

HIPERREALITAS MEDIA SOSIAL DALAM FILM *BLACK MIRROR* EPISODE *NOSEDIVE*

Ni Kadek Ayu Diah Natalia¹⁾, I Dewa Ayu Sugiatica Joni²⁾, Ni Luh Ramaswati Purnawan^{3)1.2.3)} Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Udayana
Email: ayudiahnatalia@gmail.com¹⁾, idajoni11@gmail.com²⁾,
ramaswati.purnawan@gmail.com³⁾

ABSTRACT

Film has strength in constructing people through symbols it sends by every scenes. Besides construction of meaning, film also has the power to manipulate reality. This is known as hyperreality. The basic concept used in this research is the hyperreality theory by Jean Baudrillard. It is applied on the serial anthology Black Mirror episode Nosedive. The research method is to observe the whole film content and to analyse each and every signs, verbal and non-verbal, to find out their correspondence to Baudrillard thoughts, followed with exposition according to semiotic text analysis of Charles Sanders Peirce. The results show many signs in this film have strong relation with Baudrillard concept. Consequently it has pictorial potencies which can be determined as hyperreality phenomena. A society unawareness that live in a world of technological simulation and social interaction in accordance with algorithm preference.

Keywords: *FilmNosedive, Hiperreality, Jean Baudrillard, Social Media*

1. PENDAHULUAN

Film merupakan satu dari media massa yang mempengaruhi kehidupan masyarakat. Film tercatat mampu memberikan efek yang signifikan dalam proses penyampaian pesan kepada masyarakat (Rivers & Peterson, 2008: 252). Film memiliki kekuatan dalam mengkonstruksi makna melalui simbol – simbol yang tercermin di setiap adegannya. Fungsi film tidak hanya merefleksikan realitas namun juga memanipulasi realitas. Hal ini disebut dengan Hiperrealitas.

Konsep Hiperrealitas menjelaskan berlangsungnya permainan tanda-tanda sehingga menyebabkan yang asli dan yang

semu melebur. Akibatnya realitas asli dan palsu menjadi susah dibedakan. Konsekuensinya, manusia hidup dalam segala sesuatu yang merupakan tiruan, yang palsu tampaknya lebih nyata dari kenyataannya (Sobur, 2006). Konsep ini hadir sebagai akibat perkembangan teknologi dan perkembangan ekonomi masyarakat postmodern saat ini yang mengkonsumsi tanda tapi sarat makna.

Fenomena hiperrealitas oleh Jean Baudrillard ini menginspirasi banyak orang untuk mengkomunikasikan konsep ini kepada masyarakat salah satunya adalah serial film *Black Mirror*. Film *Black Mirror* karya Charlie Brooker merupakan film serial berbentuk antologi yaitu kumpulan episode

dalam satu seri yang memiliki cerita tersendiri tapi memiliki benang merah yang sama satu dengan lainnya.

Film ini mengangkat tema *Sci-fi* dan menceritakan sisi gelap humanisme, ancaman dan dampak buruk teknologi dalam perkembangan peradaban manusia di masa depan. *Nosedive* adalah episode pertama di musim ketiga menceritakan kehidupan tokoh utama yang hidup dalam masyarakat dimana segala aspek kehidupan seseorang dinilai berdasarkan *rating*.

Rating menentukan nasib seseorang dan status sosialnya. Sistem *rating* menjadi penentu dari semua aktivitas yang dilakukan di kehidupan sehari-hari. Hanya orang yang memiliki *rating* tinggi yang mendapatkan hak istimewa seperti rumah, lingkungan sosial yang elit dan kemudahan lainnya. Sedangkan orang yang memiliki *rating* rendah tidak bisa menikmati akses fasilitas, tempat tinggal, hingga jenjang karir yang bagus.

Alasan peneliti memilih film ini karena film ini didahului oleh realitas sosial yaitu rencana sistem kredit sosial oleh Dewan Negara Tiongkok, Warga di beri sistem *rating* oleh pemerintah dan *rating* warga mempengaruhi kelayakan akses mereka terhadap sejumlah layanan, termasuk jenjang karir, pinjaman di bank, hingga asuransi kesehatan. Peraturan ini digagas sejak tahun 2014 dan akan beroperasi sepenuhnya di tahun 2020 tetapi sudah di uji coba oleh jutaan orang dan beberapa perusahaan teknologi besar di Tiongkok dilansir dari *detiknews.com*

Sejak waktu penayangannya, *Nosedive* menuai banyak respons dari masyarakat hingga kritikus film. Film ini banyak diulas tentang kemiripannya dengan sistem kredit sosial Tiongkok dan realitas media sosial dewasa ini. *Nosedive* mendulang kesuksesan dengan mendapatkan peringkat ketiga oleh kritikus film untuk episode film *Black Mirror* terbaik dalam ulasan di beberapa media yaitu, majalah gaya hidup *Vulture*, Tayangan Televisi Amerika *Entertainment Tonight*, dan majalah Ekonomi *Forbes*.

2. KAJIAN PUSTAKA

Konsep Simulasi, Simulakrum Dan Hiperrealitas

Jean Baudrillard adalah seorang sosiolog, filsuf kontemporer dari Perancis. Dalam bukunya "*Simulations*" di tahun 1983 ia memperkenalkan konsep hiperrealitas. Simulasi merupakan representasi dari realitas asli dan seiring waktu mengalami duplikasi realitas yang dinamakan simulakrum. sehingga keaslian dan kesemuan tidak dapat dibedakan dan dikenali karena telah menjadi realitas yang dihidupi terutama bagi masyarakat *postmodern* saat ini. Kesatuan realitas ini disampaikan Jean Baudrillard sebagai *simulakrum* atau dalam bentuk plural adalah *simulacra*. *Simulacrum* merupakan penciptaan kesan nyata yang tidak ada acuan pada realitas sesungguhnya yang terjadi, sehingga hasilnya seolah-olah menjadi semacam realitas kedua atau yang juga disebut dengan *Simulacra*. Hiperrealitas merupakan hasil dari proses

akhir *simulacra dan simulacrum* yang di mana konsep ini saling terpadu satu sama lain. Hiperealitas menghasilkan realitas dari reproduksi objek dengan referensi objek yang tidak nyata, sehingga tanda-tanda memiliki kehidupannya sendiri, lepas dari realitas dan mengambang bebas. Singkatnya, hiperrealitas dapat diartikan sebagai ketidakmampuan kesadaran masyarakat untuk membedakan kenyataan sesungguhnya dan kenyataan palsu di era postmodern.

Hiperealitas merupakan hasil akhir dari suatu kondisi dimana di dalamnya kepalsuan bercampur dengan keaslian, fakta melebur bersama rekayasa, kebenaran tidak berlaku lagi karena sulit untuk di diskriminasi. Hiperrealitas menciptakan satu kondisi dimana realitas semu dianggap lebih nyata daripada realitas asli, dan kepalsuan dianggap lebih benar daripada kebenaran. Jean Baudrillard memandang fase pencitraan sebagai berikut:

1. Citra merupakan refleksi atas kenyataan
2. Citra menyembunyikan dan menyimpangkan realitas
3. Citra menutup ketidakadaan(menghapus) dasar realitas
4. Citra tidak memiliki hubungan atas berbagai realitas apapun, citra merupakan simulakrum itu sendiri .

Hiperrealitas Media Sosial

Media sosial adalah bagian dari *new media*. Yanuar Nugroho dan Sofie Shinta Syarief (2012:70) menyimpulkan bahwa media sosial dan internet yang merupakan

kemajuan inovasi teknologi telah mengubah wajah media secara mendasar. interaksi yang awalnya satu arah, karena perkembangan new media interaksi menjadi dua arah (pengguna dapat berinteraksi dengan penyedia informasi, atau antar pengguna hingga menjadi penyedia informasi).

Karakter khusus yang membedakan Media sosial dengan media lain menurut Ruli Nasrullah dalam buku Media Sosial Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi (Nasrullah, 2016: 16) yaitu media sosial sebagai simulasi sosial (*Simulation of society*) atau masyarakat sosial di mana Media sosial sebagai media nya di dunia virtual. Interaksi yang ada dalam media sosial memang mencerminkan refleksi dari interaksi sosial organik, akan tetapi interaksi yang terjadi merupakan simulasi dan Jean Baudrillard mengungkapkan dalam konteks media sosial media kini berfungsi sebagai ruang bagi manusia untuk membentuk identitas dirinya. (Baudrillard, 1983: 14). Perangkat di media sosial memungkinkan seseorang untuk menampilkan citra dan karakter tertentu, bahkan bisa menjadi pengguna memalsukan identitasnya, seperti pertukaran identitas, jenis kelamin, status hubungan, hingga foto profil yang diunggah (Bell, 2001; Huthchison & Mitchell, 2009; Turkle, 2005; Wood&Smith, 2005 dalam Nasrullah, 2016:28).

Kondisi ini merupakan hiperrealitas.

Media sosial tidak lagi menampilkan realitas, tetapi sudah menjadi realitas sendiri, bahkan apa yang di media lebih nyata (*real*) dari realitas itu sendiri. Media

sosial juga mempengaruhi cara kerja otak dalam memproses informasi dan memberikan umpan balik instan. Aktivitas tombol like di media sosial sebagai praktik yang menyia-nyiakan waktu "dengan menekan tombol *like*, seseorang mendapatkan gratifikasi instan dan kesenangan dari apa pun yang di lakukan." (Greenfield, 2017: 24).

Media sosial menentukan segala aktivitas dan keputusan sehari-hari. Media sosial dan teknologi secara psikologi tidak hanya mengubah apa yang dilakukan manusia, tapi mengubah identitas manusia. Greng Singh mengungkapkan teori "*Always On Culture* (budaya selalu aktif). (Singh, 2016: 309) merupakan istilah yang digunakan untuk merujuk pada cara teknologi modern (ponsel, komputer, dll.) Selalu membuat orang terhubung satu sama lain melalui Internet, dan karenanya selalu dapat diakses. Hubungan manusia dengan teknologi, menunjukkan bahwa orang-orang telah menjadi begitu terikat dengan perangkat komunikasi 'yang selalu aktif' sehingga diri menjadi melekat pada perangkat sedemikian rupa sehingga kehidupan dapat diwakili oleh layar digital.

Semiotika Charles Sanders Peirce

Kajian semiotika Charles Sanders Peirce menekankan pada logika. Tanda dibaca dengan logika. Peirce mengawali teori ini dari konsep tanda yang luas, bukan hanya pada tanda linguistik. Oleh karena itu, Peirce tidak hanya menyentuh konsep linearitas melainkan juga logika ruang yang terkait dengan waktu dan proses (Christomy & Yuwono, 2010 : 114). Peirce

mengungkapkan bahwa tanda terbentuk melalui hubungan segitiga (*triadic relations*) yaitu *Sign*, *Object* dan *Interpretant*.

Sign memiliki hubungan dengan Objek yang diacunya. Hubungan tersebut menghasilkan Interpretan (Nöth, 1990: 42, Cobley dan Jansz, 2002: 21) atau dapat disebut sebagai Struktur Triadik. (Budiman, 1999: 112), Struktur Triadik dapat dijelaskan sebagai berikut: Pertama, *Sign* adalah hal-hal yang dapat dipersepsi dari sesuatu yang berfungsi sebagai tanda (Nöth, 1990: 42). *Sign* merupakan 'bentuk fisik sebuah tanda' (Marcel Danesi, 1999). Menurut Peirce, *Sign* dapat terjadi didasari oleh berbagai latar (*ground*). *Sign* selanjutnya memiliki hubungan dengan objek. Objek adalah sesuatu yang diacu *Sign*. Objek dapat berupa Objek tanda (*Immediate Object*), yaitu objek yang direpresentasikan oleh tanda, dan objek dinamik (*Dynamic Object*), yaitu objek yang tidak tergantung pada tanda, bahkan objek inilah yang merangsang penciptaan tanda (Cobley dan Jansz, 1990: 22, Nöth, 1990: 43). Hubungan antara *sign* dan objek di akhir membentuk interpretan. Interpretan adalah efek yang ditimbulkan dari penandaan atau tanda yang bersifat subjektif karena berdasar oleh pemahaman benak individu. Interpretan terbagi menjadi tiga, yakni *Immediate Interpretant*, *Dynamic Interpretant*, dan *Final Interpretant* (Nöth, 1990: 43-44). Interpretan merupakan makna dari tanda. Proses pemaknaan tanda pada Peirce mengikuti hubungan antara tiga titik yaitu *representamen (S)* - *Object (O)* - *Interpretant (I)*. S adalah bagian tanda yang dapat dipersepsi secara fisik atau mental,

yang merujuk pada sesuatu yang diwakili olehnya (O). Kemudian I adalah bagian dari proses yang menafsirkan hubungan antara S dan O. Oleh karena itu bagi Peirce, tanda tidak hanya representatif, tetapi juga interpretatif.

3. METODELOGI PENELITIAN

Jenis Penelitian

Ditinjau dari pendekatan dan jenis data yang digunakan, metode yang digunakan dalam penulisan penelitian ini adalah pendekatan kualitatif sehingga menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata Menurut Arikunto (1998, h.309) penelitian kualitatif dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi mengenai status suatu gejala yang ada, Ada pun jenis penelitian ini adalah deskriptif. Penelitian deskriptif yaitu penelitian yang menuturkan pemecahan masalah yang ada berdasarkan pada data.

Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini berupa audio dan visual yang terdapat dalam Film *Black Mirror* episode *Nosedive* yang berdurasi sekitar 45 menit. Selain itu data sekunder berupa buku, jurnal, makalah, website dan literature terkait.

Unit Analisis

Unit analisis dalam penelitian ini adalah Film *Black Mirror* episode *Nosedive*.

Teknik Pengumpulan data

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data melalui observasi yang dilakukan dengan mengamati film *Black Mirror* episode *Nosedive* dan mengkaji film dalam perspektif semiotika. Film tersebut menjadi bahan dasar analisis penelitian ini. Peneliti mendapatkan film tersebut dengan cara mengunduh film dari media internet dan memutarinya di perangkat pemutar film. Selanjutnya dilakukan dokumentasi dengan mencari data berupa jurnal, internet, buku-buku yang dapat menunjang penelitian ini, dan lain sebagainya. Tujuan dari dokumentasi adalah untuk mendapatkan informasi yang mendukung analisis dan interpretasi data.

Teknik Analisis Data

Peneliti menganalisis data dengan menjabarkan data audio dan visual yang terdapat dalam beberapa *scene* yang terdapat konsep hiperrealitas dalam film *Black Mirror* episode *Nosedive*. data-data pada tanda film *Black Mirror* Episode *Nosedive* dalam unsur makna Charles Sanders Peirce, diformulasikan dalam bentuk pernyataan serta dideskripsikan terhadap unsur setting, karakter penokohan, penyuntingan, alur cerita serta komponen dari konsep hiperrealitas.

Peneliti kemudian membagi beberapa *scene* yang mengandung bentuk hiperrealitas media sosial pada tokoh-tokoh di film ini kemudian mengelompokkannya menjadi tiga bagian segitiga makna Peirce, yaitu

sign, object, dan interpretant. Peneliti akan menyeleksi *scene* yang mencerminkan hiperrealitas media sosial dalam film *Black Mirror* episode *Nosedive*, kemudian mengklasifikasikan keterkaitan maupun relasi dari masing-masing bagian *triangle meaning* Peirce tersebut.

Terdapat tanda, objek dan interpretan dalam teori segitiga makna. Teori ini mengacu pada aspek bagaimana makna muncul dari sebuah tanda ketika digunakan untuk berkomunikasi (Kurniawan, 2011:47).

a) Tanda mencakup makna sebagai bentuk interpretasi pesan yang dimaksud. Tanda berbentuk visual atau fisik yang ditangkap oleh manusia.

b) Objek merupakan konteks sosial yang dalam implementasinya dijadikan sebagai aspek pemaknaan atau yang dirujuk oleh tanda tersebut.

c) Interpretasi berarti makna yang ada dalam benak seseorang tentang objek yang dirujuk sebuah tanda.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari film *Black Mirror* episode *Nosedive*, peneliti mendapatkan hiperrealitas media sosial yang ditampilkan tokoh dalam film ini, yaitu:

1. Fokus Kehidupan Pada Realitas Virtual
2. Interaksi Sosial Semu Dan Palsu
3. Sistem Rating Menentukan Kehidupan Tokoh

Analisa Hiperrealitas Media Sosial Film *Black Mirror* Episode *Nosedive*

Black Mirror episode *Nosedive* adalah sebuah film yang hadir saat masyarakat

dewasa ini hidup dalam dunia hiperrealitas dimana perkembangan teknologi mensimulasikan realitas kehidupan masyarakat. Lacie dan tokoh lainnya digambarkan hidup dalam sebuah masyarakat kelas menengah yang tujuan utamanya adalah meraih rating tinggi dan memiliki status sosial tinggi. Episode *Nosedive* memperlihatkan bentuk kehidupan masyarakat mutakhir yang dimana teknologi menjadi acuan dasar bagi masyarakat menentukan tujuan kehidupan masyarakat itu sendiri. Tanda hiperrealitas yang terdapat dalam film ini berupa nuansa film berwarna pastel. Penggunaan warna-warna pastel yang dominan menciptakan suasana yang superfisial dan canggung. Warna pastel secara psikologis memberikan kesan terang, terbuka, lembut, romantis, tenang. warna pastel pada dasarnya adalah warna sintetis dan jauh lebih terang dibanding warna sesungguhnya sehingga tidak menampilkan warna dalam bentuk murni dan asli yang mencerminkan tanda dari kehidupan yang *hyperreal*.

Media sosial memiliki fungsi simulasi sosial (*simulation of society*) (Nasrullah, 2016: 16) yaitu merepresentasikan interaksi organik pada masyarakat. yang dimana representasi merupakan fase pertama dari pencitraan Baudrillard. Dalam tahap simulasi, orang dapat mendiskriminasi kenyataan dan realitas virtual tetapi masyarakat film *Nosedive* tidak hidup dengan kemampuan diskriminasi tersebut. Dalam film ini, media sosial dan sistem rating telah mencapai fase ketiga dalam fase pencitraan Baudrillard dimana sistem

rating berusaha menutupi realitas dan meniadakan realitas dengan cara seolah-olah menduplikasi realitas tapi kenyataannya tidak ada hubungan dan koneksi pada realitas asli. Sistem rating berusaha untuk menduplikasi realitas dengan membuat "aktivitas sosial" didefinisikan sebagai memberikan nilai rating antar tokoh dan mengunggah konten di media sosial dan berbincang melalui implan retina. yang memungkinkan tidak adanya kontak mata yang terjadi. Aktivitas sosial yang awalnya merupakan representasi dari aktivitas sosial organik kehilangan wujud organiknya seperti tidak adanya kontak mata, tidak ada interaksi yang berdasarkan empati dan tujuan utama untuk mengejar rating tinggi. Masyarakat dalam film ini tidak memiliki bayangan atas bagaimana seharusnya berhubungan dalam tataran organik. Sistem rating bukan refleksi dari realitas tapi sistem rating menjadi realitas itu sendiri. seperti adegan dimana Ches berusaha menarik simpati teman kantornya untuk memberikannya rating bagus dengan menyuguhkan smoothie, atau Lacie dan Bethany yang berinteraksi tanpa melakukan kontak mata karena teknologi dari implan retina yang memproyeksikan linimasa media sosial mereka di layar.

Dalam beberapa scene terlihat konsep hiperrealitas lain yaitu tokoh utama Lacie dan tokoh lainnya secara konsisten menampilkan sikap ramah dan sopan. Terlihat dari adegan Lacie bertegur sapa dengan Bethany di lift dengan sikap ramah-tamah dan kesopanan yang berlebihan. Menurut teori kesopanan (Politeness

theory) Penelope Brown dan Stephen Levinson menyatakan "wajah" sebagai penentu kinerja sosial dalam interaksi sehari-hari. Setiap karakter dalam film ini memiliki implan retina yang memungkinkan mereka untuk menjaga ekspresi wajah, atau pembawaan diri mereka secara fisik dalam percakapan. ketika Lacie berinteraksi dengan Bethany dengan tidak melakukan kontak mata. Lacie mengabaikan subjek otentik di hadapannya saat berinteraksi. Gambar di layar memperlihatkan bahwa simulakra hadir sebelum referensi yang diacunya, mensimulasikan insan aktualnya. Terlihat dari gerak tubuh dan ekspresi wajah Lacie dan Bethany yang terkontrol menghasilkan kesan harga diri yang baik dan kedudukan sosial tinggi dalam kehidupan sosial sistem rating.

Film ini menampilkan bentuk Hiperrealitas yang terstruktur dan sistematis dimana kebutuhan Lacie untuk dikelilingi oleh kerumunan elit di lingkaran dalam dan luarnya menimbulkan rasa kecemasan mendalam bahwa menjadi dirinya sendiri secara sosial merupakan hal yang mustahil terlihat dari adegan dimana ia berbincang dengan Susan di dalam mobil tentang kepasrahannya terhadap cara kerja dunia yang seperti ini dan penerimaannya terhadap sistem agar ia mencapai kebahagiaan dan kenyamanan yang ia idamkan maka itu ia harus bekerja dengan angka. Tokoh kehilangan identitas sebagai individu yang memiliki hak otonom untuk mengekspresikan diri karena simulakrum yang diciptakan oleh sistem rating membuat tokoh mengadopsi identitas

dan perilaku sosial yang sesuai dengan preferensi sistem rating.

Dunia hiperrealitas berkaitan erat dengan budaya konsumerisme. Fungsi utama objek-objek konsumsi bukanlah pada kegunaan atau manfaatnya, melainkan lebih pada fungsi sebagai nilai-tanda atau nilai-simbol yang disebarluaskan melalui iklan-iklan gaya hidup berbagai media (Baudrillard, 1969: 19). Tokoh dalam film ini mengonsumsi tanda dan makna, tidak berdasarkan kebutuhan tapi pemenuhan status sosial. Masyarakat konsumerisme tercermin dari gaya hidupnya yang mencitrakan diri untuk mencapai status sosial tertentu. Para tokoh dalam film ini memiliki standar gaya hidup tinggi yang dilakukan untuk memenuhi status sosial. Terlihat pada adegan tokoh seperti Bethany dan Naomi yang memiliki rating menengah atas mengenakan pakaian yang berbeda dengan Lacie. Fungsi pakaian tidak sebagai pelindung badan tapi sebagai cerminan dari status sosial tertentu.

Adegan dalam film ini tidak hanya menampilkan para tokoh yang hidup dalam hiperrealitas, tetapi juga menceritakan tokoh yang menolak sistem rating seperti tokoh Susan yang merupakan salah satu antagonis dalam film ini. Susan merupakan penggambaran atas individu yang menyadari kekacauan dalam sistem rating dan memilih hidup berkesadaran di luar sistem walaupun mengorbankan kenyamanan dan akses kehidupan layak yang didapatkan ketika mengikuti kinerja algoritma.

Baudrillard memberi peringatan bahwa masyarakat saat ini tidak dapat menghindari simulasi dan kehidupan hiperrealitas yang tercermin dari kehidupan. Di dunia *Nosedive*, media sosial, teknologi dengan *augmented reality* berada dalam masyarakat. Simulasi yang kemudian diterima sebagai 'nyata'. Kenyataan ini tidak terhindarkan, media sosial telah menginfeksi tokoh dengan kurangnya makna yang membatasi kemampuan tokoh untuk menjadi kritis. Terlihat dari ketidakmampuan Lacie untuk melihat realitas diluar dari sistem rating. Kurangnya kekritisannya ini telah menjebak masyarakat film *Nosedive* tanpa pikir panjang menyepakati sistem rating yang menggerogoti kebebasan individu semakin mengubur tokoh dalam dunia hiperrealitas.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil temuan dan analisa dalam penelitian tersebut, bentuk Hiperrealitas media sosial dalam film *Black Mirror* episode *Nosedive*, adalah sebagai berikut:

1. Dalam film *Black Mirror* episode *Nosedive* terdapat adegan-adegan yang mengandung unsur Hiperrealitas media sosial dengan interaksi sosial yang hanya didasarkan oleh rating di media sosial. Masyarakat dalam film ini hidup dalam kepalsuan dan kesemuan hubungan sosial yang diatur oleh algoritma. Hubungan sosial yang organik, didasari oleh empati, kejujuran, konektivitas murni dan kedalaman interaksi tergantikan oleh sikap baik yang semu untuk tujuan ego Peleburan realitas asli dan virtual

tercermin dari ketidakmampuan tokoh menyadari bahwa tokoh hidup dalam kehidupan terpenjara oleh sistem rating.

2. Film ini berlatar belakang di kehidupan masa depan dan secara kritis diakui mengkritik hubungan antara masyarakat manusia dan teknologi. Tapi pada kenyataannya Film ini menggambarkan dengan jelas kehidupan hiperrealitas di masyarakat kontemporer dewasa ini dengan adanya oleh implementasi sistem kredit sosial di Negara Tiongkok yang dilaksanakan di tahun 2020.

3. Hiperrealitas media sosial juga tercermin dari interaksi semu yang terjadi antar tokoh dan kecemasan Lacie dan tokoh lainnya atas ratingnya. Tokoh Lacie menggunakan berbagai cara untuk meningkatkan rating dengan berkonsultasi dengan pakar rating dan sikap ramah tamah palsu dan kebaikan semu yang ditampilkan di semua adegan film ini saat terjadinya interaksi Obsesi Lacie terhadap skor rating menyebabkannya terjatuh dalam sistem rating yang mengontrolnya dibalik jeruji dunia simulasi media sosial.

4. Hiperrealitas yang dihadapi oleh tokoh di film ini bersifat struktural dan sistematis. Tokoh tidak dapat menyadari eksistensinya berada dalam dunia simulasi tercermin dari ungkapan Lacie kepada Susan yang memasrahkan diri kepada cara kerja sistem rating dan berkewajiban mengikutinya untuk bertahan hidup sama seperti apa yang dilakukan Ches, Naomi dan lainnya. Hanya sosok Susan yang ditampilkan hidup di luar sistem rating dengan nyaman memiliki rating rendah tanpa harus

menggadaikan kebebasannya untuk berekspresi menjadi dirinya sendiri.

6. Menurut Jean Baudrillard, realitas simulasi yang dihasilkan oleh berbagai teknologi baru dalam konteks film ini merupakan sistem rating, implant retina, dan Artificial Intellegent telah mengalahkan realitas yang sesungguhnya dan bahkan menjadi model acuan yang baru bagi masyarakat. Tercermin dari implan retina yang mengubah cara tokoh melihat dunia.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Ardianto .Elvinaro ; Komala , Likiati ; dan Karlinah, Siti. 2009. *Komunikasi Massa Suatu Pengantar. (revisi)*.Bandung : Simbiosis Rekatama Media.
- Baudrillard, J. 1970. *The Consumer Society: Myths and Structures (Published in association with Theory, Culture & Society)*. London: Sage Publications.
- Baudrillard, J. 1993. *The Symbolic Exchange of Death*. London: Verso.
- Baudrillard, J. 2004. *Masyarakat Konsumsi. Penerjemah Wahyunto*. Yogyakarta : Kreasi Wacana.
- Baudrillard, J. 2007. *Galaksi Simulakra*. Penerjemah M. Imam Azis. Yogyakarta : LKIS.
- Birowo, M.Antonius. 2004. *Metode Penelitian Komunikasi: Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta : Gitanyali.
- Cangara, Hafied. 2006. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Noth, W. 1995. *Handbook of Semiotics*. Bloomington : Indiana University Press.

- Noth, W. 1996. *Semiotics in the 20th Century*. Sao Paulo : Annablume Editora
- Nugroho, Yanuar dan Sofie Shinta Syarief. 2012. *Melampaui Aktivisme click? Media Baru dan Proses Politik dalam Indonesia Kontemporer*. Jakarta: Friedrich-Ebert-Stiftung Kantor Perwakilan Indonesia.
- O'Brien, Kerry. 2009. "Screen Culture May Be Changing Our Brains." ABC7.30, Australian Broadcasting Corporation.
- Patton, M. Q. 1980. *Qualitative Evaluation Method*. California: Sage Publications.
- Piliang, Yasraf Amir. 2012. *Semiotika dan Hipersemiotika: Gaya, Kode dan Matinya Makna*. Bandung: Matahari.
- Van Zoest, A. 1993. *Semiotika : Tentang Tanda, Cara Kerjanya dan Apa yang Kita Lakukan Dengannya*. Jakarta : Yayasan Sumber Agung.
- Yunus, Syarifudin. 2010. *Jurnalistik Terapan*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Yuswohadi & Gani, K E. 2015. *8 Wajah Kelas Menengah*. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama.
- Astuti, Yanti. 2015. Dari Simulasi Realitas Sosial Hingga Hiper-Realitas Visual: Tinjauan Komunikasi Virtual Melalui Sosial Media Di Cyberspace. Volume 8 Nomor 2. Jakarta, Jurnal Komunikasi.
- Astuti, Yanti. 2015. Dari Simulasi Realitas Sosial Hingga Hiper-Realitas Visual: Tinjauan Komunikasi Virtual Melalui Sosial Media Di Cyberspace. Skripsi. Malang: UNIVERSITAS ISLAM NEGERI. (Online) (<http://ejournal.uin-suka.ac.id/isoshum/profetik/article/view/1084> diakses pada 6 Januari 2019)
- Singh, Greg. 2014. "Recognition and the Image of Mastery as Themes in Black Mirror (Channel 4, 2011–Present): an Eco-Jungian Approach to 'Always-on' Culture." *International Journal of Jungian Studies*, BookSC.(Online) (<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/19409052.2014.905968> diakses pada 9 Juni 2019)