



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**NOMOR SKRIPSI :
7574 /KOM-D/SD-S1/2025**

**REPRESENTASI *PHUBBING* DALAM FILM
*THE SOCIAL DILEMMA***



UIN SUSKA RIAU

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
Untuk Memenuhi Sebagai Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Strata Satu (S1) Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)

Oleh:

FAJRI

NIM. 12140313346

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM
RIAU
2025**



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

REPRESENTASI PHUBBING DALAM FILM THE SOCIAL DILEMMA

Disusun oleh :

Fajri

NIM. 12140313346

Telah disetujui oleh Pembimbing pada tanggal : 2 Juli 2025

Mengetahui,
Dosen Pembimbing,

Dr. Usman, S.Sos, M.I.Kom

NIP. 19860526 202321 1 013

Mengetahui
Ketua Prodi Ilmu Komunikasi

Dr. Muhammad Badri, M.Si

NIP. 19810313 201101 1 004



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
كلية الدعوة و الاتصال
FACULTY OF DAKWAH AND COMMUNICATION

Jl. H.R. Soebrantas KM.15 No. 155 Tuah Madani Tampan - Pekanbaru 28293 PO Box. 1004 Telp. 0761-562051
 Fax. 0761-562052 Web. www.uin-suska.ac.id, E-mail: iain-sq@Pekanbaru-indo.net.id

PENGESAHAN UJIAN MUNAQASYAH

Yang bertanda tangan dibawah ini adalah Penguji Pada Ujian Munaqasyah Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa berikut ini:

Nama : Fajri
 NIM : 12140313346
 Judul : Representasi Phubbing dalam Film The Social Dilemma

Telah dimunaqasyahkan Pada Sidang Ujian Sarjana Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau pada:

Hari : Jum'at
 Tanggal : 11 Juli 2025

Dapat diterima dan disetujui sebagai salah satu syarat memperoleh gelar S.I.Kom pada Strata Satu (S1) Program Studi Ilmu Komunikasi di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 17 Juli 2025
 Kuasa, Dekan,

Dr. Muhammad Badri, M.Si.
 NIP. 19810313 201101 1 004

Tim Penguji

Ketua/ Penguji I,

Dra. Atjih Sukaesih, M.Si
 NIP. 19691118 199603 2 001

Penguji III,

Dr. Tika Mutia, S.I.Kom., M.I.Kom
 NIP. 19861006 201903 2 010

Sekretaris/ Penguji II,

Dewi Sukartik, S.Sos., M.Sc
 NIP. 19810914 202321 2 019

Penguji IV,

Rohayati, S.Sos., M.I.Kom
 NIP. 19880801 202012 2 018



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pekanbaru, 2 Juli 2025

No. : Nota Dinas
 Lampiran : 1 (satu) Eksemplar
 Hal : Pengajuan Ujian Munaqasyah

Kepada yang terhormat,
Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi
 di-
 Tempat.

Assalamua'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh.

Dengan Hormat,

Setelah kami melakukan bimbingan akademik sebagaimana mestinya terhadap Saudara:

Nama : Fajri
 NIM : 12140313346
 Judul Skripsi : Representasi Phubbing dalam Film The Social Dilemma

Kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan untuk Ujian Munaqasyah guna melengkapi tugas dan memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)

Harapan kami semoga dalam waktu dekat yang bersangkutan dapat dipanggil untuk diuji dalam sidang Ujian Munaqasyah Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Demikian persetujuan ini kami sampaikan. Atas perhatian Bapak, diucapkan terima kasih.

Wassalamua'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh.

Mengetahui,
 Dosen Pembimbing,

Dr. Usman, S.Sos, M.I.Kom
 NIP. 19860526 202321 1 013

Mengetahui
 Ketua Prodi Ilmu Komunikasi

Dr. Muhammad Badri, M.Si
 NIP. 19810313 201101 1 004



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran Surat :

Nomor : Nomor 25/2021

Tanggal : 10 September 2021

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Fajri

NIM : 12140313346

Tempat/Tgl. Lahir : Pekanbaru, 24 Desember 2002

Fakultas/Pascasarjana : Dakwah dan Komunikasi

Prodi : Ilmu Komunikasi

Judul Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya*:

“REPRESENTASI PHUBBING DALAM FILM THE SOCIAL DILEMMA”

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa :

1. Penulisan ~~Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya*~~ dengan judul sebagaimana tersebut di atas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini sudah disebutkan sumbernya.
3. Oleh karena itu ~~Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya*~~ saya ini, saya nyatakan bebas dari plagiat.
4. Apa bila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan ~~Disertasi/Thesis/Skripsi/Karya Ilmiah lainnya*~~ saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan perundang-undangan.

Demikianlah Surat Pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, 21 Juli 2025,

Yang membuat pernyataan



Fajri

NIM. 12140313346

**pilih salah satu sesuai jenis karya tulis*



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

كلية الدعوة و الاتصال

FACULTY OF DAKWAH AND COMMUNICATION

Jl. H.R. Soebrantas KM.15 No. 155 Tuah Madani Tampan - Pekanbaru 28293 PO Box. 1004 Telp. 0761-562051
Fax. 0761-562052 Web. www.uin-suska.ac.id, E-mail: iain-sq@Pekanbaru-indo.net.id

PENGESAHAN SEMINAR PROPOSAL

Kami yang bertandatangan dibawah ini adalah Dosen Penguji pada Seminar Proposal Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa berikut ini:

Nama : Fajri
NIM : 12140313346
Judul : Representasi Phubbing dalam Film The Social Dilemma

Telah Diseminarkan Pada:
Hari : Selasa
Tanggal : 6 Mei 2025

Dapat diterima untuk dilanjutkan menjadi skripsi sebagai salah satu syarat mencapai gelar sarjana Strata Satu (S1) Program Studi Ilmu Komunikasi di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif kasim Riau.

Pekanbaru, 9 Mei 2025
Penguji Seminar Proposal,

Penguji I,

Febby Amelia Trisakti, S.I.Kom., M.Si
NIP. 19940213 201903 2 015

Penguji II,

Assyari Abdullah, S.Sos., M.I.Kom
NIP. 19860510 202321 1 026



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRAK

Nama : Fajri

Prodi : Ilmu Komunikasi

Judul : Representasi *Phubbing* Dalam Film *The Social Dilemma*

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji representasi phubbing dalam film *The Social Dilemma* menggunakan pendekatan semiotika Charles Sanders Peirce. Phubbing adalah perilaku mengabaikan orang lain dalam interaksi sosial karena perhatian teralihkan oleh ponsel. Fokus penelitian mengacu pada dua indikator utama menurut Karadağ et al. (2015), yaitu *communication disturbance* dan *phone obsession*. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan analisis semiotik Peirce melalui tiga elemen: representamen, objek, dan interpretan. Data diperoleh dari observasi terhadap sepuluh adegan relevan dalam film. Hasil penelitian menunjukkan bahwa phubbing direpresentasikan melalui gangguan komunikasi dan keterikatan emosional terhadap ponsel. Adegan-adegan dalam film menampilkan ketidakhadiran perhatian dalam interaksi langsung dan ketergantungan terhadap notifikasi digital. Representasi tersebut tidak hanya menggambarkan perilaku individu, tetapi juga mengkritik sistem teknologi yang mendorong keterlibatan berlebihan. Film ini menunjukkan bahwa phubbing merupakan dampak sosial dari desain teknologi modern.

Kata Kunci : *Phubbing, Communication Disturbance, Phone Obsession*



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRACT

Name : Fajri
Departmen : Communication Science
Title : Representation of Phubbing in the Social Dilemma Movie

This study aims to examine the representation of phubbing in the movie The Social Dilemma using Charles Sanders Peirce's semiotic approach. Phubbing is the behavior of ignoring others in social interactions because attention is distracted by mobile phones. The research focus refers to two main indicators according to Karadağ et al. (2015), namely communication disturbance and phone obsession. The method used is descriptive qualitative with Peirce's semiotic analysis through three elements: representamen, object, and interpretant. Data were obtained from observation of ten relevant scenes in the movie. The results show that phubbing is represented through communication breakdown and emotional attachment to cell phones. The scenes in the movie display the absence of attention in direct interaction and dependence on digital notifications. The representation not only depicts individual behavior, but also criticizes the technological system that encourages excessive engagement. The movie shows that phubbing is a social impact of modern technological design.

Keywords : Phubbing, Communication Disturbance, Phone Obsession



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

KATA PENGANTAR



Alhamdulillahirabbil‘alamin. Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunianya serta memberikan kemudahan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dalam melengkapi tugas akhir untuk memperoleh gelar Strata Satu (S1). Shalawat beserta salam penulis ucapkan kepada junjungan alam yakni Nabi Besar Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari zaman kebodohan hingga ke zaman yang penuh cahaya dan ilmu pengetahuan seperti yang kita rasakan pada saat sekarang ini. Skripsi ini yang berjudul —Representasi *Phubbing* dalam Film *The Social Dilemma*. Merupakan hasil karya ilmiah yang ditulis untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom) pada jurusan Ilmu Komunikasi, Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Dalam penyusunan skripsi ini, penulis tidak terlepas dari bantuan, bimbingan serta dukungan dari semua pihak baik moril maupun materil. Oleh karena itu pada kesempatan ini izinkan penulis menyampaikan ucapan terimakasih terutama Allah SWT karena keberhasilan saya dalam penyusunan skripsi ini tentu atas izinnya. Selanjutnya kepada orang tua terkasih yaitu Ayah yang saya cintai Bapak **Syahrial** dan Ibu terhebat yang saya cintai, **Hayatun Nufus** yang senantiasa memberikan semangat, memberikan motivasi, serta memberikan do‘a yang dengan tulus tiada henti kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini dengan baik. Selanjutnya kepada kakak serta adik kandung saya, yaitu **Wahyuni**, **Dinda Hafizah** dan **Anindya Fauziyah** yang selalu mendukung penulis serta selalu memenuhi kebutuhan penulis dalam penyusunan skripsi ini. Serta terhadap pihak-pihak yang telah memotivasi penulis dalam penyelesaian skripsi ini, antara lain :

- Ibu Prof. Dr. Leny Nofianti MS, SE, MSi, Ak, CA,. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Beserta Wakil Rektor Bapak Prof. H. Raihani, M.Ed.,Ph.D. Wakil Rektor II Bapak Dr. Alex Wenda, ST, M.Eng. Wakil Rektor III Bapak Dr. Harris Simamere, M.T
- Bapak Prof. Dr. Masduki, M. A.g selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Bapak Dr. Muhammad Badri, SP., M.Si., selaku Wakil Dekan I, Ibu Dr. Titi Antin S.Sos.,M.Si., selaku Wakil Dekan II, Bapak Dr. Sudianto M.I.Kom selaku Wakil Dekan III.
- Bapak Dr. M. Badri, SP., M.Si., selaku Ketua Prodi Ilmu Komunikasi dan Bapak Artis, S.Ag., M.I.Kom., selaku Sekretaris Prodi Ilmu Komunikasi



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

4. Bapak Dr. Usman, S.Sos, M.I.Kom. selaku Dosen Pembimbing dan Penasehat Akademik bagi penulis yang telah bersedia meluangkan waktu, tenaga, pikiran serta kesabaran untuk membimbing penulis mulai dari awal hingga skripsi ini selesai dengan baik.
5. Segenap Dosen, Staf Administrasi, beserta seluruh Bapak/Ibu yang terlibat di akademika Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
6. Kepada Teman Tongkrongan Basecamp Pc.P Esprot, sahabat-sahabat yang sudah penulis anggap seperti saudara sendiri yang selalu ada saat susah maupun senang, selalu membersamai penulis dari masa SMK hingga akhir bangku perkuliahan dan kehidupan penulis selanjutnya. Terima kasih sudah terus memberikan dukungan yang akan selalu menjadi dorongan motivasi untuk penulis.
7. Terimakasih kepada teman-teman seperjuangan Ilkom B dan Broadcasting B angkatan 2021 yang telah memberikan kenangan manis dan pahit selama kehidupan perkuliahan penulis.
8. Terimakasih kepada teman-teman yang tidak bisa saya sebut namanya di skripsi ini yang telah membantu saya dalam proses perkuliahan hingga pembuatan skripsi ini, dukungan secara langsung ataupun tidak langsung membuat penulis terpacu untuk menyelesaikan skripsi ini.
9. Terakhir, terima kasih untuk diri saya sendiri yang sudah berjuang hingga saat ini. Terima kasih sudah kuat melawan rasa malas dan lelah agar bisa melewati semua tantangan hidup yang dihadapi sampai saat ini, dan juga yang akan datang.

Semoga segala bantuan dan dukungan yang telah diberikan mendapatkan balasan dari Allah S.W.T. Penulis menyadari bahwa skripsi ini mungkin masih terdapat kekurangan, oleh sebab itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Pekanbaru, 21 Mei 2025

Penulis

Fajri

12140313346



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Penegasan Istilah	4
1.3 Rumusan Masalah	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Kegunaan Penelitian	4
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Kajian Terdahulu	6
2.2 Landasan Teori	11
2.3 Kerangka Pemikiran	19
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	21
3.1 Desain Penelitian.....	21
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	21
3.3 Sumber Data Penelitian	21
3.4 Teknik Pengumpulan Data	22
3.5 Validitas Data	23
3.6 Teknik Analisis Data.....	23
BAB IV GAMBARAN UMUM	25
4.1 Profil Film The Social Dilemma	25
4.2 Sinopsis Film.....	26
4.3 Profil Produser	26
4.4 Profil Sutradara	27
4.5 Pemeran Film	28
BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	43
5.1 Hasil Penelitian	43
5.2 Pembahasan.....	63



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB VI PENUTUP	67
6.1 Kesimpulan	67
6.2 Saran	68
DAFTAR PUSTAKA	69





Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Trikotomi Charles Sanders Peirce	13
Tabel 2.2 Tipologi tanda menurut Charles Sanders Peirce	15
Tabel 5.1 Analisis scene 1	43
Tabel 5.2 Analisis scene 2	45
Tabel 5.3 Analisis scene 3	48
Tabel 5.4 Analisis scene 4	51
Tabel 5.5 Analisis scene 5	53
Tabel 5.6 Analisis scene 6	56
Tabel 5.7 Analisis scene 7	58
Tabel 5.8 Analisis scene 8	60



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta dilindungi undang-undang. Dilarang mengutip atau memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Riset Penggunaan Smartphone di Dunia	2
Gambar 2.1 Skema teori semiotika Charles Sanders Peirce	12
Gambar 2.2 Kerangka berfikir	20
Gambar 4.1 Poster film The Social Dilemma	25
Gambar 4.2 Larissa Rhoades	26
Gambar 4.3 Jeff Orlowski	27
Gambar 4.4 Tristan Harris	28
Gambar 4.5 Jaron Lanier	29
Gambar 4.6 Justin Rosenstein	29
Gambar 4.7 Aza Raskin	30
Gambar 4.8 Shoshana Zuboff	31
Gambar 4.9 Chamath Palihapitiya	31
Gambar 4.10 Tim Kendall	32
Gambar 4.11 Roger McNamee	32
Gambar 4.12 Jeff Seibert	33
Gambar 4.13 Anna Lembke	33
Gambar 4.14 Jonathan Haidt	34
Gambar 4.15 Sandy Parakilas	34
Gambar 4.16 Cathy O'Neil	35
Gambar 4.17 Randima Fernando	35
Gambar 4.18 Joe Toscano	36
Gambar 4.19 Bailey Richardson	36
Gambar 4.20 Rashida Richardson	37
Gambar 4.21 Guillaume Chaslot	37
Gambar 4.22 Renée DiResta	38
Gambar 4.23 Cynthia M. Wong	38
Gambar 4.24 Alex Rotter	39
Gambar 4.25 Lynn Fox	39
Gambar 4.26 Skyler Gisondo	39
Gambar 4.27 Kara Hayward	40
Gambar 4.28 Sophia Hammons	40
Gambar 4.29 Barbara Gehring	41
Gambar 4.30 Chris Grundy	41
Gambar 4.31 Vincent Kartheiser	42



BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Di era kecanggihan teknologi seperti saat ini, berbagai macam media komunikasi massa tumbuh dan berkembang begitu pesat. Salah satu media komunikasi massa yang saat ini sering digunakan banyak orang untuk menyampaikan pesan adalah film (Kartikawati, 2024). Film merupakan media komunikasi yang sangat memiliki pengaruh dalam pembentukan pola pikir dari para penontonnya melalui konten-konten yang dikandungnya (Jakaria, Mayasari, & Lubis, 2024). Film juga merupakan sarana penyampaian pesan yang dapat diterima dengan cepat. Dalam hal ini, agar pesan film dapat diterima oleh penontonnya dengan nyaman, penulis cerita sangat berperan penting dia harus dapat membuat alur cerita yang dapat membawa pemirsa hanyut dan menyelami isi ceritanya sesuai dengan yang diharapkan oleh penulis dan pemirsanya (Mudjiono, 2011). Secara umum film dibangun dengan banyak tanda, didalam tanda-tanda itu termasuk berbagai sistem tanda yang bekerja sama dengan baik dalam upaya mencapai efek yang diharapkan. Sistem semiotika yang lebih penting lagi dalam film adalah digunakannya tanda-tanda ikonis, yakni tanda-tanda yang menggunakan sesuatu (Sobur, 2003).

Seiring dengan berkembangnya dunia perfilman, banyak cerita dalam film yang mengangkat masalah sosial di kehidupan sehari-hari, salah satunya tentang *phubbing*. *Phubbing* adalah tindakan menyakiti orang lain dengan cara mengabaikan komunikasi dalam interaksi sosial karena sibuk atau lebih berfokus pada smartphonenya (Abivian, 2022). Kemudahan-kemudahan yang diberikan gadget seringkali membuat penggunaan melebihi waktu yang wajar, karena hal tersebut dapat menimbulkan perilaku menjadi “acuh tak acuh” atau tidak peduli terhadap lingkungan sekitar. Dari penelitian yang dikutip oleh Thaeras (2017) terdapat 143 responden yang diujicobakan, diperoleh hasil 70% dari responden tidak dapat terlepas dari gawainya dan melakukan *phubbing*, dimana karakteristik tersebut dibagi menjadi dua yaitu tinggi dan rendah. Dikatakan perilaku *phubbing* yang rendah ketika seseorang masih mau mendengarkan pembicaraan yang disampaikan oleh lawan bicaranya, memberikan umpan secara timbal balik ketika lawan bicara membutuhkan saran, meletakkan gawai dan melakukan kontak mata pada lawan bicara. Sedangkan perilaku *phubbing* yang tinggi adalah suatu perilaku ketika seseorang tidak dapat terlepas dari gawainya dan adanya komunikasi dua arah yang terbatas secara langsung (Kurnia, 2020).

Damashinta (2019) mengungkapkan realita kehidupan remaja yang tampak kurang seimbang tersebut, sebagai akibat dari remaja lebih menyukai

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

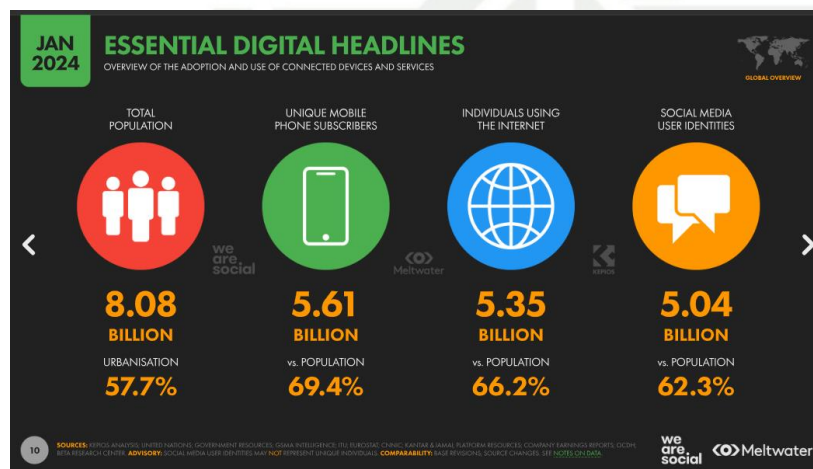
- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Himpunan Mahasiswa UIN Suska Riau

Staf Pengajar: UIN Suska Riau

kesendirian dengan smartphonenya, fokus pada gadgetnya ketika bersosialisasi, dan acuh terhadap lingkungan sekitar (Abivian, 2022). Menurut data dari laporan *Digital 2024 Global Overview Report* yang dirilis oleh *We Are Social* dan *Meltwater*, jumlah pengguna *smartphone* di seluruh dunia telah mencapai lebih dari 5,6 miliar orang, yang setara dengan sekitar 70% populasi global (wearesocial.com, 2024). Angka ini menunjukkan bahwa *smartphone* telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari masyarakat modern. Penggunaan yang meluas ini tidak hanya mencerminkan kemajuan teknologi, tetapi juga menggarisbawahi pentingnya peran *smartphone* dalam berbagai aspek kehidupan seperti komunikasi, pekerjaan, pendidikan, hingga hiburan.



Gambar 1.1 Riset penggunaan *smartphone* di dunia

Selaras dengan penjabaran sebelumnya, pemilihan film sebagai objek penelitian dalam kajian ini didasarkan pada relevansinya terhadap fenomena sosial yang menjadi fokus pembahasan. Salah satu film dokumenter yang secara jelas merepresentasikan *phubbing* adalah *The Social Dilemma*. Film ini dirilis oleh Netflix pada tahun 2020 dan disutradarai oleh Jeff Orlowski. Film ini mengungkap cara kerja algoritma sistem yang sengaja dirancang untuk mempertahankan perhatian pengguna dan mendorong keterlibatan, meskipun hal tersebut seringkali mengorbankan kesehatan mental serta kualitas hubungan sosial penggunanya. (Saniah, 2022). Salah satu pernyataan paling menggugah dalam film ini adalah : “*If you’re not paying for the product, then you are the product.*” Kalimat ini menjadi sorotan utama dalam membuka mata kita bahwa pengguna bukan lagi sekadar konsumen, melainkan komoditas yang dimanfaatkan algoritma untuk keuntungan ekonomi mereka.

Selain dalam *The Social Dilemma*, representasi *phubbing* juga muncul dalam film *Disconnect* (2012), sebuah film fiksi yang menggambarkan berbagai bentuk keterputusan emosional dan sosial akibat penggunaan teknologi. Meskipun berbeda dari *The Social Dilemma* yang bersifat dokumenter, *Disconnect* tetap

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

memperkuat gambaran bahwa phubbing merupakan masalah sosial yang semakin nyata dan penting untuk dibahas dalam budaya populer. Kedua film ini sama-sama menunjukkan bahwa kehadiran teknologi, khususnya media sosial dan ponsel pintar, dapat mengganggu kualitas komunikasi antarindividu. Dalam *The Social Dilemma*, hal ini diperlihatkan melalui bagaimana pengguna media sosial secara tidak sadar dikendalikan oleh algoritma. Algoritma tersebut digambarkan sebagai kecerdasan buatan (AI) yang secara aktif mengatur konten, notifikasi, dan rekomendasi berdasarkan data pribadi pengguna seperti lokasi, minat, dan aktivitas online (Annisa, 2022). Akibatnya, pengguna menjadi semakin terpacu pada layar dan sulit melepaskan diri dari ponsel, yang menyebabkan mereka cenderung mengabaikan orang-orang di sekitarnya. Hal inilah yang kemudian memperlihatkan ciri-ciri phubbing, yaitu hadir secara fisik namun tidak terlibat secara sosial atau emosional.

Untuk mengkaji makna simbolik dalam film tersebut, penelitian ini menggunakan pendekatan semiotika. Beberapa pendekatan yang umum digunakan dalam kajian semiotika antara lain strukturalis Ferdinand de Saussure, triadik Charles Sanders Peirce, serta mitologis Roland Barthes. Dari ketiga pendekatan tersebut, teori Charles Sanders Peirce dipandang paling sesuai karena semiotika bagi Peirce lebih menekankan pada logika dan filosofi dari tanda-tanda yang ada di masyarakat dan seringkali disebut sebagai '*grand theory*' dalam semiotika melalui tanda-tanda (Mudjiyanto & Nur, 2013). Semiotika Peirce memberikan kerangka analisis yang lebih fleksibel dan kontekstual terhadap tanda-tanda visual yang muncul dalam media film, sehingga sesuai dengan objek dalam penelitian ini. Peirce membagi tanda ke dalam tiga unsur utama, yaitu *representament* (bentuk tanda), *object* (hal yang dirujuk oleh tanda), dan *interpretant* (makna atau pemahaman yang muncul dari tanda).

Berbeda dengan Peirce, Saussure yang lebih terfokus pada semiotika linguistik. Saussure menggunakan pendekatan anti historis yang melihat bahasa sebagai sebuah sistem yang utuh dan harmonis secara internal atau *langue*. Dia mengusulkan teori bahasa yang disebut sebagai strukturalisme untuk menggantikan pendekatan historis dari para pendahulunya (Nugraha, 2016). Sementara itu, Roland Barthes mengembangkan pemikiran Saussure dengan memperluas teori tanda ke dalam ranah budaya dan masyarakat melalui konsep mitos. Masyarakat dan budaya, seperti bahasa, dianggap tersusun oleh sistem keseluruhan yang mengelompokkan bagian masing-masing. Tentunya bahasa sebagai mekanisme juga menjadi dasar bagi masyarakat atau budaya untuk bertahan. Namun Barthes menunjukkan bahwa makna *linguistic* murni telah dibuat secara radikal oleh praktik sosial budaya (Lawono, Dliyaulhaq & Bimantara, 2022). Oleh karena itu, pendekatan semiotika Charles Sanders Peirce dianggap paling sesuai untuk digunakan dalam penelitian ini, karena mampu menjelaskan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

makna tanda-tanda secara lebih mendalam dan sesuai dengan fenomena di penelitian ini, yaitu *phubbing* yang ditampilkan dalam film *The Social Dilemma*.

1.2. Penegasan Istilah

1.2.1. Representasi

Representasi dapat dipahami sebagai penggunaan tanda (seperti gambar, suara, dan lain-lain) untuk menghubungkan, menggambarkan, merepresentasikan, atau mereproduksi sesuatu yang dilihat, dirasakan, dibayangkan, atau diindera dalam bentuk fisik tertentu (Danesi, 2010).

1.2.2. Phubbing

Phubbing merujuk pada sikap menyakiti lawan bicara dengan mengabaikan interaksi karena menggunakan smartphone yang berlebihan (Youarti & Hidayah, 2018).

1.2.3. Film

Film adalah alat untuk menyampaikan berbagai pesan kepada khalayak melalui sebuah media cerita (Kristiyono, 2018).

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalahnya, yaitu “Bagaimana representasi *phubbing* dalam film *The Social Dilemma*?”

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengetahui representasi *phubbing* dalam film *The Social Dilemma*.

1.5. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Secara subjektif, sebagai sarana untuk melatih dan mengembangkan kemampuan berfikir dalam menulis karya ilmiah, sehingga diperoleh suatu kesimpulan yang bersifat teruji dan berguna.
2. Secara praktis, sebagai bahan masukan bagi mahasiswa UIN Sultan Syarif Kasim Riau Jurusan Ilmu Komunikasi sebagai bahan referensi.
3. Secara akademis, sebagai bahan masukan bagi pelengkap referensi maupun bahan perbandingan bagi mahasiswa yang ingin mengadakan penelitian di bidang yang sama.

1.6. Sistematika Penulisan

BAB I

:

PENDAHULUAN

Berisikan latar belakang masalah, penegasan istilah, rumusan masalah, Tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II

:

PEMBAHASAN

Pada bab ini di uraikan tentang kajian terdahulu, landasan teori, konsep operasional dan kerangka

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	pikir.
BAB III	: METODOLOGI PENELITIAN Pada bab ini diuraikan tentang desain penelitian, lokasi dan waktu penelitian, sumber data, dan pengumpulan data, validasi data dan teknik analisis data.
BAB IV	: GAMBARAN UMUM Pada bab ini diuraikan tentang isi gambaran umum Film <i>The Social Dilemma</i> .
BAB V	: HASIL DAN PEMBAHASAN Pada bab ini menguraikan hasil dan pembahasan dari film.
BAB VI	: PENUTUP Bab ini merupakan bab terakhir dimana berisikan kesimpulan dan saran yang berhubungan dengan penelitian.
DAFTAR PUSTAKA	: Daftar semua sumber referensi yang digunakan dalam penelitian berupa artikel jurnal dan buku yang relevan dengan konteks penelitian, disusun secara alfabetis.
LAMPIRAN	: Bagian tambahan yang berisi materi pendukung yang tidak dimasukkan ke dalam bagian utama skripsi, berupa data mentah untuk memberikan pembaca akses kepada informasi tambahan yang mendukung atau melengkapi pembahasan dalam teks utama.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kajian Terdahulu

Kajian terdahulu yang penulis tampilkan merupakan rujukan dan sebagai bahan acuan dalam melakukan penelitian ini. Adapun beberapa kajian terdahulu yang berkaitan dengan apa yang penulis kaji sekarang adalah sebagai berikut :

Pertama, adalah Jurnal Ilmu Sosial Keagamaan yang dikaji oleh Siti Ashfiasari & Mariati Tirta Wiyata, dengan judul Analisis Semiotika Film *The Social Dilemma*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendapatkan gambaran mengenai penyampaian maksud dalam film *The Social Dilemma*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif, yakni menganalisis tanda-tanda di dalam film tersebut menggunakan teori semiotika Charles Sanders Peirce. Hasil penelitian menggambarkan bahwa film *The Social Dilemma* banyak mengandung tanda-tanda didalamnya. Setiap adegan dalam film tersebut berhasil menjelaskan bagaimana media sosial dapat memberikan dampak negatif jika digunakan secara berlebihan. Dengan analisis yang telah dilakukan dengan teori semiotika Charles Sanders Peirce, maka film *The Social Dilemma* dinilai telah dikemas dengan baik. Maksud dari sutradara film tersebut tersampaikan melalui tanda-tanda yang dibuat dan disampaikan oleh setiap unsur dalam film tersebut. (Ashfiasari, & Wiyata, 2021). Adapun persamaan dan perbedaan penelitian dari kajian ini dengan kajian penulis, persamaannya yaitu sama-sama menggunakan film *The Social Dilemma* sebagai objek utama dalam analisisnya. Sedangkan perbedaannya yaitu, penelitian ini mempelajari berbagai elemen film secara umum, sementara penelitian penulis berfokus pada fenomena *phubbing* saja.

Kedua, adalah Jurnal Riset Rumpun Seni, Desain dan Media yang dikaji oleh Novan Andrianto dan Hasan Ismail, dengan judul Peran Analisis Semiotik Dalam Film *The Social Dilemma* Dalam Teori “CMC” *Computer Mediated Communication*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendapatkan gambaran tentang panduan dalam film *The Social Dilemma*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif yaitu menganalisis tanda-tanda dalam film dengan menggunakan teori semiotika Charles Sanders Peirce dan *Computer-Mediated Communication*. Hasil penelitian menggambarkan bahwa *The Social Dilemma* mengandung banyak tanda di dalamnya. Setiap adegan dalam film berhasil menjelaskan bagaimana media sosial bisa berdampak negatif jika digunakan secara berlebihan. Dengan analisis yang dilakukan menggunakan teori semiotika Charles Sanders Peirce dan *Computer-Mediated Communication*, film *The Social Dilemma* dinilai telah dikemas dengan baik. (Andrianto, & Ismail, 2022). Adapun persamaan dan perbedaan penelitian dari kajian ini dengan kajian penulis, persamaannya yaitu sama-sama menggunakan film *The Social Dilemma* sebagai

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

objek utama dalam analisisnya. Sedangkan perbedaannya yaitu, penelitian ini menganalisis bagaimana film menggambarkan dampak media sosial dalam komunikasi berbasis teknologi (CMC), sementara penelitian penulis menganalisis bagaimana fenomena *phubbing* direpresentasikan dalam film.

Ketiga, adalah Jurnal Media dan Komunikasi Indonesia yang dikaji oleh Wisnu Martha Adiputra, dengan judul Dilema Sosial Dalam *The Social Dilemma* (Analisis Naratif atas Absennya Wawasan Kewargaan dalam Film *The Social Dilemma*). Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis narasi yang dibawakan oleh film yang berbeda dengan narasi yang umum. Dengan menggunakan metode analisis naratif, ditemukan bahwa film ini memiliki dilema tersendiri karena pada akhirnya ditemukan dalam film ini bahwa wawasan kewarganegaraan cenderung kurang atau bahkan tidak ada dalam narasi yang diteliti. Ditemukan bahwa ada empat dilema sosial yang khas dalam film Dilema Sosial, yaitu dilema dalam aspek karakter dan penokohan, rangkaian dalam narasi, alur narasi, dan titik akhir narasi. Tokoh nyata dan tokoh fiksi memberikan dilema pada setiap elemen dalam narasi yang tidak memunculkan masyarakat madani sebagai bentuk akhir warga negara, rangkaian dalam narasi tersebut memperlihatkan dilema dalam penyelesaian masalah oleh warga negara, alur cerita yang linear dan paralel menimbulkan dilema dalam narasi atas hubungan antara isu, publik, dan warga negara. Dilema terakhir adalah kehadiran negara yang menggantikan warga negara sebagai dilema di akhir narasi, yang memperlihatkan dilema paling unik dari isi yang sebenarnya memberikan alternatif narasi (Adiputra, 2022). Adapun persamaan dan perbedaan penelitian dari kajian ini dengan kajian penulis, persamaannya yaitu sama-sama menggunakan film *The Social Dilemma* sebagai objek utama dalam analisisnya. Sedangkan perbedaannya yaitu, penelitian ini menggunakan analisis naratif untuk mengkaji struktur cerita, karakter, dan alur film. Sementara penelitian penulis menggunakan analisis semiotika untuk memahami tanda dan makna terkait fenomena *phubbing* dalam film.

Keempat, adalah Jurnal Riset Manajemen Komunikasi yang dikaji oleh Milfan Fulqi Fauzan & Wiki Angga Wiksana, dengan judul Pesan Tentang Sisi Gelap Media Sosial dalam Film *The Social Dilemma*. Pengumpulan data pada penelitian ini didapatkan dari observasi, dokumentasi dan studi pustaka. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui sisi gelap dalam media sosial yang terdapat pada film *The Social Dilemma* dengan menggunakan semiotika Roland Barthes yang mengungkap makna denotatif, konotatif dan mitos yang terdapat pada film *The Social Dilemma*. Makna konotasi pada film *The Social Dilemma* yaitu dimana media sosial memiliki sisi gelap yang harus diperhatikan oleh para pengguna media sosial agar tidak terkena dampak dan terpengaruh oleh media sosial. (Fauzan & Wiksana, 2022). Adapun persamaan dan perbedaan penelitian dari kajian ini dengan kajian penulis, persamaannya yaitu sama-sama



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menggunakan film *The Social Dilemma* sebagai objek utama dalam analisisnya. Sedangkan perbedaannya yaitu, penelitian ini menggunakan teori semiotika Roland Bathes sementara penelitian penulis menggunakan teori semiotika Charles Sanders Peirce.

Kelima, adalah Jurnal Ilmu Komunikasi yang dikaji oleh Titih Nurhaipah, Nurfitriana Novitasari Iskandar, Dian Nurhidayah, Dewi Chintya, dengan judul Representasi *Nomophobia* Dalam Film *The Social Dilemma*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengungkap dan menganalisa film "*The Social Dilemma*" pada level teks, produksi dan *socialcultural*. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan metode analisis wacana kritis. Berdasarkan analisis *Discourse Practice*, film ini menggunakan narasi oleh para ahli, mantan insinyur teknologi, dan profesional media sosial untuk membentuk pemahaman penonton tentang dampak media sosial dan teknologi. Wawancara dengan para tokoh industri dan penggunaan adegan dramatis dalam film juga menjadi bagian dari praktik diskursif yang digunakan untuk meningkatkan kesadaran tentang efek negatif media sosial. Analisis sosiokultural dalam film ini mengungkapkan bahwa media sosial memiliki konsekuensi sosial yang signifikan. Dari segi situasional, film menggambarkan penggunaan media sosial dalam kehidupan sehari-hari dan dampaknya pada interaksi sosial individu. Dari segi institusional, film menyoroti peran perusahaan teknologi besar dalam mempengaruhi perilaku dan pola pikir pengguna media sosial. Dalam analisis sosial, film ini mengungkapkan bagaimana media sosial dapat memperkuat pembagian dan perpecahan sosial, mempengaruhi opini publik, dan memanipulasi informasi. (Nurhaipah, & Iskandar, 2024). Adapun persamaan dan perbedaan penelitian dari kajian ini dengan kajian penulis, persamaannya yaitu sama-sama menggunakan film *The Social Dilemma* sebagai objek utama dalam analisisnya. Sedangkan perbedaannya yaitu, penelitian ini menganalisis kecemasan digital sebagai fenomena sosial yang mempengaruhi pola pikir dan perilaku pengguna media sosial. Sementara penelitian penulis menganalisis perubahan dinamika komunikasi interpersonal, di mana interaksi tatap muka terganggu oleh ketergantungan pada ponsel.

Keenam, adalah Jurnal Ilmu Pengetahuan, Seni, dan Teknologi yang dikaji oleh Naurin Silfie & Salsa Maharini, dengan judul Studi Peran Analisis Semiotik Pada Film *The Social Dilemma* Dalam Teori "CMC" *Computer Mediated Communication*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendapatkan gambaran tentang panduan dalam film *The Social Dilemma*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif yaitu menganalisis tanda-tanda dalam film dengan menggunakan teori semiotika Charles Sanders Peirce dan *Computer-Mediated Communication*. Hasil penelitian menggambarkan bahwa *The Social Dilemma* mengandung banyak tanda di dalamnya. Setiap adegan dalam film berhasil

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menjelaskan bagaimana media sosial bisa berdampak negatif jika digunakan secara berlebihan. Dengan analisis yang dilakukan menggunakan teori semiotika Charles Sanders Peirce dan *Computer-Mediated Communication*, film *The Social Dilemma* dinilai telah dikemas dengan baik. (Silfie & Maharini, 2024). Adapun persamaan dan perbedaan penelitian dari kajian ini dengan kajian penulis, persamaannya yaitu sama-sama menggunakan film *The Social Dilemma* sebagai objek utama dalam analisisnya. Sedangkan perbedaannya yaitu, penelitian ini menggunakan *Computer-Mediated Communication (CMC)* untuk memahami bagaimana media sosial mengubah interaksi manusia. Sementara penelitian penulis mengkaji bagaimana film merepresentasikan phubbing serta bagaimana fenomena tersebut mempengaruhi hubungan sosial.

Ketujuh, adalah penelitian yang dikaji oleh Rugayah, Wiwid Noor Rakhmad & M. Bayu Widagdo, dengan judul *Pemaknaan Penonton Pada Film Dokumenter The Social Dilemma*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pemaknaan penonton sebagai masyarakat pengguna media sosial terhadap pesan atau makna dalam film dokumenter "*The Social Dilemma*" menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif melalui pendekatan Analisis Resepsi dan Teori *The Code of Television*. Hasil penelitian setelah melalui proses analisis dengan menggunakan pendekatan teori Analisis Resepsi yang terdiri dari 3 (tiga) posisi menunjukkan bahwa seluruh informan yang terdiri dari 5 (lima) informan sebagai penonton berada pada posisi Hegemoni saat memaknai pesan atau makna yang terdapat dalam film dokumenter "*The Social Dilemma*" yang berada pada 3 (tiga) level yang telah ditemukan sesuai dengan pendekatan teori *The Code of Television*. Tidak ada informan yang berada pada posisi Negosiasi ataupun posisi Oposisi. (Rugayah & Widagdo, 2024). Adapun persamaan dan perbedaan penelitian dari kajian ini dengan kajian penulis, persamaannya yaitu sama-sama menggunakan film *The Social Dilemma* sebagai objek utama dalam analisisnya. Sedangkan perbedaannya yaitu, penelitian ini menggunakan Analisis Resepsi dan *The Code of Television* untuk melihat pemaknaan penonton dalam tiga posisi (Hegemoni, Negosiasi, Oposisi). Sementara penelitian penulis menggunakan analisis semiotika Charles Sanders Peirce untuk melihat bagaimana phubbing direpresentasikan dalam film.

Kedelapan, adalah artikel yang dikaji oleh Muhammad Farchan Febrianto, dengan judul *Representasi Penggunaan Media Sosial Dalam Film The Social Dilemma* (Kajian Semiotika John Fiske). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui makna semiotik tentang penggunaan media sosial yang terdapat dalam film *The Social Dilemma*, juga menganalisis apa saja tanda yang terdapat dalam film *The Social Dilemma* yang berkaitan dengan penggunaan media sosial dari level realitas, level representasi, dan level ideologi. Penelitian ini menggunakan paradigma konstruktivisme, dengan pendekatan yang digunakan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

adalah kualitatif deskriptif, serta metode analisis semiotika John Fiske. Objek yang dianalisis dalam penelitian ini terdiri dari transkrip wawancara yang terdapat dalam film *The Social Dilemma* yang dibagi menjadi enam kategori, yaitu dampak media sosial, model bisnis, kecerdasan buatan, teknologi persuasif, persebaran informasi di media sosial, dan cara menyikapi penggunaan media sosial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa film *The Social Dilemma* merepresentasikan adanya dampak negatif dari media sosial, di mana dijelaskan dari pernyataan para narasumber seputar teknologi media sosial yang disertai dengan reka adegan. Film ini juga mengusung ideologi kapitalisme yang terlihat dari model bisnis yang berlaku di industri teknologi media sosial, yakni dengan mencari profit dari disinformasi karena hal tersebut memberikan banyak uang kepada perusahaan (Febrianto, 2021). Adapun persamaan dan perbedaan penelitian dari kajian ini dengan kajian penulis, persamaannya yaitu sama-sama menggunakan film *The Social Dilemma* sebagai objek utama. Sedangkan perbedaannya yaitu, penelitian ini melihat bagaimana representasi penggunaan media sosial, sementara penelitian penulis melihat bagaimana representasi *phubbing*.

Kesembilan, adalah Jurnal Jurnal Komunikasi Universitas Garut: Hasil Pemikiran dan Penelitian yang dikaji oleh Azmi Suharti, dengan judul Makna Phubbing Pada Anak-anak dalam Film Anak Lanang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan menggunakan kajian analisis semiotika Charles Sanders Pierce, dengan mewawancarai Sutradara film Anak Lanang, pengamat film, penonton dan orangtua, serta data pendukung lainnya berupa dokumentasi dan observasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sign makna *phubbing* dalam film Anak Lanang yaitu memegang ponsel, tidak menatap wajah lawan bicaranya, dan bermain game. Hal ini ditunjukkan dengan visual dan audio atau teks dalam film tersebut; object makna *phubbing* dalam film Anak Lanang yaitu tindakan yang dilakukan oleh pelaku *phubbing* yang mengacuhkan lawan bicara dengan tetap menatap layar ponsel dan interpretasi makna *phubbing* dalam film Anak Lanang yaitu pelaku *phubbing* akan selalu memperhatikan gawainya atau terobsesi terhadap ponselnya, kecanduan media sosial, gejala menarik diri dengan merasa iri dan depresi saat ponselnya tidak dapat berkoneksi jaringan dengan baik, kecanduan game baik game online maupun game offline, pelaku *phubbing* memiliki kebutuhan akan mengganti gadget-nya dengan yang lebih baik, dan pelaku *phubbing* akan memiliki prestasi yang rendah akibat dari penggunaan ponsel dan bermain game. (Suharti, 2021). Adapun persamaan dan perbedaan penelitian dari kajian ini dengan kajian penulis, persamaannya yaitu sama-sama membahas *phubbing* sebagai topik utama. Sedangkan perbedaannya yaitu, penelitian ini melihat makna *phubbing* dalam film, sementara penelitian penulis melihat representasi *phubbing*.

Hak Cipta Ditindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kesepuluh, adalah Jurnal Ilmu Komunikasi dan Dakwah yang dikaji oleh Nuril Izzah Afgarina, dengan judul Representasi Kritik Sosial dalam Animasi Tekotok Edisi Maret-Agustus 2021. Penelitian ini berfokus kepada kritik sosial yang terkandung dalam Animasi Tekotok Edisi Maret-Agustus 2021 dengan mengambil lima episode di dalamnya. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana representasi kritik sosial yang terkandung dalam animasi Tekotok Edisi Maret-Agustus 2021 dengan tujuan untuk mengidentifikasi serta mengetahui sarat makna yang menunjukkan kritik sosial di dalam episode-episode yang telah ditentukan. Menggunakan metode kualitatif dengan analisis semiotika Ferdinand De Saussure sebagai pisau analisisnya. Hasil penelitian ini memberikan kesimpulan bahwa animasi juga mampu merepresentasikan sesuatu di sekitarnya. Adapun kritik sosial yang dihasilkan dari animasi ini mengacu pada beberapa kasus ketimpangan hukum serta pelanggaran norma dalam masyarakat. Tayangan ini sebagai pengingat berbentuk kritikan dan sindiran yang dikemas secara rapi supaya masyarakat mampu menerima dengan baik, tidak terpaksa dan apa adanya (Afgarina, 2023). Adapun persamaan dan perbedaan penelitian dari kajian ini dengan kajian penulis, persamaannya yaitu sama-sama melihat representasi. Sedangkan perbedaannya yaitu, penelitian ini melihat kritis sosial dalam animasi, Sementara penelitian penulis melihat fenomena *phubbing* yang tergambar dalam film *The Social Dilemma*.

2.2. Landasan Teori

2.2.1. Semiotika

a. Definisi

Istilah semiotika diperkenalkan oleh Hippocrates (460-337 SM), yang dikenal sebagai penemu ilmu medis Barat, dengan fokus pada ilmu mengenai gejala-gejala. Menurut Hippocrates, gejala disebut sebagai *semeion*, kata dalam bahasa Yunani yang berarti penunjuk atau tanda fisik. Semiotika, atau yang kadang disebut dengan semiosis, berasal dari kata Yunani *semeion*, yang berarti "tanda". Berdasarkan kedua istilah Yunani ini, semiotika secara umum didefinisikan sebagai studi tentang produksi tanda-tanda dan simbol-simbol yang menjadi bagian dari sistem kode yang digunakan untuk mengkomunikasikan informasi (Sudarto, Senduk, & Rembang, 2015).

Istilah *semeion* diturunkan dari kedokteran hipokratik atau *asklepiadik* dengan perhatiannya pada simptomatologi dan diagnostik inferensial (Sobur, 2004). Tanda pada masa itu masih bermakna sesuatu hal yang menunjuk pada adanya hal lain. Secara terminologis, semiotik adalah cabang ilmu yang berurusan dengan dengan pengkajian tanda dan segala sesuatu yang berhubungan dengan tanda, seperti sistem tanda dan proses yang berlaku bagi tanda (Sartini, 2007). Semiotik merupakan ilmu

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

yang mempelajari sederetan luas obyek - obyek, peristiwa-peristiwa, seluruh kebudayaan sebagai tanda. Ahli sastra Teew (1984) mendefinisikan semiotik adalah tanda sebagai tindak komunikasi dan kemudian disempurnakannya menjadi model sastra yang mempertanggungjawabkan semua faktor dan aspek hakiki untuk pemahaman gejala susastra sebagai alat komunikasi yang khas di dalam masyarakat mana pun. Semiotik merupakan cabang ilmu yang relatif masih baru. Penggunaan tanda dan segala sesuatu yang berhubungan dengannya dipelajari secara lebih sistematis pada abad kedua puluh (Lubis, 2018).

Semiotika juga suatu studi ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda dalam suatu konteks skenario, gambar, teks, dan adegan di film menjadi sesuatu yang dapat dimaknai (Mudjiono, 2011). Semiotik meliputi tanda-tanda visual dan verbal serta *tactile* dan *olfactory* (semua tanda atau sinyal yang bisa diakses dan bisa diterima oleh seluruh indera yang kita miliki) ketika tanda-tanda tersebut membentuk sistem kode yang secara sistematis menyampaikan informasi atau pesan secara tertulis di setiap kegiatan dan perilaku manusia (Sudarto, Senduk, & Rembang, 2015).

b. Model Semiotika

1. Semiotika Charles Sanders Peirce

Semiotika merupakan metode analisis yang digunakan untuk menggali makna yang terkandung dalam sebuah tanda. Menurut Susanne Langer, menilai suatu simbol atau tanda adalah hal yang penting, karena kehidupan hewan dimediasi melalui perasaan (*feeling*), sedangkan perasaan manusia dimediasi oleh berbagai konsep, simbol, dan bahasa. (Morissan, 2013).

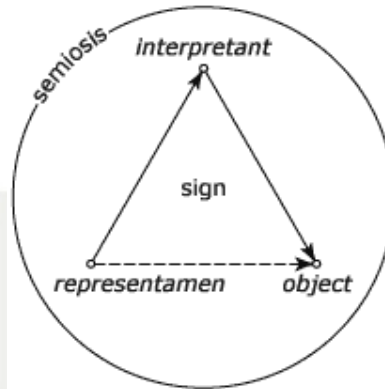
Menurut teori semiotika Charles Sanders Peirce, semiotika berlandaskan pada logika, karena logika mempelajari cara berpikir manusia, dan penalaran menurut Peirce dilakukan melalui tanda-tanda. Tanda-tanda ini, menurut Peirce, memungkinkan kita untuk berpikir, berinteraksi dengan orang lain, serta memberi makna pada segala sesuatu yang ditampilkan oleh alam semesta (Noprianto, 2022). Teori Peirce dianggap sebagai teori besar dalam semiotika oleh banyak ahli, karena ide-idenya yang komprehensif, yang menyediakan deskripsi struktural untuk semua sistem makna (Sobur, 2001). Peirce menjelaskan dalam kutipan Fiske bahwa "*Sebuah tanda adalah sesuatu yang diwakili oleh seseorang dalam berbagai cara atau kapasitas. Tanda tersebut mengarah kepada seseorang,*

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

yang berarti menciptakan tanda yang setara dalam pikiran orang itu, atau tanda yang lebih sempurna." (Kartini, 2022).

Teori semiotika Charles Sanders Peirce dikenal dengan model *triadic* dan konsep trikotominya yang terdiri atas berikut ini (Firdaus, 2022).



Gambar 2.1 Skema teori semiotika Charles Sanders Peirce

- 1) *Representamen*, bentuk yang diterima oleh tanda atau berfungsi sebagai tanda (Saussure menamakannya *signifier*). *Representamen* kadang diistilahkan juga menjadi *sign*.
- 2) *Interpretant*, bukan penafsir tanda, tetapi lebih merujuk pada makna dari tanda.
- 3) *Object*, sesuatu yang merujuk pada tanda. Sesuatu yang diwakili oleh *representamen* yang berkaitan dengan acuan. *Object* dapat berupa representasi mental (ada dalam pikiran), dapat juga berupa sesuatu yang nyata di luar tanda.

Fiske (2007) menyebutkan bahwa model triadik Peirce sering kali disebut sebagai "*triangle meaning semiotics*" atau lebih dikenal dengan teori segitiga makna, yang dijelaskan secara sederhana sebagai berikut: "Tanda adalah sesuatu yang dikaitkan dengan seseorang untuk merujuk pada sesuatu dalam berbagai hal atau kapasitas. Tanda tersebut menunjuk pada seseorang, yaitu menciptakan dalam pikiran orang itu suatu tanda yang setara, atau suatu tanda yang lebih berkembang. Tanda yang diciptakan ini disebut *interpretant* dari tanda pertama. Tanda tersebut menunjukkan sesuatu, yakni objeknya." (Nawiroh, 2014). Peirce berpendapat bahwa berpikir didapat melewati tanda-tanda (Kaelan, 2017). Teori Peirce dapat disebut tanda apabila tanda tersebut dapat

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menggantikan yang lain. Peirce memberika tiga konsep makna yaitu tanda (*ground*), objek, dan interpretasi.

Sebenarnya titik sentral dari teori semiotika Charles Sanders Peirce adalah sebuah trikotomi yang terdiri atas 3 tingkat dan 9 sub-tipe tanda (Firdaus, 2022).

	1	2	3
<i>Representament</i> (R1)	<i>Qualisign</i>	<i>Sinsign</i>	<i>Legisign</i>
<i>Object</i> (O2)	<i>Icon</i>	<i>Index</i>	<i>Symbol</i>
<i>Interpretan</i> (I3)	<i>Rhema</i>	<i>Dicisign</i>	<i>Argument</i>

Tabel 2.1 Trikotomi Charles Sanders Peirce

Berikut adalah klasifikasi berdasarkan kategori yang dikembangkan oleh Charles Sanders Peirce (Nawiroh, 2014).

- 1) Sign (Representamen) merupakan bentuk fisik atau segala sesuatu yang dapat diserap pancaindra dan mengacu pada sesuatu, trikotomi pertama dibagi menjadi tiga.
 - a. *Qualisign*, adalah tanda yang menjadi tanda berdasarkan sifatnya. Misalnya sifat warna merah adalah qualisign, karena dapat dipakai tanda untuk menunjukkan cinta, bahaya, atau larangan.
 - b. *Sinsign*, adalah tanda-tanda yang menjadi tanda berdasarkan bentuk atau rupanya di dalam kenyataan. Semua ucapan yang bersifat individual bisa merupakan sinsign suatu jeritan, dapat berarti heran, senang atau kesakitan.
 - c. *Legisign*, adalah tanda yang menjadi tanda berdasarkan suatu peraturan yang berlaku umum, suatu konvensi, suatu kode. Semua tanda-tanda bahasa adalah *legisign*, sebab bahasa adalah kode, setiap legisign mengandung di dalamnya suatu *sinsign*, suatu *second* yang menghubungkan dengan *third*, yakni suatu peraturan yang berlaku umum.
- 2) Objek, tanda diklasifikasikan menjadi *icon*, (ikon), *index* (indeks), dan *symbol* (simbol).
 - a. Ikon, adalah tanda yang menyerupai benda yang diwakilinya atau suatu tanda yang menggunakan kesamaan atau ciri-ciri yang sama dengan apa yang dimaksudkannya. Misalnya, kesamaan sebuah peta dengan wilayah geografis yang digambarkannya, foto, dan lain-lain.
 - b. Indeks, adalah tanda yang sifat tandanya tergantung pada keberadaannya suatu denotasi, sehingga dalam terminologi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

peirce merupakan suatu secondness. Indeks, dengan demikian adalah suatu tanda yang mempunyai kaitan atau kedekatan dengan apa yang diwakilinya.

- c. Simbol, adalah suatu tanda, dimana hubungan tanda dan denotasinya ditentukan oleh suatu peraturan yang berlaku umum atau ditentukan oleh suatu kesepakatan bersama.

Jenis Tanda	Hubungan antara tanda dan sumber acuannya	Contoh
Ikon	Tanda dirancang untuk merepresentasikan sumber acuan melalui simulasi atau persamaan (artinya sumber acuan dapat dilihat dan didengar).	Segala macam gambar (bagan, diagram), photo, kata-kata, onomatopoeia, dll.
Indeks	Tanda dirancang untuk mengindikasikan sumber acuan atau saling menghubungkan sumber acuan.	Jari yang menunjuk kata keterangan “disini, disana”, kata ganti seperti “aku, kau, ia” dll.
Simbol	Tanda dirancang untuk menyandikan sumber acuan melalui kesepakatan atau persetujuan.	Simbol sosial seperti mawar, simbol matematika, dll.

Tabel 2.2 Tipologi tanda menurut Charles Sanders Peirce
Sumber : Danesi, 2010

- 3) Interpretan, tanda dibagi menjadi *rheme*, *dicisign*, dan *argument*.
 - a. *Rheme*, jika tanda tersebut interpretannya adalah sebuah *first* dan makna tanda tersebut masih dapat dikembangkan.
 - b. *Dicisign (dicentsign)*, jika diantara tanda itu dan interpretannya terdapat hubungan yang benar ada.
 - c. *Argument*, jika suatu tanda dan interpretannya mempunyai sifat yang berlaku umum (merupakan *thirdness*).
- 4) Tingkat pemahaman masyarakat terhadap Sign/tanda/kalimat/teks.
 - a. *Firstness*, tanda itu sendiri merupakan Kepertamaan sifatnya masih potensial.
 - b. *Secondness*, objeknya adalah Keduaan sifatnya aktual akan tetapi masih dalam ruang lingkup sempit.
 - c. *Thirdness*, penafsirannya sebagai unsur pengantara Ketigaan bersifat konvensional.

Pada analisis film ini akan dibedah dengan ikon indek dan simbol yang terdapat pada film *The Social Dilemma*. Peneliti menentukan film ini untuk dikaji karena film *The Social Dilemma* ini menggambarkan fenomena yang ingin penulis kaji yaitu fenomena

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

phubbing. Film *The Social Dilemma* ini menarik untuk diteliti memakai teori semiotik Peirce berdasarkan objeknya untuk melihat makna dan tanda berdasarkan objek dan subjek yang tertera dalam film ini.

2.2.2. Film

a. Definisi

Menurut Guritno, film merupakan produk peradaban manusia yang dihasilkan melalui proses kreatif, yang memungkinkan imajinasi (mimpi) diwujudkan melalui teknologi, dan hasilnya dapat disaksikan oleh khalayak luas (Arifiyanto, 2015). Sedangkan menurut Latif dan Utud (2015) menjelaskan bahwa film adalah karya seni yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi masa yang dibuat berdasarkan kaidah sinema fotografi, dengan atau tanpa suasana, dan dapat pertunjukkan. Berdasarkan teori yang telah dikemukakan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa film merupakan gabungan antara media gambar dan media audio yang dibuat untuk dipertunjukkan kepada khalayak yang membuat film dapat menarik perhatian penontonnya adalah efek perasaan yang timbul akibat gabungan dua media yang menyatu dalam film.

Ghaisani (2020) mendeskripsikan film sebagai media komunikasi massa yang bersifat audio visual untuk menyampaikan suatu pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat tertentu.

b. Jenis film

Masdudin (2011) mengatakan sejak munculnya film pertama di sunia hingga saat ini, terdapat banyak macam jenis film yang dapat ditemui di pasaran. Secara umum, macam film dapat dibagi menjadi tiga, yaitu :

1) Film Dokumenter

Film dokumenter adalah jenis film yang menyajikan realitas, seperti kehidupan sosial, politik, dan budaya, yang menjadi sumber inspirasi tak terbatas dalam pembuatannya. Film dokumenter berusaha untuk menyajikan kenyataan melalui berbagai pendekatan dan dibuat dengan berbagai tujuan. Meskipun demikian, film dokumenter tetap tak terlepas dari tujuan utama penyebaran informasi, pendidikan, dan kadang-kadang propaganda untuk kepentingan individu atau kelompok tertentu. Pada dasarnya, film dokumenter berfokus pada penggambaran hal-hal yang sedekat mungkin dengan kenyataan. Kehidupan sosial, politik, dan budaya menjadi sumber inspirasi yang tak pernah habis dalam pembuatan film dokumenter (Lestari, 2019).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2) Film Pendek

Film pendek merupakan jenis film dengan durasi singkat, antara 1 hingga 30 menit, sesuai dengan standar festival internasional. Dalam hal narasi, film pendek memberikan kebebasan kreatif kepada pembuatnya, sehingga bentuknya bisa sangat beragam. Meskipun durasinya hanya 60 detik, yang terpenting adalah ide dan penggunaan media komunikasinya dapat disampaikan secara efektif. (Setiono & Riwinoto, 2015).

3) Film Panjang

Film panjang adalah jenis film yang memiliki durasi lebih dari 40 menit, umumnya berkisar antara 70 hingga 180 menit. Film ini dirancang untuk ditayangkan di bioskop dan biasanya memiliki struktur naratif yang lebih kompleks dibandingkan dengan film pendek.

2.2.3. Phubbing

a. Definisi

Phubbing merupakan gabungan dari kata *phone* dan *snubbing*. Menurut Youarti (2018), *phubbing* diartikan sebagai perilaku yang menyakiti orang lain dalam interaksi sosial akibat terlalu fokus pada smartphone. Karadag (2015) menjelaskan bahwa *phubbing* dapat digambarkan sebagai seseorang yang sibuk melihat ponselnya saat berbicara dengan orang lain, sehingga mengabaikan komunikasi interpersonal.

Phubber menggunakan smartphone sebagai cara untuk menghindari ketidaknyamanan dalam situasi sosial, yang sering disebut sebagai *awkward silence*, seperti saat berada di lift, bepergian sendirian dengan bus, atau merasa bosan di pesta. Namun, kini perilaku *phubbing* semakin meluas, terutama di kalangan remaja, yang tidak hanya terjadi dalam situasi tersebut, tetapi juga terjadi secara terus-menerus dan kepada siapa saja, bahkan saat mereka mengikuti pelajaran di kelas. Ketika guru sedang menjelaskan materi, remaja sering kali terlihat memeriksa *smartphone* yang ada di saku mereka. (Youarti & Hidayah, 2018).

Perilaku *phubbing* bisa dilihat dimana saja selama kegiatan sehari-hari manusia, yaitu saat makan, pertemuan, kuliah, atau pertemuan sosial lainnya baik itu dengan teman dan keluarga. *Phubber* (mereka yang *phub*) sering mengabaikan pentingnya memelihara dan mengembangkan hubungan dengan tidak berkomunikasi dengan orang lain (Karadag, 2015).

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi *Phubbing*

Al-Saggaf dan O'Donnell (2019) menyatakan bahwa ada tiga faktor yang mempengaruhi *phubbing* yaitu:

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1) *Technology addiction*

Kecanduan teknologi mengacu pada ketergantungan berlebihan terhadap penggunaan perangkat digital seperti smartphone, komputer, atau perangkat lain yang terhubung dengan internet. Ini mencakup kecanduan terhadap berbagai aktivitas seperti menjelajahi internet, menggunakan media sosial, bermain game online, atau bahkan mengecek aplikasi secara berlebihan.

2) *FoMO (Fear of Missing Out)*

FoMO atau *Fear of Missing Out* adalah perasaan cemas atau khawatir akan kehilangan momen penting atau informasi yang sedang tren di dunia maya. Dalam era digital yang serba terhubung ini, individu sering merasa tertekan untuk selalu terlibat dalam aktivitas sosial yang terjadi di internet. Perasaan ini dapat membuat seseorang merasa harus selalu terhubung, mengecek status media sosial, atau berusaha untuk tidak ketinggalan informasi. Salah satu perilaku yang muncul akibat FoMO adalah *phubbing*, yaitu kebiasaan mengabaikan orang di sekitar dengan lebih fokus pada perangkat digital. Seseorang yang memiliki FoMO mungkin merasa tidak nyaman jika mereka tidak memeriksa ponsel mereka secara terus-menerus, karena khawatir ketinggalan informasi atau percakapan yang sedang berlangsung.

3) *Lack of self-control*

Rendahnya kontrol diri merujuk pada kemampuan individu untuk mengatur perilaku mereka dan menghindari godaan yang bisa mengarah pada kebiasaan buruk. Individu dengan kontrol diri yang rendah lebih cenderung bertindak impulsif dan tidak mampu menahan dorongan untuk terlibat dalam perilaku yang maladaptif.

c. Aspek-aspek yang Mempengaruhi *Phubbing*

Menurut Karadağ, dkk. (2015) aspek dari perilaku *phubbing* ada dua, yaitu:

1) *Communication Disturbance* (Gangguan Komunikasi)

Gangguan komunikasi yang terjadi dalam hal ini adalah ketika seseorang sering mengganggu proses komunikasi yang sedang berlangsung dengan menggunakan *smartphone* mereka dalam lingkungan komunikasi tatap muka.

2) *Phone Obsession* (Memiliki Obsesi terhadap Ponsel)

Obsesi terhadap ponsel yang dimaksud di sini adalah ketika seseorang terus-menerus membutuhkan ponsel mereka di lingkungan yang kurang komunikasi tatap muka.

2.3. Kerangka Berpikir

Menurut Sugiono, kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan beragam aspek yang sudah diidentifikasi (Syahputri, 2023). Kerangka berpikir memuat teori serta konsep-konsep yang menjadi dasar dalam penelitian. Penelitian ini menggunakan teori semiotika Charles Sanders Peirce sebagai kerangka teoritis utama. Peirce membagi tanda menjadi tiga elemen utama: representamen, objek, dan *interpretant*. Pendekatan ini memungkinkan analisis mendalam terhadap simbol, narasi visual, dan elemen audio-visual dalam film untuk memahami bagaimana film membangun representasi *phubbing*.

Melalui teori semiotika Peirce, penelitian ini dapat mengungkap makna yang terkandung di balik berbagai elemen dalam film, termasuk simbol-simbol yang digunakan untuk merepresentasikan fenomena *phubbing*. Pendekatan ini juga memberikan pemahaman mengenai bagaimana film *The Social Dilemma* menggambarkan dinamika antara manusia, teknologi, dan perubahan dalam pola interaksi sosial, sehingga fenomena *phubbing* dapat dipahami secara lebih mendalam. Dengan demikian, teori semiotika Peirce berperan penting dalam menganalisis representasi *phubbing* dalam film *The Social Dilemma*.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis membuat suatu kerangka pemikiran penelitian sebagai berikut.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

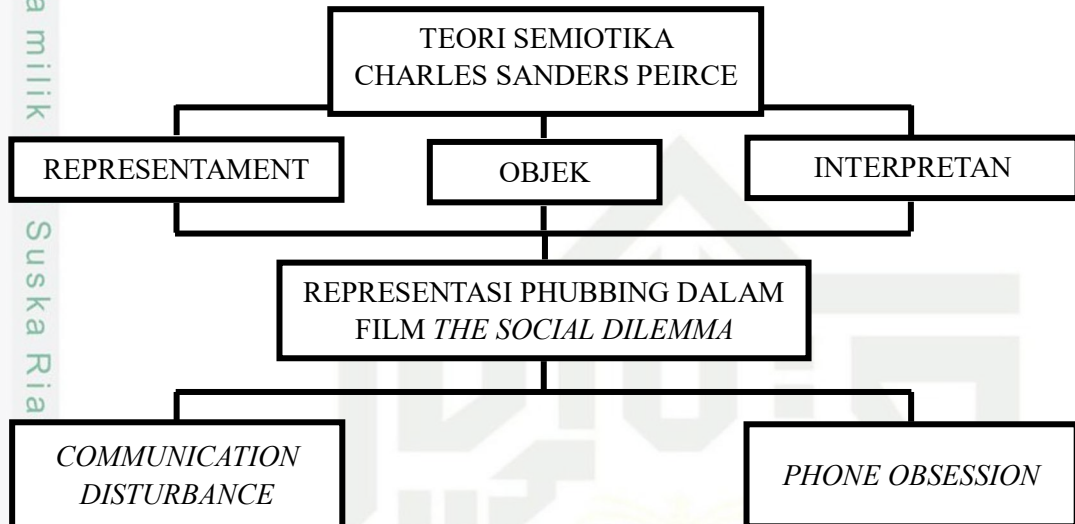
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Gambar 2.2
Kerangka Pikir



Sumber : Olahan penulis, 2025



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Desain Penelitian

Untuk memahami secara mendalam representasi *phubbing* dalam film *The Social Dilemma*, penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Menurut Sugiyono (2012), metode penelitian kualitatif berakar pada filsafat postpositivisme, dan diterapkan untuk penelitian yang memfokuskan pada kondisi objek secara alami. Metode ini juga menggunakan teknik pengambilan data melalui triangulasi (gabungan), dengan analisis yang bersifat induktif atau kualitatif. Hasil dari penelitian kualitatif ini lebih menekankan pada pemahaman makna daripada generalisasi dari objek yang diteliti.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan tujuan untuk memperoleh informasi secara mendalam mengenai representasi fenomena *phubbing* dalam film *The Social Dilemma*. Penelitian ini juga fokus pada analisis semiotika, yang berfungsi untuk memahami tanda-tanda yang ada dalam objek penelitian. Analisis semiotika dipilih karena merupakan metode yang efektif dalam mengkaji elemen-elemen visual dan naratif yang menggambarkan fenomena *phubbing*. Dalam konteks ini, semiotika akan digunakan untuk menganalisis setiap tanda yang muncul dalam film *The Social Dilemma*, yang merepresentasikan dampak teknologi terhadap interaksi sosial dan komunikasi antar individu.

3.2. Lokasi Dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian adalah tempat dimana penelitian dilakukan. Penetapan lokasi penelitian merupakan tahap yang sangat penting dalam sebuah penelitian, karena dengan ditetapkannya lokasi penelitian berarti objek dan tujuan sudah ditetapkan (Dartiningsih, 2016). Karena penelitian ini menggunakan teknik observasi, lokasi penelitian tidak terikat pada tempat fisik tertentu. Penelitian ini juga tidak terikat pada waktu tertentu, karena proses observasi dilakukan dengan menonton dan menganalisis film yang dipilih. Waktu pengamatan berlangsung selama periode penayangan film, yang dapat dilakukan kapan saja sesuai dengan kebutuhan analisis. Pengamatan terhadap film ini dilakukan pada tahun 2025, namun tanggal dan waktu tertentu tidak memengaruhi pengamatan yang dilakukan, karena fokusnya adalah pada pemahaman simbolik dan pesan yang disampaikan oleh film.

3.3. Sumber Data Penelitian

1. Data Primer

Menurut Arikunto (2013), data primer adalah data yang berupa kata-kata lisan, gerakan, atau perilaku yang dilakukan oleh subjek yang dapat dipercaya, dalam hal ini adalah informan penelitian (Cristalisana,

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2022). Data primer ini juga dikenal sebagai data asli atau terbaru yang memiliki informasi yang up-to-date. Untuk memperoleh data primer, peneliti harus mengumpulkannya secara langsung. Dalam penelitian ini, data primer akan diperoleh dari film *The Social Dilemma*, yang menjadi fokus utama penelitian, tanpa perlu melibatkan wawancara.

2. Data Sekunder

Data sekunder menurut Sugiyono (2014) adalah sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data misalkan lewat orang lain atau dokumen. Sumber data sekunder merupakan sumber data pelengkap yang berfungsi melengkapi data yang diperlukan data primer.

3.4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merujuk pada metode yang digunakan untuk mengumpulkan informasi yang akan diteliti. Teknik ini juga dapat diartikan sebagai tahap yang dilakukan oleh peneliti untuk memperoleh data secara objektif (Syahrums & Salim, 2014). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati langsung atau tidak langsung mengenai objek yang diamati, kemudian mencatatnya menggunakan alat observasi (Sanjaya, 2013). Dalam penelitian ini, observasi dilakukan secara mendalam terhadap objek penelitian, yaitu film *The Social Dilemma*. Peneliti mengamati elemen-elemen visual, teks naratif, dialog, dan simbol yang ada dalam film untuk menganalisis bagaimana fenomena phubbing digambarkan. Proses observasi ini dilakukan secara terstruktur, sadar, dan berulang dengan tujuan untuk menemukan tanda-tanda yang relevan, seperti ikon, indeks, dan simbol, yang sesuai dengan teori semiotika Charles Sanders Peirce.

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah sumber data yang digunakan untuk melengkapi penelitian, yang bisa berupa dokumen tertulis, gambar, film, atau karya-karya penting lainnya yang memberikan informasi bagi proses penelitian (Fitrah, 2017). Dalam penelitian ini, dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data berupa bukti tertulis, visual, atau digital yang mendukung analisis representasi fenomena phubbing dalam film *The Social Dilemma*.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3.5. Validitas Data

Untuk menghindari kesalahan atau kekeliruan data yang telah terkumpul, perlu dilakukan pengecekan keabsahan data. Pengecekan keabsahan data didasarkan pada kriteria derajat kepercayaan (*credibility*) dengan teknik triangulasi, ketekunan pengamatan, pengecekan teman sejawat (Prakusya, 2022).

Triangulasi sumber digunakan untuk menguji kredibilitas data yang dilakukan dengan cara mengecek data yang diperoleh dari beberapa sumber. Teknik triangulasi dalam penelitian ini dilakukan dengan memanfaatkan hasil wawancara Jeff Orlowski selaku sutradara *The Social Dilemma* yang diunggah melalui platform YouTube. Hasil temuan penelitian dari film *The Social Dilemma* kemudian diklarifikasikan dengan pernyataan Jeff Orlowski dalam wawancara tersebut sebagai bentuk triangulasi sumber, guna memperkuat validitas data dan memastikan kesesuaian antara analisis tanda dalam film dengan maksud atau pesan yang ingin disampaikan oleh pembuatnya.

3.6. Teknik Analisis Data

Analisis data kualitatif, menurut Bogdan & Biklen (1982), adalah proses yang melibatkan pengolahan data, pengorganisasian data, pemilahan data menjadi unit-unit yang bisa dikelola, sintesis data, serta penentuan informasi yang penting dan relevan untuk dipelajari, kemudian memutuskan hal-hal yang dapat disampaikan kepada orang lain (Moleong, 2007).

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik analisis data semiotika dengan pendekatan Charles Sanders Peirce. Metode analisis semiotika bertujuan untuk menafsirkan makna yang terkandung dalam berbagai jenis tanda dan simbol, seperti teks, gambar, suara, atau objek fisik. Pada media, analisis semiotika diterapkan pada teks-teks media seperti film, tayangan televisi, iklan, dan karya seni lainnya. Tujuan utama dari pendekatan ini adalah untuk mengungkap makna tersembunyi di balik tanda-tanda tersebut, baik yang bersifat denotatif maupun konotatif (Christian, 2015). Dalam pandangan semiotika, film dianggap sebagai sebuah proses pemahaman yang kompleks, di mana signifikasi menekankan peran aktif penonton dalam memahami dan menginterpretasikan makna yang ada dalam film.

Dalam penelitian ini, analisis data akan dilakukan dengan merujuk pada hubungan antara tanda-tanda yang terdiri dari tiga tingkatan dalam teori pertandaan. Charles Sanders Peirce mengembangkan teori segitiga makna yang mencakup tiga komponen utama, yaitu tanda (*sign*), objek (*object*), dan interpretan (*interpretant*) (Sobur, 2006). Proses analisis data ini akan melibatkan pembagian keseluruhan video menjadi beberapa adegan, kemudian memilih gambar-gambar yang paling representatif untuk menggambarkan tanda-tanda tersebut. Dengan menggunakan teori semiotika Charles Sanders Peirce, yang

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

berfokus pada tanda yang relevan dengan objek penelitian, model teori Peirce memberikan perhatian utama pada tanda itu sendiri.

Dalam penelitian mengenai fenomena phubbing yang digambarkan dalam film *The Social Dilemma*, peneliti akan melakukan interpretasi dengan membagi potongan adegan dari film yang mengandung tanda-tanda tertentu, kemudian dianalisis menggunakan teori semiotika Peirce. Analisis ini akan melibatkan penerapan unsur-unsur triadik semiotika, yaitu representamen, interpretan, dan objek. Unsur-unsur ini akan dipisahkan untuk mempermudah proses interpretasi adegan-adegan dalam film *The Social Dilemma*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengungkap makna yang terkandung dalam film tersebut, di mana tanda dan simbol dalam film dihubungkan dengan *phubbing*.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB IV GAMBARAN UMUM

4.1. Profil Film The Social Dilemma



Gambar 4.1 Poster film The Social Dilemma

The Social Dilemma adalah film dokudrama arahan Jeff Orlowski tahun 2020 yang mengisahkan tentang perkembangan sosial media dan efeknya di masyarakat dunia. Dalam hal ini, The Social Dilemma berupaya mengangkat bagaimana perusahaan-perusahaan besar seperti Facebook, Instagram, Google mengeksploitasi data-data pengguna. Film ini membongkar bagaimana sosial media didesain untuk menumbuhkan adiksi kepada penggunanya dan membuat mereka cenderung mengabaikan keamanan data-data mereka sehingga rentan terhadap penggalan data. Data-data yang dikumpulkan perusahaan teknologi berskala global tersebut tidak hanya digunakan untuk kepentingan politik atau golongan, tetapi juga menimbulkan efek buruk bagi kondisi psikis pengguna berkenaan dengan kesehatan mental dan penyebaran teori-teori konspirasi. Film ini menampilkan para tokoh di balik perusahaan-perusahaan besar seperti Google, Pinterest, Instagram, yang menjelaskan pendapat mereka berdasarkan pengalaman yang mereka alami selama bertahun-tahun mengembangkan berbagai proyek dan fitur aplikasi.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4.2. Sinopsis Film

The Social Dilemma adalah film dokumenter-drama yang disutradarai oleh Jeff Orlowski dan dirilis pada tahun 2020. Film ini menggambarkan sisi gelap dari media sosial dan teknologi digital, terutama bagaimana platform-platform besar seperti Facebook, Instagram, Twitter, Google, dan YouTube memengaruhi kehidupan manusia secara psikologis, sosial, dan budaya. Dengan menghadirkan wawancara dari mantan eksekutif dan insinyur yang pernah bekerja di perusahaan teknologi ternama, seperti Tristan Harris (mantan desainer etika di Google), Jaron Lanier (penulis dan ilmuwan komputer), dan beberapa tokoh lainnya, film ini mengungkap bagaimana media sosial tidak sekadar menjadi alat komunikasi, tetapi juga alat manipulasi yang sangat kuat. Platform-platform ini secara sengaja dirancang menggunakan algoritma canggih yang mampu memprediksi, mempengaruhi, dan bahkan mengendalikan perilaku pengguna demi kepentingan bisnis dan iklan.

Film ini menekankan bahwa pengguna bukanlah pelanggan, melainkan produk dari sistem digital yang memperjualbelikan data, perhatian, dan kebiasaan manusia. Dengan sistem *recommendation algorithm* dan *machine learning*, media sosial menciptakan ilusi pilihan dan koneksi, padahal yang terjadi adalah pembentukan filter *bubble*, polarisasi opini, penyebaran hoaks, serta peningkatan kecemasan sosial, terutama di kalangan remaja. Dalam bagian dramatisasi, film ini mengikuti kehidupan sebuah keluarga fiktif yang menunjukkan dampak nyata dari ketergantungan terhadap gawai dan media sosial: mulai dari penurunan interaksi keluarga, kecanduan notifikasi, hingga perpecahan akibat paparan informasi yang berbeda. Unsur fiksi ini memperkuat pesan dokumenter dengan memberikan gambaran konkret tentang bagaimana algoritma bekerja di balik layar.

4.3. Profil Produser

Gambar 4.2 Larissa Rhoades

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Himpunan Mahasiswa Islam (HMI) UIN Suska Riau
State Islamic University Syarif Kasim Riau

Larissa Rhodes adalah seorang produser film dokumenter asal Amerika Serikat yang dikenal karena kiprahnya dalam memproduksi karya-karya bertema sosial dan lingkungan. Ia menjabat sebagai Kepala Produksi di Exposure Labs, sebuah studio film independen yang berfokus pada isu-isu yang membawa dampak sosial nyata. Sebelum *The Social Dilemma*, Larissa telah bekerja sebagai produser untuk *Chasing Coral* (2017), sebuah dokumenter tentang dampak perubahan iklim terhadap terumbu karang, yang meraih berbagai penghargaan internasional dan juga dirilis melalui Netflix.

Pengalaman Larissa dalam menangani isu-isu kritis melalui pendekatan visual yang kuat dan emosional membentuk dasar penting dalam keberhasilan *The Social Dilemma*. Film ini dirilis pada tahun 2020, di tengah meningkatnya kekhawatiran global terhadap pengaruh media sosial terhadap kesehatan mental, disinformasi, dan polarisasi sosial. Dalam film tersebut, Larissa tidak hanya berperan sebagai produser, tetapi juga sebagai tokoh kunci dalam menyatukan wawasan para mantan eksekutif teknologi dengan narasi fiksi yang menggambarkan dampak nyata media sosial dalam kehidupan sehari-hari.

4.4. Profil Sutradara



Gambar 4.3 Jeff Orlowski

Jeff Orlowski-Yang adalah seorang sutradara dan produser film dokumenter asal Amerika Serikat yang dikenal atas karya-karyanya yang mengangkat isu-isu sosial dan lingkungan. Ia lahir pada 18 Februari 1984 di Staten Island, New York, dan menempuh pendidikan di Universitas Stanford dengan fokus pada antropologi dan fotografi. Kariernya sebagai sutradara mulai dikenal luas melalui film dokumenter *Chasing Ice* (2012) dan *Chasing Coral* (2017), yang keduanya menyoroti dampak perubahan iklim dan meraih berbagai penghargaan bergengsi seperti Emmy Awards.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Himpunan Ilmiah Suka Riau
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Pada tahun 2020, Orlovski menyutradarai *The Social Dilemma*, sebuah film dokumenter-drama yang membahas dampak media sosial terhadap masyarakat melalui wawancara dengan mantan tokoh industri teknologi. Film ini menjadi penanda peralihan fokus Orlovski dari isu lingkungan ke isu teknologi digital, khususnya dalam hal etika, kecanduan, dan manipulasi algoritmik. Sebagai pendiri dan CEO dari rumah produksi Exposure Labs, Jeff Orlovski dikenal karena pendekatan sinematik yang kuat, berpadu dengan narasi edukatif yang mendorong perubahan sosial.

4.5. Pemeran Film

Film *The Social Dilemma* menggabungkan gaya dokumenter dan naratif untuk menyampaikan pesan yang mendalam tentang dampak media sosial. Dalam segmen dokumenter, film ini menampilkan berbagai mantan eksekutif dan insinyur dari perusahaan teknologi besar, yang memberikan wawasan mereka mengenai mekanisme dan dampak platform digital. Sementara itu, dalam segmen naratif, film ini menampilkan aktor yang memerankan sebuah keluarga fiktif untuk menggambarkan dampak media sosial dalam kehidupan sehari-hari. Berikut adalah beberapa tokoh dan pemeran utama dalam film ini:

4.5.1. Segmen Dokumenter

1. Tristan Harris



Gambar 4.4 Tristan Harris

Tristan Harris, lahir pada tahun 1984, merupakan mantan desainer etika di Google dan saat ini dikenal sebagai salah satu advokat utama dalam gerakan etika teknologi. Ia menempuh pendidikan Ilmu Komputer di Stanford University dengan fokus khusus pada hubungan antara psikologi manusia dan desain teknologi. Setelah mendirikan sebuah startup bernama Aapture yang memungkinkan pencarian informasi secara instan dan kemudian diakuisisi oleh Google, Harris bekerja di perusahaan tersebut sebagai “Design Ethicist.” Dalam peran ini, ia mulai menyadari bahwa banyak produk teknologi dirancang bukan untuk kebaikan pengguna, tetapi untuk mempertahankan perhatian mereka selama mungkin demi keuntungan bisnis. Keprihatinannya terhadap praktik semacam ini

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

mendorongnya keluar dari Google dan mendirikan *Center for Humane Technology*, sebuah organisasi nirlaba yang berfokus pada pembuatan sistem digital yang lebih etis dan manusiawi.

2. Jaron Lanier



Gambar 4.5 Jaron Lanier

Jaron Lanier, lahir pada 3 Mei 1960, adalah tokoh yang sangat berpengaruh dalam dunia teknologi, khususnya dalam pengembangan teknologi realitas virtual (VR). Ia mendirikan perusahaan *VPL Research* pada pertengahan 1980-an, yang menjadi pionir dalam menciptakan perangkat keras dan perangkat lunak untuk aplikasi VR. Selain sebagai peneliti teknologi, Lanier juga dikenal sebagai musisi dan penulis, yang menambahkan kedalaman humanistik dalam pandangannya terhadap kemajuan teknologi. Ia pernah bekerja di Microsoft Research sebagai ilmuwan komputer, dan melalui buku-bukunya seperti *You Are Not a Gadget* dan *Ten Arguments for Deleting Your Social Media Accounts Right Now*, Lanier secara terbuka mengkritik model bisnis media sosial yang dianggap merusak struktur sosial dan individu. Kariernya mencerminkan sinergi antara inovasi teknologi dan kritik sosial yang tajam.

3. Justin Rosenstein



Gambar 4.6 Justin Rosenstein

Justin Rosenstein, lahir pada 13 Mei 1983, memulai kariernya di industri teknologi sebagai manajer produk di Google, di mana ia terlibat dalam pengembangan produk penting seperti Gmail Chat dan Google Drive. Ia



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Himpunan Mahasiswa UIN Suska Riau

kemudian pindah ke Facebook, dan menjadi salah satu tokoh utama di balik penciptaan tombol “Like” fitur yang kini menjadi simbol khas media sosial. Walau awalnya ditujukan sebagai sarana untuk memberikan umpan balik positif, fitur ini kemudian dikritik karena memperkuat perilaku adiktif dan ketergantungan pada validasi sosial. Setelah menyadari dampak negatif dari teknologi tersebut, Rosenstein memilih keluar dan mendirikan Asana bersama mantan koleganya. Asana merupakan platform kerja tim yang dirancang untuk membantu kolaborasi tanpa mengandalkan pola interaksi yang mengeksploitasi perhatian pengguna. Karier Rosenstein menunjukkan pergeseran dari pencipta fitur viral ke pencetus teknologi yang berfokus pada kebermanfaatan produktif.

4. Aza Raskin



Gambar 4.7 Aza Raskin

Aza Raskin, lahir pada 1 Februari 1984, merupakan desainer antarmuka pengguna dan pengusaha teknologi yang dikenal sebagai pencipta fitur *infinite scroll*. Fitur ini memungkinkan pengguna untuk terus menggulir konten tanpa batas dan telah menjadi standar di berbagai platform digital. Aza, yang merupakan putra dari Jef Raskin (perancang awal Apple Macintosh), sempat menjabat sebagai Head of User Experience di Mozilla, di mana ia memimpin upaya desain antarmuka yang intuitif. Namun, seiring waktu, ia mulai mengkritik ciptaannya sendiri karena menyadari bahwa fitur tersebut turut menyebabkan kecanduan digital. Kini, Aza lebih dikenal sebagai advokat etika teknologi dan menjadi salah satu pendiri *Center for Humane Technology*. Ia juga memprakarsai *Earth Species Project*, yang bertujuan menggunakan AI untuk memahami komunikasi lintas spesies. Transisi karier Aza mencerminkan peralihan dari inovator teknologi ke pemikir yang menempatkan nilai-nilai kemanusiaan sebagai prioritas.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

5. Shoshana Zuboff



Gambar 4.8 Shoshana Zuboff

Shoshana Zuboff, lahir pada 18 November 1951, adalah profesor emerita di Harvard Business School dan seorang akademisi terkemuka dalam studi tentang dampak sosial dari teknologi digital. Ia dikenal luas sebagai penulis buku *The Age of Surveillance Capitalism*, yang mengupas praktik pengumpulan data besar-besaran oleh perusahaan teknologi untuk tujuan komersial. Zuboff merupakan salah satu suara kritis utama terhadap model bisnis berbasis pengawasan ini, yang menurutnya mengancam privasi individu dan demokrasi secara luas. Karier akademiknya selama puluhan tahun berfokus pada hubungan antara teknologi, ekonomi, dan masyarakat. Meskipun tidak secara langsung bekerja di industri teknologi, kontribusinya sangat signifikan dalam membentuk pemahaman publik mengenai konsekuensi etis dari era digital.

6. Chamath Palihapitiya



Gambar 4.9 Chamath Palihapitiya

Chamath Palihapitiya, lahir pada 3 September 1976, adalah seorang investor teknologi dan mantan eksekutif Facebook. Ia menjabat sebagai Wakil Presiden divisi User Growth di Facebook antara tahun 2007 hingga 2011, masa di mana perusahaan mengalami ekspansi global besar-besaran. Sebelum bergabung dengan Facebook, Chamath bekerja di AOL dan juga di Mayfield Fund sebagai kapitalis ventura. Setelah keluar dari Facebook, ia mendirikan Social Capital, sebuah firma investasi yang bertujuan mendukung perusahaan di sektor-sektor berdampak sosial seperti pendidikan, kesehatan, dan perubahan iklim. Dalam

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

beberapa tahun terakhir, Chamath banyak bersuara mengenai risiko sosial yang ditimbulkan oleh platform digital, dan ia secara terbuka mengkritik industri media sosial karena memperkuat polarisasi, kecanduan, dan penyebaran informasi yang salah. Kariernya mencerminkan perjalanan dari pelaku utama pertumbuhan teknologi menjadi kritikus dan pembangun sistem yang lebih etis dan berkelanjutan

7. Tim Kendall



Gambar 4.10 Tim Kendall

Tim Kendall, adalah mantan Presiden Pinterest dan sebelumnya menjabat sebagai Direktur Monetisasi di Facebook, di mana ia bertanggung jawab atas strategi pertumbuhan pendapatan melalui iklan. Setelah menyadari dampak negatif dari model bisnis yang mendorong keterlibatan berlebihan pengguna, ia mendirikan Moment, sebuah aplikasi yang membantu individu mengelola waktu layar mereka. Kendall kini dikenal sebagai advokat untuk penggunaan teknologi yang lebih sehat dan sadar.

8. Roger McNamee



Gambar 4.11 Roger McNamee

Roger McNamee, adalah investor veteran yang pernah berinvestasi di perusahaan-perusahaan besar seperti Facebook dan Google. Sebagai pendiri Elevation Partners, ia awalnya mendukung pertumbuhan teknologi digital.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Namun, setelah menyaksikan penyalahgunaan data pengguna dan penyebaran disinformasi, McNamee menjadi kritikus vokal terhadap praktik perusahaan-perusahaan teknologi besar, terutama Facebook, dan menulis buku *Zucked* yang mengungkap sisi gelap dari industri ini.

9. Jeff Seibert



Gambar 4.12 Jeff Seibert

Jeff Seibert, adalah mantan Kepala Produk Konsumen di Twitter dan dikenal sebagai salah satu pendiri Crashlytics, sebuah platform analitik untuk aplikasi mobile. Setelah menjual Crashlytics ke Twitter, ia memimpin pengembangan Fabric, platform pengembang mobile Twitter. Saat ini, Seibert adalah CEO Digits, sebuah perusahaan fintech yang menyediakan alat analitik keuangan untuk bisnis kecil, dengan fokus pada transparansi dan etika dalam penggunaan data.

10. Anna Lembke



Gambar 4.13 Anna Lembke

Dr. Anna Lembke, adalah Profesor Psikiatri di Stanford University dan Kepala Klinik Dual Diagnosis Stanford Addiction Medicine. Ia dikenal karena penelitiannya tentang kecanduan, termasuk kecanduan digital. Dalam bukunya *Dopamine Nation*, Lembke membahas bagaimana perilaku adiktif, termasuk

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

penggunaan media sosial yang berlebihan, mempengaruhi sistem dopamin otak dan kesehatan mental secara keseluruhan.

11. Jonathan Haidt



Gambar 4.14 Jonathan Haidt

Jonathan Haidt, adalah Profesor Psikologi Sosial di NYU Stern School of Business yang meneliti moralitas, polarisasi sosial, dan kesehatan mental remaja. Dalam bukunya *The Anxious Generation*, Haidt mengemukakan bahwa peningkatan penggunaan smartphone dan media sosial telah menyebabkan lonjakan kecemasan dan depresi di kalangan remaja, serta menyerukan tindakan kolektif untuk membatasi paparan teknologi pada anak-anak.

12. Sandy Parakilas



Gambar 4.15 Sandy Parakilas

Sandy Parakilas, adalah mantan Manajer Operasi Platform di Facebook yang kemudian menjadi pengkritik keras terhadap praktik privasi data perusahaan tersebut. Setelah meninggalkan Facebook, ia bergabung dengan Center for Humane Technology dan aktif dalam advokasi untuk regulasi yang lebih ketat terhadap perusahaan teknologi guna melindungi privasi dan kesejahteraan pengguna.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

13. Cathy O'Neil



Gambar 4.16 Cathy O'Neil

Cathy O'Neil, adalah matematikawan dan ilmuwan data yang menulis buku *Weapons of Math Destruction*, yang mengkritik bagaimana algoritma dapat memperkuat ketidakadilan sosial. Setelah bekerja di industri keuangan, O'Neil menyadari bahwa model matematika sering digunakan untuk mengeksploitasi kelompok rentan, dan sejak itu ia fokus pada advokasi untuk transparansi dan keadilan dalam penggunaan algoritma.

14. Randima Fernando



Gambar 4.17 Randima Fernando

Randima Fernando, adalah salah satu pendiri Center for Humane Technology dan sebelumnya bekerja dalam pengembangan etika AI. Ia dikenal sebagai advokat untuk penggunaan teknologi yang lebih bertanggung jawab dan manusiawi, serta aktif dalam mengedukasi publik tentang dampak sosial dari inovasi digital.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

15. Joe Toscano



Gambar 4.18 Joe Toscano

Joe Toscano, adalah mantan Konsultan Desain Pengalaman di Google yang keluar karena kekhawatiran terhadap praktik perusahaan. Ia kini adalah CEO DataGrade dan penulis buku *Automating Humanity*, serta aktif dalam edukasi publik tentang privasi data dan etika digital.

16. Bailey Richardson



Gambar 4.19 Bailey Richardson

Bailey Richardson, merupakan bagian dari tim awal Instagram dan kini fokus pada pembangunan komunitas dan pengalaman pengguna. Ia dikenal karena pendekatannya terhadap pertumbuhan yang berkelanjutan dan sehat dalam pengembangan produk teknologi.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

17. Rashida Richardson



Gambar 4.20 Rashida Richardson

Rashida Richardson, adalah ahli hukum dan kebijakan publik yang berfokus pada kecerdasan buatan dan hak-hak sipil. Ia pernah bekerja di FTC dan Kantor Kebijakan Sains dan Teknologi Gedung Putih, serta dikenal karena advokasinya terkait keadilan algoritmik.

18. Guillaume Chaslot



Gambar 4.21 Guillaume Chaslot

Guillaume Chaslot, adalah mantan insinyur di Google yang membongkar cara kerja algoritma YouTube. Ia kini menjalankan proyek AlgoTransparency untuk meningkatkan kesadaran publik terhadap pengaruh algoritma dalam membentuk opini dan perilaku.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

19. Renée DiResta



Gambar 4.22 Renée DiResta

Renée DiResta, adalah peneliti yang mempelajari penyebaran disinformasi di internet, dan pernah bekerja di Stanford Internet Observatory. Ia berperan penting dalam mengungkap pola manipulasi informasi di berbagai platform media sosial.

20. Cynthia M. Wong



Gambar 4.23 Cynthia M. Wong

Cynthia M. Wong, adalah ahli kebijakan teknologi dan hak asasi manusia, yang telah bekerja di berbagai organisasi global untuk memperjuangkan privasi digital dan kebebasan berekspresi di era internet.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

21. Alex Roetter

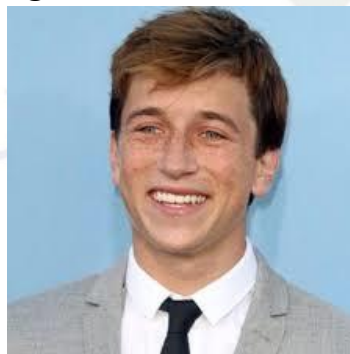
Gambar 4.24 Alex Rotter

Alex Roetter, adalah mantan Kepala Teknik di Twitter yang kini menjadi investor teknologi melalui Moxxie Ventures. Ia mendukung pengembangan teknologi dengan prinsip transparansi dan tanggung jawab sosial.

22. Lynn Fox

Gambar 4.25 Lynn Fox

Lynn Fox pernah memimpin komunikasi strategis di perusahaan besar seperti Apple dan Google. Ia kini dikenal sebagai pakar komunikasi teknologi, khususnya dalam membangun hubungan publik yang etis dan bertanggung jawab.

4.5.2. Segmen Naratif**1. Skyler Gisondo sebagai Ben**

Gambar 4.26 Skyler Gisondo

Hak Cipta Ditindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Skyler Gisondo, lahir pada 22 Juli 1996 di Palm Beach County, Florida, Amerika Serikat. Ia memulai kariernya di dunia hiburan sejak usia sangat muda, yaitu sekitar 6 tahun, setelah orang tuanya yang bekerja sebagai insinyur udara dan iklim mendaftarkannya dalam pencarian bakat lokal. Kariernya di bidang akting dimulai dengan iklan-iklan komersial sebelum akhirnya masuk ke dunia film dan televisi. Gisondo mulai dikenal publik secara lebih luas saat berperan dalam film-film besar seperti *The Amazing Spider-Man* (2012) dan *The Amazing Spider-Man 2* (2014), di mana ia memerankan karakter Howard Stacy, adik dari Gwen Stacy. Perannya mungkin tidak utama, namun menjadi langkah awalnya dalam produksi film berskala besar. Setelah itu, ia membintangi film komedi *Vacation* (2015) sebagai Rusty Griswold, yang memperkuat reputasinya sebagai aktor remaja yang andal dalam genre komedi.

2. Kara Hayward sebagai Cassandra



Gambar 4.27 Kara Hayward

Kara Hayward, lahir pada 17 November 1998, di USA, adalah aktris yang mulai dikenal luas berkat perannya dalam film *Moonrise Kingdom* (2012) yang disutradarai oleh Wes Anderson. Dalam film tersebut, ia berperan sebagai Suzy Bishop, seorang gadis muda yang melarikan diri bersama teman prianya, yang membuatnya mendapat pengakuan di industri film. Sejak film tersebut, Kara telah terlibat dalam berbagai film dan proyek teater lainnya, yang semakin memperkuat posisinya sebagai aktris muda berbakat di Hollywood.

3. Sophia Hammons sebagai Isla



Gambar 4.28 Sophia Hammons

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Sophia Hammons, lahir pada 4 Februari 2003, adalah aktris muda yang dikenal berkat perannya dalam film dokumenter *The Social Dilemma* (2020), yang membahas dampak media sosial pada masyarakat. Sophia juga dikenal dalam berbagai film dan serial televisi lainnya, sering kali memerankan karakter-karakter remaja yang menghadapi tantangan sosial. Kemampuan aktingnya yang meyakinkan di usia muda menjadikannya salah satu aktris muda yang patut diperhatikan di industri hiburan.

4. Barbara Gehring sebagai Ibu Ben



Gambar 4.29 Barbara Gehring

Barbara Gehring (lahir dengan nama Barbara Melnyk) adalah seorang aktris dan penulis naskah kelahiran Kanada yang berasal dari Winnipeg, Manitoba. Sebagai seorang veteran improvisasi, komedi sketsa dan teater, ia juga merupakan salah satu pencipta, penulis naskah, dan bintang dari acara terkenal nasional, *The Secret Comedy of Women – Girls Only*. Karier profesional Gehring selama lebih dari 25 tahun sebagai aktris dan penulis naskah telah berjalan mulai dari panggung hingga layar kaca dan iklan TV hingga menjadi pengisi suara di Denver, Colorado. Gehring telah membintangi beberapa film indie dan baru-baru ini membintangi *The Social Dilemma* yang memukau penonton di International Sundance Film Festival 2020 dan terpilih sebagai Film Dokumenter Asli Netflix.

5. Chris Grundy sebagai Ayah Ben



Gambar 4.30 Chris Grundy

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Chris Grundy, adalah seorang pembawa acara televisi dan aktor asal Amerika Serikat yang dikenal terutama melalui perannya sebagai host dalam berbagai acara realitas dan dokumenter seputar teknologi, rumah, dan gaya hidup. Ia memiliki latar belakang yang kuat sebagai presenter yang memadukan pengetahuan teknis dengan gaya penyampaian yang santai dan menarik. Karier Grundy mulai dikenal luas saat ia menjadi pembawa acara utama program “*Cool Tools*” di jaringan DIY Network, di mana ia memperkenalkan berbagai alat dan perlengkapan inovatif untuk keperluan rumah dan bengkel. Dalam acara ini, Grundy tidak hanya memandu, tetapi juga melakukan demonstrasi langsung dan memberikan ulasan teknis yang informatif namun mudah dipahami oleh penonton umum. Gaya pembawaannya yang enerjik dan komunikatif membuatnya menjadi wajah yang dikenal dalam dunia tayangan teknologi praktis.

6. Vincent Kartheiser sebagai Visual AI



Gambar 4.31 Vincent Kartheiser

Vincent Kartheiser, lahir pada 5 Mei 1979, di Minneapolis, Minnesota, Amerika Serikat, adalah seorang aktor yang paling dikenal lewat perannya sebagai Pete Campbell dalam serial televisi *Mad Men* (2007-2015). Dalam serial tersebut, Kartheiser memerankan seorang eksekutif iklan yang ambisius, yang menjadi karakter ikonik dalam drama tersebut. Selain itu, Kartheiser juga telah berperan dalam berbagai film dan serial televisi lainnya, dengan karakter-karakter yang sering kali kuat dan kompleks, menjadikannya sebagai salah satu aktor terkemuka di industri hiburan.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB VI PENUTUP

6.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis terhadap film *The Social Dilemma* menggunakan pendekatan semiotika Charles Sanders Peirce, Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana phubbing direpresentasikan dalam film *The Social Dilemma* dengan menggunakan pendekatan semiotika Charles Sanders Peirce. Fokus utama dalam penelitian ini mengacu pada dua aspek utama dari phubbing yang dikemukakan oleh Karadağ (2015), yaitu *communication disturbance* (gangguan komunikasi) dan *phone obsession* (obsesi terhadap ponsel). Analisis dilakukan terhadap sepuluh adegan yang dinilai paling relevan untuk mengungkap representasi dari dua aspek tersebut, melalui elemen representamen, objek, dan interpretan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa film *The Social Dilemma* secara konsisten merepresentasikan phubbing sebagai fenomena sosial yang melampaui sekadar kebiasaan menggunakan ponsel. Dalam aspek *communication disturbance*, phubbing tergambarkan melalui tindakan karakter yang secara fisik hadir dalam interaksi sosial, namun tidak sepenuhnya terlibat secara mental atau emosional karena perhatian mereka teralihkan oleh ponsel. Beberapa adegan menampilkan bagaimana notifikasi atau konsumsi konten digital menyebabkan percakapan menjadi terganggu, canggung, atau bahkan berhenti sama sekali. Representasi ini memperlihatkan bahwa teknologi digital telah menjadi penghalang dalam membangun relasi interpersonal yang utuh.

Sementara dalam aspek *phone obsession*, film ini memperlihatkan karakter yang menunjukkan ketergantungan mendalam terhadap ponsel, baik secara emosional maupun perilaku. Hal ini ditandai dengan tindakan mengakses ponsel berulang kali tanpa alasan yang jelas, munculnya kecemasan saat ponsel di jauhkan, hingga reaksi impulsif terhadap notifikasi digital. Ketergantungan tersebut tidak hanya bersifat fungsional, tetapi juga mencerminkan bentuk keterikatan psikologis yang menjadikan ponsel sebagai sumber eksistensi dan validasi diri.

Secara keseluruhan, film ini membangun narasi bahwa phubbing bukan hanya disebabkan oleh pilihan individu semata, tetapi juga merupakan dampak sistemik dari desain teknologi yang memang dirancang untuk menarik perhatian dan mempertahankan keterlibatan pengguna selama mungkin. Dengan demikian, *The Social Dilemma* menampilkan phubbing sebagai bentuk konsekuensi dari manipulasi algoritmik yang menyebabkan terganggunya komunikasi manusia dan terciptanya hubungan emosional yang kuat terhadap ponsel.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Melalui pendekatan semiotika Peirce, makna sosial dari phubbing dalam film ini tergambar lewat simbolisasi yang kuat, baik dalam bentuk visual, dialog, maupun perilaku karakter. Setiap adegan yang dianalisis memperlihatkan bahwa tanda-tanda phubbing dalam film ini tidak berdiri sendiri, tetapi saling mendukung untuk menunjukkan adanya pergeseran nilai dalam kehidupan sosial manusia akibat teknologi. Maka dari itu, film ini bukan hanya menyajikan representasi phubbing sebagai fenomena individual, tetapi juga sebagai kritik terhadap cara teknologi membentuk ulang pola interaksi sosial di era digital.

6.2. Saran

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran kritis bagi pengguna media sosial dan perangkat digital terhadap fenomena phubbing yang sering dianggap sepele, padahal dapat merusak kualitas hubungan sosial, komunikasi interpersonal, dan kesehatan mental. Melalui film *The Social Dilemma*, masyarakat diajak untuk merenungkan dampak ketergantungan terhadap media sosial, sehingga penting bagi setiap individu untuk menyeimbangkan penggunaan teknologi dengan membangun relasi sosial yang lebih nyata dan bermakna. Dalam bidang ilmu komunikasi, kajian ini juga dapat menjadi referensi untuk pengembangan studi representasi media, khususnya melalui pendekatan semiotika Peirce yang membantu memahami bagaimana makna dikonstruksi melalui bahasa visual dan simbolik. Selain mendukung literasi media, penelitian ini juga dapat menjadi pijakan awal bagi kajian selanjutnya, misalnya dengan membandingkan film lain yang bertema serupa atau menggunakan jenis media lain seperti iklan, serial televisi, atau media sosial. Penggunaan pendekatan interdisipliner serta teori semiotika lain seperti Barthes atau Eco juga dapat memperkaya sudut pandang dalam mengungkap makna tersembunyi dalam teks media.

DAFTAR PUSTAKA

- Abivian, M. (2022). Gambaran perilaku phubbing dan pengaruhnya terhadap remaja pada era society 5.0. *Prophetic: Professional, Empathy, Islamic Counseling Journal*, 5(2), 155-164.
- Adiputra, W. M., Haya, F. A., Rakhmawati, F. Y., Aziz, A., Putera, V. C. H., & Yustitia, S. (2022). Dilema Sosial Dalam *The Social Dilemma* (Analisis Naratif atas Absennya Wawasan Kewargaan dalam Film *The Social Dilemma*). *Jurnal Media dan Komunikasi Indonesia*, 3(2), 86.
- Afgarina, N. I. (2023). Representasi Kritik Sosial dalam Animasi Tekotok Edisi Maret-Agustus 2021. *Meyarsa: Jurnal Ilmu Komunikasi dan Dakwah*, 4(2), 113-125.
- Alex, Sobur. (2006). Analisis Teks Media : Suatu Pengantar Untuk Analisis Wacana, Analisis Semiotik, dan Analisis Framing. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya. Ames, Monaco. 1997
- Al-Saggaf, Y., & O'Donnell, S. B. (2019). Phubbing: Perceptions, reasons behind, predictors, and impacts. *Human Behavior and Emerging Technologies*, 1(2), 132-140
- Andrianto, N., & Ismail, H. (2022). Peran Analisis Semiotik Dalam Film *The Social Dilemma* Dalam Teori “CMC” Computer Mediated Communication. *Jurnal Riset Rumpun Seni, Desain dan Media*, 1(2), 43-58.
- Annisa, N. (2022). *Analisis Dilema Penggunaan Media Sosial Dalam Film Dokumenter The Social Dilemma* (Doctoral dissertation, IAIN Parepare).
- Arifiyanto, Fajar. 2015. Pengembangan Media Film Pendek Berbasis Kontekstual Untuk Kompetensi Menulis Naskah Drama Bagi Siswa Kelas XI SMA. Skripsi. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Semarang.
- Ashfiasari, S., & Wiyata, M. T. (2021). Analisis Semiotika Film *The Social Dilemma*. *NOUMENA: Jurnal Ilmu Sosial Keagamaan*, 2(1), 44-54.
- Azzam, A., Sobirin, M., Kaptiningrum, P., Solekha, I., Nabila, H., & Rafika, N. (2024). Strategi Guru Pendidikan Agama Islam dalam Mengatasi *Phubbing* (Phone Snubbing) Siswa MA Raden Fatah Grobog Wetan Tegal. *SETYAKI: Jurnal Studi Keagamaan Islam*, 2(3), 18-24.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Benny, H. Hoed. 2011. *Semiotik & Dinamika Sosial Budaya*. Depok: Komunitas Bambu
- Chasombat, P. (2014). *Social Networking Sites Impacts On Interpersonal Communication Skills And Relationships*. A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for the Degree of Master of Arts (Communication Arts and Innovation) School of International College National Institute of Development Administration
- Christian Juditha. 2015. "Meme di Media Sosial: Analisis Semiotik Meme Haji Lulung". *Jurnal Pekommas* 2 (18): 105-116.
- Cristalisana, C., Suweko, S. K., & Abdillah, R. (2022). Pemetaan Topografi Dengan Metode Poligon Tertutup Menggunakan Program Surfer 15 di Areal Operasi Produksi PT. Sinergy Nusantara Hijau. *Journal Civil Connection*, 1(2), 52-57.
- Damashinta. (2019, 23 Maret). *Phubbing* menjauhkan yang dekat. Diambil dari <https://news.soloos.com/read/20190327/525/980931/phubbingmenjauhkan-yang-dekat>.
- Danesi, Marcel (2010). *Pesan, Tanda, dan Makna: Buku Teks Dasar Mengenai Semiotika dan Teori Komunikasi*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Dartiningsih, B. E. (2016). Gambaran Umum Lokasi, Subjek, Dan Objek Penelitian. *Buku Pendamping Bimbingan Skripsi*, 129.
- Fauzan, M. F., & Wiksana, W. A. (2022). Pesan Tentang Sisi Gelap Media Sosial dalam Film *The Social Dilemma*. *Jurnal Riset Manajemen Komunikasi*, 29-36.
- Febrianto, M. F. (2021). Representasi Penggunaan Media Sosial dalam Film *The Social Dilemma* (Kajian Semiotika John Fiske) (Doctoral dissertation, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta).
- Firdaus, A. N. (2022). Analisis Semiotika Bullying Non Verbal Pada Video Klip This Is Me–Keala Settle Skripsi.
- Ghaisani, F. A. (2020). Representasi Kritik Sosial Dalam Film Indonesia (Analisis Semiotika Kritik Sosial Dalam Film Slank Nggak Ada Matinya) (Doctoral dissertation, Universitas Airlangga).
- Haigh, A. (2015). *Stop phubbing*
- Jakaria, M. I., Mayasari, M., & Lubis, F. M. (2024). Analisis Semiotika Roland Barthes pada Representasi Makna Kehilangan Film "Generasi 90an:

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Melankolia". *Da'watuna: Journal of Communication and Islamic Broadcasting*, 4(2), 513-522.

Kaelan. (2017). *Filsafat Bahasa Semiotika dan Hermeneutika*. Yogyakarta:Paradigma

Karadag, E., Tosuntas, S., Erzem, E., Duru, P., Bostan, N., Sahih, B., & Babadag, B. (2015). Determinants of phubbing, which is the sum of many virtual addictions: A structural equation model. *Jurnal of Behavioral Addictions*, 4(2), 60-74. doi: 10.1556/2006.4.2015.005

Kartikawati, D. (2024). Analisis semiotika pesan ajakan bersedekah sebagai perwujudan komunikasi persuasi dalam media film. *JPPI (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 10(1), 70-81.

Kartini, K., Deni, I. F., & Jamil, K. (2022). Representasi Pesan Moral Dalam Film Penyalin Cahaya: Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce. *SIWAYANG Journal: Publikasi Ilmiah Bidang Pariwisata, Kebudayaan, dan Antropologi*, 1(3), 121-130.

Kristiyono, J. (2018). Film Sebagai Medium Komunikasi Pariwisata. *Tourism, Hospitality and Culinary Journal*, 2(1), 44-52.

Kurnia, S. (2020). Hubungan antara kontrol diri dengan perilaku phubbing pada remaja di Jakarta. *Jurnal Psikologi: Media Ilmiah Psikologi*, 18(01).

Latief, R., & Utud, Y. (2015). *Siaran televisi nondrama*. Jakarta: Prenada Media Group.

Lawono, E. R., Dliyaulhaq, A., & Bimantara, A. (2022). Representasi Maskulinitas dan Budaya Populer dalam Iklan Pond's Men. *Jurnal Audiens*, 3(2), 93-103.

Lestari, E. B. (2019). Konsep Naratif Dalam Film Dokumenter Pekak Kukuruyuk. *Jurnal Nawala Visual*, 1(1), 9-17.

Labis, K. (2018). Semiotik fauna dalam acara Mangupa pada perkawinan adat Tapanuli Selatan: Kajian ekolinguistik. *Linguistik: Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 3(1), 33-45.

Masdudin, Ivan. *Mengenal Dunia Film*. Jakarta: Multi Kreasi Satudelapan, 2011.

Moleong, Lexy J, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Rosda, 2007), cet. 24

Morissan. (2013). *Teori Komunikasi Massa*. Jakarta: Ghalia Indonesia

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Mudjiono, Y. (2011). Kajian Semiotika dalam film. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 1(1), 125-138.
- Mudjiyanto, B., & Nur, E. (2013). Semiotics In Research Method of Communication [Semiotika Dalam Metode Penelitian Komunikasi]. *Jurnal Pekommas*, 16(1), 73-82.
- Muh Fitrah, dkk, Metodologi Penelitian (Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas, & Studi Kasus), (Jawa Barat: CV Jejak, 2017)
- Nawiroh Vera. (2014). Semiotika dalam Riset Komunikasi. Bogor. Penerbit Ghalia Indonesia.
- Noprianto, N., Dian, N., Kom, M. I., Bianca, V., & Kom, M. I. (2022). *Standar Kecantikan Perempuan Dalam Videoklip Lagu (Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce pada Video klip Tuto Batin Lagu Yura Yunita)* (Doctoral dissertation, Universitas Baturaja).
- Nugraha, Rahmadya P. "Konstruksi Nilai-nilai Nasionalisme dalam Lirik Lagu (Analisis Semiotika Ferdinand De Saussure pada Lirik Lagu "Bendera")." *Jurnal Ilmu Ekonomi dan Sosial*, vol. 5, no. 3, 2016, pp. 290-303.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2012. Teori Pengkajian Fiksi. Yogyakarta: Gajah Mada University Press
- Nurhaipah, T., & Iskandar, N. N. (2024). Representasi Nomophobia Dalam Film *The Social Dilemma*. *The Source: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6(2).
- Prakusya, A. S. (2022). Karakterisasi tokoh utama dan nilai-nilai pendidikan dalam novel dua panglima karya Suci Amalia dan hubungannya dengan pembelajaran bahasa Indonesia Di Sma. *EDUTAMA*.
- Rugayah, R., & Widagdo, M. B. (2024). Pemaknaan Penonton Pada Film Dokumenter "The Social Dilemma". *Interaksi Online*, 12(3), 529-543.
- Saniah, J. (2022). *Diskursus Kapitalisme Pengawasan (Analisis Wacana Kritis Model Fairclough dalam Film The Social Dilemma)* (Doctoral dissertation, Universitas Hasanuddin).
- Sanjaya, Wina. (2013). Penelitian Pendidikan, Jenis, Metode dan Prosedur. Jakarta: Prenada Media Group
- Sartini, N. W. (2007). Tinjauan teoritik tentang semiotik. *Masyarakat, Kebudayaan Dan Politik*, 20(1), 1-10.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

© Hak cipta dilindungi UIN Suska Riau

- Setiono, M. A., & Riwinoto, R. (2015). Analisa Pengaruh Visual Efek Terhadap Minat Responden Film Pendek Eyes For Eyes Pada Bagian Pengenalan Cerita (Part 1) Dengan Metode Skala Likert. *Jurnal Komputer Terapan*, 1(2), 29-36.
- Silfie, N., & Maharini, S. (2024). Studi Peran Analisis Semiotik Pada Film *The Social Dilemma* Dalam Teori “Cmc” Computer Mediated Communication. *Imajinasi: Jurnal Ilmu Pengetahuan, Seni, dan Teknologi*, 1(1), 13-26.
- Sobur, A. (2001). *Analisis teks media: suatu pengantar untuk analisis wacana, analisis semiotik dan analisis framing*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sobur, Alex 2003, *Semiotika Komunikasi*, PT Remaja Rosydakarya, Bandung.
- Sobur, Alex, *Analisis Teks Media* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004)
- Sudarto, A. D., Senduk, J., & Rembang, M. (2015). Analisis Semiotika Film “Alangkah Lucunya Negeri Ini”. *Acta Diurna Komunikasi*, 4(1).
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Suharti, A. (2021). Makna Phubbing pada Anak-anak dalam Film Anak Lanang. *Jurnal Komunikasi Universitas Garut: Hasil Pemikiran dan Penelitian*, 7(2), 659-670.
- Sumbo, Tinaburko. *Semiotika Komunikasi Visual; Metode Analisis Tanda dan Makna pada Karya Desain Komunikasi Visual*, (Yogyakarta: Jalasutra, 2008)
- Syahputri, A. Z., Della Fallenia, F., & Syafitri, R. (2023). Kerangka berfikir penelitian kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(1), 160-166.
- Syahrum dan Salim, *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Bandung: Citapustaka Media, 2014)
- Teew, A., *Khasanah Sastra Indonesia* (Ja-karta: Balai Pustaka, 1984)
- Thaeras, F. (2017, 14 Juli). Fenomena sosial yang merusak hubungan. CNNIndonesia.com. Retrieved from website: <https://www.cnnindonesia.com/gayahidup/phubbing-fenomena-sosial-yang-merusakhubungan>



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Turkle, S. (2011). *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*. New York: Basic Books.

Van Zoest, Aart, *Semiotika: Tentang Tanda, Cara Kerjanya dan Apa yang kita Lakukan Dengannya* (Jakarta: Yayasan Sumber Agung, 1993).

We Are Social.com (2024) <https://wearesocial.com/id/blog/2024/01/digital-2024/>

Youarti, I. E., & Hidayah, N. (2018). Perilaku phubbing sebagai karakter remaja generasi Z. *Jurnal Fokus Konseling*, 4(1).

