

REPRESENTASI NOMOPHOBIA DALAM FILM *THE SOCIAL DILEMMA*

¹Titih Nurhaipah, ²Nurfitriana Novitasari Iskandar, ³Dian Nurhidayah, ⁴Dewi Chintya

^{1,2,3,4} Universitas Majalengka, Indonesia

haititih@unma.ac.id, nurfitriananovitasari@gmail.com

ABSTRAK. Film “The Social Dilemma” berhasil memotret kehidupan nomophobia diberbagai kalangan dan sektor kehidupan masyarakat. Kajian film ini lebih menarik lagi jika dikupas menggunakan Analisis Wacana Kritis. Hal ini dilakukan upaya dalam mengintegrasikan *linguistic* dengan perubahan sosisl, Analisis Wacana Kritis memusatkan perhatian wacana pada bahasa karena penggunaan bahasa yg digunakan dalam merefleksikan sesuatu. Film ini secara jelas mengungkap bahwa tindakan individu dalam lingkungan digital diawasi dan direkam oleh sistem yang terperinci. Selain itu, film ini menyoroti peran institusi, terutama perusahaan teknologi, dalam pengembangan dan penggunaan media sosial, serta dampak sosial yang timbul. Melalui narasi oleh para ahli dan penggunaan adegan dramatis, film ini berhasil membentuk pemahaman penonton tentang dampak negatif media sosial dan teknologi. Analisis sosiokultural dalam film ini mengungkapkan konsekuensi sosial yang signifikan dari media sosial, baik dalam konteks situasional, institusional, maupun sosial. Film ini mengingatkan kita tentang pengaruh media sosial yang kuat dalam kehidupan sehari-hari dan mendorong kita untuk mengkritisi penggunaan media sosial yang tidak terkendali.

Kata-kata Kunci: : Analisis Wacana Kritis, Film, *Nomophobia*; *The Social Dillema*

ABSTRACT. The film “The Social Dilemma” successfully captures the phenomenon of nomophobia in various aspects and sectors of society. Analyzing this film using Critical Discourse Analysis adds an interesting dimension by integrating linguistic analysis with social change. Critical Discourse Analysis focuses on the language used to reflect certain aspects. The film clearly reveals that individual actions in the digital environment are monitored and recorded by detailed systems. Additionally, it highlights the role of institutions, particularly technology companies, in the development and use of social media as well as the resulting social impacts. Through expert narration and dramatic scenes, the film effectively shapes the audience’s understanding of the negative effects of social media and technology. The socio-cultural analysis in the film uncovers significant social consequences of social media in situational, institutional, and social contexts. It serves as a reminder of the powerful influence of social media in everyday life and encourages us to critically examine uncontrolled social media usage.

Keywords: Critical discourse analysis, Film, *Nomophobia*, *The Social Dillema*

PENDAHULUAN

Kehidupan manusia kini semakin dimudahkan atas pesatnya perkembangan teknologi. Salah satu media telekomunikasi yang berkembang pesat dan paling sering digunakan untuk memunculkan “budaya seluler” adalah telepon genggam (Ezemenaka, 2013). Dengan semakin mudah didapatkan dan semakin lengkap fungsi smartphone akan membuat banyak pengguna memiliki rasa ketergantungan terhadap perangkat tersebut. Perkembangan teknologi ini telah membawa banyak dampak terhadap

masyarakat. Dampak yang ditimbulkan berupa dampak positif maupun negatif. Hal ini bisa mempengaruhi sikap dan pola pikir seseorang serta memiliki ketergantungan (Okina, 2020).

Ketergantungan ini akan berdampak negatif pada kesehatan fisik dan psikis pengguna akibat penggunaan smartphone yang berlebihan (Muryanto & Supatman, 2021). Dari segi kesehatan fisik, penggunaan smartphone secara berlebihan dapat merusak kesehatan mata, menyebabkan ketegangan otot leher dan masih banyak lagi. Sedangkan dampak dari segi

psikologis, penggunaan smartphone yang berlebihan akan menimbulkan perasaan cemas jika jauh dari smartphone atau biasa disebut nomophobia (Nareza, 2020).

Istilah nomophobia atau disebut juga no-mobile-phone-phobia adalah sebuah perasaan ketergantungan pada ponsel yang merupakan gangguan emosional baru di abad 21 yang mengakibatkan perasaan gelisah dan tidak nyaman yang berlebihan ketika seseorang tidak memegang smartphone (King, Valença, Silva, Sancassiani, Machado, & Nardi, 2014). Pada umumnya orang yang mengalami nomophobia ini bukan saja merasa kekhawatiran serta panik akan ketinggalan informasi dalam beberapa jam ketika tidak ada handphone bersamanya. Fenomena ini banyak dipotret juga oleh dunia perfilman, hal yang menarik untuk diungkap melalui pendekatan entertainment. Seseorang yang di diagnosis menderita nomophobia, akan lebih banyak menghabiskan waktu dengan mobile phone, seperti melihat timeline media sosial untuk mendapat informasi ter up date, bermain game online, bahkan melakukan interaksi sekali pun melalui media sosial dibandingkan berinteraksi langsung dengan orang-orang disekitarnya (Dasiroh, 2015) dalam (Pratama & Listiani, 2021).

Film merupakan salah bentuk penyampaian informasi yang dikemas menjadi sebuah tayangan hiburan dan jeninya pun beragam mulai dari fiksi hingga nonfiksi. Javadalasta (2011) memaknai film dengan gambar bergerak yang dirangkai sedemikian rupa hingga membentuk alur cerita. Salah satu jenis film yang banyak diminati adalah film dokumenter dengan jenis nonfiksi yang alurnya menceritakan tentang kehidupan nyata yang sebenar benarnya. Contohnya adalah film “The Social Dilemma”, yang rilis pada tahun 2020 dan telah ditonton sebanyak 38 juta penonton terhitung sejak rilis perdananya. Film dokumenter ini menceritakan tentang perkembangan teknologi dan komunikasi yang membuat penggunanya kecanduan dan bagaimana media sosial ini mengendalikan kehidupan penggunanya.

institusi, dan struktur sosial yang membentuknya”.

Jika kita kaitkan dengan film “The Social Dilemma” yang rilis tahun 2020 itu sangat jelas karena seringnya kita mengakses dunia maya maka hal itu akan mengendalikan kehidupan penggunanya dan yang menjadi sebuah rasa takut adalah dalam dunia media sosial tidak ada yang namanya ruang pribadi, dikarenakan semua informasi mengenai penggunanya dapat dengan mudah dicari lewat internet. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengungkap dan menganalisa film “The Social Dilemma” pada level teks, produksi dan socialcultural. Dengan demikian kajian film ini lebih menarik lagi jika dikupas menggunakan Analisis Wacana Kritis. Hal ini dilakukan upaya dalam mengintegrasikan linguistic dengan perubahan sosisl, Analisis Wacana Kritis memusatkan perhatian wacana pada bahasa karena penggunaan bahasa yg digunakan dalam merefleksikan sesuatu.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan metode analisis wacana kritis. Kualitatif yaitu jenis pendekatan yang temuan-temuannya tidak diperoleh melalui prosedur statik atau bentuk hubungan lainnya. Pendekatan kualitatif menekankan pada interpretatif dan menekankan makna atas kebenaran yang ditangkap secara objektif. Selain itu juga metode yang digunakan untuk menganalisis kritik sosial yang terkandung dalam film “The social Dilema” adalah metode Analisis Wacana Kritis. Menurut Eriyanto (2001: 7) dalam Analisis wacana kritis (*Critical Discourse Analysis/ CDA*), wacana tidak hanya dipahami sebagai studi bahasa. Pada akhirnya, analisis wacana memang menggunakan bahasa dalam teks untuk dianalisis, tetapi bahasa yang dianalisis berbeda dengan studi bahasa dalam pengertian linguistik tradisional.

Menurut Fairclough dan Wodak (dalam Eriyanto, 2001) “analisis wacana kritis melihat wacana pemakaian bahasa dalam tuturan dan tulisan sebagai bentuk dari praktik sosial. Menggambarkan wacana sebagai praktik sosial menyebabkan sebuah hubungan dialektis di antara peristiwa diskursif tertentu dengan situasi, Fairclough memusatkan perhatian wacana pada bahasa untuk melihat apa yang sedang

terjadi dilingkungan sosial. Dan praktik sosial menjadi fokus penting dalam analisis wacana kritis model Norman Fairclough. Wacana sebagai praktik sosial dalam bentuk interaksi simbolis dapat terungkap dalam sebuah pembicaraan, tulisan, gambar, musik, foto, diagram, film, iklan, atau berbagai sumber lain.

Maka jenis penelitian yang digunakan adalah eksplanatif. Penelitian Eksplanatif merupakan penelitian yang bertujuan untuk menerangkan, menguji hipotesis dan variabel variabel penelitian. Fokus penelitian ini adalah analisis hubungan-hubungan antara variabel (Singarimbun, 1981). Dalam penelitian ini, jenis eksplanatif bertujuan untuk menjelaskan hubungan antara variabel secara mendalam menggunakan bahasa (tulisan, percakapan, konteks, visual) tertentu dalam film “The Social Dilemma”.

Analisis wacana kritis Norman Fairclough membagi dalam tiga dimensi: teks, *discourse practice*, dan *sociocultural practice*. Dimensi yang pertama adalah analisis dimensi teks dilakukan dengan menjeaskan apa yang direlaskan, direpresentasikan, dan diidentifikasi di dalam film “The Social Dilemma”. (Eriyanto, 2011). Proses analisis pada dimensi praktik kewacanaan dilakukan dengan menginterpretasikan bagaimana proses produksi dan konsumsi teks dan wacana dalam film. Pada proses produksi terjadi proses pengonstruksian wacana yang ada dalam film. Pada dimensi praktik sosiokultural, proses analisis dilakukan dengan penjelasan (eksplanasi) hubungan antara proses wacana pada dimensi praktik kewacanaan dengan proses sosial yang terjadi di dalam masyarakat. Analisis praktik sosiokultural dilakukan dengan tiga tingkat, yaitu situasional, institusional, dan sosial.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dimensi Teks *Nomophobia* dalam film *the Social Dilemma*

Teks dalam film *the Social Dilemma* menunjukkan bahwa media sosial memainkan peran kehidupan bagi mereka penggunanya. Teks

dianggap hanya sebagai produksi dari sisi penulis tidak memiliki hubungan dengan pembaca (Putri & Nurhajati, 2020). Dalam model Fairclough, teks di sini dianalisis secara linguistik, dengan melihat kosakata, semantik, dan tata kalimat (Rizki, 2014). Bagaimana kehidupan manusia yang tidak mampu melepaskan pandangannya layar. Film ini menggambarkan bahwa semua tindakan yang dilakukan individu dalam lingkungan digital (media sosial) disurvei, direkam, dan diukur oleh suatu sistem yang telah didesain secara terperinci. Tindakan yang dimaksud meliputi pengamatan konten, durasi interaksi, preferensi konten yang sering disukai, serta partisipasi dalam komentar dan aktivitas lainnya.

Film ini mengungkapkan bahwa perusahaan teknologi memiliki kekuasaan akan control individu. Terdapat boneka vodo didalam film yang merepresentasikan sebagai manusia. Hal tersebut dipergunakan untuk memprediksi tindakan pengguna seperti video apa yang akan ditonton, emosi apa yang akan memicu. Dalam film Tristan Harris sebagai Design ethicisist Google Menyatakan “Jadi hari ini aku akan membahas agenda baru teknologi. Alasan kami ingin melakukannya adalah karena jika kita ditanyai orang, apa yang salah di industri teknologi saat ini ini. Ada banyak keluhan, skandal, pencurian data, kecanduan teknologi, berita palsu, polarisasi, dan beberapa pemilu yang diretas. Namun adakah sesuatu di balik semua masalah ini yang menyebabkan semua ini terjadi sekaligus. cara notifikasi bekerja, di layar yang kau lihat saat bangun pagi”.



Kalimat ini menjadi pokok permasalahan dalam film sebuah ke-dilema-an dalam kehidupan di media sosial dengan segala kecanggihannya. Pada tingkat kosakata, kalimat ini menggunakan kata membahas untuk menggambarkan suatu tindakan. Dalam kalimatnya tindakan yang dilakukan ini memiliki alasan, sehingga pada kalimat berikutnya memunculkan kata ‘alasan’ maka mengapa tindakan dilakukan karena ada sebuah tujuan atau alasan tertentu.

Kemudian kalimat “Karena desainer di Google berkata ini cara notifikasi bekerja di layar yang kau lihat saat bangun pagi”. Pada tingkat kosakata, kalimat ini menggunakan kata bekerja sebagai kata kerja untuk menggambarkan tindakan yang aktif. Kosakata berikutnya adalah menggunakan kata lihat yang juga sebagai kata kerja sebagai suatu tindakan seseorang. Dengan kata keterangan pagi. Dalam kalimat ini menggambarkan bahwa Google sebagai salah satu media sosial yang ingin menerapkan suatu rutinitas kegiatan seseorang dalam kehidupan sehari-harinya. Maka setiap individu akan terbiasa melakukan aktivitas membuka notifikasi di pagi hari setelah bangun tidur dan sebelum melakukan aktivitas lainnya. Kebiasaan semacam ini akan menjadi sebuah ketergantungan pada teknologi yang digunakan individu dalam menyelami dunia media sosial.

Secara visual yang dapat ternarasikan tergambar beberapa tangan berwarna biru digambarkan secara simbolis mewakili para pekerja perusahaan media sosial di tempat kerja yang mendesain segala hal yang dapat mendukung perkembangan media sosial tersebut. Tujuan dari media sosial adalah untuk mencapai pertumbuhan pengguna media sosial dan menarik perhatian pengguna guna mendapatkan keuntungan yang sebesar besarnya dari pengiklan. Untuk mencapai tujuan tersebut ditenagai oleh algoritma yang menunjukkan apa yang harus ditunjukkan di *platform* dengan menyesuaikan karakteristik pengguna media sosial. Misalnya memberikan notifikasi tentang aplikasi, tayangan orang lain, pesan masuk, iklan yang ditampilkan, dan melakukan kontrol data pada pengguna jejaring agar sesuai dengan algoritma perusahaan dengan membuat pengguna

secara tidak langsung diarahkan pada aktivitas sosial media yang sedang berlangsung

Dalam film *the Social Dilemma* menampilkan seorang remaja bernama Ben sebagai pengguna media sosial aktif. Ben merepresentasikan anak muda sebagai korban dari sistem kerja algoritma dalam layanan perusahaan digital global. Ben terkoneksi oleh algoritma dan secara otomatis memberikan data personalnya, mulai dari konten yang Ben sukai, informasi yang dibutuhkannya sampai dengan iklan yang harus dilihat oleh Ben. Scene yang memuat narasi kalimat “Mereka tahu saat orang kesepian, depresi”. Pada tingkat kosakata dalam kalimat menggunakan kata tahu yang merupakan kata kerja ini sebagai tindakan dari aktivitas teknologi yang secara detail mengetahui permasalahan setiap individu seperti dalam kalimat yang menyebutkan kata kesepian dan depresi.

Pada aspek relasi menunjukan bahwa



hubungan dikonstruksi antara kekuatan media sosial dan penggunanya. Media Sosial pada saat ini memiliki kedudukan yang tinggi dan besar pengaruhnya terhadap kesehatan penggunanya. Dalam film *the Social Dilemma* menunjukan bahwa betapa hebatnya kuasa media tersebut terhadap khalayak yang membuat pengguna tunduk bahkan mempercayai apa yang ada di media sosial.

Media sosial menciptakan fenomena yang dikenal sebagai intermiten positif, di mana pengguna secara terus-menerus merasa ingin mengakses media sosial sebagai hasil dari penanaman kebiasaan yang tidak disadari dalam diri mereka. Dalam film *the Social Dilemma* ditunjukan bahwa perusahaan media sosial akan memperbaharui algoritma agar benar-benar sesuai dengan karakteristik penggunanya.

Selain itu, dalam film tersebut juga menunjukkan hubungan antara media sosial dan pengiklan. Banyak layanan media sosial dianggap gratis seperti facebook, twitter, instagram, tiktok dan sebagainya. Namun, secara tidak sadar semua itu dibayar oleh pengiklan, pengiklan akan membayar untuk mengiklankan produknya di sejumlah media sosial dan pengguna beserta perhatian dari pengguna media sosial merupakan produk yang mereka tawarkan kepada pengiklan. dan kitalah produknya. Perubahan sikap dan persepsi dari pengguna yang platform tersebut harapkan.

Discourse Practice Nomophobia dalam film the Social Dilemma

Praktik kewacanaan adalah dimensi berikutnya dari analisis wacana kritis Fairclough. Tahap dimana teks diproduksi meliputi sudut pandang pengarang wacana, arus yang digunakan untuk merangkai teks, dan bagaimana penerima teks mempersepsi dan memaknai arus tersebut (Fairclough dalam Jorgensen dan Phillips, 2007). *The Social Dilemma* merupakan film dokumenter yang berdurasi kurang lebih 94 menit. Film dokumenter ini diluncurkan tanggal 26 Januari 2020. Menuangkan pengalaman dari orang-orang yang pernah bekerja di berbagai media sosial seperti bekerja di facebook, Instagram, google, youtube, twitter, pinterest pada tahun 2000'an kemudian menjelaskan bagaimana pengaruh teknologi mempengaruhi kehidupan sosial dari sudut pandang orang yang pernah berkenaan langsung dengan media – media tersebut, dan menuangkannya dalam sebuah film dokumenter.

Pembuatan film melibatkan serangkaian proses yang mirip dengan pembuatan film dokumenter pada umumnya. Salah satu tahapan penting dalam proses ini adalah pengumpulan informasi yang dilakukan melalui wawancara dengan berbagai pihak terkait dan pengumpulan informasi melalui arsip berita yang diperoleh dari media tertentu. Melalui wawancara, para anggota tim produksi berinteraksi dengan berbagai individu yang memiliki pengetahuan, pengalaman, atau pandangan yang relevan dengan topik film. Informasi yang diperoleh dari wawancara ini memberikan perspektif langsung dan mendalam yang dapat digunakan untuk

memperkaya narasi film. Selain itu, pengumpulan informasi juga dilakukan melalui arsip berita yang dikumpulkan dari media tertentu. Arsip berita ini mencakup berbagai laporan, artikel, atau rekaman yang berkaitan dengan topik yang dibahas dalam film. Informasi dari arsip berita menjadi sumber tambahan yang berharga dalam memperoleh konteks historis, data statistik, dan peristiwa penting yang relevan. Kombinasi pengumpulan informasi melalui wawancara dan arsip berita memungkinkan tim produksi untuk menghasilkan film yang informatif, faktual, dan berimbang.

Dalam konteks ini, film *the Social Dilemma* menggunakan berbagai elemen diskursif untuk menyampaikan pesan-pesan tertentu kepada penonton. Praktik diskursif terlihat melalui narasi yang disampaikan oleh para ahli, mantan insinyur teknologi, dan profesional media sosial. Mereka memberikan penjelasan dan analisis tentang bagaimana algoritma dan sistem teknologi bekerja dalam mempengaruhi perilaku dan pikiran individu. Narasi ini digunakan untuk membentuk pemahaman penonton tentang mekanisme di balik media sosial dan dampaknya terhadap kesehatan mental, hubungan sosial, dan demokrasi.

Film ini menggunakan wawancara dengan para tokoh yang berpengalaman di industri teknologi untuk memperkuat pesan yang disampaikan. Wawancara ini memberikan wawasan langsung dan otoritatif tentang praktik-praktik yang digunakan dalam perusahaan teknologi dan dampaknya terhadap masyarakat. Praktik wawancara ini menunjukkan bagaimana film ini menggunakan suara-suara yang terpercaya dan berkompeten untuk mempengaruhi persepsi penonton. Selain itu, penggunaan adegan dramatis dalam film ini juga merupakan praktik diskursif yang digunakan untuk menyoroti efek negatif media sosial. Adegan-adegan ini menggambarkan secara visual dan emosional bagaimana penggunaan media sosial yang berlebihan dapat mengganggu kehidupan pribadi, hubungan, dan kesehatan mental. Dengan menggunakan representasi visual yang kuat, film ini bertujuan untuk mempengaruhi emosi penonton dan

meningkatkan kesadaran tentang dampak negatif yang terkait dengan media sosial. Penggunaan grafik, animasi, dan visualisasi data dalam film ini juga merupakan praktik diskursif yang menonjol. Grafik dan visualisasi ini digunakan untuk memperlihatkan secara jelas dan terperinci statistik, tren, dan pengaruh yang terjadi dalam media sosial. Praktik ini bertujuan untuk menyakinkan penonton tentang kebenaran dan urgensi masalah yang dibahas dalam film.

Sociocultural Practice Nomophobia dalam film *the Social Dilemma*

Analisis sosiokultural dilakukan dengan berdasarkan yaitu situasional, institusional, dan sosial. Pada tingkat situasional, analisis dilakukan dengan melibatkan pengaruh aspek waktu. Dalam konteks ini, analisis tersebut melibatkan pemahaman tentang bagaimana faktor-faktor tersebut saling berinteraksi dan mempengaruhi pembentukan dan dampak media sosial dan teknologi dalam masyarakat.



Berdasarkan tingkat situasional, film ini menggambarkan situasi dan konteks penggunaan media sosial oleh individu dalam kehidupan sehari-hari. Film menunjukkan bagaimana media sosial menjadi bagian tak terpisahkan dari rutinitas dan interaksi sosial individu. Situasi ini mencakup penggunaan media sosial di rumah, di tempat kerja, dan di tempat umum, mencerminkan betapa meluasnya pengaruh media sosial dalam kehidupan sosial individu. film *the Social Dilemma* menunjukkan bahwa media sosial dapat menyebabkan depresi dan kecemasan, bahwa lebih parah dari itu, terjadi kecenderungan untuk melakukan bunuh diri. Persentase angka bunuh diri yang mengalami peningkatan dari tahun ke tahun yang disebabkan oleh sosial media yang membuat para

penggunanya khusus pada kalangan remaja menjadi cemas, rapuh, tertekan, dan tidak percaya diri. Dapat dilihat bahwa sosial media telah mempengaruhi psikologi manusia, membuat mereka terpaku pada layar *smarthphone*.

Selanjutnya, pengaruh institusi, baik dari dalam media maupun kekuatan-kekuatan eksternal. Dalam film *the Social Dilemma* menunjukan bahwa media sosial secara sengaja merekomendasikan atau memunculkan berita palsu ke seluruh jejaring sosial. Berita palsu khususnya di twitter memberikan enam kali lebih cepat menyebar daripada berita yang sebenarnya. Berita palsu memberikan lebih banyak keuntungan daripada berita yang sebenarnya. Media sosial menjadikan berita palsu dengan membebaskan semua berita secara tidak terkontrol sebagai model bisnis untuk mendapatkan profit.



Analisis institusional melibatkan pemahaman tentang peran dan pengaruh institusi dalam penggunaan media sosial. Film ini menyoroti peran perusahaan teknologi besar sebagai institusi yang memiliki kekuatan dan kontrol atas pengembangan dan penggunaan media sosial. Institusi ini menciptakan algoritma dan sistem yang mempengaruhi perilaku dan pola pikir pengguna media sosial. Dalam analisis institusional, film ini mengkritisi kebijakan dan praktik institusi ini yang berpotensi menciptakan dampak negatif dalam masyarakat. Dan analisis aspek sosial dilakukan dengan menguraikan mengapa perubahan sosial di masyarakat Apabila pada analisis aspek situasional lebih mengarah pada konteks peristiwa yang bersifat mikro, aspek sosial lebih melihat pada aspek makro seperti sistem politik, ekonomi, maupun budaya secara keseluruhan.

Dalam film *the Social Dilemma* menunjukan bahaya media sosial melalui

pemberitaan media. Media sosial dapat menjadi alat yang efektif untuk dapat mempersuasi khususnya dalam kaitannya dengan ranah politik suatu negara. Salah satu implikasi media sosial adalah ketika pemerintah otoriter dan pelaku kejahatan dapat menggunakan media sosial sebagai senjata yang akan menyebabkan bahaya di dunia nyata. Sebagai contoh di Myanmar, penduduk di Negara tersebut akan menggunakan facebook sebagai platform utama yang digunakan dan kebancian tidak bisa terkontrol. Berita yang tersebar di facebook membuat pemerintah dan pelaku kejahatan memanipulasi berita dan memicu kekerasan khususnya pada masyarakat Rohingya hingga terjadi pembunuhan massal, pemekerkosaan dan kejahatan kemanusiaan lainnya.

Analisis sosial melibatkan pemahaman tentang bagaimana media sosial dan teknologi mempengaruhi dinamika sosial dan struktur kekuasaan dalam masyarakat. Film ini mengungkapkan bagaimana media sosial dapat memperkuat pembagian dan perpecahan sosial, mempengaruhi opini publik, dan memberikan ruang bagi manipulasi informasi dan disinformasi. Dalam analisis sosial, film ini menyoroti konsekuensi sosial yang timbul akibat penggunaan media sosial yang tidak terkendali dan membahas isu-isu seperti privasi, pengaruh politik, dan kesehatan mental yang terkait dengan penggunaan media sosial. Media sosial hadir dengan menciptakan kekacauan dan perpecahan di masyarakat, membuat kebohongan, membuat manusia tidak percaya pada kenyataan, dan membuat perang budaya. Satu Negara bisa memanipulasi Negara lain tanpa harus melakukan peperangan secara fisik. Kemampuan yang teknologi menghadirkan kemungkinan terburuk di masyarakat, masyarakat menganggap kebenaran sebagai konspirasi & dapat menghancurkan demokrasi dalam suatu negara. Algoritma mengatur pemberitaan yang kerap mengandung pesan berita hoax (palsu) yang berbahaya untuk dikonsumsi masyarakat muncul ke permukaan. *Platform-platform* dengan akun yang dengan sengaja dan secara khusus berusaha menebarkan pertikaian politik untuk menghancurkan masyarakat dan negara.

Dari segi ekonomi, media sosial memanfaatkan pengguna sebagai sumber keuntungan dengan mengatur algoritma untuk memunculkan hal – hal yang pengguna sukai. Menarik perhatian pengguna untuk menyukai, *comment*, dan semakin banyak yang melihat iklan yang ditampilkannya maka mereka berhasil menjadikan pengguna sebagai sumber uang dan perhatian pengguna yang dijual. Industri media saat ini telah berkembang pesat dan menjadikan media bukan hanya sebagai sumber informasi, alat kontrol sosial, politik, dan budaya, tetapi juga telah mengubahnya menjadi institusi yang mementingkan sektor ekonomi.

Melalui analisis sosiokultural yang mencakup aspek situasional, institusional, dan sosial, film *the Social Dilemma* membantu penonton memahami kompleksitas dan dampak media sosial dan teknologi dalam masyarakat. Analisis ini memperlihatkan bagaimana media sosial tidak hanya mempengaruhi individu secara personal, tetapi juga mempengaruhi struktur sosial, dinamika kekuasaan, dan tatanan sosial secara lebih luas.

SIMPULAN

Film *the Social Dilemma* menghadirkan dimensi teks yang menyoroti bagaimana media sosial memainkan peran sentral dalam kehidupan penggunanya. Film ini juga menggambarkan bahwa semua tindakan individu dalam lingkungan digital (media sosial) diawasi dan direkam oleh sistem yang dirancang secara terperinci. Selain itu, film ini menyoroti peran institusi, terutama perusahaan teknologi, dalam pengembangan dan penggunaan media sosial, serta pengaruh sosial yang ditimbulkannya.

Berdasarkan analisis *Discourse Practice*, film ini menggunakan narasi oleh para ahli, mantan insinyur teknologi, dan profesional media sosial untuk membentuk pemahaman penonton tentang dampak media sosial dan teknologi. Wawancara dengan para tokoh industri dan penggunaan adegan dramatis dalam film juga menjadi bagian dari praktik diskursif yang digunakan untuk meningkatkan kesadaran tentang efek negatif media sosial.

Analisis sosiokultural dalam film ini mengungkapkan bahwa media sosial memiliki

konsekuensi sosial yang signifikan. Dari segi situasional, film menggambarkan penggunaan media sosial dalam kehidupan sehari-hari dan dampaknya pada interaksi sosial individu. Dari segi institusional, film menyoroti peran perusahaan teknologi besar dalam mempengaruhi perilaku dan pola pikir pengguna media sosial. Dalam analisis sosial, film ini mengungkapkan bagaimana media sosial dapat memperkuat pembagian dan perpecahan sosial, mempengaruhi opini publik, dan memanipulasi informasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Dasiroh, A. (2015). *Nomophobia di Era Teknologi*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Ezemenaka, E. (2013). *The usage and impact of Internet enabled phones on academic concentration among students of tertiary institutions: A study at the University of Ibadan, Nigeria*. IJEDICT, 2013, Vol. 9, Issue 3, 162-173.
- King, A. L., Valença, A. M., Silva, A. C., Sancassiani, F., Machado, S., & Nardi, A. E. (2014). "Nomophobia": *Impact of Cell Phone Use Interfering with Symptoms and Emotions of Individuals with Panic Disorder Compared with a Control Group*. *Clinical Practice & Epidemiology in Mental Health*, 28-35.
- Morisan. (2013). *Teori Komunikasi Individu Hingga Massa*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Muryanto, H., & Supatman. (2021). *Aplikasi Diagnosa Sindrom Nomophobia Pada Remaja Dengan Sistem Pakar Berbasis Android*. *Jurnal Informa*, 20-28.
- Nareza, M. (2020, September 8). *Hati- Hati Dampak Negatif HP bagi Kesehatan*. Retrieved Desember 27, 2022, from ALODOKTER: <https://www.alodokter.com/hati-hati-menggunakan-ponsel-berlebihan-bisa-memicu-penyakit-ini>
- Nurudin. (2019). *Pengantar Komunikasi Massa*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Okina, S. (2020). *Strategi Komunikasi Ibu Terhadap Anak dalam Mencegah Pengaruh Negatif Penggunaan Smartphone*. Banda Aceh: SKRIPSI Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.
- Pratama, A. P., & Listiani, E. (2021). *Nomophobia di Kalangan Mahasiswa*. In *Prosiding Manajemen Komunikasi* (pp. 305–307). Bandung.
- Putri, A., & Nurhajati, L. (2020). *Representasi perempuan dalam kukungan tradisi Jawa pada film Kartini karya Hanung Bramantyo*. *ProTvF*, 4(1), 42–63.
- Rizki, R. (2014). *Representasi Propaganda Demokrasi dalam Film "The War on Democracy"*. Universitas Komputer Indonesia, Bandung.
- Sinombor, S. H. (2018, 07 23). *Kecanduan Gawai Mengancam anak-anak*. Retrieved 12 22, 2022, from Kompas.id: <https://www.kompas.id/baca/utama/2018/07/23/kecanduan-gawai-mengancam-anak-anak>
- Siti Ashfiasari, M. T. (2021). *Analisis Semiotika Film The Social Dilemma*. *Jurnal Noumena*, 44-54.
- Syah, M. (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Grafindo Persada.
- tst/asr. (2022, Agustus 26). *5 Cara Mencegah Anak Kecanduan HP, Orang Tua Harus Kreatif*. Retrieved Desember 12, 2022, from CNN Indonesia : <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20220715132527-284-821976/5-cara-mencegah-anak-kecanduan-hp-orang-tua-harus-kreatif>.
- Yildirim, C., & PaulaCorreia, A. (2015). *Exploring the dimensions of nomophobia: Development and validation of a self-reported questionnaire*. *Computers in Human Behavior*, 130-137.