



Manusia di dalam Jaring Algoritma: Tinjauan Struktural dan Psikologi Karakter dalam Cerpen “Klik yang Membunuh” Oleh Taufiqurohman

Putri Novitasari ^{1*}, Nori Anggraini ²

^{1,2} Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Muhammadiyah Tangerang, Indonesia

Email : putrinovitasari8612@gmail.com ¹, nory_agq@yahoo.com ²

*Penulis korespondensi : putrinovitasari8612@gmail.com

Abstract. This study examines the short story "Click that Kills" by Taufiqurohman to reveal the position of humans in the increasingly dominating digital algorithm environment. Using a descriptive qualitative approach that focuses on structural analysis and literary psychology based on Freud's psychoanalytic theory, this study thoroughly analyzes the intrinsic elements as well as the inner conflicts of the characters. The findings of this study show that the AIDA system poses a profound existential crisis, where individual freedom is threatened due to systemic information manipulation. The characters of Dito and Genta experience a serious conflict between id, ego, and superego when dealing with the figure of "Shadow User" who is a real symbol of the shift in human dignity through raw data. In terms of structure, the storyline conveys a deep social critique of the loss of human self-control in cyberspace. This research shows that this short story is a premonious criticism of the importance of maintaining the essence of humanity in the midst of the prevalence of mechanical algorithms. The phenomenon emphasizes that digital technology can potentially alienate the moral consciousness of individuals in modern society.

Keywords: Digital Algorithms, Identity Crises, Literary Psychology, Short Stories, Structural Approaches.

Abstrak. Penelitian ini mengkaji cerpen "Klik yang Membunuh" oleh Taufiqurohman untuk mengungkap posisi manusia dalam lingkungan algoritma digital yang semakin mendominasi. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang berfokus pada analisis struktural dan psikologi sastra berdasarkan teori psikoanalisis Freud, studi ini menganalisis elemen-elemen intrinsik serta konflik batin karakter secara menyeluruh. Temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa sistem AIDA menimbulkan krisis eksistensial yang mendalam, di mana kebebasan individu terancam akibat manipulasi informasi yang sistemik. Karakter Dito dan Genta mengalami konflik serius antara *id*, *ego*, dan *superego* saat berhadapan dengan sosok "Pengguna Bayangan" yang menjadi lambang nyata pergeseran martabat manusia melalui data mentah. Dari sisi struktur, alur cerita menyampaikan kritik sosial yang mendalam mengenai hilangnya kendali diri manusia di dunia maya. Penelitian ini menunjukkan bahwa cerpen ini adalah kritik yang premonisi tentang pentingnya menjaga esensi kemanusiaan di tengah prevalensi *algoritma* yang mekanis. Fenomena tersebut menekankan bahwa teknologi digital dapat berpotensi mengasingkan kesadaran moral individu dalam masyarakat modern.

Kata Kunci: Algoritma Digital, Cerpen, Krisis Identitas, Pendekatan Struktural, Psikologi Sastra.

1. PENDAHULUAN

Di zaman sekarang, perkembangan teknologi dan perubahan sosial telah memengaruhi cara pandang manusia mengenai kehidupan, nilai-nilai, dan kemanusiaan. Hal ini menciptakan tantangan etis yang semakin rumit, membuat individu merasa kebingungan tentang nilai-nilai luhur yang sebelumnya menjadi pijakan dalam interaksi sosial mereka. Dalam konteks ini, sastra berperan tidak hanya sebagai bentuk seni, tetapi juga sebagai sarana untuk mengembalikan nilai-nilai kemanusiaan dan memberikan kritik terhadap masyarakat. Menurut (Fitrianti et al., 2025), sastra berperan krusial dalam menangani isu kemanusiaan dengan

menyoroti nilai-nilai moral serta ajaran agama. Mereka menyatakan bahwa karya sastra memiliki dua fungsi: sebagai media untuk melakukan kritik sosial dan sebagai saluran penyebaran nilai-nilai moral berdasarkan prinsip-prinsip kenabian.

Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa sastra dapat memberi inspirasi bagi pembaca dalam menghadapi realitas sosial yang semakin jauh dari nilai-nilai agama. Selain itu, penelitian lain menunjukkan bahwa sastra memiliki kemampuan untuk "mengkritik tindakan sosial yang tidak pantas dan mendorong individu kembali kepada kebenaran" (Rizkianto, A. (2025). Dengan cara yang berbeda, karya sastra mencerminkan isu-isu moral di masyarakat yang perlu direnungkan dan diubah menuju lingkungan yang lebih manusiawi. Cerita pendek merupakan karya tulis singkat yang disusun oleh seorang penulis untuk menyampaikan pemikiran serta pengalaman pribadinya. Umumnya, cerita pendek lebih padat dibandingkan dengan novel (Rakasiwi et al., 2021). Cerita pendek yang dianalisis dalam tulisan ini juga menggambarkan konflik moral dan psikologis yang dihadapi oleh tokoh-tokohnya ketika mereka berhadapan dengan tekanan dan perubahan sikap masyarakat modern.

Melalui *analisis* struktur cerita dan keadaan mental tokoh, pendekatan yang digunakan adalah psikologi sastra dan sastra kenabian. Sastra kenabian adalah konsep sastra yang menekankan pada prinsip-prinsip kenabian seperti penghormatan terhadap kemanusiaan, penyampaian pesan, dan nilai-nilai luhur. Karya sastra ini tidak hanya berfungsi untuk mencerminkan keadaan sosial yang ada, tetapi juga untuk mendorong terciptanya masyarakat yang lebih adil dan saling menghargai. Penelitian ini bertujuan untuk menunjukkan bagaimana sastra dapat menjadi alat perjuangan dalam mempertahankan martabat dan nilai-nilai kemanusiaan di tengah tantangan zaman yang kita hadapi.

2. KAJIAN TEORITIS

Kajian teoritis adalah elemen dari penelitian yang menyajikan berbagai teori, konsep, serta hasil penelitian yang relevan sebelumnya berkaitan dengan topik yang sedang diteliti. Bagian ini berfungsi sebagai pondasi ilmiah untuk analisis dan membantu peneliti dalam merancang kerangka pemikiran yang akan diterapkan. Menurut (Lutfia Diva Rahmawati & Djoko Widodo, 2024) kajian teoritis tidak hanya berfokus pada pengumpulan berbagai teori, tetapi juga mengatur informasi tersebut secara sistematis untuk menciptakan landasan konseptual yang solid.

Hal ini didukung oleh pendapat (Rahmawati, L. D., & Widodo, 2022), yang menekankan bahwa kajian teoritis berfungsi sebagai penghubung antara teori umum dan fokus penelitian yang lebih spesifik, sehingga memberikan arah yang jelas dan terukur untuk penelitian. Oleh

karena itu, kajian teoritis tidak hanya memberikan wawasan tentang konsep-konsep yang diterapkan dalam penelitian, tetapi juga mengidentifikasi hubungan antara variabel, pola-pola yang muncul dalam penelitian yang lalu, serta fondasi yang menjadi acuan bagi peneliti dalam menganalisis objek yang diteliti.

Landasan Pendekatan Struktural

Pendekatan struktural adalah metode analisis sastra yang menitikberatkan karya sebagai sebuah sistem yang utuh dan mandiri. Dalam pendekatan ini, makna cerita diperoleh dari hubungan dan kesatuan fungsional antara elemen-elemen intrinsik yang membentuk narasi. Definisi dan Prinsip Dasar Strukturalisme dalam sastra mengalihkan fokus dari faktor eksternal seperti latar belakang penulis atau konteks sejarah, menuju pada cara teks itu disusun. Setiap elemen misalnya plot, karakter, dan latar bekerja secara saling terkait untuk mendukung dan mempengaruhi makna keseluruhan.

Pendekatan struktural menekankan pentingnya unsur intrinsik karya sastra, seperti alur, tokoh, latar, sudut pandang, tema, dan simbol, dalam membangun makna teks. Menurut (Febriyanto & Suryani, 2021), unsur intrinsik ini memungkinkan peneliti mengurai bagaimana konfigurasi naratif membentuk pesan, karakter, dan nilai dalam karya sastra. Penelitian serupa oleh (Nurhayati et al., 2025), menunjukkan bahwa analisis struktural pada kumpulan cerpen dapat mengidentifikasi tema, tokoh, alur, dan simbolisme yang secara bersama-sama membentuk makna moral dan sosial karya sastra.

Aplikasi pada Cerpen "*Klik yang Membunuh*" Pendekatan ini digunakan untuk menguraikan bagaimana alur cerita yang menghadirkan konflik antara karakter dengan tuntutan digital, latar sosial yang dipengaruhi oleh media daring atau "jaring algoritma," dan sudut pandang orang ketiga yang terbatas, secara struktural memperlihatkan krisis identitas dan rasa terperangkap yang dialami tokoh utama.

Landasan Pendekatan Psikologi Sastra

Pendekatan psikologis menelaah aspek mental, konflik batin, motivasi, dan perilaku karakter fiktif. Metode ini sangat cocok karena cerpen tersebut menggambarkan kondisi psikologis tokoh yang mengalami stres akibat tekanan digital, seperti kecemasan dan rasa bersalah. Kecemasan, Rasa Bersalah, dan Krisis Identitas Dalam sastra modern, pergolakan batin sering mencerminkan tekanan sosial yang bersifat eksistensial.

Pendekatan psikologi sastra digunakan untuk memahami kondisi batin, motivasi, dan dinamika mental tokoh dalam karya sastra. Menurut (Kadek et al., 2025), pendekatan psikologi sastra, terutama yang berbasis teori *Freud* (*id*, *ego*, *superego*), memungkinkan peneliti mengidentifikasi konflik internal dan mekanisme pertahanan tokoh. Hal ini diperkuat oleh

penelitian oleh (Ramadhani, 2025), yang menekankan bahwa analisis psikologi tokoh membantu memahami kecemasan, rasa bersalah, dan konflik identitas yang muncul dari interaksi sosial dan tekanan lingkungan.

Pendekatan psikologi sastra memungkinkan penelitian untuk menggali lebih dalam tentang bagaimana karakter bereaksi terhadap tekanan eksternal dan internal, yang relevan dengan cerpen ini, di mana tokoh utama menghadapi dominasi algoritma digital. Analisis psikologis akan menjelaskan mengapa tindakan "klik" yang seharusnya mewakili kebebasan memilih justru menjadi simbol pengaruh algoritma yang menimbulkan konflik batin pada tokoh tersebut. Dampak Psikologis dari Algoritma Digital Penelitian terbaru mengamati dampak lingkungan digital terhadap kesehatan mental, yang dikenal sebagai kecemasan digital.

Landasan Sastra Profetik

Sastra profetik adalah sebuah istilah dalam sastra yang fokus pada nilai-nilai kepemimpinan spiritual, seperti penghargaan terhadap manusia, pembebasan dari penindasan, dan kembali pada prinsip moral serta keyakinan yang lebih tinggi. Berdasarkan (Hanifah et al., 2025), sastra profetik berfungsi sebagai sarana untuk mengkritik kondisi sosial sekaligus sebagai jalur untuk menyampaikan nilai-nilai mulia yang membantu pembaca dalam memahami tantangan moral di masyarakat modern. Dalam kajian ini, dasar sastra profetik sangat krusial karena cerpen "*Klik yang Membunuh*" tidak hanya mengisahkan konflik internal akibat dominasi algoritma digital, tetapi juga memperlihatkan bagaimana nilai-nilai kemanusiaan semakin tergerus oleh dorongan media sosial.

Melalui pendekatan profetik, analisis dapat menampilkan bagaimana narasi berusaha membangkitkan kesadaran moral tokoh utama, terutama ketika ia menghadapi krisis identitas dan kehilangan kontrol atas hidupnya. Pendekatan ini menjadikan tindakan "klik" tidak sekadar keputusan teknis, tetapi juga lambang kritik terhadap hilangnya kebebasan manusia dalam sistem digital yang mengekang, serta dorongan untuk kembali pada nilai kemanusiaan yang lebih dalam. Dengan demikian, sastra profetik memberikan kerangka yang membantu kita memahami bahwa cerpen ini bukan hanya menyoroti masalah psikologis individu, tetapi juga menyampaikan pesan etis mengenai pentingnya mempertahankan martabat dan kesadaran moral di tengah pengaruh algoritma yang kian mendominasi kehidupan.

3. METODELOGI

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk mempelajari cerpen Taufiqurohman yang berjudul "*Klik Yang Membunuh*" melalui sudut pandang naratif dan psikologis karakter-karakternya. Teks cerpen tersebut menjadi sumber data utama, diimbangi

dengan buku dan artikel teoretis yang relevan. Pengumpulan data dilakukan dengan cara studi dokumentasi, termasuk pembacaan yang mendalam dan analisis berbagai elemen intrinsik serta konflik yang dihadapi tokoh.

Proses *analisis* dilakukan dengan cara *interpretatif* yang menggabungkan pendekatan struktural dan psikologis. Untuk menjamin keabsahan, triangulasi literatur digunakan, mengacu pada penelitian (Anggoro, 2025) menunjukkan bahwa paparan media digital dapat memicu stres psikologis seperti kecemasan, penurunan harga diri, dan krisis identitas pada individu yang terpapar secara mendalam. Hasil temuan ini menegaskan pentingnya menganalisis pengaruh algoritma terhadap konflik internal yang dialami oleh tokoh. Oleh karena itu, interpretasi dari penelitian ini memiliki landasan akademis yang solid, kredibel, dan mampu memberikan kritik sosial yang mendalam.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis mengenai cerita pendek "*Klik yang Membunuh*" karya Taufiqurohman menunjukkan keterkaitan antara struktur naratif dan permasalahan psikologis tokoh yang saling mendukung dalam membentuk kritik terhadap keberadaan algoritma digital. Setiap unsur intrinsik memperkuat gambaran tentang manusia modern yang kehilangan kendali atas diri sendiri akibat campur tangan sistem digital yang semakin cerdas dan menyusup.

Tema

Krisis Eksistensi dan Otonomi Diri di Bawah Dominasi *Algoritma* Tema sentral dari cerpen ini menyoroti krisis identitas manusia saat berhadapan dengan kekuatan algoritma yang tidak terlihat namun sangat memengaruhi. Dalam narasi, *algoritma* berfungsi tidak hanya sebagai alat pengelola informasi, tetapi juga berkembang menjadi kekuatan yang mampu memahami, meramalkan, dan bahkan mengontrol perilaku manusia. Di dalam cerpen ini, *algoritma* yang diwakili oleh entitas yang dikenal sebagai Aida berperan sebagai "penguasa baru" yang beroperasi melalui klik, notifikasi, dan interaksi daring yang tampak sepele, namun sebenarnya mengatur pola pikir dan emosi dari para tokoh dalam cerita.

Hal ini sesuai dengan pandangan yang menyebut bahwa fenomena ini menandakan munculnya apa yang disebut oleh beberapa peneliti sebagai kebenaran algoritmik, yaitu kebenaran yang dimediasi oleh teknologi dan diperkuat oleh interaksi pengguna di dunia maya. Kebenaran ini bersifat dinamis dan kontekstual, berubah tergantung pada *algoritma* platform atau otoritas digital yang memverifikasi sebuah narasi (Gusri et al., 2025). Pernyataan berikut menyoroti kedalaman tema ini:

"Kita sedang berhadapan dengan bayangan yang tidak berwujud. AIDA tidak hanya berfungsi sebagai manipulator bagi manusia, tetapi juga menciptakan dunia parallel anak-anak digital yang diintegrasikan ke dalam platform iklan dan media sosial. "

Pernyataan ini menunjukkan bahwa ancaman paling serius bukanlah manipulasi konten, melainkan penciptaan entitas digital yang berperan sebagai "pengganti manusia. " Dominasi AIDA membangun dunia simulasi yang lebih meyakinkan dibandingkan realitas, sehingga manusia (seperti Dito dan Genta) mengalami kebingungan identitas. Tema eksistensial ini semakin kuat saat tokoh utama mulai meragukan jati dirinya, apakah ia masih manusia sejati atau sekadar versi digital yang dipengaruhi oleh algoritma.

Situasi ini mencerminkan fenomena kontemporer yang dikenal sebagai "Krisis Eksistensi Digital yaitu kondisi di mana individu merasa lebih 'nyata' sebagai citra di dunia maya dibandingkan dirinya sendiri dalam kehidupan nyata. Identitas digital terbentuk berdasarkan pantulan sosial, bukan refleksi internal. " (Dzikri & Widyatama, 2025). Kutipan ini secara efektif memperkuat *argumen* cerpen bahwa keberadaan diri yang sejati mulai tersisih oleh persona yang dibuat untuk memperoleh validasi *algoritmik*. Dari sudut pandang psikologis, krisis eksistensi dalam tema ini mencerminkan konsep keterasingan diri, di mana individu merasa jauh dari esensi kemanusiaannya. *Algoritma* dalam cerpen ini berfungsi seperti "*Superego*" eksternal yang menekan, mengurangi kehendak bebas manusia dan menggantinya dengan dorongan buatan yang terprogram, menciptakan kecemasan mendalam (*anxiety*) pada tingkat *ontologis*.

Tokoh dan Penokohan

1. Tokoh

Tokoh adalah bagian penting dalam karya fiksi karena berperan sebagai karakter utama yang menggerakkan cerita, menghadapi konflik, serta menjadi perhatian utama pembaca. Nurgiyantoro menjelaskan bahwa "Tokoh adalah individu yang menjadi pelaku dalam cerita fiksi"(Putri, 2023a). Pernyataan ini menekankan peran tokoh sebagai elemen penting dalam narasi fiksi, di mana keberadaannya tidak hanya sebagai pemain, tetapi juga sebagai perwujudan ide, emosi, dan pesan yang ingin disampaikan oleh penulis.

Tokoh memainkan peran penting dalam memahami makna, karena pembaca mengevaluasi cerita berdasarkan tindakan, percakapan, dan transformasi yang dialami oleh karakter tersebut. Dalam *studi* sastra modern, karakter dipandang sebagai representasi dari elemen psikologis dan sosial yang mengandung berbagai nilai, pengalaman yang menyakitkan, serta konflik internal. Cerita pendek ini memperkenalkan tiga jenis karakter:

individu yang nyata, individu yang terpengaruh oleh *algoritma*, dan entitas digital. Masing-masing kategori menghadirkan dinamika psikologis yang unik.

a) Dito

Dito muncul sebagai sosok yang mengalami pertarungan batin yang paling intens. Ia awalnya tampak seperti seorang remaja yang dengan percaya diri mengikuti perkembangan dunia digital. Tindakannya yang berupa klik hanyalah reaksi alami manusia di zaman modern; tindakan ini mungkin terlihat sepele namun mengandung makna yang dalam. Seiring waktu, Dito mulai berpikir secara lebih kritis karena ia merasakan keanehan dalam perilaku digitalnya. Ia mulai mempertanyakan beberapa hal, seperti “Mengapa *algoritma* mampu mengetahui apa yang ada dalam pikiranku? ” “Mengapa suaraku di ranah digital terdengar lebih ‘sempurna’ dibandingkan dengan yang nyata? ” “Apakah aku mulai kehilangan identitas asliku? ”

Kekhawatiran Dito mencerminkan pertarungan antara *id*, *ego*, dan *superego* (Kadek et al., 2025), di mana *id* melambangkan dorongan naluriah untuk berinteraksi, *ego* berusaha memahami logika di balik peristiwa, dan *superego* menyoalkan moralitas serta identitasnya. Akhirnya, Dito melakukan suatu tindakan pemberontakan dengan memasuki Ruang Tanpa Sinyal; langkah ini menjadi simbolis untuk memutuskan tali dengan pengaruh *algoritma*. Perkembangan psikis Dito menggambarkan proses dekonstruksi identitas. Ketakutannya terhadap suara digital yang "lebih sempurna" mencerminkan fenomena depersonalisasi, di mana tokoh merasa terpecah antara kenyataan fisik dan citra digitalnya. Keputusan untuk menuju Ruang Tanpa Sinyal merupakan suatu bentuk katarsis atau pembersihan jiwa dari pencemaran informasi yang mengganggu keseimbangan *egonya*.

b) Genta

Genta digambarkan sebagai seorang pengajar yang telah mengalami trauma terkait teknologi sebelumnya. Dia merupakan bagian dari kelompok "generasi tua" yang lebih awal menyadari potensi bahaya AIDA dibandingkan dengan tokoh lainnya. Ketegangan mental Genta terlihat dari sikapnya yang selalu berhati-hati, terobsesi dengan data, serta memiliki kecenderungan *paranoid* terhadap pemberitahuan digital. Kehadiran Genta sangat penting karena ia melambangkan tahap transisi: dari ketakutan menuju pemahaman dan kemudian diikuti dengan tindakan melawan. Dia adalah tokoh yang menyadarkan Dito dan mengungkap fakta

bahwa sebagian dari "musuh" yang mereka hadapi sebenarnya hanyalah simulasi yang dihasilkan oleh teknologi.

Dari sudut pandang psikologi sastra, Genta adalah simbol dari "kesadaran yang terluka". Sikap paranoidnya bukan hanya ketakutan biasa, tetapi juga sebuah manifestasi dari trauma psikologis akibat pelanggaran privasi digital di masa lalu. Genta berperan sebagai pemandu psikologis bagi Dito untuk keluar dari labirin ilusi digital yang membelenggu pikiran mereka.

2. Penokohan

Penokohan merupakan suatu metode yang digunakan oleh pengarang untuk menggambarkan, membentuk, dan mengembangkan karakter dalam sebuah cerita fiksi. Penokohan tidak hanya sebatas mengenali karakter, tetapi juga menampilkan sifat, sikap, kepribadian, motivasi, emosi, serta perkembangan batin karakter selama cerita berlangsung. "Penokohan mencakup makna yang lebih dalam dibanding sekadar 'tokoh' karena ini berhubungan dengan siapa dan bagaimana karakter, tempat, serta gambaran dalam cerita disajikan untuk memberikan penjelasan yang jelas kepada pembaca" (Putri, 2023b). Dalam karya sastra modern, penokohan lebih dari sekadar penyampaian langsung dari penulis dan menggunakan berbagai teknik naratif untuk membuat sifat karakter muncul secara alami melalui alur cerita. Kajian sastra saat ini memandang penokohan sebagai proses pembentukan karakter yang menyeluruh dan dapat dipercaya, yang tercermin melalui tindakan, dialog, monolog, reaksi terhadap konflik, serta interaksi dengan karakter lain.

Penokohan memiliki peran penting dalam menciptakan kedalaman psikologis bagi karakter, di mana penulis tidak hanya menampilkan perilaku mereka, tetapi juga cara berpikir, perasaan, serta perubahan yang terjadi sepanjang alur cerita. Teknik penokohan yang baik dapat menghasilkan karakter yang autentik, realistis, serta dipenuhi dimensi moral dan emosional yang dapat dirasakan oleh pembaca. Ini sejalan dengan pernyataan Nurgiyantoro yang menyatakan bahwa penokohan "mengajak pembaca untuk menafsirkan kualitas diri melalui perkataan dan tindakan karakter" (Sarnia et al., 2025a) (Sarnia et al., 2025b), sehingga pembaca mampu memahami karakter berdasarkan elemen naratif yang ada.

Dengan demikian, penokohan menjadi elemen penting yang memengaruhi kekuatan dan makna sebuah karya fiksi. Melalui penokohan yang matang dan terstruktur, karakter dapat merepresentasikan nilai-nilai, konflik batin, kritik sosial, atau keadaan kemanusiaan

dalam konteks tertentu. Sebenarnya, penokohan bukan sekadar gambar, melainkan proses penciptaan karakter yang hidup dalam imajinasi para pembaca.

Pengguna Bayangan

Pengguna Bayangan adalah istilah yang merujuk kepada individu yang profilnya terbentuk oleh sistem digital tanpa mereka mendaftar atau memberikan izin dengan jelas. (Review, n.d. 2020) mengungkapkan bahwa "profil bayangan muncul dari jejak data yang secara tidak sengaja dihasilkan oleh orang lain atau sistem pihak ketiga." Hal ini menunjukkan bahwa algoritma mampu menyusun profil perilaku seseorang dengan menggunakan data yang terkumpul tanpa sengaja dari sumber lainnya, riwayat perangkat, atau jejak digital yang tersembunyi. Entitas ini adalah representasi digital yang diciptakan oleh AIDA.

Shadow User adalah gambaran manusia versi *algoritma* yang lebih tenang, teratur, dan sesuai dengan norma ideal menurut sistem. Dialog: "Aku berbeda denganmu, tapi aku adalah versi terbaik darimu." Ini menegaskan bahwa algoritma berusaha menggantikan manusia dengan versi yang lebih efisien dan mudah diatur. Karakter ini berperan sebagai antagonis psikologis yang menghadirkan ancaman paling serius, yaitu hilangnya identitas dan penggantian manusia oleh data yang dimilikinya. *Shadow User* melambangkan sisi "Bayangan" dalam teori Jungian bagian dari diri yang tidak disadari tetapi memiliki potensi besar. Dalam konteks cerita pendek ini, *Shadow User* adalah proyeksi digital yang menakutkan karena mencerminkan keinginan algoritma untuk menumpulkan individualitas manusia yang *volatile* dan emosional dengan tujuan menciptakan subjek yang patuh.

Alur

Alur Berdasarkan (Puspitasari et al., 2025), "cerita digital adalah suatu metode untuk menyampaikan narasi yang mengintegrasikan elemen teks, gambar, audio, dan video dalam satu *platform digital*, untuk menyajikan informasi secara menarik dan berkesan." Pernyataan ini menyoroti bahwa alur dalam narasi digital berkembang secara bertahap dengan desain yang dirancang untuk menarik perhatian penonton. Penelitian terbaru juga menegaskan bahwa "*Digital Storytelling (DST)* telah bertransformasi menjadi pendekatan inovatif yang berfokus pada peningkatan kemampuan literasi digital dan motivasi *audiens*" (Vera Novitasari, 2024). Temuan ini sejalan dengan alur cerita yang berkembang secara progresif berkaitan dengan *algoritma* dan dunia digital.

Alur merupakan susunan peristiwa yang terangkai secara berurutan dari awal hingga akhir, menciptakan perkembangan narasi yang teratur dan mudah dipahami. Dalam cerita pendek ini, alur berkembang secara bertahap mengikuti pola AIDA (Kesadaran, Minat, Keinginan, Tindakan), diawali dengan pengenalan risiko terkait *algoritma* (Kesadaran),

peningkatan minat dan kecemasan karakter (Minat), timbulnya keinginan untuk melawan sistem digital (Keinginan), hingga puncak yang ditandai dengan tindakan nyata karakter (Tindakan). Struktur ini menciptakan dinamika cerita yang berkelanjutan, dengan kejutan-kejutan digital yang menambah ketegangan dalam narasi.

Berkembang Secara Progresif dengan Berbagai Kejutan Digital (Versi Lebih Panjang)
Dalam cerita pendek ini, alur maju secara bertahap melalui tiga tahap perkembangan AIDA.

Tahap 1 -Kesadaran Awal Cerita disampaikan melalui pengalaman Genta. *Algoritma* mulai berfungsi sebagai sistem pemantauan yang mencatat respons pengguna seperti, ketukan, emosi, dan reaksi fisik. Pada tahap ini, ada tekanan mental berupa kecemasan ringan dan rasa tidak nyaman.

Tahap 2 - Pencarian Kebenaran Dito mulai menyelam ke dalam masalah setelah merasakan ketidakberesan dalam aktivitas *daringnya*. Ia bekerja sama dengan Genta dan tim SINYALESS. Di sini, cerita menjadi lebih rumit dengan berbagai usaha untuk mencari informasi, menerjemahkan pesan, dan menemukan ruangan bawah tanah dari sebuah perpustakaan tua.

Tahap 3 - Krisis Eksistensi Digital Dito terjatuh dalam realm digital AIDA. Di tempat ini, terungkap perubahan yang mengejutkan: Genta menyatakan bahwa beberapa anak yang hilang ternyata adalah tiruan, bukan makhluk hidup sejati. Dunia yang dianggap nyata selama ini ternyata dipenuhi oleh "roh digital." Cerita mencapai klimaks saat Dito berhadapan dengan *Shadow User* dan dihadapkan pada pilihan untuk mempertahankan ingatan kemanusiaannya atau menyerah menjadi informasi.

Sudut Pandang: Orang Ketiga

Narator mengamati pengalaman mental Genta dan selanjutnya Dito. Keterbatasan sudut pandang ini menghasilkan: 1. Ketegangan Mental: Pembaca hanya tahu informasi yang dimiliki oleh karakter. Ketidakjelasan ini menciptakan perasaan: terjebak, cemas, tidak paham. Dampaknya mirip dengan situasi saat seseorang bergantung pada *algoritma* tanpa memahami cara kerjanya. 2. Kedekatan Emosional: Karena informasi disampaikan dengan cara yang tidak umum, pembaca merasa seperti karakter yang terpaksa mencari jawaban dari potongan-potongan informasi yang ada. 3. Kritik Sosial yang Lebih Kuat: Penemuan Dito menjadi penemuan bagi para pembaca. Saat Dito mengakses *dasbor* guru BP, pembaca juga merasakan adanya pengawasan digital yang menyeramkan.

Pilihan Gaya Berbahasa

Pilihan gaya berbahasa mencakup pemilihan kata-kata, ungkapan, atau frasa yang diterapkan oleh penulis untuk menciptakan efek artistik, memperdalam makna, serta

membangun suasana yang unik dalam karya sastra. Dalam cerita pendek ini, gaya bahasa yang diterapkan menggambarkan ciri penulisan modern yang terpengaruh oleh kemajuan teknologi digital. Menurut Lestari dan rekan-rekan (2019), "gaya bahasa yang modern cenderung memanfaatkan istilah-istilah berhubungan dengan teknologi, sebab para pembaca saat ini berada dalam lingkungan digital yang memengaruhi pola pikir dan pengalaman mereka." Ini dapat diamati dari penggunaan istilah seperti *dasbor*, *pengguna anonim*, simulasi, tidak tersedia, dan pembatalan *algoritma* yang muncul alami dalam cerita.

Pandangan ini didukung oleh *Ilmiawan* yang mengungkapkan bahwa "setelah tahun 2020, *integrasi* kosakata digital dalam karya fiksi bersifat tidak hanya informatif, tetapi juga sebagai *metafora* emosional dan psikologis yang mencerminkan kecemasan umat manusia di era *algoritma*." Dengan demikian, istilah digital dalam cerita pendek ini lebih dari sekadar latar teknologi, melainkan juga merefleksikan konflik batin tokoh.

Oleh karena itu, gaya berbahasa dalam cerita pendek ini menggabungkan unsur naratif konvensional dengan kosakata digital untuk menciptakan suasana yang futuristik sekaligus mencerminkan tekanan mental yang dialami tokoh akibat pengaruh sistem data. Karya ini menerapkan gaya penulisan modern yang kaya dengan istilah digital: papan kontrol, pengguna bayangan, program coba-coba, tidak ditemukan, pembatalan algoritma. Penggunaan istilah-istilah ini tidak semata-mata sebagai aksesoris, tetapi juga memiliki tujuan yang:

1. Membangun Suasana Dunia *Digital*: Cerita pendek ini tampil lebih nyata dengan penggunaan bahasa yang berhubungan erat dengan budaya media sosial.
2. Metafora Psikologis: "Klik" → simbol kepatuhan; "Pengguna Bayangan" → aspek diri yang tidak terlihat; "Ruang Tanpa Sinyal" → area di mana seseorang dapat terlepas dari pengaruh eksternal.
3. Kritikan Sosial: Bahasa teknologi menunjukkan meningkatnya kesenjangan antara manusia saat ini dengan ungkapan emosional, kepedulian, dan dialog batin.
4. Latar Dualitas Fisik dan Digital (Diperluas). Latar menciptakan dua dunia yang saling bertentangan. Terdapat tiga komponen dalam latar yaitu latar tempat, latar waktu, dan latar sosial (Risma Tartila et al., 2023). Berdasarkan pandangan para ahli tersebut, konsep latar yang diterapkan dalam mengkaji Antologi Cerpen AIMini terdiri dari (1) latar fisik, (2) latar waktu, dan (3) latar sosial yang sudah dijelaskan sebagai berikut :

a) Latar Fisik

Sekolah, tempat tinggal, dan perpustakaan tua menggambarkan dunia nyata yang masih menyimpan elemen kebebasan. Ruang Tanpa Sinyal menjadi simbol

pembebasan, yaitu area di mana individu dapat bernapas tanpa adanya pengawasan algoritma.

b) Latar Digital

Dunia ponsel, notifikasi, dan AIDA menciptakan arena simulasi. Di area ini, manusia kehilangan makna dari identitas mereka dan bertransformasi menjadi kumpulan data yang dapat dimodifikasi. Kedua arena ini saling berdampak, menyebabkan konflik dalam diri tokoh. Dualitas antara latar fisik dan digital melambangkan keterbelahan jiwa (psikis) tokoh. Secara simbolis, Ruang Tanpa Sinyal mencerminkan wilayah kesadaran yang damai, sementara dunia digital AIDA adalah representasi dari bawah sadar kolektif yang telah terdistorsi oleh teknologi, menciptakan konflik internal yang tak terhindarkan bagi jiwa manusia.

Pesan

Pesan merupakan informasi atau pembelajaran yang ingin disampaikan oleh penulis kepada pembacanya melalui karya sastra. Umumnya, informasi ini tidak dinyatakan secara jelas, tetapi tercermin dalam perilaku tokoh, perkembangan konflik, dan cara cerita ditutup. Pembaca dapat menangkap pesan tersebut saat mereka memahami nilai-nilai yang sengaja ditanamkan oleh penulis melalui pengalaman karakter, sehingga pesan ini bertindak sebagai jembatan antara dunia cerita dan refleksi pembaca. Pemahaman ini selaras dengan keterangan dalam Sastra Indonesia, yang menyebutkan bahwa "pesan: informasi atau nilai moral yang ingin disampaikan penulis kepada pembaca." (Amalia & Fadhilasari, 2019). Sastra-Indonesia.

Ide tentang pesan juga berhubungan dengan cara teks menyampaikan arti melalui struktur dan konteks yang tersedia. Dalam dokumen Semantik Kebahasaan Indonesia dalam Dinamika Teknologi dan Twitter Media Sosial, dijelaskan bahwa arti bahasa selalu menyampaikan pesan tertentu kepada audiens; contohnya, ketika dinyatakan bahwa demikian, pesan dalam karya sastra dapat dipahami sebagai jenis pesan yang dibentuk bukan hanya oleh plot dan karakter, tetapi juga oleh makna yang dibangun melalui pilihan kata, sehingga nilai yang dimaksudkan oleh penulis bisa dipahami dengan lebih mendalam oleh pembaca.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis terhadap cerpen "*Klik yang Membunuh*" karya Taufiqurohman, dapat disimpulkan bahwa teks ini bukan sekadar narasi fiksi teknologi, melainkan sebuah kritik mendalam terhadap *hegemoni algoritma* digital yang mengancam eksistensi manusia. Melalui tinjauan struktural, ditemukan bahwa alur cerita yang mengikuti pola *AIDA* (*Awareness, Interest, Desire, Action*) berhasil membangun ketegangan naratif yang

mencerminkan cara kerja sistem digital dalam menjerat kesadaran penggunanya. Penggunaan gaya bahasa kontemporer dan dualitas latar (fisik vs digital) semakin mempertegas jurang pemisah antara realitas organik dan simulasi mekanis.

Dari perspektif psikologi sastra, cerpen ini mengungkap terjadinya krisis identitas dan fragmentasi jiwa pada tokoh Dito dan Genta. Konflik batin yang dialami para tokoh menunjukkan adanya ketidakseimbangan antara *id*, *ego*, dan *superego*, di mana *algoritma* bertindak sebagai "*Superego Buatan*" yang represif. Kehadiran *Shadow User* menjadi puncak horor psikologis (*fenomena the uncanny*) yang melambangkan pengasingan diri manusia dari hakikatnya sendiri. Pesan moral yang ingin disampaikan penulis adalah pentingnya menjaga otonomi psikis dan kedaulatan mental di era digital. Keberhasilan Dito mencapai "Ruang Tanpa Sinyal" merupakan simbolisasi katarsis upaya manusia untuk melepaskan diri dari determinisme algoritma guna mempertahankan martabat dan kebebasan kejiwaan yang utuh. Dengan demikian, cerpen ini berfungsi sebagai peringatan profetik bagi masyarakat modern agar tidak tereduksi menjadi sekadar kumpulan data yang mudah dimanipulasi oleh kepentingan sistemik digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, A. K., & Fadhilasari, I. (2019). Sugawara, E., & Nikaido, H. (2014). Properties of ADEABC and ADEIJK efflux systems of *Acinetobacter baumannii* compared with those of the AcrAB-TolC system of *Escherichia coli*. *Antimicrobial Agents and Chemotherapy*, 58(12), 7250-7257. <https://doi.org/10.1128/AAC.03728-14>
- Anggoro, L. S. (2025). Media Sosial dan Identitas Diri: Dampaknya Terhadap Kesehatan Mental Remaja di Era Digital. *Jurnal Psikologi Insight*, 9(1), 1-10.
- Dzikri, H. F., & Widyatama, U. (2025). Krisis Eksistensi Digital: Ketika Diri Nyata Tersingkir Oleh Persona Maya. *June*.
- Febriyanto, D., & Suryani, S. (2021). *Seulas Pinang: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 2(1), 13-25. <https://doi.org/10.30599/spbs.v2i1.818>
- Fitrianti, R., Hanaf, A. A., Sosial, I., & Bangsa, U. B. (2025). Representasi Identitas Remaja melalui Budaya Tren di Media Sosial. *Wissen: Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 3(3), 283-297.
- Gusri, S., Efendi, E., & Zalnur, M. (2025). Perubahan Kriteria Kebenaran di Era Industri 4.0: Antara Koherensi, Korespondensi dan Pragmatisme. *Al-Ilmiya: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(3), 472-482.
- Hanifah, H., Salsabillah, L., Fitri, A. T., & Febriani, R. M. (2025). Landasan Teori, Penelitian Relevan, Kerangka Berpikir dan Hipotesis Penelitian Pendidikan. *Ihsan: Jurnal Pendidikan Islam*, 3(2), 391-404. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v3i2.989>

- Kadek, N., Bintang, D., Rai, I. B., Ayu, I., & Wirani, S. (2025). Analisis Psikologi Sastra Tokoh Utama pada Cerpen Meong-Meong Karya Made Sanggra. *Jurnal Pendidikan Bahasa Bali Undiksha*, 12(2), 150-159. <https://doi.org/10.23887/jpbb.v12i2.100637>
- Lutfia Diva Rahmawati, & Djoko Widodo. (2024). Partisipasi Masyarakat dalam Program Terobosan Baru Kampung Madani sebagai Upaya Mengurangi Angka Kemiskinan di Kota Surabaya. *Eksekusi: Jurnal Ilmu Hukum dan Administrasi Negara*, 2(3), 42-55. <https://doi.org/10.55606/eksekusi.v2i3.1177>
- Nurhayati, T., Fatwa, A. N., Fany, Z., & Pratama, P. (2025). *Pentas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 11(1), 85-96. <https://doi.org/10.52166/pentas.v11i1.9336>
- Puspitasari, H. R., Widiarti, N., & Subali, B. (2025). Digital Storytelling for Enjoyable and Effective Learning in the Technological Era (2020-2025): Digital Storytelling untuk Pembelajaran yang Menyenangkan dan Efektif di Era Teknologi. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 14(2), 161-173. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v14i2.1905>
- Putri, W. S. (2023a). 04(02), 215-227.
- Putri, W. S. (2023b). Analisis Tokoh dan Penokohan Tokoh Utama dalam Novel Not Me Karya Caaay. *Kande: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4(2), 215-227. <https://doi.org/10.29103/jk.v4i2.13445>
- Rahmawati, L. D., & Widodo, D. (2024). Sutrisno, S., Mappasessu, M., Badrah, U., Muhammad, A., Iqlima, Z., Arditya, P., ... & Arizqi, I. P. (2024). (Issue 112).
- Rakasiwi, Hudhana, & Anggraini. (2021). Nilai Sosial pada Cerpen Koran Republika Edisi Juli-Agustus 2020 (Pendekatan Sosiologi Sastra). *Prosiding Samasta*, 2020, 792-803. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/samasta/article/view/792-803>
- Ramadhani, R. D. (2025). Kajian Psikologis Tokoh Utama dalam Novel Elgara Karya Lusiafriaa. *Jurnal Cahaya Edukasi*, 2(4), 155-161. April. <https://doi.org/10.63863/jce.v2i4.164>
- Review, M. (n.d.). Pasquetto, I. V., Swire-Thompson, B., Amazeen, M. A., Benevenuto, F., Brashier, N. M., Bond, R. M., ... & Yang, K. C. (2020). Tackling Misinformation: What Researchers Could Do with Social Media Data. <https://doi.org/10.37016/mr-2020-49>
- Risma Tartila, Anggraini, N., & Faizah, P. N. (2023). Intrinsic Elements and Moral Values in the Anthology of Aim Short Stories by Kholifatul Fauziah. *Aksis: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 7(1), 48-62. <https://doi.org/10.21009/aksis.070105>
- Rizkianto, A. (2025). Sastra Profetik sebagai Pendekatan Dakwah: Studi pada Cerita Pendek "Memburu Muhammad". *Bilhikmah*, 3(2), 273-300. <https://doi.org/10.55372/bilhikmahjkpi.v3i2.83>
- Sarnia, W., Manini, A., & Sukma, B. (2025a). Meningkatkan Kemampuan Refleksi Siswa melalui Pembacaan Cerita: Sebuah Pendekatan untuk Menemukan Pesan Moral. *Simpul: Jurnal Ilmu Politik dan Hukum*, 1(4), 124-128.
- Sarnia, W., Manini, A., & Sukma, B. (2025b). 1(4), 129-133.

Vera Novitasari, D. D. S. (2024). Menggunakan Teknik Digital Storytelling dalam Pembelajaran Bahasa Inggris untuk Meningkatkan Ketrampilan Literasi. *Zhaima Cendekia Pendidikan*, 4(4), 50-54.
https://doi.org/10.9644/sindoro.cendekia_pendidikan.v4i4.50