eJournal Ilmu Komunikasi, 2025, 13 (2): 29-40
ISSN 0000-0000, ejournal.ilkom.fisip-unmul.org
© Copyright 2025

REPRESENTASI DAMPAK TEKNOLOGI PADA HUBUNGAN MANUSIA DI SERIAL BLACK MIRROR EPISODE "NOSEDIVE"

Andi Muhammad Zulfikar Anuar [1] & Johantan Alfando [2]

Abstrak

Film sebagai media visual tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga menjadi sarana refleksi sosial yang mampu merepresentasikan realitas dan memberikan kritik terhadap kondisi masyarakat. Dalam konteks kehidupan modern, kondisi masyarakat saat ini tidak dapat dilepaskan dari pengaruh teknologi yang semakin mendominasi berbagai aspek kehidupan. Kehadiran media digital mengubah cara manusia berinteraksi, membangun identitas, dan memaknai hubungan sosial. Episode "Nosedive" dalam serial Black Mirror menampilkan kehidupan sosial yang dikendalikan oleh sistem rating digital, di mana hubungan manusia dibangun atas dasar citra dan penilaian daring. Representasi tersebut memperlihatkan bagaimana teknologi memengaruhi pola interaksi dan nilai dalam hubungan manusia modern. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana representasi dampak teknologi pada hubungan manusia dalam episode tersebut. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan teori representasi Stuart Hall dan teknik analisis semiotika Roland Barthes. Analisis dilakukan terhadap makna denotatif, konotatif, dan mitos dari unsur sinematik yang menggambarkan dinamika hubungan manusia dengan teknologi Hasil penelitian menunjukkan bahwa teknologi dalam Nosedive direpresentasikan sebagai kekuatan sosial yang membentuk perilaku, nilai, dan makna interaksi manusia. Hubungan antarmanusia menjadi semakin performatif dan bergantung pada validasi digital, sehingga kedekatan yang tercipta bersifat semu. Episode ini menampilkan kritik terhadap budaya digital yang menekankan citra dan pengakuan sosial di atas keaslian hubungan emosional.

Kata Kunci : *Film, Representasi, Teknologi, Hubungan Manusia*

Pendahuluan

Film merupakan bentuk karya seni visual yang kini memiliki popularitas tinggi di berbagai lapisan masyarakat. Mengacu pada data yang disampaikan Kemendikbudristek melalui akun media sosialnya, jumlah penonton film di

[1] Mahasiswa Program S1 Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman. Email: andimuh.zulfikar12@gmail.com
[2] Dosen Pembimbing Skripsi Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman, Email: Johanalfandows@gmail.com

seluruh bioskop Indonesia telah mencapai sekitar 60 juta orang hingga September 2024. Pencapaian tersebut dipandang sebagai perkembangan yang positif, karena berhasil melampaui rekor penonton tertinggi yang pernah tercatat sejak tahun 1926. Film merupakan medium yang mampu membentuk sekaligus merepresentasikan realitas sosial dalam masyarakat (Prima, 2022). Sebagai representasi realitas, film menampilkan konsep, makna, dan pesan melalui alur naratif yang mencerminkan pertukaran gagasan serta ketegangan antara pembuat film dan lingkungan sosialnya, termasuk pengalaman hidup yang memengaruhi proses kreatif mereka. Salah satu aspek penting yang kerap ditonjolkan dalam film adalah potret hubungan antarmanusia yang semakin berubah dan dinamis akibat perkembangan teknologi.

Kajian mengenai dampak teknologi terhadap hubungan antarmanusia menjadi semakin relevan dalam masyarakat modern yang kian terhubung secara digital, pada masa ketika teknologi telah menyatu dengan berbagai aspek kehidupan sehari-hari. We Are Social (2024) melaporkan bahwa pada tahun 2024 terdapat sekitar 139 juta identitas pengguna aktif media sosial di Indonesia. Laporan tersebut juga menguraikan beberapa motivasi utama penggunaan media sosial, antara lain untuk mengetahui topik yang sedang ramai dibicarakan, membagikan informasi tentang kehidupan pribadi, menghindari rasa tertinggal (FOMO), serta sebagai ruang untuk berbagi dan mendiskusikan pendapat dengan orang lain.

Media sosial dengan fitur berbasis angka seperti likes, followers, dan views, serta algoritma yang menentukan konten mana yang lebih menonjol atau terlihat, menjadikan platform ini tidak hanya sebagai sarana komunikasi semata, tetapi juga sebagai arena di mana pengguna mencari pengakuan dan validasi sosial. Fenomena seperti social climbing memperlihatkan bahwa interaksi sosial di era digital seringkali dilakukan dengan motif strategis untuk memperoleh status, penerimaan, atau pengaruh, alih-alih dilandasi ketulusan atau kedekatan emosional. Individu yang terlibat dalam praktik ini bahkan terkadang menyembunyikan perasaan negatif, ketidaksetujuan, atau ketidaknyamanan terhadap orang yang mereka dekati, semata-mata untuk mempertahankan akses terhadap simbol atau status sosial yang dimiliki oleh orang tersebut. Praktik semacam ini tidak hanya membentuk pola hubungan yang instrumental, tetapi juga menegaskan bagaimana interaksi digital menjadi lebih performatif dan transaksional. Kondisi ini menunjukkan bahwa nilai kejujuran dalam komunikasi sosial semakin terpinggirkan, tergantikan oleh pencitraan diri dan upaya terus-menerus untuk memperoleh legitimasi sosial di ruang digital. Akibatnya, relasi yang terbentuk di dunia maya cenderung bersifat dangkal dan berorientasi pada persepsi, bukan pada kedekatan emosional yang autentik, sehingga menimbulkan dinamika sosial baru yang kompleks dan seringkali menimbulkan tekanan psikologis bagi para penggunanya.

Salah satu karya yang membahas isu tersebut melalui cerita yang kuat dan visual yang persuasif adalah serial *Black Mirror*. Tayangan ini menunjukkan

bagaimana teknologi yang idealnya berfungsi mempermudah hidup manusia justru dapat membuat hubungan antarindividu menjadi semakin rumit. Dalam *Black Mirror*, khususnya pada episode *Nosedive*, teknologi digambarkan memiliki pengaruh besar dalam membentuk ulang interaksi sosial, menciptakan tekanan dalam masyarakat, serta memengaruhi perilaku manusia baik di lingkungan keluarga maupun sosial yang lebih luas. Oleh karena itu, *Black Mirror* menjadi pilihan yang tepat untuk mengkaji tema ini, karena serial tersebut dikenal dengan kritik tajamnya terhadap konsekuensi penggunaan teknologi dalam kehidupan modern. Melalui narasinya, penonton diajak merefleksikan kondisi sosial masa kini sekaligus memikirkan kemungkinan masa depan jika penggunaan teknologi tidak dikelola dengan bijak.

Kerangka Dasar Teori

Representasi

Stuart Hall (1997) menyatakan bahwa representasi merupakan proses budaya dan praktik yang menghubungkan makna dengan bahasa dalam suatu konteks kebudayaan. Dalam hal ini, bahasa dipahami sebagai setiap sistem yang memanfaatkan tanda-tanda, baik yang bersifat verbal maupun nonverbal (Alamsyah, 2020). Chris Barker (2017) menjelaskan bahwa representasi merupakan cara untuk membangun makna yang dapat dibagikan dalam masyarakat melalui penggunaan simbol, tanda, maupun visual. Sebuah tanda berfungsi sebagai representasi karena mampu menggambarkan, menirukan, membayangkan, atau mengaitkan suatu objek atau konsep (Dalimunthe, 2024).

Hall dalam Alamsyah (2020) juga menyatakan bahwa terdapat 3 pendekatan yang digunakan dalam representasi, yaitu ;

1. Pendekatan reflektif memandang bahwa makna dihasilkan oleh manusia melalui ide, media, objek, serta pengalaman yang benar-benar hadir dalam kehidupan sosial. Makna tersebut dianggap melekat pada objek yang dirujuk, seperti individu, peristiwa, dan berbagai fenomena lainnya.
2. Pendekatan intensional menekankan bahwa bahasa baik dalam bentuk ucapan maupun tulisan memberikan makna tersendiri pada setiap karya. Bahasa berfungsi sebagai sarana bagi penutur untuk menyampaikan makna dalam konteks tertentu yang dianggap khas. Dalam pendekatan ini, makna dianggap sebagai hasil konstruksi atau ciptaan penutur.
3. Pendekatan konstruksionis beranggapan bahwa penutur maupun penulis berperan dalam memilih dan membentuk makna pada pesan atau karya yang mereka hasilkan. Makna tidak berasal dari objek material atau produk seni itu sendiri, melainkan diciptakan oleh manusia. Proses ini merupakan hasil konstruksi yang terbentuk dari karakter dan dinamika sosial masyarakat.

Film

Trianton menyatakan bahwa film dapat dibagi menjadi dua jenis utama, yakni film cerita atau fiksi dan film non-cerita atau non-fiksi (Karima & Christin, 2015). Sumarno dalam Al-Salam & Manesah (2023) menegaskan bahwa film fiksi merupakan karya yang disusun dari imajinasi dan diperankan oleh aktor maupun aktris, sementara film non-fiksi berlandaskan pada realitas sebagai inti penceritaannya. Syafiq (2019) juga membedakan film berdasarkan dua elemen penyusunnya, yaitu unsur naratif dan sinematik. Unsur naratif berkaitan dengan bahan dan struktur cerita, mencakup aspek ruang, waktu, karakter, konflik, dan tujuan. Adapun unsur sinematik merujuk pada teknik atau gaya pengolahan materi film, seperti mise-en-scène, sinematografi, tata suara, dan proses penyuntingan.

Dampak Teknologi pada Hubungan Manusia

Sherry Turkle melalui bukunya Alone Together (2011) menjelaskan bahwa teknologi tidak lagi berfungsi hanya sebagai perangkat komunikasi, tetapi telah menjadi bagian dari cara manusia berpikir, merasakan, dan membangun relasi. Ia memandang bahwa teknologi mengonstruksi pola hubungan sosial modern yang penuh tekanan, sarat pencitraan, dan sering kali bersifat artifisial. Turkle (2011) juga mencatat bahwa media sosial menciptakan bentuk tekanan baru, di mana individu terdorong untuk selalu tampil ideal, menjaga citra tertentu, dan menjalin relasi yang memberi keuntungan sosial. Akibatnya, hubungan yang terbentuk tidak lagi berlandaskan ketulusan, melainkan dikuasai oleh tuntutan performa sosial yang terus dipertahankan. Kondisi ini menjadikan interaksi sosial bersifat performatif dan transaksional, karena orang membangun hubungan bukan untuk kedekatan emosional, tetapi sebagai strategi mempertahankan posisi dan nilai dalam jaringan digitalnya (Turkle, 2011).

Berdasarkan pemikiran Turkle tersebut, peneliti menyusun lima indikator konseptual untuk memetakan dan menganalisis representasi dampak teknologi terhadap hubungan manusia. Seluruh indikator ini diturunkan dari pengamatan dan analisis yang dibahas Sherry Turkle dalam bukunya Alone Together (2011) sebagai berikut :

1. Diri yang Dikurasi (*Curated-Self*)

   Curated-self merujuk pada cara individu dalam ruang digital membangun dan menampilkan versi diri yang telah dipilih dan disesuaikan agar selaras dengan ekspektasi audiens online. Dalam pandangan Sherry Turkle (2011) kehidupan digital mendorong seseorang membentuk identitas sebagai hasil konstruksi sosial, bukan sebagai representasi autentik dari dirinya. Individu secara sengaja mengelola citra daring melalui pemilihan konten, pengeditan, serta pertimbangan terhadap bagaimana mereka ingin dipersepsikan oleh orang lain.
2. Performa Hubungan Sosial (*Performance of Social Relationship*)

Turkle (2011) mengungkapkan bahwa media sosial membentuk pola relasi yang cenderung performatif. Remaja kini tidak lagi berinteraksi semata-mata untuk memenuhi kebutuhan kedekatan emosional, melainkan untuk menjaga citra sosial yang positif di dunia digital. Tekanan untuk selalu hadir, merespons komentar, bertegur sapa, atau menciptakan kesan keakraban secara online merupakan contoh hubungan yang dijalankan sebagai sebuah pertunjukan sosial. Teknologi menyediakan ruang bagi munculnya relasi semacam ini, di mana individu menjalin hubungan sebagai strategi untuk tampil baik secara sosial, bukan untuk membangun keterhubungan yang benar-benar tulus (Turkle, 2011).

3. Ketergantungan pada Validasi Digital (*Dependency on Digital Affirmation*)

   Dependency on digital affirmation menggambarkan keadaan ketika individu sangat bergantung pada respons digital seperti likes, komentar, pesan balasan, atau bentuk perhatian lainnya untuk menjaga kestabilan emosional dan eksistensi sosial. Dalam pandangan Turkle (2011) menjelaskan bahwa kehidupan daring membentuk pola relasi yang berlandaskan umpan balik, di mana hubungan sosial dipertahankan melalui aliran konfirmasi digital. Ketika tidak ada respons, seseorang dapat merasa cemas, tidak dianggap, dan mulai mempertanyakan nilai dirinya dalam relasi tersebut.

4. Hilangnya Koneksi Emosional yang Otentik (*Loss of Authentic Emotional Connection*)

   Dalam pemikiran Turkle (2011) relasi yang terbentuk di dunia digital kerap kali tidak menunjukkan kedekatan emosional yang nyata, melainkan lebih berupa rangkaian tindakan yang dilakukan untuk menjaga citra sosial. Interaksi berubah menjadi sesuatu yang diperhitungkan, dan hubungan digunakan sebagai sarana membangun impresi, bukan sebagai wujud kedekatan pribadi.

5. Sendiri dalam Keterhubungan (*Alone Together*)

   Alone Together Alone menggambarkan situasi paradoks dalam relasi manusia pada era digital, ketika seseorang tampak “terhubung” melalui media sosial dan platform online, tetapi tetap merasakan jarak emosional serta kesepian yang mendalam. Sherry Turkle (2011) menggunakan istilah ini untuk menerangkan kontradiksi dalam kehidupan sosial masa kini, di mana koneksi digital berlangsung terus-menerus, namun individu tetap mengalami kesendirian secara emosional.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teori representasi dan analisis semiotika Roland Barthes. Data primer yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah hasil analisis dampak teknologi pada hubungan manusia dalam serial "*Black Mirror"* episode "*Nosedive"*, sedangkan data sekunder diperoleh dari sumber literatur buku, jurnal, artikel, dan video analisis dari internet yang memiliki relevansi dengan topik penelitian. Penelitian akan difokuskan pada adegan yang memiliki lima indikator dampak teknologi pada hubungan manusia, *Curated Self, Perfomance of Social Relationship, Dependency on Digital Affirmation, Loss of Authentic Emotional Connection,* dan *Alone Together*. Selanjutnya peneliti akan menganalisis bagaimana elemen semiotika yang terdapat dalam adegan film tersebut merepresentasikan topik yang diteliti.

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Analisis semiotika dari Roland Barthes. Semiotika Roland Barthes membagi sistem pemaknaan menjadi 2 tatanan makna yaitu, denotasi dan konotasi. Denotasi digunakan untuk menganalisis makna pertama dan konotasi digunakan untuk menganalisis makna kedua (Gunawan, 2022). Mitos terbentuk dari konotasi yang sudah terinternalisasi dalam masyarakat, mempengaruhi cara pandang dan interaksi individu Dalam penelitian ini.

Pola Representasi dalam Nosedive

Penulis menemukan 21 adegan dalam serial *Black Mirror* episode *Nosedive* yang mengindikasi representasi dampak teknologi pada hubungan manusia. 21 adegan tersebut kemudian terbagi ke dalam lima indikator dampak teknologi pada hubungan manusia yang telah ditentukan. Dari analisis terhadap lima indikator dampak teknologi dalam episode Nosedive, muncul satu pola utama yang menyatukan representasi hubungan manusia di ruang digital. Relasi antarindividu tidak lagi bertumpu pada ketulusan, empati, dan keterlibatan emosional, tetapi terbentuk melalui sistem simbolik yang bersifat visual, berorientasi performa, serta dipengaruhi oleh teknologi. Hal ini sejalan dengan pemikiran Sherry Turkle (2011) yang menegaskan bahwa teknologi digital telah mengubah pola interaksi manusia. Individu menjadi lebih nyaman dengan hubungan yang sudah disaring dan dapat dikontrol, dibandingkan dengan relasi langsung yang penuh ketidakpastian emosional. Turkle menyatakan bahwa manusia kini "mengharapkan lebih dari teknologi dan semakin sedikit dari sesama," yang menunjukkan pergeseran besar dalam hubungan sosial, dari kedekatan emosional menuju bentuk koneksi yang telah difilter dan diatur oleh sistem digital.

1. Curated Self

   Pada indikator *Curated Self*, terlihat bahwa identitas seseorang dikonstruksi bukan dari keaslian dirinya, melainkan dari bagaimana ia memilih untuk tampil di hadapan publik digital, terdapat 4 adegan

yang menggambarkan point ini, salah satunya dapat ditemukan pada *timestamp* 01.42 – 02.09. Representasi tersebut menunjukkan bahwa keberadaan seseorang baru dianggap valid ketika ia mampu menyesuaikan diri dengan standar visual dan estetika yang berlaku, melalui senyuman yang dilatih, unggahan yang diperhalus, serta ekspresi yang sengaja dibentuk demi memperoleh rating tinggi. Fenomena ini sejalan dengan pandangan Sherry Turkle (2011) yang dalam penelitiannya mengenai teknologi digital menyoroti bagaimana individu semakin mengurasi identitas mereka di dunia maya, sehingga perhatian bergeser dari keaslian menuju performa yang dapat dikendalikan.

2. Performance of Social Relationship

   Indikator *Performance of Social Relationship* memperlihatkan bahwa hubungan antarindividu berubah menjadi panggung sosial. Terdapat 4 adegan yang menggambarkan point ini, salah satu yang paling dominan dapat dilihat di *timestamp* 07.07 – 08.24. Tindakan seperti menyapa, memberi pujian, atau bersikap ramah tidak lagi muncul dari kedekatan emosional yang tulus, tetapi sering dilakukan sebagai upaya menjaga citra diri dalam sistem yang mengaturnya. Dalam konteks ini, teknologi berfungsi sebagai penentu pola interaksi sosial yang mengurangi spontanitas dan mendorong ekspresi yang telah diseleksi. Turkle (2011) juga menjelaskan bahwa teknologi membuat hubungan sosial berubah menjadi rangkaian performa yang terstruktur, di mana ketulusan emosional kerap terpinggirkan demi tampilan diri yang strategis dan sesuai dengan tuntutan ruang digital.

3. Dependency on Digital Affirmation

   Pada *Dependency on Digital Affirmation*, representasi berfokus pada bagaimana angka-angka seperti bintang rating menjadi simbol utama penerimaan dan harga diri. Terdapat 4 adegan yang menggambarkan point ini, salah satunya dapat dilihat di *timestamp* 14.00 – 14.43. alidasi kini tidak lagi bersumber dari hubungan manusia yang hangat, tetapi dari simbol-simbol digital yang cepat dan sarat tekanan. Sistem ini membangun mitos bahwa keberadaan sosial harus terus dijaga dan dibuktikan melalui angka, bukan lewat validasi emosional yang tulus. Pemikiran ini sejalan dengan Sherry Turkle (2011), yang mengamati bahwa di era digital, manusia mengalami pergeseran dari mencari pengakuan yang autentik lewat kedekatan relasional menjadi bergantung pada metrik dan tampilan yang dirancang, sehingga nilai diri lebih ditentukan oleh angka serta persepsi sistem daripada kualitas kedalaman emosional.

4. Loss of Authentic Emotional Connection

Indikator Loss of Authentic Emotional Connection menyoroti degradasi kedekatan emosional akibat dominasi sistem digital. Terdapat 5 adegan yang menggambarkan point ini, salah satunya di *timestamp* 23.21 – 25.40. Relasi antara saudara, teman lama, hingga kolega bergeser menjadi hubungan yang dangkal. Tanda-tanda seperti senyum yang dipaksakan, saling memberi rating, atau pujian singkat mengambil alih percakapan yang mendalam dan keterhubungan emosional. Nilai kemanusiaan dalam interaksi pun memudar karena individu lebih fokus mempertahankan citra demi skor, bukan benar-benar hadir bagi orang lain. Pemikiran ini selaras dengan analisis Sherry Turkle (2011) yang menunjukkan bahwa hubungan digital yang cepat dan permukaannya dangkal telah menurunkan kualitas kedekatan emosional. Ia menegaskan bahwa bentuk pertemanan yang dibangun melalui teknologi membuat manusia terbiasa pada relasi yang minim tuntutan emosional. Teknologi tidak sekadar mengubah cara kita berkomunikasi, tetapi perlahan menggeser definisi hubungan itu sendiri. Bentuk relasi digital bahkan mulai dianggap sebagai sesuatu yang "cukup" (Turkle, 2011).

5. Alone Together

Indikator Alone Together, serial ini mengangkat ironi besar dalam masyarakat digital, meskipun secara teknologi semua individu tampak terhubung, secara emosional mereka terasing. Terdapat 4 adegan yang menggambarkan point ini, salah satunya dapat ditemukan di *timestamp* 35.57 – 37.00. Di ruang publik seperti kafe atau tepi jalan, orang-orang dapat berada sangat dekat secara fisik, tetapi hampir tidak terjadi percakapan. Bahkan ketika seseorang menghadapi kesulitan, dinamika sosial digital cenderung lebih cepat mengkritik daripada memberi dukungan. Yang muncul kemudian hanyalah bentuk keterhubungan palsu yang bertumpu pada simbol-simbol digital, bukan pada empati. Turkle (2011) juga menegaskan bahwa meskipun teknologi menawarkan koneksi yang instan dan berkelanjutan, kondisi ini justru menghadirkan rasa keterasingan yang lebih dalam. Kita terlihat bersama, namun secara emosional tetap berjauhan.

Hasil Analisis Representasi

Dalam Nosedive, makna sosial tidak muncul dari interaksi yang spontan, tetapi dibangun melalui rangkaian simbol visual dan narasi budaya yang terus diproduksi ulang dalam sistem digital. Stuart Hall (1997) menjelaskan bahwa makna tidak melekat pada objek atau tindakan secara alami, melainkan lahir melalui sistem representasi dan kode budaya yang disepakati masyarakat. Elemen-elemen seperti senyuman, penilaian bintang, gestur ramah, unggahan

yang rapi, palet warna pastel, hingga tampilan antarmuka digital bukanlah tanda yang netral. Mengacu pada semiotika Roland Barthes, simbol-simbol tersebut melewati tahap denotasi dan konotasi, hingga membentuk mitos—sebuah sistem makna yang tampak “wajar”, meski sebenarnya merupakan konstruksi budaya digital. The meaning is constructed by the system of representation. It is constructed and fixed by the code (Hall, 1997).

1. Representasi Konstruksionis

   Seluruh representasi simbolik dalam Nosedive tidak berfungsi sebagai tanda yang netral. Dalam perspektif Representasi konstruksionis Hall, makna tersebut terbentuk melalui proses sosial serta praktik budaya digital. Pembentukan identitas Lacie menunjukkan bagaimana individu kini menilai dirinya bukan melalui karakter pribadi, tetapi lewat citra yang dianggap layak oleh lingkungan sosial. Dengan demikian, representasi dampak teknologi terhadap hubungan manusia dalam Nosedive bukan sesuatu yang alami, melainkan hasil produksi sistem sosial yang mengatur cara manusia berpikir, merasakan, dan berhubungan. Pada titik ini, Nosedive tidak sekadar menampilkan kisah, tetapi turut mengungkap bagaimana teknologi membentuk ulang pemahaman masyarakat mengenai makna kemanusiaan.

   Contohnya dapat dilihat pada simbol senyuman dan ekspresi wajah dalam Nosedive yang tidak lagi berfungsi sebagai penanda perasaan, tetapi menjadi alat sosial yang dibentuk oleh tuntutan sistem digital. Melalui repetisi senyuman dibuat-buat, ekspresi berlebihan, serta hilangnya ekspresi setelah interaksi selesai, Nosedive menunjukkan bahwa ekspresi wajah telah terlepas dari makna emosionalnya. Senyuman bukan lagi ungkapan kebahagiaan, melainkan kode sosial untuk mempertahankan posisi dalam sistem penilaian. Dengan demikian, senyuman dan raut wajah tidak lagi mencerminkan kondisi emosional seseorang, tetapi berubah menjadi simbol dangkal yang diatur oleh logika sosial digital. Hal ini menegaskan bagaimana teknologi menggeser nilai kemanusiaan, ketika ketulusan digantikan oleh gestur visual yang sesuai tuntutan. Senyuman tidak lagi menjadi tanda kehangatan, tetapi bentuk penyesuaian diri dalam lingkungan yang menuntut penampilan konstan.

2. Representasi Intensional

   Dalam Nosedive, pendekatan intensional terlihat jelas melalui tujuan kreatif Charlie Brooker sebagai pembuat serial, yaitu untuk memberikan kritik terhadap budaya digital dan tekanan yang ditimbulkan oleh media sosial. Serial ini secara sengaja menggambarkan sebuah dunia yang terlihat ideal dan harmonis di permukaan, namun sarat dengan tekanan sosial yang nyata. Sistem

penilaian berbasis rating digunakan sebagai alat kontrol yang menuntut individu menampilkan citra yang sempurna, membatasi ekspresi emosional yang tulus, dan menimbulkan kesenjangan sosial yang terukur melalui angka-angka. Karakter Lacie menjadi representasi dari pengorbanan kebebasan personal dan emosional demi memenuhi standar digital yang diharapkan masyarakat. Selain itu, penggambaran panopticon modern dalam cerita menekankan bagaimana norma sosial internalisasi secara terus-menerus, sehingga individu merasa diawasi bahkan ketika tidak ada pengawas langsung. Dengan penggunaan visual yang lembut, pastel, dan estetika yang rapi, Brooker secara sadar menyampaikan kritik sosial melalui satir yang halus, menyoroti performativitas yang berlebihan, alienasi emosional, dan diskriminasi algoritmik yang muncul dalam kehidupan digital modern. Serial ini tidak hanya menyajikan hiburan, tetapi juga membuka refleksi tentang bagaimana teknologi dapat membentuk perilaku, membatasi spontanitas, dan menggeser makna hubungan manusia di era media sosial.

3. Representasi Reflektif

   Nosedive berperan sebagai representasi reflektif yang menampilkan gambaran realitas sosial kontemporer, di mana teknologi dan media sosial secara signifikan membentuk kembali cara manusia berinteraksi. Serial ini menyoroti fenomena seperti curated self, ketergantungan pada pengakuan digital, dan perasaan kesepian meskipun memiliki banyak koneksi, yang sejalan dengan temuan empiris di kehidupan nyata. Contohnya termasuk perilaku pengguna media sosial yang selalu mengelola citra diri, pengaruh sistem rating terhadap layanan ojek online, hingga praktik sistem kredit sosial di Tiongkok yang menilai reputasi individu secara kuantitatif. Melalui narasi yang terstruktur, simbol visual yang khas, dan interaksi karakter yang terencana, *Nosedive* menunjukkan bahwa keterhubungan digital yang tampak luas dan intens sering kali tidak mencerminkan kedekatan emosional yang nyata. Sebaliknya, hubungan tersebut lebih merupakan konstruksi yang dibentuk oleh tekanan sosial, ekspektasi publik, dan norma-norma budaya digital. Dengan demikian, serial ini tidak sekadar menceritakan kisah fiksi, tetapi juga berfungsi sebagai cermin kritis yang menyoroti bagaimana sistem digital mempengaruhi relasi antarmanusia, menimbulkan alienasi emosional, dan memicu perilaku performatif dalam masyarakat modern.

Kesimpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa episode *Nosedive* menggambarkan dampak teknologi terhadap hubungan antarmanusia melalui penggunaan simbol,

narasi, dan mitos yang disusun secara sistematis, dengan pendekatan semiotika Roland Barthes dan teori representasi Stuart Hall. Analisis yang dilakukan terhadap indikator seperti *Curated Self, Performance of Social Relationship, Digital Affirmation, Loss of Authentic Emotional Connection*, dan *Alone Together* menyingkap perubahan signifikan dalam pola interaksi manusia modern. Dalam konteks ini, hubungan tidak lagi dibangun semata-mata atas dasar kedekatan emosional atau kejujuran, tetapi lebih sering dipertontonkan dan dikurasi sesuai dengan standar sosial digital untuk mempertahankan citra di dunia maya. Simbol-simbol visual, ekspresi wajah, senyuman yang dipaksakan, serta sistem rating berperan dalam membentuk realitas baru, di mana keintiman dan keaslian digantikan oleh formalitas, performativitas, dan gestur yang dikontrol oleh teknologi. Kesepian justru muncul di tengah keterhubungan yang tampak luas, menunjukkan bagaimana interaksi digital dapat menciptakan ilusi hubungan sementara nilai emosional yang sesungguhnya terpinggirkan. Dengan demikian, *Nosedive* bukan hanya sekadar menyajikan dunia fiktif, tetapi juga berfungsi sebagai refleksi kritis terhadap fenomena nyata dalam masyarakat modern. Serial ini menyoroti risiko dominasi teknologi terhadap kualitas hubungan antarmanusia, memperlihatkan stratifikasi sosial berdasarkan reputasi online, dan menekankan bagaimana budaya digital modern berpotensi menggeser nilai-nilai kemanusiaan, mendorong perilaku performatif, serta membentuk kembali cara individu menilai diri dan orang lain dalam jaringan sosial.

Daftar Pustaka

Alamsyah, F. F. (2020). *Representasi, Ideologi dan Rekonstruksi Media* (Vol. 3, Issue 2).

Al-Salam, M. F., & Manesah, D. (2023). View of Penerapan Teknik Color Grading Dalam Menampilkan Kesan Horor Pada Film "Kejepit Mayat." *Journal of Art, Film, Television, Animation, Games and Technology*, *2*, 39–50.

Barker, C. (2017). *Cultiral Studies; Teori dan Praktik.* Yogyakarta: Kreasi Wacana.

Dalimunthe, A. N. R. (2024). *REPRESENTASI FEMINISME DALAM PERTUNJUKAN VISUAL TEATER "SITI SEROJA" DI YOUTUBE CHANNEL TEATER KOMA*.

Gunawan, B. (2022). *MAKNA HIPERREALITAS MASYARAKAT MODERN DALAM FILM BLACK MIRROR EPISODE NOSEDIVE (ANALISIS SEMIOTIKA ROLAND BARTHES)*.

Hall, S. (1997). *REPRESENTATION : Cultural Representations and Signifying Practices*. Sage Publications.

Karima, S., & Christin, M. (2015). *ANALISIS SEMIOTIKA CHARLES SANDERS PEIRCE ATAS PRESENTASI KEKERASAN DALAM SERIAL FILM KARTUN LITTLE KRISHNA EPISODE 5 SEPTEMBER 2014*.

Prima, D. A. M. (2022). ANALISIS ISI FILM "THE PLATFORM." *JOURNAL OF DIGITAL COMMUNICATION AND DESIGN (JDCODE)* , *1*(2), 127–136.

Syafiq, M. F. (2019). *MAKNA KETIDAKADILAN DALAM FILM SAMIN VS SEMEN (Analisis Semiotik dalam Film Samin vs Semen Karya Dhandy Dwi Laksono dan Suparta Arz)*. Universitas Muhammadiyah Malang.

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

We Are Social. (2024). *Digital 2024: 5 billion social media users - We Are Social Indonesia*. We Are Social. https://wearesocial.com/id/blog/2024/01/digital-2024-5-billion-social-media-users/