

Hiperrealitas Media Sosial dalam Serial *Black Mirror*

Skripsi

Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata (S1) Ilmu Komunikasi

Konsentrasi : Penyiaran



Diajukan Oleh :

Michelle Maryeta

(07031281823072)

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2022

HALAMAN PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

“Hiperrealitas Media Sosial dalam Serial Black Mirror”

**Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam
Menempuh Derajat Sarjana S-1 Ilmu Komunikasi**

Oleh :

Michelle Maryeta

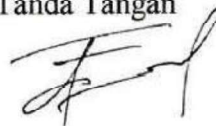
07031281823072

Pembimbing I

1. Faisal Nomaini, S.Sos., M.Si

NIP. 198411052008121003

Tanda Tangan



Tanggal

20 Juli 2022

Pembimbing II

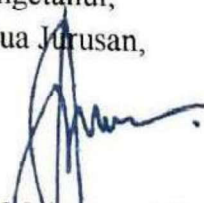
2. Oemar Madri Bafadhal, S.I.Kom., M.Si

NIP. 1992308222018031001



20 Juli 2022

Mengetahui,
Ketua Jurusan,



Dr. Muhammad Husni Thamrin, M.Si
NIP. 196406061992031001

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

“Hiperrealitas Media Sosial dalam Serial Black Mirror”

Skripsi

Oleh :

Michelle Maryeta

07031281823072

**Telah dipertahankan di depan penguji
Dan dinyatakan telah memenuhi syarat
Pada tanggal 28 Juli 2022**

Pembimbing :

1. Faisal Nomaini, S.Sos., M.Si
NIP. 19841105200812100

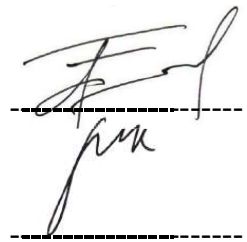
2. Oemar Madri Bafadhal, S.I.Kom., M.Si
NIP. 1992308222018031001

Penguji :

1. Farisha Sestri Musdalifah, S.Sos., M.Si
NIP. 199309052019032019

2. Rindang Senja Andarini, M.I.Kom
NIP. 198802112019032011

Tanda Tangan



Tanda Tangan



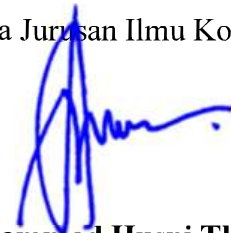
Mengetahui,

Dekan FISIP UNSRI,

Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi



Prof. Dr. Alfitri, M.Si
NIP. 196601221990031004



Dr. Muhammad Husni Thamrin, M.Si
NIP. 196406061992031001

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Michelle Maryeta**
NIM : **07031281823072**
Tempat dan Tanggal Lahir : Palembang, 07 Maret 2001
Program Studi/Jurusan : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : Hiperrealitas Media Sosial dalam Serial Black Mirror

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Seluruh data, informasi serta pernyataan dalam pembahasan dan kesimpulan yang disajikan dalam karya ilmiah ini, kecuali yang disebutkan sumbernya adalah merupakan hasil pengamatan, penelitian, pengolahan serta pemikiran saya dengan pengarahan dari pembimbing yang ditetapkan.
2. Karya ilmiah yang saya tulis ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapat gelar akademik baik di Universitas Sriwijaya maupun di perguruan tinggi lainnya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan apabila di kemudian hari ditemukan bukti ketidak benaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademis berupa pembatalan gelar yang saya peroleh melalui pengajuan karya ilmiah ini.

Palembang,
Yang membuat pernyataan,



Michelle Maryeta
NIM. 07031281823072

Kata Pengantar

Puji dan syukur kehadiran Tuhan yang Maha Esa atas berkat dan kebaikan-Nya, peneliti dapat menyelesaikan proposal skripsi yang berjudul “**Hiperrealitas Media Sosial pada Serial *Black Mirror***” dengan sebaik-baiknya.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, peneliti banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu peneliti mengucapkan terima kasih yang begitu besar kepada pihak-pihak yang telah mendukung.

1. Bapak Prof. Dr. Alfitri, M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya.
2. Bapak Dr. Andries Lionardo, S.IP., M.Si selaku Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sriwijaya.
3. Bapak Faisal Nomaini, S.Sos., M.Si. sebagai Sekretaris Jurusan Program Studi Ilmu Komunikasi dan dosen pembimbing utama peneliti yang senantiasa membantu mengarahkan, merumuskan masalah dan memberikan waktu berharga dalam penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Oemar Madri Bafadhal, S.I.Kom., M.Si sebagai dosen pembimbing kedua dan pembimbing akademik yang telah membantu mengarahkan, merumuskan masalah dan memberikan waktu berharga dalam penyusunan skripsi ini.
5. Kepada seluruh dosen jurusan Ilmu Komunikasi FISIP UNSRI yang telah mendidik dan memberikan banyak ilmu kepada peneliti.
6. Mbak Vira selaku Staf Administrasi Jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Sriwijaya yang selalu membantu menjawab setiap kebingungan peneliti perihal administrasi dan memberikan semangat kepada peneliti untuk menyusun skripsi ini.
7. Kedua orang tua peneliti, Bapak Limarwan dan Ibu Mastina serta adik-adik yang selalu memberikan dukungan terbaik untuk peneliti.
8. Sahabat-sahabat terdekat peneliti yaitu Cita, Liza, Aulia, dan Meisha yang selalu memberikan semangat dan mendukung peneliti selama pengerjaan proposal skripsi ini.

9. Kepada teman-teman kelas A Indralaya yang selalu senantiasa memberikan bantuan, dukungan, dan informasi terkait skripsi.
10. Kepada Ocsha, Monica, Bella, dan teman-teman satu bimbingan yang selalu sedia membantu peneliti dalam mengerjakan skripsi.
11. Kepada teman-teman HEROES Palembang yang senantiasa mendoakan agar saya semangat dan segera menyelesaikan skripsi ini.
12. Serta seluruh pihak yang namanya tidak dapat peneliti sebutkan satu-persatu. Terima kasih atas doa, dukungan, dan motivasi kepada peneliti sehingga peneliti berhasil menyelesaikan penelitian ini.
13. *I wanna thank me. I wanna thank me for believing in me. I wanna thank me for doing all this hard work and never quitting. I wanna thank me for just being me at all times.*
14. *Last, i wanna thank Jesus for everything and always been there for me all times.*

Daftar Isi

Halaman Judul	i
Halaman Pengesahan	ii
Halaman Persetujuan Ujian Kompreherensif	iii
Pernyataan Orisinalitas	iv
Kata Pengantar.....	v
Daftar Isi.....	vii
Daftar Bagan.....	ix
Daftar Tabel.....	x
Daftar Gambar	xi
Abstrak	xiii
Abstract.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	7
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Manfaat Penelitian	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Landasan Teori	9
2.2 Media Sosial	9
2.3 Film.....	11
2.4 Hiperrealitas.....	12
2.5 Kerangka Teori	15
2.6 Kerangka Pemikiran	17
BAB III METODE PENELITIAN	21
3.1 Desain Penelitian	21
3.2 Definisi Konsep	21
3.3 Unit Analisis dan Unit Observasi	22
3.4 Data dan Sumber Data	27
3.5 Teknik Pengumpulan Data	28

3.6	Teknik Analisis Data	28
3.7	Teknik Keabsahan Data	29
BAB IV GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN.....		30
4.1	Sinopsis Film	30
4.1.1	The National Anthem	30
4.1.2	Be Right Back.....	33
4.1.3	Nosedive	35
4.1.4	Hated in the Nation	38
4.1.5	Smithereens.....	42
4.2	Profil dan Karir Penulis Naskah	45
4.3	Nominasi dan Penghargaan Film	46
BAB V ANALISIS DAN HASIL		48
5.1	Analisis Data.....	48
5.2	Hiperrealitas dalam Film	48
5.2.1	Hiperrealitas media sosial pada episode <i>The National Anthem</i>	48
5.2.2	Hiperrealitas media sosial pada episode <i>Be Right Back</i>	54
5.2.3	Hiperrealitas media sosial pada episode <i>Nosedive</i>	59
5.2.4	Hiperrealitas media sosial pada episode <i>Hated in the Nation</i>	63
5.2.5	Hiperrealitas media sosial pada episode <i>Smithereens</i>	69
5.3	Diskusi Hasil Penelitian.....	72
BAB VI KESIMPULAN		79
6.1	Kesimpulan.....	79
6.2	Saran.....	82
DAFTAR PUSTAKA.....		83
DAFTAR LAMPIRAN		93

Daftar Bagan

2.1 Konsep Hiperrealitas Jean Baudrillard	16
2.2 Kerangka Pemikiran	18
5.1 Pola Hiperrealitas Media Sosial dalam Serial <i>Black Mirror</i>	71

Daftar Tabel

2.1 Penelitian Terdahulu.....	18
3.1 Potongan <i>Scene</i> Tiap Episode <i>Black Mirror</i>	23
4.1 Pemain Episode <i>The National Anthem</i>	35
4.2 Pemain Episode <i>Be Right Back</i>	38
4.3 Pemain Episode <i>Nosedive</i>	40
4.4 Pemain Episode <i>Hated in the Nation</i>	44
4.5 Pemain Episode <i>Smithereens</i>	47
4.6 Filmografi Charlie Brooker	48
4.7 Nominasi dan Penghargaan Film.....	49

Daftar Gambar

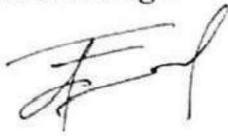
1.1	Poster Black Mirror	4
1.2	Data Pengguna Internet dan Media Sosial di Dunia Tahun 2022	6
4.1	Poster Episode <i>The National Anthem</i>	33
4.2	Poster Episode <i>Be Right Back</i>	36
4.3	Poster Episode <i>Nosedive</i>	38
4.4	Poster Episode <i>Hated in the Nation</i>	41
4.5	Poster Episode <i>Smithereens</i>	45
4.6	Foto Charlie Brooker	48
5.1	<i>Scene 1</i>	52
5.2	<i>Scene 2</i>	53
5.3	<i>Scene 3</i>	54
5.4	<i>Scene 4</i>	54
5.5	<i>Scene 5</i>	55
5.6	<i>Scene 6</i>	56
5.7	<i>Scene 7</i>	57
5.8	<i>Scene 8</i>	58
5.9	<i>Scene 9</i>	59
5.10	<i>Scene 10</i>	61
5.11	<i>Scene 11</i>	62
5.12	<i>Scene 12</i>	63
5.13	<i>Scene 13</i>	64
5.14	<i>Scene 14</i>	65
5.15	<i>Scene 15</i>	66
5.16	<i>Scene 16</i>	67
5.17	<i>Scene 17</i>	68
5.18	<i>Scene 18</i>	70
5.19	<i>Scene 19</i>	71
5.20	<i>Scene 20</i>	71

5.21 <i>Scene 21</i>	72
5.22 <i>Scene 22</i>	73

ABSTRACT

Social media is present and is increasingly developing into an inseparable part of modern human life today. To understand how the impact of social media is researched through films. Five episodes of Black Mirror containing the theme of social media were chosen as the object of research. The Black Mirror series basically tells about the future of how technology develops and its impact on humans, including social media. This study uses a qualitative method by applying the theory of hyperreality belonging to Jean Baudrillard, a figure of postmodernism. The results of the analysis show that the episodes of The National Anthem, Be Right Back, Nosedive, Hated in the Nation, and Smithereens describe the hyperreality of social media. The five episodes show how social media causes many impacts to shape a new reality for its users.

Pembimbing I



Faisal Nomaini, S.Sos., M.Si
NIP. 198411052008121003

Pembimbing II



Oemar Madri Bafadhal, S.I.Kom
NIP. 199208222018031001

Inderalaya, Juli 2022
Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Sriwijaya



Dr. Muhammad Husni Thamrin, M.Si
NIP. 196406061992031001

ABSTRAK

Media sosial hadir dan semakin berkembang menjadi bagian tidak terpisahkan dalam kehidupan manusia modern kini. Untuk memahami bagaimana dampak media sosial dalam diteliti melalui film. Lima episode Black Mirror yang mengandung tema media sosial dipilih sebagai objek penelitian. Serial Black Mirror secara garis besar menceritakan tentang kehidupan masa depan bagaimana perkembangan teknologi dan pengaruhnya terhadap manusia, termasuk diantaranya media sosial. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan menerapkan teori Hiperrealitas milik Jean Baudrillard, seorang tokoh postmodernisme. Hasil analisis menunjukkan bahwa episode The National Anthem, Be Right Back, Nosedive, Hated in the Nation, dan Smithereens menggambarkan hiperrealitas media sosial. Kelima episode tersebut menunjukkan bagaimana media sosial menyebabkan banyak dampak hingga membentuk realita baru para penggunanya.

Kata Kunci : Hiperrealitas, Media Sosial, Simulasi, Black Mirror, Baudrillard

Pembimbing I



Faisal Nomaini, S.Sos., M.Si
NIP. 198411052008121003

Pembimbing II



Oemar Madri Bafadhal, S.I.Kom
NIP. 199208222018031001

Inderalaya, Juli 2022
Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Sriwijaya



Dr. Muhammad Husni Thamrin, M.Si
NIP. 196406061992031001

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kehidupan abad 21 telah dipermudahkannya dengan kehadiran teknologi canggih dan terus diperbarui. Menurut Jacques Ellul, untuk menggambarkan zaman ini, maka gambaran yang terbaik untuk dijelaskan mengenai suatu realitas masyarakat adalah masyarakat dengan sistem teknologi yang baik atau masyarakat teknologi (Ellul, 1980:1). Di era ini, manusia bisa saling berinteraksi satu sama lain dalam lingkup yang lebih luas secara mudah dengan adanya teknologi komunikasi. Namun, adakalanya dengan kehadiran teknologi yang semakin canggih, banyak hal yang nampak dilebih-lebihkan dan tidak sesuai dengan kenyataan.

Jean Baudrillard, seorang pakar teori kebudayaan, filsuf kontemporer, komentator politik, sosiolog dan fotografer asal Prancis menawarkan gagasan penting mengenai hiperrealitas. Baudrillard mengemukakan beberapa hal penting terkait hal ini yaitu simulasi, simulacra, representasi, tanda-tanda (*sign*), kode, kode produksi, citra (*image*), dan hiperrealitas. Ia mengemukakan konsep hiperrealitas, di mana tanda mempunyai eksistensi virtualnya sendiri, mengambang bebas dalam arti yang baru, dan terpotong dari akarnya (O'Donnell, 2009:45).

Konsep 'simulacra' Baudrillard mengacu pada 'salinan tanpa asli', yang digunakan Baudrillard untuk menjelaskan kurangnya kedalaman, makna atau 'nyata' di balik tanda-tanda yang menembus kehidupan teknologi kita. Istilah 'simulasi' Baudrillard mengacu pada gagasan untuk menciptakan realitas, tetapi itu adalah realitas yang direproduksi berdasarkan simulacra tanda. Simulasi, pada kenyataannya, mendominasi yang nyata, 'tidak akan pernah lagi yang nyata memiliki kesempatan untuk memproduksi dirinya sendiri', karena simulasi adalah segalanya. Keadaan ini menciptakan satu kondisi yang di dalamnya kepalsuan berbaur dengan keaslian; masa lalu berbaur masa kini; fakta bersimpang siur dengan rekayasa; tanda melebur dengan realitas; dusta bersenyawa dengan kebenaran. Kategori-kategori kebenaran, kepalsuan, keaslian, isu, realitas seakan-akan tidak berlaku lagi di dalam dunia seperti itu. (Lechte, 2001, hlm. 352).

Simulasi dan gagasan tentang fenomena hiperrealitas dapat dijelaskan secara gamlang dan menjadi mudah dipahami melalui film, televisi dan *video game* (Baudillard, 1987:33). Lewat film, sutradara memiliki kemampuan untuk menunjukkan realitas yang ada dalam kepalanya dengan *audio-visual* dengan menggunakan simbol dan tanda yang mudah dicerna dan gampang diingat oleh semua penikmatnya (Kloker, 2001:3).

Selain itu, fenomena hiperrealitas juga dapat ditemukan dalam media sosial. Kata media sosial sudah tidak asing di telinga masyarakat modern kini, terutama pada generasi milenial. Mulai dari bangun hingga tidur kembali, media sosial telah menjadi bagian dari keseharian manusia. Aplikasi ini dipakai untuk berbagai hal, mulai dari mencari kabar dan informasi terbaru, mengunggah aktivitas sehari-hari, ladang pencarian dan sebagainya. McCay-Peet dan Quan-Haase (2017:17) mengartikan media sosial adalah berbasis web yang mengizinkan individu, komunitas, dan organisasi untuk berkolaborasi, terhubung, berinteraksi, dan membangun komunitas dengan memungkinkan mereka membuat, membuat bersama, memodifikasi, berbagi, dan terlibat dengan *user-generated content* yang mudah diakses.

Sesuai dengan karakteristik dari media sosial sebagai simulasi sosial, yang mana terbentuk ruang virtual di antara masyarakat yang membuat orang-orang bebas melakukan apa saja, bahkan hal yang tak bisa mereka lakukan di dunia nyata. Mereka dengan bebas melakukan apapun di dunia virtualnya masing-masing. Tak heran, bila seseorang rela melakukan segala cara dan memaksakan sesuatu diluar kemampuannya untuk memenuhi kebutuhan, meskipun itu sebenarnya tidak penting. Lama-lama kita menjadi terbiasa dengan hal ini dan menganggapnya sebagai suatu yang normal. Sulit untuk membedakan mana yang nyata dan palsu ditengah cepatnya arus informasi sekarang ini. Batas antara kenyataan dan kepura-puraan menjadi kabur.

Lalu, bagaimana bila akhirnya film dan media sosial digabungkan dalam satu *frame* yang sama? Sekarang ini tak sulit bagi untuk menemukan film ataupun serial yang mengangkat isu seputar media sosial dan kaitannya dengan kehidupan masyarakat. Beberapa film yang menjadikan media sosial sebagai topiknya adalah *Ingrid Goes West* (2017), *Eight Grade* (2018), *Social Syndrome* (2018), *Social Death Votes* (2018), *The*

American Memes (2018), *Fyre* (2019), *Spree* (2020), dan *Social Dilemma* (2020). Dalam film atau serial ini, kebanyakan para pemeran digambarkan sangat berbeda dari kehidupan nyata dan kehidupan media sosialnya. Mereka digambarkan menjadi sosok yang lain untuk disukai oleh masyarakat. Selain itu, setelah terjun dalam media sosial, tidak ada lagi batasan privasi bagi kehidupan mereka karena masyarakat mengetahui semuanya tentang mereka.

Salah satu serial lain dengan tema media sosial dan banyak diperbincangkan adalah serial *Black Mirror*. Sebuah serial TV antologi Inggris besutan Charlie Brooker yang pertama kali dirilis tahun 2011. Ia menyebutkan bahwa judul *Black Mirror* merangkum tema pertunjukan atau cerminan gelap dari masyarakat yang berasal dari kegeliaan masyarakat terhadap teknologi.



Gambar 1.1 Poster Black Mirror

Episode dalam serial *Black Mirror* berdiri sendiri dan tidak bersambung ke episode selanjutnya. Topik yang diangkat meliputi obsesi dengan selebriti, reality TV, jejaring sosial, video game, *smartphone*, pornografi, privasi hidup, robot android, profil sosial dan komersial, berita palsu dan manipulasi opini, situs kencan dan sistem pencocokan, *augmented reality* (AR) yang imersif, keamanan siber dan perundungan siber, transfer memori atau kesadaran ke dalam mesin, dan transhumanisme. Episode *Black Mirror* yang mengangkat isu media sosial ada beberapa seperti *The National Anthem*, *Be Right Back*, *Nosedive*, *Hated in Nation*, dan *Smithereens*.

Dalam episode *Be Right Back*, Ash dan Martha adalah pasangan. Ash sangat menyukai bermain *smartphone* dan media sosial hingga membuatnya tidak bisa fokus melakukan hal lain. Suatu hari Ash mengalami kecelakaan dan tewas. Larut dalam

kesedihan, Martha mencoba teknologi kecerdasan buatan yang memungkinkan dirinya berkomunikasi dengan Ash. Semua data Ash diambil dan dikelola berdasarkan semua postingannya di media sosial yang dalam film ini digambarkan seperti Twitter.

Selanjutnya pada Episode *Nosedive* yang menceritakan tentang era di mana manusia saling menilai dan memberikan rating lewat aplikasi. Lacie Pound, seorang perempuan yang terobesesi untuk mendapatkan rating 4,5 demi mendapatkan apartemen mewah impiannya. Ia melakukan segala cara, mulai dari memposting foto boneka masa kecilnya hingga kembali menjalin hubungan dengan sahabatnya Naomi, seorang *nfluencer* dengan rating tinggi yaitu 4,8. Namun, perjalanan yang ia lalui tak mudah hingga ia merasa kehilangan jati dirinya di kehidupan nyata.

Sedangkan pada *Hated in the Nation* dari segi media sosial menceritakan bagaimana kebencian masyarakat online dapat mengakibatkan kematian pada seseorang. Tagar *Deathto* menjadi populer di Twitter yang telah digunakan oleh 387.036 pengguna. Para pengguna melakukan *voting* untuk membunuh publik figur yang mereka benci. Tagar itu bukan sekadar kata-kata, tapi benar-benar membunuh seseorang secara nyata. Lewat episode ini, diceritakan bagaimana cuitan di media sosial sangat berpengaruh dalam kehidupan seseorang, bahkan dapat mengakhiri hidupnya.

Black Mirror menggambarkan bagaimana orang-orang menikmati kesenangan menggunakan media sosial yang malah membawa akhir yang menyeramkan bagi manusia. Walau tak semua masyarakat menyadari hal ini, tapi bagi beberapa yang lain media sosial seperti mimpi buruk dari kenikmatan yang semu. Manusia saling berlomba-lomba menunjukkan diri mereka yang terbaik dari orang lain dan rela melakukan segala hal. Serial ini memiliki berbagai makna dan tanda yang menarik mengenai realitas atau simulasi tak nyata dalam kehidupan manusia dan media sosial.

Adapun alasan peneliti tertarik menganalisis hiperrealitas media sosial dalam serial *Black Mirror* :

1.1.1 Film *Black Mirror* sebagai medium hiperrealitas

Film sebagai bentuk media audio-visual tidak hanya menampilkan realitas sosial yang nyata, tetapi juga hiperrealitas visual. Perkembangan teknologi dalam industri perfilman telah menghadirkan dalam membentuk citra (image) visual yang mendekati

realitasnya. Dalam hal ini, masyarakat secara umum mengenalnya sebagai teknologi CGI (*Computer Generated Imagery*) yang mampu menghasilkan *visual-effect* untuk mengontrol dan menyempurnakan penciptaan gambar dalam proses produksi film. CGI digabungkan dengan *live action* sering kali menggabungkan wujud nyata dengan wujud rekaan. Teknologi ini mampu menciptakan simulasi imajinasi melalui kreativitas visual dan memunculkan citra-citra tertentu yang tidak dapat terpenuhi dalam realitas nyata, yang seringkali merupakan pencitraan visual atas imajinasi yang melampaui realitas.

Film sebagai salah satu produk industri kebudayaan yang dikonsumsi secara terus menerus dalam masyarakat modern karena kebutuhan melakukan pencarian yang irasional (Scott, 2012:305). Maka dari itu, film mampu memengaruhi audiens sehingga mereka menangkap visualisasi dalam film sebagai hal yang sesungguhnya, yaitu diterima sebagai realitas kehidupan yang sesungguhnya.

Serial *Black Mirror* menggambarkan sebuah realita yang seolah-olah benar terjadi atau akan terjadi di dunia nyata. Mulai dari teknologi terdepan seperti *smartphone* layar sentuh dan transparan, *drone* mata-mata, hingga AI dengan wujud manusia asli. Dengan bantuan CGI, semua visual dalam serial terasa nampak nyata. Dari segi media sosial, seseorang dituntut untuk terlihat sempurna. Mulai dari segi fisik yang harus mengikuti standar masyarakat, berkelakuan baik dan sopan, ataupun bergelimang materi.

1.1.2 *Black Mirror* menjadi serial yang mencerminkan kehidupan manusia modern

Serial *Black Mirror* dianggap menarik karena mengangkat tema yang *relate* dengan kehidupan manusia masa kini. Kehidupan masyarakat sekarang seakan dipermudah dengan hadirnya berbagai macam teknologi dengan fungsi yang berbeda-beda. Tidak dipungkiri bahwa semakin maju zaman, teknologi semakin akan berkembang seperti yang digambarkan dalam film-film futuristik. Meskipun berlatar masa depan, serial ini mengadopsi cerita yang dapat dikaitkan dengan kehidupan masyarakat masa kini. Tidak hanya berlaku pada kehidupan masyarakat Inggris di benua Eropa atau Amerika, tetapi juga di Asia termasuk Indonesia.

Salah satu episode yaitu *Nosedive*, seseorang saling memberikan penilaian dan menentukan kehidupan sehari-harinya. Dalam kehidupan nyata, kita mungkin tidak asing dalam menggunakan aplikasi transportasi *online* seperti Grab atau Gojek, setelah sampai ke tujuan kita akan memberikan penilaian atau bintang pada sang pengemudi. Pemberian nilai tersebut bergantung kepada kepuasan kita sebagai pelanggan atau pengguna terhadap layanan yang diberikan. Bila pelayanannya baik dan menyenangkan tentunya kita akan memberikan penilaian terbaik hingga maksimal. Sebaliknya, bila pelayanannya buruk dan tidak menyenangkan, tentu saja akan diberikan bintang paling rendah. Contoh lain misalnya dengan memberikan tanda suka atau *like* pada postingan seorang *influencer*. Dengan adanya sistem ini, secara tidak langsung kita telah membuat keputusan yang berpengaruh pada kualitas hidup seseorang.

Black Mirror menjadi cerminan bagi masyarakat apakah hendak mewujudkan skenario buruk dari kecanggihan teknologi atau justru menjadikan sebagai pembelajaran agar dapat mengendalikan penggunaan teknologi, terutama media sosial menjadi lebih bijaksana.

1.1.3 *Black Mirror* mengangkat tema media sosial dan dampaknya dalam kehidupan masyarakat

Sosial media telah menjadi bagian dalam keseharian masyarakat. Berbagai platform media sosial terus berkembang dan bermunculan yang baru. Satu platform media sosial saja bisa memiliki ribuan, jutaan, dan milyar pengguna. Meskipun ada berbagai macam platform media sosial, tujuan mereka sama yaitu untuk menciptakan antara manusia satu dengan yang lain.



Gambar 1.2 Data Pengguna Internet dan Media Sosial di Dunia Tahun 2022

Semakin ke sini orang-orang malah kecanduan media sosial. Hal ini bisa dilihat dalam gambar 1.2 yang menunjukkan data pengguna aktif sosial media adalah sebanyak 4.62 miliar pengguna pada tahun 2022. Di mana terjadi kenaikan sebesar 4% dari tahun 2021 yang memiliki 4.65 miliar pengguna. Selain itu, berdasarkan laporan dalam *Technology in Society* pada tahun 2017, diperkirakan ada sebanyak 210 juta orang di seluruh dunia mengalami kecanduan internet dan sosial media.

Media sosial akan terus berkembang hingga belum diketahui batasnya. Karena itulah, masyarakat kini akan tetap selalu merasakan dampak baik dan buruk dari media sosial. Black Mirror adalah sebuah film kritik sosial dan cerminan kehidupan modern dan ikatannya dengan media sosial. Black Mirror mengangkat beragram kisah tentang media sosial, masyarakat, dan dampaknya adalah *The National Anthem* (S1, E1), *Be Right Back* (S2,E1), *Nosedive* (S3, E1), *Hated in the Nation* (S3, E6), dan *Smithereens* (S5, E2). Pemilihan kelima episode ini disesuaikan dengan karakter media sosial menurut Nasrullah (2015).

Maka dari itu, peneliti mencoba untuk mengkaji dan menganalisis tanda-tanda hiperrealitas ada yang dalam tayangan serial Black Mirror. Dari penjelasan latar belakang penelitian diatas, peneliti tertarik untuk mengangkat judul ***Hiperrealitas Media Sosial dalam Serial Black Mirror.***

1.2 Rumusan Masalah

Seperti yang dijelaskan di latar belakang, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah **“Bagaimana Gambaran Hiperrealitas Media Sosial dalam Serial *Black Mirror* ?”**

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan permasalahan sebelumnya, maka tujuan yang ingin diperoleh dari hasil penelitian ini adalah untuk mengetahui **Bagaimana Hiperrealitas Media Sosial dalam Serial *Black Mirror.***

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Menambah referensi baru mengenai analisis hiperrealitas agar mampu memahami setiap simbol dan tanda yang ada dalam film dalam penelitian selanjutnya yang serupa.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat bagi peneliti, penelitian ini dapat menambah wawasan serta pengetahuan mengenai hiperrealitas, film dan media sosial selaku mahasiswa ilmu komunikasi.
- b. Manfaat bagi Universitas, penelitian ini memberikan kontribusi dalam menambahkan wawasan tentang kajian hiperrealitas, film dan media sosial sebagai referensi rujukan untuk penelitian ke depannya.
- c. Manfaat bagi pembaca, lewat penelitian agar dapat memahami bahwa tidak semua yang ditampilkan di film adalah sebuah kenyataan. Pembaca diharapkan dapat mengambil pesan atau hal yang baik dari film yang ditonton.

Daftar Pustaka

Buku

- Afrizal. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif : Sebuah Upaya Mendukung Penggunaan Penelitian Kualitatif dalam Berbagai Disiplin Ilmu*. Depok : Rajawali Pers.
- Albrecht, M. M., Alleyne, O., Allard-Huver, F., Berns, F. G. P., Blackwell, D. R., Constant, S. J., ... & Opazo, M. U. (2018). *Black mirror and critical media theory*. Rowman & Littlefield.
- Alfathoni, Muhammad Ali Mursid dan Dani Manesah. (2020). *Pengantar Teori Film*. Yogyakarta : Deepublish Publisher.
- Alyusi, Shiefti Dyah. (2019). *Media Sosial : Interaksi, Identitas dan Modal Sosial*. Jakarta : Prenada Media
- Basrowi dan Suwandi. (2008). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Baudrillard, J.P. (2009). *Masyarakat Konsumsi*. Yogyakarta : Kreasi Wacana.
- Baudrillard, J. (1994). *Simulacra and simulation*. Ann Arbor: University of Michigan Press.
- Bungin, Burhan. (2006). *Sosiologi Komunikasi : Teori, Paradigma, dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat*. Jakarta : Kencana.
- Butler, Rex. (1999). *Jean Baudrillard The Defence of the Real*. London : SAGE Publications.
- Eco, U. (2014). *Travels in Hyperreality*. United States: Houghton Mifflin Harcourt.
- Gane, Mike dan Gane, Michael. (2000). *Jean Baudrillard In Radical Uncertainty*. London : Pluto Press.
- Haryanto, Sindung. (2012). *Spektrum Teori Sosial : Dari Klasik Hingga Postmodern*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.
- Haryono, Cosmas Gatot. (2020). *Ragam Metode Penelitian Kualitatif*. Sukabumi : Jejak Publisher.
- Jean Baudrillard: from Hyperreality to Disappearance: Uncollected Interviews. (2015). United Kingdom: Edinburgh University Press.

- Kellner, D. (2003). *Media culture: Cultural studies, identity and politics between the modern and the post-modern*. Routledge.
- Khasawneh, O. (2015). *The impact of technophobia on technology acceptance and the moderating influence of transformational leadership, organizational climate, and emotional intelligence*. Eastern Michigan University.
- Kuhn, A. (Ed.). (1990). *Alien zone: Cultural theory and contemporary science fiction cinema* (Vol. 1). Verso.
- Kushendrawati, Selu Margaretha. (2011). *Hiperrealitas dan Ruang Publik : Sebuah Analisis Cultural Studie*. Jakarta : 2011.
- Littlejohn, Stephen W dan Keren A.Foss. (2009). *Encyclopedia of Communication Theory*. London : SAGE Publications.
- Littlejohn, Stephen W dan Keren A.Foss. (2012). *Teori Kounikasi; Theories of Human Communication*. London : SAGE Publications.
- Media Sosial, Identitas, Transformasi, dan Tantangannya. (2020). (n.p.): Prodi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Malang bekerjasama dengan Inteligencia Media (Intrans Publishing Group).
- Metcalf, K. (2019). *Technophobia: Exploring Fearful Virtuality*. Bowling Green State University.
- Mulyana, Deddy dan Solatun. (2007). *Metode Penelitian Komunikasi : Contoh-Contoh Penelitian Kualitatif dengan Pendekatan Praktis*. Bandung : Remaja Rosdakarya PT.
- Nasrullah, Rulli dan Siti Nurbaya. (2016). *Media sosial : perspektif komunikasi, budaya, dan sosioteknologi / Rulli Nasrullah ; editor, Nunik Siti Nurbaya*. Bandung :Simbiosis Rekatama Media.
- Nurdin, Muhamad Fadhil dan Randi. (2018). *Isu Sosiologi Kontemporer*. Bandung : Bitread Publishing.
- Sulianta, Feri. (2015). *Keajaiban Sosial Media*. Jakarta : Elex Media Komputindo.
- Suyanto, B. & Amal, M.K. (2010). *Anatomi dan Perkembangan Teori Sosialis*. Yogyakarta : Aditya Media Publishing.

- Tazid, Abu. (2017). *Tokoh, Konsep dan Kata Kunci Teori Postmodern*. Yogyakarta : Deepublish.
- Utoyo, B. (2001). *Perkembangan pemikiran Jean Baudrillard: dari realitas ke simulakrum*. Jakarta: Perpustakaan Universitas Indonesia.

Jurnal

- Adebumiti, O. H., & Ekharefo, D. O. Social media and Post Modernism: implications on traditional societal values.
- Adzhani, Nabilah. (2015). *Hiperrealitas dalam Trilogi Film Hunger Games* (Skripsi, Universitas Airlangga).
- Akella, S. "We are Not in Control Anymore": Technological Possessions Facilitated by Simulacra in the Posthuman Reality of "Hated in the Nation.
- Amoretta, A. (2020). The Potrayal of Hyperreality in James Dashner's *The Eye of Minds* *PalArch's Journal of Archaeology of Egypt/Egyptology*, 17(4), 2474-2485.
- Andreas, R. (2020). *Analisis Hiperrealitas dalam Film Spiderman: Far from Home* (2019). *Proceeding of The URECOL*, 31-38.
- Angelianawati, D. (2017). *A Critical Discourse Analysis on Green Bay Pluit Advertisement: a Not-So-White Lies and a Not-So-Eden-Living-Place by Agung Podomoro Group*. In *The 10th International Conference* (p. 49).
- Astuti, Y. D. (2015). Dari simulasi realitas sosial hingga hiper-realitas visual: tinjauan komunikasi virtual melalui sosial media di cyberspace. *Profetik: Jurnal Komunikasi*, 8(2).
- Baudrillard, J. (2016). The Automation of the Robot (from Simulations. *Storming the Reality Studio: A Casebook of Cyberpunk and Postmodern Science Fiction*, 178-181.
- Boren, A. (2015). A rhetorical analysis of Black Mirror: Entertaining reflections of digital technology's darker effects. *URJ-UCCS: Undergraduate Research Journal at UCCS*, 8(1), 15-24.

- Cahyono, A. S. (2016). *Pengaruh media sosial terhadap perubahan sosial masyarakat di Indonesia. Jurnal Publiciana*, 9(1), 140-157.
- Candan, F. B., & Kapucu, H. (Eds.). (2018). *Current Debates in Business Studies: Current Debates in Social Sciences Volume 15*. IJOPEC.
- Christanti, M. F., Mardani, P. B., Cahyani, I. P., & Sembada, W. Y. (2021). "Instagramable": Simulation, Simulacra And Hyperreality on Instagram Post. *International Journal of Social Service and Research*, 1(4), 394-401.
- Conley, D., & Burroughs, B. (2019). Black Mirror, mediated affect and the political. *Culture, Theory and Critique*, 60(2), 139-153
- Coulter, G. (2004). Reversibility: Baudrillard's "one great thought",'. *International Journal of Baudrillard Studies*, 1(2), 1-1.
- Cyriac, M. (2019). The Depiction of the Posthuman and Social Media in Black Mirror. *TJES*, 8.
- Damayanti, Nur Laili dan Medhy Aginta Hidayat. 2019. *Hiperreality Of Social Media: A Phenomenology Study of Self Confession of Housewives of Facebook Users. The Journal of Society and Media* 2019, Vol. 3(2) 261-277.
- Darmastuti, K. K. Pembentukan Hiperrealitas oleh CGI Influencer (Studi Kasus : Akun Lil Miquela pada Sosial Media Instagram).
- Dijkstra, C. A. (2014). Technology as future other: Exploring the cinematic cyborg as a crossroads of xenophobia and technophobia in the Terminator and RoboCop Series (1984-2014) [Master's Thesis, Universiteit Leiden] Leiden University Student Dispository.
- Dohan, A. L. A. M. (2019). The Postmodern Simulation in Jean Baudrillard's Writings. *Misan Journal of Academic Studies*, 18(35-2).
- Elaati, A. (2016). Postmodernism theory. Research Gate, 1-6.
- Farhan, R. (2019). Understanding postmodernism: Philosophy and culture of postmodern. *Journal International Social Sciences and Education*, (October), 1-11.

- Hereyah, Y. (2011). Media Massa: Pencipta Industri Budaya Pencerahan Yang Menipu Massa Studi Simulacra Dan Hiperrealitas Film AVATAR. *Ultimacomm: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 3(2), 95-104.
- Hopkins, J. (2017). *How to define social media—An academic summary*. Julian Hopkins Website.
- Jati, A. P. (2013). Wacana Hiperrealitas dalam Film Ber-genre Fantasi. *DeKaVe*, 3(05), 23-28.
- Jauhari, M. (2019). Media Sosial: Hiperrealitas dan Simulacra Perkembangan Masyarakat Zaman Now Dalam Pemikiran Jean Baudrillard. *Al'Adalah*, 20(1).
- Johnson, D. K., Marquez, L. P., & Urueña, S. (2019). *Black Mirror: What science fiction does best. Black Mirror and philosophy: Dark reflections*, 1-8.
- Juditha, C. (2014). Opini Publik Terhadap Kasus “KPK Lawan Polisi” dalam Media Sosial Twitter. *Jurnal Pekommas*, 17(2), 61-70.
- Kirkwood, Megan. 2019. *Hyperreality and the Consumption of the Subject as Object in Black Mirror. Inquiries Journal. Vol 11(10)*.
- Kiyici, H. (2022). Spike Jonze’s Her: How Transhumanism Turns into a Control Mechanism Under the Name of Love. *Trakya Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi*, 12(23), 121-138.
- Kumwenda, J. I. (2014). Social media, ethics and development in the postmodernist Malawian society. *Journal of Development and Communication Studies*, 3(1), 17-23.
- Kurniasih, P., Sunarto, B., & Christomy, T. (2020, December). A New Horizon of Hyperreality. In 4th International Conference on Language, Literature, Culture, and Education (ICOLLITE 2020) (pp. 567-572). Atlantis Press.
- Lacerda, I., & Mattos, T. R. D. (2020). Be Right Back: Humans, Artificial Intelligence and Dasein in Black Mirror. *Communication, technologies et développement*, (8).
- Lafond, K. (2020). “Resistance is Futile”: The Borg and Technophobia in Star Trek.
- Lawtoo, N. (2021). Black mirrors: Reflecting (on) hypermimesis. *Philosophy Today*, 65(3), 523-547.

- Le, H. (2020). Blasé attitude, hyperreality, and social media. *Crossing Borders: Student Reflections on Global Social Issues*, 2(1).
- Lollini, N. Internet Social Media: Baudrillard on the Web 2.0 Internet Social Media: Baudrillard on the Web 2.0.
- MacMaster, R. (2017). *The Constituted Good Life: A 21st Century Analysis*.
- Media Sosial, Identitas, Transformasi, dan Tantangannya. (2020). (n.p.): Prodi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Malang bekerjasama dengan Inteligencia Media (Intrans Publishing Group).
- Miranti, A. (2017). *Visual Hyper Reality of Teenagers in Social Media With Photographs as Communication Media. KnE Social Sciences*, 2(4), 329-333.
- Nuning, I. A. *The Discourse of Hyperreality in Cyberpunk Novel the Mortality Doctrine Series by James Dashner* (Doctoral dissertation).
- Octavia, Hanna. (2021). *Representasi Maskulinitas pada Film Koboy Kampus Karya Pidi Baiq*. Undergraduate thesis, Sriwijaya University
- Peschke, Lutz. (2018). Subject Woman, Object Woman. Image Building in Social Media. *In book: A Comparative Study on Women Issues*, 167-179.
- Pinsky, Mike. 1993. *Evidence of History : Hyperreality and Walt Disney World*. disClosure : A Journal of Social Theory. Vol 2(13).
- Pramesthi, J. A. (2021). Parasocial Relationships and the Formation of Hyperreality in the BTS World Game. *Mediator: Jurnal Komunikasi*, 14(1), 113-123.
- Prayoga, R. A. (2020). Hiperrealitas Film Simone “Simulation One”. *Jurnal Sosiologi Nusantara*, 6(2), 87-102.
- Putri, S. A., & Nafisah, N. (2020). Construction of Dystopia in Black Mirror: Hated in the Nation. *Passage*, 8(1), 87-103.
- Qarib, Imam Fat’hul. (2020). *Pengaruh Globalisasi di Era Digital terhadap Tingkat Pemahaman Spiritual Studi Pada Mahasiswa UIN Raden Intan Lampung Jurusan PAI Angkatan 2016*. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.

- Rahayu, Maria Nestri. (2005). *Persoalan Subjek dalam Konsep Hiperealitas Jean Baudrillard Analisa Filosofis Film The Truman Show*. (Skripsi, Universitas Indonesia).
- Rast, R., Coleman, J. T., & Simmers, C. S. (2021). The darkside of the like: The effects of social media addiction on digital and in-person communication. *The Journal of Social Media in Society*, 10(2), 175-201.
- Setiadi, A. (2016). *Pemanfaatan media sosial untuk efektifitas komunikasi*. *Cakrawala-Jurnal Humaniora*, 16(2).
- Silviana, P. (2019). Consumption practice in the Baudrillard perspective. *Russian Journal of Agricultural and Socio-Economic Sciences*, 86(2), 40-50.
- Srikandi, C. N. (2020, September). *Hyperreality in Popular World Films : Hiperealitas dalam Film-Film Populer Dunia*. In *Journal Fascho in Education Conference- Proceedings* (Vol. 1, No. 1).
- Steenhaut, S. *Between the Real and Simulated* (dissertation).
- Suharno, A. (2020). *Fenomena Hiperealitas sebagai Sumber Penciptaan Naskah Drama dengan Judul Dongeng Seputar Menara dan Ritus-Ritus* (Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia Yogyakarta).
- Sumarni, L. (2018). Social Media Construction in the Post Modernist Era. In *Proceedings of The International Conference on Social Sciences (ICSS)* (Vol. 1, No. 1).
- Susee Bharathi, T., & Ajit, I. (2018). Hyperreality as a Theme and Technique in the Film Truman Show. *Global Media Journal*, 16(30), 90.

Media Online

- Bojalad, A. (2018). *Black Mirror: "be right back" is a masterful exploration of fear, love, and death*. Den of Geek. Diakses 28 November 2021, dari <https://www.denofgeek.com/tv/black-mirror-be-right-back-is-a-masterful-exploration-of-fear-love-and-death/>

- Brooker, C. (Writer), & Bathurst, O. (Director). (2011). The National Anthem. [Television series episode] In B. Reisz (Producer). Black Mirror. London: Channel 4.
- Brooker, C. (Writer), & Harris, O. (Director). (2013). Be Right Back. [Television series episode] In B. Reisz (Producer). Black Mirror. London: Channel 4
- Brooker, C. (Writer), & Hawes, J. (Director). (2016). Hated in the Nation. [Television series episode] In S. Wohlenberg (Producer). Black Mirror. Los Gatos: Netflix
- Brooker, C. (Writer), & Hawes, J. (Director). (2019). Smithereens. [Television series episode]. Black Mirror. *Charlie Brooker Biography*. Charlie Brooker biography | Channel 4. (2013). Diakses 5 Juni 2022, dari <https://www.channel4.com/press/news/charlie-brooker-biography>
- Jones, R., & Schur, M. (Writers) & Wright, J. (Director). (2016). Nosedive. [Television series episode]. In L. Borg (Producer). Black Mirror. Los Gatos: Netflix.
- Kellner, D. (2019). *Jean Baudrillard*. Stanford Encyclopedia of Philosophy. diakses 1 Desember 2021, dari <https://plato.stanford.edu/entries/ baudrillard/>
- Kisah remaja 16 Tahun Yang putuskan Bunuh Diri Usai netizen mem-vote 'mati' di polling Instagram*. Grid.ID. diakses pada 11 Agustus 2022, dari <https://www.grid.id/read/041756086/kisah-remaja-16-tahun-yang-putuskan-bunuh-diri-usai-netizen-mem-vote-mati-di-polling-instagram>
- Klein, M. (2020). *The problematic fakery of Lil Miquela explained-an exploration of virtual influencers and realness*. Forbes. Diakses pada 11 Agustus 2022, dari <https://www.forbes.com/sites/mattklein/2020/11/17/the-problematic-fakery-of-lil-miquela-explained-an-exploration-of-virtual-influencers-and-realness/?sh=529b79e11b8d>
- Mambrol, N. (2019). *Baudrillard's concept of hyperreality*. Literary Theory and Criticism. Diakses 10 Desember 2021, dari <https://literariness.org/2016/04/03/ baudrillards-concept-of-hyperreality>
- MIT researchers have taught robots to sense by sight and touch, just like us humans*. IndiaTimes. (2019). Diakses pada 10 Agustus 2022, dari <https://www.indiatimes.com/technology/science-and-future/mit-researchers->

have-taught-robots-to-sense-by-sight-and-touch-just-like-us-humans-369557.html

- Oihab Allal-Chérif Full Professor. (2019). *'Black Mirror': The dark side of technology.* The Conversation. Diakses 28 November 2021, dari <https://theconversation.com/black-mirror-the-dark-side-of-technology-118298>
- Paris, Ricardo. (2019). *A Comment on Black Mirror's 'Smithereens'.* Geek Insider. Diakses 5 Juli 2022, dari <https://geekinsider.com/a-comment-on-black-mirrors-smithereens/>
- Plaugic, Lizzie. (2016). *Black Mirror's Hated in the Nation creates a world where everyone is at fault.* The Verge. Diakses 1 Juli 2022, dari <https://www.theverge.com/2016/10/28/13440972/black-mirror-season-3-episode-6-hated-in-the-nation-recap>
- Portal data Terlengkap Dan Terpercaya. Cari Data Sekarang!* Databoks. Diakses pada 9 Agustus 2022, dari <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/08/20/73-persen-masyarakat-mendapatkan-informasi-dari-media-sosial>
- Putri, N. (2021). *Robot Bakal Ambil alih Pekerjaan Manusia, Benarkah?* CNBC Indonesia. Diakses pada 10 Agustus 2022, dari <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20211223125600-37-301448/robot-bakal-ambil-alih-pekerjaan-manusia-benarkah>
- Sandwell, I. (2018). *8 Black Mirror Things that already exist in real life.* Digital Spy. Diakses 2 Desember 2021, dari <https://www.digitalspy.com/tv/ustv/a847046/black-mirror-technology-in-real-life-irl/>
- Smail, G. (2019). *The 'black mirror' "Smithereens" ending is ambiguous, but its message couldn't be clearer.* Bustle. Diakses 5 Juli 2022, dari <https://www.bustle.com/p/the-black-mirror-smithereens-ending-is-ambiguous-but-its-message-couldnt-be-clearer-17991741>
- StudyCorgi. (2022) *Sociological Analysis of Nosedive: "Black Mirror" by Brooker.* Studio Corgi. Diakses pada 22 Juni 2022, dari

<https://studycorgi.com/sociological-analysis-of-nosedive-black-mirror-by-brooker/>

Swain, D. M. (2013). *What black mirror episode be right back says about us and technology*. HuffPost UK. Diakses 27 November 2021, dari https://www.huffingtonpost.co.uk/daniel-m-swain/what-be-right-back-says-about-us-_b_2665568.html