

Kaum Muda dalam *The Social Dilemma*: Sebuah Refleksi Kritis tentang Narasi Kerja, Waktu Luang, dan Subjektivitas di Era *Post-Fordist*

Gregorius Ragil Wibawanto

Department Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Gadjah Mada
gregorius.rw@gmail.com

ABSTRACT

This article presents a reflection on the constitutive relation of youth, work, and leisure in post-Fordist society using the documentary film *The Social Dilemma* as an entry point. The film has been praised as successful in delivering critics toward digital capitalism. Its content builds upon the idea that the political economy of giant platforms has caused serious problems on the vulnerability of young people's wellbeing and their precarity of work. Different from previous comments, this article argues that *The Social Dilemma* does not only convey critique of digital capitalism and youth's wellbeing but also represents a relational narrative of work-leisure among young people in post-Fordist society, which is exploitative in its character. Building upon previous studies on youth, work, leisure, and subjectivity this article tries to offer a critical reflection—based on the respective film—that the digital arena in the post-Fordist context has created a transformation of leisure into labor. This transformation has further produced a binary subjectivity cultivated by the biopolitical power of *immaterial labor* through massive digital infrastructure that serves as the main characteristic of post-Fordist society.

Keyword: *The Social Dilemma* | Documentary Film | Youth | Work | Leisure | Subjectivity | Post-Fordist.

PENGANTAR

Artikel ini menawarkan refleksi kritis tentang relasi kerja dan waktu luang di kalangan kaum muda dalam konteks masyarakat digital dengan menggunakan film drama-dokumenter berjudul *The Social Dilemma* sebagai pintu masuk. Film tersebut diproduksi di bawah arahan Jeff Orlowski, sutradara muda asal Amerika yang beberapa kali memenangkan *Emmy Award*. *The Social Dilemma* tayang

perdana pada 26 Januari 2020 di *Sundance Film Festival*, salah satu festival bergengsi dalam sirkuit global distribusi film. Secara umum, film tersebut berusaha untuk membongkar sisi eksploitatif dari bisnis data dan internet yang digerakkan (*geared by*) oleh Algoritma. Dalam usahanya, film tersebut menghadirkan pekerja muda yang pernah tergabung sebagai karyawan untuk Pinterest, Google, Facebook, Twitter sebagai subjek utama. *The Social Dilemma* menjahit penuturan dari dalam subek-

subjek tersebut, yang memahami seluk-beluk operasi raksasa teknologi dalam memanipulasi data dengan algoritma. Beberapa narasi pendukung juga dihadirkan melalui subjek intelektual muda yang konsisten melontarkan kritik pada raksasa industri internet dan peneliti senior di bidang psikologi, biologi, ekonomi politik, dan hukum dari universitas terkemuka. Di samping itu, dramatisasi reka ulang fiksional yang ditampilkan oleh aktor muda (*re-enactment*) digunakan untuk mengilustrasikan efek manipulatif teknologi digital bagi dinamika keluarga dan kesehatan mental kaum muda.

Beberapa analisis dan refleksi pendahulu muncul menanggapi dan memaknai ulang kandungan pesan dari film tersebut. Minow (2020) melihat *the Social Dilemma* sebagai film yang berhasil menggarisbawahi bahaya dari ekonomi atensi (*the attention economy*). Sedikit berbeda, Pankova (2020) justru memuji akurasi film tersebut dalam mengilustrasikan gambaran problematis dari semesta mikro demokrasi (*microcosm democracy*), ruang publik virtual, dan platform yang inklusif untuk komunikasi terbuka, namun gagal mengartikulasikan secara jelas orientasi profit dari bisnis digital. Tuohy (2020) mencoba untuk memberikan perspektif individual dengan mengumpulkan respon kaum muda dan menghimpun komentar ahli. Lima pemuda yang ia wawancara mengungkapkan bahwa film tersebut berhasil membuat mereka lepas dari kecanduan gawai dan mengurangi frekuensi serangan kecemasan (*anxiety attack*). Respon tersebut sejalan dengan temuan Twenge et.al (2020) yang menyatakan bahwa ada korelasi signifikan antara aktivitas penggunaan gawai yang intens dengan problem kesehatan mental di kalangan kaum muda. Secara umum, analisis dan refleksi yang muncul berkait *the Social Dilemma* berada di area ekonomi politik media digital dan persoalan *well-being* di kalangan kaum muda dan remaja.

Artikel ini berpendapat bahwa film tersebut tidak hanya mengandung wacana ekonomi-politik bisnis data dalam skala global dan persoalan kesehatan mental, namun juga narasi tentang kerja dan waktu luang di kalangan kaum muda yang eksploitatif dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain dalam konteks masyarakat digital. Argumen tersebut dibangun dengan menjalankan prosedur metode Analisis Wacana Kritis Multimodal (*Multimodal Critical Discourse Analysis*) atau MCDA dalam membongkar narasi yang muncul dalam film. Metode MCDA menawarkan gagasan bahwa teks kebudayaan tidak hanya dibangun oleh satu moda *bahasa*, namun juga melalui berbagai moda seperti gambar bergerak, warna, suara, dan objek material yang berkaitan (Kress dan Leeuwen, 2001). Dengan kata lain, dunia sosial merupakan hasil interaksi tumpang-tindih (*overlapping interaction*) antara berbagai modalitas yang hadir 'di antara' interaksi subjek (Machin 2013). Multimodalitas tersebut tidaklah netral, namun mengandung representasi tertentu dari ideologi hegemoni yang mengarahkan identitas subjek pada wacana tertentu (Curwood and Gibbons 2009). Dalam hal ini, subjek tersebut adalah kaum muda. Pada penelitian ini gambar, ujaran, dan suara yang tampak dalam film *The Social Dilemma* dianalisis dengan menggunakan pustaka prosedur tersebut dan mempertimbangkan wacana *hegemonic* tentang kaum muda yang tampak dalam konteks ekonomi post-Fordist.

Prosedur MCDA yang digunakan dalam artikel ini menghasilkan tiga temuan narasi utama di dalam film yang didialogkan dengan studi terkini terkait kerja dan waktu luang di kalangan kaum muda. Pertama, dalam konteks digital, kerja dan waktu luang tidak dapat dipisahkan. Temuan tersebut berkaitan dengan formasi kerja dalam konteks Post-Fordist di mana aktivitas kerja yang fleksibel cenderung berbaaur dengan pengelolaan waktu-luang yang dinamis

(Farrugia 2019a). Kedua, ketakterpisahan tersebut merupakan konsekuensi dari watak teknologi yang mendisiplinkan subjek melalui aktivitas konsumsi (Rose and Spencer 2016). Ketiga, ketakterpisahan melalui pendisiplinan tersebut berisiko menempatkan kaum muda dalam binaritas subjektivitas. Poin ketiga tersebut merupakan refleksi kritis atas film *The Social Dilemma* yang menampilkan subjek dalam jebakan tampilan gambar dan *text* dengan logika biner.

Dalam mengelaborasi temuan tersebut, artikel ini dibagi ke dalam empat bagian. Pada bagian pertama pustaka-pustaka terdahulu tentang kaum muda, kerja, dan waktu luang dielaborasi sebagai bagian dari usaha untuk mendialogkan refleksi ini dengan penelitian sebelumnya. Bagian kedua memberikan gambaran mengenai prosedur *Multimodal Critical Discourse Analysis* yang dapat digunakan untuk membongkar narasi-narasi tentang kaum muda. Selanjutnya, artikel ini menampilkan analisis dan temuan dari film *The Social Dilemma*. Artikel ini ditutup dengan refleksi akhir mengenai narasi kaum muda, kerja, dan waktu luang di era ekonomi post-Fordist.

Kaum Muda, Kerja, dan Waktu Luang di Era Post-Fordist: Sebuah Tinjauan Pustaka

Secara umum, studi terdahulu tentang waktu luang dapat dikelompokkan menjadi dua. Pertama, studi yang melihat waktu luang sebagai bagian yang terpisah dari kerja. Studi-studi tersebut menawarkan gagasan umum bahwa aktivitas waktu luang di kalangan kaum muda tidak selalu memiliki hubungan konstitutif dengan kerja, melainkan mengandung singgungan dengan formasi identitas, kelas, dan generasi (Iwasaki and Hopper 2017; Marsland 1982; Smith 2013). Kedua, studi-studi yang melihat waktu luang sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari kerja (Rojek 2001, 2001; Rose and Spencer 2016). Artikel ini fokus pada kategori kedua untuk menawarkan gagasan reflektif

terkait dinamika relasional antara kaum muda, kerja, dan waktu luang.

Studi tentang kerja dan waktu luang di kalangan kaum muda dapat dikategorikan ke dalam tiga kelompok. Pertama, studi yang melihat kerja dan waktu luang dalam hubungan konstitutif namun dilakukan dalam orientasi ruang dan waktu yang berlainan (Batchelor et al. 2020; Lloyd 2012; Lobo 2006). Dalam penelitiannya tentang pekerja muda pada sektor jasa di Inggris Utara, Lloyd (2012:627) menemukan bahwa konsumsi dan waktu luang sangat penting bagi pekerja muda di sektor jasa yang menganggap kerja hanya sebagai pemenuhan kebutuhan hidup. Waktu luang—dengan ini—merupakan aktivitas *bebas* di luar jam kerja yang identik dengan kegiatan konsumsi seperti: belanja, *nongkrong*, menonton pertandingan olahraga, dan berwisata. Temuan yang serupa juga dicatat oleh Batchelor et al. (2020) melalui penelitiannya di Glasgow Utara di mana waktu luang dimaknai sebagai bagian terpisah namun konstitutif terhadap kerja. Dalam penelitiannya, mereka mengelompokkan tiga temuan utama dari respon pekerja muda. Pertama, aktivitas waktu luang di luar kerja yang mengandung orientasi pada narasi sejarah lokal. Pada kelompok ini pekerja muda terlibat dalam aktivitas waktu luang yang telah dilakukan sejak lama di komunitas lokal. Kedua, aktivitas waktu luang yang temporal seperti olahraga dan/atau kegiatan yang termediasi oleh perangkat digital. Ketiga, aktivitas waktu luang yang berhubungan dengan persiapan masa depan seperti pengembangan pengetahuan, keterampilan, dan karir. Refleksi kritis dari tiga kelompok aktivitas waktu luang tersebut bermuara pada karakteristik ekonomi neoliberal di mana ‘...*free time* adalah waktu yang tersisa dari kerja dan digunakan untuk ekspresi diri, namun tidak lepas dari kuasa budaya, politik, dan ekonomi yang dominan’ (Batchelor et al. 2020:105).

Kelompok studi kedua memiliki kaitan dengan refleksi yang ditawarkan oleh Batchelor et.al (2020). Dalam iklim ekonomi neoliberal, kaum muda dihadapkan pada kompleksitas negosiasi di antara artikulasi ekspresi dan pemenuhan aspirasi hidup masa depan. Waktu luang—pada konteks tersebut—merupakan bagian dari perjalanan hidup (*life course*) kaum muda untuk menyiapkan masa depan sekaligus mengartikulasikan ekspresi identitas (Roberts et al. 2009; Rojek 2001, 2010a). Aktivitas waktu luang yang dilakukan oleh kaum muda kerap kali bersinggungan dengan kerangka *sub-culture* yang memiliki kaitan dengan basis kelas (Shildrick dan MacDonald 2006). Arena *sub-culture* itulah yang kemudian menjadi pasar kerja alternatif bagi kaum muda. Di tahap transisi tertentu, kaum muda mengisi waktu luang sebagai aktivitas pertukaran *labor*.

Temuan penelitian Roberts et.al (2009) tentang *leisure career* kaum muda dengan metode survei longitudinal di negara pasca komunis memperlihatkan bahwa keterlibatan pada sub-kultur tertentu di awal usia transisi membawa kaum muda pada pilihan berkarier di arena kebudayaan yang sama. Sektor-sektor *leisure* yang umumnya berpotensi untuk membawa kaum muda pada karier masa depan antara lain: wisata, *hospitality*, makanan dan minuman, olahraga, (Roberts et al. 2009). Temuan serupa juga disampaikan oleh Raisborough (2007) pada studinya tentang perjalanan karier tamtama perempuan di Inggris. Akses mereka pada karier militer dapat terbuka oleh karena aktivitas waktu luang yang mereka lakoni bersama dalam komunitas *Sea Cadet Corps* (SCC) (Raisborough 2007). Pola ini menunjukkan bahwa aktivitas waktu luang dapat mengantarkan kaum muda pada pasar kerja arus utama. Kecenderungan tersebut kerap disebut sebagai *serious leisure* atau aktivitas waktu luang yang ditujukan untuk karier masa depan (Stebbins 1982) atau

future-oriented leisure (Batchelor et al. 2020).

Di beberapa lokasi, aktivitas waktu luang yang dilakukan kaum muda justru merepresentasikan marginalitas kelas. Lokalitas *nongkrong* di sudut jalanan atau di tempat-tempat hiburan merupakan gambaran kaum muda yang terpinggirkan dan dikerangkai sebagai problem (Loader 1996; Smith 2013). Di saat yang sama, kaum muda membangun dan mengembangkan jejaringnya di sudut jalan tersebut. Jejaring yang seperti ini berpeluang untuk menjadikan lokasi *leisure* mereka menjadi tempat ‘berkarier’ di luar pasar kerja arus utama. Kaum muda yang terlibat dalam aktivitas waktu luang di area terpinggirkan kerap masuk ke dalam bisnis jalanan di luar pasar kerja arus utama (MacDonald dan Marsh 2005:73). Pada titik tersebut, waktu luang merupakan kegiatan yang tidak lagi terpisah dari kerja, namun menjadi satu kesatuan, meskipun tetap diposisikan dan dimaknai dalam kerangka binaritas kerja dan waktu luang (Loader 1996; MacDonald dan Marsh 2005; Roberts et al. 2009).

Pada era digital yang ditandai dengan fleksibilitas formasi kerja, aktivitas waktu luang bertransformasi menjadi praktik kerja. Pandangan tradisional yang mendefinisikan waktu luang sebagai aktivitas yang dapat muncul oleh karena absennya praktik kerja menjadi tidak berlaku (Rose dan Spencer 2016). Kehadiran teknologi informasi menjadi salah satu variabel utama transformasi *leisure* menjadi *kerja* (Rojek 2010b). Kondisi tersebut dilatari oleh dua faktor primer. Pertama, teknologi informasi di era ekonomi post-Fordist dengan basis komoditas data dan pengetahuan menjadikan para pengguna perangkat digital ‘mengeluarkan’ labornya dalam bentuk data ketika beraktivitas menggunakan gawainya dan terkoneksi dengan internet (Rojek 2010b:75–76). Relasi ini menjadi problematis sebagai waktu luang yang dihabiskan dengan

berhadapan dengan teknologi berpotensi menghasilkan *free labor* bagi industri digital. Kedua, teknologi digital di era ekonomi post-Fordist menjadi arena utama bagi ekspresi dan berputarnya *immaterial labor*. Elemen kerja yang tidak-material tersebut merupakan karakteristik utama masyarakat post-Fordist dan dapat memproduksi informasi, pengetahuan, ide, citra, relasi, dan afeksi (Hardt dan Negri 2004:75, 108). Produk-produk tersebut dihasilkan tidak melalui ‘di dalam’ pasar kerja, namun juga tersusun secara fluktuatif di luar aktivitas pertukaran tenaga kerja (Farrugia 2019b).

Pada kelompok ketiga studi mengenai kerja, kaum muda, dan waktu luang, penelitian-penelitian terdahulu mencoba untuk merefleksikan kaitan di antara ketiganya. Berbeda dari perspektif transisi yang melihat pekerjaan sebagai area hidup yang lepas dari waktu luang dan aktivitas non-produktif lainnya, perspektif kepemudaan yang terinspirasi dari teori autonomis (*autonomist theory*) (Hardt dan Negri 2004; Lazzarato 2004) melihat aktivitas kerja kaum muda inheren di dalam waktu luang, dan begitu juga sebaliknya. Salah satu turunan narasi kerja dan waktu luang di kalangan kaum muda adalah kewirausahaan digital (Tham 2019). Interaksi individual dengan teknologi tidak dapat sekadar dipandang sebagai kegiatan waktu luang belaka karena di dalamnya mengandung elemen penggunaan *labor* untuk mempraktikkan narasi inovasi. Tham (2019) menunjukkan bahwa *crafting* yang didasarkan pada produk-produk hasil dari *immaterial labor* di internet membuka peluang bagi kaum muda untuk bekerja dan mengembangkan karier. Lebih lanjut, model ‘menjadi produktif’ di waktu senggang bersama internet mengandung narasi *youthfulness* yang fleksibel, inovatif, kreatif, dan *energetic* (Farrugia 2018). Nilai-nilai yang hinggap dalam narasi *youthfulness* tersebut kemudian semakin mengaburkan batas antara kerja dan waktu luang oleh karena fluiditas dari pertukaran labor yang semakin tajam oleh karena

fasilitasi dari teknologi digital. Fluiditas tersebut kemudian berperan dalam formasi subjektivitas kaum muda di era post-Fordist oleh karena sifat teknologi digital yang menggerakkan, mengelola, dan mendisiplinkan tubuh (Farrugia 2018, 2019b; Hardt dan Negri 2004).

Studi ini mengambil posisi pada kelompok ketiga dengan tiga kebaruan yang ditawarkan. Pertama, artikel ini mencoba untuk memberikan gagasan terkait tampilan kerja dan waktu luang yang termediasi. Kedua, artikel ini mencoba untuk mengajukan refleksi kritis bahwa tampilan kerja dan waktu luang tersebut dipengaruhi oleh pendisiplinan tubuh yang dilakukan oleh teknologi digital melalui perangkat algoritmis (Cheney-Lippold 2011). Ketiga, subjektivitas tersebut kerap ditampilkan dalam kerangka biner di mana kaum muda produktif dibenturkan dengan kaum muda yang non-produktif dan ‘berperan’ sebagai korban dari kapitalisme konsumsi. Tiga poin kebaruan tersebut akan dijabarkan dengan bantuan kerangka pemikiran tentang *immaterial labor*, *biopolitics*, dan subjektivitas kaum muda dalam konteks masyarakat Post-Fordist yang akan dielaborasi pada bagian berikut ini.

Immaterial Labor, Biopolitics, dan Subjektivitas Kaum Muda

Salah satu karakter dominan masyarakat post-fordist adalah susunan moda produksi yang berbasis *immaterial labor* (Rose and Spencer 2016) atau *labor* yang memproduksi informasi, pengetahuan, ide, citra, relasi, dan afeksi (Hardt and Negri 2004:65). *Immaterial labor* tidak hanya memproduksi modal dalam bentuk barang, namun juga memproduksi kapital sosial dan budaya. *Labor* yang demikian tidak memiliki wujud material dan cenderung melekat dalam tubuh, sehingga subjek-subjek yang mengartikulasikannya kerap kali dimaknai sebagai *tubuh yang memproduksi* (*Producing Body*). Karakter ini akan

tampak lebih jelas melalui perbedaan *immaterial labor* dan *traditional labor*. Keduanya dapat dibedakan ke dalam dua wujud utama, yakni labor intelektual dan labor afektif. Labor intelektual memiliki karakter seperti ‘pemecah persoalan, analitis, simbolis, dan ekspresif dalam artikulasi bahasa’. Labor yang demikian memproduksi ide, simbol, kode, teks kebudayaan, dan citra (Hardt and Negri 2004:108). Labor afektif memerlukan ‘afeksi seperti kenyamanan, *well-being*, kepuasan, optimisme (*excitement*), dan hasrat (*passion*). Labor yang demikian memproduksi relasi, komunikasi, dan citra yang dikehendaki oleh hubungan sosial-ekonomi. Produk-produk yang dihasilkan oleh *immaterial labor* cenderung tidak nampak dan muncul dalam performativitas tubuh yang mengolah intelektualitas serta afeksi yang melekat di dalamnya.

Interaksi performativitas antar *tubuh* tersebut kemudian membentuk dan memproduksi kapital sosial dan budaya dalam relasi sehari-hari, yang oleh Hardt dan Negri (2004) disebut sebagai proses produksi biopolitik. Proses tersebut mengandaikan bahwa pengelolaan hidup didasarkan pada relasi sosial politik (*politic*) yang dibawah oleh tubuh (*bio*). Konsep ini berpijak pada argumentasi Foucault yang mengatakan bahwa *tubuh* mengalami pengorganisasian melalui pelembagaan hidup sehari-hari dalam ragam institusi sosial seperti negara, sekolah, dan lembaga ekonomi (Foucault and Gordon 1980). Di dalam institusi tersebut, tubuh individu dikontrol melalui seperangkat aturan yang jadikan basis bagi produksi relasi sosial antara satu subjek dan subjek yang lain. Politik, dengan ini, menjadi termaterialisasi dalam tubuh dan dalam hidup subjek-subjek yang ‘diciptakan’ (Hardt and Negri 2004; Rose and Spencer 2016). Proses tersebut terjadi dalam satu unit populasi yang dipandang sebagai arena terjadinya problem politis dan juga saintifik (Foucault and Gordon 1980:245). Secara lebih spesifik, Deleuze

(1993:5) menyebutnya sebagai masyarakat-control di mana institusi sosial menyediakan wadah bagi subjek-subjek untuk menjadi figure-terkodifikasi sehingga mudah ‘diawasi’. Karakter ini kemudian membentuk subjektivitas di dalam individu sebagai konsekuensi dari relasi sosial yang *menubuh*.

Kaum muda yang hidup sebagai bagian dari populasi masyarakat Post-Fordist juga mengalami proses produksi *biopolitik* dan *immaterial labor* dalam hidup sehari-hari yang membentuk subjektivitas mereka tentang kehidupan, kerja, dan kesenangan (*leisure*). Lembaga-lembaga yang berkontribusi pada subjektivitas tersebut tidak hanya sekolah, keluarga, dan ruang kerja, namun juga kapitalisme digital yang memiliki penetrasi intens dengan formasi subjek kaum muda di era Post-Fordist (Batchelor et al. 2020). Salah satu produk utama dari kapitalisme digital tersebut adalah *tampilan audio-visual* baik yang ditayangkan melalui *platform* digital maupun media tradisional (Curwood and Gibbons 2009). Produk-produk tersebut menampilkan wajah kaum muda yang gandrung pada teknologi; yang tidak *kuasa* membedakan waktu luang dan momen bekerja; dan yang memproduksi sekaligus menikmati *immaterial labor*. Interaksi di antara produk dan subjek tersebut yang kemudian membentuk subjektivitas kaum muda dalam belantara data dan informasi yang tersedia pada *platform* digital. Beberapa proses tersebut dilakukan secara diam-diam oleh kapitalisme digital yang oleh Fuchs (2013) disebut sebagai *surveillance capitalism*. Konsep ini serupa dengan argumentasi Deleuze (1993) terkait masyarakat *dividual* di mana subjek-subjek *diawasi* melalui perangkat teknologi saintifik. Pengawasan *digital* tersebut kemudian menghasilkan surplus data dan informasi yang mengalami proses komodifikasi di mana tindak *leisure* kaum muda di internet berubah menjadi aktivitas kerja (*Laboring*) dalam satu waktu.

Metode: Multimodal Critical Discourse Analysis

Artikel ini menggunakan metode *multimodal critical discourse analysis* (MCDA) dalam menganalisis konten yang ada dalam film *the Social Dilemma*. Kerangka metode MCDA mengandung asumsi dasar bahwa gambaran tentang kebudayaan tidak hanya disusun oleh *bahasa*, namun juga melalui ragam moda seperti gambar bergerak, warna, suara, dan objek material yang berkaitan (Kress dan Leeuwen 2001). Dengan kata lain, gambaran tentang dunia sosial dan budaya merupakan hasil interaksi berkelanjutan dan beragam antara berbagai modalitas yang hadir 'di antara' interaksi subjek (Machin 2013). Multimodalitas tersebut tidaklah netral dan objektif, namun mengandung representasi dari ideologi dominan yang mengarahkan identitas subjek pada wacana tertentu (Curwood dan Gibbons 2009). Wacana tersebut merupakan hasil dari relasi kuasa yang hadir di dalam masyarakat dan dipraktikkan dalam konteks partikular oleh subjek-subjek tertentu (Foucault dan Gordon 1980). Dalam hal ini, subjek tersebut adalah kaum muda. Gambar, ujaran, dan suara yang tampak dalam film *The Social Dilemma* dianalisis dengan membongkar wacana dominan tentang kaum muda, kerja, dan waktu luang.

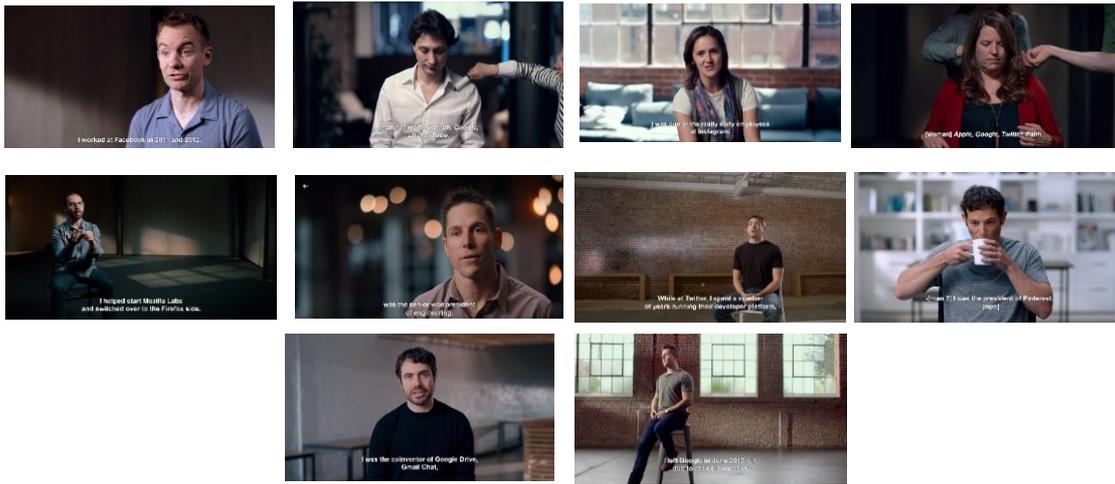
Secara operasional, terdapat dua terma penting untuk menggunakan MCDA sebagai metode. Pertama, moda (*a mode*) yang adalah elemen di dalam materi audio-visual termasuk gambar, dialog, dan suara. Kedua, kode (*a code*) yang adalah produk dari interpretasi atas moda-moda yang muncul di dalam materi audio-visual (Curwood dan Gibbons 2009; Machin 2013). Pada penelitian ini, kode-kode yang tampak dikelompokkan ke dalam tema-tema berdasarkan kerangka narasi kaum muda, kerja, dan waktu luang yang telah dielaborasi pada bagian sebelumnya. Tema-tema tersebut disusun melalui lima

tahap prosedural dan berdasarkan empat unit analysis antara lain: 1) Waktu/durasi; 2) Gambar Gerak; 3) Aksi; dan 4) Bahasa yang digunakan (Curwood dan Gibbons 2009). Secara praktik, pada tahap pertama, peneliti melakukan transkrip dari film *The Social Dilemma*. Kedua, transkrip tersebut digunakan sebagai panduan untuk melakukan *capture* gambar bergerak yang berkaitan dengan narasi kerja, kaum muda, dan waktu luang. Ketiga, hasil tangkapan gambar dan transkrip kemudian diinterpretasi untuk melihat narasi yang tampak melalui *aksi* yang diekspresikan dan *bahasa* yang digunakan.

Prosedur metode ini telah digunakan oleh beberapa peneliti untuk mengetahui narasi kaum muda yang termediasi. Curwood dan Gibbons (2009) menggunakan MCDA untuk melihat narasi tandingan (*counternarrative*) atas wacana heteroseksual yang ditampilkan oleh kaum muda melalui media digital. Peneliti yang lain mencermati tema-tema kosmopolitan dan masyarakat global yang muncul dalam video musik populer yang dikonsumsi oleh kaum muda (Helldan 2018). López (2020) membongkar representasi kaum muda dalam tayangan berita tentang kebijakan *Development, Relief, and Education for Alien Minors (DREAM)* di Amerika. Artikel ini merupakan usaha serupa untuk membongkar narasi kaum muda yang telah dilakukan oleh penelitian sebelumnya.

The Social Dilemma: Kaum Muda menghadapi Algoritma

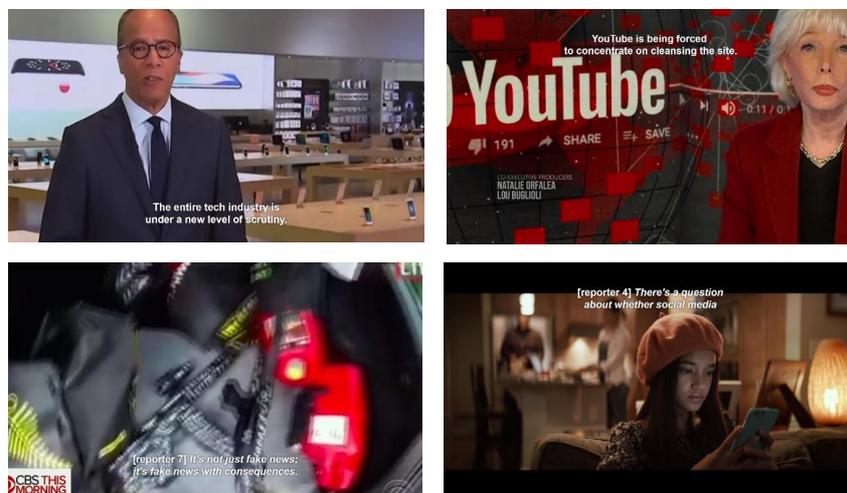
The Social Dilemma dibuka dengan pengenalan informan kunci yang mayoritas adalah *mantan* karyawan dari perusahaan platform global. Di awal, mereka ditampilkan sebagai pekerja muda yang kasual, informal, dan berada di ruang yang tidak merepresentasikan tempat kerja tradisional. Gambaran tersebut mencerminkan karakteristik pekerja muda yang fleksibel, modern, dan tidak terikat seperti yang tampak pada tangkapan layar di bawah ini:



Gambar 1 Pekerja Muda (01:34:34-01:33:34)

Informasi yang tampak pada layar bersamaan dengan munculnya tampilan gambar adalah pengalaman mereka bekerja bersama platform-platform besar dunia di antaranya Facebook, Google, Twitter, YouTube, dan Apple. Mereka hadir sebagai subjek film untuk menyampaikan pengalaman personal dalam menghadapi persoalan model bisnis eksploitatif berbasis algoritma yang dijalankan oleh platform teknologi digital di level global. Platform-platform tersebut adalah penguasa infrastruktur platform global yang menjadi induk dari platform-platform sektoral yang beroperasi di level nasional dan lokal (van Dijck, Nieborg, dan Poell 2019). Platform-platform tersebut melayani para penggunanya dalam menyediakan

informasi jasa di berbagai sektor. Dalam menjalankan operasinya, platform tersebut menggunakan data yang didapatkan dari para penggunanya. Data tersebut kemudian dikelola dengan menggunakan formasi algoritma sebagai basis untuk memberikan layanan yang personal bagi para konsumennya (Helberger, Pierson, dan Poell 2018; Hutchinson 2017). Fokus dari *The Social Dilemma* adalah membongkar operasi algoritmis yang memiliki dampak buruk bagi para penggunanya, terutama kaum muda. Dalam membangun konteks sisi gelap tersebut, *The Social Dilemma* menampilkan bahaya dari platform-platform tersebut melalui pemberitaan media tradisional, seperti yang tampak pada gambar di bawah ini:



Gambar 2 Problem Setting (1:32:33-1:28:30)

Potongan sekuensial tersebut didampingi oleh teks-teks yang muncul bersamaan gambar bergerak di atas. Teks-teks tersebut mengandung pesan bahwa algoritma di dalam sosial media kerap membawa berita palsu (*hoax*) yang berbahaya untuk dikonsumsi publik. *Surveillance Capitalism* muncul sebagai kata kunci yang ditampilkan sebagai penyebab utama dari sebaran berita *hoax* tersebut (Lih. Fuchs 2013). Di antara gambar-gambar berita tradisional yang tampak, hadir satu *frame* dengan tampilan seorang pemuda yang menggenggam gawai sekaligus terdengar *voice over* suara pembawa berita menyatakan bahwa:

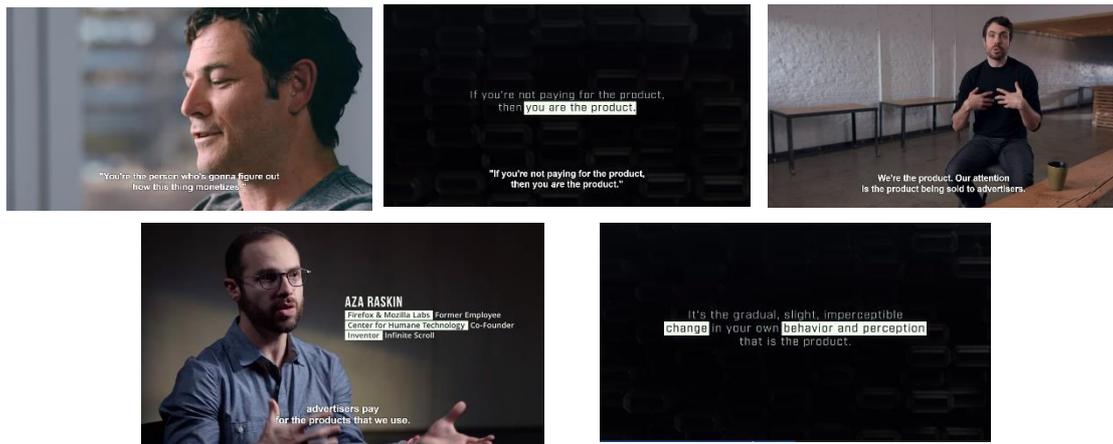
'There's a question about whether social media is making your child depressed'

Pada *scene* pembuka, *The Social Dilemma* menyatakan persoalan yang akan dikupas dalam keseluruhan tatanan gambar berdurasi 1 jam 34 menit 34 detik. Dalam melakukan *problem setting*, film tersebut mengandung representasi dua wajah kaum muda dalam menghadapi algoritma. Pertama, kaum muda yang memiliki kualitas sebagai agen pembawa perubahan. Mereka adalah para pekerja muda yang telah lama bekerja untuk platform-platform besar dunia, namun memutuskan untuk *hengkang* setelah mengerti persoalan manipulatif yang dihasilkan dari model bisnis eksploitatif. Kedua, kaum muda yang direpresentasikan sebagai 'korban' dari kerja algoritma dalam melayani bisnis digital berskala global. Gambaran ini dihadirkan dalam satu sekuens yang sama melalui tampilan pemuda dengan gawai secara *sequential* ketika film menyuguhkan *horror* dari media sosial di mana berita-berita palsu menyulut konflik dan ketidakstabilan sosial.

Dua wajah tersebut hadir secara konsisten di dalam *The Social Dilemma*. Pertama, kaum muda sebagai pembawa perubahan yang menampilkan narasi tandingan (*counter-narrative*) dari wacana dominan tentang keberhasilan dari dunia digital mengimprovisasi dunia (Curwood dan Gibbons 2009; Rose dan Spencer 2016; Tham 2019). Kedua, kaum muda yang terjebak dalam semesta gelembung informasi (*bubble world*) yang tidak produktif. Pada gambaran kedua ini, kaum muda direpresentasikan sebagai subjek yang hidup dalam kotak hitam dan tidak memiliki koneksi dengan dunia luar (Berry 2014; Cheney-Lippold 2011). Dalam beberapa analisis, pendekatan psikologis dan biologis mencoba menawarkan gagasan bahwa gawai pintar membawa efek kecanduan yang dapat mengganggu kehirupan mental dari kaum muda (Minow, 2020; Pankova, 2020; Tuohy, 2020). Berbeda dari komentar-komentar tersebut, artikel ini mencoba melihat bahwa teknologi digital tidak sekadar membawa efek konsumtif, namun juga membawa transformasi pada narasi kerja dan waktu luang. Di bawah ini disajikan tiga peta narasi utama dari *The Social Dilemma* yang dapat dijadikan pintu masuk untuk merefleksikan transformasi tersebut.

Diskursus 1: Kerja dan Waktu Luang

Bahan bakar utama dari era post-Fordist adalah *immaterial labor* yang menghasilkan produk-produk seperti informasi, pengetahuan, ide, citra, relasi, dan afeksi (Hardt dan Negri 2004:75, 108). *The Social Dilemma* menampilkan kaum muda sebagai produsen dari luaran industri digital tersebut melalui proses kapitalisasi *immaterial labor* yang tersedia di sekitar mereka (Lazzarato 2004). Aktivitas kerja yang mereka lakukan diharuskan bermuara pada produk-produk tersebut. Representasi kerja yang demikian ditampilkan oleh *The Social Dilemma* melalui gambar dan ujaran berikut ini:



Gambar 3 Produk Immaterial Labor

Beberapa kata kunci tampak dalam ujaran-ujaran yang disampaikan oleh subjek-subjek yang muncul di dalam tampilan tersebut di atas. Justin Rosentein, mantan teknisi Facebook mengungkapkan bahwa ‘*We’re the Product. Our attention is the product being sold to advertisers*’ (1:20:33-1:19:00). Dalam ujarannya, Rosentein mempertegas satu produk yang khas dalam konteks masyarakat post-Fordist, yakni *attention*, yang oleh Minow (2020) disebut sebagai *the attention economy*. Terma tersebut dalam literatur tentang ekonomi post-Fordist dikenal

sebagai *affective* dan *emotional labor* (Hardt dan Negri 2004; Kumar dan Jena 2020; Lazzarato 2004). *Labor* tersebut diproduksi melalui proses interaksi dan komunikasi antar subjek yang dalam konteks bisnis digital termediasi oleh prediksi algoritma (Hutchinson 2017). Mediasi yang terjadi di dalam dunia digital menghasilkan satu perangkat data personal yang dianalisis oleh algoritma dan menjadi produk baru yang dapat dijual. Secara lebih rinci, Jaron Leiner—seorang penulis dan aktivis yang hadir sebagai salah satu subjek dalam film mengungkapkan, bahwa:

It’s the gradual, slight, imperceptible change in your own behavior and perception that is the product

(1:20:07)

We’ve created a world in which online connection has become primary, especially for younger generation. And yet in that world any time two people connect, the only its financed is through a sneaky third person who’s paying to manipulate those two people. So, we’ve created an entire global generation of people who are raised within a context where the very meaning of communication, the very meaning of culture is manipulation. We’ve put deceit and sneakiness at the absolute centre of everything we do

(1:13:17 - 1:12:40)

Leiner menggaribawahi bahwa perilaku dan perspsi merupakan produk *immaterial* yang diproduksi melalui proses manipulasi.

Gambaran inilah yang kemudian merepresentasikan proses transformasi aktivitas *leisure* menjadi *labor* (Rojek

2010b). Waktu luang yang dilakukan oleh subjek lain di luar kondisi kerja di mana aktivitas tersebut menghasilkan *immaterial labor*. Representasi pertama ini

digambarkan secara ilustratif dengan menggunakan teknik reka ulang (*re-enactment*) yang diperankan oleh aktor melalui gambar berikut:



Gambar 4 waktu luang dan immaterial labor

Empat gambar di atas mengandung dua kode. Dua tangkapan gambar pertama adalah ilustrasi konsumsi waktu luang yang dilakukan oleh anak muda. Pada kegiatan tersebut mereka terkoneksi oleh algoritma dan memberikan sejumlah data personal secara otomatis. Data-data tersebut kemudian diolah oleh mesin pintar yang direpresentasikan dengan tampilan hologram sebagai ilustrasi atas bangunan data yang diberikan secara cuma-cuma oleh pengguna. Di sinilah letak persoalan yang kerap dibicarakan sebagai komodifikasi

dari data personal. Proses tersebut terjadi dalam aktivitas waktu luang ketika konsumen menggunakan teknologi informasi di luar kondisi kerja, namun secara bersamaan memproduksi *labor* untuk kepentingan profit industri digital. Waktu luang yang demikian juga terjadi dalam kondisi kerja dan ditampilkan di dalam *the Social Dilemma* melalui ujaran Tim Kendall—mantan petinggi Facebook, yang hadir sebagai salah satu subjek utama dalam film:

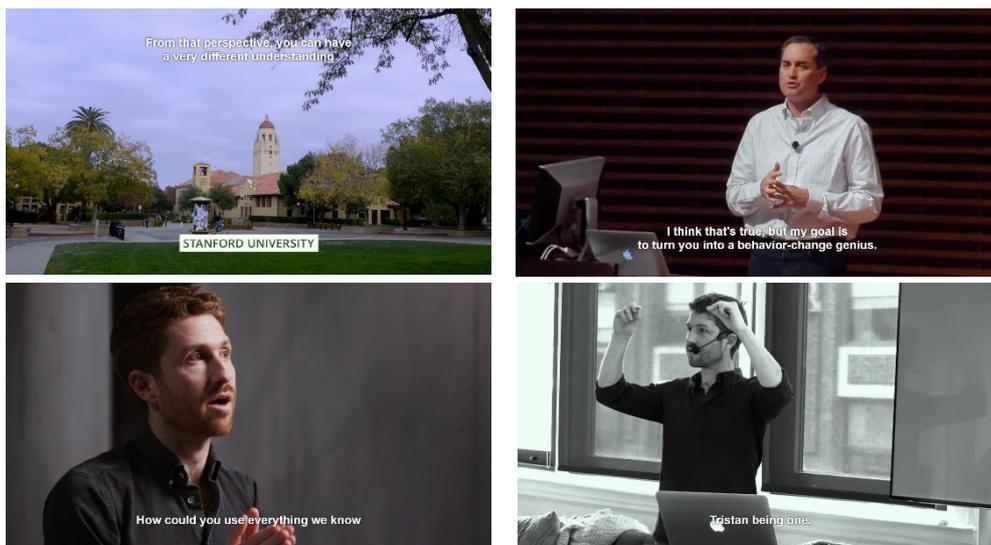
	<p><i>Rewind a few years ago, I was the president of Pinterest. I was coming home and I couldn't get off my phone once I got home, despite having two young kids who needed my love and attention. I was in the pantry, you know, typing away on an e-mail or sometimes looking at Pinterest. This is the classic Irony. I am going to work during the day and building</i></p>
--	---

	<p><i>something that then I am falling prey to. And I couldn't... I mean, some of those moments, I couldn't help myself.</i></p> <p style="text-align: right;">(01:02:36-01:02:04)</p>
--	--

Pengalaman serupa juga dialami oleh subjek kunci dalam film lainnya ketika mereka bekerja sebagai karyawan dari platform global. Kondisi ini merupakan satu karakteristik identik dari situasi post-Fordist. Aktivitas kerja dan non-kerja menjadi sulit dibedakan dan tidak memiliki batas yang jelas, sebagai salah satu akibat dari karakter formasi tenaga kerja (*labor formation*) yang fleksibel dan rentan (*precarious*) (Hardt and Negri 2004:131–32). Dalam konteks industri digital, kondisi tersebut memungkinkan terjadi oleh karena teknologi biopolitik yang memiliki kuasa dalam proses pendisiplinan tubuh melalui aktivitas produksi dan konsumsi berbasis teknologi secara bersamaan.

Pendisiplinan tersebut bermula sejak di pendidikan. Sandy Parakilas—mantan manajer operasi Facebook—yang menjadi salah satu subjek kunci dalam film mengungkapkan bahwa ‘*There are many prominent Silicon Valley figures who went through that [sort of] class—key growth figures at Facebook and Uber and... other companies—and learn how to make technology more persuasive... Tristan Being One*’ (01:10:28-01:09:00). Tristan Harris adalah salah satu pekerja muda yang pernah bekerja sebagai desainer etik untuk Google. Ia mendapatkan pendidikan tentang teknologi persuasif di Stanford University yang berkontribusi pada proses pendisiplinan tubuh melalui algoritma.

Diskursus 2: Algoritma dan Kuasa Pendisiplinan

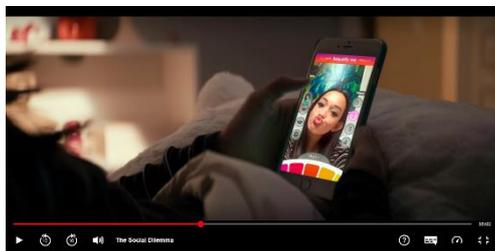


Gambar 5 Pendidikan dan Pendisiplinan

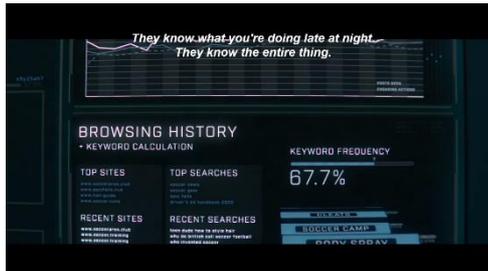
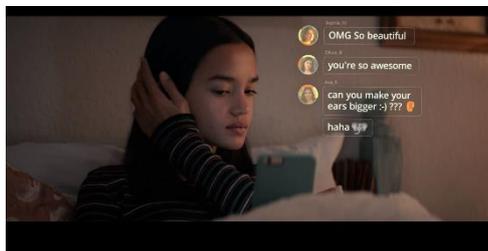
Salah satu hasil utama dari pendidikan tersebut adalah formulasi algoritmis yang

mampu mengambil kontrol atas tubuh pengguna yang berselancar di internet di

waktu senggang dan sekaligus memberikan *labor* mereka untuk kepentingan industri profit. Dalam film, kaum muda ditampilkan sebagai subjek yang mengalami kontrol



tubuh melalui mekanisme algoritmis ketika mereka terlibat dalam interaksi digital yang termediasi perangkat teknologi, seperti tampak pada gambar di bawah:



Gambar 6 Tubuh dan Algoritma

Empat gambar di atas memiliki dua lapis ilustrasi yang merepresentasikan pendisiplinan tubuh kaum muda. Pertama, pada dua gambar teratas, kaum muda direpresentasikan sebagai konsumen dari produk afeksi yang 'tubuhnya' mengalami evaluasi melalui platform digital. Kedua, dua gambar terbawah merepresentasikan bangunan data dari kaum muda yang terekam secara kuantitatif dan mendetail. Data-data tersebut menjadi basis bagi algoritma untuk terus merekomendasikan informasi dan konten sebagai produk dari *immaterial labor* yang sesuai dengan karakter dari subjek bersangkutan. Analisis data tersebut yang mendisiplinkan kaum muda untuk kembali pada gawai dan seluruh entitas digital yang menyertainya. Potret ini merupakan terusan dari perkembangan masyarakat agregat yang menggambarkan masyarakat-terkontrol di mana individu, keluarga, sekolah, telah menjadi figur-terkodifikasi; individu menjadi *dividuals* [...] atau angka administratif yang mengindikasikan posisi seseorang dalam kerumunan (Deleuze, 1993:5).

Dua wajah kaum muda terepresentasikan dalam proses pendisiplinan tubuh. Pertama, kaum muda yang memproduksi mekanisme kontrol tersebut dengan pengetahuan yang mereka dapatkan dibangku pendidikan. Kedua, kaum muda yang terpapar mekanisme kontrol tersebut melalui mediasi gawai digital. Wajah ganda tersebut diposisikan secara *contrast* di dalam film melalui satu sekuensi yang sama. Masing-masing wajah membawa subjektivitas mandiri, namun direpresentasikan secara biner. Wajah pertama adalah kaum muda sebagai *produsen*, sedangkan wajah kedua adalah *konsumen*. Gambaran ini menjadi problematis sebab tiap-tiap wajah memiliki kecenderungan yang sama untuk memproduksi *labor* di waktu luang, dan mengkonsumsi dalam kerja. Hal ini dimungkinkan karena kontrol yang diletakkan pada kaum muda bukan pada aktivitasnya, melainkan pada tubuh sebagai situs utama di mana strategi kontrol dipaksakan dan dirasakan (McDowell, 2009 dalam Farrugia 2018:522).

Diskursus 3: Subjektivitas Biner Kaum Muda

Dua wajah biner subjektivitas tersebut hadir secara lebih jelas dalam sekuensi terakhir *the Social Dilemma*. Subjektivitas resisten direpresentasikan oleh Tristan Harris. Ia hadir di dalam *hearing* senat di Capitol Hill, Amerika

Serikat. Tristan ditampilkan sebagai pekerja muda yang berani keluar dari situasi eksploitatif dan manipulatif untuk menyampaikan salah satu produk *immaterial labor* yang ia genggam, yakni: pengetahuan akan kebenaran:

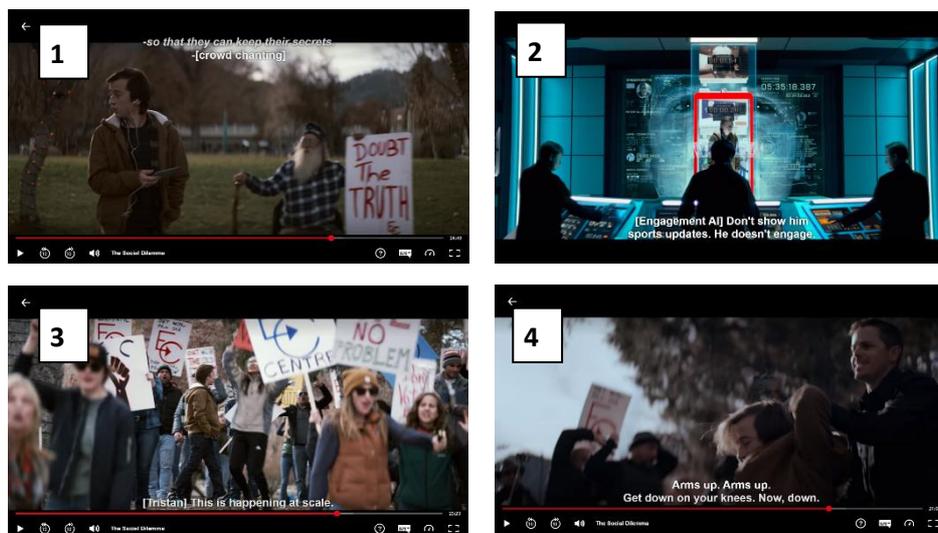
This affects everyone even if you don't use these products. These things have become digital Frankenstein that are terraforming the world in their image whether it's the mental health of children or politics and our political discourse without taking responsibility for taking over the public square.

(15:36-15:23)



Gambar 7 Subjektivitas Produktif

Di sisi sebaliknya, kaum muda memiliki *subjektivitas rentan* yang mudah terbawa oleh mekanisme biopolitik algoritma. Mereka ditampilkan sebagai subjek yang mudah percaya dengan apa yang tampil pada layar gawai, seperti yang terepresentasikan pada gambar di bawah ini:



Gambar 8 Kaum muda dengan Subjektivitas Rentan

Keempat gambar tersebut menunjukkan representasi kontras dari *subjektivitas resisten* yang ditampilkan melalui Tristan. Gambar satu menunjukkan seorang aktor yang mengilustrasikan seorang pengguna gawai sedang berjalan sembari mendengarkan berita tentang suatu topik. Ia berjalan ke arah demonstran dengan panduan poster 'Doubt the Truth'. Gambar kedua menunjukkan aktor yang sama sedang 'digerakkan' oleh ilustrasi algoritma untuk terus berjalan ke area demonstrasi seperti yang ditunjukkan gambar tiga. Pada gambar keempat, ia ditahan aparat negara sebagai konsekuensi dari tindakannya yang tidak berdasar pada pengetahuan akan kebenaran. Ia adalah korban dengan *subjektivitas rentan*.

Pada *scene* selanjutnya, gambaran subjektivitas rentan tampak semakin jelas dengan dua gambar yang menampilkan kondisi reka ulang dan kejadian nyata. Pada gambar pertama, aktor muda yang tertangkap kemudian ditampilkan bersama subjek muda lain yang mengalami hal serupa. Gambar kedua menghadirkan representasi yang sama dengan gambar nyata (*real footage*) seorang pemuda tertangkap aparat kepolisian ketika sedang demonstrasi menuntut terwujudnya demokrasi di Hongkong. Gambar kedua tersebut kontradiktif dengan ujaran Tristan Harris yang secara retorik bertanya:



‘Do we want this system for sale to the highest bidder? For democracy to be completely for sale, where you can reach any mind you want, target a lie to that specific population and create culture wars? Do we want that?’
Tristan Harris (20:37)

Kontradiksi antara ujaran dan gambar yang ada di dalam tabel menunjukkan bahwa *the Social Dilemma* terjebak dalam wacana kaum muda yang hidup dalam subjektivitas biner. Seolah-olah, subjektivitas dalam satu individu bersifat tunggal; produksi dan konsumsi terpisah; dan aktivitas kerja serta waktu senggang belum konstitutif satu sama lain. Representasi ini yang tidak tampak dalam diskusi publik tentang posisi subjektivitas kaum muda dalam formasi kerja dan aktivitas waktu luang pada konteks masyarakat post-Fordist yang digerakkan oleh kuasa pendisiplinan biopolitis melalui mekanisme algoritmis.

REFLEKSI PENUTUP

The Social Dilemma—lepas dari segenap pujiannya yang melingkupinya—menyimpan representasi atas kaum muda yang problematis. Ketiga narasi yang menjadi temuan dalam artikel ini mencoba membongkar persoalan representasional tersebut. Masing-masing narasi menyimpan gambaran paradoksnya sendiri. Pada narasi pertama, kerja dan waktu luang

direpresentasikan sebagai satu kesatuan utuh. Konsistensi narasi masih dapat dilihat pada temuan pertama ini. Kaum muda yang direpresentasikan sebagai *subjek produsen* dari teknologi juga mengalami situasi *laboring subjectivities* (Farrugia 2018, 2019b) di luar kondisi kerja. Paradoks pertama yang mungkin nampak dapat disadari ketika kerja dan waktu luang dilihat secara terpisah. Pada narasi kedua, paradoks mulai nampak. Kaum muda direpresentasikan dalam dua wajah. Pertama, mereka yang memproduksi teknologi direpresentasikan sebagai agen aktif *produsen immaterial labor*, sedangkan wajah kedua menampilkan kaum muda sebagai korban dari *monetisasi* data personal yang juga mereka ‘produksi’ ketika bersinggungan dengan perangkat digital. Paradoks ini semakin nampak pada narasi ketiga. Kaum muda digambarkan sebagai subjek yang hanya menghidupi subjektivitas tunggal sebagai akibat dari relasi kuasa biopolitis yang mengontrol tubuh secara algoritmis. Para mantan karyawan platform global adalah kaum muda dengan pengetahuan akan kebenaran

dan karenanya menghidupi *subjektivitas resisten* yang menubuh. Di lain sisi, kaum muda yang ceroboh adalah mereka yang menghidupi *subjektivitas rentan* oleh karena terbawa pada situasi skema kontrol biopolitis.

Gambaran biner pada tiga narasi tersebut menjadi paradoksal sebab kaum muda dengan *subjektivitas resisten* juga memiliki kerentanan tertentu dan begitu pula kaum muda dengan *subjektivitas rentan* memiliki artikulasi resistensi dalam formasi kerja dan waktu luang yang mereka alami. Di samping itu, subjektivitas kaum muda tidak terbentuk secara pasti dan tunggal (*fix and singular*), namun dinamis dan plural (*becoming and plural*). Representasi yang disusun dengan logika binaritas dalam *The Social Dilemma* akan semakin menaruh kaum muda di atas gambaran rentan dan menutup perkembangan-perkembangan yang mungkin muncul baik dalam studi maupun praktik *reflexive* bersama dan tentang kaum muda. Meskipun demikian, representasi paradoksal tersebut akan menjadi wajar belaka ketika menaruh *The Social Dilemma* juga dalam ruang paradoksal yang dapat dimaknai sebagai ‘Sebuah film kritik pada moda operasi industri digital bertaraf internasional yang ditayangkan melalui platform distribusi produk audio-visual dengan jangkauan pasar global’.

DAFTAR PUSTAKA

- Batchelor, Susan, Alistair Fraser, Lisa Whittaker, and Leona Li. 2020. "Precarious Leisure: (Re)Imagining Youth, Transitions and Temporality." *Journal of Youth Studies* 23(1):93–108. doi: 10.1080/13676261.2019.1710483.
- Berry, David M. 2014. *Critical Theory and the Digital*. New York: Bloomsbury.
- Cheney-Lippold, John. 2011. "A New Algorithmic Identity: Soft Biopolitics and the Modulation of Control." *Theory, Culture & Society* 28(6):164–81. doi: 10.1177/0263276411424420.
- Curwood, Jen Scott, and Damiana Gibbons. 2009. "'Just Like I Have Felt': Multimodal Counternarratives in Youth-Produced Digital Media." *International Journal of Learning and Media* 1(4):59–77. doi: 10.1162/ijlm_a_00034.
- Deleuze, Gilles. (1993). Postscript on the societies of control. *October*, 59, 3–7
- van Dijck, José, David Nieborg, and Thomas Poell. 2019. "Reframing Platform Power." *Internet Policy Review* 8(2). doi: 10.14763/2019.2.1414.
- Farrugia, David. 2018. "Youthfulness and Immaterial Labor in the New Economy." *The Sociological Review* 66(3):511–26. doi: 10.1177/0038026117731657.
- Farrugia, David. 2019a. "How Youth Become Workers: Identity, Inequality and the Post-Fordist Self." *Journal of Sociology* 55(4):708–23. doi: 10.1177/1440783319865028.
- Farrugia, David. 2019b. "The Formation of Young Workers: The Cultivation of the Self as a Subject of Value to the Contemporary Labor Force." *Current Sociology* 67(1):47–63. doi: 10.1177/0011392118793681.
- Foucault, Michel, and Colin Gordon. 1980. *Power/Knowledge: Selected Interviews and Other Writings, 1972-1977*. 1st American ed. New York: Pantheon Books.
- Fuchs, Christian. 2013. "Political Economy and Surveillance Theory." *Critical Sociology* 39(5):671–87. doi: 10.1177/0896920511435710.
- Hardt, Michael, and Antonio Negri. 2004. *Multitude: War and Democracy in the Age of Empire*. New York: The Penguin Press.
- Helberger, Natali, Jo Pierson, and Thomas Poell. 2018. "Governing Online Platforms: From Contested to Cooperative Responsibility." *The Information Society* 34(1):1–14. doi: 10.1080/01972243.2017.1391913.
- Helland, Kristin I. 2018. "Mona AKA Sad Girl: A Multilingual Multimodal Critical Discourse Analysis of Music Videos of a Japanese Chicana Rap Artist." *Discourse, Context & Media* 23:25–40. doi: 10.1016/j.dcm.2017.09.004.
- Hutchinson, Jonathon. 2017. "Algorithmic Culture and Cultural Intermediation." Pp. 201–19 in *Cultural Intermediaries*. Cham: Springer International Publishing.
- Iwasaki, Yoshitaka, and Tristan Hopper. 2017. "Leisure, Engagement, and Meaning-Making among High-Risk Youth." *Loisir et Société / Society and Leisure* 40(3):324–39. doi: 10.1080/07053436.2017.1378504.
- Kumar, T., and Lalatendu Kesari Jena. 2020. "Capital vs. Digital Labor in the Post-Industrial Information Age: A Marxist Analysis." *Emerging Economy Studies* 6(1):50–60. doi: 10.1177/2394901520907707.

- Lazzarato, Maurizio. 2004. "From Capital-Labor to Capital-Life." 22.
- Lloyd, Anthony. 2012. "Working to Live, Not Living to Work: Work, Leisure and Youth Identity among Call Centre Workers in North East England." *Current Sociology* 60(5):619–35. doi: 10.1177/0011392112445623.
- Loader, Ian. 1996. *Youth, Policing, and Democracy*. London: MacMillan.
- Lobo, Francis. 2006. "The Work-Leisure Paradigm: The Stresses and Strains of Maintaining a Balanced Lifestyle." *World Leisure Journal* 48(3):22–32. doi: 10.1080/04419057.2006.9674451.
- López, Ruth M. 2020. "Discursive de/Humanizing: A Multimodal Critical Discourse Analysis of Television News Representations of Undocumented Youth." *Education Policy Analysis Archives* 28:47. doi: 10.14507/epaa.28.4972.
- Kress, G., & Van Leeuwen, T. 2001. *Multimodal Discourse: The Modes and Media of Contemporary Communication*. London: Arnold.
- MacDonald, Robert, and Jane Marsh. 2005. *Disconnected Youth? Growing up in Britain's Poor Neighbourhoods*. Houndmills [England]; New York: Palgrave Macmillan.
- Machin, David. 2013. "What Is Multimodal Critical Discourse Studies?" *Critical Discourse Studies* 10(4):347–55. doi: 10.1080/17405904.2013.813770.
- Marsland, David. 1982. "It's My Life: Young People and Leisure." *Leisure Studies* 1(3):305–22. doi: 10.1080/02614368200390251.
- Raisborough, Jayne. 2007. "Gender and Serious Leisure Careers: A Case Study of Women Sea Cadets." *Journal of Leisure Research* 39(4):686–704. doi: 10.1080/00222216.2007.11950128.
- Roberts, Ken, Gary Pollock, Jochen Tholen, and Levan Tarkhnishvili. 2009. "Youth Leisure Careers during Post-communist Transitions in the South Caucasus." *Leisure Studies* 28(3):261–77. doi: 10.1080/02614360902951666.
- Rojek, Chris. 2001. "Leisure and Life Politics." *Leisure Sciences* 23(2):115–25. doi: 10.1080/014904001300181701.
- Rojek, Chris. 2010a. "Leisure and Emotional Intelligence." *World Leisure Journal* 52(4):240–52. doi: 10.1080/04419057.2010.9674646.
- Rojek, Chris. 2010b. *The Labor of Leisure: The Culture of Free Time*. Los Angeles: Sage Publications.
- Rose, Jeff, and Callie Spencer. 2016. "Immaterial Labor in Spaces of Leisure: Producing Biopolitical Subjectivities through Facebook." *Leisure Studies* 35(6):809–26. doi: 10.1080/02614367.2015.1031271.
- Shildrick, Tracy, and Robert MacDonald. 2006. "In Defence of Subculture: Young People, Leisure and Social Divisions." *Journal of Youth Studies* 9(2):125–40. doi: 10.1080/13676260600635599.
- Smith, Oliver. 2013. "Holding Back the Beers: Maintaining 'Youth' Identity within the British Night-Time Leisure Economy." *Journal of Youth Studies* 16(8):1069–83. doi: 10.1080/13676261.2013.793786.
- Stebbins, Robert A. 1982. "Serious Leisure: A Conceptual Statement." *The Pacific Sociological Review* 25(2):251–72. doi: 10.2307/1388726.
- Tham, Aaron. 2019. "Rainbows Looming Large: Digital Leisure and Youth Innovation." *World Leisure Journal* 61(3):170–82. doi: 10.1080/16078055.2019.1639273.
- Twenge JM, Blake AB, Haidt J and Campbell WK (2020) Commentary: Screens, Teens, and

Psychological Well-Being:
Evidence From Three Time-Use-
Diary Studies. *Front. Psychol.*
11:181

Sumber Daring:

Minow, Nell. 2020. 'The Social
Dilemma'.
<https://www.rogerebert.com/reviews/the-social-dilemma-movie-review-2020> diakses pada 1 Juni
2021

Pankova, Elizabeth. 2020. '*The Social
Dilemma* and the Rise of the

Clickbait Documentary'.
<https://newrepublic.com/article/159657/social-dilemma-rise-clickbait-documentary> diakses

pada 2 Juni 2020

Tuohy, Wendy. 2020. 'It makes you Want
to Throw Your Phone in the Bin':
The Film Turning Teen off Social
Media'.

<https://www.theage.com.au/national/victoria/it-makes-you-want-to-throw-your-phone-in-the-bin-the-film-turning-teens-off-social-media-20200926-p55zhi.html>

diakses pada 3 Juni 2021