

# JURNAL KOMUNIKASI

---

---

Volume 4, Nomor 1, Oktober 2009

ISSN 1907-848X

Halaman 01 - 102

---

---

## DAFTAR ISI

### Editorial

**Netralitas dan Keseimbangan Pemberitaan Surat Kabar Daerah  
dalam Pilkada DIY 2005 Tahap Kampanye Terbuka  
(Analisis Isi Harian Kedaulatan Rakyat dan Kompas Yogya)**

*Anang Hermawan*

(01 - 24)

**Mengupayakan Manajemen Media Massa yang Menghargai Jurnalis**

*Bambang MBK*

(25 - 38)

**Benturan Kepentingan dalam Manajemen Berita Televisi**

*Mite Setiansah*

(39 - 50)

**Literasi Media Keluarga Desa**

*Diyah Hayu R.*

(51 - 62)

**Blog: Menuju *Virtual Public Sphere*?**

*Muzayin Nazaruddin*

(63- 72)

**"Online Culture"**

*Luthfi Adam*

(73 - 84)

**Perempuan dalam Narasi Pascakolonial  
(Novel *Bekisar Merah* Karya Ahmad Tohari)**

*Anhar Widodo*

(85 - 94)

**Tentang Judul Itu...  
(Menyoal "Matinya" Ilmu Komunikasi)**

*Iwan Awaluddin Yusuf*

(95 - 102)

## “Online Culture”

Luthfi Adam <sup>1</sup>

### Abstract

*This article analyzes what exactly happened when someone “online” through his/her computer in Internet. This analysis will be based on Martin Heidegger's existentialism and Don Ihde's philosophy of technology. Thus, online activity is seen as a contemporary culture, especially in urban society, which shows some particular characteristics.*

### Keywords:

*Cyberspace, existentialism, online, virtual reality.*

### Pendahuluan

*Siang malam ku selalu/ menatap layar terpaku/ untuk online online/ online online// Jari dan keyboard beradu/ pasang earphone dengar lagu/ aku online online/ online online// Tidur telat bangun pagi-pagi/nyalain komputer online lagi/ bukan mau ngetik kerjaan/ e-mail tugas diserahkan/ tapi malah buka Facebook/ padahal face masih ngantuk/ beler kayak orang mabuk/ pala naik turun ngangguk-ngangguk.*

Tulisan di atas bukanlah puisi, melainkan lirik lagu rap yang dibawakan oleh Saykoji. Penyanyi rap (*rapper*) asal Jakarta ini memang kerap menghadirkan pesan-pesan yang berbau kritik budaya dalam lagu-lagunya. Kini Saykoji hadir dengan pesan tentang sebuah kecenderungan baru dalam budaya populer kita, ia berkisah tentang kebiasaan kita pada sebuah candu bernama “*online*”. Bacalah kembali bait pertama lagu itu. Di lagu berirama ceria ini Saykoji bercerita tentang siang malamnya yang selalu “*online*”, plus dengan *earphone* yang tidak lepas dari telinga agar ketika *online* ia juga selalu terhibur dengan musik kesayangannya. Lalu, Saykoji hidup dengan waktu tidur yang sedikit karena ia selalu tidur terlalu larut dan bangun terlalu pagi agar ia terus terjaga, agar ia terus “*online*”. Meski mengantuk, Saykoji tetap buka *Facebook*, sebuah situs jejaring sosial yang kini tengah banyak diminati. Saking diminatinya, *Facebook* akhirnya menuai kontroversi, beberapa perusahaan terganggu akibat aktivitas karyawannya yang terlalu rajin ber-*Facebook*.

*Online* adalah sebuah kosakata umum dalam dunia keseharian kita yang merujuk pada koneksi kita dengan dunia internet. *Online* berlawanan dengan *offline*, sebuah kondisi tidak terkoneksi dengan internet. Kini ungkapan “*eh, tar malem ol gak?*” atau “*kok kamu gak ol-ol sih?*” telah menjadi lumrah. *Online* kerap disingkat menjadi “*ol*” (*o-el*).

Jika ada *online* maka ada *offline*. Jika *online* merupakan kondisi terhubung, maka *offline* merupakan kondisi kita saat tidak terhubung. Terhubung dengan apa dan

---

<sup>1</sup> Mahasiswa pascasarjana pada Program Kajian Budaya dan Media, Sekolah Pascasarjana UGM, Yogyakarta.

tidak terhubung dengan apakah? Jika kita mengikuti kisah Saykoji, maka kita pertamanya terhubung dengan internet, yang di bait pertama lirik lagu *online* direpresentasikan oleh *keyboard* dan *earphone* untuk mendengar lagu. Lalu, di bait kedua direpresentasikan dengan komputer dan aktifitas dengan e-mail. Di bait ketiga ada *Facebook* yang menjadi representasi dari aktivitas *online*. Kondisi terhubung atau *online*, bukanlah semata-mata terhubung dengan komputer, tetapi terhubung dengan internet. Kata “on” dalam banyak penggunaannya mengacu pada kondisi hidup, menyala, atau menandakan kondisi yang aktif. Sedangkan kata, “off” adalah kondisi yang sebaliknya, mati, padam, atau pasif.

Singkatnya, kata *online* dapat diartikan sebagai kondisi kala kita menggunakan atau melakukan akses ke dalam dunia internet. Akses ini didahului oleh tindakan menghidupkan atau meng-*on*-kan suatu alat atau teknologi agar bekerja, lalu sang pengguna alat akan melakukan aktivitas bersama alat tersebut. Setelah sang pengguna *online*, maka ia segera masuk ke sebuah dunia yang kerap disebut dunia maya. Di dalam dunia ini segala sesuatunya berbeda dengan di dunia nyata. Maka, kondisi *online* juga bisa merujuk pada eksistensinya di dunia maya atau di dalam istilah kajian budaya sering disebut sebagai *Cyberspace*.

Sampai di sini sudah banyak pertanyaan muncul. Hal yang masih membingungkan adalah apakah internet itu adalah alat atau teknologi? Lalu, bagaimana hubungan manusia dengan alat dan teknologi internet? Kemudian, apa yang dialami manusia ketika ada dalam kondisi *online*? Bagaimana identitas manusia yang ada dalam kondisi *online*? Pertanyaan-pertanyaan tersebut mengandung muatan eksistensialisme karena saya mempertanyakan tentang keber-ada-an sesuatu, baik itu manusia, alat dan teknologinya, maupun hubungan antara manusia dan alat teknologi. Lebih jauh, saya juga mempertanyakan bagaimana manusia mengidentifikasi dirinya ketika *online*. Pertanyaan-pertanyaan tersebut saya coba jawab secara runtut. *Pertama*, dengan melakukan tinjauan pada filsafat teknologi. Pemikiran eksistensialisme Martin Heidegger dan pemikiran filsafat teknologi Don Ihde akan saya gunakan untuk membantu menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut. Kemudian, saya ingin mengungkap bagaimana pengalaman manusia ketika *online*, terutama tentang bagaimana ia mengidentifikasi dirinya ketika *online*. Di sini berbagai pemikiran *cyberculture* dan *Cyberspace* sebagai salah satu tema dalam kajian budaya akan coba saya gunakan sebagai pisau analisis.

### **Filsafat Teknologi**

Mari kita bayangkan sebuah fenomena yang saat ini sangat lumrah terjadi. Orang-orang yang duduk di kafe, mereka menghadapi laptop yang cahaya dari monitornya memendar ke wajah-wajah mereka. Di samping laptop mereka ada kopi, coklat atau minuman dingin seperti *juice* atau *smoothie*. Di banyak kafe, pemandangan ini sekarang menjadi sangat mudah ditemukan, juga di kampus atau bahkan di taman-taman kota. Jika kita tengok ke dalam rumah-rumah warga kota, di kamar-kamar mereka juga pemandangan seperti ini akan banyak ditemukan. Sejak tiga tahun terakhir, setidaknya telah terjadi sebuah pola hidup yang berbeda dalam budaya kaum urban di

negeri kita, sebuah pola hidup yang menjadikan komputer menjadi pusat aktivitas di waktu-waktu tertentu.

Gembira Putra Agam atau biasa disapa Gembil adalah seorang jurnalis yang bekerja untuk majalah *FHM*. Ia menuturkan selalu *online* sejak sampai di kantor pukul 09.00 sampai pulang kantor sekitar pukul 18.00. Setelah itu, ia akan melanjutkan *online* menggunakan telepon genggam. Gembil mengatakan bahwa mekanisme kerjanya selalu terhubung dengan internet, pencarian data dan interaksi dengan pihak lain melalui situs jejaring sosial atau situs *chatting*. Gembil telah akrab dengan internet sejak 1997. Ia mengakui tahu seluk beluk dunia internet dan sampai sekarang telah menjadi salah satu dunianya, yang tak mampu ia lepaskan. Bagi Gembil, dunia *online* adalah perpanjangan dari dunia nyata karena banyak urusan di dunia nyata ia lakukan di dunia maya.

Apa yang dilakukan Gembil adalah menjadikan dunia internet sebagai alat. Di sini saya akan membawa analisis dunia *online* atau dunia internet pada pembahasan mengenai filsafat teknologi dari pemikiran Don Ihde. Filsuf ini adalah seorang pengikut pemikiran Martin Heidegger, seorang filsuf eksistensialisme yang terkenal dengan kajian ontologis, filsafat yang mempertanyakan "ada" dari sesuatu, dan kajian fenomenologis yaitu kajian tentang pengalaman manusia dalam memaknai dunianya. Heidegger dalam karyanya *Being and Time (Sein und Zeit, 1927)* mengarahkan kita untuk menatap dengan lebih dalam hal-hal yang kita anggap sebagai keseharian kita, hal-hal yang banal. Dalam *Being and Time*, Heidegger menganalisis hubungan manusia dengan benda-benda yang berhubungan dengannya dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam *Being and Time (1927)* Heidegger mengatakan, dalam dunianya, *dasein* (manusia) selalu melihat tiga hal, pertama adalah alat-alat (*zuhandenes*), kedua adalah benda-benda yang bukan alat (*vorhandenes*), dan ketiga adalah orang-orang lain (*dasein* lain). *Zuhandenes* secara harafiah berarti 'siap-untuk-tangan'. "Ada" alat-alat ini menurut Heidegger berstruktur 'supaya' atau 'untuk'. Contohnya, komputer untuk mengetik tugas kuliah para mahasiswa. 'Ada'-nya alat adalah sebuah piranti untuk sesuatu. *Zuhandenes* adalah benda-benda yang terlibat dan memiliki relasi dengan kita. Ada dalam dunia yang sama, berada satu lanskap, yang kita pandang dengan berjarak, diwarnai oleh suasana hati kita. Dengan mengungkap struktur 'untuk' sebagai cara mengada alat-alat, Heidegger menyumbangkan sesuatu yang penting: distingsi cara-cara mengada itu sekaligus memperlihatkan bagaimana seharusnya bersikap terhadap mengada-mengada itu. Jadi, sikap terhadap alat adalah 'memanipulasi' atau memperlalat (Hardiman, 2003).

Heidegger di karya selanjutnya yaitu *The Question Concerning Technology and Other Essays* berlanjut pada analisis cara pandang dan pengalaman yang membentuk cara bertindak kita, cara bagaimana kita menggunakan alat dan cara kita berhubungan dengan dunia kehidupan. Menurut Heidegger kata teknologi berasal dari kata Yunani *techne* yang mempunyai arti bukan hanya aktivitas dan keahlian menukang dengan tangan, tetapi juga seni pikiran (*the arts of the mind*) dan seni halus (*fine arts*). *Techne* dihubungkan dengan *episteme* dalam Yunani kuno. Kedua kata ini melibatkan pengetahuan. *Techne* melibatkan pengetahuan praktis, sedangkan *episteme* melibatkan pengetahuan teoritis yang eksak/pasti. Pengetahuan ini membawa suatu penyingkapan

atau penerangan. *Techne* adalah suatu cara penyingkapan mengenai keber-ada-an sesuatu. *Techne* menyingkapkan apa yang dapat mengemukakan-dirinya-ke-hadapan (*bringing forth*). *Techne* merupakan satu cara ketika benda-benda dibantu muncul, dikemukakan ke hadapan, sehingga muncul dan disingkapkan. Di sini letak dimensi praksis dari fenomenologi Heidegger (Lim, 2008).

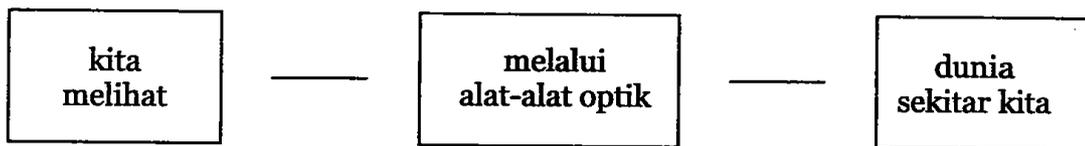
Penyingkapan yang dominan dalam teknologi modern adalah menantang alam. Cara penyingkapan ini menuntut alam secara berlebihan untuk menyumbangkan energinya supaya manusia dapat menyimpan dan menggunakannya. Alam dan bumi dilihat sebagai persediaan yang dapat diambil, disimpan, dan digunakan. Sementara, teknologi kuno tidak mencoba menantang alam. Contohnya adalah kincir angin sebagai teknologi kuno yang tidak bersifat menantang alam tapi justru mengikuti alam, menyimpan energi angin diubah menjadi energi listrik, misalnya. Tidak demikian dengan pertambangan sebagai teknologi modern. Pertambangan mengeruk isi bumi untuk dijadikan sumber energi. Akhirnya, Heidegger berpendapat bahwa esensi teknologi bukanlah berciri teknologis. Namun, terletak dalam bagaimana pembingkaihan yang dilakukan manusia, yaitu orientasi kita terhadap alam yang bersifat merekayasa dan manipulatif seperti dalam analisis tentang alat. Pembingkaihan, menurut Heidegger, adalah cara penyingkapan yang mendominasi esensi teknologi modern. Esensi teknologi akhirnya eksistensial karena berkaitan dengan manusia memandang dunianya. Heidegger juga mengatakan bahwa manusia juga bisa dilihat sebagai persediaan, yaitu sebagai sumber daya manusia. Namun, manusia mempunyai pendiriannya sendiri karena manusia bisa mengatur dirinya sendiri dan masuk dalam posisi bisa mengatur alam (Lim, 2008).

Pemikiran mengenai teknologi kemudian dilanjutkan oleh Don Ihde, filsuf asal Amerika Serikat. Ihde berkonsentrasi pada hubungan manusia dengan teknologi. Ihde ingin menunjukkan bahwa ada berbagai macam pengalaman manusia dengan teknologi dan dengan demikian menyadarkan manusia akan pengaruh dan dampak teknologi terhadap kehidupannya. Salah satu pembahasan Ihde tentang teknologi adalah bahwa teknologi mengubah persepsi manusia. Teknologi mengubah persepsi tentang waktu, persepsi tentang ruang, bahkan teknologi mengubah bahasa. Dengan membahas berbagai hubungan manusia-teknologi, Ihde menunjukkan bahwa relasi dengan teknologi bersifat nonnetral. Namun, bagi Ihde, relasi dengan teknologi yang bersifat nonnetral itu masih lemah, yang lebih dominan justru hubungan manusia dan teknologi yang bersifat eksistensial. Artinya, arah dan tujuan manusia tersebut sudah dipengaruhi oleh teknologi walaupun tidak sepenuhnya karena hubungan manusia dan teknologi tidak pernah total. Dunia kehidupan manusia masih dapat dialami tanpa teknologi. Karena tidak total itulah maka hubungan manusia dengan teknologi memunculkan variasi-variasi (Lim, 2008).

Dalam esai ini saya mencoba untuk menelaah hubungan manusia dengan teknologi internet secara eksistensial. Lewat variasi-variasi hubungan eksistensial antara manusia dan teknologi, saya akan memfokuskan pada analisis pengalaman pengguna internet dengan menggunakan penjelasan variasi-variasi hubungan manusia-teknologi dari Don Ihde.

## Hubungan Kebertubuhan

*Pertama* adalah hubungan kebertubuhan. Dalam hubungan ini alat digunakan sebagai perpanjangan tubuh manusia. Alat juga menjadi sebagian dari tubuh manusia dalam relasinya dengan dunia sekitarnya. Dapat dikatakan bahwa manusia "menubuh" dengan alat. Alat sebagai mediator antara manusia dan dunia merupakan sebagian dari pengalaman manusia yang bertubuh. Ihde berpegang pada wujud teknologi yang konkret. Materialitas teknologi memungkinkan perpanjangan tubuh. Seperti kacamata dan telepon yang merupakan perpanjangan tubuh manusia ketika memandang dan mendengar (Lim, 2008).



Hubungan seperti di atas bersifat eksistensial karena dalam konteks penggunaannya teknologi dilibatkan untuk melihat sesuatu dalam cara tertentu dan ini mengakibatkan perubahan persepsi dalam rasa tubuh. Teknologi terletak di antara manusia dan dunia, yaitu dalam posisi mediasi. Francis Lim dalam buku *Filsafat Teknologi: Don Ihde tentang Dunia, Manusia, dan Alat*, mencontohkan bagaimana kita menggunakan kacamata dan telepon. Seperti ketika kita menggunakan kacamata, maka kacamata itu telah menubuh dan menjadi satu kesatuan tak terpisahkan ketika kita memandang sesuatu. Begitu pula ketika kita menggunakan telepon. Telepon menubuh dengan kita saat bercakap-cakap dengan seseorang yang jaraknya teramat jauh. Jika hubungannya demikian maka dapat dilukiskan seperti di bawah ini:

( manusia – teknologi ) – dunia

Alat teknologi dianggap sebagai perpanjangan dari tubuh manusia. Teknologi dianggap sebagai bagian dari tubuh manusia dalam mengarahkan intensionalitas manusia kepada dunia kehidupan di sekitarnya. Alat tidak menonjolkan diri karena fokus perhatian manusia tidak tertumpu pada alat, tetapi pada apa yang akan dilakukan bersama-sama alat tersebut. Namun, alat tidak transparan total karena masih ada perbedaan pengalaman ketika menggunakan alat dan ketika tidak menggunakan alat (Lim, 2008).

## Hubungan Hermeneutis

Hubungan yang kedua adalah hubungan hermeneutis, yaitu alat teknologi dibaca sebagai teks yang perlu ditafsirkan. Hermeneutika berarti penafsiran terhadap bacaan teks yang perlu diterjemahkan menjadi sesuatu yang dapat dipahami. Jika dalam hubungan kebertubuhan alat semi-transparan dan dapat menjadi perpanjangan tubuh manusia, maka dalam hubungan hermeneutis alat harus terlihat dan disadari (*opaque*) supaya dapat dibaca dan ditafsirkan. Dalam hubungan hermeneutis pembacaan menjadi penting. Hal yang dibaca kemudian menjadi fokus intensionalitas manusia, yaitu

terminus dari persepsi visual manusia. Mempersepsi berarti membaca, dan membaca membutuhkan penafsiran pula. Francis Lim mencontohkan dengan termometer. Ketika kita berada di ruangan yang ber-AC, kita dapat melihat keluar ruangan saat terik matahari begitu terlihat, tetapi jelas tidak bisa terasa. Namun, kita bisa mengetahui bagaimana panasnya di luar ruangan melalui termometer yang menunjukkan suhu 38 derajat Celcius. Kita membaca termometer itu dan tahu bahwa cuaca di luar panas sekali. Ternyata lewat sebuah alat termometer kita bisa mengetahui suhu tertentu meski kita tidak berada di sana. Teks pada alat menjadi terminus dari intensionalitasnya. Di sini alat dipandang sebagai objek yang menyatu dengan dunia yang kita amati. Teknologi berciri material supaya dapat dibaca (Lim, 2008). Hubungannya dapat dilukiskan sebagai berikut:

Manusia – ( teknologi – dunia )

### **Hubungan Keberlainan**

Hubungan ini merupakan suatu pandangan lain dari Don Ihde yang memandang alat teknologi tidak sebagai objek, tetapi sesuatu yang-lain atau lebih tepat sebagai quasi yang lain. Ihde meminjam istilah ini dari Emmanuel Levinas. Orang lain sebagai yang-lain dipandang mempunyai perbedaan yang radikal dan tak terbatas (*infini*). Maka, manusia lain tidak boleh dianggap sebagai objek maupun sebagai sarana. Lalu, sejauh mana teknologi dianggap sebagai yang-lain? Masalah antropomorfisme, yakni teknologi yang mirip manusia mengemuka di sini (Lim, 2008). Kita kerap kali menganggap suatu alat teknologi seperti manusia, mengapa demikian? Karena alat tersebut memiliki dunianya sendiri. Francis Lim mencontohkan ketika kita menunggang kuda. Kuda sebagai kendaraan tetap sesuatu yang lain yang punya dunianya sendiri yang bisa jadi tidak bisa kita jangkau. Atau ketika kita bermain *video game*. Meski kita mengendalikan permainan lewat *joystick*, tetapi *video game* punya dunianya sendiri yang bahkan kita harus ikut aturan-aturan dunia tersebut. Atau ketika menonton film, teknologi pencitraan film menampilkan kisah-kisah tertentu. Film dalam dimensi hermeneutis menampilkan dunia, tetapi film tetap merupakan sejenis presentasi teknologi. Terkadang, karena adanya hubungan keberlainan, kita memarahi sebuah alat yang rusak seperti alat tersebut adalah manusia. Hubungan keberlainan bisa dilukiskan sebagai berikut:

Manusia – teknologi – ( dunia )

Dunia ada di dalam tanda kurung, karena dunia akhirnya menjadi latar belakang hubungan manusia dengan teknologi. Alih-alih, teknologi kemudian menjadi pemeran utama.

### **Hubungan Latar Belakang**

Dalam varian hubungan ini peranan teknologi berkebalikan dengan hubungan sebelumnya, yaitu hubungan keberlainan. Di sini teknologi berperan sebagai latar belakang. Francis Lim memberikan contoh yaitu teknologi yang otomatis atau semiotomatis seperti lampu di rumah kita, alat pendingin atau penghangat ruangan, dan

lain-lain. Semua jenis teknologi otomatis tetap membutuhkan manusia untuk menghidupkannya, tetapi setelah itu mesin berjalan dengan sendirinya. Jenis teknologi ini akan berfungsi seperti latar belakang bagi manusia dalam menjalani dunia kehidupannya. Setelah mesin berjalan sendiri, maka mesin itu sendiri seakan-akan menghilang. Padahal, kita tengah hidup dalam pengaruh alat-alat tersebut, tetapi kita tidak menyadari kehadirannya. Hubungan manusia dengan alat teknologi kemudian menjadi *transparency* atau *opacity*. Teknologi berada di latar belakang atau di pinggir seperti suatu kehadiran yang absen dan tidak diperhatikan, tetapi memengaruhi pengalaman dan persepsi manusia terhadap dunia sekitarnya. Teknologi memainkan peranannya secara tidak langsung (Lim, 2008).

Menurut Albert Borgmann dalam karyanya *Technology and the Character of Contemporary Life: a Philosophical Inquiry*, teknologi yang bekerja di latar belakang ini sebenarnya adalah mesin atau alat. Sementara, teknologi yang berada di kedudukan yang menonjol adalah piranti (*device*). Piranti adalah sejenis kedudukan yang diperjualbelikan demi fungsinya, alat dengan segala bagiannya bergerak untuk menjalankan suatu fungsi. Alat adalah sarana untuk mencapai tujuan. Tujuan adalah fungsi alat tersebut. Di sini dibedakan antara fungsi alat dan cara kerja alat. Cara kerja alat tidak penting atau tidak menonjol, sedangkan fungsi alat lebih menonjol. Misalnya, fungsi modem adalah alat untuk mengakses jaringan internet, sedangkan mesin modem bergerak dengan cara tertentu untuk membuat pengguna mengakses jaringan internet. Menurut Borgmann, cara bergerak modem disembunyikan atau kurang diperhatikan, sementara yang menonjol adalah jaringan internet yang diberikan oleh modem. Jadi, dalam keseharian kita, tidaklah penting bagaimana cara kerja komputer atau cara kerja modem, justru fungsi komputer dan modem sendirilah yang penting dan berpengaruh dalam keseharian kita (Lim, 2008).

### **Identitas Manusia Online**

Hubungan manusia dengan internet adalah sesuatu yang gampang-gampang susah untuk dianalisis. Jika internet dianggap sebagai sebuah benda yang berbentuk fisik, berarti kita menganggap internet seperti kita menganggap komputer. Atau kita menganggap internet bagian dari komputer. Jika demikian, maka hubungan kebutuhannya antara manusia dengan teknologi tidak terjadi. Namun, apakah internet bisa diperlakukan sama dengan komputer? Menurut saya tidak. Internet sesuatu yang berbeda dengan komputer. Internet adalah teknologi yang lain dengan komputer, memang untuk mengaksesnya kita membutuhkan komputer.

Kisah Gemi yang saya ceritakan di atas merupakan suatu contoh bagaimana ia menganggap internet sebagai sebuah alat. Sebagai sebuah alat, Gemi memosisikannya sebagai pembantunya, yaitu sesuatu yang ia gunakan untuk tujuan yang telah ia tentukan. Gemi, telah mengakrabi internet sejak 1997, jelas memiliki pengalaman yang cukup bervariasi dengan internet. Gemi sempat mengalami fase ketika ia mengakses internet untuk menyebarluaskan lagu-lagu yang ia ciptakan bersama bandnya. Gemi juga sejak lama bergelut dalam dunia literasi dengan menerbitkan majalan mini (*Fanzine*) tentang musik-musik *underground* atau musik indie. Ia kerap kali

menggunakan situs jejaring pertemanan seperti *Myspace* dan *Multiply* untuk memopulerkan bandnya. Sampai saat ini Gembu mengaku masih melakukan kegiatan yang serupa meski ia kini telah bekerja sebagai wartawan majalah *FHM*. Sebagai wartawan, Gembu juga rutin menggunakan internet sebagai alat baginya untuk mencari berbagai data dan informasi. Gembu mengaku, kehidupan nyatanya terpisah dari dunia *online* atau dunia internet. Ia mengaku tidak terlalu suka bermain-main identitas atau larut dalam pertemanan di dunia maya. Gembu lebih suka memosisikan internet sebagai fasilitas yang ia gunakan untuk mencapai tujuan dalam kehidupan dunia nyata, misalnya dengan mengunduh lagu-lagu atau film-film yang bisa ia nikmati dalam kesehariannya.

Cerita lain datang dari Leoni Rahmawati, seorang mahasiswi Swinburne University of Technology di Australia. Leoni hijrah ke Australia setahun yang lalu. Sejak itu pula ia merasa telah terjebak dalam kehidupan dunia internet. Leoni merasa tidak bisa menyatu dengan kehidupan dunia nyata di lingkungannya. Ia kemudian merasa kehidupannya adalah di dunia maya. Leoni akhirnya aktif mengakses internet rata-rata 16 jam sehari. Sejak bangun ia sudah menyalakan komputer yang otomatis terkoneksi dengan internet. Dari situ ia mendapatkan kebutuhannya sebagai makhluk sosial. Leoni merasa teman-teman riilnya adalah yang ada di dunia maya. Ia memiliki akun di beberapa situs jejaring pertemanan seperti *Facebook*, *Deviant Art*, *Multiply*, dan *Twitter*. Tidak lupa ia selalu mengaktifkan *Yahoo Messenger* (YM) untuk tetap bisa *chatting* dengan teman-temannya. Bagi Leoni, dunia maya adalah tempat ia bisa mengekspresikan segala hal yang tidak mungkin ia ekspresikan di dunia nyatanya. Leoni menjadi salah satu seniman fotografi yang karyanya banyak diapresiasi di situs *Deviant Art*. Situs tersebut menyediakan ruang-ruang pribadi yang memungkinkan pemilik akun bisa menampilkan karyanya dengan leluasa. Di situ Leoni seperti memiliki galeri seninya sendiri, dan bisa mengundang orang lain untuk berkunjung setiap kali ia meng-*upload* karya foto terbarunya. Leoni mengakui, ia justru menciptakan karya di dunia nyatanya untuk ia bawa ke dunia maya. Ruang presentasinya adalah dunia maya, dan ia mempersiapkan segala sesuatunya di dunia nyata. Lain dengan Gembu yang menjadikan dunia maya sebagai alat untuk eksistensinya di dunia nyata.

Dari dua pengalaman di atas kita bisa melihat dua perbedaan cara berhubungan dengan internet. Saya tidak akan membandingkan dua pengalaman tersebut, tetapi akan menggunakannya untuk menganalisis bagaimana cara-cara manusia berhubungan dengan dunia melalui internet, dan bagaimana manusia berhubungan dengan internet itu sendiri. Kita bisa lihat Gembu dan Leoni adalah pengguna situs jejaring pertemanan. *Facebook* saat ini merupakan situs jejaring pertemanan yang paling populer di Indonesia. Gembu dan Leoni mengakses situs tersebut. Situs jejaring pertemanan memberikan ruang kepada kita untuk memiliki akun tersendiri beserta keleluasaan bagi kita untuk mengidentifikasi diri kita. Kevin Robins dalam artikelnya berjudul "Cyberspace and the World We Live In" mengatakan bahwa dalam *Cyberspace* identitas kita adalah sesuatu yang bisa diracik untuk melampaui keterbatasan '*real-world*' dan '*real world body*', dan itu semua diatasi dengan '*artificial domain*'. Subjektifitas kita buyar melalui sirkuit siberetik. Diri menjadi cair dan menjadi entitas yang tidak tunggal. Identitas kita bisa dipilih dan ditolak semaunya, seperti dalam game atau fiksi.

Dalam dunia *Facebook*, kita mempresentasikan diri kita di dalam situs jejaring pertemanan yang kita miliki. *Facebook* sendiri sudah merupakan dunia tersendiri. Ketika kita *online* kemudian *sign in* ke dalam *Facebook*, maka mari kita bayangkan diri kita masuk ke dalam sebuah dunia bernama "Facebook". Di situ sepertinya ada dua Gemi dan Leoni, ada dua "diri". Diri di dunia nyata adalah diri yang sedang berhadapan dengan layar monitor komputer dan mengetik di kibor, dan ketika kita masuk ke dalam dunia *online Facebook*, kita telah masuk ke dunia baru. Kita telah menubuh dengan akun kita di *Facebook*. Sosok yang akan berhadapan dengan teman-teman kita yang juga tengah *online* adalah kita yang sedang ada di dunia *Facebook*. Identitas yang bermain di dunia tersebut juga adalah identitas yang kita tuliskan di *message status* kita di *wall Facebook* kita. Maka, dalam kondisi seperti ini, bagaimanapun Gemi menolak dirinya terpisah dari dunia maya, dia tetap menubuh ketika mengakses situs jejaring pertemanan. Karena, di situs jejaring pertemanan yang wajib dilakukan adalah menciptakan identitas kita untuk berinteraksi dengan pengguna yang lain. Ketika kita tengah berinteraksi, maka kita hidup di sana, berkomunikasi dan melakukan berbagai kegiatan seperti halnya makhluk sosial. Leoni lebih gamblang. Ia mengakui dirinya sangat suka memainkan identitas di situs jejaring pertemanan. Ia mengaku menyatukan dirinya ke dalam dunia *Facebook* atau *Deviant Art*. Bahkan, ia lebih merasa hidup di dunia maya tersebut daripada di dunia nyata.

Jika ditinjau dari sudut pandang hermeneutis, internet jelas bisa menjadi teks yang penuh tantangan penafsiran. Apa yang sedang Gemi dan Leoni hadapi di depan mata mereka adalah teks-teks belaka. Beragam memang, karena internet menyajikan keleluasaan bagi kita untuk mengakses hal-hal yang visual, audio, dan audio visual. Namun, apapun formatnya, semua itu adalah teks. Permainan yang kita lakukan juga sangat tekstual. Misal, kita menampilkan *mood* hari ini di *wall Facebook* kita hanya melalui satu kalimat saja. Di situs jejaring pertemanan hal ini menjadi begitu populer. Kita bisa menafsirkan kondisi teman kita nun jauh di sana dari kalimat-kalimat yang ditulis di *wall Facebook*nya. Begitu pula ketika kita mengakses *Yahoo Messenger* (YM). YM menyediakan ruang bagi kita untuk menulis pesan status kita saat ini. Kita bisa mengetahui teman kita sedang sibuk ketika teman kita memajang ikon *busy* di profil YM-nya. Semua itu permainan teks. Namun, semua terasa sungguh hidup.

Bagaimanapun lincahnya kita menguasai berbagai dimensi internet, internet tetaplah internet itu sendiri. Internet memiliki dunianya sendiri. Percepatan dalam dunia internet tidak bisa kita tentukan oleh diri kita. Internet bisa kita jadikan alat, kita kuasai untuk kita jadikan sarana kita mencapai tujuan kita. Namun, dunia dalam internet memiliki dimensi yang bertingkat-tingkat. Para pengguna seperti Gemi dan Leoni hanyalah penikmat dari apa yang disajikan oleh internet. Internet sendiri adalah sebuah dunia yang teratur dan diatur. Yasraf Amir Piliang dalam karyanya *Sebuah Dunia yang Dilipat* mengatakan bahwa dunia ada dalam kondisi *order* dan *disorder*. Dunia maya dianggap sebagai sebuah dunia yang *disorder* karena di dunia ini para penggunanya bisa keluar dari aturan-aturan yang mencengkeram di dunia nyata. Sifat "*order*" adalah teratur, tertata dan bertahan dalam tatanan. Sedangkan, *disorder* kebalikannya, kondisi yang dinamis dan transformatif. Dalam dunia nyata, kondisi *disorder* dilihat sebagai

sesuatu yang destruktif. Oleh karena itu, bisa kita rasakan lambatnya berbagai perubahan sosial di dunia nyata. Sebagai contoh, Leoni begitu kesulitan untuk merasa nyaman dengan dunia nyatanya di Australia sana karena identitas Leoni di dunia nyata dipenjara dalam aturan, berbagai disiplin yang sulit untuk diubah. Di dunia nyata, identitas kita diwakili dari kartu tanda pengenal sampai warna kulit kita. Di dunia maya ketatnya aturan identitas tidak berlaku. Leoni bisa saja bahkan mengganti nama atau agama setiap kali dia mau. Tanda pengenal kita di dunia maya bisa kita ubah semau kita. Itulah salah satu *disorder* dalam dunia maya. Namun, selincih apapun kita memainkan diri kita dalam kondisi dunia maya yang dinamis, internet tetap punya aturannya tersendiri, dunianya tersendiri. Leoni dan Gembi tetap harus mengikuti aturan main ketika masuk jejaring *Facebook* atau *Twitter*. Tentu saja sebagai quasi-yang-lain, *Facebook* dan *Twitter* akan tetap hidup meski kita memutuskan untuk menonaktifkan akun kita. Contoh lain dari hubungan quasi-yang-lain manusia dengan internet adalah bahwa selama ini internet tetap memainkan tren dan mengombang-ambing penggunaannya dalam permainan tren internet. Selain itu, sebagai media komersial, internet bahkan mengkomodifikasi penggunaannya.

Internet adalah sebuah dunia. Selayaknya sebuah dunia, disana ada realitas, kemudian disebut realitas virtual. Kevin Robin dalam artikel "Cyberspace and the World We Live In" mengatakan bahwa realitas virtual dan *Cyberspace* diimajinasikan sebagai reaksi untuk melawan dan beroposisi pada dunia nyata. Maka *Cyberspace* memiliki aturan yang mencoba menjadi bentuk sosial baru, bahkan bercita-cita menciptakan masyarakat baru. Sebagai sebuah dunia, tentu saja *Cyberspace* secara otomatis menjadi latar belakang bagi kita sebagai penggunaannya. Para pengguna internet hanyut dalam realitas virtual yang bersifat imajinatif bahkan fantasi. Seketika kita "online", maka seketika itu juga kita masuk dalam latar dunia yang terpisah dengan dunia nyata. Kita kemudian luput dalam mendeteksi dimensi alat dan teknologi. Kita melupakan keberadaan modem, laptop, bahkan kita tidak peduli dengan lokasi letak pemancar *Wi-Fi* yang membuat kita bisa mengakses internet. Lebih jauh lagi, dalam *Cyberspace*, kita juga luput dalam menyingkap bahwa situs jejaring pertemanan juga merupakan suatu alat bagi penciptanya. Di situ ada kehendak yang berbeda dalam merekayasa situs tersebut. Kita luput juga bahwa jangnan-jangnan kita juga sedang dijadikan alat, seperti pendapat Heidegger bahwa manusia juga bisa dijadikan alat. Sebagai sebuah dunia, internet menjadi latar belakang bagi kehidupan kita di sana. Dan sebagai latar belakang kita biasa mengabaikan dimensi-dimensi cara kerja teknologi. Kita larut dalam fungsinya karena disitu kita mendapatkan ruang, tempat identitas kita bisa kita mainkan.

## Daftar Pustaka

- Hardiman, F. Budi. 2003: *Heidegger dan Mistik Keseharian, Suatu Pengantar Menuju Sein und Zeit*. Jakarta: KPG.
- Lim, Francis. 2008: *Filsafat Teknologi: Don Ihde tentang Dunia, Manusia, dan Alat*. Yogyakarta: Kanisius.
- Piliang, Yasraf Amir. 2004. *Sebuah Dunia yang Dilipat*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Robin, Kevin. "Cyberspace and the World We Live In".

### **Wawancara:**

Gembira Putra Agam, wartawan majalah *FHM*.

Leoni Rahmawati, mahasiswi Swinburne University of Technology, Australia.

