

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di masa sekarang manusia tidak bisa dipisahkan –dalam kehidupannya– dengan teknologi, , hadirnya teknologi dalam kehidupan manusia juga sangat membantu kehidupan manusia itu sendiri, oleh karenanya jika harus membayangkan manusia yang terpisah dengan teknologi di hari ini tentu sangat sulit.. Tidak hanya itu dengan adanya teknologi manusia tidak lagi hidup dalam satu dimensi saja, melainkan hidup juga dalam dimensi virtual. Manusia dapat dengan mudah mengakses informasi dan berinteraksi dengan orang lain tanpa harus meninggalkan tempat tidur.¹ Teknologi digital telah menghadirkan dunia yang tidak terbayangkan sebelumnya, dimana manusia bisa berinteraksi dengan dunia tanpa harus khawatir batasan ruang dan waktu. Dengan adanya berbagai platform digital –seperti facebook, twitter, instagram, youtube, tiktok, dan lain sebagainya, manusia bisa dengan bebas mengekspresikan dirinya dan menunjukkannya pada dunia. Tidak heran hal tersebut sangat diminati oleh berbagai macam kalangan masyarakat. Bayangkan hanya dengan satu *device* yaitu ponsel pintar atau komputer, manusia bisa melakukan banyak hal didalamnya.²

Peningkatan pengguna media sosial di Indonesia yang signifikan seperti yang disampaikan oleh Datareptal.com dalam laporan "Digital 2023 Indonesia" menunjukkan tren yang menarik. Dengan angka yang mencapai 215 juta pengguna pada tahun 2023, terjadi lonjakan yang cukup besar dari tahun sebelumnya. Hal ini menggambarkan betapa kuatnya penetrasi digital di

¹ Amar Ahmad, "Perkembangan Teknologi Komunikasi Dan Informasi : Akar Revolusi Dan Berbagai Standarnya," *Jurnal Dakwah Dan Tabligh* 13, no. 1 (2012): 137–49.

² Ahmad.

Indonesia, yang juga sejalan dengan pertumbuhan jumlah pengguna internet yang mencapai 212,9 juta orang pada tahun yang sama.³

Adopsi media sosial yang luas ini menunjukkan bahwa platform-platform digital telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari masyarakat Indonesia. Fenomena ini tidak hanya mencerminkan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di negara ini, tetapi juga menandakan perubahan dalam pola perilaku dan interaksi sosial. Masyarakat semakin mengintegrasikan media sosial ke dalam rutinitas harian mereka, baik untuk keperluan pribadi, profesional, maupun sebagai sarana untuk berbagi informasi dan berkomunikasi.

Tingginya waktu yang dihabiskan dalam menggunakan internet dan media sosial, yang mencapai rata-rata 7-8 jam per hari, menunjukkan bahwa media digital telah menjadi salah satu sumber utama hiburan, informasi, dan interaksi sosial bagi masyarakat Indonesia. Dengan demikian, penggunaan media sosial tidak hanya terbatas pada generasi muda, tetapi juga meluas ke berbagai kelompok usia dan latar belakang. Selain itu, pertumbuhan pengguna media sosial juga berpotensi memberikan dampak positif bagi berbagai sektor, termasuk pemasaran, bisnis, pendidikan, dan politik. Platform-platform media sosial memberikan peluang bagi pelaku usaha untuk memperluas jangkauan dan meningkatkan keterlibatan dengan konsumen mereka. Di sisi lain, dalam konteks pendidikan, media sosial dapat digunakan sebagai alat pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Sedangkan dalam ranah politik, media sosial dapat menjadi sarana untuk berdialog dan berpartisipasi dalam diskusi publik serta kampanye politik.⁴

Namun, di tengah potensi positif yang dimiliki oleh media sosial, tentu juga terdapat tantangan dan risiko yang perlu diatasi. Misalnya, masalah terkait privasi data, penyebaran konten negatif atau hoaks, serta dampak negatif terhadap kesehatan mental akibat kecanduan media sosial. Oleh karena itu, perlu adanya kesadaran dan regulasi yang tepat guna dari berbagai pihak, baik pemerintah,

³ Andi Dwi Riyanto, "Digital 2023 Indonesia," Datareportal.com, 2023.

⁴ Riyanto.

lembaga pengawas, maupun pengguna itu sendiri, untuk memastikan bahwa penggunaan media sosial tetap memberikan manfaat yang positif bagi masyarakat secara keseluruhan. Secara keseluruhan, fenomena meningkatnya pengguna media sosial di Indonesia mencerminkan transformasi besar dalam pola komunikasi dan interaksi sosial, serta menawarkan peluang dan tantangan yang signifikan bagi berbagai aspek kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara..⁵

Tentunya, fenomena ini membawa implikasi yang kompleks bagi masyarakat. Pertama, ketergantungan yang tinggi pada media sosial telah mengakibatkan gangguan terhadap kesehatan mental. Penggunaan yang berlebihan seringkali dikaitkan dengan masalah stres, kecemasan, dan depresi.⁶ Kehidupan yang terus-menerus 'online' juga dapat mengganggu pola tidur dan mengurangi interaksi sosial di dunia nyata. Kedua, media sosial juga menjadi wadah penting untuk menyebarkan informasi.⁷ Namun, dalam lingkungan yang tidak teratur, penyebaran informasi palsu atau tidak valid dapat menimbulkan masalah besar. Hal ini dapat mempengaruhi pandangan masyarakat terhadap berbagai isu, menciptakan polarisasi opini, dan bahkan berdampak pada keputusan politik.

Ketiga, dengan jumlah pengguna yang signifikan, platform media sosial menjadi ladang subur bagi pemasaran dan bisnis online. Sementara ini memberikan peluang besar bagi pelaku usaha, terdapat juga risiko seperti privasi pengguna yang terancam, serta pemasaran yang agresif yang bisa mengganggu pengalaman pengguna.⁸ Keempat, penggunaan media sosial yang intensif juga

⁵ Riyanto.

⁶ Inggit Annisa Nurfethia Gunawan, Suryani, and Iwan Shalhuddin, "Dampak Penggunaan Media Sosial Terhadap Gangguan Psikososial Pada Remaja: A Narrative Review," *Jurnal Kesehatan* 15, no. 1 (2022): 78–92, <https://doi.org/10.23917/jk.v15i1.17426>.

⁷ Anang Sugeng Cahyono, "Anang Sugeng Cahyono, Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat Di Indonesia," *Jurnal Sosial Digital*, 2016, 140–57.

⁸ Chusnu Syarifa Diah Kusuma, "Dampak Media Sosial Dalam Gaya Hidup Sosial," *Jurnal Efisiensi-Kajian Ilmu Administrasi* 17 (2020): 15–33.

dapat memicu adiksi digital, terutama di kalangan remaja dan generasi muda. Hal ini memerlukan kesadaran akan penggunaan yang sehat dan pengawasan lebih lanjut terutama dari kalangan orang tua dan pendidik. Terakhir, kehadiran media sosial juga mencerminkan perubahan dalam cara komunikasi dan interaksi sosial. Keterhubungan yang instant dan global memberikan kesempatan untuk menjalin hubungan yang lebih luas, tetapi juga mengubah dinamika hubungan personal, mempengaruhi cara kita berkomunikasi dan membangun relasi antarpribadi.⁹

Media digital telah membawa transformasi besar dalam cara kita berinteraksi, mengonsumsi informasi, dan berpartisipasi dalam budaya daring. Namun, di balik keuntungan yang jelas, terdapat juga kekurangan dan keburukan yang perlu diperhatikan. Salah satu keburukan utama media digital adalah penyebaran informasi palsu atau hoaks. Platform media sosial memungkinkan berita palsu dan rumor menyebar dengan cepat, menciptakan lingkungan di mana kebenaran seringkali terdistorsi atau terabaikan. Hal ini dapat mengancam stabilitas sosial, memperkeruh opini publik, dan bahkan membahayakan demokrasi. Selain itu, media digital juga menciptakan lingkungan yang rentan terhadap kecanduan dan gangguan mental. Ketergantungan pada ponsel pintar, media sosial, dan permainan daring dapat mengganggu produktivitas, memengaruhi kesehatan mental, dan menciptakan pola tidur yang buruk. Efek negatif ini diperparah oleh algoritma yang dirancang untuk mempertahankan perhatian pengguna, sering kali dengan memperkuat konten yang kontroversial atau memicu emosi.¹⁰

Aspek privasi juga menjadi kekhawatiran utama dalam era media digital. Perusahaan teknologi mengumpulkan data pribadi pengguna dengan luas dan menggunakan informasi ini untuk mengarahkan iklan, menganalisis perilaku konsumen, dan bahkan memengaruhi keputusan politik. Kekhawatiran tentang

⁹ Ranger Jamie, "Book Review : The Circle of the Snake : Nostalgia and Utopia in the Age of Big Tech by Grafton Tanner," 2021.

¹⁰ Annisa Nurfethia Gunawan, Suryani, and Shalhuddin, "Dampak Penggunaan Media Sosial Terhadap Gangguan Psikososial Pada Remaja: A Narrative Review."

privasi data telah meningkat seiring dengan skandal dan pelanggaran privasi yang melibatkan perusahaan besar seperti Facebook dan Google. Terakhir, media digital juga dapat memperkuat polarisasi dan konflik sosial. Filter bubble yang diciptakan oleh algoritma media sosial cenderung membatasi paparan pengguna terhadap sudut pandang yang beragam, menguatkan keyakinan yang sudah ada, dan memperdalam jurang pemisah antara kelompok-kelompok dalam masyarakat. Dalam menghadapi keburukan media digital ini, penting untuk mengembangkan pemahaman yang kritis dan keterampilan literasi media yang kuat, serta untuk mempertimbangkan regulasi yang efektif untuk melindungi kepentingan publik dan nilai-nilai demokrasi dalam era digital yang terus berkembang.¹¹

Salah satu penelitian paling awal yang dilakukan untuk meneliti dampak dari penggunaan media sosial, yaitu penelitian yang dilakukan oleh Ethan Kross dan tim psikologinya pada tahun 2013. Kross menyebutkan dalam penelitiannya bahwa memang jika dilihat secara sekilas, media sosial khususnya dalam hal ini facebook seolah-olah memberikan sesuatu yang berharga dalam bentuk pemenuhan kebutuhan dasar manusia, yaitu hubungan sosial. Namun alih-alih memberikan kesejahteraan, hal tersebut malah mengikis kesejahteraan tersebut. Bagaimanapun komunikasi yang cepat dan tanpa batas, ditambah dengan ekonomi perhatian dan pengawasan yang terus-menerus hal tersebut dapat mengikis kesehatan mental penggunanya.¹²

Perkembangan teknologi digital yang begitu pesat membawa implikasi yang kompleks bagi privasi individu. Di era di mana data menjadi mata uang, setiap interaksi online meninggalkan jejak digital yang dapat dianalisis, dijual, dan dimanfaatkan oleh berbagai pihak. Meskipun teknologi digital memberikan kemudahan dalam berkomunikasi, berbagi informasi, dan mengakses layanan,

¹¹ Devie Rahmawati, "Risiko Polarisasi Algoritma Media Sosial : Kajian Terhadap Kerentanan Sosial Dan Ketahanan Bangsa," *Jurnal Kajian Lemhanas RI* 33, no. Maret (2018): 37–49.

¹² Ethan Kross et al., "Facebook Use Predicts Declines in Subjective Well-Being in Young Adults," *Plos One*, 2013.

namun pada saat yang sama, hal ini juga membuka potensi pengawasan yang tak henti oleh pihak-pihak yang mungkin memiliki kepentingan tertentu.¹³

Privasi semakin terancam karena informasi pribadi yang sebelumnya dianggap rahasia kini menjadi lebih mudah diakses oleh entitas lain. Data-data pribadi yang terkumpul dari aktivitas online dapat digunakan untuk mengidentifikasi kebiasaan, preferensi, dan bahkan prediksi perilaku individu. Penggunaan teknik analisis data yang canggih memungkinkan pembentukan profil yang sangat rinci tentang seseorang tanpa sepengetahuan atau izin dari individu tersebut. Kekhawatiran tentang privasi semakin meningkat seiring dengan peningkatan insiden pelanggaran data dan penyalahgunaan informasi pribadi. Kasus-kasus seperti kebocoran data, peretasan akun, dan penggunaan data tanpa izin menjadi perhatian utama bagi individu, organisasi, dan pemerintah. Selain itu, adopsi teknologi pengawasan yang semakin luas, seperti kamera pengawas dan sensor canggih, juga menambah kompleksitas masalah privasi dalam kehidupan sehari-hari.¹⁴

Dalam menghadapi tantangan privasi digital ini, penting untuk memperkuat perlindungan data dan kebijakan privasi yang sesuai dengan perkembangan teknologi. Hal ini mencakup penetapan standar keamanan data yang ketat, transparansi dalam penggunaan data oleh perusahaan dan lembaga, serta penguatan hak individu untuk mengontrol dan melindungi informasi pribadi mereka. Di samping itu, peningkatan kesadaran dan pendidikan mengenai risiko dan hak privasi digital juga penting agar individu dapat membuat keputusan yang lebih bijaksana dalam menggunakan teknologi. Dalam konteks regulasi, peran pemerintah dan lembaga pengawas menjadi krusial dalam menetapkan aturan yang memadai untuk melindungi privasi individu tanpa menghambat inovasi dan

¹³ Shoshana Zuboff, *The Age of Surveillance Capitalism: The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power*, PublicAffairs, vol. 10 (New York: PublicAffairs, 2019), https://doi.org/10.1386/jdmp.10.2.229_5.

¹⁴ Scott Brodie forsyth, "Shoshana Zuboff's 'The Age of Surveillance Capitalism': How Social Media Platforms Commodify Human Behaviour," Medium.com, 2023.

perkembangan teknologi. Upaya kolaboratif antara pemerintah, sektor swasta, akademisi, dan masyarakat sipil diperlukan untuk menciptakan ekosistem digital yang aman, etis, dan berkelanjutan bagi semua pihak yang terlibat. Dengan demikian, diharapkan dapat tercapai keseimbangan yang tepat antara kemajuan teknologi dan perlindungan privasi individu dalam era digital yang terus berkembang.¹⁵

Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Inggit Annisa Nurfethia Gunawan dan timnya menemukan bahwa penggunaan media sosial yang berlebihan dapat mengganggu atau berpengaruh pada mental khususnya remaja, seperti gangguan makan, kecemasan, hingga depresi.¹⁶ Namun yang lebih membuat ini mengerikan adalah adanya sebuah border atau belenggu yang membuat kita sulit untuk keluar dari ketergantungan akan media sosial. Hal ini bukan tanpa sebab, tentu semuanya adalah efek dari algoritma yang ada didalam media digital tersebut yang memaksa kita untuk terus menggunakan dan berselancar didalamnya. Semua ini karena *Big Tech* merancang algoritma yang memang memaksa kita untuk tetap berada disana.

Big Tech merupakan sebuah istilah yang digunakan untuk menyebutkan perusahaan-perusahaan teknologi yang mendominasi di masing-masing sektornya, seperti Apple, Google/Alphabet, Facebook/Meta dan lain sebagainya. Big Tech ini menjadi simbol pengawasan korporat, monopoli, dan kekuatan pasar.¹⁷ Bisa dikatakan mereka yang mendefinisikan zaman ini dan berhasil mendominasi ekonomi politik. Perusahaan-perusahaan Big Tech ini hadir karena saat ini produksi material beralih kepada produksi immaterial, dimana pasar telah berkembang dari

¹⁵ Sam DiBella, "Book Review: The Age of Surveillance Capitalism: The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power by Shoshana Zuboff," LSE Review Books, 2019, <https://blogs.lse.ac.uk/lsereviewofbooks/2019/11/04/book-review-the-age-of-surveillance-capitalism-the-fight-for-the-future-at-the-new-frontier-of-power-by-shoshana-zuboff/>.

¹⁶ Annisa Nurfethia Gunawan, Suryani, and Shalhuudin, "Dampak Penggunaan Media Sosial Terhadap Gangguan Psikososial Pada Remaja: A Narrative Review."

¹⁷ Kean Birch and Kelly Bronson, "Big Tech," *Science as Culture* 31, no. 1 (2022): 1–14, <https://doi.org/10.1080/09505431.2022.2036118>.

kapitalisme industri menjadi kapitalisme surveilans atau kapitalisme pengawasan, dimana sistem ini menjadikan sifat dan perilaku manusia sebagai bahan baku produksi atau nantinya akan menjadi komoditas yang kemudian data tersebut akan dijual kepada para pengiklan.¹⁸ Karena mereka membutuhkan data yang bersumber dari setiap aktivitas kita, maka mereka mau tidak mau harus membuat kita berada dalam platform digital dengan waktu yang lama.

Oleh karenanya mereka menggunakan metode persuasif untuk membuat kita terus-menerus berada di sana. Menurut B.J. Fogg teknologi persuasif ini mampu merubah perilaku seseorang dengan metode yang menggabungkan psikologi dengan desain teknologi dan layanan pengguna untuk mengarahkan pengguna melakukan hal-hal tertentu. Tidak jarang perusahaan *Big Tech* ini memikirkan matang dan berulang apa yang akan mereka terapkan sebagai fitur pada platformnya meskipun itu hanya bagian kecil, hal ini karena sekecil apapun itu tetap saja harus dipastikan bisa mempengaruhi pengguna.¹⁹ Tidak heran ketika pengguna menggunakan atau berselancar di platform digital, ia sangat nyaman untuk melakukan *scrolling*, dari sanalah kita dijadikan objek penjualan, dari sanalah kita dijadikan data yang kemudian dijadikan komoditas bisnis dalam kapitalisme pengawasan.

Penggunaan teknologi persuasif oleh perusahaan *Big Tech* untuk mempengaruhi perilaku pengguna merupakan strategi yang telah diakui dan dipelajari secara mendalam. Konsep yang diperkenalkan oleh B.J. Fogg tentang bagaimana teknologi dapat digunakan secara persuasif untuk mengarahkan individu dalam melakukan tindakan tertentu telah menjadi dasar bagi banyak praktik desain produk dan layanan digital. Melalui penerapan prinsip-prinsip

¹⁸ Brodie forsyth, "Shoshana Zuboff's 'The Age of Surveillance Capitalism': How Social Media Platforms Commodify Human Behaviour."

¹⁹ Bj Fogg, *Persuasive Technology* (Morgan Kauffman, 2002).

psikologi dan desain pengguna, perusahaan *Big Tech* menciptakan lingkungan digital yang dirancang secara khusus untuk memelihara keterlibatan pengguna.²⁰

Fitur-fitur seperti algoritma berbasis perilaku, notifikasi yang disesuaikan, dan desain antarmuka yang intuitif dirancang untuk membuat pengguna tetap terhubung dan terlibat dengan platform mereka. Sebagai contoh, mekanisme penghargaan sosial seperti "like" dan "share" di media sosial memberikan stimulus positif yang dapat meningkatkan interaksi dan waktu yang dihabiskan pengguna di platform tersebut. Selain itu, penggunaan teknologi persuasif ini juga menjadi dasar bagi model bisnis yang mengandalkan eksploitasi data pengguna. Dengan mengumpulkan data mengenai perilaku, preferensi, dan kebiasaan pengguna, perusahaan dapat menganalisis dan memanfaatkannya untuk menghasilkan keuntungan melalui berbagai cara, seperti penargetan iklan yang lebih efektif dan penjualan data kepada pihak ketiga.²¹ Namun, perlu diingat bahwa sementara teknologi persuasif dapat membawa manfaat bagi perusahaan dalam hal pertumbuhan dan profitabilitas, ada juga risiko dan dampak negatif yang perlu dipertimbangkan. Penggunaan teknologi persuasif yang tidak etis atau berlebihan dapat mengarah pada ketergantungan, gangguan mental, dan masalah privasi bagi pengguna. Oleh karena itu, penting bagi perusahaan *Big Tech* untuk mengembangkan praktik desain yang bertanggung jawab dan memperhatikan kesejahteraan pengguna dalam pengembangan produk dan layanan mereka.²²

Dalam konteks yang lebih luas, kesadaran akan penggunaan teknologi persuasif dan dampaknya terhadap individu dan masyarakat menjadi penting. Perlu adanya dialog terbuka dan transparan antara pelaku industri, pemerintah, dan masyarakat untuk mengidentifikasi risiko, menetapkan standar etis, dan menciptakan lingkungan digital yang seimbang dan berkelanjutan bagi semua

²⁰ Grafton Tanner, *The Circle of the Snake: Nostalgia And Utopia In The Age of Big Tech* (Washington: Zer0 Books, 2020).

²¹ B.J Fogg, *Persuasive Technology: Using Computers to Change What We Think and Do* (Morgan Kauffman, 2002).

²² Fogg.

pihak yang terlibat. Dalam kenyataannya, teknologi digital memberikan kita akses tak terbatas pada informasi dan perubahan yang terjadi di seluruh dunia. Namun, dampaknya juga bisa membuat masyarakat merasa tertekan atau kewalahan dengan laju perubahan yang cepat.²³

Perasaan kehilangan kendali atas kehidupan sehari-hari bisa menjadi hal yang dirasakan oleh sebagian orang. Adakalanya, akselerasi yang terlalu cepat dari perubahan teknologi dan informasi membuat beberapa orang merasa sulit untuk menyesuaikan diri.²⁴ Bagi sebagian orang, nostalgia akan masa lalu muncul sebagai respons terhadap perubahan yang begitu cepat dan mendalam ini. Mereka merindukan waktu di mana perubahan terasa lebih lambat, di mana kehidupan lebih bisa diikuti dan dinavigasi tanpa terlalu banyak tekanan informasi. Dalam pandangan mereka, kehilangan kontrol atas laju perubahan ini mengakibatkan perasaan kehilangan arah dalam kehidupan sehari-hari.

Belum lagi sebenarnya ada suatu kondisi yang sangat mengerikan, yaitu kapitalisme akhir. Kapitalisme akhir merujuk pada fase terakhir atau bentuk puncak dari sistem kapitalisme. Dalam konteks ini, kapitalisme akhir menggambarkan suatu kondisi di mana elemen-elemen fundamental dari sistem ini mencapai tingkat perkembangan yang maksimal. Beberapa ciri khas kapitalisme akhir termasuk dominasi ekonomi oleh korporasi besar, pertumbuhan tak terbatas yang mengarah pada ketidaksetaraan yang signifikan, dan penetrasi yang mendalam dari teknologi dan media korporat ke dalam kehidupan sehari-hari. (Fisher, 2009)

Di tengah-tengah kemajuan teknologi dan globalisasi, kapitalisme akhir dapat menciptakan ketidaksetaraan sosial yang semakin melebar dan meresap ke dalam berbagai aspek kehidupan. (Fisher, 2009) Beberapa teoretikus mengkritik kapitalisme akhir karena dianggap memperkuat ketidaksetaraan dan

²³ Jamie, "Book Review : The Circle of the Snake : Nostalgia and Utopia in the Age of Big Tech by Grafton Tanner."

²⁴ Tanner, *The Circle of the Snake: Nostalgia And Utopia In The Age of Big Tech*.

mengorbankan kepentingan manusia demi keuntungan ekonomi. Meskipun menciptakan kemajuan ekonomi, kapitalisme akhir juga menimbulkan pertanyaan etis dan menantang tatanan sosial yang adil.

Pada akhirnya semua sedang menjadi hikikomori budaya, lebih memperhatikan untuk tetap berada dalam benteng media kita dan ketakutan terhadap dunia yang lebih besar dan segala tindakannya. Ini bukanlah kesalahan kita. Hidup dalam masyarakat yang terglobalisasi dan ekonominya menderita telah mengubah kita menjadi penghuni internet yang neurotik dengan saraf kita tak henti-hentinya terpapar oleh kegagalan politik dan industri media yang berjalan di atas letusan kepanikan dan kecemasan kita. Kita melakukan segala yang kita bisa, mulai dari memanggil dunia yang lebih baik di Instagram hingga mengadopsi tren mode dari era masa lalu yang kabur, untuk mengalihkan perhatian kita dari realitas eksistensial bahwa di bawah kapitalisme akhir, kita tidak bahagia.²⁵

Dalam menghadapi dunia yang tidak stabil hari ini dan kita kesulitan untuk membayangkan masa depan, pada akhirnya kita terjebak dalam nostalgia. Nostalgia ini dibagi menjadi dua, yaitu nostalgia personal, dimana kita secara reaksioner mengingat masa lalu karena memang keadaan hari ini yang kita anggap kacau, dan nostalgia instan, dimana nostalgia ini merupakan sesuatu yang dikondisikan dan tidak lahir dari ruang hampa. (Julian Wilming 2022) Sialnya ditengah teknologi persuasif dan ekonomi perhatian yang diterapkan dalam media digital khususnya dalam media sosial, emosi, perilaku, dan khususnya nostalgia ini dapat dibaca dengan menggunakan pengawasan tiada henti dan prediksi melalui data-data yang diambil dari segala hal yang kita lakukan dalam menjelajah dunia maya. (Garfton Tanner 2020) Para kapitalis ini memanfaatkan keadaan kita yang sedang kacau balau dengan meromantisasi nostalgia demi kepentingan produk mereka, sehingga banyak sekali produk-produk yang menggunakan konsep masa lalu untuk menarik perhatian kita. Terbukti banyak

²⁵ Grafton Tanner, *Babbling Corpse* (Washington: Zer0 Books, 2016).

produk-produk yang menggunakan pengiklanan yang berbau nostalgia di media digital ini. Mereka masih memanfaatkan rasa sakit kita yaitu nostalgia dalam produksi mereka.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian kali ini adalah dihadapan keadaan yang tidak stabil ini, manusia mau tidak mau harus mengingat pada masa lalu dan terjebak di dalamnya. Nostalgia ini terlihat secara sekilas merupakan konsekuensi yang bersifat natural ketika memang harus berhadapan dengan masa kini yang tidak menyenangkan, kemudian sulit membayangkan masa depan. Namun tidak demikian dengan Grafton Tanner, baginya nostalgia ini tidaklah lahir dari ruang hampa, melainkan terkondisikan. Di kondisikan oleh para pemilik modal untuk mendapatkan keuntungan yang sebesar-besarnya. Nostalgia ini telah di persenjatai dan dimanipulasi bahkan di langgengkan.

Peneliti juga membuat beberapa pertanyaan penelitian sebagai fokus dalam penelitian ini, diantaranya sebagai berikut:

1. Apa itu nostalgia?
2. Bagaimana algoritma *Big-tech* dalam mempersenjatai nostalgia dalam pandangan Grafton Tanner?

C. Tujuan Penelitian

Setelah latar belakang, rumusan masalah, dan pertanyaan penelitian dalam penelitian ini dipaparkan, maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian ini bertujuan untuk memahami apa yang dimaksud dengan nostalgia
2. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana algoritma *Big-tech* dalam mempersenjatai nostalgia dalam pandangan Grafton Tanner?

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan pemaparan tujuan penelitian di atas, adapun manfaat yang diharapkan peneliti setelah terlaksananya penelitian ini, baik manfaat teoritis maupun praktis. Oleh karena itu, manfaat penelitian ini dikelompokkan menjadi seperti berikut:

1. Manfaat Teoritis

Mampu memberikan pemahaman dan wawasan pemikiran bagi mahasiswa dan masyarakat untuk lebih memahami algoritma media digital dan nostalgia dalam pandangan Grafton Tanner. Penelitian ini memiliki potensi untuk mengembangkan pemahaman tentang dinamika hubungan antara teknologi digital dan fenomena sosial-psikologis seperti nostalgia. Dengan menganalisis pandangan Grafton Tanner, penelitian ini dapat memberikan wawasan baru tentang bagaimana algoritma media digital mempengaruhi persepsi dan pengalaman kita terhadap masa lalu. Hal ini dapat memperkaya literatur akademis tentang transformasi budaya dan identitas dalam era digital.

2. Manfaat Praktis

Bagi penulis, penelitian ini mempunyai manfaat sebagai salah satu syarat kelulusan jenjang S1. Setelahnya, tulisan ini diharapkan mampu menjadi referensi bagi mahasiswa maupun masyarakat untuk lebih baik lagi dalam hal dialektika maupun kekuasaan. Selain memberikan manfaat sebagai syarat kelulusan, penelitian ini juga dapat berpotensi menjadi panduan praktis bagi para praktisi industri digital, pemerhati media, dan pengambil keputusan. Dengan memahami pengaruh algoritma media digital terhadap nostalgia, para praktisi dapat merancang pengalaman digital yang lebih memperhatikan kebutuhan emosional dan psikologis pengguna. Hal ini dapat meningkatkan kualitas interaksi dan keterlibatan pengguna dalam platform digital, serta membantu dalam pengembangan strategi pemasaran dan konten yang lebih efektif

3. Manfaat Edukasi

Penelitian ini juga dapat berperan sebagai sumber pembelajaran yang berharga bagi institusi pendidikan tinggi dan lembaga pelatihan. Materi yang dihasilkan dari penelitian ini dapat digunakan dalam perkuliahan, seminar, atau workshop untuk membantu mahasiswa dan profesional memahami implikasi teoritis dan praktis dari penggunaan algoritma media digital. Dengan demikian, penelitian ini dapat berkontribusi pada peningkatan literasi digital dan pemahaman tentang dampak teknologi dalam masyarakat.

E. Kerangka Berfikir

Penelitian ini akan dimulai dengan membahas mengenai nostalgia, dimana nostalgia ini akan menjadi bahasan utama. Setelah itu penelitian ini akan mengkaji bagaimana nostalgia ini dapat terbentuk, karena sebagaimana yang telah dijelaskan nostalgia ini tidak lahir dalam kehampaan, atau hadir begitu saja tanpa adanya pemicu, maka dari itu penting untuk menjelaskan bagaimana nostalgia ini hadir dan terbentuk. Setelah itu penelitian ini akan banyak menaruh fokus pada pembahasan mengenai teknologi digital dan perusahaan *Big Tech*, karena dua hal tersebut merupakan kunci yang akan membawa penelitian mencapai klimaks. Setelah itu dalam perjalanannya penelitian ini akan membahas juga mengenai kapitalisme pengawasan, dimana hal tersebut merupakan hal yang penting untuk dibahas dalam penelitian ini.

Nostalgia merupakan bahasan utama dalam penelitian ini, secara umum nostalgia bukan hanya sekadar mengingat kembali momen-momen tertentu, tetapi juga memiliki aspek emosional yang kuat yang bisa mempengaruhi suasana hati dan pandangan seseorang terhadap masa kini. Nostalgia bisa ipicu oleh berbagai hal, seperti lagu, aroma, gambar, atau pengalaman yang memiliki hubungan kuat dengan masa lalu seseorang. Dalam beberapa kasus, nostalgia dapat menjadi cara bagi seseorang untuk merasa lebih terhubung dengan identitasnya atau menemukan kenyamanan dalam situasi yang tidak pasti. Ini adalah pengalaman yang umum dirasakan oleh banyak orang dan memiliki dampak yang berbeda-

beda pada setiap individu, tergantung pada konteks dan pengalaman pribadi mereka.²⁶ Nostalgia ini kemudian akan dilihat dari perspektif Grafton Tanner, maka dari itu sangatlah penting untuk membahas *Big Tech*.

Istilah “*Big Tech*” merujuk pada kumpulan perusahaan teknologi besar yang memiliki dominasi dan pengaruh yang signifikan dalam industri teknologi. Perusahaan-perusahaan ini, seperti Google, Amazon, Apple, Meta Platforms (sebelumnya dikenal sebagai Facebook), dan Microsoft, memiliki nilai pasar yang sangat tinggi, sumber daya finansial yang besar, dan memegang peranan kunci dalam transformasi digital saat ini. Mereka mendominasi bidang-bidang seperti mesin pencari, e-commerce, perangkat keras, media sosial, komputasi awan, dan layanan perangkat lunak. Namun, keberadaan mereka juga memunculkan banyak pertanyaan seputar privasi data, monopoli, pengawasan, dan dampak sosial dari teknologi yang mereka tawarkan. Diskusi-diskusi tentang perlunya regulasi yang lebih ketat dan transparansi dalam praktik bisnis mereka telah muncul sebagai respons terhadap pengaruh besar yang mereka miliki dalam kehidupan sehari-hari kita dan masyarakat secara luas.²⁷

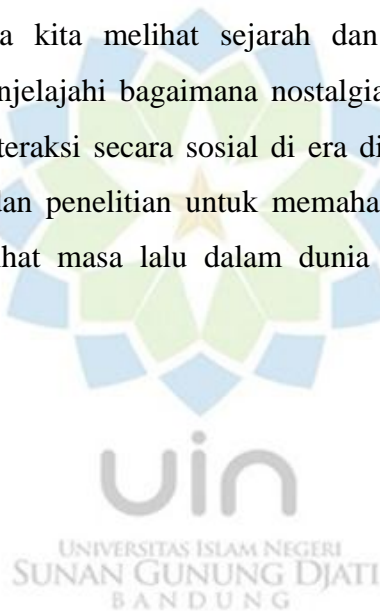
Ketika membicarakan *Big Tech* maka ada sebuah bagian penting darinya, yaitu kapitalisme pengawasan. Kapitalisme pengawasan merupakan bentuk ekonomi baru yang tidak hanya bergantung pada eksploitasi tenaga kerja atau sumber daya alam, tetapi juga pada eksploitasi data. Perusahaan-perusahaan besar menggunakan teknologi untuk mengumpulkan data secara besar-besaran dari perilaku online kita, lalu menganalisisnya untuk memprediksi perilaku kita, mengarahkan preferensi kita, dan bahkan memanipulasi pilihan kita dengan tujuan mendapatkan keuntungan ekonomi yang lebih besar. Perusahaan-perusahaan ini menggunakan data untuk menciptakan prediksi perilaku yang sangat rinci tentang individu, yang kemudian digunakan untuk menyesuaikan iklan, menentukan

²⁶ Clay Routledge et al., “Nostalgia as a Resource for Psychological Health and Well-Being,” *Social and Personality Psychology Compass* 7, no. 11 (2013): 808–18, <https://doi.org/10.1111/spc3.12070>.

²⁷ Birch and Bronson, “Big Tech.”

harga, dan mengontrol informasi yang kita lihat secara online. Ia juga menyoroti risiko-risiko terkait privasi, manipulasi, dan kekuatan besar perusahaan-perusahaan ini dalam memengaruhi tidak hanya ekonomi tetapi juga proses politik dan sosial.²⁸

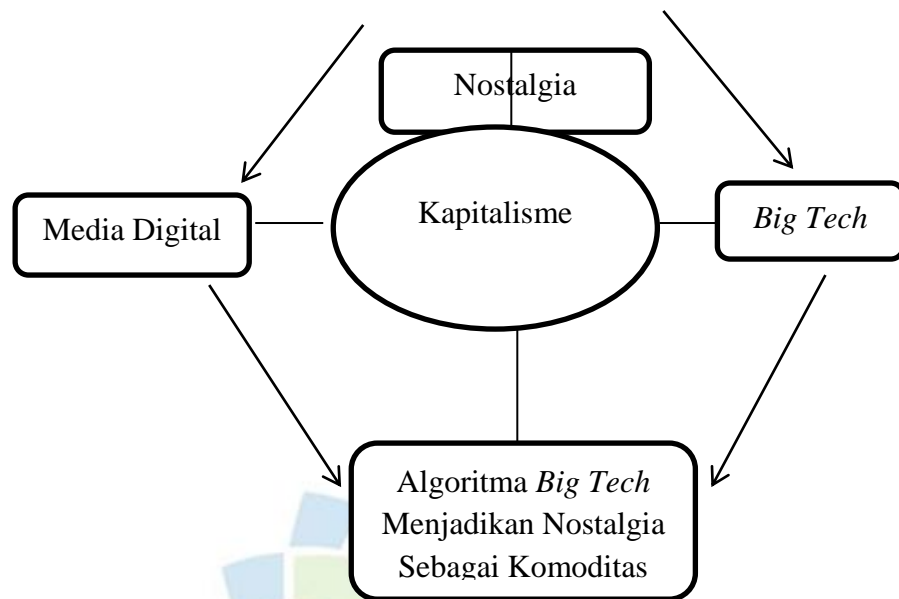
Pandangan Grafton Tanner tentang nostalgia menekankan hubungan antara teknologi modern dan cara kita mengingat masa lalu. Bagi Tanner, perkembangan teknologi, terutama media digital, memengaruhi cara kita merayakan dan menggambarkan nostalgia.²⁹ Kritiknya terhadap penggunaan nostalgia dalam budaya populer menyoroti kemungkinan manipulasi dan dampaknya terhadap cara kita melihat sejarah dan realita saat ini. Dalam penelitiannya, Tanner menjelajahi bagaimana nostalgia mempengaruhi cara kita memahami diri dan berinteraksi secara sosial di era digital.³⁰ Dia menggunakan analisis budaya populer dan penelitian untuk memahami peran nostalgia dalam mengubah cara kita melihat masa lalu dalam dunia yang semakin terhubung secara digital.



²⁸ Zuboff, *The Age of Surveillance Capitalism: The Fight for a Human Future at the New Frontier of Power*.

²⁹ Emmalea Russo, "Imagining a More Habitable Present: On Grafton Tanner's 'The Hours Have Lost Their Clock: The Politics of Nostalgia,'" *Lost Angles Review Of Book*, 2021.

³⁰ Jamie, "Book Review : The Circle of the Snake : Nostalgia and Utopia in the Age of Big Tech by Grafton Tanner."



Gambar 1.1 Kerangka Berfikir



F. Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian yang membahas mengenai nostalgia ini telah banyak dilakukan

sebelumnya, diantaranya sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Fariz dan Rahmat Eka Putra (2020), “Rasa Yang Dulu Pernah Ada: Pengaruh Nostalgia Personal dan Historis Terhadap Keinginan Membeli Eskrim Viennetta”. Jurnal ini terbit di Jurnal Manajemen Universitas Bung Hatta. Hasil dari penelitian ini adalah Sebagian besar responden dari penelitian ini adalah kaum milenial, mereka menunjukkan bahwa nostalgia memiliki pengaruh terhadap keinginan membeli, dan menariknya nostalgia historis memiliki pengaruh yang lebih besar.³¹
2. Artikel yang ditulis oleh Constantine Sedikides dan Tim Wildschut (2018), “Finding Meaning in Nostalgia”. Artikel ini terbit di Review of General Psikologi. Hasil dari penelitian ini adalah Nostalgia membantu orang menemukan makna dalam hidup mereka, terutama dengan meningkatkan keterhubungan sosial (perasaan kepemilikan dan penerimaan), dan sekunder dengan memperkuat kontinuitas diri (perasaan hubungan antara masa lalu dan masa kini seseorang). Selain itu, makna yang dihasilkan oleh nostalgia memfasilitasi pengejaran tujuan-tujuan penting seseorang. Selain itu, nostalgia berfungsi sebagai pelindung terhadap ancaman eksistensial. Secara khusus, itu melindungi dari ancaman makna, dan mengurangi dampak kesadaran akan kematian terhadap makna, identitas kolektif, aksesibilitas pikiran terkait kematian, dan kecemasan akan kematian. Akhirnya, nostalgia memberikan manfaat psikologis kepada individu dengan defisit makna yang kronis atau sementara. Manfaat-manfaat ini termasuk vitalitas subjektif yang lebih tinggi, stres yang lebih rendah, dan pengaturan pencarian makna sebagai respons terhadap kebosanan. Secara keseluruhan, nostalgia membantu orang mencapai kehidupan yang lebih bermakna, melindungi dari

³¹ Muhammad Fariz and Rahmat Eka Putra, “Jurnal Manajemen Universitas Bung Hatta Jurnal Manajemen Universitas Bung Hatta,” *Jurnal Manajemen Universitas Bung Hatta* 15, no. 2 (2020): 43–50.

ancaman eksistensial, dan berkontribusi pada ketenangan psikologis.³²

3. Artikel yang ditulis oleh Aapo Herman Kantola (2018), “Nostalgia’s Effects On Consumers: a Psychological Framework of Nostalgia”. Artikel ini terbit di Aalto University School of Business. Hasil dari penelitian ini adalah mereka dapat menggunakan nostalgia untuk melawan ancaman tersebut dengan menemukan kekuatan relevan dari kenangan yang menyeimbangkan ancaman spesifik tersebut. Hal ini akan mengurangi ancaman tersebut dan ancaman yang berkurang akan memiliki beberapa konsekuensi atau efek yang spesifik yang bervariasi tergantung pada ancaman spesifik tersebut. Kerangka kerja ini sangat signifikan karena menggabungkan semua aspek nostalgia dan memahaminya secara komprehensif, sehingga memberikan kejelasan dan fokus pada bidang penelitian yang merupakan kumpulan ancaman dan efek yang beragam. Kejelasan yang diberikan oleh kerangka kerja ini membuat lebih mudah bagi pemasar untuk menemukan solusi dan penggunaan baru dari nostalgia. Contoh seperti Pokémon Go dan penggunaan musik sedih dalam trailer dibahas dari perspektif kerangka kerja baru ini.³³
4. Artikel yang ditulis oleh David B. Newman, Matthew E. Sachs, Arthur A. Stone, dan Norbert Schwarz (2020), “Nostalgia and Well-Being in Daily Life: An Ecological Validity Perspective”. Artikel ini terbit di *Journal of Personality and Social Psychology: Personality Processes and Individual Differences*. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa kenangan nostalgia yang diinduksi secara eksperimental dinilai lebih positif dan kurang negatif daripada pengalaman nostalgia harian. Studi-studi ini menunjukkan bahwa nostalgia merupakan emosi yang bercampur aduk; meskipun mungkin secara umum positif ketika kenangan nostalgia dihasilkan atas permintaan, tampaknya nostalgia cenderung menjadi

³² Constantine Sedikides and Tim Wildschut, “Finding Meaning in Nostalgia,” *Review of General Psychology* 22, no. 1 (2018): 48–61, <https://doi.org/10.1037/gpr0000109>.

³³ Aapo Herman Kantola, “Nostalgia’s Effects on Consumers: A Psychological Framework of Nostalgia,” 2018.

negatif ketika nostalgia dirasakan dalam kehidupan sehari-hari.³⁴

Dari beberapa penelitian yang telah dipaparkan diatas tidak ada yang secara radikal menyebutkan bahwa nostalgia merupakan efek kekacauan yang diakibatkan oleh kapitalisme, dan tidak dijelaskan bahwa nostalgia ini merupakan sesuatu yang dikondisikan dan tidak berdiri diruang hampa. Sedangkan dalam penelitian kali ini hal tersebut akan menjadi point penting yang dibahas, dengan kata lain nostalgia ini akan ditarik ke tahap radikal hingga menyentuh kapitalisme

Penelitian ini bertujuan untuk menjelajahi nostalgia dalam konteks yang lebih luas, terutama dalam hubungannya dengan dinamika kapitalisme. Dalam penelitian ini, nostalgia tidak hanya dipandang sebagai respons emosional yang alami terhadap masa lalu, tetapi juga dipahami sebagai konstruksi sosial yang dikondisikan oleh struktur kapitalisme. Dengan demikian, penelitian ini akan menarik kesimpulan bahwa nostalgia bukanlah entitas yang berdiri sendiri, tetapi merupakan bagian dari sistem yang lebih besar yang memanfaatkannya untuk kepentingan ekonomi dan politik.

Analisis yang radikal dalam penelitian ini akan menyoroti bagaimana nostalgia digunakan sebagai alat oleh kapitalisme untuk mempertahankan dan memperluas dominasinya. Misalnya, melalui pemasaran dan branding yang mengusung citra masa lalu yang ideal, kapitalisme menciptakan permintaan yang tidak pernah puas dan memanipulasi emosi konsumen untuk keuntungan finansial. Selain itu, nostalgia juga dapat berfungsi sebagai alat kontrol sosial yang membatasi pemikiran kritis dan perubahan sosial yang substansial dengan menahan individu dalam kerangka referensi yang sudah ada.

Penelitian ini akan menggali lebih dalam tentang bagaimana kapitalisme menciptakan dan memanfaatkan nostalgia dalam berbagai bidang kehidupan,

³⁴ David B Newman et al., "Supplemental Material for Nostalgia and Well-Being in Daily Life: An Ecological Validity Perspective," *Journal of Personality and Social Psychology* 118, no. 2 (2020): 325–47, <https://doi.org/10.1037/pspp0000236.supp>.

termasuk budaya populer, industri media, dan politik. Dengan menganalisis dinamika ini secara kritis, penelitian ini akan memberikan wawasan yang lebih menyeluruh tentang hubungan antara kapitalisme, nostalgia, dan kontrol sosial. Tujuannya bukan hanya untuk memahami fenomena ini secara lebih baik, tetapi juga untuk mendorong pemikiran yang kritis dan tindakan yang progresif dalam menanggapi tantangan yang dihadapi oleh masyarakat dalam era kapitalisme global.

