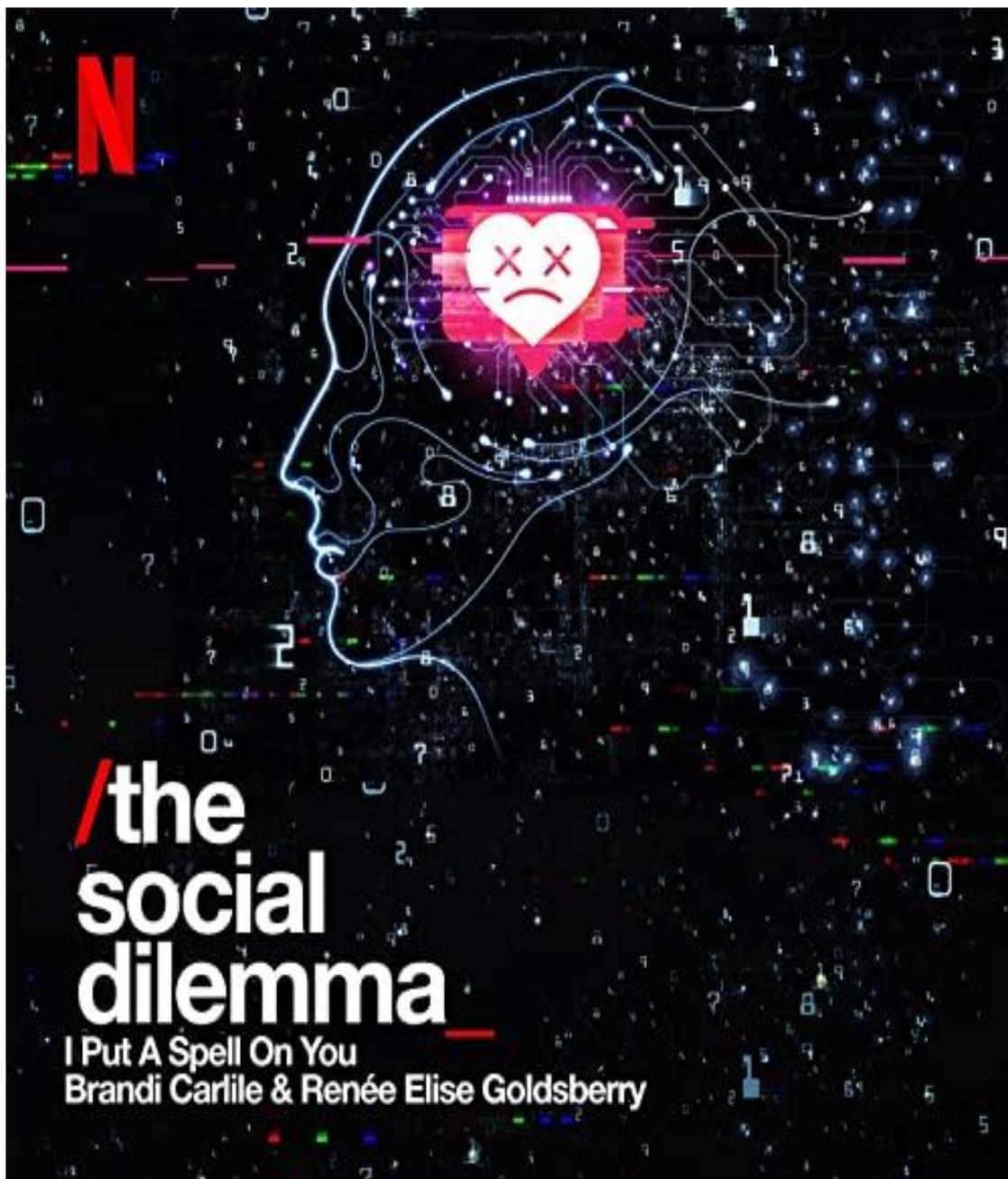


BAB IV
HASIL PENELITIAN

4.1. Gambaran Lokus Penelitian



Gambar 4.1 Poster Netflix The Social Dilemma

4.2. Tentang Film

The Social Dilemma adalah sebuah film *doku-drama* atau yang biasa kita dengar yaitu film dokumenter. Namun pada film ini tidak hanya semata-mata menampilkan cuplikan dokumenter saja, melainkan di film ini menyelipkan adegan drama fiksi sebagai ilustrasi dari dokumenter yang ditampilkan. Film dokumenter ini dibuat oleh Jeff Orlowski yang seluruh pengambilan gambar dan pengolahannya dilakukan di Colorado pada tahun 2020 dengan dibantu *Mass FX Media* sebagai penyunting pengolahan gambar. Film ini mengangkat tema yang memberikan gambaran mengenai betapa “menyeramkannya” dampak buruk dari penggunaan media sosial

Pada awalnya film ini merupakan film dokumenter *indie* yang pertama kali disiarkan pada festival film *Sundance* Januari 2020. Lalu, 8 bulan kemudian, pada bulan September film ini rilis di *Netflix* dan dengan cepat film ini mendapatkan peringkat pertama di tampilan awal *Netflix*. Film ini memiliki banyak partner pendanaan *The Lagralane Group, Janet Fox Tittiger & Gottfried Tittiger, Gus Deardoff, The Space Program*, dan lainnya. Namun pendanaan utama produksi film ini ialah dari *sponsorship* yakni *Denver Film Society* dan *Sundance Catalyst Forum* sebagai penayangan perdana film ini.

Film ini disutradai dan ditulis langsung oleh Jeff Orlowski, Davis Coombe, dan Vickie Curtis. Film ini berangkat dari gagasan Jeff Orlowski yang sebelumnya sempat menjadi pengguna berat *Facebook* yang membuatnya kecanduan dan sulit terlepas dari notifikasi pemberitahuan pesan masuk, komentar, serta berapa banyak *like* yang didapaknya dari memposting suatu postingan pada *Facebook* nya. Berangkat dari itu, Orlowski memiliki gagasan untuk membuat hal tersebut menjadi sebuah film untuk mengingatkan kepada individu bahaya dampak dari bermain media sosial yang sudah melekat pada kehidupan kita.

Pemilihan pemain yang digunakan dalam film ini dipilih melalui proses seleksi *casting* yang panjang. Dari sisi dokumenter nya sendiri penggunaan pemeran dari film ini kebanyakan berasal dari *company tech* yang diantaranya

sebagai direktur, operation manager, inventor, investor, teknisi *software* dan seterusnya. Tak hanya itu saja penggunaan pemeran pada film ini, juga menggunakan peran pakar, akademisi, *analyst*, data *scientist*, dan dokter. Sedangkan dari sisi drama nya dalam film ini penggunaan pemeran yang digunakan adalah aktor/aktris yang berpengalaman serta memiliki pengalaman kerja di film dan series ternama yang diantaranya seperti Vincent Paul Kartheiser berperan sebagai “*Artificial Intellegence*” yang bermain di *series* Titans di *HBO* dan Skyler Gisondo sebagai “Ben” di film ini sempat bermain juga pada film *Vacation* (2015).

Film *The Social Dilemma* rilis pertama kali tayang di *Netflix* pada bulan September 2020 dengan perkiraan mendapatkan 38 juta penonton dengan kurang lebih 28 hari setelah perilisan film ini. Dengan perolehan dan capaian penonton sebanyak itu, film ini mendapatkan beberapa penghargaan yang diantaranya adalah sebagai berikut:

1. *2 Primetime Emmy Awards* (2021)
2. *BAFTA Awards* (2021)
3. *ASCAP Film and Television Music Awards* (2021)
4. *Boulder International Film Festival* (2020)
5. *Chicago Film Critics Assocation Awards* (2020)

4.2.1. Sinopsis Film

Film ini berfokus untuk mendalami mengenai teknik manipulasi yang dilakukan oleh perusahaan media sosial, yang diklam bahwa pengguna yang menggunakan media sosial dapat membuat ketagihan penggunaanya. Selain itu, perubahan psikologi seseorang yang diakibatkan media sosial dimanfaatkan untuk tujuan perusahaan, seperti pemanfaatan data pengguna pada sektor bisnis seperti munculnya *ads* pada *e-commerce* (perdagangan elektronik).

Film ini diawali dengan adegan me-wawancarai mantan pegawai media sosial seperti mantan pegawai *Google*, *Twitter*, *Mozilla*, *Facebook*, *Pinterest*, dan *Youtube* untuk memberikan sudut pandang mereka tentang dampak dari media

sosial. Setelah itu film ini memberikan adegan drama dan cerita yang bertujuan untuk mengilustrasikan bagaimana seseorang dapat terpengaruh dan mengalami perubahan psikologi pada kehidupannya. Jeff Orlowski menggunakan pemeran aktor untuk menggambarkan dalam dramatisasi. Adegan dramatisasi ini berawal dari tokoh utama yaitu Ben (diperankan oleh Skyler Gisondo) yang mana perannya adalah seorang remaja yang perlahan-lahan jatuh ke dalam taktik manipulasi ini dan menyelim lebih dalam ke dalam kecanduan media sosial.

Bahaya kecerdasan buatan (AI) dan berita *hoax*/palsu sempat disinggung pada film ini. Tristan Harris berpendapat bahwa ini adalah “model bisnis disinformasi untuk laba” dan bahwa perusahaan menghasilkan lebih banyak uang dengan mengizinkan “pesan yang tidak diatur untuk menjangkau siapa pun dengan harga terbaik”.

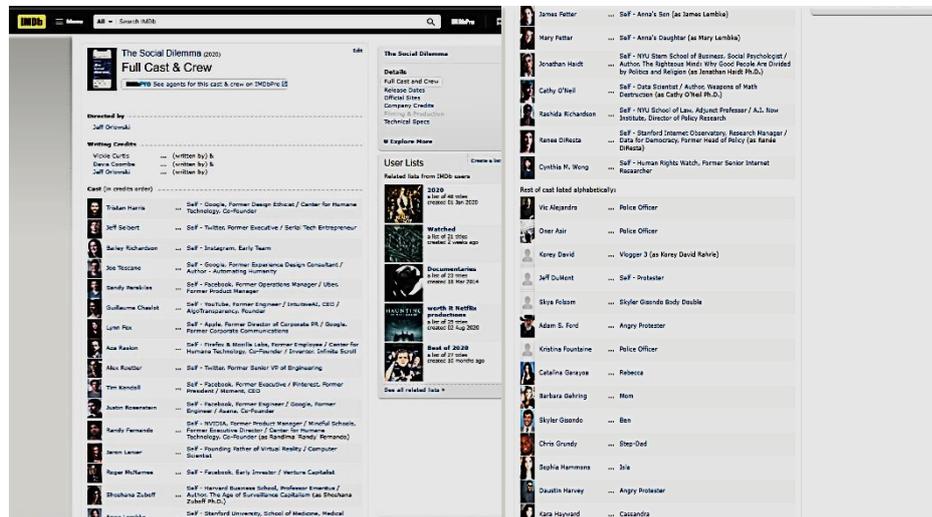
The Social Dilemma menayangkan bagaimana media sosial dapat melakukan hal-hal yang mengerikan kepada para penggunanya. Mulai dari mengawasi penggunanya hingga memanipulasi tampilan *feed* dengan tujuan agar individu tak bisa lepas dari media sosial. Kontribusi media sosial pada isu-isu di masyarakat juga sangat besar. Seperti contohnya, efek samping media sosial terhadap kesehatan mental seseorang, disinformasi penerimaan informasi (berita bohong/*hoax*), hingga polarisasi politik.

Di sisi lain, *The Social Dilemma* juga menyoroti sejumlah dampak positif dengan adanya media sosial pada penggunanya. Berkat kehadiran media sosial, informasi sangat mudah didapatkan dan bisa terhubung dengan siapa saja.

Orang-orang yang diwawancarai, menyatakan kembali ketakutan mereka tentang peran kecerdasan buatan (AI) di media sosial dan pengaruh *platform* ini terhadap individu. Mereka pun memberikan pendapat dan membuat pernyataan dengan kondisi AI media sosial sekarang yakni “*Something Needs to Change*” yang memiliki arti yaitu “Sesuatu Perlu Dirubah”.

4.2.2. Daftar Kru & Pemeran

Gambar 4.2.2 Daftar Kru & Pemeran



4.3. Hasil Penelitian

Para pembuat film pasti memiliki tujuan yang berbeda-beda dalam pembuatan filmnya. Pesan yang disampaikan pada masing-masing film memiliki perbedaan dari satu film ke film yang lain. Meskipun masih dalam satu tema yang sama namun pemaknaan yang diterima pada penonton akan berbeda dalam penyampaian pesan yang diterima. Terdapat penonjolan aspek-aspek tertentu dalam masing-masing adegan. Pesan yang disampaikan pada film dibingkai sedemikian rupa agar dapat diterima dan diingat oleh penonton.

Sebagai pembuat film, sutradara memiliki peran untuk mengatur bagaimana jalannya suatu cerita dalam film tersebut. Maka dari itu pada sub bab ini, peneliti telah mengumpulkan beberapa *scene* yang menunjukkan pesan sosial apa saja yang terkandung dalam film "The Social Dilemma". Kemudian dari pengumpulan *scene* tersebut, peneliti menganalisis menggunakan metode analisis *framing* model Robert N Entman.

4.3.1. Pembahasan Film *The Social Dilemma* Berdasarkan Elemen *Define Problem*

Tabel 4.3.1 Tahap *Define Problem*

No.	Durasi	Visual	Dialog/Audio	Keterangan
1.	00.03.42-00.03.56		<p>Studi baru mengungkap kaitan antara kesehatan mental dan penggunaan media sosial dengan menghadirkan riset terbaru yang terjadi tanpa diliput sama sekali bahwa, puluhan juta warga Amerika Serikat sangat kecanduan terhadap perangkat elektronik mereka.</p>	<p>Dalam <i>scene</i> ini menunjukkan bahwa berdasarkan riset yang dilakukan pada remaja di Amerika Serikat menunjukkan puluhan juta warganya memiliki indikasi kecanduan pada perangkat elektronik (<i>gadget/handphone</i>) mereka. Dilansir pada situs news.gallup.com (diakses pada 07/12/2021) menunjukkan bahwa sekitar 52% pengguna ponsel pintar di U.S. selalu mengecek ponselnya setiap jam atau lebih.</p>
2.	00.04.24-00.04.31		<p>Ibu menyuruh Isla (anak cewek ketiga) untuk mempersiapkan meja makan (*dengan diiringi suara dari berita pada televisi: Ada pertanyaan serius soal</p>	<p>Dalam <i>scene</i> ini memperlihatkan yaitu seorang anak sulit untuk melepaskan <i>gadget (handphone)</i> miliknya, ketika sedang diberikan perintah oleh</p>

No.	Durasi	Visual	Dialog/Audio	Keterangan
			apakah media sosial dapat membuat anak kita depresi) tetapi sang anak malah sibuk dan asik bermain dengan media sosial nya.	orang tuanya. Disini terlihat, bahwa sejak anak berumur 11 tahun, dirinya telah berubah <i>lifestyle</i> (pola hidup) nya menjadi individu yang berkegantungan dan tidak bisa hidup mandiri.
3.	00.05.28-00.05.31		Kita telah berubah dari era reformasi menjadi disinformasi	Di <i>scene</i> ini menunjukkan bahwa kita saat ini sudah memasuki era perkembangan dan kemajuan teknologi yang membuat kita mudah melakukan segala pekerjaan dan menerima informasi. Namun dengan adanya perkembangan tersebut, tak dipungkiri pula bahwa banyak sekali informasi palsu yang bertebaran di internet dan media sosial.
4.	00.05.35-00.05.41		Chamath Palihapitiya: Maksudku adalah “Kurasa alat yang telah diciptakan hari ini, mulai mengikis struktur sosial dari cara kerja masyarakat.	Dengan hadirnya perangkat <i>gadget</i> , <i>handphone</i> , internet, dan media sosial, saat ini semua orang sudah dimudahkan segala pekerjaannya dan menerima

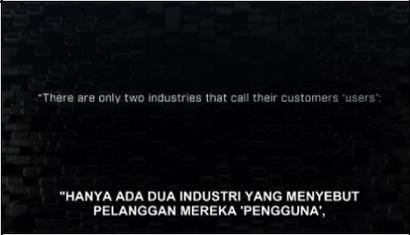
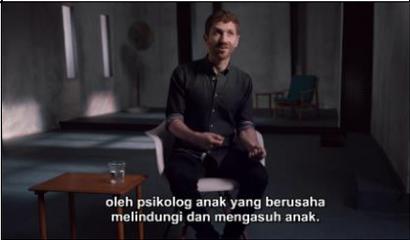
No.	Durasi	Visual	Dialog/Audio	Keterangan
				informasi dengan dibantu perangkat-perangkat tersebut. Mengikis disini dimaksudkan kepada orang-orang yang mulai mengikis adanya suatu budaya, kebebasan berpendapat yang sampai-sampai mendiskriminasi dan mengintimidasi pada sesama.
5.	00.06.28-00.06.37		Tristan Harris: Apa yang salah dari industri teknologi saat ini? Ada banyak keluhan, skandal, pencurian data, kecanduan teknologi, berita palsu, polarisasi, dan beberapa pemilu diretas.	<i>Scene</i> ini menunjukkan dampak negatif yang dibawa dengan hadirnya internet dan media sosial saat ini yakni adanya kasus skandal (pornografi), resikonya bocor data, banyaknya berita palsu yang berkebaruan, <i>diferensiasi</i> (pemisahan) dalam masyarakat yang menyebabkan munculnya ketimpangan sosial, serta hasil pemilu yang diretas.

No.	Durasi	Visual	Dialog/Audio	Keterangan
6.	00.18.57-00.19.17		<p>Tristan Harris: Ada tiga tujuan utama di banyak perusahaan teknologi ini. Pertama ada tujuan keterlibatan untuk menaikkan penggunamu, agar terus gulirkan layar, kedua tujuan pertumbuhan untuk membuatmu kembali, untuk mengundang lebih banyak teman, lalu ada tujuan iklan untuk memastikan bahwa seiring semua itu terjadi, kami menghasilkan uang sebanyak mungkin dari iklan.</p>	<p>Di <i>scene</i> ini Tristan Harris menekankan tiga aspek penting yang menjadi motivasi suatu perusahaan teknologi dalam mengembangkan model bisnisnya. Yang lebih kurangnya aspek-aspek tersebut membuat para penggunanya untuk tetap terpaku pada layar ponselnya, dan memberikan efek psikologis secara langsung maupun iklan yang kita lihat selama ini pada ponsel kita di internet dan media sosial, butuh atau tidak butuh, terpakai atau tidak terpakai kita akan membeli produk tersebut.</p>
7.	00.21.58-00.22.05		<p>Arthur C. Clarke: “Any <i>sufficiently advanced technology is indistinguishable from magic</i>” (semua teknologi yang canggih tidaklah berbeda dari sulap).</p>	<p>Pada <i>scene</i> ini, maksud dari kutipan Arthur C. Clarke pada film ini yaitu, teknologi semacam <i>gadget, handphone, internet, dan media sosial</i> dapat memudahkan kita dalam segala hal seperti selayaknya sulap. Contohnya</p>

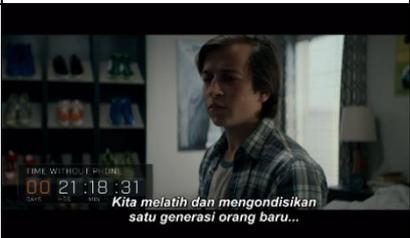
No.	Durasi	Visual	Dialog/Audio	Keterangan
				<p>seperti, disaat kita lapar kita bisa memesan makanan dengan perangkat sekecil 4-5 inch berbentuk persegi dengan konektivitas internet, dapat membuat makanan tersebut dapat datang secepat mungkin. Namun, di sisi lain sulap dalam hal negatif yang ditampilkan pada film ini yaitu, dapat membuat kita terpaku terus menerus terhadap layar <i>smartphone</i>.</p>
8.	00.24.14-00.24.34		<p>Tristan Harris: Teknologi persuasif itu semacam desain yang sengaja diterapkan secara ekstrem, agar kami bisa mengubah perilaku seseorang. Kami ingin mereka melakukan sesuatu dan terus melakukan ini dengan jari mereka.</p> <p>Joe Toscano: Jika tarik layar dan <i>refresh</i> (segarkan), akan muncul hal baru di atas. Tarik dan</p>	<p>Dalam <i>scene</i> ini, teknologi persuasi memiliki maksud untuk merubah perilaku seseorang untuk terus melakukannya dengan jari mereka untuk tetap memainkan perangkatnya baik pada internet dan media sosialnya.</p>

No.	Durasi	Visual	Dialog/Audio	Keterangan
			<p><i>refresh</i> (segarkan) lagi, hal baru ada setiap kali. Yang mana dalam psikologi, itu disebut penguat intermiten positif.</p>	
9.	00.25.16-00.25.42		<p>Tristan Harris: Contoh lainnya adalah penandaan foto. Jeff Seibert: Jadi jika anda menerima surel (<i>email</i>) yang menyebutkan temanmu baru saja menandaimu di foto, tentu kau akan membuka surel (<i>email</i>) itu dan melihat fotonya. Itu bukan hal yang bisa kau abaikan begitu saja. Ini adalah kepribadian mendalam manusia yang mereka manfaatkan. Yang harus kau tanyakan adalah, “Kenapa surel (<i>email</i>) itu tak berisi fotonya? Maka akan lebih mudah melihat fotonya.”</p>	<p>Di <i>scene</i> ini Tristan Harris dan Jeff Seibert memberikan bentuk contoh dari awal mulanya seseorang dapat menjadi adiksi/kecanduan dan tidak dapat menghindari notifikasi apapun dari <i>handphone</i> nya. Contoh tersebut di ilustrasikan dalam bentuk notifikasi penandaan foto di media sosial. Di notifikasi tersebut tidaklah langsung menampilkan foto yang <i>tag</i> langsung dengan kita, melainkan notifikasi tersebut hanya memberikan kita pemberitahuan dalam bentuk <i>caption</i> (keterangan kata-kata) saja.</p>

No.	Durasi	Visual	Dialog/Audio	Keterangan
10.	00.29.07-00.29.11		<p>Chamath Palihapitiya: Kami ingin secara psikologis tahu cara memanipulasimu secepat mungkin, lalu membalasnya dengan stimulasi dopamin</p>	<p>Maksud dari <i>scene</i> ini yaitu dengan kita bermain media sosial dan menggunakan layananana internet. Para perusahaan teknologi sedang berusaha untuk mengubah dan memanipulasi perilaku kita dengan memberikan balasan kepada kita perasaan bahagia, dan dapat mengendalikan perasaan emosi kita.</p>
11.	00.30.14-00.30.35		<p>Tristan Harris: Jika sesuatu adalah alat, ia hanya duduk diam di sana, menunggu dengan sabar. Jika sesuatu bukan alat, ia menuntut sesuatu darimu, merayu, memanipulasi, dan menginginkan sesuatu darimu. Dan kita beralih dari memiliki lingkungan teknologi berbasis alat, ke lingkungan teknologi berbasis kecanduan dan</p>	<p><i>Scene</i> ini Tristan Harris memberikan pernyataan yaitu “Jika sesuatu (<i>gadget/ smartphone</i>) bersifat alat maka kita akan menggunakan alat tersebut sesuai dengan kebutuhan dan keperluan kita saja. Alat tersebut bukan lah sesuatu yang dapat mengendalikan kita dan dapat dengan mudah memanipulasi kita ke arah yang buruk.</p>

No.	Durasi	Visual	Dialog/Audio	Keterangan
			manipulasi. Itulah yang berubah	
12.	00.30.49-00.30.57		Edward Tufte: “Hanya ada dua industri yang menyebut pelanggan mereka ‘pengguna’, narkoba, dan peranti lunak (<i>software</i>)”	Pada <i>scene</i> ini Edward Tufte memberikan kutipan dengan maksud, bahwa kita sebagai pengguna media sosial dapat disejajarkan pengguna narkoba, yang mana dapat menyebabkan delusi, halusinasi dan adiktif (kecandaun).
13.	00.37.48-00.38.02		Tristan Harris: Produk teknologi ini tak dirancang oleh psikolog anak yang berusaha melindungi dan mengasuh anak. Namun, hanya di desain untuk membuat algoritme yang mahir merekomendasikan video berikutnya untuk kita atau membuat kita bisa berfoto dengan efek.	Maksud dari <i>scene</i> ini Tristan Harris memberikan pernyataan, bahwa produk dari perusahaan teknologi ini (<i>handphone</i> , internet, dan media sosial) tidaklah di desain untuk sehat digunakan bagi lingkungan si anak. Media sosial dapat mengganggu jati diri sang anak disaat menggunakan efek filter pada saat berfoto.

No.	Durasi	Visual	Dialog/Audio	Keterangan
14.	00.38.18-00.38.30		<p>Tristan Harris: Itu (media sosial) bukan hanya mengendalikan tujuan perhatian mereka. Media sosial mulai terus menggali lebih dalam ke batang otak, mengambil alih harga diri dan identitas anak.</p>	<p>Scene ini Tristan Harris berpendapat bahwa media sosial dapat mengambil perhatian anak dan dapat merubah perilaku, harga diri, serta identitas sang anak.</p>
15.	00.40.01-00.41.02		<p>Jonathan Haidt: Ada peningkatan besar dalam depresi dan kecemasan bagi remaja Amerika yang dimulai antara tahun 2011 dan 2013. Jumlah gadis remaja dari 100.000 gadis di negara ini, yang dirawat di rumah sakit setiap tahun menyayat atau melukai diri sendiri. Lebih mengerikan lagi, bunuh diri alami tren yang sama. Gadis remaja lebih tua usia 15-19 tahun, mereka naik 70 % tingkat bunuh diri pada dekade pertama abad ini. Sedangkan Para gadis praremaja mereka naik 151 % tingkat bunuh</p>	<p>Maksud pada scene ini yaitu depresi dan kasus <i>anxiety disorder</i> (gangguan kecemasan) pada remaja Amerika Serikat dan jumlah gadis remaja yang melukai dirinya sendiri dengan menyayati tangannya akibat depresi dengan memainkan media sosial. Dilansir pada situs webmd.com (diakses pada 08/12/20210 dinyatakan bahwa pada kisaran bulan Januari sampai Februari 2018, remaja memposting antara 58.000 dan 68.000 gambar dengan tagar yang terkait dengan beberapa bentuk melukai diri</p>

No.	Durasi	Visual	Dialog/Audio	Keterangan
			diri. Dan pola tersebut terbentuk dengan hadirnya media sosial	sendiri. Di mana bunuh diri bukanlah tujuan yang jelas. Para peneliti memberi label gambar seperti itu sebagai cerminan dari <i>non-suicidal self-injury</i> (NSSI).
16.	00.43.19-00.43.32		Tristan Harris: Kita melatih dan mengondisikan satu generasi baru agar ketika kita tak nyaman, kesepian, merasa tak pasti, atau takut, kita punya penenang digital sendiri.	Di <i>scene</i> ini Tristan Harris menyatakan, bahwa generasi yang sekarang sudah menjadi bergantung dan ketergantungan pada ponsel pintarnya masing-masing pada saat mereka gelisah, bingung, atau takut.
17.	00.50.00-00.52.21		<i>Scene</i> ini menampilkan Ben sedang berpuasa bermain media sosial karena diperintahkan oleh ibunya dan ketika ia turun mengambil air, ia tergoda dengan bunyi notifikasi <i>handphone</i> nya yang sedang di <i>charge</i> di dapur.	

No.	Durasi	Visual	Dialog/Audio	Keterangan
18.	01.09.00-01.15.00		<p>Justin Rosenstein: Algoritme dan politisi manipulatif menjadi sangat ahli dalam mempelajari cara memicu kita, makin mahir menciptakan berita palsu yang kita serap seolah-olah itu kenyataan, dan membingungkan kita untuk meyakini kebohongan itu. Seolah-olah kita kehilangan kendali atas jati diri dan keyakinan kita.</p>	<p>Maksud pada <i>scene</i> ini yaitu sistem yang telah diciptakan oleh perusahaan teknologi serta politisi (kepentingan di satu pihak contoh politisi partai) yang memanfaatkan kita untuk memicunya dalam mengedarkan berita palsu yang kita terima di media sosial. Berita tersebut dapat membuat kita seolah olah percaya bahwa itu informasi benar. Namun pada kebenarannya itu adalah berita palsu. Dari situ lah keyakinan serta prinsip hidup kita dapat dipertanyakan (manipulatif).</p>

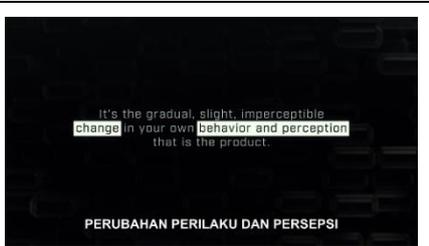
Tabel di atas menunjukkan *scene Define Problem*, dalam arti definisi permasalahan. Permasalahan yang dimaksudkan merujuk kepada kecanduan dan perubahan perilaku individu yang disebabkan oleh perangkat elektronik seperti *gadget*, *handphone*, internet dan sebagainya. Di sini sangat terlihat dari adegan pertama yang menjelaskan bahwa warga negara Amerika Serikat sudah menjadi kecanduan pada perangkat elektronik mereka. Permasalahan lainnya adalah seperti sang anak menjadi kecanduan dan berubah perilakunya menjadi individu yang berkegantungan akibat terlalu sering memainkan *gadget*-nya dan media sosial miliknya.

4.3.2. Pembahasan Film *The Social Dilemma* Berdasarkan Elemen *Diagnoses Causes*

Tabel 4.3.2. Tahap *Diagnoses Causes*

No.	Durasi	Visual	Dialog/Video	Keterangan
1.	00.04.43-00.04.51		<p>Kakak cewek (Karra Hayward): Aku masih bingung kenapa kau memberinya itu (<i>gadget</i>/hp). Ibu: Aku harus bagaimana? Setiap Anak lain dikelasnya punya. Kakak cewek: Usianya Baru 11 tahun.</p>	<p>Di <i>scene</i> ini sang kakak mengeluhkan sang ibu yang telah memberikan <i>handphone</i> kepada sang adiknya yang baru berumur 11 tahun. Menurutnya bahwa seusia adiknya sepatasnya belum diberikan <i>handphone</i>.</p> <p>Sumber Masalah: Orang Tua dengan mudah memberikan <i>handphone</i> kepada anaknya yang masih berumur 11 tahun.</p>
2.	00.13.16-00.14.00		<p>Tristan Harris: Pepatah klasiknya adalah "<i>if you're not paying for the product, then you are the product</i>" (jika kau tak membayar produknya, berarti kaulah produknya). Banyak orang berpikir bahwa</p>	<p>Maksud di <i>scene</i> ini yaitu Tristan Harris memberikan pernyataan yang mana selama ini perangkat (<i>handphone</i>) yang kita gunakan dan nikmati setiap hari serta setiap waktu untuk mengakses internet dan media sosial, bahwa selama ini</p>

No.	Durasi	Visual	Dialog/Video	Keterangan
			<p>“<i>Google</i> hanyalah kotak pencarian, dan <i>Facebook</i> hanya tempat untuk melihat kabar teman-temanku dan melihat foto mereka.” Namun mereka tak sadar mereka bersaing memikat perhatianmu. Jadi <i>Facebook</i>, <i>Snapchat</i>, <i>Twitter</i>, <i>Instagram</i>, <i>Youtube</i>, model bisnis perusahaan ini adalah membuat orang terpaku di layar. Tim Kendall: Mari kita cari tahu cara mendapatkan perhatian orang ini sebanyak mungkin. Kami bisa membuatmu habiskan waktu selama apa? Kami bisa membuatmu memberi hidupmu sebanyak apa kepada kami?”</p>	<p>kita telah dimanipulasi oleh perusahaan teknologi yang membuat kita menjadi bentuk produk oleh mereka. <i>Youtube</i>, <i>Facebook</i>, <i>Snapchat</i>, <i>Twitter</i>, <i>Instagram</i>, tidaklah hanya aplikasi yang dapat kita membuat terhubung satu sama lain dan menerima informasi saja, melainkan model bisnis yang dijalankan oleh mereka membuat kita menjadi kecanduan terpaku pada layar <i>handphone</i>, serta secara tidak langsung kita ikut membeli produk tayangan iklan tersebut dari perusahaan mereka.</p> <p>Sumber Masalah: Pengiklan pada perusahaan teknologi.</p>

No.	Durasi	Visual	Dialog/Video	Keterangan
3.	00.14.05-00.14.18		<p>Justin Rosenteine: Ada banyak layanan di internet yang kita anggap gratis. Namun, itu tak gratis. Semua itu dibayar oleh pengiklan. Kenapa pengiklan membayar perusahaan itu? Mereka membayar untuk menampilkan iklan kepada kita. Kitalah produknya. Perhatian kita adalah produk yang dijual ke pengiklan.</p>	<p><i>Scene</i> ini Justin Rosenteine mengungkapkan bahwa layanan internet yang kita gunakan sehari-hari yang kita anggap gratis ini tak selama nya kita menganggapnya dapat kita gunakan secara bebas begitu saja.</p> <p>Sumber permasalahan: disini adalah pengiklan yang membayar perusahaan teknologi seperti <i>Youtube, Facebook, Snapchat, Twitter,</i> dan <i>Instagram</i> untuk menampilkan iklannya kepada kita, membuat kita seolah-olah adalah produknya.</p>
4.	00.14.21-00.14.41		<p>Jaron Lanier: Perubahan perlahan, kecil, dan tak terlihat dalam perilaku dan persepsi kita, itulah produknya. Itulah produknya. Hanya itu produk yang</p>	<p>Maksud di <i>scene</i> ini yaitu Jaron Lanier berusaha memberikan penjelasan bahwa produk yang diinginkan oleh perusahaan teknologi dan pengiklan yaitu adalah perubahan perilaku kita yang</p>

No.	Durasi	Visual	Dialog/Video	Keterangan
			<p>mungkin. Tak ada kemungkinan lain yang bisa disebut produk. Hanya itu sumber uang mereka. Mengubah perilaku kita, cara berpikir, dan jati diri kita.</p>	<p>berubah perlahan-lahan sehingga dapat merubah jati diri kita, <i>lifestyle</i>, dan cara berfikir kita. Itulah sumber uang mereka.</p> <p>Sumber Masalah: Perusahaan Teknologi dan Pengiklan berusaha membuat kita menjadi <i>hedonis</i> (boros), konsumtif, serta menjadi ketergantungan.</p>
5.	00.17.36-00.17.54		<p>Banyak orang salah memahami bahwa data kita yang dijual. Memberi data secara gratis bukanlah minat bisnis <i>Facebook</i>. Mereka apakah data itu? Mereka membuat model yang memprediksi tindakan kita.</p>	<p>Di <i>scene</i> ini menjelaskan bahwa orang-orang berfikir data kita selama ini dijual ketika memainkan media sosial. Namun pada kenyataannya perusahaan teknologi seperti <i>Facebook</i>, <i>Instagram</i>, <i>Twitter</i>, dan <i>Snapchat</i> mengambil data kita, yang kemudian dibuatlah model yang dapat mengubah dan memprediksi tindakan kita baik ke arah yang</p>

No.	Durasi	Visual	Dialog/Video	Keterangan
				<p>positif atau ke arah yang buruk.</p> <p>Sumber Masalah: Data pengguna yang kita pakai selama ini, dalam mengakses media sosial ternyata tidaklah hanya sekedar data. Selama ini kita dimanfaatkan oleh perusahaan teknologi untuk membentuk model kecerdasan buatan mereka untuk dapat merubah pola hidup kita.</p>
6.	00.20.06-00.20.33		<p>Ben (*berbincang dengan temannya) Temannya: Itu Rebecca. Bicaralah. Ben: Aku tahu siapa dia. Temannya: Kau saja yang bicara Ben: Sedang Kuusahakan. Vincent Kartheiser: Menurut kalendernya, dia sedang istirahat. Seharusnya kita sudah mulai. Kloning AI: Mau kudorong dia?</p>	<p>Pada <i>scene</i> ini Ben dan temannya sedang membicarakan perempuan yang disukainya. Namun mereka telalu malu untuk mengobrol dengannya, yang pada akhirnya mereka berdua hanya disibukkan dengan notifikasi media sosial pada ponselnya.</p> <p>Sumber Masalah: Ben seorang pribadi yang tertutup dan dengan adanya <i>handphone</i> miliknya, ia</p>

No.	Durasi	Visual	Dialog/Video	Keterangan
			<p>Vincent Kartheiser: Ya Kloning AI: Temanmu, Tyler, baru bergabung. Beri lambaian Vincent Kartheiser: Ayolah, kirimkan lambaian (*terambil perhatiannya pada notifikasi hp).</p>	<p>hanya berani dan bermain pada perangkat nya.</p>
7.	00.24.54-00.25.06		<p>Tristan Harris: Setiap itu (<i>Handphone</i>) tampak di atas meja, kau melihatnya dan tahu jika kau mengambilnya, mungkin ada sesuatu untukmu. Jadi, kau memainkannya untuk melihat kau dapat apa. Itu bukan kebetulan, tapi teknik desain.</p>	<p>Di <i>scene</i> ini Tristan Harris mencoba mengungkapkan bahwa <i>handphone</i> yang selama ini kita coba untuk tidak memainkannya dan menaruh nya di tempat yang tidak kita akan sentuh. Namun, pada akhirnya kita terambil perhatiannya dikarenakan notifikasi pesan masuk. Menurut ia, kejadian tersebut sebenarnya sudah di desain oleh perusahaan teknologi.</p> <p>Sumber Masalah: Perubahan perilaku yang</p>

No.	Durasi	Visual	Dialog/Video	Keterangan
				disebabkan oleh media sosial yang membuat kita menjadi pribadi yang berkegantungan.
8.	00.34.46-00.34.48		Notifikasi <i>Handphone</i> berbunyi. Ben: Boleh kulihat dari siapa itu?	<p>Pada <i>scene</i> ini menampilkan Ben yang sedang makan bersama keluarganya dan <i>handphone</i> miliknya disita oleh ibunya. Ibu melakukan itu agar Ben dapat meluangkan waktu untuk mengobrol bersama keluarganya pada waktu makan malam. Namun Ben tetap tidak bisa fokus karena notifikasi masuk dari <i>handphone</i>.</p> <p>Sumber Masalah: Berubahnya pola perilaku Ben dalam menggunakan media sosial sehingga menjadi pribadi yang berkegantungan dan kecanduan pada notifikasi dan memainkan <i>gadget</i>-nya.</p>

No.	Durasi	Visual	Dialog/Video	Keterangan
9.	01.00.09-01.00.16		<p>Tristan Harris: Sampai-sampai Kyrie Irving, pemain basket terkenal, berkata dia percaya bumi datar yang meminta maaf kemudian dan dia menyalahkan rekomendasi video <i>Youtube</i>.</p>	<p>Maksud dari <i>scene</i> ini, Tristan Harris mencoba memberi contoh perumpamaan tentang <i>hoax</i> yang dapat mudah membuat orang percaya atas menerima informasi. Seperti Kyrie Irving yang menerima rekomendasi video pada <i>Youtube</i> nya tentang video bahwa bumi sebenarnya berbentuk datar, namun video tersebut hanyalah berisikan konspirasi dan teori-teori yang menyesatkan.</p> <p>Sumber Masalah: Rekomendasi video yang ada pada <i>Youtube</i> seringkali membuat kita terkecoh baik dari judul hingga gambar <i>playback</i> video, yang dapat membuat kita untuk mengklik video tersebut.</p>

Hasil penelitian ini merujuk pada penyebab permasalahan yang telah diteliti pada bagian *scene Define Problem. Diagnoses Causes* yang berarti penyebab permasalahan. Penyebab permasalahan yang ada dalam penelitian ini ialah seperti orang tua yang dengan mudahnya memberikan *handphone* kepada sang anak yang

masih berumur 11 tahun, perusahaan teknologi yang memanfaatkan data pengguna sebagai model bisnis dan dapat membuat model untuk merubah pola perilaku (pola hidup), jati diri, dan terganggunya kondisi psikologis (mental) seseorang, dan lain-lain, akibat kecanduan bermain media sosial.

4.3.3. Pembahasan Film *The Social Dilemma* Berdasarkan Elemen *Make Moral Judgement*

Tabel 4.3.3. Tahap *Make Moral Judgement*

No.	Durasi	Visual	Dialog/Video	Keterangan
1.	00.08.37-00.09.35		<p>Tristan Harris: Aku merasa frustrasi dengan industri teknologi secara umum, karena kita seolah-olah tersesat. Aku berjuang untuk mencari tahu bagaimana cara kami bisa mengubahnya dari dalam (<i>Google</i>). Saat itulah kuputuskan untuk membuat presentasi, semacam ajakan untuk bergerak. Dalam presentasi itu pada dasarnya tertulis belum ada 50 desainer di <i>google</i> yang berkulit putih yang rentang umurnya dari 20-35 tahun di California, membuat keputusan yang</p>	<p><i>Scene</i> ini Tristan Harris sebagai Mantan Pendiri Etika Desain <i>Google</i>, mencoba untuk membenarkan model bisnis yang dipakai industri teknologi ini. Saat itu Tristan Harris mencoba untuk membuat gerakan dalam bentuk presentasi yang berisikan bahayanya skema industri teknologi ini dengan menggunakan kecerdasan buatan. Kecerdasan buatan itu pada awalnya adalah sistem yang ramah lingkungan bagi para penggunanya.</p>

No.	Durasi	Visual	Dialog/Video	Keterangan
			<p>akan berdampak pada dua miliar orang. Dari dua miliar orang itu, mereka akan mendapatkan ide/pikiran yang tak mereka niatkan, karena desainer di <i>google</i> berkata, ini cara notifikasi bekerja di layar yang kau lihat saat bangun pagi” dan disitu Tristan Harris sebagai bagian dari Etika Desain <i>Google</i> memiliki tanggung jawab moral untuk memecahkan masalah ini.</p>	<p>Namun, perusahaan teknologi saat ini telah mengembangkan sistem tersebut yang sedemikian rupa dapat membentuk dan merubah pola perilaku seseorang.</p> <p>Nilai Moral: Tristan Harris sebagai Mantan Pendiri Etika Desain <i>Google</i> berusaha bertanggung jawab untuk membenarkan sistem industri teknologi yang dipakai dalam menjalankan model bisnisnya.</p> <p>Nilai Sosial: Tristan Harris berusaha bertanggung jawab dan mencoba untuk membenarkan sistem tersebut agar tercapainya keseimbangan dan keserasian hidup manusia.</p>

No.	Durasi	Visual	Dialog/Video	Keterangan
2.	00.34.05-00.34.13		<p>Ibu: Kupikir kita butuh kelima indra untuk menikmati makan malam kita. Jadi kuputuskan tak boleh ada ponsel di meja malam ini. Jadi serahkan kepadaku.</p>	<p>Pada <i>scene</i> ini Ibu memerintahkan dan mengajak seluruh anggota keluarganya untuk saling berbicara dan berkomunikasi pada saat makan malam. Kemudian, ibu pun mengambil ponsel ayah hingga anak-anaknya agar tidak dapat terganggu perhatiannya.</p> <p>Nilai Moral dan Nilai Sosial: Ibu membuat anak dan suaminya untuk berhenti sejenak memainkan ponselnya dan berkomunikasi satu sama lain pada saat waktu makan malam</p>
3.	00.35.48-00.36.25		<p>Anna Lembke: Dengan semua pengetahuan dan pengalaman yang kupunya, aku mendebat anak-anakku soal waktu yang mereka habiskan pada ponsel dan komputer.</p>	<p><i>Scene</i> ini Anna Lembke sebagai Dr. di Stanford <i>University</i>, Sekolah Kedokteran, dan Direktur Pengobatan Kecanduan, berbicara dan berdiskusi dengan anak-anaknya</p>

No.	Durasi	Visual	Dialog/Video	Keterangan
				<p>mengenai penggunaan dan pengelolaan waktu dalam menggunakan ponsel dan komputernya.</p> <p>Nilai Moral dan Nilai Sosial: Anna Lembke mencoba mengingatkan anaknya dalam hal penggunaan <i>handphone</i> dan komputernya, serta selalu berkomunikasi satu sama lain dan selalu terbuka dengan anggota keluarga.</p>
4.	00.36.49-00.36.51		Kakak perempuan (Kara Hayward): kita tak butuh ponsel untuk makan malam	<p>Pada <i>scene</i> ini memarahi Ben (adiknya) yang tidak bisa lepas dari <i>handphone</i> nya pada saat makan malam keluarganya.</p> <p>Nilai Moral dan Nilai Sosial: Sang kakak (Kara Hayward) memberikan penjelasan kepada adiknya (Ben) untuk tidak menggunakan <i>handphone</i> nya pada waktu malam bersama</p>

No.	Durasi	Visual	Dialog/Video	Keterangan
				keluarga. Ia menginginkan untuk saling mengobrol langsung satu sama lain sebagai anggota keluarga.
5.	00.38.53-00.39.12		Tristan Harris: Kita berevolusi untuk peduli apakah orang lain di suku kita memandang kita baik atau tidak karena itu penting. Namun apa kita berevolusi untuk menyadari pendapat 10.000 orang tentang kita? Kita tak berevolusi untuk menerima persetujuan sosial setiap lima menit. Kita sama sekali tak dirancang untuk mengalami itu.	<p>Di <i>scene</i> ini Tristan Harris berpendapat bahwa dengan menggunakan dan memainkan media sosial, kita tidaklah harus memikirkan apakah <i>posting-an</i> yang kita <i>posting</i> dapat diterima dan disukai oleh semua orang. Kita tidak bisa menerima persetujuan sosial dari semua orang.</p> <p>Nilai Moral dan Nilai Sosial: Tristan Harris memberikan pernyataan bahwa dengan menggunakan media sosial kita tidak perlu timbul rasa gelisah dalam memposting dan berkomen pada suatu postingan dan memikirkan</p>

No.	Durasi	Visual	Dialog/Video	Keterangan
				bagaimana reaksi serta pendapat orang lain.
6.	00.41.06-00.41.35		<p>Jonathan Haidt: Generasi Z, anak-anak yang lahir usai tahun 1996, mereka adalah generasi pertama dalam sejarah yang terjun langsung ke media sosial di sekolah menengah. “Bagaimana mereka menghabiskan waktu? Mereka pulang dari sekolah dan memakai gawai (ponsel) mereka. Seluruh generasi ini lebih cemas, rapuh, dan tertekan, mereka kurang nyaman mengambil resiko.</p>	<p>Maksud dari <i>scene</i> ini Jonathan Haidt mengungkapkan bahwa, anak-anak yang lahir di tahun 1996-2010 atau yang dikenal dengan istilah gen-Z. Mereka adalah anak-anak yang terjun langsung dan menggunakan media sosial pada <i>gadget/handphone</i> miliknya, yang sebenarnya mereka tidak ketahui bahaya dampak buruk dan resiko dalam menggunakannya.</p> <p>Nilai Moral dan Nilai Sosial: Jonathan Haidt disini mencoba untuk mengingatkan kembali kepada penonton (orang tua) yang dengan mudahnya memberikan <i>handphone</i> kepada anaknya, untuk memikirkan kembali agar sang anak tidak</p>

No.	Durasi	Visual	Dialog/Video	Keterangan
				diberikan <i>handphone</i> dalam umur-umur yang rentan berubah kondisi psikologisnya serta masih mudah menirukan apa yang dilihatnya pada media sosial miliknya.
7.	00.53.37-00.54.17		Tristan Harris (Sedang menghadiri <i>workshop/seminar Center for Humane Technology</i>): Kita semua mewaspadaai saat ketika teknologi akan mengalahkan kekuatan dan kecerdasan manusia. Kapan itu akan melampau hal itu, merebut profesi, dan lebih pintar dari manusia? Namun ada momen lebih awal saat teknologi dan mengalahkan kelemahan manusia. Pada point ini teknologi telah mendobrak kebiasaan kita yang berakar pada kecanduan, polarisasi, radikalisasi,	Pada <i>scene</i> ini Tristan Harris memberikan pendapatnya tentang teknologi pada saat ini kepada orang-orang yang menghadiri seminar tersebut. Tristan Harris berpendapat bahwa perkembangan teknologi yang sering kali kita takutkan bukanlah dalam bentuk yang dapat mengancam manusia seperti mengalahkan kekuatan dan kecerdasan manusia saja. Namun, perkembangan teknologi perlahan-lahan merubah kebiasaan kita

No.	Durasi	Visual	Dialog/Video	Keterangan
			<p>memicu kemarahan, keangkuhan, dan lain-lain. Ini telah mengalahkan sifat manusia dan skakmat bagi kemanusiaan.</p>	<p>seperti kecanduan, polarisasi, radikalisme, dan kesombongan.</p> <p>Nilai Moral dan Nilai Sosial: Tristan Harris mencoba membuka wawasan bagi para orang-orang yang menghadiri seminar tersebut, bahwa betapa mengerikannya perkembangan teknologi dalam merubah kebiasaan dan perilaku manusia.</p>
8.	00.59.02-00.59.33		<p>Ben sedang menonton berita sang kakak (Cassandra) menanyakan Ben apakah dia latihan sepak bola hari atau tidak. Namun Ben tetap bersikeras untuk tetap menonton berita di internet. Kakak: Tayangan yang kau tonton itu bukan berita itu hanyalah propaganda, itu buruk untukmu. Sebaiknya kau berlatih sepak bola.</p>	<p><i>Scene</i> ini menunjukkan sang kakak (Cassandra) memiliki kepedulian pada adiknya dalam hal mengingatkan kepada Ben. Bahwa berita yang dia tonton pada layar <i>handphone</i>-nya, itu bukanlah berita yang sesungguhnya dan menyuruhnya untuk melakukan aktivitas langsung seperti</p>

No.	Durasi	Visual	Dialog/Video	Keterangan
				latihan dan bermain bola ketimbang hanya bermain media sosial saja.
9.	01.14-15.- 01.14.30		<p>Marco Rubio Senator Florida, AS: Kita adalah bangsa yang tak saling bicara lagi. Kita bangsa yang orangnya berhenti berteman dengan orang lain karena pilihan mereka berbeda di pemilu lalu. Kita bangsa yang mengisolasi diri untuk menonton saluran yang membenarkan kita saja.</p>	<p>Di <i>scene</i> ini Marco Rubio selaku Senator Florida AS memberikan pernyataan sekaligus mengkritik warganya. Bahwa keadaan masyarakat saat ini sudah lah terpecah belah akibat berbeda nya pilihan pada saat pemilu. Ia juga menambahkan bahwa situasi masyarakat saat ini, hanyalah menerima apa yang menurut ia benar saja dan tidak mendengarkan dan menerima pendapat orang lain.</p> <p>Nilai Moral dan Nilai Sosial: Marco Rubino memeberikan gambaran mengenai situasi saat ini, untuk membuat warganya menjadi lebih</p>

No.	Durasi	Visual	Dialog/Video	Keterangan
				<p>baik lagi dalam berinteraksi satu sama lain dan menjadikan warga negaranya menjadi masyarakat yang majemuk.</p>
10.	01.25.38-01.25.46		<p>Justin Rosenstein: Kita akan lebih menguntungkan perusahaan jika kita menghabiskan waktu menatap layar, menatap iklan, daripada menghabiskan waktu itu untuk menikmati hidup.</p>	<p>Dalam <i>scene</i> ini Justin Rosentein memberikan pernyataan bahwa: Bila kita tidak selalu terpaku dan menghabiskan waktu pada layar <i>smartphone</i> kita, serta menghabiskan waktu tersebut untuk melakukan aktivitas hidup, kita akan diuntungkan dalam kondisi psikologis (mental) dan tidak menguntungkan perusahaan teknologi dalam membentuk pola pemakaian kita dalam menggunakan media sosial.</p> <p>Nilai Moral dan Nilai Sosial: Justin Rosentein mengungkapkan kita akan jauh lebih hidup dan bermakna bila</p>

No.	Durasi	Visual	Dialog/Video	Keterangan
				kita melakukan kegiatan dan aktivitas sehari-hari kita, ketimbang hanya bermain media sosial pada <i>smartphone</i> setiap waktu.
11.	01.32.43-01.33.06		<p>Jaron Lanier: Dengar, aku tahu betul aku tak akan membuat semua orang menghapus akun media sosial mereka, tapi kurasa ada beberapa orang dan membuat beberapa orang menghapus akun mereka itu sangat penting. Alasannya adalah untuk menciptakan ruang untuk percakapan, karena aku ingin ada cukup banyak orang di masyarakat yang bebas dari mesin manipulasi untuk melakukan percakapan sosial yang tak dibatasi oleh mesin manipulasi.</p>	<p>Jaron Lanier pada <i>scene</i> ini mengungkapkan bahwa, setiap manusia akan lebih bermakna hidup nya bila melakukan interaksi dan melakukan percakapan sosial secara langsung ketimbang hanya bermain media sosial yang dapat mengubah serta memanipulasi kebiasaan dan perilaku kita.</p> <p>Nilai Moral dan Nilai Sosial: Jaron Lanier sebagai Penemu <i>Virtual Reality</i>/Ilmuwan Komputer, menginginkan setiap individu mengurangi bermain media sosial dan mengadakan ruang publik untuk berdiskusi dan berinteraksi</p>

No.	Durasi	Visual	Dialog/Video	Keterangan
				serta melakukan percakapan satu sama lain.

Dalam penelitian ini merujuk pada penyebab permasalahan *Diagones Causes* dan bagaimana pemutusan nilai moral dan nilai sosial apa yang mesti diperbaiki dari peristiwa pada film ini. *Make Moral Judgement* yang berarti pembuat keputusan moral, mana yang baik dan mana yang buruk untuk kehidupan manusia. Tak hanya berdasarkan nilai moral saja, namun pada tabel diatas juga menampilkan nilai nilai sosial yang terkandung di dalamnya. Nilai moral yang ditampilkan ialah berbagai sikap atau tindakan para petinggi dan penemu perusahaan teknologi dalam menangani permasalahan yang dihadapi saat ini, yang diakibatkan oleh kecerdasan buatan, internet, dan media sosial dalam membentuk model sistem yang dapat merubah pola perilaku (pola hidup) manusia. Sedangkan, nilai sosial yang ditampilkan ialah berisikan tentang saling terbuka satu sama lain sebagai anggota keluarga, berinteraksi dan berkomunikasi sewaktu-waktu dengan sesama anggota keluarga, seperti halnya pada saat makan malam bersama.

4.3.4. Pembahasan Film *The Social Dilemma* Berdasarkan Elemen *Treatment Recommendation*

Tabel 4.3.4. Tahap *Treatment Recommendation*

No.	Durasi	Visual	Dialog/Video	Keterangan
1.	00.11.43-00.11.50		Ben (Anak kedua laki-laki): Video apa yang baru ibu kirim? Kakak (perempuan): Itu dari acara <i>talkshow</i> , tapi cukup bagus. Pria itu jenius. Dia membahas penghapusan	Penanganan penyelesain masalah dalam <i>scene</i> ini, Ibu mencoba memberikan saran kepada anak-anaknya untuk mengurangi bermain media sosial pada <i>handphone</i> nya dengan mengirimkan tautan video yang berisikan

No.	Durasi	Visual	Dialog/Video	Keterangan
			media sosial, yang mana harus kau lakukan (adik laki-laki atau Ben).	penghapusan akun media sosial.
2.	00.31.39-00.31.42		Aza Raskin: Aku bahkan harus membuat perangkat lunak untuk menghapus kecanduanku membaca <i>Reddit</i>	Pemberian penyelesaian masalah dalam <i>scene</i> ini, yaitu Aza Raskin selaku mantan karyawan <i>Firefox</i> dan <i>Mozilla Labs</i> , sampai membuat suatu perangkat lunak untuk mengatasi kecanduannya dalam bermain media sosial.
3.	00.34.24-00.34.31		Ibu: Jadi mereka akan aman di sini (toples yang tidak bisa dibuka dengan pengatur waktu) sampai makan malam usai. Dan semua orang bisa bersantai, paham?	Di <i>scene</i> ini penyelesaian masalah yang ditampilkan, yaitu sang Ibu membeli toples pengatur waktu untuk menyimpan <i>handphone</i> keluarganya agar dapat menikmati makan malam bersama dan berbincang satu sama lain sebagai anggota keluarga.
4.	00.37.03-00.37.09		Ibu: Jika kau bisa menjauhinya (ponsel) selama seminggu penuh, akan kubelikan kau layar baru.	Penyelesaian masalah pada <i>scene</i> yaitu sang ibu akan memberikan penghargaan/ <i>reward</i> bagi anaknya (Ben) bila Ben dapat menahan

No.	Durasi	Visual	Dialog/Video	Keterangan
				keinginannya dalam bermain media sosial di <i>handphone</i> miliknya dalam waktu seminggu.
5.	01.30.33-01.30.56		<p>Justin Rosenstein: Aku sudah menghapus banyak aplikasi dari ponselku yang kurasa hanya membuang waktuku. Semua aplikasi media sosial dan berita. Aku pun mematikan notifikasi pada apapun yang menggetarkan kakiku dengan informasi yang tak tepat waktu dan penting bagiku saat ini.</p>	<p><i>Scene</i> ini memberikan penyelesaian masalah yaitu pemberian saran yang diberikan oleh Justin Rosenteine kepada penonton di film ini. Ia menyarankan untuk menghapus aplikasi yang tidak penting pada ponsel kita dan hanya menghabiskan banyak waktu kita saja. Ia pun menambahkan untuk mematikan notifikasi apapun yang dapat mengganggu segala aktivitas kita dan hanya bergetar ketika kita memang membukanya.</p>
6.	01.30.57-01.31.01		<p>Guillaume Chaslot: Aku tak menggunakan <i>google</i> lagi, tapi <i>qwant</i> yang tak menyimpan riwayat pencarian kita.</p>	<p>Penekanan penyelesaian masalah pada <i>scene</i> ini yaitu Guillaume Chaslot selaku Algoritma <i>Youtube</i>, ia bahkan tidak menggunakan <i>Google</i> lagi untuk mesin pencariannya, melainkan menggantinya dengan <i>qwant</i> agar tidak ketagihan mencari sesuatu yang tidak dicarinya dan</p>

No.	Durasi	Visual	Dialog/Video	Keterangan
7.	01.31.02-01.01.07		<p>Jaron Lanier: Jangan pernah menerima video rekomendasi di Youtube. Selalu memilih. Itu cara melawan yang lain.</p>	<p>direkomendasikan oleh <i>Google</i></p> <p>Jaron Lanier memberikan penyelesaian masalah pada <i>scene</i> ini yaitu, jangan menonton apapun video yang direkomendasikan oleh <i>Youtube</i>, melainkan kita yang mesti mencari video apa yang kita butuhkan.</p>
8.	01.31.17-01.31.23		<p>Renee DiResta: Sebelum membagi, periksa fakta, pertimbangkan sumbernya, riset lebih banyak lagi di <i>Google</i>.</p>	<p>Penyelesaian masalah yang ada pada <i>scene</i> ini yaitu Renee DiResta selaku Pengamat Internet di Stanford dan Riset Manager, memberikan saran kepada kita untuk sebelum membagi dan menyebarkan informasi yang kita terima di internet dan media sosial. Akan jauh lebih baik untuk kita untuk memeriksa terlebih dahulu sumber dan fakta dari informasi tersebut.</p>
9.	01.31.45-01.32.05		<p>Tristan Harris: Perhatikan banyak orang di industri teknologi tak memberi perangkat ini kepada anak mereka, begitu juga pernyataan dengan Alex</p>	<p>Di <i>scene</i> ini penyelesaian masalah yang diungkapkan oleh Tristan Harris yaitu, banyak anak-anak dari perusahaan teknologi bahkan tidak memberikan perangkat (<i>gadget/handphone</i>)</p>

No.	Durasi	Visual	Dialog/Video	Keterangan
10.	01.32.06-01.32.33		<p>Roetter, Tim Kendall.</p> <p>Jonathan Haidt: Aku sudah memikirkan tiga aturan sederhana yang mempermudah hidup keluarga dan itu dibenarkan oleh penelitian. Aturan pertama adalah tak ada gawai (<i>handphone</i>) di kamar tidur pada waktu setiap malam. Apa pun waktunya, 30 menit sebelum tidur, semua gawai (<i>handphone</i>) keluar. Aturan kedua adalah tak ada media sosial sampai SMA. Aturan ketiga adalah menyusun anggaran waktu dengan anak-anak kita.</p>	<p>ke anak-anak mereka.</p> <p>Pada <i>scene</i> ini bentuk penyelesaian masalah yang diberikan oleh Jonathan Haidt yaitu berupa tidak memberikan anak gawai (<i>handphone</i>) di kamar tidur pada waktu menuju tidur malam. Tidak memperbolehkan dan memberikan sang anak untuk bermain media sosial dan <i>gadget/handphone</i> sampai memasuki masa remajanya. Dan terakhir, memberikan dan mengatur waktu untuk berinteraksi antara orang tua dengan sang anak.</p>

Hasil penelitian yang merujuk pada *Treatment Recommendation* ialah berupa bentuk pencegahan yang dilakukan dan diberikan oleh para petinggi perusahaan teknologi. Seperti misalnya, mematikan notifikasi yang tidak dibutuhkan dan dapat membuang-buang waktu pada suatu aplikasi, hanya memberikan *handphone* pada anak di umur yang sudah cukup dewasa, membatasi penggunaan *gadget* pada anak, serta memvalidasi atau mengecek ulang fakta dan sumber kebenaran dari suatu informasi.

4.4. Hasil Pembahasan

Film dokumenter *The Social Dilemma Netflix* mendeskripsikan dan memberikan gambaran kepada kita semua tentang bahaya dan dampak dari bermain dan menggunakan media sosial pada perangkat *gadget* dan *handphone* kita. Dari media sosial yang selama ini kita gunakan sehari-hari, kita secara tidak sadar bahwa selama ini kita seolah-olah dimanipulasi oleh perangkat *handphone* kita sendiri untuk tetap menggulingkan jari kita dalam memainkannya. Hilangnya jati diri dan berubahnya pola perilaku kita menjadi ke arah yang buruk, hingga pola hidup yang tidak sehat seperti kecanduan dalam menggunakan media sosial.

Berdasarkan hasil temuan analisa diatas pembingkaiian peristiwa yang diangkat dari cerita pada film ini, mengarah kepada bagaimana *framing* (pembingkaiian) media sosial dibentuk dan diangkat pada suatu media yakni film *The Social Dilemma* ini. Seperti menurut Eriyanto (2012:10-11) pada dasarnya *framing* adalah metode untuk melihat cara bercerita (*story telling*) media atas peristiwa. “Cara bercerita” itu tergambar pada “cara melihat” terhadap realitas yang dijadikan berita. “Cara melihat” ini berpengaruh pada hasil akhir dari konstruksi realitas. Analisis *framing* adalah analisis yang dipakai untuk melihat bagaimana media mengkonstruksi realitas. Analisis *framing* juga dipakai untuk melihat bagaimana peristiwa dipahami dan dibingkai oleh media.

Pada konteks ini, konstruksi realitas yang dibentuk pada film ini sangatlah terlihat dengan jelas dan digambarkan secara terperinci dalam setiap adegan. Seperti pada beberapa adegan yang menampilkan bahwa kita selama ini adalah produk yang telah dimanipulasi dan terpolarisasi dari perusahaan teknologi yaitu media sosial. Proses kontruksi realitas yang dipakai pada penelitian ini menggunakan model *framing* Robert N. Entman.

Konsep *framing*, oleh Entman, digunakan untuk menggambarkan proses seleksi dan menonjolkan aspek tertentu dari realitas oleh media. *Framing* dapat dipandang sebagai penempatan informasi-informasi dalam konteks yang khas

sehingga isu tertentu mendapatkan alokasi lebih besar daripada isu yang lain (Eriyanto 2012:220).

Selanjutnya Eriyanto (2012:221) menjelaskan bahwa Entman melihat *framing* dalam dua dimensi besar: seleksi isu dan penekanan atau penonjolan aspek-aspek tertentu dari realitas/isu. Penonjolan adalah proses membuat informasi menjadi lebih bermakna, lebih menarik, berarti, atau lebih diingat oleh khalayak. Realitas yang disajikan secara menonjol atau mencolok mempunyai kemungkinan lebih besar untuk diperhatikan dan mempengaruhi khalayak dalam memahami suatu realitas. Dalam praktiknya *framing* dijalankan oleh media dengan menyeleksi isu tertentu dan mengabaikan isu yang lain, dan menonjolkan aspek dari isu tersebut dengan menggunakan berbagai strategi wacana – penempatan yang mencolok (menempatkan di – *headline* depan atau bagian belakang), pengulangan, pemakaian grafis untuk mendukung dan memperkuat penonjolan, pemakaian label tertentu ketika menggambarkan orang/peristiwa yang diberitakan, asosiasi terhadap symbol budaya, generalisasi, simplifikasi, dan lain-lain.

Dua dimensi seperti seleksi isu dan penonjolan isu pada film *The Social Dilemma* ini, dapat dijelaskan sebagai berikut:

A. Seleksi Isu

Dari sekian banyaknya permasalahan dan peristiwa yang ada pada hidup ini seperti masalah ekonomi, perubahan iklim, bidang pemerintahan, virus corona, dan lain-lain, film *The Social Dilemma* menampilkan berbagai permasalahan-permasalahan yang sangat erat hubungannya dengan perkembangan zaman dan kondisi pada saat ini. Adapun permasalahan yang diangkat dari film ini seperti efek dan dampak yang dihasilkan dari media sosial, ketergantungan dan kecanduan menggunakan *gadget (handphone)*, hingga perubahan dan terganggunya kondisi kesehatan mental seseorang. Permasalahan yang diangkat pada film *The Social Dilemma* ini memang terlihat kecil dan tidak pernah terpikirkan oleh siapapun. Namun permasalahan ini perlahan-lahan, dapat mengubah *lifestyle* (pola hidup dan kebiasaan), budaya, hingga nilai sosial yang tanpa kita sadari dan akan memiliki

dampak buruk di generasi mendatang. Dampak buruk yang terlihat dari film ini yaitu ketergantungan dan kecanduan manusia terhadap *gadget (handphone)*, sikap dan perilaku manusia menjadi lebih mudah hancur dan rapuh, perubahan pola hidup (*lifestyle*) menjadi konsumtif dan hedonis, dan manusia menjadi pribadi yang tertutup, saling mengasingkan satu sama lain, sulit untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan sekitar. Pesan moral dan pesan sosial yang diangkat pada film *The Social Dilemma* memiliki pesan yang baik untuk penonton. Terutama tentang kesadaran pada manusia terhadap penggunaan media sosial secara bijak dan pengingat kepada manusia untuk kembali berinteraksi secara sosial dalam kehidupan nyata. Pesan sosial disini dapat terlihat juga pada aktor Jaron Lanier selaku petinggi perusahaan teknologi yang berisikan bahwa “dengan menghapus beberapa akun media sosial seseorang, ia ingin menciptakan ruang percakapan sosial pada setiap masyarakat”. Terlihat bahwa film ini tidaklah menampilkan efek buruk dari penggunaan media sosial saja, melainkan film ini menampilkan pula pesan sosial untuk manusia agar saling berkomunikasi dan berinteraksi satu sama lain tanpa terganggu oleh perangkat digital seperti *gadget, handphone*, dan media sosial.

B. Penonjolan Isu



Gambar 4.4. Penonjolan Isu

Penonjolan isu pada gambar di *scene* (adegan) diatas yang berisikan bahwa Tristan Harris (Etika Desainer *Google*) yang membuat pernyataan pada seminarnya yaitu: Apa yang salah dari industri teknologi saat ini? Ada banyak keluhan, skandal, pencurian data, kecanduan teknologi, berita palsu, polarisasi, dan beberapa pemilu diretas. Penonjolan isu pada film *The Social Dilemma* menunjukkan bahwa pada

dasarnya film ini menampilkan kepada kita untuk lebih sadar dalam memanfaatkan dan menggunakan media sosial yang seharusnya, seperti: dapat menyikapi dengan benar pada saat menerima informasi di media sosial yaitu melakukan riset akan kebenaran informasi tersebut, tidak mudah dan gampang percaya pada apa yang ditampilkan di media sosial, dan sebagainya.

Dengan menyaksikan film *The Social Dilemma* kita dapat lebih mengenal penonjolan isu tentang dampak dan bahaya yang diakibatkan bila sampai kecanduan. Hal ini patut dijadikan wawasan bagi kita untuk lebih bijak kembali dalam menggunakan media sosial, baik dari berkomentar hingga menerima dan mengakses informasi.

Setelah melihat seleksi isu dan penonjolan isu diatas, penentuan konstruksi realitas yang digunakan dari model Robert N. Entman ini, terdiri dari 4 tahapan yang dilakukan dalam menganalisis *framing* suatu media, diantaranya *Define Problem* (Pendefinisian Masalah), *Diagnoses Causes* (Memperkirakan Masalah atau Sumber Masalah), *Make Moral Judgement* (Membuat Keputusan Moral), *Treatment Recommendation* (Menekankan Penyelesaian). Berikut bingkai keseluruhan *scene* jika dituangkan dalam sebuah tabel berdasarkan keempat elemen perangkat Entman, yaitu:

Tabel 4.4. Framing Pembahasan Film *The Social Dilemma*

Framing Analisis	Indikator
<i>Define Problems</i>	Pemanfaatan dan teknik desain perangkat teknologi pada setiap penggunaannya dalam merubah perilaku individu yang menyebabkan sifat kecanduan dan ketergantungan.
<i>Diagnoses Causes</i>	Hilangnya pengawasan dan pengarahan batasan-batasan dalam pemberian dan penggunaan perangkat

	teknologi pada media sosial untuk sang anak.
<i>Make Moral Judgement</i>	Tristan Harris sebagai etika desainer <i>google</i> saja memikirkan apa yang terbaik dalam mengatasi model bisnis perangkat teknologi yang ia ciptakan, dan para petinggi perusahaan teknologi lainnya.
<i>Treatment Recommendation</i>	Hendaknya seseorang bila menggunakan media sosial pada perangkat digital nya di film ini, yaitu melakukan beberapa pencegahan seperti mematikan notifikasi yang dianggap tidak penting, memberikan <i>handphone</i> pada anak di umur yang cukup dewasa, membatasi penggunaan <i>gadget</i> pada anak, serta mengecek ulang fakta dan sumber kebenaran dari informasi yang diterima pada internet dan media sosial.

Berdasarkan pada paparan di atas, itu semua merupakan temuan yang telah penulis temukan pada film *The Social Dilemma* ini. Kemudian, data yang telah ditemukan tersebut diperkuat kembali dengan dilakukannya wawancara triangulasi sumber. Berikut ini adalah hasil pernyataan yang diungkapkan oleh triangulasi sumber tentang film ini:

4.4.1. *Define Problem* (Definisi Masalah) Kecanduan Media Sosial Dilihat Dari Triangulasi Sumber Psikolog dan Kritikus Film

Menurut Triangulasi Sumber Psikolog: “Menurut aku film ini membawa dampak positif banget, setelah kita tahu bahwa sebenarnya kita ini adalah sebuah produk,

kita ini dimanipulasi, jujur aja pas aku nonton di menit 18, aku langsung ok *stop*. Aku *stop* untuk nonton dan menyadari bahwa yang kulakuin selama ini adalah aku sedang dimanipulasi. Jadi kita harus sadar dulu ya, sadar bahwa kita dimanipulasi, kita tetep perlu kok punya media sosial, kita tetep perlu mengikuti perkembangan teknologi tapi ada batasnya kalau udah kecanduan itu yang bahaya, intinya kita harus sadar dulu, setelah itu kita mengubah pola perilaku kita, kita mencari dopamin dari luar selain bermain media sosial”.

Menurut Triangulasi Sumber Kritikus Film: “Ya seenggaknya di film ini tuh ngasih gambaran sederhana “gini lho kalo misalnya kita kalo terlalu sering main media sosial”. Terus kalo dari sisi dokumenter nya gua ngeliatnya fokusnya ngomongin tentang “gimana memanusiaikan media sosial?” gimana kita bisa jadi manusia seutuhnya gitu kan, bukan produk gitu”.

Sesuai dengan yang dinyatakan di atas, pernyataan-pernyataan triangulasi sumber ini benar adanya dan ditampilkan pada salah satu *scene* dalam film ini. *Scene* yang diungkapkan oleh triangulasi sumber ini, mengacu pada menit 00.13.16-00.14.00 yang berisikan pernyataan oleh Tristan Harris (Etika Desain Google) “*if you’re not paying for the product, then you are the product*”. Dari pernyataan tersebut lah yang dapat menjadi awal permasalahan mengapa seseorang dapat menjadi kecanduan media sosial.

Maksud dari kalimat itu adalah, media sosial yang kita anggap dan kita gunakan selama ini, tidaklah selalu bersifat gratis. Kita adalah produk mereka (perusahaan teknologi), selama ini kita lah yang di manipulasi dengan media sosial yang ada.

4.4.2. Diagnoses Causes (Sumber Masalah) Kecanduan Media Sosial Dilihat Dari Triangulasi Sumber Psikolog dan Kritikus Film

Menurut Triangulasi Sumber Psikolog: “Jadi yang aku dapet dari film ini itu, tadi soal sosial yaa atau peran sosial itu dapat menghancurkan kita kapan aja, kita bisa

punah, manusia bisa punah gara gara media sosial contohnya kenapa kita bisa dikatakan ujungnya manusia bisa punah karena nilai bunuh diri itu semakin hari semakin meningkat saat teknologi semakin pesat, *selfward* (jati diri) manusia disini, kayak kita ada di salah satu adegan mereka itu, ada anak kecil yang lagi foto “oh gacantik, oh aku ga gini” otomatis mereka lebih rentan untuk merasakan depresi, mereka lebih rentan mengalami *insecurity* (kurang percaya diri). Disitu mereka merasa ga berharga, terus ujungnya kemana, merasa ingin melenyapkan diri”.

Menurut Triangulasi Sumber Kritikus Film: “Kayak ada di bagian filmnya gitu kan yang dibagian-bagian akhir gitu ngomongin tentang “kita yang punya kontrol gitu, jangan sampe kita yang dikontrol sama si AI (kecerdasan buatan), jangan sampe kita yang malah gak tau nih AI (kecerdasan buatan) bakal kek gimana. Harusnya kita bisa mencegah atau ngontrol itu lah, jangan sampe kita di dominasi sama AI (kecerdasan buatan), karena kita yang bikin”.

Sesuai dengan yang dinyatakan di atas. Menurut pernyataan yang diberikan oleh triangulasi sumber psikolog, dapat terlihat jelas pada salah satu *scene* dalam film ini. *Scene* yang diungkapkan oleh triangulasi sumber ini, mengacu pada menit 00.38.18-00.38.30. Dalam adegan tersebut, menayangkan seorang anak perempuan terlalu sering menggunakan filter photo pada akun media sosialnya, hingga membuatnya hilang jati dirinya.

Pada adegan inilah yang menjadi salah satu sumber masalah, pada bagaimana seseorang dapat menjadi kecanduan memainkan media sosialnya. Karena dengan terlalu sering kita menggunakan media sosial, kita dapat lupa siapa diri kita sebenarnya, kita membentuk diri kita terhadap apa yang orang lain inginkan, dan mengarah kepada berubah nya pola perilaku yang dimiliki seseorang.

Sedangkan menurut pernyataan yang diberikan oleh triangulasi kritikus film, dapat terlihat jelas pada salah satu *scene* pada menit 01.19.33-01.19.37. *Scene* ini berisikan pernyataan oleh Tristan Harris (Etika Desain *Google*) mengatakan “AI (kecerdasan buatan) akan lebih mahir dalam hal membuat kita melihat layar, bukan lebih buruk dalam memprediksinya”.

Dalam adegan ini juga, mungkin dapat menjadi salah satu sumber masalah, yang menyebabkan seseorang menjadi kecanduan bermedia sosial. Di *scene* ini menampilkan, bahwa sistem AI (kecerdasan buatan) merupakan sistem yang telah dibuat para petinggi perusahaan teknologi. Namun, maksud dari *scene* ini adalah pengingat untuk diri kita. Bahwa AI (kecerdasan buatan) yang selama ini kita gunakan dalam bermedia sosial, dapat mengontrol kita ke arah kecanduan dalam menggunakannya. Pada adegan ini, kita lebih diingatkan kembali untuk kita yang dapat memutuskan kapan kita dapat berhenti dan kapan untuk menggunakannya.

4.4.3. Make Moral Judgement (Membuat Keputusan Moral)

Kecanduan Media Sosial Dilihat Dari Triangulasi

Sumber Psikolog dan Kritikus Film

Menurut Triangulasi Sumber Psikolog: “Nilai moral disini yaitu menjauhkan dan mengingatkan kepada kita untuk tidak kecanduan dengan media sosial. Dari film ini menjadi *self awareness* (pengingat) ke kita, bahwa media sosial itu gak selamanya sehat, kita tuh sebenarnya selama ini bisa dimanipulasi”.

Menurut Kritikus Film: “Sama ya ini lah, sekali-sekali yaudah matiin hape gitu, keluar gitu ketemu temen (ngobrol), ketemu ama keluarga juga gitu kan abisin waktu ama mereka. Karena sayang banget kalo engga gitu kan, akhirnya malah kita yang kecapean sendiri bahkan mungkin bisa depresi gitu”.

Sesuai dengan yang dinyatakan di atas, pernyataan-pernyataan triangulasi sumber ini benar adanya dan ditampilkan pada salah satu *scene* dalam film ini. *Scene* yang diungkapkan oleh triangulasi sumber ini, mengacu pada menit 00.34.05-00.34.13.

Pada adegan ini lah keputusan moral yang baik untuk seseorang agar dapat terhindar dari kecanduan media sosial. Adegan tersebut memperlihatkan sang ibu menginginkan seluruh anggota keluarganya, untuk ngobrol satu sama lain ketimbang hanya bermain *gadget* (ponsel) nya masing-masing.

4.4.4. *Treatment Recommendation* (Sumber Masalah)

Kecanduan Media Sosial Dilihat Dari Triangulasi

Sumber Psikolog dan Kritikus Film

Menurut Triangulasi Sumber Psikolog: “Yang pertama adalah menciptakan *boundaries* (batasan antara diri sendiri dengan orang lain). Jadi kita punya semacam *self boundaries* (batasan diri sendiri) itu tuh kek semacam, kita sampe mana sih maen media sosialnya, berapa jam sih kita boleh mainnya, berita apa aja sih yang boleh kita konsumsi seperti kita, baca atau kita tonton, semacam kek gitu-gitu. Kedua, coba kita mematikan semua notifikasi, kecuali nada dering telepon umum misalnya orang menelpon kita dari pulsa, itu pasti udah *urgent* banget sifatnya. Ketiga lakukan kegiatan yang positif dalam kehidupan kita seperti olahraga. Dengan olahraga tuh itu bisa meningkatkan tingkat dopamin kita, yang mana tuh sebenarnya kita dapetin selama ini dari media sosial aja. Keempat menciptakan *selfward* (jati diri) pada dalam diri sendiri. Ini yang sulit banget diciptakan orang-orang, karena ya tadi *beauty standart* (standar kecantikan perempuan), *economy standart* (standar kekayaan dan kesejahteraan orang), itu mereka harus mengenali dirinya sendiri, mereka harus mengenal kelebihan dan kekurangan diri apa yang harus mereka kembangkan, mereka harus tau potensi-potensinya. Kelima puasa media sosial (*social media detox*). Puasa medsos itu awalnya memang cemas, kek biasanya kita kemana-mana megang *gadget* gitu, awalnya ada yang gelisah, ada yang nyobek-nyobekin kertas buat ngilangin kebiasannya. Intinya kita harus cari pergerakan lain, meskipun kita dalam kondisi puasa medsos. Keenam *Joy Of Missing Out* (mencari sumber hiburan lainnya). Ketujuh membatasi standar apa yang orang lain inginkan. Terakhir *mindfulness* (menguasai pola pikir) hidup untuk hari ini dan sekarang, contohnya kan kita misalkan makan yah, letakkan *gadget*, kita lagi ngerjain sesuatu fokus aja apa yang kita kerjakan”.

Menurut Triangulasi Sumber Kritikus Film: “kayak ada beberapa hal yang sederhana kayak matiin notifikasi, itu tuh ngaruh banget gitu ke mental kita gitu kan. Ketika kita nggak sering dikasih notifikasi itu jadinya kita jadi punya kehidupan lain di luar *handphone* dan medsos gitu kan. Kedua ya, yaudah *uninstall*

(hapus) aja gitu media sosial yang sebenarnya kita nggak butuhin gitu. Kayak misalnya itu, kita gmaen *twitter* nih, cuma pengen liat *timeline* nya *twitter* doang nih, ya gausah di *install* gitu. Yang kita aktif aja makenya misalnya *instagram*, tapi itu pun tetep dibatesin, jangan sampe kita kayak tiap detik liat *instagram*, nah itu tuh yang bikin kita gampang *anxious* (mental rapuh) nya gitu kan.

Sesuai dengan yang dinyatakan di atas, pernyataan-pernyataan triangulasi sumber ini benar adanya dan ditampilkan pada salah satu *scene* dalam film ini. *Scene* yang diungkapkan oleh triangulasi sumber ini, mengacu pada menit 01.30.33-01.30.56. Dalam adegan ini Justin Rosentein (Petinggi *Facebook*), memperlihatkan kepada kita mengenai pencegahan untuk menghindari kecanduan media sosial. Seperti, mematikan notifikasi, menghapus aplikasi yang tidak dipakai, dan pembatasan penggunaan media sosial per harinya.

4.4.5. Pesan Sosial Dalam Film *The Social Dilemma*

Adapun pesan menurut Nurani Soyomukti (2016:58) adalah segala sesuatu yang disampaikan komunikator kepada komunikan untuk mewujudkan motif komunikasinya. Pesan sebenarnya adalah suatu hal yang sifatnya abstrak (konseptual, ideologis, dan idealistis). Akan tetapi ketika ia disampaikan kepada komunikator kepada komunikan, ia menjadi konkret karena disampaikan dalam bentuk simbol atau lambang berupa bahasa (baik lisan maupun tulisan), suara (*audio*), gambar (*visual*), mimik, gerak gerik dan lain sebagainya. Sedangkan makna nilai sosial adalah merupakan seperangkat sikap individu, yang dihargai sebagai suatu kebenaran dan dijadikan standar bertingkah laku guna memperoleh kehidupan masyarakat yang demokratis dan harmonis menurut Raven (dalam Zubaedi 2012:12).

Jadi dapat dipahami bahwa pesan sosial yaitu sebuah pemikiran yang diberikan kepada masyarakat, yang bisa terdiri dari 3 orang atau lebih yang saling berhubungan, saling membutuhkan dan memiliki kesadaran, bahwa antara satu dengan yang lain saling berperan. Konteks pesan sosial yang terkandung pada film

ini lebih mengarah pesan yang diberikan kepada penonton (khalayak sosial) untuk merubah nilai sosial ke arah yang lebih baik dari menggunakan media sosial, *Lifestyle* (pola hidup) yang sehat dalam memakai media sosial, dan penggunaan *gadget* dan *smartphone* yang tepat dalam bermedia sosial. Pernyataan ini diperkuat dengan adanya jawaban yang diberikan triangulasi sumber dari sisi psikologi, yakni:

Menurut Triangulasi Sumber Psikolog: “Pesan sosial sih jangan sampe menetapkan *selfward* (jati diri) kita, *self-esteem* (harga diri) kita ke media sosial. Karena meskipun banyak orang menilai dari luar kayak apapun diri kita, namun orang lain tetap tidak akan mengerti dan paham bagaimana diri kita yang sebenarnya. Menurut aku, ayolah kita tetep menjunjung tinggi gotong royong kita seperti dulu, kayak nilai-nilai itu udah pada ilang gitu lho dibudaya kita”.