Kuasa Media Di Film Dokumenter "The Social Dilemma"

Awal Nugraha Hasbullah[1], Twin Agus Pramonojati[2]
[1] Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Universitas Telkom, Indonesia, awalnugrahah@student.telkomuniversity.ac.id
[2] Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Universitas Telkom, Indonesia, jatipramono@telkomuniversity.ac.id

Abstract
Communication patterns in this multimedia era have relied heavily on the presence of various sophisticated social media platforms and communication through mass media such as films. film The social dilemma is a documentary that tries to give an idea of the fear of social media. This study aims to describe the forms of media power contained in the film The social dilemma. The research method used in this study is a qualitative research method through critical discourse analysis identified through 9 scenes in the film, interview scenes, scene illustrations in the form of images and text. From the results of this study, it can be concluded that the film The Social Dilemma succeeded in conveying the message that media hegemony today has the power and ability to take over all aspects of life from psychological, sociological, political, cultural, economic aspects as well as data on a large scale and mental health dilemmas . In addition, several social symptoms caused by the presence of social media and their use in society are described. The social symptoms include the lack of interpersonal interaction, the spread of new hoaxes, and polarization between groups.

Keywords-media power, critical discourse analysis, film The Social Dilemma.

Abstrak
Pola komunikasi di era multimedia ini sudah sangat mengandalkan kehadiran berbagai kecanggihan *platform* media sosial dan komunikasi melalui media massa seperti *film*. Film *The social dilemma* merupakan film dokumenter yang mencoba memberikan gambaran tentang katakutan akan media sosial. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bentuk-bentuk kuasa media yang terkandung dalam film *The social dilemma*. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif dengan melalui Analisis wacana kritis yang diidentifikasi melalui 9 *scene* dalam film, adegan wawancara, ilustrasi adegan dalam bentuk gambar dan text. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan film *The Social Dilemma* berhasil menyampaikan pesan bahwa hegemoni media sekarang ini memiliki kuasa dan kemampuan dalam mengambil alih segala aspek sisi kehidupan dari aspek psikologis, sosiologis, politik, budaya, ekonomi serta data dalam skala garis besar dan dilema kesehatan mental. Selain itu, Diuraikan pula beberapa gejala sosial yang ditimbukan oleh kehadiran media sosial dan penggunaannya di masyarakat. Adapun gejala sosial tersebut antara lain kurangnya interaksi interpersonal, merebaknya *hoax* baru, dan polarisasi antar kelompok.

Kata Kunci- kuasa media, analisis wacana kritis, film The Social Dilemma

I. PENDAHULUAN

Berkembangnya teknologi di era ini menghasilkan jaringan-jaringan seperti internet, media sosial , dll. Meningkatnya pengguna internet saat ini telah mendorong para pengembang untuk menciptakan inovasi-inovasi baru. Beragam aplikasi telah diciptakan demi memenuhi kebutuhan sosialisasi manusia. Aplikasi-aplikasi jejaring sosial online yang diciptakan seperti *Instagram, Facebook, Twitter, TikTok, Youtube* dan sebagainya membuat manusia saling terhubung satu sama lain. Media massa saat ini memegang peranan yang sangat penting dalam kehidupan masyarakat milenial. Media massa yang mudah didapatkan oleh masyarakat untuk membagikan informasi dengan cepat ke seluruh dunia. Tidak heran apabila media massa mampu merubah sudut pandang suatu kelompok masyarakat. Zaman digitalisasi dan interkonektivitas yang masif sekarang ini telah membawa sebuah peralihan dalam masyarakat dari berbagai tingkatan dan umur yang mengedepankan media sosial dalam memperoleh dan menyampaikan informasi secara mendunia. Mengutip dari teori (Althusser, 2008) melihat bahwa media yang sebenarnya ditengah realitas sosial yang menyeluruh dengan banyak kepentingan, kontradiksi, dan kebenaran yang kompleks dan beragam. Komunikasi massa bukanlah organisasi yang bebas dan independen tetapi terkait dengan kenyataan masyarakat berdasarkan kepentingan berbeda yang dipertaruhkan media. Media massa selalu bergerak dinamis ditengah pusaran kepentingan oleh siapa yang bermain, media mampu mempengaruhi semua sisi, baik itu kepentingan sosial, ekonomi, maupun

politik. (http://45.148.26.41/the-social-dilemma-2020/ diakses pada tanggal 29 desember 2021, pukul 16.00 WITA). Berdasarkan fenomena yang telah diuraikan, peneliti tertarik untuk mengetahui kuasa media dalam film *The Social Dilemma* yang digambarkan sebagai landasan munculnya masalah sosial.

Film The Social Dilemma mencoba memberikan gambaran tentang ketakutan akan media sosial. Orang-orang yang telah lekat dengan pola hidup manusia di zaman koneksi, utamanya generasi muda yang aktif dalam penggunaan jejaring sosial. *Film* ini mengatakan keseluruhan kegiatan yang manusia lakukan di dalam suatu jejaring dan media sosial terlacak, ter-rekam, dan diukur oleh sistem yang dirancang dengan cara ini. *The Social Dilemma* telah menuai beragam penghargaan dan juga mengedepankan topik yang sangat dekat kaitannya dengan siatuasi saat ini, realitas dimana semakin banyak orang yang menggunakan jejaring sosial. Di *film* dokumenter ini, dijelaskan bahwa terdapat algoritma khusus yang mengawasi seluruh kegiatan pengguna media sosial yang digambarkan sebagai angka kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence).* Algoritma ini memungkinkan setiap pengguna memiliki berbagai halaman konten yang direkomendasikan yang kemudian beradaptasi dengan lingkungan sosial, geografi, dan preferensi pribadi mereka, sehingga pengguna cenderung fokus pada penggunaan media sosial.

Disisi lain, Fenomena ini mirip dengan reaksi kimia yang disebabkan oleh alkohol, narkoba, dan perjudian. Di jejaring sosial, ada algoritma yang berperan penting dalam mengendalikan pengguna. Algoritma jejaring sosial bergerak dari data yang dimasukkan ketika seseorang ingin mendaftar pada platform media sosial tertentu kemudian data tersebut akan disimpan dan dari sana algoritma jejaring sosial akan bekerja untuk melacak, memantau, dan memulai kontrol pengguna. Data dalam jumlah besar ini akan disimpan sehingga algoritme jejaring sosial dapat mengidentifikasi setiap individu di dunia dengan sangat baik. Seakan media sosial telah didesain agar pengguna tidak bisa lepas darinya. Seperti sebuah adiksi, seseorang tidak dapat mengontrol dirinya sendiri dalam menggunakan media sosial dan menghabiskan waktu untuk menjelajahinya. Adiksi media sosial dapat dipicu dari fitur *likes, comment, share, retweets*, dan reaksi dari pemberian *emoticon*. Kecanggihan teknologi terkadang bisa membuat anda takjub, namun juga bisa membuat anda takut. Film ini kemudian menunjukkan fakta bahwa kecanggihan teknologi tidak begitu indah, bahkan teknologi bisa mengubah manusia menjadi boneka. Jeff Orlowski telah berhasil menyelesaikan misi *film The Social Dilemma* ini. Selain menampilkan adegan wawancara dengan mantan pekerja media sosial, Jeff Orlowski juga memiliki pengalihan fiktif yang diperankan oleh beberapa aktor untuk menggambarkan dampak manipulasi teknologi terhadap kesehatan mental keluarga dan anak.

Film berjudul *The Social Dilemma* diluncurkan pada 26 Januari 2020 yang disutradai oleh Jeff Orlowski, yang sedikit banya telah menyutradarai *film* dokumenter popular seperti *"Chasing ice"* dan *"Chasing coral"* , dalam cetakan Forbes *film* ini mencoba menyampaikan tema utama yaitu sebagian besar masyarakat kurang sadar akan ancaman jejaring sosial (Dawson, 2020).

Terlepas dari apa yang diilustrasikan *film The Social Dilemma* yang diyakini memiliki kemampuan untuk mempengaruhi persepsi pengguna media sosial. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dengan melalui Analisis Wacana Kritis. Analisis wacana kritis didefinikan sebagai upaya untuk menjelaskan suatu teks pada fenemona sosial untuk mengetahui kepentingan yang termuat didalamnya. Berdasarkan uraian latar belakang yang sudah dipaparkan, maka peneliti mengangkat penelitian dengan judul **"Kuasa Media Di Film Dokumenter *The Social Dilemma*"**

II. TINJAUAN LITERATUR

A. Film

Film merupakan media audio visual yang memberikan informasi kepada semua yang menontonnya, *Film* juga dapat dilihat sebagai seni penyampaian ide, cerita, visi, opini atau suasana melalui rekaman. Jika dilihat, *Film* memiliki banyak arti, masing-masing arti adalah singkatan dari yang digambarkan secara luas. *Film* adalah salah satu media komunikasi sosial yang tercipta dari penyatuan dua indera, pendengaran dan penglihatan melalui pengungkapan realitas sosial yang terjadi di sekitar lingkungan tempat sebuah film itu dikembangkan. Film hanyalah sebuah video, tetapi gerakannya dikenal sebagai gerakan intermiten, tetapi gerakan hanya terjadi karena mata dan otak manusia memiliki kemampuan terbatas dalam menangkap serangkaian perubahan gambar dalam hitungan detik.

Menurut (fiske, 1987) *film* adalah gambaran dari kehidupan manusia yang disebut juga *movie*. *Film* memiliki kekuatan besar dalam memberi pesan ke kehidupan masyarakat dan memiliki daya yang besar dalam menjangkau berbagai bentuk kehidupan sosial yang ada di masyarakat sedangkan Menurut Sobur, *Film* selalu membentuk perbuatan seseorang dan terbentuknya masyarakat terhadap isi pesan dibaliknya. Visualisasi yang tertuang pada film

dan televisi senantiasa merekam kenyataan realitas yang terjadi didalam masyarakat. (Devi, Representasi ketergantungan media sosial pada film "the social dilemma", 2021).

B. Film Dokumenter

Prastisa (Himawan, 2008) mengklasifikasikan *film* ke dalam tiga jenis, *film* dokumenter, *film* fiksi, dan *film* eksperimental. Kategori ini didasarkan pada proses penyampaiannya, yaitu naratif (cerita) atau Non naratif (non cerita). *Film* fiksi mengenal karakter penokohan dan terikat oleh plot, yang cerita dan alurnya diluar peristiwa nyata. *Film* ekeperimental sangat berbeda dengan fiksi dan dokumenter, *film* ekperimental tidak memiliki plot,tetapi masih memiliki struktur. Pikiran, ide, emosi dan pengalaman batin adalah struktur yang berpengaruh. *Film* eksperimental pada umumnya tidak mudah dipahami dan berbentuk abstrak. Sedangkan *Film* dokumenter berbicara tentang orang-orang nyata, karakter, peristiwa, tempat. *Film* dokumenter menangkap peristiwa yang benar-benar terjadi atau nyata, daripada menciptakan satu atau lebih peristiwa. Dalam *film* dokumenter tidak mengenal istilah antagonis dan protagonis.

Menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) dokumenter adalah bentuk *film* berdasarkan peristiwa yang telah terjadi atau suatu aspek seni budaya yang memiliki makna khusus agar dapat menjadi alat penjelas dan alat pendidikan sebagai media penyampai kabar. *Film* dokumenter memiliki banyak definisi menurut banyak orang yang berbeda, namun pada dasarnya pengertian *film* dokumenter pada umumnya adalah *film* rekaman realitas.

C. Analisis Wacana Kritis

Analisis wacana kritis merupakan perkembangan lanjutan dari teori analisis wacana *(Discourse Analysis).* Terdapat tiga pandangan dalam analisis wacana. Pertama, diwakili oleh kaum positivisme-empiris. Bahasa dipakai sebagai jembatan untuk manusia dengan objek di luarnya. Yang dimaksudkan adalah orang tidak perlu mengetahui makna-makna subjektif atau nilai yang mendasari pertanyaannya, berhasil atau tidaknya sebuah proses komunikasi bergantung pada upaya yang dilakukan oleh pengirim dalam mengemas pesan, menarik perhatian penerima ataupun mempelajari sifat dan karakteristik penerima untuk menentukan strategi penyampaian pesan. Kedua, kontruktivisme. Paradigma konstruktivisme memandang realitas kehidupan sosial bukanlah realitas yang natural, tetapi terbentuk dari hasil konstruksi. Ketiga, pandangan kritis. Paradigma kritis lahir sebagai koreksi dari pandangan kontruktivisme yang kurang sensitif pada proses produksi dan reprosuksi makna yang terjadi secara historis maupun intitusional. Analisis teori kritis tidak berpusat pada kebenaran/ketidakbenaran struktur tata bahasa atau proses penafsiran seperti pada konstruktivisme (yanto, 2020).

Analisis wacana kritis atau *critical discourse analysis* mewakili beragam teori, metodologi, dan definisi yang meliputi konsep-konsep teori wacana dan teori kritis yang menyarankan suatu metode untuk mengungkap hubungan di antara berbagai perspektif. Analisis wacana kritis atau *critical discourse analiysis* (CDA) adalah studi tentang teks, ujaran atau bicara, dan gambar-gambar visual untuk menemukan atau mengungkapkan berbagai makna yang dibagikan serta berkontribusi atau mewakili struktur-struktur sosial dan ideologi.

Pada akhirnya, memang analisis wacana kritis menggunakan bahasa bahasa dalam teks yang dianalisis, tetapi bahasa yang dianalisis dalam Analisis wacana kritis berbeda dengan studi bahasa dalam pengertian linguistik tradisional. Bahasa yang dianalisis oleh analisis wacana kritis bukan menggambarkan aspek bahasa saja, tetapi juga menghubungkannya dengan konteks. Konteks dalam hal ini berarti bahasa yang dipakai untuk tujuan tertentu termasuk di dalamnya praktik kekuasaan. Analisis wacana kritis melihat bahasa sebagai fakta penting, yaitu bagaimana bahasa digunakan untuk melihat ketimpangan-ketimpangan kekuasaan dalam masyarakat

D. Kuasa Media

Korelasi antara kekuasaan dan komunikasi dipahami secara harfiah sebagai kekuasaan yang melekat pada sarana media. Kekuasaan adalah hubungan dan kedudukan bagian-bagian dalam suatu hubungan ketika salah satu pihak berada pada posisi yang lebih dominan dan mampu mempengaruhi posisi tersebut, sehingga dapat pula disebut sebagai suatu otoritas. Makna teks media cukup dapat dipahami sebagai bahasa yang digunakan untuk menyajikan pelaksanaan kekuasaan dari sudut pandang tertentu. Oleh karena itu, untuk memahami wacana di media, konsep ideology tidak dapat dipisahkan karena setiap makna wacana selalu bersifat ideologis. (Khairullah, 2017).

Dalam beberapa karya Foucault, ia berfokus pada praktik kekuasaan yang menurutnya adalah sesuatu yang melekat dalam realitas sosial yang mengambil banyak bentuk yang berbeda. Kekuasaan disini tidak berarti kepemilikan penguasa atau institusi. Rasa kekuasaan diekspresikan melalui bahasa (gambar dalam profesi visual).

Bahasa dan citra akan menjamin perluasan kekuasaan, karena kekuasaan dan pengetahuan tidak dapat dipisahkan. Kepentingan Foucault bukanlah untuk mengetahui apa itu kekuasaan**,** tetapi bagaimana ia bekerja di bidang-bidang tertentu. Sebenarnya, Foucault ingin menganalisis strategi kekuatan yang realistis. Foucault tertarik pada kekuasaan dalam hubungan antara kekuasaan dan pengetahuan**.** Bagi Foucault, kekuasaan menciptakan pengetahuan**.** Hubungan antara kekuasaan dan pengetahuan dapat dijelaskan secara langsung sebagai representasi dari hubungan "kekuasaan-pengetahuan", apalagi menurut Foucault tidak ada pengetahuan tanpa kekuasaan dan tidak ada kekuasaan, kekuasaan tanpa pengetahuan.

E. Manipulasi data

Manipulasi dalam Kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) adalah peran suatu kelompok atau individu ketika memengaruhi suatu perilaku, sikap, dan pendapat orang lain tanpa sadar. Penyelewengan data (Manipulasi data) merupakan proses teknis menghilangkan kebenaran identitas, sedangkan menurut *Encyclopedia Britannica*, manipulasi data merupakan salah satu bentuk perilaku tidak jujur dalam kehidupan.

Dengan banyaknya bot yang mereka miliki, peretas dapat dengan mudah memalsukan dan menyusup ke bot 'disinformasi' ini ke dalam sistem apapun dan mengeksploitasi data untuk keuntungan mereka. Sehingga, tidak jarang terjadi kebocoran data yang kerap disalahgunakan atau memang sengaja dibubuhkan bot ke dalam platform tersebut untuk meninjau sejauh mana masyarakat sebagai subjek menyukai dan menulusuri hal-hal tertentu di dalam bersosial media.

F. Komersialisasi data

Komersialisasi dalam Kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) diartikan sebagai tindakan mengubah hal menjadi komoditas dan/atau tindakan mengkomersilkan suatu produk. Tentunya dalam hal ini, pengguna sosial media dalam *film The Social Dilemma* sasarannya adalah masyarakat media yang secara pasif maupun aktif menggunakannya. Masuknya kapitalisme global di Indonesia dengan pemahaman yang didasarkan pada penggunaan hak milik pribadi secara bebas telah mengubah struktur komunikasi yang melekat. Ini memberi insentif kepada pemilik media untuk meningkatkan aset mereka. Sehingga pada akhirnya mereka cendrerung memperlakukan media seperti bisnis dan mengabaikan aturan dan etika komunikasi yang semestinya. Media telah menjadi jembatan penyebrangan antara konsumen dan pengiklan, semua konten media hanya untuk meraup keuntungan dan sengaja dikomersialkan.

G. *Human* Control System

Data adalah arti dari objek, peristiwa, aktivitas, dan transaksi yang memiliki atau tidak memiliki efek langsung pada pengguna. Data umumnya dianggap sebagai bahan mentah informasi, melalui transformasi data yang dihasilkan akan masuk akal sementara kontrol atau pemantauan sistem memantau realisasi tujuan sistem. Kontrol sistem adalah kontrol input data (input), kontrol data keluar *(output*), kontrol umpan balik, dll (nugroho, 2018). Data control *(control data*) adalah salah satu departemen pemrosesan data elektronik Bertanggung jawab atas entri data, koordinasi, pembayaran, dan distribusi semua laporan dari sistem komputer untuk semua transaksi. Secara umum pengendalian data terdiri dari dua bagian, yaitu sisi *input* dan sisi *output*. Pengolahan data berasal dari *control data* yang memberikan informasi untuk kemudian diproses ke tujuan tertentu (Oberta, 2013). Untuk membuat masyarakat media bahagia, ide-ide mereka harus direkonstruksi, hukum harus diubah, moral harus diubah, hal-hal harus diubah, ya semuanya harus dihancurkan, karena semuanya harus dibuat ulang.

Beberapa perubahan terjadi, *human control system* yang paling dekat dengan kehidupan masyarakat tentang hubungan manusia dengan teknologi adalah keniscayaan, bahwa selama manusia hidup pada era teknologi akan ada sistem kontrol yang lebih besar, sistem universal dari database yang terhubung. Perubahan baru yang terjadi pada masyarakat tentunya telah membawa sebuah transformasi dengan munculnya kekuatan pada new media.

H. Agenda Setting

Media massa berperan sebagai gatekeeper, menyaring dan menyeleksi informasi yang perlu diketahui pemirsa. Bagaimana mengatur informasi tentang situasi pada titik waktu tertentu, terutama dikelola oleh penyortiran pesan dan proses triase (Laksono, 2021).

Teori agenda setting memainkan peran penting dalam membentuk realitas sosial masyarakat bagi pemangku kepentingan media massa seperti editor dan manajer media penyiaran untuk tugas memilih dan menciptakan berita. Pengaruh media massa pada akhirnya dapat mempengaruhi perubahan kognitif individu dan membentuk

pemikirannya. Inilah hal terpenting dalam pers ialah kemampuan mental mereka untuk mengatur dan mengatur dunia kita untuk kita (Morissan, 2015).

III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Paradigma Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan paradigma kritis. Paradigma kritis mempunyai pandangan tertentu. Bagaimana media dan pada akhirnya berita harus dipahami dalam keseluruhan proses produksi dan struktur sosial,paradigma ini percaya bahwa media adalah sarana dimana kelompok dominan dapat mengontrol yang tidak dominan bahkan memarjinalkan mereka dengan menguasai dan mengontrol media (Eriyanto,2001: 21-24).

Metode ilmiah adalah kegiatan penelitian yang didasarkan pada ciri-ciri ilmiah yaitu empiris, rasional, dan sistematis. Sugiyono juga menjelaskan salah satu ciri penelitian kualitatif adalah penelitian kualitatif yang lebih bermakna. Data yang dikumpulkan berupa teks atau gambar, sehingga tidak digunakan angka. (Sugiyono, 2006).

Secara umum, tujuan dari penelitian kualitatif untuk menggambarkan, mengungkapkan, serta menjelaskan suatu fenomena sosial. Pada kajian ini, peneliti menggunakan metode kualitatif dengan proses Analisis Wacana Kritis Teun A.Van Dijk melalui Konteks Sosial untuk menganalisis Kuasa Media. Penelitian ini memiliki fokus dalam menganalisis pengaruh kuasa media dalam *film The Social Dilemma* yang direpresentasikan melalui beberapa Adegan dalam film.

B. Metode Pengumupulan data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Data primer

Data primer adalah data utama, yang akan digunakan oleh penulis yaitu potongan adegan-adegan dari *Netflix* (layanan *streaming Tv/Film online*) yang terdapat pada *film The Social Dilemma* dalam bentuk penangkapan layar sebagai perwakilan gambar untuk diteliti.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang didapatkan dari berbagai kajian pustaka dan literatur yang berkaitan dengan fokus penelitian. Teknik pengumpulan data didapat dengan cara meneliti data yang berhubungan dengan permasalahan yang dibahas. Kajian pustaka dan literatur berupa buku, jurnal ilmiah, artikel dan karya ilmiah.

C. Metode Analisis Data

Sementara itu, (hardani, 2020) berpendapat bahwa Analisis data merupakan bagian terpenting dalam metode ilmiah, karena analisis data digunakan untuk memecahkan masalah penelitian. Proses analisis data dalam penelitian kualitatif itu dimulai dengan melihat semua data yang diperoleh dari berbagai sumber. Adapun teknik analisis data menurut (sodik, 2015) yang menjadi acuan peneliti dalam peneitian ini, diantaranya sebagai berikut:

1. Reduksi data

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, mencari tema dan pola, kemudian membuang yang tidak perlu terhadap data yang diperoleh di lapangan. Dengan kata lain, reduksi data harus dilakukan secara terus menerus selama melakukan penelitian untuk menghasilkan catatan-catatan inti dari data yang diperoleh dari hasil penggalian data. Dengan demikian, tujuan dari reduksi data adalah untuk menyederhanakan data yang diperoleh selama penggalian data di lapangan.

2. Penyajian data

Penyajian data kegiatan yang dilakukan saat data-data yang didapatkan disusun secara sistematis dan mudah dipahami. Penyajian data dilakukan agar dapat melihat gambaran besar atau bagian tertentu dari gambaran keseluruhan. Dengan kata lain, pada tahap penyajian data, peneliti akan menyusun data yang telah didapatkan dan menghubungkan data tersebut satu sama lain sehingga data yang didapatkan lebih tersusun dan akan semakin mudah dipahami.

3. Kesimpulan atau verifikasi

Kesimpulan atau verifikasi adalah tahap akhir dalam proses analisa data. Pada bagian ini peneliti mengutarakan kesimpulan dari data-data yang telah diperoleh. Membuat kesimpulan dimaksudkan untuk mencari makna data yang dikumpulkan dengan mencari hubungan, persamaan, atau perbedaan. Proses verifikasi dalam simpulan sementara dapat dilakukan dengan pengulangan langkah penelitian, yakni dengan menelusuri kembali semua langkah penelitian

yang telah dilakukan atau dengan kata lain *cross-check*. Hal ini dilakukan agar peneliti benar-benar mengetahui bahwa data yang didapatkan adalah benar-benar valid dan dapat dipertanggungjawabkan (hardani, 2020).

Dasar dari analisis wacana adalah interpretasi, karena analisis wacana merupakan bagian dari metode interpretative yang mengandalkan interpretasi dan penafsiran peneliti (Sobur, 2009:70). Jadi, selain memperhatikan bagaimana teks/script yang mengandung kritik terhadap kuasa media dalam film *The Social Dilemma*, selanjutnya peneliti akan menginterpretasikan makna yang tersembunyi sesuai dengan acuan teori Van Dijk.

Menurut Eriyanto (2001:274), baik sruktur teks, kognisi sosial maupun konteks sosial adalah bagian yang integral dalam kerangka Van Dijk. Jika suatu teks menggambarkan kecenderungan pemberitaan tertentu, hal tersebut menentukan dua hal. Pertama, teks merefleksikan mental wartawan dimana jika berita mengandung persoalan bias gender, artinya wartawan mempunyai pandangan mengenai bias gender. Kedua, teks merefleksikan pandangan sosial secara umum atau suatu persoalan seperti: sebuah teks memberitakan tentang bias gender, kemungkinan itu mencerminkan masyarakat yang memang bias gender, jika digambarkan, kerangka analisis Van Dijk sebagai berikut:

Tabel 3.3
Kerangka Analisis Van Dijk

STRUKTUR	METODE
Teks Menganalisis bagaimana srategi wacana yang dipakai untuk menggambarkan seseorang atau peristiwa tertentu. Bagaimana srategi tekstual yang dipakai untuk menyingkirkan atau memarjinalkan suatu kelompok, gagasan, atau peristiwa tertentu.	*Critical Linguisic*
Kognisi sosial Menganalisis bagaimana kognisi wartawan dalam memahami seseorang atau peristiwa tertentu yang akan ditulis.	Wawancara mendalam
Konteks Sosial Menganalisis bagaimana wacana yang berkembang dalam masyarakat, proses produksi dan reproduksi seseorang atau pristiwa digambarkan.	Studi Pustaka, Penelusuran Sejarah.

Sumber: Eriyanto (2001:275)

D. Teknik Keabsahan data

Pengujian keabsahan data pada hakekatnya, selain digunakan untuk menyanggah klaim terhadap penelitian kualitatif yang tidak ilmiah, juga merupakan bagian integral dari otoritas penelitian, penelitian pengetahuan kualitatif.

Menurut (Emzir, 2008) Tekhnik keabsahan data adalah sebuah standar realitas mengenai data hasil penelitian yang menghasilkan data-data atau informasi. Pada umumnya, uji keabsahan data dalam penelitian, ditekankan pada uji reliabilitas dan validitasnya. Dalam penelitian ini, untuk menguji kebsahan data peneliti. menggunakan tiga teknik triangulasi, menurut (Sugiyono, 2006) dalam (Devi, 2021) yaitu:

1. Triangulasi waktu

Teknik uji keabsahan ini untuk memperkuat kebenaran dari data yang dibutuhkan. Dengan caranya, meningkatkan fokus saat mengecek ulang antara data dan sumber, meningkatkan kecermatan saat mengecek ulang antara data dan sumber, memeriksa ulang mengenai kebenaran data yang ditemukan dan memilih sumber yang terpercaya berulang kali dengan waktu yang berbeda.

2. Triangulasi metode

Teknik uji keabsahan ini untuk memastikan kembali kebenaran melalui pandangan yang berbeda. Dengan caranya, berdiskusi dengan teman mahasiswa, yang mengetahui subjek penelitian ini, untuk berbagi pandangan dan informasi. Lalu berdiskusi juga dengan dosen pembimbing, untuk mendapatkan kritikan dan saran yang sangat membantu dalam proses pelaksanaan peneliti

3. Triangulasi Teori

Teknik uji keabsahan ini mengumpulkan dua teori atau lebih untuk diadu dan dipadu. Dengan caranya, mencari lebih dari satu kali teori yang sama. Setelah itu dibaca berulang kali dan memnentukan teori mana yang dapat lebih komprehensif.

E. Analisis Wacana kritis Teun A. Van Dijk

Analisis wacana kritis merupakan perkembangan lanjutan dari teori analisis wacana *(Discourse Analysis).* Terdapat tiga pandangan dalam analisis wacana. Pertama, diwakili oleh kaum positivisme-empiris. Bahasa dipakai sebagai jembatan untuk manusia dengan objek di luarnya. Yang dimaksudkan adalah orang tidak perlu mengetahui makna-makna subjektif atau nilai yang mendasari pertanyaannya, berhasil atau tidaknya sebuah proses komunikasi bergantung pada upaya yang dilakukan oleh pengirim dalam mengemas pesan, menarik perhatian penerima ataupun mempelajari sifat dan karakteristik penerima untuk menentukan strategi penyampaian pesan. Kedua, kontruktivisme. Paradigma konstruktivisme memandang realitas kehidupan sosial bukanlah realitas yang natural, tetapi terbentuk dari hasil konstruksi. Ketiga, pandangan kritis. Paradigma kritis lahir sebagai koreksi dari pandangan kontruktivisme yang kurang sensitif pada proses produksi dan reprosuksi makna yang terjadi secara historis maupun intitusional. Analisis teori kritis tidak berpusat pada kebenaran/ketidakbenaran struktur tata bahasa atau proses penafsiran seperti pada konstruktivisme (yanto, 2020).

Dari sekian banyak model analisis wacana yang diperkenalkan dan dikembangkan oleh beberapa ahli, model Van Dijk ini sering disebut "kognisi sosial". Teun A. Van dijk dalam (Fauzan, 2014) menyatakan bahwa "*Critical discourse analysis (CDA) is a type of discourse analytical research that primarily studies the way social power abuse, dominance, and inewuality are enacted, reproduced, and resisted by text and talk in the social and political context.* Jadi AWK adalah suatu jenis penelitian analisis wacana yang menitikberatkan kepada kajian bagaimana penyalahgunaan kekuasaan, dominasi, dan ketisetaraan dibuat, diproduksi, dan ditolak melalui teks atau lisan didalam konteks sosial dan politik. AWK dalam konteks sehari-hari digunakan untuk membangun kekuasaan, ilmu pengetahuan baru, regulasi, normalisasi dan hegemoni. AWK juga digunakan untuk mendeskripsikan sesuatu, menerjemahkan, menganalisis dan mengkritik kehidupan sosial yang tercermin dalam teks atau ucapan. AWK berkaitan dengan studi dan analisis teks serta ucapan untuk menunjukkan sumber diskursif, yaitu kekuatan, kekuasaan, ketidaksetaraan, ketidakadilan, dan prasangka. AWK diasosiasikan, dipertahankan, dikembangkan, dan ditransformasikan dalam kehidupan sosial, ekonomi, politik, dan konteks sejarah yang spesifik. Van Dijk mengungkapkan dengan jelas bahwa penelitian atas wacana tidak cukup hanya didasarkan pada analisis atau teks semata, karena teks hanya hasil dari suatu praktik produksi. Bagaimana suatu teks diproduksi, sehingga kita memperoleh suatu pengetahuan mengapa teks bisa menjadi semacam ini.

Pada akhirnya, memang analisis wacana kritis menggunakan bahasa bahasa dalam teks yang dianalisis, tetapi bahasa yang dianalisis dalam Analisis wacana kritis berbeda dengan studi bahasa dalam pengertian linguistik tradisional. Bahasa yang dianalisis oleh analisis wacana kritis bukan menggambarkan aspek bahasa saja, tetapi juga menghubungkannya dengan konteks. Konteks dalam hal ini berarti bahasa yang dipakai untuk tujuan tertentu termasuk di dalamnya praktik kekuasaan. Analisis wacana kritis melihat bahasa sebagai fakta penting, yaitu bagaimana bahasa digunakan untuk melihat ketimpangan-ketimpangan kekuasaan dalam masyarakat. Analisis Wacana Van Dijk memiliki tiga dimensi yaitu teks, kognisi sosial, dan konteks sosial.

1. Teks

Berfungsi menganalisis bagaimana srategi wacana yang dipakai untuk menggambarkan seseorang atau peristiwa tertentu. Bagaimana srategi seksual yang dipakai untuk menyingkirkan atau memarjinalkan suatu kelompok, gagasan atau peristiwa tertentu dengan metode Critical . Teks dibagi menjadi 3 rangkaian yaitu, struktur makro, superstruktur, dan sruktur mikro. Struktur makro dapat diartikan sebagai makna umum suatu teks yang terdiri dari tematik atau tema. Superstruktur merupakan struktur wacana yang berhubungan dengan kerangka suatu teks yang terdiri dari skematik. Adapun sruktur mikro yang merupakan bagian kecil dari suatu wacana yang terdiri atas semantic, sintaksis, dan retoris. Analisis wacana tidak dibatasi hanya pada sruktur wacana itu sendiri menunjukkan atau menandakan sejumlah makna, pendapat dan ideologi. Untuk membongkar bagaimana makna tersembunyi dari teks, maka dibutuhkan suatu analisis kognisi dan konteks sosial (Eriyanto dalam mukhlis dll, 2020:74).

Tabel 3.1
Struktrur Teks Van Dijk

Struktur Makro Makna global dari suatu teks yang dapat diamati dari topik/tema yang diangkat oleh suatu teks.
Superstruktur Kerangka suatu teks, seperti bagian pendahuluan, isi, penutup dan kesimpulan.
Struktur Mikro Makna lokal dari suatu teks yang dapat diamati dari pilihan kata, kalimat, dan gaya yang dipakai oleh suatu teks.

2. Kognisi Sosial

Menganalisis bagaimana kognisi wartawan dalam memahami seseorang atau peristiwa tertentu yang akan ditulis. Kognisi sosial dapat diartikan bagaimana kognisi seorang pengarang dalam memahami perasaannya sendiri atau memahami perasaannya sendiri atau memahami suatu peristiwa sampai ia menuliskan pemahamannya tersebut menjadi suatu tulisan atau wacana. Dengan kata lain, kognisi sosial merupakan proses pruduksi dan memperoleh suatu pengetahuan mengapa teks bisa seperti itu.

Tabel 3.2
Skema Kognisi Sosial

Skema Person (Person Schemas) Skema ini menggambarkan bagaimana seseorang memandang orang lain.
Skema Diri (Self Schemas) Skema ini berhubungan dengan bagaimana diri sendiri di pandang dan digambarkan oleh seseorang
Skema Peran (Role Schemas) Skema ini berhubungan dengan bagaimana diri seseorang menggambarkan posisi peranan yang ditempati seseorang dalam masyrakat.
Skema Peristiwa (Event Schemas) Skema ini yang paling banyak dipakai wartawan. Karena hamper setiap hari dilihat dan mendengar peristiwa lalu lalang. Setiap peristiwa selalu dimaknai dengan skema tertentu.

3. Konteks Sosial

Adapun konteks sosial yang erat kaitannya dengan bagaimana suatu wacana diterima dan berkembang di masyarakat. menurut Eriyanto (2011), terdapat dua hal yang menjadi titik fokus konteks sosial yaitu kekuasaan (*power)* atau akses (*akses)*. Praktik kekuasaan Van Dijk mendefinisikan kekuasaan sebagai kepemilikan yang dimiliki suatu kelompok, satu kelompok mengontrol kelompok atau anggota dari kelompok lain. Kekuasaan ini umumnya didasarkan pada kepemilikan atas sumber-sumber yang bernilai, seperti uang, status, dan pengetahuan.

Hal ini disebut dengan dominasi, karena praktik seperti ini dapat memengaruhi dimana letak atau konteks sosial dari pemberitaan tersebut. Kemudian akses dalam memengaruhi wacana adalah bagaimana kaum mayoritas memiliki akses yang lebih besar dibandingkan kaum minoritas. Makanya, kaum mayoritas lebih memiliki akses kepada media dalam memengaruhi wacana.

Penelitian ini hanya terfokus pada analisis *scene* dalam konteks sosial. Karena penelitian ini ingin mengungkap makna tersembunyi dalam struktur dari scene film tersebut tanpa meneliti ideologi dari skenario film. Selain itu, peneliti tidak melakukan wawancara mendalam untuk melakukan analisis ini. Serta peneliti tidak memasukkan elemen teks yang ada pada sruktur film, hanya memasukkan unsur visual atau gambar dalam film *The Social Dilemma.*

F. Subjek Penelitian

Subjek penelitian yang diteliti adalah *Film The Social Dilemma*. *Film The Social Dilemma* dilansir pada 26 Januari 2020 merupakan *film* dokumenter yang disutradai oleh Jeff Orlowski bicara tentang efek negatif yang ditimbulkan oleh penggunaan media sosial di masyarakat. Sumber yang memberikan gambaran dampak negatif tersebut adalah mantan karyawan dan eksekutif perusahaan yang beroperasi di media sosial seperti *Facebook, Twitter, Instagram, Google, Youtube, dan Pinterest.*

Film ini mencoba memberikan gambaran tentang ketakutan akan jejaring sosial yang sudah melekat pada kehidupan masyarakat di era digital, khususnya bagi generasi muda yang sangat aktif di jejaring sosial internet. *Film* tersebut menceritakan bahwa semua aktivitas yang kita lakukan di internet dan media sosial dilacak, direkam, dan diukur dengan sistem yang dirancang seperti itu.

G. Objek Penelitian

Proses penelitian membutuhkan item sebagai komponen untuk menjelaskan masalah. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) objek *survey* dalam penelitian adalah subjek *survey* sasaran dalam penelitian.

Sedangkan menurut (Sugiyono, 2006) obyek penelitian adalah kelengkapan, karakteristik atau *value* dari seseorang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang sudah diterapkan oleh peneliti dipahami kemudian penarikan kesimpulan. Kemudian, yang menjadi objek peneliti adalah kuasa media melalui proses di dalam adegan yang terdapat pada *film The Social Dilemma*.

1. Adegan Wawancara

Menurut Moleong (2004), Wawancara (tanya jawab) adalah percakapan dengan tujuan tertentu. Pertanyaan dan jawaban diambil oleh dua pihak, yaitu pewawancara yang mengajukan pertanyaan dan yang diwawancarai memberikan jawaban atas pertanyaan tersebut. Pembagian wawancara menjadi kelompok, wawancara terbuka dan wawancara terstruktur. Dalam *film The Social Dilemma* adegan wawancara dapat dilihat pada adegan pembuka, informasi yang tampil pada layar bersamaan dengan munculnya gambar adalah pengalaman mereka sebagai karyawan muda yang bekerja bersama program-program besar dunia di antaranya *Facebook, Google, Twitter, Youtube, dan Apple*.

2. Ilustrasi Adegan

Ilustrasi merupakan kata yang bermula dari bahasa belanda, *ilustrate* yang memiliki arti sebuah ornamen dengan sebuah gambar. Sebagai ilustrasi, ini adalah gambar yang berfungsi sebagai sarana untuk menjelaskan sesuatu kejadian. *Film* tersebut juga memberikan penggambaran dari beragam adegan yang diilustrasikan agar penonton dapat memahami sepenuhnya informasi yang disampaikan. Dalam adegan di *film The Social dilemma*, beberapa ilustrasi diatayangkan, seperti ilustrasi tangan biru yang digambarkan secara simbolis mewakili para pekerja perusahaan media sosial.

3. Teks

Teks yang ada pada film *The Social Dilemma* tidak hanya membuat penonton sekedar menonton gambar visual saja tetapi tulisan yang terkandung dalam teks mudah untuk penonton pahami. Pemilihan kalimat yang menambah pengetahuan para penonton. Disertai kutipan menarik dari masing-masing tokoh yang diperkenalkan menambah pengalaman unik dalam menonton *film* tersebut.

4. Grafis

The Social Dilemma adalah struktur film dokumenter yang memiliki makna estetika, psikologis, dan bahasa visual. Grafis adalah pengarahan informasi tertentu untuk pembaca dan pemirsa yang menggunakan elemen visual. Secara fundamental, unsur visual dalam komposisi sinematografi dibagi menjadi tujuh elemen dasar yaitu ruang, garis, bentuk, suasana, warna, gerakan, dan irama yang sangat berpengaruh dalam menyampaikan suasana hati dan emosi (Block, 2008) . *The social dilemma* merupakan jenis *film* yang berisi pada realitas yang direkam secara langsung, bukan fiksi.

H. Unit Analisis Penelitian

Unit analisis adalah pesan yang diteliti dengan menganalisis isi pesan, yang dimaksud di sini adalah gambar, frase, adegan di dalam konten iklan, atau semua konten makna. Unit analisis dilakukan dengan cara memotong scene dalam *film* tersebut. Peneliti memilih *film The Social Dilemma* yang berdurasi kurang lebih 94 menit. *Film* ini resmi diluncurkan tanggal 26 Januari 2020. Dalam penelitian ini unit analisis dibagi sesuai dengan fokus penelitian, Adapun unit analisinya adalah beberapa Scene dari film *The Social Dilemma, Scene* yang dipilih sebagai unit analisis yang merepresentasikan Kuasa Media meliputi, manipulasi data, *control data*, komersialisasi data, *Agenda setting*, dan *Human control system.*

1. Scene Analisis Manipulasi data

Seperti yang tampak pada gambar *scene* diatas, fokus dari *The Social Dilemma* adalah menghilangkan operasi algoritmik yang berdampak tidak baik untuk pengguna, terutama di kalangan remaja. Dengan membangun konteks sisi gelap, *The social dilemma* menampilkan bahaya *platform* dengan menyiarkan berita palsu melalui pemberitaan dan liputan media.

Dalam *scene* diatas dapat dilihat bahwa media yang menyampaikan pemberitaan yang mampu menyampaikan pesan yang ditunjukkan untuk mempengaruhi massa dan membuat pertikaian. Media berpotensi menjadi alat yang ampuh karena penyebarannya yang luas, Penyebaran wacana dan ideologi bisa langsung menyebar di masyarakat secara efektif.

2. Scene Analisis *Control Data*

Dalam *Scene* ini, beberapa tangan biru digambarkan secara simbolis mewakili para pekerja perusahaan media sosial di tempat kerja. Pekerjaan tersebut mencakup pembuatan algoritma yang menyesuaikan karakteristik pengguna jejaring 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 social media yang sedang berlangsung.

Pada *scene* ini juga menampilkan seorang remaja bernama Ben yang aktif menggunakan jejaring. Ben adalah representasi anak muda sebagai korban dari sistem kerja algoritma dalam layanan perusahaan digital global. Ben secara tidak sadar 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.

3. Scene Analisis Komersialisasi Data

Seperti *scene* diatas yang menjelaskan Model bisnis perusahaan seperti *facebook, twitter, instagram, tiktok* dll membuat orang terpaku dilayar. Ada banyak layanan di internet yang dianggap gratis. Namun, secara tidak sadar semua itu dibayar oleh pengiklan. Karena pengiklan membayar perusaahaan *platform* tersebut. Mereka membayar untuk menampilkan iklan kepada pengguna jejaring media social dan kitalah produknya.

Dilihat dari *scene* diatas, mereka memantau, melacak dan mengukur data kita yang masuk setiap saat. kapitalisme yang mengambil untung dari jejak tak terbatas yang model bisnisnya adalah memastikan pengiklan bisa sukses disebut lokapasar yang hanya memperdagangkan prediksi nilai saham manusia dengan merebut dan meretas data kita lewat *platform* tersebut yang kemudian menjadikan perusahaan internet sebagai perusahaan terkaya.

4. Scene Analisis *Agenda Setting*

Berisi *Scene* ketika perusahaan media sosial memperbaharui algoritma agar benar-benar sesuai dengan karakteristik penggunanya. Ada tiga digit dimana bertindak sebagai algoritma pengolahan data dan informasi akan ditampilkan kepada pengguna untuk membuat model yang akurat dari pengguna mereka. Adapun figur berbentuk manusia berwarna biru menunjukkan kreasi model pengguna media sosial (Ben sebagai pengguna media sosial).

Mereka Bekerja dengan notifikasi yang menampilkan konten *politic extreme center* yang memberikan akses semua informasi yang kita inginkan, seperti scene diatas, para algoritme mengatur rancangan untuk membuat ben kembali memainkan ponselnya. Hanya ada dua industri yang menyebut pelanggan mereka “pengguna, narkoba dan peranti lunak.

5. Scene *Human Control System*

Scene yang menunjukkan seorang gadis remaja yang bernama isla, yang masih rentan dalam berinteraksi melalui media sosial dengan orang lain. isla yang masih rentan dalam berinteraksi melalui media sosial dengan orang lain. Fenomena yang dialami isla mempresentasikan para pengguna media sosial di kalangan remaja yang masih rentan dalam menyaring informasi, komentar dan pendapat orang lain di jejaring sosial.

Scene dua yang menunjukkan persentase angka bunuh diri yang mengalami peningkatan dari tahun ke tahun yang disebabkan oleh sosial media yang membuat para penggunanya khusus pada kalangan remaja mengalami tingkat kekhawatiran dan depresi. Dapat dilihat bahwa sosial media telah mengeksploitasi kelemahan dalam psikologi manusia, membuat mereka terpaku pada layar *smarthphone.*

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam hasil penelitian, peneliti sudah menentukan 9 adegan menurut film yang berkaitan dengan fokus penelitian yaitu melalui Metode analisis wacana kritis yang mempresentasikan kuasa media. Peneliti akhirnya mampu mengidentifikasi beberapa adegan yang berkaitan dengan masalah penelitian.

1. Analisis 9 Scene film The Social Dilemma

Tidak dimaksudkan untuk mengurangi esensi dari keseluruhan cerita. Tidak semua adegan dimasukkan dalam film ini, demi analisis yang ada sesuai dengan fokus penelitian yang telah digariskan oleh peneliti pada bab sebelumnya. Peneliti menemukan tanda dan makna terkait Kuasa Media dalam film *The Social Dilemma* yang disajikan melalui penayangan adegan atau beberapa scene dari film. Untuk mendeskripsikan identifikasi masalah diatas, peneliti menggunakan analisis wacana kritis untuk menganalisis adegan-adegan terpilih sebagai berikut.

a. Scene pertama

Scene pertama pada durasi 1:12:06 menampilkan pemberitaan dan kebohongaan media untuk mempolarisasi masyarakat.

Visual	Adegan
	Dalam *scene* ini, *The Social Dilemma* menampilkan bahaya platform melalui pemberitaan dan liputan media.

Adegan ini terlihat dari beberapa media yang menampilkan liputan berita palsu. Polarisasi, dan beberapa pemilu yang diretas. konspirasi antara negara satu dengan lainnya "kurasa media yang telah diciptakan hari ini mulai mengikis struktur sosial dari cara kerja masarakat (Shoshana Zuboff)". Di scene ini konotasi yang terlihat Bahwa kita telah berubah dari era informasi menjadi era disinformasi. Kini media hadir dengan menabur kekacauan dan perpecahan di masyarakat dan membuat kebohongan pada populasi tertentu dan membuat perang budaya. Satu Negara bisa memanipulasi Negara lain tanpa menyerbu perbatasan fisiknya. Ini bukan persoalan teknologi yang menjadi ancaman eksistensial Namun, kemampuan yang teknologi miliki untuk menghadirkan kemungkinan terburuk di masyarakat dan kemungkinan terburuk itulah ancaman eksistensialnya. Bahwa Algoritma pemberitaan yang kerap mengandung pesan berita *hoax* (palsu) yang berabahaya untuk dikonsumsi masyarakat. Platform-platform dengan akun yang dengan sengaja dan secara khusus berusaha menebar pertikaian politik untuk menghancurkan dan mengikis struktur masyarakat.

b. Scene Kedua

Ditampilkan wawancara bersama Roger McName pada durasi 1:12:20 yang membongkar sisi eksploitatif media dan pengiklan.

Visual	Adegan
	Pada scene kedua ini, wawancara bersama Roger McNamee, facebook early investor Venfure Capitalist yang mengatakan bahwa *"pada 30 tahun pertama silicon valley, industri ini membuat produk, perangkat keras dan lunak. Itu bisnis yang sederhana. selama 10 tahun terakhir, perusahaan terbesar di silicon valley berbisnis dengan menjual penggunanya".*

Dalam scene ini terlihat Roger McName sebagai investor awal facebook kapitalis bahwa manusia sebagai pengguna dijadikan alat untuk keuntungan mereka. Semakin banyak like, comment, dan semakin banyak yang melihat iklan yang ditampilkannya maka mereka berhasil menjadikan kita sumber uang dan kitalah yang dijual. scene ini menjelaskan bahwa *"kitalah yang dijual dan menjadi sumber uang"* adalah Industri media saat ini telah berkembang pesat dan menjadikan media bukan hanya sebagai institusi idealis, seperti alat kontrol sosial, politik, dan budaya, tetapi juga telah mengubahnya menjadi institusi yang mementingkan sektor ekonomi *(capital).* Bahwa kepemilikan media kini terpusat pada elit tertentu dan pembentukan organisasi politik media yang menggunakannya sebagai alat untuk mencapai ambisi dan bisnisnya. Media dan elit berperang satu sama lain melalui media massa yang mereka kendalikan untuk keuntungan mereka sendiri.

c. Scene Ketiga

Scene pada durasi 17:19 memperlihatkan algoritma dibalik cara kerja media dengan ben yang menjadi prediksi sistemnya.

Visual	Adegan
	Scene ini memperlihatkan "Ilustrasi Algoritma Pengguna" yang berisi adegan ketika perusahaan media sosial bergerak untuk meningkatkan algoritmenya sehingga benar-benar sesuai dengan karakteristik pengguna. Terdapat 3 fitur yang bertindak sebagai algoritma yang memproses data dan informasi untuk kemudian ditampilkan kepaa pengguna membuat model pengguna yang akurat. Sosok manusia berwarna biru muda menunjukkan proses pembuatan model pengguna media sosial, Ben sebagai model pengguna media sosial.

"Media memiliki akses di segala ruang sisi kehidupan" mereka juga memiliki tim teknisi yang bertugas meretas psikologi orang, Seperti makanan kesukaan, tempat yang sering kita kunjungi, bahkan seseorang yang sedang kita sukai, semua dipantau sedemikian rupa. Alhasil algoritma dalam sosial media kerap membawa untuk dikonsumsi publik. Bahwa Media memiliki akses di segala ruang sisi kehidupan, sehingga dengan mudah mengakses apapun yang berhubungan dengan si pengguna media sosial. Kini media memiliki kuasa dalam sisi kehidupan dan mereka memanfaatkan kepribadian mendalam manusia.

Disisi lain, mereka seperti punya model boneka voodoo yng menyerupai kita. Semua yang kita klik, yang kita nonton,semua tombol suka, semua itu diolah untuk membangun model yang akurat. Setelah modelnya ada, mereka bisa memprediksi manusia. Kemana kita akan pergi, video apa yang harus kita tonton sampai memprediksi emosi macam apa yang dapat memicu kita. Ada tiga tujuan utama di banyak perusahaan teknologi ini, ada tujuan keterlibatan yang kemudian untuk menaikkan penggunaan manusia, agar terus-menerus gulirkan layar. Ada tujuan pertumbuhan untuk membuat kita kembali, mengundang banyak teman, lalu kemudian ada tujuan iklan untuk memastikan bahwa seiring semua itu terjadi, mereka menghabiskan uang sebanyak mungkin dari iklan.

d. Scene Keempat

Scene film pada durasi 40:30 yang memperlihatkan seorang remaja yang bernama Isla dengan gawai dan sosial media yang memperburuk kondisi psikologinya dan ditunjukkan pula persentase angka bunuh diri pada remaja setiap tahunnya.

Visual	Adegan

Scene yang digambarkan merupakan hubungan yang terjadi pada media sosial yang dapat berpengaruh pada kepercayaan diri seseorang. Hal ini dapat dilihat dari perilaku Isla yang dapat berubah ketika sedang menerima komentar pada sosial medianya.

Pada scene selanjutnya juga disajikan grafik peningkatan angka kematian pada remaja wanita yang semakin tinggi semenjak hadirnya media sosial.

The social dilemma mempresentasikan seorang gadis remaja yang bernama Isla, yang masih rentan dalam berinteraksi melalui media sosial dengan orang lain. Fenomena yang dialami isla mempresentasikan para pengguna media sosial di kalangan remaja yang masih rentan dalam menyaring informasi, komentar dan pendapat orang lain di jejaring sosial. *The Social Dilemma* hendak menyampaikan bahwa media sosial memiliki dampak negatif yang meresap.

The Social Dilemma hendak menyampaikan bahwa media sosial memiliki dampak negatif yang meresap ke masyarakat. misalnya, komentar yang tidak pantas entah itu melalui *cybercrime, cyber bullying, human trafficking* dan kejahatan lainnya. *Human control system* berhubungan dengan brainwashing atau penyucian otak dengan menggunakan teknologi media. Selain itu, dijelaskan bahwa jejaring sosial menjadi salah satu faktor di balik peningkatan jumlah orang yang meninggal karena bunuh diri. bahwa Media tidak hanya mempunyai kuasa pada bidang politik dan ekonomi tetapi juga mampu menguasai psikologi manusia.

e. Scene Kelima

Scene di durasi 09:11 yang menampilkan platform-platform media sosial dan model bisnis perusahaan platform tersebut.

Visual	Adegan
	Pada scene tersebut menampilkan platform sosial media yang mengatakan bahwa *"model bisnis perusahaan seperti ini adalah membuat orang terpaku di layar"*

Dapat dilihat bahwa sosial media telah mengeksploitasi kelemahan dalam psikologi manusia, membuat mereka terpaku pada layar smartphone meskipun mereka memahami ini secara sadar, akan tetapi mereka tetap melakukannya Media sosial memiliki kekuatan pada *user-generated content* (UCG) dimana konten dihasilkan oleh

pengguna, bukan oleh editor sebagaimana di instansi media massa. Sebagian besar teknologi yang digambarkan media baru adalah digital, Saat ini mudah untuk melupakan fakta dan berita palsu menjadi lebih maju dan mengancam masyarakat bahkan kapitalisme pengawasan telah membentuk politik dan budaya dalam cara yang tak banyak orang pahami. Ada perubahan sistematik yang terjadi di seluruh dunia melalui platform-platform ini. Seperti yang dikatakan Tristan Harris "*Media sosial bukan alat, yang menunggu untuk digunakan, ia punya tujuan dan cara sendiri untuk memperolehnya menggunakan psikologimu melawan dirimu"*

f. Scene Keenam

Scene berikut pada durasi film 1:34:29 yang menampilkan Jaron Lanier salah satu narasumber pada film yang membongkar sisi buruk media sosial.

Visual	Adegan
	Scene disamping adalah wawancara bersama Jaron Lanier, *Computer Scientist* yang mengemukakan bahwa *"jadi, kami harus memprogrammu karena begitulah simpul komputer"*

Komputer diam-diam memanipulasi dan memprogram kita dan teknologi berusaha menjadi lebih menyatu dengan kehidupan manusia. Manusia telah menjadi alat. Media sedang membangun otak super global dan semua pengguna hanyalah neuron kecil yang bisa ditukar serta memaksa orang untuk mengambil peran aneh yang menjadikan kita sebuah elemen komputer kecil yang diprogram lewat manipulasi. faktanya bahwa manusia sering kehilangan kendali dan sulit untuk menghentikan perilaku yang merugikan diri sendiri. Algoritma yang sosial media ciptakan dirancang untuk membuat kita menjadi teknologi yang berbasis manipulasi dan kecanduan.

g. Scene Ke-tujuh

Scene film pada durasi 08:13 yang menampilkan Tristan Harris yang mengungkap sisi gelap algoritma sosial media.

Visual	Adegan
	Scene disamping adalah wawancara bersama Tristan Harris sebagai mantan pakar etika desain google juga mengemukakan pendapatnya bahwa "*media menggunakan psikologimu melawan dirimu"*

Tristan Harris melihat ada masalah yang terjadi di industri teknologi, Tristan ditampilkan menjadi pekerja muda yang berani keluar berdasarkan situasi eksploitatif dan manipulatif buat membicarakan kekeliruan satu produk immaterial labor yang dia genggam, yakni pengetahuan akan kebenaran Bahwa teknologi Saat ini mudah untuk melupakan fakta dan berita palsu menjadi lebih maju. bahwa kapitalisme pengawasan telah membentuk politik dan budaya dalam cara yang tak banyak orang pahami dan mengancam masyarakat.

h. Scene Ke-delapan

Scene pada durasi 20:32 menampilkan ben dan temannya yang sibuk dengan gawai dan sosial medianya.

Visual	Adegan
	Skenario yang diilustrasikan pada scene disamping adalah berkurangnya interaksi interpersonal Ben dengan teman-temannya. Hal ini karena adanya notifikasi media sosial masing-masing.

"Kita telah menciptakan dunia tempat koneksi daring menjadi hal utama" fokus interaksi tatap muka dialihkan ke aktivitas bermedia sosial. Gestur tubuh tidak menunjukkan adanya ingin berinteraksi interpersonal langsung, ditandai dengan tatapan aktor yang terfokus pada ponsel mereka. Sosial media sebagai satu dari banyaknya faktor berkurangnya interaksi manusia dengan manusia lainnya secara interpersonal. Media mampu mempengaruhi manusia, menjauhkan mereka dari teman-temannya, keluarganya dengan merayu, memanipulasi bahkan menginginkan sesuatu dari penggunanya sehingga orang tidak mengetahui mana yang benar dan mana yang salah. Bahwa Manusia sebagai makhluk sosial beralih ke manusia sebagai makhluk bersosial media. Begitu sedemikian rupa new media bertransformasi

i. Scene ke-Sembilan

Pada durasi 1:12:41 menampilkan kekacauan dan perpecahan di beberapa Negara yang berhasil terpolarisasi pembohongan media.

Visual	Adegan
	Skenario yang diilustrasikan pada scene disamping adalah terjadinya polarisasi antar masyarakat karena pemberitaan dan hoax media.

Medium seperti media sosial yang mengoptimalkan hubungan antar orang yang akan memiliki potensi kecanduan. Banyaknya masalah seputar polarisasi politik, ditampilkan secara besar-besaran di TV. Media mempunyai masalah yang sama karena model bisnis mereka, pada umumnya, adalah menjual perhatian kita kepada pengiklan. Peningkatan polarisasi di masyarakat begitu efisien untuk membuat orang tetap daring. Orang-orang bahkan sulit membedakan antara menonton berita atau tontonan yang memicu propaganda. Algoritme ini sebenanrnya mencoba mencari beberapa perangkap yang sangat kuat dan perangkap yang paling sesuai dengan minat individuu.

2. Film *The Social Dilemma* Berdasarkan Konteks Sosial

Wacana yang diangkat berdasarkan transliterasi *scene* dalam film *The Social Dilemma* adalah mengenai media yang memiliki kemampuan dalam menguasai segala aspek kehidupan manusia. Media dalam film The Social Dilemma merupakan sebuah film yang mencerminkan keadaan seputar pengaruh teknologi informasi berupa media sosial terhadap kehidupan yang telah menciptakan fenomena serta kebiasaan sosial. Kuasa pada media ini tergambar dalam film dari hal yang tampak hingga tidak tampak. Maksud dari ciri-ciri yang tampak adalah kita sebagai manusia yang memakai sosial media dan memanfaatkan teknologi dengan kecanggihannya justru tidak menyadari bahaya akan media dan tekhnologi itu sendiri yang justru merugikan kita dan menguntungkan pihak dominasi yang memegang kekuasaan kepada dominan melalui media sosial seperti yang ada pada film *The Social Dilemma*. Sedangkan yang tampak yaitu seperti yang terjadi pada Ben dan adiknya dalam film, mereka menggunakan social media dan tekhnologinya dengan sesuka hati tanpa memikirkan hal-hal yang nyatanya banyak merugikan dirinya sendiri.

Konteks sosial dalam hal ini menjawab bagaimana wacana berkembang dalam kehidupan bermasyarakat yang mencakup semua sisi kehidupan manusia, budaya, ekonomi, sejarah, dan politik yang merupakan bagian dari identitas dan realitas seseorang. Manusia adalah entitas karakteristik sosial, yang perkembangannya bergantung pada tautan yang dibuatnya dengan lingkungannya. Dalam film *The Social Dilemma* Seperti yang kita ketahui jumlah pengguna media sosial saat ini sudah menjadi hal yang lumrah hal ini memang tidak terlepas dari peran teknologi informasi & komunikasi yang berkembang pesat. media sosial juga seperti pisau bermata dua, bisa menjadi positif dan negatif. Tetapi film *The Social Dilemma* jusru memberi pesan yang tidak tampak dibalik algoritma yang terjadi di perkembangan media sekarang ini.

Keseimbangan informasi di era digital ini justru mudah tergoyahkan terutama bagi generasi muda yang sangat aktif di media sosial. Film ini menceritakan bahwa semua aktivitas yang kita lakukan di internet dan media sosial diawasi, direkam, dan diukur oleh sistem yang telah dirancang sedemikian rupa. sebagai gagasan kritis dalam mengkonsumsi media sesungguhnya hanya memadai untuk menjelaskan isi media. masyarakat perlu memperhatikan perkembangan budaya media. Melalui pemahaman terhadap perkembangan budaya media, masyarakat dapat dengan baik melihat bahwa media dan algoritmanya merupakan mesin pembentuk kebudayaan massa yang memiliki kendali dan kuasa pada diri manusia, seperti yang terjadi pada keluarga Ben di Film *The Social Dilemma*.

Jika berbicara tentang kekuasaan maka Van Dijk menggolongkan hal ini dalam konteks sosialnya, bahwa kekuasaan didefinisikan sebagai dominasi yaitu kepemilikan oleh suatu kelompok untuk mengontrol kelompok lainnya. Konteks ini berlaku seperti yang ada pada film The Social Dilemma bagaimana para mantan pekerja di industri tersebut mengungkap sisi gelap media sosial yang tidak tampak dan mengandung diskursus bisnis ekonomi politik dan data dalam skala garis besar beserta gejala sosial yang ditimbukan oleh kehadiran media sosial. Diskursus bisnis ekonomi politik ini menjadikan pihak mayoritas memiliki akses dalam mempengaruhi wacana karena mereka memiliki akses. Akses yang juga digolongkan oleh Van Dijk adalah salah satu praktik dalam kekuasaan, siapapun yang memiliki akses maka dapat menduduki kekuasaan. Maksudnya adalah bagaimana kaum mayoritas memiliki akses yang lebih besar dibandingkan kaum minoritas yakni kita sebagai pengguna media, makanya kaum mayoritas lebih punya akses kepada media dalam memengaruhi wacana.

Hubungan film dengan konteks sosial adalah karena permasalahan dalam film biasanya menggambarkan permasalahan yang ada dalam masarakat juga. Seperti yang peneliti jelaskan sebelumnya bahwa media dan kekuasaannya adalah masalah utama dalam film yang banyak merugikan masyarakat umumnya kaum muda, baik sadar maupun tidak. Konteks sosial menghubungkan film dengan masyarakat langsung (para mantan pekerja media) dan keresahan dari penulis skenario, Jeff Orlowski yang juga memiliki pengalihan fiktif yang diperankan oleh beberapa aktor untuk menggambarkan dampak manipulasi teknologi terhadap kesehatan mental keluarga dan anak. film dokumenter ini mengkritik perbedaan antara gambar dan kenyataan., bahwa film tersebut tidak menggambarkan upaya yang telah dilakukan oleh perusahaan untuk berbagai masalah yang terjadi di masyarakat. Posisi media massa yang strategis sebagai arena pembentukan makna, menjadikannya memiliki kuasa.

3. Pembahasan Hasil Penelitian

Peneliti melakukan analisis terhadap 9 *Scene* dalam film *The Social Dilemma* di atas, peneliti membahas setiap adegan yang dipilih secara detail, peneliti juga melihat adanya bentuk kuasa media yang dipresentasikan melalui setiap pengadeganan. Penelitian ini menggunakan metode analisis wacana kritis yang dimana peneliti bertujuan untuk menemukan studi tentang teks, ujaran atau bicara, dan gambar-gambar visual untuk atau mengungkapkan berbagai makna yang dibagikan serta berkontribusi atau mewakili struktur-struktur sosial dan ideologi yang mempresentasikan Kuasa media dalam film *The Social Dilemma*. Pada penelitian ini dalam menemukan keterlibatan dan kuasa pada

media. Penulis menggunakan beberapa indikator kuasa media yang menjadi pendukung dasar dalam penelitian yakni, manipulasi data, komersialisasi data, *control data, agenda setting dan human control system* yang mana dasar tersebut menjadi gambaran pokok bagaimana proses dan cara kerja media dalam mengubah dan mengontrol sisi kehidupan manusia.

Ini dimulai dengan pepatah oleh Sophocles, "*Nothing vast enters the life of mortals without a curse,"* atau "Tidak ada yang hebat datang ke dalam kehidupan manusia tanpa kutukan", Film ini kemudian memperkenalkan para profesional berpengalaman yang bekerja di dunia media sosial, bukan sebagai pengguna tetapi sebagai orang di balik layar. Mereka bekerja untuk Google, Instagram, Facebook, Mozilla Firefox, Twitter, Pinterest dan banyak lagi. Posisi orang-orang ini bukanlah main-main, dari mantan Ahli Etika Desain Google hingga mantan Presiden Pinterest. Semua orang memulai percakapan dengan ekspresi yang tidak terduga.

Joe Toscano, sebagai mantan *Experience Design Consultant* Google mengatakan bahwa membuat jejaring sosial terutama untuk tujuan yang baik, tetapi dia tidak yakin apakah yang dirasakannya masih sama. Joe Toscano berhenti pada tahun 2017 karena masalah etika, tidak hanya di Google tetapi di industri media sosial secara umum. Hal senada disampaikan oleh Tristan Harris, ia ingin mencoba memperlihatkan pada banyak orang bahwa ada masalah yang terjadi di industri teknologi.

The Social Dilemma merupakan sebuah film yang mencerminkan keadaan seputar pengaruh teknologi informasi berupa media sosial terhadap kehidupan manusia yang terdiri dari aspek psikologis, sosiologis, politik, budaya, dan ekonomi dengan melihat adanya kuasa media melalui manipulasi data, komersialisasi data, *human control system, agenda setting* serta kekuasaan dan pengetahuan.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Media telah menjadi jembatan penyebrangan antara konsumen dan pengiklan, semua konten media hanya untuk meraup keuntungan dan sengaja dikomersialkan (Laksono, 2021). Komersialisasi media massa menjadikan media hanya menguntungkan tanpa memikirkan dampak komersialisasi itu sendiri Teknologi informasi dalam hal media sosial telah menciptakan fenomena serta kebiasaan sosial seperti menggulir, menekan tombol suka pada gambar, posting atau konten di Facebook, Instagram, YouTube, Snapchat, Facebook dan tweet di Twitter. Rutinitas ini terkait dengan distribusi data, di mana seseorang dapat melakukan tindakan yang disebutkan sebelumnya karena data yang mereka lihat di jejaring sosial, tetapi sebenarnya mereka juga menghasilkan data baru, dan terus berlanjut tanpa henti. Data tersebut kemudian diproses oleh "raksasa" teknologi informasi yang menyediakan layanan tersebut. "Raksasa" teknologi informasi dan media sosial tersebut cenderung untuk mencari cara untuk menang dalam lomba memperoleh atensi dari para penggunanya dan bagaimana pengguna tersebut menjadi dependen dengan outputoutput yang dibuatnya, tanpa memikirkan secara lanjut dan lebih mendalam mengenai "bagaimana para penggunanya tidak menjadi terlalu dependen" dalam menggunakan output yang mereka ciptakan. Mungkin sebagian dari kita cenderung terjerumus ke dalam lingkaran kekeliruan dimana sebagian dari kita menganggap kebiasaan dan tindakan browsing kita seperti berbagi postingan, tweet, konten, dll dijual oleh "raksasa" ini untuk konsumsi pribadi. Tapi kenyataannya, alurnya tidak seperti itu. Ketimbang menjual data, "raksasa" Teknologi informasi lebih cenderung mengubah data menjadi sesuatu yang dapat berguna bagi pengguna biasa, pengiklan, dan bisnis lain, dan menghasilkan penghematan besar serta akumulasi modal dan peningkatan aset teknologi informasi yang mereka ciptakan.

Pada film *The Social Dilemma* berdasarkan aktivitas bermedia sosial dan polarisasi media yang berkembang pada masyarakat. sosial media telah berhasil menciptakan algoritma yang sempurna bagi penggunanya. Dalam konteks inilah sesungguhnya media dapat diletakkan sebagai *man of desire* yang memiliki kekuasaan memproduksi kebenaran melalui wacana yang disajikannya. Atau, media juga dapat diletakkan sebagai medan pertarungan bagi perebutan wacana dari pihak-pihak yang sedang berperang memproduksi kebenaran (Syahputra, 2010). Seperti yang dikatakan Tristan Haris dalam beberapa scene pada film *The social dilemma* yang ditampilkan menjadi pekerja muda yang berani keluar menurut eksploitatif dan manipulatif buat mengungkapkan keliru satu produk yang beliau genggam, yakni pengetahuan akan kebenaran, bahwa Tristan Harris telah bersama *platform-platform* tersebut sampai beliau menyadari suatu kebenaran yang tidak seharusnya ada dan merugikan banyak orang, bagaimana media mempunyai kuasa di berbagai sisi kehidupan manusia;

"This affects everyone even if you don't use these products. These things have becomes digital Frankenstein that are terraforming the world in their image whether it's the mental health of children or politics and our political discourse without taking responsibility for taking over the public square". –Tristan Haris

Hal ini menjadi kekuatan penting media, siapapun yang mengontrol akses ke media, pasti mereka akan melakukannya, mendominasi dan menguasai arena kekuasaan. Dalam 9 *scene* yang telah dibahas diatas, *The Social Dilemma* menyatakan bahwa perusahaan media sosial memiliki tiga tujuan utama, yaitu mendorong pengguna untuk terus menggulirkan layar, menarik pengguna baru, dan mendapatkan banyak uang dari iklan. Mereka juga merancang cara khusus untuk membuat pengguna terpaku pada jejaring sosial selama berjam-jam.

Dalam 9 *scene* yang terdapat pada film *The Social Dilemma* menggambarkan kuasa media melalui manipulasi data, *control data*, komersialisasi data, *agenda setting* dan *human control system.* Bahwa kekuasaan yang ada pada film ini melingkup semua aspek kehidupan dari aspek psikologis, sosiologis, politik, budaya, dan ekonomi. Dari sisi ekonomi dapat dilihat pada scene 2 ketika Roger McName sebagai investor awal facebook kapitalis mengungkap fakta bahwa manusia sebagai pengguna dijadikan alat untuk keuntungan mereka. Seperti pada scene 5 Bisnis yang dijalankan oleh platform-platform tersebut ini adalah model bisnis dengan mencari profit dari disinformasi. Selain itu, algoritma yang diceritakan dalam film ini juga menampilkan bahwa media sosial dapat mengukur dan mengetahui kondisi yang dirasakan oleh penggunanya. Seperti ketika sedang sedih, bahagia, kesepian, depresi, bahkan mereka tahu apa yang kita lakukan saat larut malam. Pada scene 6 dan 7 Tristan Harris dan Jaron Lanier mengungkapkan fakta dibalik layar platform-platform ini, secara garis besar film ini berisi pandangan para mantan karyawan dan eksekutif teknologi “raksasa” dan perusahaan media sosial. Seperti Facebook, Google, YouTube, Twitter, Instagram, Pinterest. Di era digital saat ini, dilema sosial terkait dengan masyarakat. Film dokumenter ini menggambarkan betapa "menakutkan" media sosial, melekat dalam kehidupan masyarakat. kemudian pada scene 1 dan 9 memperlihatkan adegan yang menampilkan berita *hoax* melalui *platform* seperti youtube untuk mempolarisasi masyarakat, mereka menghasilkan uang dengan cara membebaskan informasi *hoax* bisa beredar tanpa kontrol. Scene 3 dan 4 menunjukkan adegan yang menggambarkan bagaimana media sosial bekerja untuk mempengaruhi dan mengubah psikologi manusia. Scene 8 memperlihatkan salahsatu pemain, Ben dan temannya yang membuat bersosial media menjadi hal utama dan melupakan sosialisasi antar manusia. Bagaimana media sosial menjadi kekuatan ekstraktif, adiktif, merusak psikologis, dan berbahaya secara politik. Perusahaan teknologi mendapatkan uang mereka dari iklan, menjadikan perilaku online manusia sebagai mata uang mereka.

B. Saran

Pada akhir bagian penelitian, peneliti merasa perlu memberikan saran terhadap subjek penelitian ini yang bertujuan memberikan masukan agar penelitian selanjutnya dapat menggunakan media massa dan media baru khususnya pada suatu film dengan lebih baik untuk penelitian masa depan. Adapun saran dari peneliti sebagai berikut:

1. Bidang Akademis

   Secara teoritis hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah literature dalam penelitian kualitatif program studi Ilmu Komunikasi Telkom University, khususnya pada metode analisis wacana kritis. Peneliti berharap agar lebih didalami dan dikembangkan serta memperdalam kajian ini dengan memperbanyak aspek yang dianalisa dengan film dan genre yang berbeda.

2. Bidang Praktis

   Secara praktis, peneliti berharap bahwa penelitian ini dapat menjadi data referensi bagi mahasiswa Ilmu Komunikasi Telkom University dan siapapun yang membutuhkannya. Melahirkan film-film dokumenter berkualitas yang dapat menyampaikan pesan positif bagi para penontonnya.

REFERENSI

Akbar, A. A. (2018). ketakutan akan kehilangan momen (FOMO) Pada remaja kota samarinda. *psikotudia; Jurnal psikologi, 7*, 38-47.

Altheide dalam birowo, M. A. (2004). melawan hegemoni media dengan strategi komunikasi berpusat pada masyarakat. *jurnal ilmu komunikasi*, 37.

Althusser, L. (2008). *Tentang Ideologi, marxisme strukturalis, psikoanalisis, cultural studies.* bandung, jakarta.

Birowo, M. A. (2004). Melawan Hegemoni media dengan strategi komunikasi berpusat pada masyarakat. *ILMU KOMUNIKASI*.

Block, B. (2008). *The visual story: Creating the visual structure of film, Tv and digital media.* oxford: 2nd edd.

bossi, E. w. (2020). social dilemma: dinamika industri 4.0, internet dan masyarakat informasi. *university of indonesia*, 4-5.

Dalam Riz Afrialldi, D. k. (2018). analisis wacana hegemoni melalui film dokumenter. *jakarta unfair*, 2813.

Dawson. (2020).

deSaussure, F. (1990). *course in general linguistics.* london: duckworth.
Devi. (2021). *Representasi Ketergantungan media sosial pada film "The Social Dilemma".*, 1.
Devi. (2021). Representasi ketergantungan media sosial pada film "the social dilemma". *bachelor thesis*, 03.
Elifasan Lukius, D. T. (2021). perancangan film dokumenter tentang penggunaan perangkat elektronik saat take off dan landing. *program studi desain komunikasi visual, fakultas seni dan desain universitas kristen petra*.
Emzir. (2008). *metodologi penelitian pendidikan kualitatif & kualitatif.* jakarta: PT Raja Grafindo perkasa.
Eriyanto. (2001). Analisis Wacana, Pengantar Analisis Teks Media. *LKiS*, 127-128.
Eriyanto. (2001). *Analisis wacana: pengantar analisa teks media.* yogyakarta: LKIS.
fadli, z. (2016). metode penelitian kualitatif ANALISIS TEKS. *universitas sumatera utara*, 22.
Fauzan, U. (2014). ANALISIS WACANA KRITIS DARI MODEL FAICLOUGH HINGGA MILLS. *jurnal PENDIDIK*, 123-124.
fiske, J. (1987). *Television culture, hlm 33.* london: routledge.
hardani, a. a. (2020). *metode penelitian kualitatif & kuantitatif.* yogyakarta.
Herlina, N. (2017). efektivitas komunikasi akun instagram @sumbar_rancak sebagai media ionformasi online pariwisata sumatera barat. *Jom FISIP*, 09.
Himawan, p. (2008). memahami film.
Khairullah. (2017). Relasi kuasa media dalam siaran langsung sidang kasus pembunuhan mirna di tvOne.
Ks.Usman. (2009). *Ekonomi media: pengantar konsep dan aplikasi.* jakarta selatan: ghalia indonesia.
Kurnia, N. (2005). perkembangan teknologi komunikasi dan media baru: impilkasi terhadap teori komunikasi dan media baru: implikasi terhadap teori komunikasi. *jurnal risalah*, 292-294.
Laksono, P. (2021). kuasa media dalam komunikasi massa. *jurnal Al-tsiqoh*, 49-61.
Massr, T. (1996). *Project Lucid 666.*
Morissan. (2015). *Teori komunikasi: individu hingga massa.* jakarta: prenada media grup.
Muslim. (2015). varian-varian paraddigma, pendekatan, metode dan jenis penelitian dalam ilmu konumikasi. *wahana*, 78.
nugroho, C. (2018). Relasi kuasa media dan isu gender dalam program televisi di indonesia. *jurnal.unpad.ac.id*.
Oberta, R. (2013). *Kontrol Data*. Retrieved from rinnooberta.wordpress.com
Pillang, Y. a. (2004). aemiotika teks: sebuah pendekatan analisis teks. *mediator*, 189.
Pillang, Y. A. (2004). semiotika teks: sebuah pendekatan analisis teks. *Mediator*, 189.
Puri sulistiyawati, D. i. (2019). Analisis komponen visual dasar sinematografi dalam film live action "Green Book". *demandia*, 174.
rahmadani, D. (2021). ALGORITMA MEDIA SOSIAL DALAM FILM DOKUMENTER THE SOCIAL DILEMMA. *UIN SUNAN AMPEL*.
Ritonga. (2018). *Teori Agenda Setting dalam Ilmu Komunikasi.*
Robert C.Bogdan, s. k. (1982). qualitative research for eduication. London.
Romli, A. S. (2012). *Jurnalistik online. panduan praktis mengelola. media online.* bandung: nuansa cendekia.
Siti Ashfiasari, M. t. (2021). analisis semiotika film The social dilemma. *jurnal ilmu sosial keagamaan* , 47.
sodik, s. &. (2015). *dasar metodologi penelitian.* sleman: literasi media publishing.
Stephanie, C. (2020). *Film dokumenter The Social Dilemma di Netflix Gambarkan seramnya social media*. Retrieved from https://tekno.kompas.com/read/2020/10/02/15010037/film-dokumenter-the-social-dilemma-di-netflix-gambarkan-seramnya-media-sosial?page=all.
Sugiyono. (2006). Metode penelitian pendidikan pendekatan kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
Syafiuddin, A. (2018). *Memahami Teori Relasi Kuasa Michel Foucault.*
Syahputra, I. (2010). post media literacy, menyaksikan kuasa media bersama Michael foucault. *jurnal ASPIKOM*, 11.
Syahputra, I. (2010). post media literacy, menyaksikan kuasa media bersama Michael foucault. *jurnal ASPIKOM*, 11.
Syamsuddin. (2018). *Dasar-dasar teori metode penelitian sosial.* ponorogo: WADE GROUP.
wibawanto, G. r. (2021). kaum muda dalam The social dilemma: sebuah refleksi kritis tentang narasi kerja, waktu luang, dan subjektivitas di Era Post-fordist. *studi pemuda*, 42.
yanto, F. (2020). Analisis Wacana. *State islamic university of sumatera utara*.