalisis:



Gambar 4.1 Scene 1 Konteks (Sumber: Film *The Social Dilemma*)

[Cassandra] *Still don't see why you let her have that thing.*

[Mom] *What was I supposed to do? I mean, every other kid in her class had one.* [Cassandra] *She's only 11*

Scene ini terdapat di menit 04 detik 43 hingga menit ke-04 detik 51. Dalam scene ini terlihat Cassandra yang diperankan oleh Kara Hayward dan Ibu yang diperankan oleh Barbara Gehring. Cassandra mendebat ibunya perihal penggunaan gadget terhadap adik bungsunya yang baru berusia 11 tahun. Dilihat dari segi konteks, Karakter Cassandra merupakan seorang pelajar yang memiliki wawasan tentang bahaya internet. Cassandra tahu bedanya berita edukasi dan berita propaganda, hal ini dapat dilihat dari beberapa dialog karakter Cassandra yang dibuat sebagai karakter yang cerdas. Pada film ini, karakter Cassandra yang sering menunjukkan sikap menentang terhadap kemajuan internet terlihat sangat jelas. Bagi Cassandra, terhubung secara online adalah hal yang menurutnya tidak terlalu penting.

Sebelum scene di atas terjadi, ibu sempat memanggil Isla yang sedang bermain gadget untuk merapikan meja makan, karena mereka akan segera makan bersama. Namun Isla tidak menghiraukan perintah ibunya, Isla bahkan tidak

bergerak sama sekali, dia terus menatap layar gadgetnya. Setelah itu, terjadi perdebatan kecil antara ibu dan Cassandra mengenai gadget.

Dilihat secara keseluruhan film, ada alasan mengapa Cassandra sangat menentang adik bungsunya untuk menggunakan gadget di usia 11 tahun. Menilik karakter Ben sebagai adik tertua Cassandra, merupakan karakter yang paling sering berdebat dengan Cassandra perihal gadget dan internet. Cassandra melihat Ben terlalu sering mengakses video-video aneh yang menurutnya adalah sebuah propaganda, di sisi lain Ben juga pernah ketahuan bangun kesiangan di jam sekolah karena semalaman bermain gadget. Walaupun dialog di atas terjadi di bagian awal drama naratif, namun alasannya mudah ditemukan dengan melihat karakter Ben di sepanjang drama yang memang dibuat menjadi seorang pelajar yang kecanduan video-video propaganda. Di sisi lain, karakter Isla juga telah menjadi remaja yang kecanduan filter swafoto. Maka, secara konteks karakter Cassandra mengkhawatirkan hal buruk lainnya terjadi kepada adik bungsunya, Isla.

Scene dalam film ini juga berusaha merepresentasikan realitas yang terjadi di lingkungan kita, bahwa anak-anak yang belum memenuhi syarat sebagai pengguna media sosial, kini sudah berkenalan dengan media sosial. Sebuah studi yang dilakukan pada 2019 oleh regulator Ofcom untuk UK menemukan bahwa 46% anak berusia 11 tahun, 51% anak berusia 12 tahun, dan 28% anak berusia 10 tahun sekarang memiliki profil media sosial. Setengah dari anak-anak UK berusia 11 dan 12 tahun memiliki profil media sosial, meskipun sebagian besar usia minimum platform adalah 13 tahun (ofcom, 2020). Menurut hasil riset Neorosensum Indonesia Consumers Trend 2021: Social Media Impact on Kids menunjukkan bahwa 87% anak-anak di Indonesia sudah

mengenal media sosial sebelum menginjak usia 13 tahun. Bahkan sebanyak 92% anak-anak yang berasal dari rumah tangga berpenghasilan rendah telah mengenal media sosial lebih dini (Media Indonesia, 2021).



Gambar 4.2 Scene 2 Konteks (Sumber: Film *The Social Dilemma*)

[Mom] *I was, um, thinking we could use all five senses to enjoy our dinner tonight. So, I decided that we're not gonna have any cell phones at the table tonight. So, turn 'em in.*

Scene ini terdapat di menit 34 detik 03 hingga menit ke-34 detik 13. Di ruang makan tersebut terdapat ibu yang diperankan oleh Barbara Gehring, ayah yang diperankan oleh Chris Grundy, Cassandra yang diperankan oleh Kara Hayward, Ben yang diperankan oleh kyler Gisondo dan Isla yang diperankan oleh Sophia Hammons. Di ruang makan tersebut, ibu meminta semua anggota keluarga menyerahkan gadget yang ada di bawa ke meja makan. Keputusan itu ibu katakan setelah melihat Isla yang terlihat sibuk dengan gadget miliknya, sesaat sebelum makan malam berlangsung. Di scene ini, masing-masing gadget milik ayah dan Ben langsung diserahkan kepada ibu. Sementara gadget yang sedang digunakan Isla, terpaksa direbut paksa oleh ibu karena Isla terlihat

tidak ingin menyerahkan gadget miliknya. Tiga gadget disimpan oleh ibu ke dalam toples kaca yang terkunci dengan timer yang tidak bisa dibuka selama 1 jam. Hal itu dilakukan agar makan malam berjalan dengan lebih tenang tanpa suara notifikasi. Tak lama berselang, Isla mendekati toples tersebut dengan dalih akan mengambil garpu. Tanpa diduga, Isla mengambil palu, lalu memecahkan toples kaca demi bisa mengambil gadgetnya kembali. Suasana menjadi gaduh setelah hal itu terjadi.

Dari scene ini, terlihat mimik wajah Isla yang lebih memperdulikan gadget miliknya, dibandingkan harus menghabiskan waktu makan malam dengan berbincang bersama keluarganya. Hal ini terjadi karena Isla tidak mau menunda waktu untuk mengakses gadgetnya dan merasa tidak tenang ketika dipisahkan dengan gadgetnya, padahal karakter Isla dalam film selalu memegang gadget miliknya saat pergi kemanapun.

Pada scene ini, karakter ibu dan Isla terlihat menonjol, karena keduanya berhasil menggambarkan situasi yang terjadi di meja makan saat itu. Sikap egois Isla yang sulit dinasehati dan karakter ibu yang berusaha mendisiplinkan anaknya. Scene ini bersangkutan dengan scene sebelumnya, dimana Isla menjadi anak yang tidak penurut karena tidak mau lepas dengan gadget miliknya. Kedua karakter menyampaikan realitas yang ada di masyarakat.



Gambar 4.3 Scene 3 Konteks (Sumber: Film The Social Dilemma)

[Ben] *You keep freaking Mom out about our phones when it's not really a problem.*

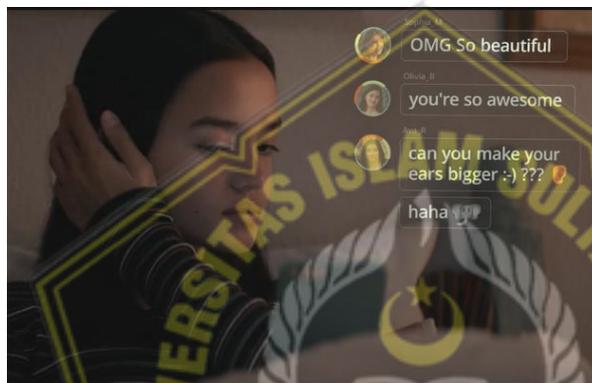
[Cassandra] *We don't need our phones to eat dinner!*

[Ben] *I get what you're saying. It's just not that big a deal. It's not.*

[Cassandra] *If it's not that big a deal, don't use it for a week.*

Scene ini terdapat di menit 36 detik 45 hingga menit ke-36 detik 58. Menampilkan bagian drama naratif dalam Film The Social Dilemma. Dalam scene ini, terdapat Cassandra yang diperankan oleh Kara Hayward dan Ben yang diperankan oleh kyler Gisondo. Scene ini berkaitan dengan scene makan malam keluarga Ben ketika terjadi insiden yang dilakukan oleh Isla. Karena aksi memecahkan toples, layar gadget milik Ben retak, lalu Ben langsung menyalahkan Cassandra yang diduga selalu memberikan keluhan kepada ibunya tentang dampak buruk gadget yang digunakan oleh kedua adiknya. Cassandra mengatakan bahwa sudah seharusnya tidak ada gadget di meja makan, karena mereka bisa lebih fokus untuk makan atau berbicara sebagai sesama anggota keluarga. Namun Ben berusaha membela dirinya dengan mengatakan bahwa menggunakan gadget ketika makan bukan sesuatu masalah yang perlu dibesar-besarkan hingga membuat mereka bertengkar. Cassandra lalu menggunakan pembelaan Ben dengan menantang adiknya itu agar tidak menggunakan gadgetnya selama seminggu, jika menurut Ben gadget bukanlah masalah.

Pertengkaran kedua tokoh ini cukup sering kita temukan di masyarakat. Pertengkaran antara orang tua dengan anaknya yang tidak bisa lepas dari gadget. Bahkan bukan hanya menatap gadget di meja makan, tapi juga di bawa ke kamar mandi. Karakter Ben dan Isla yang keras kepala, juga menjadi gambaran sifat anak yang kecanduan mengakses gadget di usia dini. Scene di atas berusaha merefleksikan situasi di masyarakat hari ini.

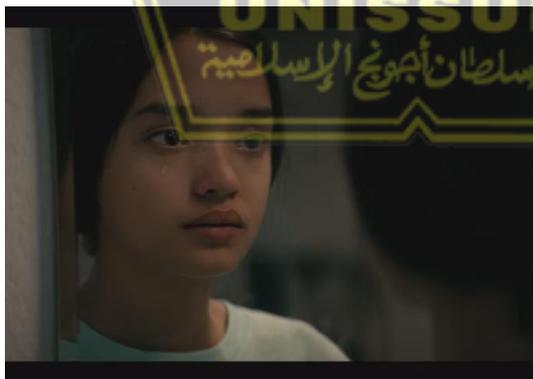


Gambar 4.4 Scene 4 Konteks (Sumber: Film *The Social Dilemma*)

Scene ini terdapat di menit 38 detik 03 hingga menit ke-38 detik 58. Menampilkan Sophia Hammons pada scene drama naratif dalam Film *The Social Dilemma*. Sophia Hammons yang memerankan tokoh Isla, sedang sibuk berswafoto dan memilih filter yang cantik. Scene ini terjadi di kamar tidur. Isla yang saat itu terlihat sedang terobsesi dengan aplikasi swafoto, tengah asik memilih filter yang bisa membuatnya tampak lebih menarik dan cantik. Setelah menemukan filter yang bagus, Isla mengunggah foto tersebut ke dalam akun media sosialnya. Dalam waktu yang singkat, banyak akun yang meninggalkan komentar bagus serta mengklik tombol suka terhadap unggahannya. Isla merasa puas dan senang, namun ekspresinya berubah saat

Isla menemukan sebuah komentar yang mengkritik penampilannya. Satu komentar itu menyinggung Isla dan membuatnya sangat murung.

Pada scene ini, anak-anak seusia Isla selalu tertarik dengan aplikasi swafoto yang menyuguhkan berbagai fitur menarik. Rasa ingin terlihat menarik akan terus menguasai mereka, karena *role model* yang mereka pilih berasal dari media sosial. Orang-orang yang mereka lihat di media sosial selalu terlihat sempurna, dan mereka ingin seperti itu bahkan lebih dari itu. Maka dari itu, komentar mengkritik fisik selalu menjadi ketakutan terbesar saat mereka di mengakses media sosial. Di dunia nyata, terdapat penyakit mental bernama gangguan dismorfik tubuh. Gangguan ini menjadi masalah mental kronis yang membuat penderitanya mengalami kesulitan untuk berhenti memikirkan kekurangan dalam dirinya, sehingga terus menerus ingin memperbaiki dirinya, baik menggunakan make up atau ketika ingin berfoto, harus selalu menggunakan filter.



Gambar 4.5 Scene 5 Konteks (Sumber: Film The Social Dilemma)

Scene ini terdapat di menit 41 detik 13 hingga menit ke-42 detik 22. Menampilkan scene drama naratif dalam Film The Social Dilemma dengan tokoh Isla yang diperankan oleh Sophia Hammons. Scene ini terjadi di kamar

mandi. Scene ini masih berkaitan dengan scene sebelumnya yang terjadi di kamar tidur Isla. Isla menatap layar gadgetnya untuk membaca lebih banyak komentar tentang foto yang diunggahnya terakhir kali di media sosial. Ia terlihat cemas terhadap komentar yang diterimanya. Isla membalikkan badan dan menatap dirinya di cermin seperti mencari kekurangan pada dirinya dengan raut wajah sedih. Isla juga sempat menutupi telinganya. Jika dikaitkan dengan komentar pada unggahan miliknya di media sosial, Isla terpengaruh oleh komentar yang mengejek telinganya. Setelah lama menatap dirinya di cermin, Isla lalu menangis.

Scene di atas menggambarkan perasaan cemas dan sedih pengguna media sosial yang seringkali membandingkan dirinya dengan postingan orang-orang di media sosial. Padahal foto bisa diedit atau menggunakan filter, sehingga tidak semua orang mengunggah potret dirinya yang asli. Pada scene ini juga berusaha mengkritik kebiasaan netizen yang sering menulis komentar jahat terhadap orang lain, baik itu disengaja maupun bentuk candaan. Komentar buruk yang kita tulis bisa berdampak buruk bagi mental seseorang, bukan hanya membuat mereka sedih, namun turunnya rasa percaya diri seseorang terhadap bentuk tubuhnya.

Kebiasaan membandingkan diri dengan foto menggunakan filter ini banyak terjadi pada remaja. Jika kita amati, pelajar saat ini banyak menggunakan gadget dari merk terkenal dengan kisaran harga yang tinggi, padahal kebutuhan untuk belajar tidak bergantung pada harga dan merk tertentu. Asal bisa tersambung dengan internet maka sudah cukup. Selain karena gengsi, mereka menginginkan gadget mahal agar bisa berselancar di dunia maya, salah satunya untuk mengunduh hasil foto yang bagus dari kamera berkualitas

tinggi. Hal ini pasti berawal dari teman sepergaulannya yang terlebih dahulu menggunakan gadget dengan fitur tersebut. Tetapi tidak banyak dari mereka yang mengerti bahwa perasaan membandingkan diri dengan potret orang lain di media sosial, tidak akan ada habisnya. Setiap hari kita akan terus menerus menemukan potret seseorang yang lebih cantik dan menarik. Jika perasaan itu tidak segera disudahi, maka mereka akan terus merasa cemas dengan keadaan fisiknya yang kurang menarik, bahkan tumbuh perasaan ingin merubah dirinya agar sama dengan filter yang digunakan, baik dengan operasi ataupun dengan membeli produk-produk kecantikan. Dampak yang lebih buruk, mungkin akan timbul perasaan depresi dan keinginan untuk mengakhiri hidup. Scene ini menyinggung peran orang tua yang seharusnya ada ketika dibutuhkan untuk membantu mempertahankan rasa percaya diri anak terhadap bentuk fisik yang mereka punya, dengan sesekali memuji bahwa setiap orang terlihat cantik dan menarik dengan bentuk tubuh yang mereka punya.

Korban bullying merupakan orang yang memiliki masalah dalam kesehatan (fisik), emosional (psikis), dan kinerja akademis. Pada umumnya korban bullying dilaporkan memiliki tingkat kecemasan yang tinggi, mengalami depresi, dan memiliki kepercayaan diri yang rendah (Kowalski & Limber, 2013).



Gambar 4.6 Scene 6 Konteks (Sumber: Film The Social Dilemma)

Scene ini terdapat di menit 53 hingga menit ke-53 detik 12. Menampilkan scene drama naratif dalam Film The Social Dilemma dengan tokoh Ben yang diperankan oleh kyler Gisondo, yang masih tertidur ketika harus berangkat sekolah. Scene ini terjadi di kamar tidur Ben. Terlihat Ben masih tertidur pulas saat Cassandra memanggilnya untuk berangkat sekolah. Di malam hari sebelumnya, Ben sangat tertarik dengan konten Extreme Center yang akhir-akhir ini selalu ditonton olehnya, sehingga Ben menghabiskan waktu untuk menonton berbagai video dan menatap layar gadgetnya terus menerus hingga tertidur.

Pada scene ini, kritik disampaikan kepada pelajar yang memiliki kewajiban untuk sekolah. Dimana waktu yang seharusnya digunakan untuk belajar atau mengerjakan tugas sekolah, tidak digunakan untuk menggunakan gadget. Karena kebiasaan tersebut akan sulit untuk dikendalikan dan bisa membuat pelajar lupa terhadap tanggung jawabnya sebagai pelajar. Sebagai orang tua, seharusnya juga bisa mengontrol penggunaan gadget pada anaknya, agar anak-anak mereka tetap bisa membagi waktunya sebagai pelajar.

Selanjutnya, terdapat beberapa scene yang masuk dalam dimensi konteks terkait kritik sosial terhadap usaha mengonsumsi berita propaganda dan polarisasi. Berikut ini scene yang dianalisis:



Gambar 4.7 Scene 7 Konteks (Sumber: Film *The Social Dilemma*)

Scene ini terdapat di menit 51 detik 46 hingga menit ke-52 detik 20. Pada scene ini, diawali dengan munculnya AI yang diperankan oleh Vincent Kartheiser untuk mengirimkan lebih banyak video rekomendasi kepada Ben. Ben yang diperankan oleh kyler Gisondo, terlihat berada di kamar tidurnya dan sibuk menatap layar gadget untuk menonton satu persatu video yang direkomendasikan kepadanya. Video-video tersebut berkaitan dengan konten “*Extreme Center*” yang menarik perhatiannya selama beberapa waktu terakhir. Pada film ini, video *Extreme Center* merupakan video propaganda tentang politik dan pemerintahan. Dilihat dari intensitasnya menonton, Ben terlihat sangat tertarik dan konten tersebut mungkin sudah mempengaruhinya.

Scene di atas menggambarkan isi media sosial saat ini yang banyak menyimpan video-video propaganda seperti yang diperlihatkan pada film. Karena kurangnya pengawasan orang tua, remaja-remaja banyak yang terjerumus pergaulan ekstrem yang membahayakan, seperti geng tawuran antar sekolah, ikut rombongan demo tanpa mengerti permasalahan yang terjadi, masuk jaringan terorisme yang mengatasnamakan agama, dan hal semacamnya. Sebagai refleksi dari realitas, film ini menjadi salah satu penyampai pesan bahwa saat ini informasi-informasi yang bisa diakses di

media sosial, tidak selama berdampak positif. Sehingga khalayak perlu tahu hal penting ini.



Gambar 4.8 Scene 8 Konteks (Sumber: Film The Social Dilemma)

Scene ini terdapat di menit 59 detik 02 hingga menit 59 detik 46. Dalam scene ini terjadi percakapan antara tokoh Ben yang diperankan oleh kyler Gisondo dan tokoh Cassandra yang diperankan oleh Kara Hayward. Scene ini terjadi di sekolah Ben, tepatnya di jam pulang sekolah. Ben yang seharusnya pergi untuk latihan sepak bola, justru terduduk di tangga sekolah sembari menonton konten ekstrem center. Konten ini merupakan konten yang berisi propaganda, ajakan untuk unjuk rasa, dan informasi buruk lainnya yang dibungkus e cara halus. Konten ini menjadi salah satu alasan mengapa Ben sangat kecanduan dengan gadgetnya. Ben rela menghabiskan waktu luangnya saat diperjalanan menuju sekolah dan pulang sekolah untuk menonton konten serupa, bahkan jam tidurnya juga berkurang karena terus menerus menatap layar. Ben mengira bahwa video-video yang selama ini ditontonnya, hanyalah bentuk edukasi tentang fenomena-fenomena yang sedang terjadi saat itu. Cassandra yang menyadari dampak dari video-video tersebut, mencoba menghentikan Ben, dengan memintanya segera pergi berlatih sepak bola, namun ucapan itu tidak

dihiraukan Ben. Menurut riset dari Mastel, beberapa alasan warga internet menyalurkan hoax adalah didapat dari orang yang dipercaya sebesar 47,10%, mengira bermanfaat 31,90%, mengira info tersebut benar 18%, dan ingin jadi pertama yang tahu sebanyak 3% (Mastel, 2017).

Pada scene ini, kritik terhadap masyarakat digambarkan dengan usaha yang sia-sia dari seorang kakak yang menconga menasehati adiknya yang kecanduan menonton berita propaganda. Kecanduan terhadap hal tertentu akan sulit untuk dihentikan, apalagi jika sudah terjadi dalam jangka waktu yang lama. Jika hal tersebut terjadi kepada anak-anak di bawah umur, maka kebiasaan tersebut akan tertanam pada dirinya sampai dewasa, kecuali jika dihentikan segera. Peran keluarga seperti yang digambarkan dalam film ini, sangat penting untuk menghindari hal serupa yang terjadi kepada Ben, juga terjadi kepada keluarga kita.



Gambar 4.9 Scene 9 Konteks (Sumber: Film The Social Dilemma)

Scene ini terdapat di menit 80 detik 55 hingga menit 81 detik 10. Dalam scene ini tokoh Ben yang diperankan oleh kyler Gisondo dan tokoh Cassandra yang diperankan oleh Kara Hayward, tertangkap polisi karena tidak sengaja

bergabung dalam kelompok demonstrasi politik terkait krisis kepercayaan terhadap pemerintah.

Karakter Ben yang digambarkan sebagai seorang pelajar yang memiliki ketertarikan terhadap video propaganda, menghadapi kesialan karena berada di tengah-tengah demonstrasi untuk mengamati secara langsung apa yang ia amati di media sosial. Ben pergi diam-diam dari rumahnya, namun bukan sebagai bagian dari kelompok demonstrasi. Sialnya, Ben ikut tertangkap polisi bersama dengan kelompok demonstrasi lain yang berada di sana. Cassandra yang terbiasa berangkat sekolah bersama Ben, tidak bisa menemukan adiknya itu di rumah. Cassandra berkeliling mencari adiknya, lalu berhenti ketika melihat adiknya sedang berusaha ditangkap oleh aparat kepolisian. Tanpa ragu, Cassandra berlari untuk menolong, namun Cassandra ikut tertangkap. Keduanya terjebak di tempat demonstrasi hingga matahari terbenam dalam keadaan diborgol. Setelah scene ini, tidak ada adegan orang tua mereka datang menolong atau mencari keberadaan anak-anaknya. Dapat disimpulkan bahwa karakter orang tua dalam melindungi kedua anaknya ini sangat minim. Orang tua Ben bahkan tidak mengetahui video apa saja yang selama ini dilihat Ben, hanya karakter Cassandra yang selalu peduli dan menasehati.

Scene ini mengkritik peran keluarga, sebagai orang terdekat yang harus mengontrol dan menjaga anggota keluarganya dari pengaruh-pengaruh buruk media sosial, salah satunya menasehati anggota keluarga yang kecanduan menonton berita propanda, atau berita lainnya yang bisa memberikan pengaruh buruk. Seperti yang kita tahu, demonstrasi yang diikuti pelajar telah banyak terjadi, salah satunya di Indonesia. Melalui film ini, pesan tentang bijak

memilih informasi menjadi salah satu hal yang ingin disampaikan kepada khalayak sebagai komunikasi.

4.1.3 Kognisi Sosial

Dimensi kognisi sosial berkaitan dengan wacana yang diproduksi melalui skema atau model yang memengaruhi bagaimana seseorang memandang suatu objek. Dalam Film *The Social Dilemma*, dimensi kognisi sosial akan menganalisis latar belakang narasumber dalam menyampaikan wacana yang disampaikan. Untuk memudahkan penerimaan pesan oleh khalayak, tentu narasumber yang dipilih harus memiliki *background* yang meyakinkan sebagai komunikasi.

Berikut ini scene yang masuk dalam dimensi kognisi sosial terkait kritik sosial terhadap usaha menormalisasi penggunaan gadget dan media sosial secara berlebihan pada anak. Berikut ini scene yang dianalisis:



Gambar 4.10 Scene 1 Kognisi Sosial (Sumber: Film The Social Dilemma)

“I... I’m worried about my kids. And if you have kids, I’m worried about your kids. Armed with all the knowledge that I have and all of the experience, I am fighting my kids about the time that they spend on phones and on the computer.”

I will say to my son, "How many hours do you think you're spending on your phone?" He'll be like, "It's, like, half an hour. It's half an hour, tops."

Scene ini terdapat di menit 35 detik 42, hingga menit ke-36 detik 01. Menampilkan Dr. Anna Lembke, Direktur Medis Ketergantungan Obat di Fakultas Kedokteran Universitas Stanford. Sebagai penerima gelar sarjana di bidang Humaniora dari Universitas Yale dan gelar kedokteran dari Universitas Stanford, Dr. Anna Lembke mengkhawatirkan anak-anak pengguna gadget dari sisi medis. Saat ini Dr. Anna Lembke adalah Profesor dan Direktur Medis Ketergantungan Obat, Fakultas Kedokteran Universitas Stanford. Dr. Lembke juga Direktur Program Stanford Addiction Medicine Fellowship, dan Kepala Klinik Diagnosis Ganda Pengobatan Kecanduan Stanford, serta diplomat dari American Board of Psychiatry and Neurology, dan diplomat dari American Board of Addiction Medicine (Edu, 2021). Menggunakan platform publiknya dan posisinya di Fakultas Kedokteran Universitas Stanford, Dr. Lembke telah mengembangkan beberapa program pengajaran tentang kecanduan dan peresepan yang aman, serta lancip opioid. Dia telah memegang beberapa posisi kepemimpinan dan bimbingan dan menerima Penghargaan Ketua Stanford untuk Inovasi Klinis, dan Penghargaan Departemen Stanford untuk Pengajaran Luar Biasa. Dr. Lembke terus mengedukasi para pembuat kebijakan dan masyarakat tentang penyebab dan solusi untuk masalah kecanduan. Buku terbarunya, "Dopamine Nation: Finding Balance in the Age of Indulgence", adalah buku terlaris New York Times dan Los Angeles Times instan, dan mengeksplorasi cara memoderasi konsumsi berlebihan kompulsif di dunia yang kelebihan dopamin (Edu, 2021).

Pada scene di atas, Dr. Lembke menyampaikan pernyataannya dengan mimik yang khawatir, mengingat dirinya juga seorang ibu. Dialog di atas dapat dipersepsikan sebagai pesan yang disampaikan seorang ibu kepada orang tua lainnya yang berkesempatan menonton film ini.



Gambar 4.11 Scene 2 Kognisi Sosial (Sumber: Film The Social Dilemma)

“There has been a gigantic increase in depression and anxiety for American teenagers which began right around... between 2010 and 2013. The number of teenage girls out of 100,000 in this country who were admitted to a hospital every year because they cut themselves or otherwise harmed themselves, that number was pretty stable until around 2010, 2011, and then it begins going way up. It’s up 62 percent for older teen girls. It’s up 189 percent for the preteen girls. That’s nearly triple. Even more horrifying, we see the same pattern with suicide. The older teen girls, 15 to 19 years old, they’re up 70 percent, compared to the first decade of this century. The preteen girls, who have very low rates to begin with, they are up 151 percent. And that pattern points to social media. Gen Z, the kids born after 1996 or so, those kids are the first generation in history that got on social media in middle school. How do

they spend their time? They come home from school, and they're on their devices. A whole generation is more anxious, more fragile, more depressed”.

Scene ini terdapat di menit 40 detik 01 hingga menit ke-41 detik 29. Menampilkan Jonathan Haidt, Psikolog Sosial di New York University dan penulis “The Righteous Mind”. Ia menerima gelar Ph.D. dari University of Pennsylvania pada tahun 1992, dan mengajar selama 16 tahun di Departemen Psikologi di University of Virginia. Penelitian Haidt meneliti dasar-dasar intuitif moralitas, dan bagaimana moralitas bervariasi lintas budaya, termasuk budaya progresif, konservatif, dan libertarian. Tujuannya adalah untuk membantu orang memahami satu sama lain, hidup dan bekerja berdekatan satu sama lain, dan bahkan belajar dari satu sama lain terlepas dari perbedaan moral mereka. Haidt telah ikut mendirikan berbagai organisasi dan kolaborasi yang menerapkan psikologi moral dan sosial untuk tujuan itu, termasuk HeterodoxAcademy.org, OpenMindPlatform.org, dan EthicalSystems.org.

Haidt menuturkan beberapa kasus yang terjadi pada remaja di Amerika yang disebabkan karena media sosial. Hal ini disampaikan, agar menjadi perhatian bagi khalayak yang menonton Film The Social Dilemma, bahwa bahaya media sosial itu nyata adanya, walaupun yang disampaikan Jonathan hanya kasus yang terjadi di Amerika saja. Jonathan juga menyampaikan bahwa kasus yang dijelaskan diatas terjadi pada Generasi Z. Generasi ini menjadi generasi yang mudah cemas dan depresi karena dampak yang dihasilkan dari mengakses media sosial.

Jika melihat data pengguna media sosial di tahun 2019, jumlah pengguna media sosial di dunia pada awal tahun 2019 setara dengan 42 persen dari total

populasi penduduk dunia. Angka ini meningkat 297 juta (+10 persen) antara tahun 2018 dan 2019. Sementara di Indonesia, pengguna media sosial di awal tahun 2019 berjumlah 130 juta pengguna, hampir setara dengan 4 persen dari total populasi penduduk dunia. Jangkauan iklan Facebook di Indonesia berjumlah 130 juta pengguna dari basis pengguna internet lokal (tanpa memandang usia) pada Januari 2019. Jangkauan iklan Instagram di Indonesia pada awal tahun 2019 berjumlah 62 juta pengguna dari basis pengguna internet lokal (tanpa memandang usia). Jangkauan iklan Twitter di Indonesia berjumlah 6,4 juta pengguna dari total populasi pada awal tahun 2019. Jangkauan iklan Snapchat di Indonesia berjumlah 3,8 juta pengguna dari basis pengguna internet lokal (tanpa memandang usia) pada awal tahun 2019. Dari semua jumlah angka ini, tidak diketahui pasti berapa jumlah anak-anak di bawah umur yang memalsukan data diri, sehingga bisa mengakses media sosial. Jika kita melihat lingkungan sekitar pun, sudah banyak anak-anak yang sibuk dengan media sosialnya padahal belum memenuhi syarat sebagai pengguna media sosial. Angka di atas, akan bertambah setiap tahun (Kemp, 2019).

Dalam polling yang dirilis oleh UNICEF dan Perwakilan Khusus Sekretaris Jenderal PBB (SRSG) tentang Kekerasan terhadap Anak pada tahun 2019, diketahui lebih dari 170.000 remaja berusia 13-24 tahun berpartisipasi dalam polling. Para remaja berasal dari Albania, Bangladesh, Belize, Bolivia, Brasil, Burkina Faso, Pantai Gading, Ekuador, Prancis, Gambia, Ghana, India, Indonesia, Irak, Jamaika, Kosovo, Liberia, Malawi, Malaysia, Mali, Moldova, Montenegro, Myanmar, Nigeria, Rumania, Sierra Leone, Trinidad & Tobago, Ukraina, Vietnam, dan Zimbabwe.

Pada Hasil polling menyebutkan bahwa satu dari tiga remaja di 30 negara mengatakan mereka telah menjadi korban cyberbullying, dengan satu dari lima remaja melaporkan bahwa mereka telah bolos sekolah karena cyberbullying dan kekerasan. Hampir tiga perempat remaja mengatakan jejaring sosial termasuk Facebook, Instagram, Snapchat, dan Twitter, adalah tempat paling umum untuk intimidasi online. Melalui polling tersebut, remaja diberikan serangkaian pertanyaan yang berkaitan dengan pengalaman mereka tentang intimidasi dan cyberbullying, di mana hal itu paling sering terjadi, dan siapa yang menurut mereka bertanggung jawab untuk mengakhirinya. Sekitar 32 persen dari mereka yang disurvei percaya bahwa pemerintah harus bertanggung jawab untuk mengakhiri cyberbullying, 31 persen mengatakan remaja dan 29 persen mengatakan perusahaan internet harus bertanggung jawab (Unicef, 2019).



Gambar 4.12 Scene 3 Kognisi Sosial (Sumber: Film The Social Dilemma)

“ I’ve worked out what I think are three simple rules, um, that make life a lot easier for families and that are justified by the research. So, the first rule is all devices out of the bedroom at a fixed time every night. Whatever the time is,

half an hour before bedtime, all devices out. The second rule is no social media until high school. Personally, I think the age should be 16. Middle school's hard enough. Keep it out until high school. And the third rule is work out a time budget with your kid. And if you talk with them and say, "Well, how many hours a day do you wanna spend on your device? What do you think is a good amount?" they'll often say something pretty reasonable."

Scene ini terdapat di menit 40 detik 01 hingga menit ke-41 detik 29. Menampilkan Jonathan Haidt, seorang psikolog sosial di Stern School of Business Universitas New York. Haidt menerima gelar B. A. dari Universitas Yale pada tahun 1985 dan gelar Ph.D. dari University of Pennsylvania pada tahun 1992. Haidt adalah penulis *The Happiness Hypothesis: Finding Modern Truth in Ancient Wisdom*, dan buku terlaris *The New York Times* *The Righteous Mind: Why Good People are Divided by Politics and Religion*, dan *The Coddling of the American Mind: How Good Intentions and Bad Ideas are Setting Up a Generation for Failure* (ditulis bersama dengan Greg Lukianoff). Haidt telah menulis lebih dari 100 artikel akademis. Pada tahun 2019, Haidt dilantik ke dalam American Academy of Arts and Sciences, dan dipilih oleh majalah *Prospect* sebagai salah satu dari "Top 50 Thinkers" dunia.

Jonathan Haidt adalah seorang psikolog sosial yang penelitiannya berfokus pada moralitas fondasi emosionalnya, variasi budaya, dan kursus perkembangannya. Dia memulai karirnya mempelajari emosi moral negatif, seperti jijik, malu, dan balas dendam, tetapi kemudian beralih ke emosi moral positif yang dipahami, seperti kekaguman, kekaguman, dan peningkatan moral.

Haidt adalah salah satu pengembang Teori Landasan Moral, dan situs penelitian YourMorals.org.

Jonathan Haidt menyampaikan kesimpulannya pada wawancaranya untuk Film *The Social Dilemma*. Sebagai salah satu narasumber, kesimpulannya membantu khalayak yang menonton film ini, untuk digunakan sebagai sebuah aturan keluarga agar lebih bijak dan tegas dalam mengatur anggota keluarga terutama anak-anak dalam penggunaan gadget.

Selanjutnya, terdapat beberapa scene yang masuk dalam dimensi kognisi sosial terkait kritik sosial terhadap mengonsumsi berita propaganda dan polarisasi. Berikut ini scene yang dianalisis:



Gambar 4.13 Scene 4 Kognisi Sosial (Sumber: Film *The Social Dilemma*)

“At YouTube, I was working on YouTube recommendations. It worries me that an algorithm that I worked on is actually increasing polarization in society. But from the point of view of watch time, this polarization is extremely efficient at keeping people online.”

Scene ini terdapat di menit 58 detik 39, hingga menit ke-58 detik 56. Menampilkan Guillaume Chaslot, Mantan Insinyur Perangkat Lunak di asal Prancis. Guillaume Chaslot sempat berafiliasi dengan Google, namun saat ini mendirikan perusahaan sendiri bernama AlgoTransparency. Chaslot juga terkenal sebagai salah satu penemu program Backgammon yang disebut Mcgammon (Kumparan, 2020).

Chaslot meraih gelar Ph.D. pada tahun 2010 dari Maastricht University di Monte-Carlo Tree Search, kemudian bekerja di bidang Artificial Intelligence dan Machine Learning, sebagai CEO IntuitiveAI. Chaslot sempat terlibat dalam Bayes Impact, sekelompok idealis praktis yang percaya bahwa jika data diterapkan dengan benar, maka dapat digunakan untuk memecahkan masalah terbesar di dunia (Millions of Celebs, 2020).

Sebagai mantan Insinyur Perangkat Lunak di Google, Guillaume Chaslot telah dipilih sebagai salah satu narasumber dalam Film The Social Dilemma, yang mampu menjelaskan algoritma YouTube kepada khalayak. Guillaume mengungkapkan kepada orang-orang bahwa rekomendasi di YouTube bisa bekerja lebih baik setiap kali ada keterlibatan pengguna (Kumparan, 2020). Guillaume juga menegaskan bahwa dampak polarisasi akan sangat terasa, jika di lihat dari durasi seorang pengguna dalam menonton video YouTube.



Gambar 4.14 Scene 5 Kognisi Sosial (Sumber: Film The Social Dilemma)

“ We are allowing the technologists to frame this as a problem that they’re equipped to solve. That is... That’s a lie. People talk about AI as if it will know truth. AI’s not gonna solve these problems. AI cannot solve the problem of fake news. Google doesn’t have the option of saying, “Oh, is this conspiracy? Is this truth?” Because they don’t know what truth is. They don’t have a... They don’t have a proxy for truth that’s better than a click.”

Scene ini terdapat di menit 75 detik 08, hingga menit ke-75 detik 40. Menampilkan Cathy O’Neil, Ilmuwan Data, penulis “Weapons of Math Destruction”. Cathy mengatakan bahwa AI tidak akan membantu menghapus permasalahan tersebarnya informasi palsu di internet, AI justru ingin kita mengklik lebih banyak informasi tersebut.

Secara kognisi sosial, Cathy O’Neil merupakan salah satu narasumber dalam Film The Social Dilemma, yang memiliki latar belakang mumpuni. Cathy adalah penulis buku terlaris *New York Times Weapons of Math Destruction: How Big Data Increases Inequality and Threatens Democracy*, yang juga merupakan semifinalis untuk National Book Award, sekaligus kolumnis untuk Bloomberg Opinion dan mendirikan perusahaan ORCAA, sebuah perusahaan audit algoritmik.

Cathy memperoleh gelar Ph.D. dalam matematika dari Harvard, dan merupakan seorang profesor di Barnard College di mana dia menerbitkan sejumlah makalah penelitian dalam geometri aljabar aritmatika. Cathy

kemudian beralih ke sektor swasta, bekerja sebagai analis kuantitatif untuk hedge fund, D.E. Shaw, di tengah krisis kredit, dan kemudian untuk RiskMetrics, sebuah perusahaan perangkat lunak risiko yang menilai risiko untuk kepemilikan dana lindung nilai dan bank. Dia meninggalkan keuangan pada tahun 2011 dan mulai bekerja sebagai ilmuwan data di kancah start-up New York, membangun model yang memprediksi pembelian dan klik orang.

Cathy menulis *Doing Data Science* in 2013 dan meluncurkan Lede Program in Data Journalism di Columbia pada tahun 2014. Karena pengalamannya yang luar biasa dalam dunia teknologi, Cathy mengerti banyak tentang algoritme media sosial. Sehingga tugasnya sebagai komunikator dalam film, seharusnya mampu meyakinkan khalayak dalam pernyataannya di atas.



Gambar 4.15 Scene 6 *Kognisi Sosial* (Sumber: Film *The Social Dilemma*)

“ Facebook really gave the military and other bad actors a new way to manipulate public opinion and to help incite violence against the Rohingya Muslims that included mass killings, burning of entire villages, mass rape, and other serious crimes against humanity that have now led to 700,000 Rohingya Muslims having to flee the country.”

Scene ini terdapat di menit 67 detik 45, hingga menit ke-68 detik 08. Menampilkan Cynthia Wong, Mantan Peneliti Internet Senior di Lembaga Hak Asasi Manusia. Sebagai orang yang mengerti tentang internet, Cynthia menyebutkan salah satu kasus yang disebabkan karena maraknya informasi palsu yang memanipulasi banyak masyarakat di Myanmar.

Dari latar belakangnya sebagai Mantan Peneliti Internet Senior di Lembaga Hak Asasi Manusia, Cynthia Wong mampu menjelaskan pengaruh besar yang diberikan Facebook terhadap opini masyarakat, sehingga banyak terjadi perpecahan antar masyarakat yang menyebabkan terjadinya kekisruhan dan penghilangan nyawa. Pernyataannya tentang kasus Myanmar ini, seharusnya dapat menjadi pengingat bagi khalayak, agar tidak sembarangan mempercayai informasi yang ditemukan di media sosial, apalagi informasi tersebut memprovokasi pada hal-hal yang negatif.

Facebook adalah internet bagi kebanyakan orang di Myanmar, dan memiliki efek transformatif pada kehidupan mereka. Ini telah memberi mereka kebebasan yang baru ditemukan untuk memperoleh informasi, mengekspresikan diri, dan terhubung dengan orang lain. Namun juga memiliki sisi gelap. Postingan Facebook yang menampilkan ujaran berbahaya telah menjadi lazim, bahkan berkontribusi untuk meningkatkan sentimen anti-Muslim dan toleransi terhadap kekerasan yang dilakukan kepada Muslim. Sejak 2012, gerakan ultranasionalis Buddha telah muncul dan mendapatkan momentum, sebagian karena penggunaan Facebook yang efektif untuk menciptakan komunitas virtual yang dihubungkan oleh ketakutan bersama. Kaum ultranasionalis memiliki dua target yang berbeda, tetapi saling terhubung: 1) populasi Muslim yang lebih luas yang tinggal di daerah

perkotaan dan pedesaan di seluruh negeri, dan 2) populasi Muslim Rohingya terkonsentrasi di beberapa bagian Negara Bagian Rakhine. Baik melalui Facebook maupun kehidupan nyata, kaum ultranasionalis telah membingkai Muslim sebagai ancaman pribadi dan ancaman bagi negara mayoritas Buddha. Mereka telah membuat klaim tentang tingkat kelahiran Muslim yang tinggi, meningkatnya pengaruh ekonomi Muslim, dan rencana Muslim untuk mengambil alih negara itu. Mereka berpendapat bahwa muslim meningkatkan jumlah mereka sebagian dengan menikahi wanita Buddha dan memaksa mereka untuk masuk Islam. Mereka telah mengabaikan fakta bahwa catatan sensus menunjukkan populasi Muslim tetap kurang dari 5 persen dari total populasi(Fink, 2018).



Gambar 4.16 Scene 7 Kognisi Sosial (Sumber: Film *The Social Dilemma*)

“ There’s a study, an MIT study, that fake news on Twitter spreads six times faster than true news. What is that world gonna look like when one has a six-times advantage to the other one? ”

Scene ini terdapat di menit 62 detik 12, hingga menit ke-62 detik 24. Menampilkan Tristan Harris, Mantan Ahli Etika Desain Google; Pendiri &

Presiden Center for Humane Technology. Tristan menyebutkan bahwa penyebaran informasi palsu di Twitter telah meningkat 6 kali lebih banyak dari pada informasi yang benar. Pernyataan Tristan dalam dialog di atas, merupakan hasil studi yang dilakukan oleh tiga sarjana Massachusetts Institute of Technology (MIT). Mereka adalah Soroush Vosoughi, seorang postdoc di Media Lab's Laboratory for Social Machines. Sinan Aral, Profesor Manajemen David Austin di MIT Sloan. Deb Roy, seorang Profesor Seni dan Sains Media di MIT Media Lab, yang juga menjabat sebagai Kepala Ilmuwan Media Twitter dari 2013 hingga 2017. Untuk melakukan penelitian, para peneliti melacak sekitar 126.000 berita yang tersebar di Twitter, yang secara kumulatif di-tweet lebih dari 4,5 juta kali oleh sekitar 3 juta orang, dari tahun 2006 hingga 2017. Dari 126.000 retweet, kategori politik terbukti menjadi kategori berita terbesar dengan jumlah retweet sekitar 45.000, diikuti oleh legenda urban, bisnis, terorisme, sains, hiburan, dan bencana alam. Penyebaran berita palsu sangat jelas terlihat untuk kategori berita politik daripada berita di kategori lain. Untuk menentukan apakah tweet itu fakta atau tidak, tim menggunakan penilaian dari enam organisasi pemeriksa fakta, yaitu factcheck.org, hoax-slayer.com, politifact.com, snopes.com, truthorfiction.com, dan urbanlegends.about.com, dan menemukan bahwa penilaian mereka tumpang tindih lebih dari 95 persen (Dizikes, 2018).

Tristan Harris telah menghabiskan karirnya mempelajari bagaimana platform teknologi utama saat ini semakin menjadi struktur sosial yang dengannya kita hidup dan berpikir, menggunakan kekuatan berbahaya atas kemampuan kita untuk memahami dunia. Dinobatkan sebagai *Time 100 "Next Leaders Shaping the Future"* dan *"25 People Shaping the World"* dari Majalah Rolling Stone,

Tristan adalah Co-Founder & Presiden *Center for Humane Technology*, yang mengkatalisasi pergeseran komprehensif menuju teknologi manusiawi yang beroperasi untuk kebaikan bersama. Tristan adalah Co-Host "*Your Undivided Attention*," secara konsisten di antara sepuluh podcast teknologi teratas di Apple Podcasts, yang mengeksplorasi bagaimana perlombaan media sosial dalam mendapatkan perhatian untuk mengacaukan masyarakat dan wawasan penting yang kita butuhkan untuk mendapatkan sebuah solusi (Core Team, 2020).

Sebagai subjek utama dalam film *The Social Dilemma*, Tristan telah memberi pengarahan kepada kepala negara, CEO perusahaan teknologi, dan anggota Kongres AS, selain memobilisasi jutaan orang di seluruh dunia melalui kampanye media arus utama. Dari masa kecilnya sebagai pesulap, hingga kursusnya di Stanford's Persuasive Technology Lab dan kemudian sebagai Design Ethicist di Google, Tristan telah mengeksplorasi pengaruh yang membajak sikap, perilaku, dan keyakinan manusia. Setelah presentasi internalnya yang viral tahun 2013 di Google, "*A Call to Minimize Distraction & Respect Users' Attention*", yang membunyikan alarm atas bahaya yang ditimbulkan oleh ekonomi perhatian, Tristan mulai memunculkan masalah ini dalam percakapan publik melalui *60 Minutes* dan *TED Talk* pada tahun 2017. Resonansi mendalam dari ide-ide tersebut menyebabkan gerakan *Time Well Spent*, yang memicu perubahan produk di Facebook, Apple, dan Google, dan meletakkan dasar untuk peluncuran *Center for Humane Technology* sebagai organisasi nirlaba independen pada tahun 2018 (Core Team, 2020).

Seluruh dialog Tristan dalam film, menggunakan kata-kata yang mudah dimengerti, meskipun *screen time* Tristan lebih banyak dibandingkan

narasumber yang lain. Karena kerja samanya dengan Jeff Orlowski dalam proyek film ini, tujuannya dalam mengedukasi masyarakat tentang teknologi dan dampaknya menjadi sangat jelas, apalagi seluruh dialognya sangat masuk akal untuk diterima.



Gambar 4.17 Scene 8 Kognisi Sosial (Sumber: Film The Social Dilemma)

“ I still am not 100 percent sure how this originally came about, but the idea that ordering a pizza meant ordering a trafficked person. As the groups got bigger on Facebook, Facebook’s recommendation engine started suggesting to regular users that they join Pizzagate groups. So, if a user was, for example, anti-vaccine or believed in chemtrails or had indicated to Facebook’s algorithms in some way that they were prone to belief in conspiracy theories, Facebook’s recommendation engine would serve them Pizzagate groups. Eventually, this culminated in a man showing up with a gun, deciding that he was gonna go liberate the children from the basement of the pizza place that did not have a basement. This is an example of a conspiracy theory that was propagated across all social networks. The social network’s own

recommendation engine is voluntarily serving this up to people who had never searched for the term “Pizzagate” in their life.”

Scene ini terdapat di menit 61 detik 03, hingga menit ke-62 detik 10. Menampilkan Renée Diresta, Manajer Riset di Stanford Internet Observatory, mantan Kepala Kebijakan di Data for Democracy. Renée mengatakan bahwa pengguna Facebook biasa bisa terperangkap dalam informasi mengerikan seperti Pizzagate (grup jaringan pedofilia), walaupun pengguna itu tidak pernah mengetahui sebelumnya tentang Pizzagate. Hal ini diawali karena pengguna cenderung mempercayai teori konspirasi.

Renée DiResta menyelidiki penyebaran narasi jahat di seluruh jejaring sosial, dan membantu pembuat kebijakan dalam memahami dan menanggapi masalah tersebut. Dia telah memberi nasihat kepada Kongres, Departemen Luar Negeri, dan organisasi akademik, sipil, dan bisnis lainnya, dan telah mempelajari disinformasi dan propaganda komputasi dalam konteks konspirasi pseudosains, terorisme, dan perang informasi yang disponsori negara (Fsi.Stanford.edu, 2021).

Renée secara teratur menulis dan berbicara tentang peran yang dimainkan platform teknologi dan algoritma kuratorial dalam proliferasi disinformasi dan teori konspirasi. Dia adalah kontributor Ideas di Wired. Penulisan, analisis, pembicaraan, dan visualisasi data industri teknologinya telah ditampilkan atau diliput oleh banyak outlet media termasuk *New York Times*, *Washington Post*, *CNN*, *CNBC*, *Bloomberg*, *Fast Company*, *Politico*, *TechCrunch*, *Wired*, *Slate*, *Forbes*, *Buzzfeed*, *The Economist*, *Journal of Commerce*, dan banyak lagi (Aiforgood, 2020).

Sebagai salah satu narasumber dalam film, Renée memiliki banyak pengalaman dalam menyelidiki penyebaran berita di media sosial, sehingga pengetahuannya mengenai disinformasi, jaringan-jaringan terlarang, dan propaganda dalam media sosial, seharusnya bisa diterima khalayak sebagai peringatan yang memiliki dasar.



BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa Film *The Social Dilemma* merupakan film bergenre dokudrama yang mengangkat tentang dampak aktifitas yang kita lakukan di media sosial serta sisi gelap perusahaan teknologi di dunia. Adapun hasil penelitian terhadap Film *The Social Dilemma*, dapat disimpulkan sebagai berikut:

Pertama, Film *The Social Dilemma* mengandung kritik sosial terhadap usaha menormalisasi penggunaan gadget dan media sosial secara berlebihan pada anak dan kritik sosial terhadap usaha mengkonsumsi berita propaganda dan polarisasi.

Kedua, analisis terhadap kritik sosial dalam Film *The Social Dilemma* dilakukan yang dengan menggunakan Analisis Wacana Kritis model Teun A. Van Dijk, yang terdiri dari dimensi struktur teks, konteks, dan kognisi sosial.

Ketiga, pada dimensi teks, peneliti dapat menyimpulkan bahwa seluruh dialog yang masuk pada dimensi teks, dapat dianalisis berdasarkan struktur makro, superstruktur, dan struktur mikro. Seluruh dialog memiliki topik yang ingin ditonjolkan dalam dialog, skema dalam penyampaian dialog juga terstruktur dan dapat dipahami dengan baik. Secara latar, detail, dan maksud dalam dialog, dapat ditemukan hubungannya dengan konteks dalam film. Bentuk kalimat, pemakaian kata serta kekayaan kata juga ditemukan dan disesuaikan dengan topik yang dibicarakan, sehingga tidak ada kalimat bermakna rancu. Cara penyampaian dialog selalu menggunakan penekanan

dalam kalimat, kiasan dan perumpamaan, sehingga lebih mudah untuk dipahami, seperti apa yang dibayangkan dan diharapkan pewacana ketika menyampaikan dialognya.

Keempat, pada dimensi konteks, peneliti menyadari bahwa seluruh bagian drama naratif dalam Film *The Social Dilemma* dapat diamati dari latar, situasi, peristiwa, hingga kondisi yang terjadi di dalamnya. Seluruh aktris dan aktor dapat menyampaikan peran masing-masing dengan sangat baik, sehingga pesan kritik sosial dapat disaksikan selama durasi drama naratif berjalan. Pembuatan story, setting tempat, setting waktu, dialog serta alur drama, sangat relevan dalam menggambarkan kritik sosial terhadap usaha menormalisasi penggunaan gadget dan media sosial secara berlebihan pada anak dan kritik sosial terhadap usaha mengkonsumsi berita propaganda dan polarisasi.

Kelima, pada dimensi kognisi sosial, peneliti menemukan keterlibatan antara dialog yang diucapkan dengan kognisi individu dari narasumber sebagai pewacana. Seluruh pewacana dalam film merupakan narasumber yang memiliki latar belakang yang sesuai dengan inti pesan yang disampaikan dalam Film *The Social Dilemma*, yaitu kemajuan teknologi dan dampak dibaliknya, sehingga setiap kalimat yang diucapkan dapat dikaitkan dengan identitas mereka sebagai pewacana yang memahami apa yang perlu dan penting untuk disampaikan.

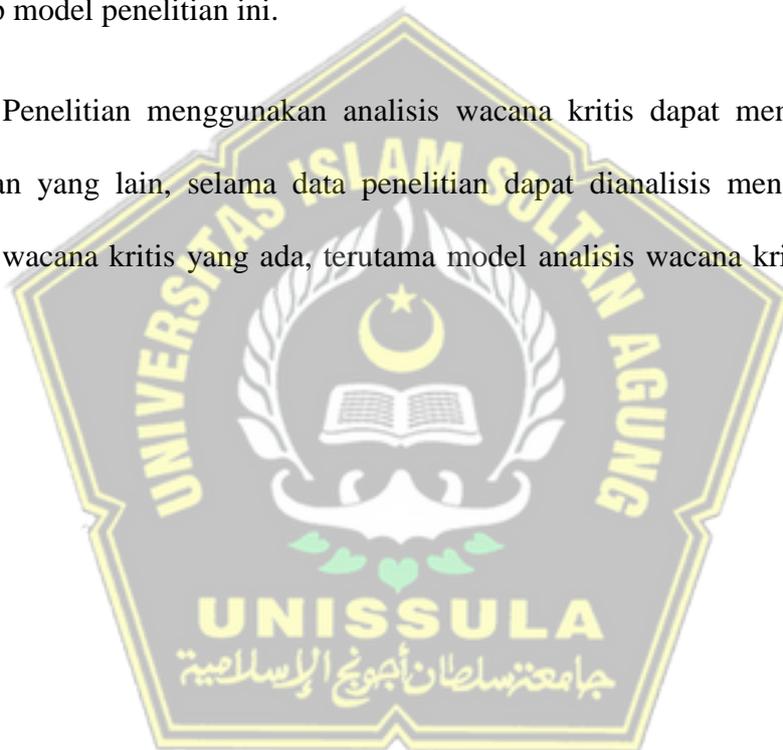
5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan terhadap Film *The Social Dilemma* menggunakan Analisis Wacana Kritis Model Teun A. Van Dijk, terdapat saran dan

masukannya yang dapat peneliti sampaikan kepada pembaca yang mungkin memiliki ketertarikan untuk meneliti film menggunakan model analisis yang sama. Saran tersebut adalah:

Pertama, Penelitian menggunakan Analisis Wacana Kritis Model Teun A. Van Dijk perlu riset yang berulang-ulang karena memerlukan banyak detail dalam menjabarkan dimensi-dimensi wacana milik Teun A. Van Dijk. Sehingga kebenaran informasi dan kelengkapan data dapat dipergunakan sebagai referensi bagi peneliti yang tertarik terhadap model penelitian ini.

Kedua, Penelitian menggunakan analisis wacana kritis dapat menggunakan objek penelitian yang lain, selama data penelitian dapat dianalisis menggunakan model analisis wacana kritis yang ada, terutama model analisis wacana kritis Teun A. Van Dijk.



DAFTAR PUSTAKA

BUKU

- Alfathoni, M., & Manesah, D. (2020). *Pengantar Teori Film*. Deepublish.
- Badara, A. (2014). *Analisis Wacana: Teori, Metode, dan Penerapannya Pada Wacana Media*. Kencana Prenada Media Grup.
- Darma, Y. (2013). *Analisis Wacana Kritis*. Yrama Widya.
- Gunawan, I. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif Teori Dan Praktik*. Bumi Aksara.
- Haryono, C. . (2020). *Ragam Metode Penelitian Kualitatif Komunikasi*. CV Jejak.
- KN, A. . (2018). *Panduan Produksi Acara TV Non-Drama, Manajemen Produksi dan Penulisan Naskah*. Gramedia Widiasarana Indonesia
- Moleong, L. J. (2021). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Remaja Rosdakarya.
- Nurrahmi, F. (2021). *Etika dan Bisnis Dalam Jurnalisme*. Syiah Kuala University Press.
- Ratnaningsih, D. (2019). *Analisis Wacana Kritis Sebuah Teori Dan Implementasi*. Penerbit Universitas Muhammadiyah.
- Shofiani, A. K. (2022). *Kritik Sosial Dalam Wayang Durang Po*. Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.
- Sobur, A. (2017). *Semiotika Komunikasi*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Alfabeta.

Zaid, H. (2021). *Teori Komunikasi Dalam Praktik*. Zahira Media Publisher.

SKRIPSI

Alfi, D. (2016). *KRITIK SOSIAL DALAM FILM “KULDESAK” (Analisis Semiotika Roland Barthes)*.

Varendy, V. F. (2021). *Fenomena Trending Topic Di Twitter (Analisis Wacana Van Dijk Tweet# Btslovemyself)*. 2. <http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/90777>

JURNAL

Fink, C. (2018). Dangerous Speech, Anti-Muslim Violence, and Facebook in Myanmar. *Journal of International Affairs No. 15, 71, 43–52*.

Halik, A. (2018). Paradigma Kritik Penelitian Komunikasi (Pendekatan Kritis-Emansipatoris Dan Metode Etnografi Kritis). *Jurnal Dakwah Tabligh, 19(2), 162–178*.
<http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/tabligh/article/view/7473/6111>

Kartika, I. (2018). Telaah Multiparadigma Dalam Riset Akuntansi. *Jurnal Accrual No.1 , 1*.

Kowalski, R. M., & Limber, S. P. (2013). Psychological, physical, and academic correlates of cyberbullying and traditional bullying. *Journal of Adolescent Health, 53(1 SUPPL), S13–S20*. <https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2012.09.018>

Masitoh. (2020). Pendekatan Dalam Analisis Wacana Kritis. *Jurnal Elsa, Nomor 1, 18*.

Palupi, R. (2019). Penyalahgunaan Media Sosial Sebagai Alat Propaganda. *Jurnal*

Komunikasi, 10(1), 69–76. <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/jkom>

Silaswati, D. (2018). *ANALISIS WACANA KRITIS DALAM PENGKAJIAN WACANA*.

<http://ejournal.unibba.ac.id/index.php/metamorfosis>

Silaswati, D. (2019). Analisis Wacana Kritis Dalam Pengkajian Wacana. *Metamorfosis:*

Jurnal Bahasa, Sastra Indonesia Dan Pengajarannya, 12(1), 1–10.

WEBSITE

Aiforgood. (2020). *Renee Diresta*. Aiforgood.Itu.Int.

Carey, M. (2021, January 22). “*This Has Gone Way Too Far*”: ‘*The Social Dilemma*’

Director Jeff Orlowski On Danger Of Social Media. Deadline.Com.

Core Team. (2020). *Who We Are*. Humantech.Com.

Data Reportal. (2022). *Facebook Statistics And Trends*. Datareportal.com.

Dizikes, P. (2018, March 8). *Study: On Twitter, False News Travels Faster Than True*

Stories. Research Project Finds Humans, Not Bots, Are Primarily Responsible For

Spread of Misleading Information. MIT News On Campus and Around The World.

Edu, S. (2021). *Anna Lembke, MD. Professor of Psychiatry and Behavioral Sciences*

(General Psychiatry and Psychology Adult) Practices at Stanford Hospital and Clinics.

Stanford.Edu.

Fsi.Stanford.edu. (2021). *Renee Diresta. Reseachr Manager, Stanford Internet Observatory*.

Fsi.Stanford.Edu.

imdb. (2021). *The Social Dilemma*. Imdb.Com.

Kemp, S. (2019, January 31). *Digital 2019 : Indonesia*. Datareportal,Com.

Kemp, S. (2022). *Digital 2022 : Indonesia*. Datareportal.Com.

Kumparan. (2020, September 29). *Ulasan “The Social Dilemma” Bagian 2: Biografi Semua Narasumber* . Kumparan.Com.

Mastel. (2017, February 13). *Infografis Hasil Survey MASTEL Tentang Wabah HOAX Nasional*. Mastel.Id.

Media Indonesia. (2021, April 16). *87 Persen Anak Indonesia Kenal Medsos Sebelum Usia 13 Tahun*. Mediaindonesia.Com.

Millions of Celebs. (2020, September 18). *Guillaume Chaslot Net Worth, Age, Height, Weight, Early Life, Career, Bio, Dating, Facts*. Millionsofcelebs.Com.

Putri, A. . (2018, August 8). *Tren Operasi Plastik Untuk Tiru Wajah di Filter Snapchat* . Kumparan.

The Social Dilemma. (2020). *Meet The Subjects*. Thesocialdilemma,Com.

Unicef. (2019, September 3). *UNICEF Poll: More than a third of young people in 30 countries report being a victim of online bullying. U-Report highlights prevalence of cyberbullying and its impact on young people*. Unicef.Org.

Widharma, W. (2017, April 19). *3 Jenis Film (Dokumenter, Fiksi, Eksperimental)*. Csinema.Com.