



- 86** **DILEMA SOSIAL DALAM THE SOCIAL DILEMMA**  
**(Analisis Naratif atas Absennya Wawasan Kewargaan dalam Film The Social Dilemma)**  
Wisnu Martha Adiputra
- 107** **Consumer Fanaticism dalam Diri Penggemar: Studi Fenomenologi pada**  
**Budaya Konsumsi ARMY atas Merchandise BTS**  
Fadia Aqilla Haya, Fariza Yuniar Rakhmawati
- 128** **Strengthening Data-Driven Policy Communication On Indonesia Economic Recovery**  
**Program Of Covid-19 In The Digital Landscape**  
Abdul Aziz
- 144** **Komunikasi Gethok Tular sebagai upaya revitalisasi komunikasi dalam penanganan**  
**pandemi covid-19: sebuah tinjauan pustaka**  
Vildan Cresanda Utama Putera
- 155** **Berita Krjogja.Com tentang Kelangkaan Oksigen dalam Perspektif Komunikasi Risiko**  
Senja Yustitia



## Jurnal Media dan Komunikasi Indonesia

Jurnal Media dan Komunikasi (JMKI) diterbitkan Departemen Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Gadjah Mada. Terbit dua kali setahun, Maret dan September. JMKI didedikasikan untuk mempublikasikan dan mendiseminasikan hasil penelitian, kajian, dan fenomena dalam Ilmu Komunikasi khususnya di Indonesia. Ruang lingkup manuskrip yang diterbitkan di JMKI adalah manifestasi dari visi Departemen Ilmu Komunikasi yaitu *"Crafting Well Informed Society."* JMKI mengundang para peneliti maupun praktisi dari berbagai disiplin keilmuan untuk menulis tentang kajian media dan komunikasi seperti jurnalisme dan media, media *entertainment*, periklanan, humas, *cultural studies*, *film studies*, dan *game studies*.

### Editor in Chief

Rajiyem, Faculty of Social and Political Sciences Universitas Gadjah Mada

### Deputy Editor in Chief

I Gusti Ngurah Putra, Faculty of Social and Political Sciences Universitas Gadjah Mada

### Editorial Board

Budhi Widi Astuti, Universitas Kristen Satya Wacana

Widodo Agus Setianto, Faculty of Social and Political Sciences Universitas Gadjah Mada

Wisnu Prasetya Utomo, Faculty of Social and Political Sciences Universitas Gadjah Mada

Yudi Perbawaningsih, Universitas Atma Jaya Yogyakarta

### Reviewer

Effendi Gazali, Universitas Prof. Dr. Moestopo (Beragama)

Gregoria Arum Yudarwati, Universitas Atma Jaya

Hermin Indah Wahyuni, Faculty of Social and Political Sciences, Universitas Gadjah Mada

Megandaru Widhi Kawuryan, Departemen of Government, Institut Pemerintahan Dalam Negeri (IPDN)

Muninggar Saraswati, Swiss German University

Novi Kurnia, Faculty of Social and Political Sciences, Universitas Gadjah Mada

Nunung Prajarto, Faculty of Social and Political Sciences, Universitas Gadjah Mada

Rajab Ritonga, Faculty of Communication Science, Universitas Prof. Dr. Moestopo (Beragama)

### Editorial Secretary

Jusuf Ariz Wahyuono, Faculty of Social and Political Sciences Universitas Gadjah Mada

### Mailing Address

Departemen Ilmu Komunikasi

Jalan Sosio Yustisia No. 2 Bulaksumur

Yogyakarta 55281

Email: [jmki@ugm.ac.id](mailto:jmki@ugm.ac.id)



## Daftar ISI

<b>DILEMA SOSIAL DALAM THE SOCIAL DILEMMA (analisis Naratif Atas Absennya Wawasan Kewargaan Dalam Film <i>The Social Dilemma</i>)</b> Wisnu Martha Adiputra	<b>86</b>
<b><i>Consumer Fanaticism</i> dalam Diri Penggemar: Studi Fenomenologi pada Budaya Konsumsi ARMY atas <i>Merchandise</i> BTS</b> Fadia Aqilla Haya, S.I.Kom, Fariza Yuniar Rakhmawati, S.I.Kom., M.I.Kom.	<b>107</b>
<b><i>Strengthening Data-Driven Policy Communication On Indonesia Economic Recovery Program Of Covid-19 In The Digital Landscape</i></b> Abdul Aziz	<b>128</b>
<b>Komunikasi <i>Gethok Tular</i> sebagai upaya revitalisasi komunikasi dalam penanganan pandemi covid-19: sebuah tinjauan pustaka</b> Vildan Cresanda Utama Putera	<b>144</b>
<b>Berita Krjogja.Com tentang Kelangkaan Oksigen dalam Perspektif Komunikasi Risiko</b> Senja Yustiti	<b>155</b>

## DILEMA SOSIAL DALAM THE SOCIAL DILEMMA (Analisis Naratif atas Absennya Wawasan Kewargaan dalam Film The Social Dilemma)

Wisnu Martha Adiputra

| Departemen Ilmu Komunikasi, FISIPOL, Universitas Gadjah Mada  
email: Wisnumartha@ugm.ac.id

### ABSTRAK

*In general, the present narrative related to social media is its positive contribution to society. Social media is considered to contribute to a balanced relationship between the state, industry and citizens. Social media is assumed to improve a truly citizen-focused democracy. However, there is a different narrative in the docudrama film entitled The Social Dilemma. This film tells the story that social media as a product of a large information and communication technology company has a negative impact on society because their main goal is to make as much profit as possible. This research aims to analyze the narrative brought by a film that is different from the mainstream narrative. By using the narrative analysis method, it is found that this film has its own dilemma because in the end it is found in this film that civic insight tends to be inadequate or even absent from the narrative under study. It was found that there are four distinct social dilemmas in The Social Dilemma film, namely dilemmas in the aspects of character and characterization, series in the narrative, narrative plot, and the end point of the narrative. Real and fictional characters provide dilemmas for each element in the narrative that do not bring up civil society as the final form of citizens, the series in the narrative shows dilemmas in problem solving by citizens, linear and parallel plots create dilemmas in the narrative over the relationship between issues, the public, and citizens. The last dilemma is the presence of the state that replaces citizens as a dilemma at the end of the narrative, which shows the most unique dilemma of the content that actually provides an alternative narrative*

**Key words:** *narrative, social media, civics, communications and civil society*

### Pendahuluan

Perkembangan media sosial sangat pesat dalam waktu sekitar sepuluh tahun terakhir ini. Media sosial adalah salah satu bentuk dari media baru yang hadir dan berkembang dengan cepat pada awal dekade 2000 walau sudah mulai dikenal pada awal dekade 1990-an. Media sosial didefinisikan secara bebas sebagai wadah atau

forum yang merangkai banyak individu. Para individu tersebut bisa mengenal atau tidak mengenal satu sama lain. Mereka juga saling berkirim informasi satu sama lain. Media sosial memiliki fungsi yang beragam, terutama untuk membantu seorang individu bersosialisasi (Aichner, Grünfelder, Maurer & Jegeni, 2021).

Aplikasi media sosial berkembang dengan sangat pesat mulai tahun 2007 dan kemudian saling berkompetisi satu sama lain. Kini hadir beberapa aplikasi media sosial yang baru namun juga banyak platform media sosial yang mati karena ditinggalkan oleh penggunanya. Sejak awal hadir sebagai salah satu jenis media baru yang paling populer, media sosial memiliki sisi positif dan negatif. Sisi positif media sosial antara lain merangkaikan banyak individu dalam suatu jaringan yang menyebar, yang secara konseptual hadir dalam masyarakat jaringan. Konsepsi masyarakat jaringan menggantikan masyarakat informasi yang bertahan cukup lama dalam dunia akademis.

Perspektif positif dalam menyikapi media sosial ini hadir pada awal dekade 2000-an sampai dengan dominannya media sosial. Dominasi media sosial pada akhirnya memunculkan akibat negatif. Makna “sosial” di dalam media sosial yang pada awalnya dipandang sebagai sesuatu yang memberi pengaruh baik, interaksi positif, hadirnya konten yang berkualitas, dan bersifat tulus, dalam waktu yang tidak terlalu lama, sekitar lima tahun dari awal kemunculannya, media sosial menjadi bersifat *dark social*.

Media sosial kemudian dipandang menjadi penyebab hadirnya era pasca kebenaran di mana fakta dan kebenaran tidak lagi dipandang sebagai hal yang penting. Media sosial juga kemudian wadah bagi politik identitas di mana identitas saling dipertentangkan dan jauh dari makna awal sosial yang berarti saling berbagi dan membantu.

Narasi umum mengenai media sosial adalah narasi yang positif, yang berpendapat

bahwa media sosial adalah sesuatu yang positif dan membawa perubahan yang baik di masyarakat. Belakangan muncul narasi alternatif yang melihat sebaliknya, media sosial tidak sepenuhnya bagus.

Ironi dari narasi media sosial yang selama ini hadir adalah cenderung absennya tafsir dan wawasan kewargaan, di mana individu yang kemudian berkembang menjadi pengguna, warga, dan konsumen tidak menjadi subyek penting dalam narasi perkembangan media sosial yang selama ini bertebaran dalam konten-konten populer maupun hasil analisis konseptual yang mendalam. Individu ketika berperan sebagai agen adalah elemen yang penting bagi suatu narasi, termasuk narasi mengenai media sosial.

Narasi dipahami sebagai format konten yang teratur dan runtut yang merepresentasikan kejadian menuju keseimbangan (Piper, So & Bamman, 2021). Narasi hadir dalam hampir semua konten media, apa pun jenis dan formatnya. Narasi hadir di dalam konten untuk memenuhi fungsinya menjelaskan realitas sosial. Narasi membuat audiens memahami serangkaian peristiwa dengan lebih baik, mengenali para tokohnya walaupun secara umum berada dalam oposisi biner, pahlawan dan penjahat, juga menjadikan suatu topik menjadi lebih menarik dan mudah dimengerti karena penyampaiannya familiar. Salah satu konten media yang menyampaikan narasi mengenai media sosial adalah film *The Social Dilemma*. Film dokudrama, dokumenter dan drama, yang hadir pada tahun 2020 dan didistribusikan oleh Netflix ini banyak mendapatkan apresiasi positif karena memberikan tafsir baru atas perkembangan

media sosial dan menjelaskannya dengan cara dan alur yang berbeda.

Film ini memberikan narasi alternatif dibandingkan dengan film-film yang mengangkat media sosial walaupun dapat diamati bahwa narasi tersebut memiliki kekurangan, yaitu absennya, atau tidak memadainya, wawasan kewargaan dalam menjelaskan fenomena media sosial yang kini marak.

Tulisan ini bertujuan menganalisis film *The Social Dilemma* ditinjau dari ragam aspek naratif atau analisis naratif dalam menjelaskan media sosial dan absennya wawasan kewargaan dalam narasi perkembangan media sosial. Dilema sosial yang hadir di dalam film tersebut dapat diamati pada empat aspek yaitu: karakter dan pembabakan, rangkaian dalam narasi, alur narasi, dan titik akhir narasi.

### Tinjauan Pustaka

Narasi pada awalnya lebih ditujukan untuk menjelaskan topik pada konten fiksional walau pada akhirnya digunakan juga untuk menjelaskan realitas sosial pada konten faktual. Film fiksi adalah bentuk dari narasi yang paling umum dan paling mudah dipahami oleh audiensnya. Melalui alur yang runtut, pembabakan, penokohan, dan tercapainya keseimbangan adalah beberapa karakter yang membuat narasi menjadi mudah dipahami dan dicerna.

Dalam perkembangannya narasi tidak hanya hadir dalam film fiksi, namun juga hadir dalam film dokumenter atau film yang mencoba mengangkat realitas secara faktual. Film *The Social Dilemma* ini juga unik karena walaupun

merupakan film dokumenter namun menyelipkan fiksi di dalamnya. Karena itulah film ini bukan disebut sebagai film dokumenter, melainkan film dokudrama di mana pada beberapa adegan memasukkan adegan fiksi untuk mempermudah dan memperkuat penceritaan atas realitas. Konten faktual pada akhirnya dapat lebih dipahami ketika disampaikan melalui rangkaian peristiwa yang runtut, melalui alur kisah tertentu, dan karakter-karakter yang saling berkompetisi atau berlawanan.

Konten faktual atau seringkali disebut sebagai berita bukan hanya sekadar menyampaikan fakta dan penjelasannya, namun juga berkaitan dengan ragam kepentingan dalam menjelaskan nilai dan kisah pada suatu masyarakat. Hal ini dikenal juga sebagai politik kebudayaan suatu masyarakat yang coba dihadirkan di dalam konten media. Politik kebudayaan dari narasi suatu fakta akan menentukan kualitas konten yang ada dan juga hadirnya hegemoni di masyarakat. Fakta yang terlihat jelas mungkin belum menyampaikan hal yang sesungguhnya karena keterbatasan ruang dan waktu dari media (Allan, 2004). Cara menyampaikan fakta secara naratif berfungsi agar suatu peristiwa dapat lebih mudah dimengerti oleh audiens walaupun tidak mungkin menyampaikan seluruh fakta dari semua perspektif.

Selama ini jurnalisme juga mengenal beragam nilai berita. Beberapa nilai berita juga merujuk pada elemen-elemen dari narasi. Nilai berita utama di media Barat misalnya, selalu merujuk pada bangsa-bangsa elit, merujuk pada orang-orang elite, personalisasi dan negativitas

(Johan Galtung dalam Barker, 2000). Orang-orang elite dan personalisasi dekat dengan aspek pahlawan dan perjuangannya di dalam narasi. Sementara negativitas lekat dengan kehadiran tokoh-tokoh antagonis di dalam narasi yang harus dikalahkan.

Hal ini juga terlihat dalam film *the Social Dilemma* di mana elite dari industri teknologi informasi dan komunikasi diperlihatkan dan dikontraskan dengan efek negatif yang dibawa oleh media sosial. Film ini juga secara tidak langsung menyampaikan sosok pahlawan pada beberapa narasumber yang berani melawan industri media sosial.

Pada tataran ideologi fungsi narasi juga besar, yaitu membentuk kepercayaan kolektif warga tentang apa yang dianggap baik dan menjadi gambaran ideal dalam kehidupan bersama. Sayangnya, terkadang narasi yang keliru yang berkembang, yang biasanya berkaitan dengan narasi isu-isu yang sensitif. Narasi secara kolektif akan tertanam pada benak masyarakat. Membantu mereka memutuskan siapa yang menjadi pahlawan dan penjahat, serta cara mencapai keseimbangan dan mendapatkan apresiasi pada akhir kisah atau cerita.

Narasi yang keliru dapat berimplikasi pada hal yang lebih besar. Contohnya adalah pada isu rasisme anti Asia di Amerika Serikat (Shanker, 2021). Bagaimana mungkin ada ras India atau ras Cina padahal di kedua negara tersebut ras dan etnis yang ada juga sangat beragam? Namun media cenderung memberi narasi yang keliru mengenai sejarah para imigran dari Asia. Narasi yang kurang lengkap dan tidak memadai. Narasi yang keliru inilah yang seringkali disebarkan

secara sengaja ataupun tidak sengaja oleh media.

Hal yang serupa terjadi untuk narasi media sosial di mana narasi yang berkembang cenderung menganggap media sosial sebagai hal yang tanpa cela dan memberikan banyak manfaat pada warga walau dalam kenyataannya dampak negatif juga terjadi.

Narasi lebih mudah diakses dan dipahami oleh individu karena pada dasarnya manusia terikat secara natural dengan kisah yang disampaikan dengan linear dan karakter biner yang mudah dipahami. Melalui narasi, informasi yang diinginkan oleh pengguna dengan mudah ditentukan sendiri walaupun ada harga yang harus dikeluarkan untuk memenuhi karakter personal tadi (Hidalgo, 2016). Harga yang harus dibayar oleh audiens adalah kelengkapan dan kedalaman informasi yang berpotensi tidak memadai.

Seringkali individu tidak bisa lepas dari media sosial sekalipun yang bersangkutan ingin melepaskan diri dari ketergantungan terhadap media sosial. Media sosial sudah mendominasi dan menghegemoni kehidupan bersama sehingga tidak mudah hidup tanpa media sosial. Individu yang kecanduan media sosial bahkan tetap sulit untuk lepas karena berbagai faktor (Heubl, 2021). Media sosial hadir mewujudkan dalam banyak aplikasi. Aplikasi media sosial terkemuka antara lain Google, Facebook, Twitter, Wikileaks, dan Wikipedia (Fuchs, 2014). Pada tahun 2021 ini sepuluh media sosial paling populer adalah Facebook, YouTube, WhatsApp, Messenger, Instagram, WeChat, TikTok, QQ, DouYin, dan Sina Weibo (Oberlo, 2021). Hal yang unik adalah terdapat aplikasi yang terus bertahan menjadi aplikasi yang populer, namun ada juga aplikasi

yang kemudian hilang. Hadir pula beberapa aplikasi media sosial baru yang kemudian populer, terutama aplikasi media sosial baru yang hadir di negara Cina.

Menilai konten faktual sebagai informasi yang obyektif dapat dilakukan melalui aspek faktualitas, akurasi, kelengkapan, dan relevansi. Sementara untuk melengkapinya, selain menggunakan dimensi informatif, juga dapat menerapkan dimensi evaluatif dari konten faktual, yaitu keseimbangan dan netralitas (McQuail, 1992).

Prinsip-prinsip kinerja jurnalistik yang bertumpu pada nilai-nilai publikasi dasar adalah tetap penting untuk mempengaruhi kepentingan publik. Prinsip-prinsip jurnalisme yang lain adalah mengutamakan kebenaran, kebebasan, persamaan, keberagaman, dan solidaritas yang menentukan kualitas suatu media. Selain itu, tatanan dan koherensi menyampaikan pesan juga merupakan hal yang penting dalam jurnalisme (McQuail, 2013).

Untuk konten faktual yang dihasilkan oleh institusi media, prinsip jurnalistik adalah yang utama, terutama faktualitas, sementara cara menyampaikan fakta seperti halnya narasi adalah prinsip berikutnya. Walau sekarang ini fakta dan penyampaiannya sulit dipisahkan karena telah menyatu dalam konten.

Salah satu negara yang sudah maju jurnalismenya saja, Amerika Serikat, juga mengalami kesulitan menerapkan prinsip-prinsip jurnalistik karena perkembangan media sosial yang cepat. Media konten faktual yang prestisius yaitu: *the New York Times*, *the Washington Post*, *the Los Angeles Times*, dan *the Wall Street Journal*

dan televisi konten faktual berjaringan, *ABC*, *CBS*, dan *NBC*) bukanlah menjadi sumber konten faktual yang utama saat ini walaupun konten faktual-konten faktual dari berbagai media prestisius tersebut masih dipercaya (McIntyre, 2018).

Narasi sebagai suatu cara menyampaikan konten faktual juga berkaitan dengan model konten faktual disampaikan. Paling tidak terdapat tiga model jurnalisme di suatu masyarakat, yaitu model manipulatif, model pluralis, model hegemonik (Barker, 2000, hal. 261 – 262). Di luar ketiga model tersebut, sebenarnya narasi adalah cara yang normal dalam menyampaikan berita. Sebelumnya, narasi tertentu menentukan apa yang “normal” dari konten fiksi. Industri film Amerika Serikat diperlakukan tidak hanya sebagai kekuatan ekonomi yang berkuasa tetapi juga sebagai model paling berpengaruh dalam hal format dan gaya bercerita (Rosen (ed), 1986, hal. 8).

Ideologi tidak harus berkaitan dengan refleksi yang akurat atas realitas. Kenyataannya ideologi seringkali menghadirkan versi yang terdistorsi dari realitas. Konten adalah wahana pertarungan berbagai ideologi walau biasanya secara umum konten arus utama adalah refleksi dari ideologi dominan. Ideologi berperan dalam membentuk normalisasi pemikiran, tentang apa yang dianggap benar atau yang ingin dicapai secara kolektif (Croteau, Hoynes & Milan, 2012).

Narasi adalah strategi dalam menyampaikan konten faktual yang secara umum hadir dalam laporan peristiwa atau realitas yang diproduksi oleh institusi media dan film dokumenter yang diproduksi oleh institusi non



media atau oleh tim tertentu.

Asalkan masih bersifat obyektif suatu institusi non media tetap dianggap menyampaikan konten faktual. Mengukur obyektivitas suatu konten faktual tidak berhubungan langsung dengan narasi. Mengukur konten faktual sebagai informasi yang obyektif dapat dilakukan melalui aspek faktualitas, akurasi, kelengkapan, dan relevansi. Sementara untuk melengkapinya, selain menggunakan dimensi informatif, juga dapat menerapkan dimensi evaluatif dari konten faktual, yaitu keseimbangan dan netralitas (McQuail, 1992).

Persoalan lain ketika mengumpulkan dan menyatukan fakta dan kebenaran adalah korespondensi dan koherensi, empirisisme, positivisme, dan pragmatisme (Maras, 2013). Narasi sebagai suatu cara menyampaikan konten faktual masih dibenarkan, terutama asalkan tetap berkorespondensi dengan realitas. Singkatnya, realitas merupakan substansi dalam pelaporan fakta, sementara narasi merupakan cara dan konteks menyampaikan konten faktual.

## Metode

Lokus dan fokus penelitian ini adalah konten film dokudrama yang didistribusikan dan dapat diakses melalui Netflix, suatu aplikasi subtitulasi penyiaran yang dapat diakses melalui internet. Untuk waktu yang terbatas film *the Soccial Dilemma* juga dapat diakses secara gratis pada platform Youtube. Fokus penelitian ini terutama mengamati proses perkembangan media sosial dan dampaknya pada warga dinarasikan. Narasi terhadap individu yang

berperan sebagai warga, konsumen, dan pengguna cenderung absen dibicarakan atau dinarasikan jauh dari lengkap. Penelitian ini berupaya memahami narasi sekaligus yang belum disampaikan mengenai warga dalam konten film dokudrama yang diteliti.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis naratif. Metode ini melihat bahwa konten konten faktual yang dihadirkan oleh media adalah suatu bentuk narasi. Narasi sejatinya digunakan dalam konten fiksi, yang antara lain memiliki fungsi untuk menarik minat pembaca atau penonton secara umum, juga agar konten tersebut mudah dipahami. Karakter narasi yang memiliki plot linear dan karakter pahlawan versus penjahat mudah dipahami dan dinikmati oleh audiens. Konten faktual, seperti halnya film dokudrama, secara umum mengadopsi narasi agar memiliki pengaruh yang luas dan mudah diikuti oleh masyarakat (Eriyanto, 2013 dan Futton (ed), 2005).

Obyek penelitian adalah konten yang berjudul *The Social Dilemma*. Film ini adalah film dokudrama, yaitu dokumenter sekaligus bergenre drama. Film ini diproduksi oleh Production Companies, Exposure Labs, Argent Pictures, dan The Space Program. Film ini dirilis pada tahun 2020 dan didistribusikan oleh Netflix. Film ini disutradarai oleh Jeff Orlowski dengan naskah ditulis oleh Jeff Orlowski, David Coombe, dan Vickie Curtis (imdb, 2020). Film ini diapresiasi dengan baik oleh penonton dan juga memenangkan beberapa penghargaan, antara lain dari British Academy Film Awards sebagai film dokumenter terbaik pada tahun 2021 dan dari Boulder International Film Festival sebagai film

dengan dampak sosial terbaik pada tahun 2020.

Metode pengumpulan data pada penelitian ini dapat dijelaskan dalam tahapan sebagai berikut: pertama, mengamati konten yang diteliti secara mendalam untuk mengetahui struktur konten, baik struktur yang berada di luar konten, dan terutama struktur di dalam konten, yaitu scene dan sekuens. Semua scene di dalam film ini diamati dan diteliti karena untuk menangkap keseluruhan aspek narasi, keseluruhan film harus diteliti, bahkan termasuk post-credit scene. Kedua, menganalisis berdasarkan kode teknis pada tiap scene yang ada dan menjelaskan dalam perspektif naratif, termasuk karakter atau tokoh dan argumen serta tindakan yang dilakukannya. Ketiga, menjelaskan kode verbal atau tindakan komunikasi, terutama pendapat, pernyataan, dan argumen yang disampaikan oleh semua karakter pada tiap scene dan kemudian menganalisisnya dalam perspektif naratif.

Langkah berikutnya adalah menjelaskan metode analisis data. Setelah data dianalisis berdasarkan perspektif naratif. Analisis data kemudian akan diperdalam dengan menggunakan perspektif kritis wawasan kewargaan. Penelitian ini akan mencoba memahami lebih dalam narasi warga ketika berada dalam narasi perkembangan media sosial. Warga seringkali dianggap sebagai karakter protagonis atau pahlawan di dalam suatu narasi, namun bagaimana fungsi warga dan tindakannya adalah hal lain yang akan diamati setelah analisis naratif dilakukan.

Untuk memahami narasi dan aspek naratif dari konten terdapat empat orang pemikir yang berkontribusi besar. Keempat pemikir tersebut

adalah Tzvetan Todorov, Vladimir Propp, Claude Levi-Strauss, dan Roland Barthes (Lacey, 2000). Todorov berkontribusi dalam menjelaskan struktur naratif di mana suatu narasi pasti terdiri dari serangkaian peristiwa dengan kausalitas. Walaupun kausalitas bukan satu-satunya aspek dari narasi, kausalitas menunjukkan logika dari serangkaian peristiwa, yaitu rentetan penyebab dan akibatnya. Secara umum narasi terdiri dari awal, tengahan, dan akhir. "Tengahan" adalah bagian terbanyak dan narasi, lokasi peristiwa paling banyak di mana karakter berinteraksi dan konflik terjadi.

Lebih jauh lagi, Todorov menjelaskan lima tahap narasi, memperluas tiga tahapan sebelumnya. Kelima tahap tersebut adalah pertama, pernyataan bahwa suatu keseimbangan mengalami gangguan. Kedua, gangguan terhadap keseimbangan tersebut karena beberapa tindakan. Ketiga, hadirnya pemahaman atas terjadinya gangguan. Tahap keempat adalah suatu upaya untuk mengatasi gangguan. Terakhir, hadirnya kembali suatu keseimbangan. Keseimbangan baru tersebut bisa mirip dengan keseimbangan awal atau sama sekali berbeda.

Sementara itu, pemikir kedua, Propp memberikan kontribusi pemikiran pada fungsi-fungsi di dalam narasi. Ia menjelaskan bahwa cerita rakyat di mana pun memiliki kesamaan, termasuk cerita-cerita baru di era modern setelahnya. Propp menunjukkan arti penting karakter di dalam narasi di mana semua karakter memiliki fungsi dalam suatu konten naratif. Menurutnya terdapat fungsi dalam narasi hadir dalam dua cara, yaitu tindakan-tindakan dari para karakter dalam narasi dan rangkaian konsekuensi

dari tindakan tersebut di dalam kisah.

Pemikiran Todorov dan Propp sedikit banyak berkaitan dengan strukturalisme, yang merupakan pemikiran Levi-Strauss. Levi-Strauss melihat bahwa di dalam masyarakat terdapat struktur, yaitu sistem, relasi, dan format pada tiap aktivitas budaya dan artefak. Setiap tanda, yang berupa tulisan atau gambar, tidak hadir dengan sendirinya, namun memiliki makna yang berkaitan dengan konteks budaya di mana tanda tersebut hadir.

Sebagai pemikir yang berpengaruh pada pemahaman konten naratif, Barthes memberikan kontribusi bagi pemikiran berkaitan dengan kode naratif. Menurutnya, tidak ada konten yang benar-benar menjelaskan realitas karena teks menjadi “realis” di benak individu yang mengakses dan memaknainya. Konten yang telah dipahami oleh individu akan berkaitan dengan banyak kode yang berbeda yang akan menjelaskan realitas. Dengan demikian realitas tersebut adalah impresi realitas saja dan dapat berbeda dengan realitas yang sebenarnya.

Beberapa persyaratan suatu konten faktual dikategorikan sebagai narasi adalah sebagai berikut: hadirnya rangkaian peristiwa, mengikuti jalan cerita atau logika tertentu, dan menggambarkan realitas dengan cara tertentu (Eriyanto, 2013). Lebih jauh lagi, sesuai dengan konsep-konsep kunci naratif yang disampaikan oleh empat pemikiran adalah sebagai berikut: pertama, struktur konten. Konten memiliki struktur tertentu sekaligus mengenal “struktur” di luar konten. Misalnya film dokumenter bisa didistribusikan oleh internet secara bebas ataupun berbayar.

Kedua, konten naratif memiliki kode teknis yang spesifik. Misalnya saja teknik pengambilan gambar dan gerak kamera. Setiap jenis kode teknis memiliki maksud tertentu pada keseluruhan konten. Konsep kunci berikutnya adalah kode verbal. Kode verbal adalah apa yang disampaikan secara lisan oleh para karakter di dalam konten yang memiliki kontribusi pada naratif secara utuh. Keempat, adalah kode simbolik. Kode simbolik hadir pada gambar keseluruhan, termasuk animasi, gesture karakter, dan penggunaan tanda-tanda yang lain.

Konsep kunci kelima adalah karakter. Karakter yang hadir di dalam konten memiliki fungsinya masing-masing. Seringkali pada suatu konten faktual, karakter protagonis dan antagonis tidak dapat ditentukan dengan mudah. Fungsi karakter di dalam narasi akan dijelaskan satu per satu agar fungsi naratif dapat dideskripsikan. Konsep kunci yang terakhir adalah alur konflik yang terjadi di antara para karakter dan tergambar melalui tindakan-tindakan mereka. Alur konflik lebih panjang tahapannya, tidak sekadar tahap awal, tengah, dan akhir.

Terdapat cukup banyak perangkat konsep untuk menganalisis narasi, di dalam penelitian ini perangkat konsep yang digunakan untuk menganalisis adalah jumlah dan ragam segmen dalam konten konten faktual, ragam pemecahan masalah dalam narasi, jenis alur dalam narasi, dan kehadiran pahlawan dan hadiah atau imbalan dalam narasi.

Sebagai salah satu bentuk konten, film dokudrama juga memiliki struktur naratif. Film dokumenter dan drama ini memiliki banyak kesamaan dengan konten fiktional, apalagi

konten yang termasuk dalam genre dokudrama atau yang menggabungkan dokumenter dan drama. Dokumenter, seperti halnya film fiksi, memiliki struktur tiga tindakan, yaitu memiliki awal, tengah, dan akhir. Di dalam ketiga struktur itu terdapat cerita, konflik, susunan alur, dan karakter (Peedom, 2019).

Untuk memahami tindakan atau proses komunikasi dikenal beberapa cara. Cara memahami tersebut adalah melalui perspektif post-positivis, interpretif, dan kritis (Miller, 2002). Perspektif post-positivis melihat bahwa proses komunikasi dapat diukur secara empiris seperti halnya ilmu alam namun sedikit berbeda karena melibatkan manusia dan konsep-konsep yang digunakan untuk memahami fenomena bersifat abstrak.

Perspektif interpretif melihat bahwa pemaknaan adalah elemen kunci dalam proses komunikasi. Para pelaku di dalam proses komunikasi memaknai konten yang diterima dengan arti yang berbeda. Pemaknaan tersebut tidak hanya akses terhadap konten dalam proses komunikasi tetapi juga melalui produksi dan distribusi konten. Keberagaman makna menjadi kualitas yang dituju dalam perspektif ini. Konsep yang menjelaskan keberagaman makna yang ditangkap oleh individu dikenal dengan nama polysemia.

Perspektif yang terakhir adalah perspektif kritis. Perspektif inilah yang akan digunakan sebagai perspektif dalam menganalisis penelitian ini. Secara singkat perspektif ini mencoba melihat situasi yang tidak adil di dalam proses komunikasi. Ketidakadilan atau ketimpangan tersebut bisa berasal dari ketimpangan gender, etnis, kelas, atau

yang lain. Ketimpangan di dalam proses komunikasi tersebut biasanya merugikan individu sebagai audiens, pengguna, konsumen, ataupun warga. Namun biasanya seringkali dinarasikan bahwa individu tidak berdaya atau tidak hadir sama sekali karena individu dianggap impersonal dan tidak dapat melakukan tindakan bersama.

## Hasil dan Pembahasan

### *Dilema 1: Karakter dan Pembabakan*

Karakter-karakter yang hadir di dalam film terdiri dari karakter nyata dan karakter fiktif. Karakter nyata menjadi karakter yang dominan di dalam seluruh narasi. Karakter nyata berperan menyampaikan narasi dengan urutan narasi yang sesuai, yaitu hadirnya masalah, pemecahan masalah, sampai dengan akhir narasi. Karakter-karakter nyata menyampaikan beragam sub topik yang akhirnya menjelaskan narasi secara utuh.

Sebagian besar karakter adalah para pelaku di dalam industri teknologi dan merupakan mantan pekerja yang menempati posisi penting di dalam berbagai perusahaan teknologi informasi dan komunikasi raksasa. Hanya sebagian kecil yang merupakan dosen, peneliti, ataupun aktivis masyarakat sipil. Melalui dua jenis karakter nyata ini dapat disimpulkan para karakter yang berada di bidang teknologi informasi dan komunikasi adalah pahlawan utama. Sementara para karakter yang berasal dari kampus atau peneliti atau penulis sebagai para pendukung pahlawan atau pahlawan sekunder. Walaupun pada bagian akhir tokoh yang merupakan dosen, peneliti, dan aktivis sosial menjadi pihak yang menjelaskan seluruh kejadian dengan utuh dan ikut “bertempur” dengan para

anggota Kongres untuk melindungi kepentingan warga.

Seluruh karakter berjumlah dua puluh dua orang, walaupun karakter nyata yang hadir di dalam narasi lebih dari jumlah tersebut. Antara lain karakter yang berasal dari industri teknologi yang hadir singkat seperti Steve Jobs dan Mark Zuckerberg, dan juga yang berasal dari legislatif Amerika Serikat.

Lima karakter nyata utama yang hadir di dalam film ini adalah sebagai berikut: Karakter pertama adalah Tristan Harris. Ia merupakan mantan *Google Design Ethicist* (2013-2016), co-founder dan CEO dari Apathy (2007), co-founder dari Center for Humane Technology, dan co-host dari program Your Undivided Attention. Tristan menjadi narasumber paling awal dan muncul paling banyak di dalam film ini. Bisa dikatakan karakter Tristan adalah pahlawan utama dalam narasi di film ini. Ia hadir pada semua fase narasi misalnya pada awal permasalahan muncul dan pada setiap detail problem yang hadir. Tristan juga memberikan penjelasan lebih banyak dibandingkan dengan karakter-karakter yang lain, termasuk memberikan bingkai atas keseluruhan narasi.

Center of Humane Technology adalah institusi yang tidak bisa dilepaskan dari narasi film ini karena merupakan afiliasi tiga narasumber di dalam film ini, terutama narasumber utama, Tristan Harris. Seperti yang tercantum di situsnya [humanetech.com](http://humanetech.com), lembaga ini berupaya mengubah infrastruktur digital menjadi lebih baik lagi dan dunia digital memberikan dampak positif pada masyarakat..

Narasumber kedua adalah Tim Kendall

yang memiliki atribut sebagai berikut: mantan Facebook Executive (2006-2010), mantan presiden Pinterest, dan CEO of Moment, sebuah aplikasi untuk perangkat mobile yang berfungsi untuk melacak screen-time. Tim berada di urutan berikutnya sebagai narasumber yang paling banyak muncul di film ini setelah Tristan.

Seperti halnya Tristan, kisah pengalaman personal Tim ketika bekerja pada korporasi besar membuatnya merasa tidak nyaman dan mempertanyakan kembali tujuan hidupnya. Tim juga kemudian menjadi narasumber yang kritis terhadap kondisi penggunaan media sosial saat ini dan aktif mengisi berbagai kegiatan untuk mengubah persepsi masyarakat atas media sosial yang perlu diwaspadai.

Jaron Lanier adalah tokoh ketiga yang muncul di dalam film ini. Ia merupakan penulis filsafat komputer, ilmuwan komputer, artis visual, dan komposer musik klasik kontemporer. Jaron adalah penulis buku yang berjudul *Ten Arguments for Deleting Your Social Media Accounts Right Now* (2018). Bukunya mendapatkan respons bagus sebagai buku yang membuka pemahaman baru terhadap realitas media sosial dan internet pada umumnya yang sebelumnya selalu dipandang dengan positif..

Karakter atau tokoh berikutnya adalah Roger McNamee yang merupakan investor awal Facebook. Selain menjadi investor di bidang teknologi digital Roger, ia juga adalah seorang musisi yang aktif. Ia tergabung dalam dua grup, yaitu the Flying Other Brothers dan Moonalice. Melalui dua grup tersebut, ia telah tampil dalam 800 pertunjukan sejak tahun 2009.

Aza Raskin adalah narasumber kelima

yang hadir di dalam film untuk menjelaskan narasi mengenai hadirnya dilema di balik perkembangan platform media sosial yang pesat. Ia pernah bekerja di Firefox & Mozilla Labs, co-founder dari Center for Humane Technology, pendiri Massive Health, dan penemu Infinite scroll.

Sementara itu karakter fiksi hadir untuk memberikan gambaran mengenai topik yang disampaikan. Dengan demikian film ini bukan merupakan film dokumenter ataupun film fiksi sepenuhnya. Film ini sebagian merupakan konten fiksi, yaitu menggunakan format fiksi untuk menjelaskan realitas. Para karakter fiksi di dalam film ini merupakan satu keluarga dengan tambahan satu orang lain, yang merupakan potret seluruh keluarga di dunia yang mengalami berbagai kesulitan baru dengan kehadiran platform media sosial.

Berikut adalah daftar karakter fiksi yang ada di film ini:

No	Karakter	Pemeran
1.	Ben	Skyler Gisondo
2.	Cassandra	Kara Hayward
3.	Isla	Sophia Hammons
4.	Ayah tiri	Chris Grundy
5.	Ibu	Barbara Gehring
6.	Kecerdasan buatan	Vincent Kartheiser
7.	Rebecca	Catalina Garayoa

Ben adalah karakter fiksi utama di mana fase narasi beragam permasalahan dan penyebabnya digambarkan menimpa dirinya. Remaja seperti Ben dan Isla adalah usia paling rentan terkena dampak negatif dari media sosial. Pada awal narasi disampaikan bahwa sebagai remaja Ben tidak bisa dilepaskan dari platform media sosial ketika berinteraksi dengan teman-temannya.

Bisa dikatakan Ben menjadi karakter fiksi yang paling parah terkena dampak negatif dari media sosial. Ben juga menjadi sasaran dari kecerdasan buatan media sosial yang selalu membawa Ben kembali terikat dengan gadget dan platform media sosial. Di dalam narasi ini Ben terkena paling tidak tiga problem media sosial, yaitu kecanduan, terpapar hoaks, dan terkena polarisasi dan membela kubu yang dianggapnya benar dengan berapi-api.

Ben memiliki kakak bernama Cassandra. Cassandra adalah karakter yang steril terhadap efek negatif media sosial. Ia malah menjadi pihak yang mendorong adik-adiknya mengurangi penggunaan media sosial bersama sang ibu. Dia juga yang selalu bersama Ben ketika bersekolah. Cassandra digambarkan sebagai kakak yang baik bagi Ben dengan selalunya mendorongnya berinteraksi langsung dengan rekan-rekannya dan beraktivitas fisik untuk mengurangi penggunaan media sosial.

Kecerdasan buatan adalah karakter fiksi yang ada di dalam media sosial dan merupakan model yang selalu berupaya untuk menarik kembali Ben untuk menggunakan media sosial dengan berbagai cara. Relasi kecerdasan buatan dengan Ben adalah penggambaran total antara platform media sosial dan penggunanya yang terikat terus menerus untuk selalu menggunakan media sosial. Kecerdasan buatan memiliki tiga warna, kuning, biru, dan hijau, dengan fungsi masing-masing.

Berdasarkan karakter nyata dan karakter fiksi yang dihadirkan di dalam narasi terdapat dilema sosial pada kehadiran individu sebagai warga dan bagian dari kewargaan secara utuh.

Cara dan keluasan pandangan atau wawasan kewargaan dapat diamati melalui individu direpresentasikan dan harapan-harapan yang dimilikinya. Tindakan individu sebagai bagian dari warga dapat diamati melalui klasifikasi pahlawan dan perannya di dalam narasi.

Selain itu, terdapat beberapa pihak yang tidak digambarkan utuh dalam perspektif sistem komunikasi. Paling tidak terdapat dua institusi yang tidak ditampilkan memadai di dalam film ini, yaitu karakter yang merepresentasikan masyarakat sipil. Terdapat satu narasumber yang mewakili masyarakat sipil, yaitu Human Right Watch, namun penggambarannya tidak benar-benar memberikan pemahaman akan fungsi-fungsi masyarakat sipil. Individu yang ditampilkan secara utuh dikontestasikan melawan industri dan tidak menunjukkan wawasan kewargaan di mana individu memiliki pula peran sebagai warga.

Absennya individu yang merepresentasikan warga menjadikan tiga konsep perluasan dari warga berkumpul tidak disampaikan, yaitu publik, masyarakat, dan masyarakat sipil. Isu besar melawan platform media sosial yang digerakkan oleh korporasi besar tidak utuh ketiga warga yang berposisi kontra atas isu tidak digambarkan dengan utuh, termasuk kelompok-kelompok masyarakat sipil yang hadir menuntut hak-hak warga atas informasi juga tidak dihadirkan utuh.

Tindakan komunikasi pahlawan melalui opini yang disampaikan cenderung tidak dianggap sebagai mewakili publik atau kepentingan yang lebih luas, apalagi pada bagian awal narasi, yaitu ketika permasalahan dimunculkan, pengalaman-pengalaman personal yang dihadirkan kurang kuat digunakan sebagai pijakan argumen. Narasi ini

kemudian menggunakan beragam potongan berita yang membantu disampaikannya pendapat dari para karakter nyata.

Salah satu bagian dari narasi yang menampilkan representasi negara adalah pada bagian akhir menjelang berakhirnya narasi ketika salah satu tokoh utama, Tristan Harris, menghadiri dengan pendapat dengan Kongres Amerika Serikat. Seorang wakil anggota kongres yang mewakili bernama Jon Tester, walau yang disampaikan adalah sekadar pendapat, bukan kebijakan yang disusun untuk mengatasi efek negatif media sosial.

### ***Dilema 2: Rangkaian dalam Narasi***

Semua narasi memiliki rangkaian yang sama, baik dalam konten fiktional maupun konten fiktional. Rangkaian narasi adalah sebagai berikut: kehadiran problem, pemecahan masalah, dan hasil akhir. Kehadiran problem adalah awal narasi yang biasanya disertai alasan mengapa hadir suatu masalah atau problem. Pada fase awal ini biasanya digambarkan juga pihak yang menyebabkan masalah tersebut yang dikenal sebagai penjahat. Namun elemen paling penting adalah disampaikannya alasan mengapa pahlawan harus muncul untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Dilema sosial pada aspek rangkaian dalam narasi menunjukkan bahwa pemecahan masalah di dalam narasi dilakukan oleh para pahlawan yang terlalu banyak dan ditampilkan tidak utuh sebagai bagian dari kelompok. Penjahat di dalam film ini juga tidak digambarkan dengan jelas. Para pahlawan yang bertindak melalui argumen dan analisis untuk menjelaskan dan mengatasi

problem yang terjadi pada audiens, ditampilkan kurang terstruktur dan tidak terlalu jelas perannya. Para pahlawan tidak berperan dalam level di mana terdapat pahlawan dan para pendukungnya, melainkan semua karakter punya posisi yang sama walaupun terdapat satu karakter yang terlihat sangat dominan dan hadir di hampir semua segmen alur narasi pada film.

Sejak awal individu yang ditampilkan bukan sebagai bagian dari warga sehingga ketika mereka berkumpul, mereka tidak ditampilkan sebagai bagian dari masyarakat asosiatif, normatif, ruang publik dan jaringan. Padahal untuk menarasikan sebagai bagian dari masyarakat asosiatif para karakter tersebut sudah mewakilinya, misalnya saja warga yang berprofesi di dalam dunia platform media sosial. Walau demikian, sebenarnya posisi semua karakter nyata di dalam narasi ini adalah satu kelompok masyarakat normatif namun tidak dijelaskan secara eksplisit. Di luar narasi posisi mereka jelas terlihat.

Warga sebagai bagian dari masyarakat normatif adalah bentuk kewargaan yang paling terlihat ditampilkan, yaitu warga yang ingin mendorong kehadiran masyarakat yang memiliki kesadaran akan bahaya media sosial. Sebagai bagian dari ruang publik juga tidak muncul dengan tegas, terutama publik yang mewakili industri dan menyuarakan kepentingan platform media sosial. Sementara itu, warga yang terwakili dalam masyarakat jaringan juga tidak dihadirkan secara jelas. Namun semua bentuk masyarakat sipil di luar konten dihadirkan dengan penuh oleh produsen konten di mana mereka menggunakan berbagai strategi untuk mendorong narasi

mereka berkontestasi dengan narasi dominan.

Fase awal narasi adalah menyampaikan problem yang hadir di tengah-tengah kehidupan bersama disertai siapa penyebabnya, yang di dalam narasi disebut sebagai penjahat. Kemudian audiens baru dikenalkan siapa yang menjadi pahlawan dan peran pahlawan dalam memecahkan masalah. Secara lengkap alur narasi dari film ini adalah sebagai berikut:

No	Sub-atau fase Narasi
1.	Semakin besarnya para platform media sosial raksasa (awal)
2.	Hadirnya sesuatu yang salah bersamaan dengan membesarnya platform media sosial tersebut (awal)
3.	Media sosial mengambil data personal (tengah)
4.	Kecanduan media sosial para pengguna yang disebabkan berbagai teknik oleh industri platform (tengah)
5.	Kehadiran kabar bohong yang dipercepat oleh media sosial (tengah)
6.	Media sosial menyebabkan polarisasi politik yang merupakan ancaman bagi demokrasi (tengah)
7.	Mendorong upaya bersama mengatasi efek negatif media sosial, terutama pengambil kebijakan (akhir)
8.	Mengembalikan manusia sebagai subyek dari perkembangan teknologi (akhir)

Kehadiran problem awal adalah ketika dijelaskan oleh karakter nyata bahwa platform media sosial semakin membesar. Hal ini disampaikan oleh Trista Harris bahwa: *“When you look around you, it feels like the world is going crazy. You have to ask yourself, like, “Is this normal? Or have we all fallen under some kind of spell?” I wish more people could understand how this works because it shouldn't be something that only the tech industry knows. It should be something that everybody knows”*.



Bisa dikatakan Tristan Harris adalah pahlawan utama karena ia yang menyampaikan permasalahan pertama-kali dan hadir pada setiap fase narasi. Terdapat sembilan puluh lima ujaran atau argumen yang disampaikannya walau tidak semua merupakan tindakan komunikasi. Narasi di dalam dokumenter atau dokudrama biasanya unik karena bukan didominasi oleh tindakan melainkan oleh rangkaian ujaran dan argumen. Hal ini dimungkinkan karena sesungguhnya narasi pada suatu konten ditujukan oleh sesuatu yang lebih besar, yaitu wacana sosial di masyarakat.

Karakter berikutnya yang berperan sebagai pahlawan adalah Tim Kendall. Ujaran atau argumennya hadir sebanyak enam puluh tujuh kali dan pertamakali hadir di dalam narasi ketika ia menyampaikan bahwa platform media sosial menjadi sangat kaya karena dapat memonetisasi apa yang mereka lakukan.

Penyebab dari semua permasalahan yang kemudian muncul adalah pengguna yang kecanduan media sosial. Media sosial berpotensi besar membuat kecanduan karena memang didesain sedemikian rupa agar terus digunakan oleh para penggunanya, seperti yang disampaikan oleh salah seorang narasumber di dalam narasi,

Jaron Lanier adalah karakter yang berperan penting di dalam narasi. Ia memiliki sebelas ujaran atau argumen di dalam narasi dan memberikan perspektif yang berbeda dengan karakter nyata yang berasal dari industri teknologi itu sendiri. Jaron memberikan pemaparan yang filosofis atas dampak media sosial terhadap manusia.

Melihat bahwa dampak negatif hoaks sangat besar secara global, organisasi PBB untuk

bidang kebudayaan atau UNESCO merilis banyak pesan yang berupaya menjelaskan dan memberantas hoaks. Salah satu upaya untuk mendefisikan hoaks adalah dengan memilah hoaks dalam tiga jenis, yaitu misinformasi, disinformasi, dan malinformasi.

Misinformasi adalah informasi yang salah yang disebarkan oleh orang-orang yang mempercayainya sebagai hal yang benar. Sementara, disinformasi adalah informasi salah yang disebarkan oleh orang yang tahu bahwa informasi itu salah. Salah satu contoh disinformasi adalah produksi dan distribusi konten faktual palsu (*fake news*), yang memiliki potensi besar hadir dalam skala besar, baik secara industri maupun secara politis. Disinformasi adalah kebohongan yang disengaja dan berkenaan dengan orang-orang yang disesatkan secara aktif oleh aktor jahat (Ireton dan Julien Posetti (ed), 2019). Selain itu, hoaks juga disebarkan oleh banyak pihak, yaitu: politisi, media lama, media baru, media abal-abal (*fake media*), media sosial, dan individu pengguna media sosial (Ball, 2017).

Hoaks adalah tantangan bagi negara-negara demokratis di seluruh dunia karena paradoks maraknya penggunaan media sosial, yang di satu sisi dijamin oleh kebebasan beropini dan berekspresi (Vilmer, *et.al.*, 2018). Saat ini hoaks telah menjadi urusan global karena teknologi informasi dan komunikasi bergerak melintasi batas negara (Haciyakupoglu, 2018).

Fakta, cara menyampaikan realitas, dan efek yang dimunculkan adalah tiga aspek yang berbeda. Untuk jurnalisme game misalnya, merasakan “permainan” adalah hal terpenting selain menyampaikan fakta (Bycer, 2018).

### Dilema 3: Alur Narasi

Secara umum alur narasi ada dua macam yaitu: linear dan paralel. Keduanya seringkali dihadirkan secara bersamaan untuk memperkuat narasi yang disampaikan agar dipahami dengan lebih baik dan lebih mudah. Walau demikian, bukan tidak mungkin alur yang digunakan justru membuat audiens tidak paham karena alur yang tidak jelas akan menghadirkan narasi bayangan pada narasi sesungguhnya. Narasi bayangan atau juga narasi pendukung diperlukan untuk memperkuat narasi sesungguhnya yang akan terlihat pada bagian akhir.

Berdasarkan paparan topik, film ini menggunakan alur linear dengan menghadirkan fase di dalam narasi secara berurutan dan argumen-argumen yang runtut dari para narasumber. Namun bila dikaitkan dengan paparan fiksi yang digunakan untuk menjelaskan topik yang ada, film ini juga memiliki alur paralel, di mana di dalam satu film terdapat dua sub narasi yang saling mendukung satu sama lain.

Upaya untuk menjelaskan melalui narasi fiksi akan mengalami kesulitan, terutama untuk menjelaskan konsep yang kompleks dan isu yang abstrak seperti yang disampaikan oleh karakter nyata. Contoh untuk hal tersebut adalah pendapat dari Chamath Palihapitiya yang hadir dalam tiga ujaran dan argumen. Narasi fiksi digunakan untuk menjelaskan hal yang rumit agar lebih mudah dipahami oleh penonton.

Bila dihubungkan dengan wawasan kewargaan, alur dalam narasi bisa dihubungkan dengan isu yang dihadirkan dan publik yang kemudian muncul di sekitar isu tersebut. Jenis alur

narasi adalah dilema yang hadir dari film ini. Alur yang digunakan secara umum adalah alur linear walau ketika disandingkan dengan narasi yang disampaikan oleh karakter fiksi, alur tersebut juga berbentuk paralel. Memahami alur linear dan paralel juga berarti memahami isu dan publik yang ada.

Karakter nyata Roger McNamee misalnya, ia hadir dalam sembilan ujaran atau argumen. Salah satu argumennya mengantarkan pada suatu isu, yaitu pengawasan berlebihan media sosial yang menjadikan informasi privat dimanfaatkan oleh mereka. Pendapat tersebut adalah *“so, imagine you're on Facebook... and you're effectively playing against this artificial intelligence that knows everything about you, can anticipate your next move, and you know literally nothing about it, except that there are cat videos and birthdays on it. That's not a fair fight”*.

Penggambaran warga dan publik tidak terlihat pada narasi yang hadir di dalam film ini, namun isu yang didetailkan pada berbagai problem menunjukkan bahwa isu digambarkan dengan utuh. Isu mengenai bahaya yang muncul dari media sosial kemudian diturunkan pada penjelasan mengenai pencurian data personal, kecanduan pengguna, tersebarnya hoaks, dan polarisasi di masyarakat.

Sebenarnya tindakan individu sebagai warga telah disarankan oleh Justin Rosenstein, karakter yang hadir dalam tujuh belas ujaran dan argumen, yang berpendapat bahwa penyelesaian untuk tersebarnya hoaks adalah melalui: *“essentially, you vote with your clicks. If you click on clickbait, you're creating a financial incentive that perpetuates this existing system”*.

Masyarakat sipil dapat diamati ke dalam tiga format, yaitu: masyarakat sipil sebagai kehidupan asosiasional, sebagai masyarakat yang baik, dan sebagai ruang publik (Edwards, 2014). Masyarakat sipil sebagai masyarakat asosiasional hadir karena individu pada dasarnya cenderung akan berkumpul dengan individu lain. Kecenderungan untuk berasosiasi tersebut bukan hanya memiliki kesamaan identitas tetapi juga karena kesamaan kepentingan, bahkan ketertarikan pada sesuatu. Individu juga memiliki kecenderungan untuk mewujudkan kondisi-kondisi yang dianggap ideal bagi kehidupan bersama. Inilah yang dimaksud dengan masyarakat sipil sebagai masyarakat yang baik.

Format masyarakat sipil yang terakhir adalah masyarakat sipil sebagai ruang publik. Individu tidak hanya bertindak secara langsung dalam kehidupan sosial, namun juga beropini dan berekspresi mengenai isu tertentu. Informasi, konten, opini, dan ekspresi tersebut secara agregat membentuk ruang publik. Di dalam ruang publik tersebut paling tidak terdapat tiga publik, yaitu publik yang pro dan kontra terhadap suatu isu, atau publik netral, yaitu individu yang berkumpul pada suatu isu namun belum bersikap pro atau kontra karena menunda sikap atau tidak tahu dan tidak berkaitan dengan isu yang didiskusikan.

Media adalah salah satu bentuk ruang publik yang paling mudah diamati namun juga bentuk ruang publik yang memiliki beragam persoalan. Terdapat dua area di dalam ruang publik, yaitu isu yang dibicarakan dan publik yang terbentuk. Problematika ruang publik

adalah sebagai berikut: trivialisasi, komersialisasi, “pengamat”, fragmentasi, dan apatisisme (McKee, 2005). Problem trivialisasi dan komersialisasi adalah problem yang berkaitan dengan isu. Trivialisasi terjadi ketika isu yang dibicarakan atau didiskusikan memiliki relevansi yang rendah atau bahkan tidak relevan dengan kehidupan bersama. Sementara itu komersialisasi terjadi ketika isu yang sedang ramai didiskusikan diubah nilai fungsinya dan dipertukarkan dengan kepentingan ekonomi.

Tiga problem ruang publik yang lain, yaitu sebagai pengamat, fragmentasi, dan apatisma, berada dalam area publik. “Pengamat” sebenarnya merupakan terminologi yang netral, namun pengamat di sini cenderung dipandang negatif karena individu sebagai anggota publik hanya mengamati isu dari kejauhan dan tidak menindaklanjuti dengan tindakan komunikasi yang lain. Sementara itu fragmentasi terjadi ketika berbagai publik tidak berkaitan satu sama lain dan cenderung tidak ingin berkomunikasi satu sama lain. Hal ini terutama terjadi pada era media sosial seperti saat ini di mana dua kelompok yang bersiteru sudah tidak saling mempercayai satu sama lain.

Problem yang terakhir adalah apatisisme. Apatisisme adalah problem paling akut dari individu yang tidak mau menjadi bagian publik pro ataupun kontra. Mereka cenderung tidak peduli dengan isu apa pun dan merasa tidak berkaitan dengan semua isu. Apatisisme mungkin terjadi ketika publik kecewa terhadap kondisi yang ada atau memiliki tingkat literasi politik yang rendah sehingga tidak memahami isu yang

menjadi permasalahan kehidupan sosial bersama. Apatisme juga dapat berasal dari problem lain, yaitu perlindungan yang dianggap belum memadai bagi warga ketika menyampaikan pendapatnya di media sosial. Individu sebagai warga tidak berani menyatakan pendapatnya pro atau kontra terhadap suatu isu karena merasa tidak aman. Hal ini antara lain terjadi di Indonesia di mana regulasi yang mengatur warga di media sosial, yaitu Undang Undang Informasi dan Transaksi Elektronik, dinilai masih belum melindungi warga ketika berpendapat di media sosial (Tanjung & Sari, 2021).

Media sosial memiliki definisi yang beragam. Definisi tersebut paling tidak memiliki dua konteks, yaitu yang melihat media sosial sebagai bentuk teknologi informasi dan komunikasi yang memiliki kontribusi positif bagi kehidupan sosial dan definisi lain yang menyebutkan bahwa kita mesti menyikapi jenis media baru ini dengan lebih kritis. Sebagai salah satu bentuk media baru, media sosial juga memiliki definisi sebagai institusi yang berkaitan dengan konten, komputer, komunikasi, dan konvergensi (Flew, 2014). Definisi media sosial berkaitan dengan empat aspek, yaitu informasi dan kognisi, komunikasi, komunitas, dan kolaborasi dan kerja kooperatif (Fuchs, 2014).

#### **Dilema 4: Titik Akhir Narasi**

Fase akhir di dalam narasi akan memberikan penjelasan apa yang diperoleh pahlawan atau apa hadiahnya. Tentu saja sebelum narasi diakhiri, pahlawan mendapatkan hadiah berupa kemenangan terhadap penjahat atau

penyelesaian rangkaian masalah, mulai dari masalah utama sampai dengan masalah-masalah lain yang lebih kecil. Hadiah di dalam narasi tidak harus berwujud seperti halnya narasi fiksi.

Hal yang serupa terdapat dalam fase akhir di mana beragam masalah coba diselesaikan. Setelah memaparkan berbagai persoalan, pada fase akhir Tristan Harris, karakter utama yang menjadi pahlawan, menemui para anggota Senat Amerika Serikat di dalam dengar pendapat. Hal inilah yang merupakan dilema hasil akhir dalam narasi. Hal ini sejalan dengan menentukan bahwa korporasi platform media sosial adalah penjahat bila mereka tidak memberikan perlindungan pada pengguna.

Argumen tersebut disampaikan oleh Shoshana Zuboff, yang memiliki enam tindakan komunikasi atau ujaran dan argumen di dalam narasi ini. Ia mengatakan bahwa: *“these markets undermine democracy, and they undermine freedom, and they should be outlawed”*.

Tindakan komunikasi secara langsung sebagai bagian akhir memberikan dilema bahwa seolah-olah bertemu dengan pengambil kebijakan adalah hadiah padahal bertemu dengan perwakilan dari negara, pemerintah, dan juga kelompok masyarakat sipil adalah bagian dari tindakan tersebut pada dunia nyata. Hal ini teramati melalui Sandy Parakilas yang hadir dalam sepuluh ujaran dan argumen di dalam film *The Social Dilemma*. Sandy berpendapat bahwa kesalahannya adalah tidak adanya kebijakan terhadap korporasi-korporasi besar dan membiarkan mereka meregulasi diri mereka sendiri. I think we need to accept that it's okay for companies to be focused on making money,

*“what's not okay is when there's no regulation, no rules, and no competition, and the companies are acting as sort of de facto governments. And then they're saying, “Well, we can regulate ourselves.” I mean, that's just a lie. That's just ridiculous”.*

Kesadaran bahwa individu-individu menjadi warga yang tidak bergerak sendirian dapat dimunculkan pada bagian awal narasi karena ketika masyarakat secara umum terkena dampak dari perkembangan media sosial, masyarakat juga yang menjaga dan menuntut hak-hak atas informasi dan komunikasi dipenuhi. Peran suatu bagian di masyarakat untuk mengawasi dan mendorong pemenuhan hak-hak tersebut adalah alasan eksistensial kelompok masyarakat sipil hadir.

Warga dapat menjadi aktivis yang memperjuangkan kepentingan politiknya melalui media sosial. Aktivis yang menggunakan media baru, termasuk media sosial, adalah fenomena yang dikenal dengan nama online aktivisme. Perkembangan media sosial menjadikan warga memiliki kesempatan lebih besar untuk beropini dan berekspresi terhadap penguasa. Media sosial tidak hanya menjadi perangkat yang penting bagi para aktivis namun juga mengubah makna aktivisme dan komunitas untuk selamanya, serta juga mengubah cara untuk memiliki identitas kolektif dan perubahan demokratis (McCaughey & Ayers (ed), 2003).

Aktivisme bahkan kemudian merambah ke budaya populer dan media hiburan seperti yang terjadi pada K-pop yang fenomenal (Dwiastono & Gunawan, 2020). Gejala fandom, aktivisme, dan media sosial semakin membaur. Keterkaitan ini bisa saling menguntungkan namun

tidak jarang juga merugikan. Ketika seorang penyiar di Jerman menuliskan informasi di akun media sosialnya yang dianggap rasis kepada penyanyi Korea, warganet dengan segera menyerang penyiar tersebut melalui media sosial sampai ia meminta maaf. Kejadian ini adalah bentuk aktivisme media sosial yang positif. Namun muncul pula yang negatif, yaitu terjadi saling serang antar warganet yang merupakan fan artis yang berbeda atau fokus warganet yang terganggu, misalnya tanda pagar #BlackLiveMatter kalah oleh tanda pagar tentang konten budaya populer yang sedang disukai oleh masyarakat.

Masyarakat jaringan mendefinisikan kembali kekuasaan yang sebelumnya berkaitan dengan sumber daya riil, misalnya kekayaan, jumlah pasukan, dan informasi. Kekuasaan pada masyarakat jaringan adalah kemampuan menguasai jaringan, terutama jaringan yang berkaitan dengan teknologi informasi dan komunikasi, kekuasaan dan kuasa-balik pada masyarakat jaringan juga berbeda dengan era sebelumnya karena kehadiran proses komunikasi-diri massa (Castells, 2013).

## Kesimpulan

Melalui analisis dan pemaknaan teks film *The Social Dilemma* dapat disimpulkan terdapat dilema sosial pula dalam menarasikan kewargaan setelah dilakukan analisis naratif pada film ini. Dilema tersebut terdiri dari empat aspek sesuai dengan karakter pada narasi yang telah dijelaskan sebelumnya.

Pertama, dilema sosial pada karakter dan pembabakan dalam narasi. Film ini adalah film

bergenre dokudrama, artinya konten faktual dan fiksional digabungkan untuk menyampaikan narasi. Karakter yang hadir juga terdiri dari dua jenis, karakter yang berasal dari tokoh nyata dan karakter fiktif. Permasalahan dan pemecahannya dihadirkan oleh para karakter nyata yang berperan sebagai narasumber. Sementara itu, karakter fiksi diperlukan untuk memberikan penjelasan tambahan atas problem dan pemecahannya tersebut.

Karakter nyata yang hadir di dalam film ini ada dua, yaitu karakter yang berasal dari dunia teknologi dan karakter yang berasal dari dunia kampus, peneliti, penulis, atau wakil masyarakat sipil. Karakter nyata yang berasal dari dunia teknologi menggambarkan dirinya sebagai individu-individu yang telah sadar akan bahaya platform media sosial.

Absennya individu yang merepresentasikan warga menjadikan tiga konsep perluasan dari warga berkumpul tidak disampaikan, yaitu publik, masyarakat, dan masyarakat sipil. Isu besar melawan platform media sosial yang digerakkan oleh korporasi besar tidak utuh ketiga warga yang berposisi kontra atas isu tidak digambarkan dengan utuh, termasuk kelompok-kelompok masyarakat sipil yang hadir menuntut hak-hak warga atas informasi juga tidak dihadirkan utuh.

Kesimpulan kedua, dilema sosial pada aspek rangkaian dalam narasi menunjukkan bahwa pemecahan masalah di dalam narasi dilakukan oleh para pahlawan walaupun penjahat di dalam film ini tidak digambarkan dengan jelas. Para pahlawan bertindak melalui argumen dan analisis untuk menjelaskan problem yang terjadi

pada audiens. Para pahlawan tidak berperan dalam level di mana terdapat pahlawan dan para pendukungnya, melainkan semua karakter punya posisi yang sama walaupun terdapat satu karakter yang terlihat sangat dominan dan hadir di hampir semua segmen alur narasi pada film.

Jenis alur narasi adalah dilema ketiga yang hadir dari film ini. Alur yang digunakan secara umum adalah alur linear walau ketika disandingkan dengan narasi yang disampaikan oleh karakter fiksi, alur tersebut juga berbentuk paralel. Memahami alur linear dan paralel juga berarti memahami isu dan publik yang ada.

Penggambaran warga dan publik tidak terlihat pada narasi yang hadir di dalam film ini, namun isu yang didetailkan pada berbagai problem menunjukkan bahwa isu digambarkan dengan utuh. Isu mengenai bahaya yang muncul dari media sosial kemudian diturunkan pada penjelasan mengenai pencurian data personal, kecanduan pengguna, tersebarnya hoaks, dan polarisasi di masyarakat.

Terakhir, dilema hasil akhir dalam narasi dapat diamati bahwa hadiah yang didapatkan bukan berupa sesuatu yang riil melainkan berupa kesadaran yang muncul bahwa media sosial berpotensi berbahaya. Penjahat yang digambarkan sejak awal juga tidak mendapatkan hukuman. Di dalam film pada bagian akhir memang dimunculkan beberapa karakter nyata ataupun tidak yang memanfaatkan teknologi dengan negatif namun tetap tidak ada sanksi.

Dilema sosial yang dimunculkan dalam narasi ini mengembalikan diskusi awal mengenai potensi konten dalam memberikan efek pada audiens. Setelah menonton atau mengamati

narasi *The Social Dilemma* terdapat tiga efek yang mungkin muncul berdasarkan urutan, yaitu memahami pengetahuan dan pemahaman atas realitas, memahami penilaian dan tindakan komunikasi.

## Daftar Pustaka

- Aichner, Thomas, Matthias Grünfelder, Oswin Maurer & Deni Jegeni. 2021. *Twenty-Five Years of Social Media: A Review of Social Media Applications and Definitions from 1994 to 2019*. Published Online:9 Apr 2021<https://doi.org/10.1089/cyber.2020.0134>, tersedia di: <https://www.liebertpub.com/doi/full/10.1089/cyber.2020.0134>.
- Allan, Stuart. 2004. *News Culture*. Second Edition. New York: Open University Press.
- Ball, James. 2017. *Post-Truth: How Bullshit Conquered the World*. London: Biteback.
- Barker, Chris. 2000. *Cultural Studies: Theory and Practice*. London: Sage.
- Bycer, Josh. 14 Maret, 2018. Putting the "Game" Back in Video Game Journalism. Gamasutra.com, tersedia di: [https://www.gamasutra.com/blogs/JoshBycer/20180314/315502/Putting\\_the\\_quotGamequot\\_Back\\_in\\_Video\\_Game\\_Journalism.php](https://www.gamasutra.com/blogs/JoshBycer/20180314/315502/Putting_the_quotGamequot_Back_in_Video_Game_Journalism.php).
- Castells, Manuel. 2013. *Communication Power*. Oxford: Oxford University Press.
- Croteau, David, William Hoynes & Stefania Milan. 2012. *Media/Society: Industries, Images, and Audiences*. Fourth Edition. London: Sage.
- Dwiastono, Rivan & Virginia Gunawan. 16 Juli, 2020. Menakar Kekuatan Fandom K-Pop dalam Aktivisme Sosial dan Politik. Voaindonesia.com, tersedia di: <https://www.voaindonesia.com/a/menakar-kekuatan-fandom-k-pop-dalam-aktivisme-sosial-dan-politik/5504493.html>.
- Edwards, Michael. 2014. *Civil Society*. Third Edition. Cambridge: Polity Press.
- Eriyanto. 2013. *Analisis Naratif: Dasar-dasar dan Penerapannya dalam Analisis Teks Konten Faktual Media*. Jakarta: Kencana.
- Flew, Terry. 2014. *New Media: An Introduction*. Fourth Edition. Oxford: Oxford University Press.
- Fuchs, Christian. 2014. *Social Media: A Critical Introduction*. London: Sage.
- Futton, Helen (ed). 2006. *Narrative and Media*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Haciyakupoglu, Gulizar, Jennifer Yang Hui, V. S. Suguna, Dymples Leong, Muhammad Faizal Bin Abdul Rahman. 2018. *Countering Fake News: A Survey of Recent Global Initiatives*. Singapore: RsiS Nanyang Technological University.
- Hidalgo, Cesar. 2016. *Why Information Grows*. London: Penguin Books.
- Heubl, Ben. 24 Februari, 2021. Why quitting obsessive social media use is so hard. Eandt.theiet.org, tersedia di: <https://eandt.theiet.org/content/articles/2021/02/the-dopamine-trap-silicon-valley-built/>.
- International Movie Data Base. 24 Maret, 2021. Imdb.com, tersedia di: [https://www.imdb.com/title/tt11464826/companycredits?ref\\_=tt\\_dt\\_co](https://www.imdb.com/title/tt11464826/companycredits?ref_=tt_dt_co).
- Ireton, Cherilyn dan Julien Posetti (ed). 2019.

- Jurnalisme, “Konten faktual Palsu” dan Disinformasi: Buku Pegangan untuk Pendidikan dan Pelatihan Jurnalisme.* Paris: UNESCO.
- Lacey, Nick. 2000. *Narrative and Genre: Key Concepts in Media Studies.* New York: Palgrave.
- Maras, Steven. 2013. *Objectivity in Journalism.* Cambridge: Polity.
- McCoughey, Martha and Michael D. Ayers (ed). 2003. *Cyberactivism: Online Activism in Theory and Practice.* New York: Routledge.
- McIntyre, Lee. 2018. *Post-Truth.* Cambridge: the MIT Press.
- McKee, Alan. 2005. *The Public Sphere: An Introduction.* Cambridge: Cambridge University.
- McQuail, Denis. 1992. *Media Performance: Mass Communication and the Public Interest.* London: Sage.
- McQuail, Denis. 2013. *Journalism and Society.* London: Sage.
- Miller, Katherine. 2002. *Communication Theories: Perspectives, Processes, and Contexts.* Boston: McGraw-Hill.
- Oberlo.com. Maret, 2021. Most Popular Social Media Platforms in 2021. Oberlo.com, tersedia di: <https://id.oberlo.com/statistics/most-popular-social-media-platforms>.
- Peedom, Jennifer. 18 Agustus, 2019. Understanding Narrative Structure in Documentary. Worldnomads.com, tersedia di: <https://www.worldnomads.com/create/learn/film/understanding-narrative-structure-in-documentary>.
- Piper, Andrew, Richard Jean So & David Bamman. 2021. *Narrative Theory for Computational Narrative Understanding.* DOI: 10.18653/v1/2021.emnlp-main.26, tersedia di: <https://aclanthology.org/2021.emnlp-main.26/>.
- Rosen, Philip (ed). 1986. *Narrative, Apparatus, Ideology: A Film Theory Reader.* New York: Columbia University Press.
- Shanker, Pradheep J. 23 Maret, 2021. The Misleading Narrative about Anti-Asian Racism. Nationalreview.com, tersedia di: <https://www.nationalreview.com/2021/03/the-misleading-liberal-narrative-about-anti-asian-racism/>.
- Tanjung, Erick & Ria Rizki Nirmala Sari. 10 Maret, 2021. Koalisi Masyarakat Sipil Singgung Implementasi UU ITE yang Aneh. Suara.com, tersedia di: <https://www.suara.com/news/2021/03/10/133654/koalisi-masyarakat-sipil-singgung-implementasi-uu-ite-yang-aneh?page=all>.
- Vilmer, Jean-Baptiste Jeangène, Alexandre Escorcia, Marine Guillaume, Janaina Herrera. 2018. *Information Manipulation: A Challenge for Our Democracies.* Paris: Policy Planning Staff (CAPS, Ministry for Europe and Foreign Affairs) and the Institute for Strategic Research (IRSEM, Ministry for the Armed Forces).



