



PUSTAKA FILSAFAT



RUANG PUBLIK

Melacak "Partisipasi Demokratis" dari *Polis* sampai *Cyberspace*

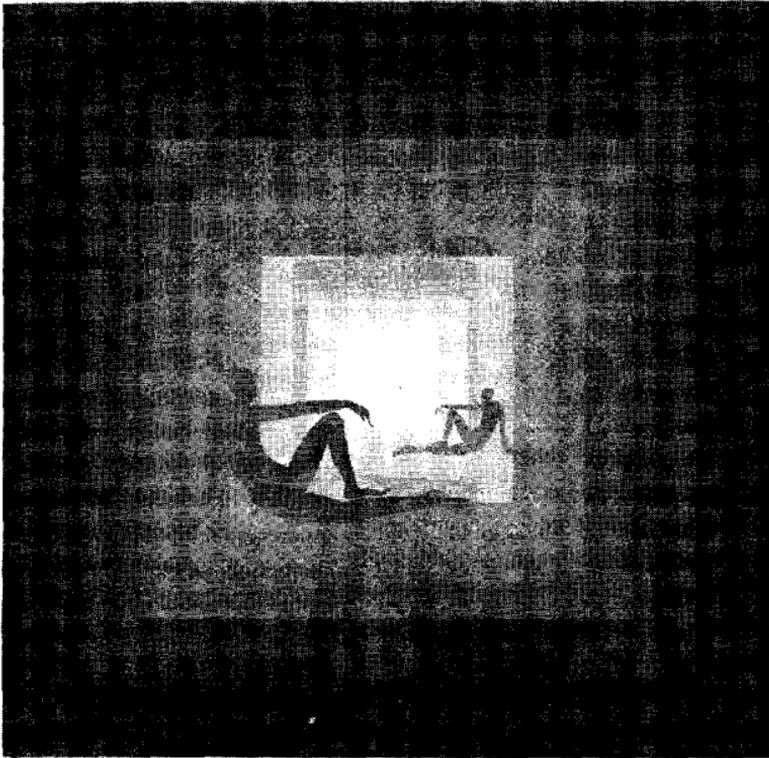


BADI
LI

Editor: F. Budi Hardiman

RUANG PUBLIK

Melacak "Partisipasi Demokratis" dari *Polis* sampai *Cyberspace*



Editor: F. Budi Hardiman



Penerbit Kanisius

Ruang Publik

026915

© Kanisius 2010

PENERBIT KANISIUS (Anggota IKAPI)

Jl. Cempaka 9, Deresan, Yogyakarta 55281, INDONESIA

Kotak Pos 1125/Yk, Yogyakarta 55011, INDONESIA

Telepon (0274) 588783, 565996; Fax (0274) 563349

E-mail : office@kanisiusmedia.com

Website: www.kanisiusmedia.com

Diterbitkan dengan kerja sama antara Penerbit Kanisius Yogyakarta dan Pusat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat STF. Driyarkara Jakarta

Cetakan ke- 5 4 3 2 1

Tahun 14 13 12 11 10

Desain Sampul : Donny Ibrahim

Desain Isi : Damar

ISBN 978-979-21-2657-0

Hak cipta dilindungi undang-undang

Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan dengan cara apa pun, termasuk fotokopi, tanpa izin tertulis dari Penerbit

Daftar Isi

Prakata	v
Pendahuluan	
<i>F. Budi Hardiman</i>	1
I. KEPUBLIKAN	21
1. Kepublikan dan Keprivatan di Dalam <i>Polis</i> Yunani Kuno <i>A. Setyo Wibowo</i>	23
2. Gagasan tentang Kepublikan Dalam Gereja Abad Pertengahan <i>Antonius Eddy Kristiyanto</i>	63
3. Kepublikan dalam Filsafat Kant <i>SP. Lili Tjahjadi</i>	79
II. MASYARAKAT WARGA	105
4. "Masyarakat Warga" dalam Pemikiran Locke, Rousseau dan Hegel <i>Franz Magnis-Suseno</i>	107
5. "Masyarakat Warga" dalam Pemikiran G.W.F. Hegel <i>Fitzerald K. Sitorus</i>	123
6. "Masyarakat Warga" dalam Pemikiran Antonio Gramsci <i>R. Haryono Imam</i>	167

III. RUANG PUBLIK, KAPITALISME DAN PLURALISME ..	183
7. Komersialisasi Ruang Publik menurut Hannah Arendt dan Jürgen Habermas <i>F. Budi Hardiman</i>	185
8. Persoalan 'Publik' dan 'Privat' dalam Feminisme <i>J. Sudarminta</i>	203
9. Ruang Publik dan Agama menurut Habermas <i>A. Sunarko</i>	219
10. Ruang Publik dan Peran Para Penyair menurut Richard Rorty <i>Reza A. Antonius</i>	241
IV. RUANG PUBLIK DAN KEBUDAYAAN	267
11. Ruang Publik dan Ruang Privat dalam Tinjauan Kebudayaan <i>M. Sastrapratedja</i>	269
12. Krisis Ruang Publik Kultural <i>Mudji Sutrisno</i>	281
13. Tubuh Telanjang Manusia dalam Ruang Publik <i>Deshi Ramadhani</i>	295
14. Ruang Publik dalam Arsitektur <i>David Hutama</i>	317
15. Ruang Publik Dunia Maya <i>Karlina Supelli</i>	329
V. RUANG PUBLIK DAN TANTANGANNYA	347
16. Kesucian Hukum di Ruang Publik <i>Al. Andang L. Binawan</i>	349
17. Menyelamatkan Ruang Publik <i>B. Herry-Priyono SJ</i>	369
Biodata Para Penulis	399

Ruang Publik Dunia Maya

Karlina Supelli

Perkembangan Teknologi Informasi seolah-olah menambah sebuah ruang baru ke dalam ruang-waktu 4-matra tempat manusia berinteraksi. Kita menyebutnya ruang maya. Tidak mudah memahami hakikat ruang maya. Komunikasi yang berlangsung di dalamnya bersifat aktual, meski segala sesuatu yang hadir di hadapan kita bersifat maya. Kita punya tong sampah maya di ruang itu; tetapi semua dokumen yang kita tulis lenyap setiap kali kita membuangnya ke tong itu. Kita bisa menciptakan kehidupan kedua dengan tokoh-tokoh maya serta melakukan transaksi perdagangan maya; tetapi laba yang diperoleh bisa ditransfer ke rekening bank dan kita uangkan menjadi rupiah nyata yang bisa kita genggam.

Bagaimanakah kita sendiri mengamati diri kita di dalam ruang maya, atau di antara warga komunitas maya lainnya? Bisakah ruang maya membangun ruang publik tempat kita melaksanakan diskusi kritis menyangkut perkara-perkara yang menjadi keprihatinan bersama warga dunia nyata? Inilah pertanyaan-pertanyaan yang, antara lain, terus mengemuka sejak ruang maya terbentuk.

Tulisan sederhana ini mencoba menelusuri kemungkinan terbentuknya 'ruang publik' di sebuah dunia tempat teknologi bukan hanya membantu manusia mendapat keterangan mengenai alam dan

mentransformasikannya, tetapi sudah juga mengambil alih realitas. Tulisan ini diawali dengan refleksi sederhana mengenai teknologi dalam dua zaman yang berbeda berdasarkan film *Modern Times* (Chaplin, 1936) dan *The Matrix* (Larry & Andy Wachowski, 1999), dilanjutkan dengan paparan ringkas mengenai Teknologi Informasi. Baru kemudian dibahas bagaimana teknologi informasi mengakibatkan transformasi kehidupan personal maupun sosial, serta implikasinya terhadap cita-cita normatif¹ yang melekat pada diskursus tentang ruang publik.

Dua Zaman, Dua Wajah Teknologi

Ilustrasi 1: *Modern Times*

Era Depresi 1930-an. Di Eropa dan Amerika, jutaan orang menganggur, miskin dan kelaparan. Si Gelandangan (*the Tramp*, diperankan oleh Charlie Chaplin) akhirnya mendapat pekerjaan di sebuah pabrik perakitan. Ia bertugas di salah satu jalur perakitan. Jalur ini bergerak membawa komponen yang perlu ditangani dari satu bagian perakitan ke bagian lainnya. Ada bagian untuk memasang sekrup, ada bagian untuk mengencangkan, dan seterusnya. Setiap tindakan di sepanjang jalur itu hanya melakukan satu gerak yang dirancang untuknya.

Keberhasilan seorang buruh menjalankan tugas di jalur itu bergantung pada dua hal. Pertama, kemampuannya mengotomatisasi tangan sesuai laju komponen yang lewat di depannya. Kedua, ketepatan buruh sebelumnya menyelesaikan tugasnya sesuai tempo. Apa yang terjadi jika seorang buruh berhenti sekejap dari gerakan rutin memasang sekrup untuk, misalnya, mengusir seekor lalat yang hinggap di wajahnya? Roda perakitan yang terus berputar membawa

1 Tulisan ini mengandaikan bahwa beragam pengertian mengenai ruang publik serta cita-cita normatifnya sudah dibahas dalam tulisan-tulisan lain di buku ini.

komponen yang belum tertangani ke posisi buruh selanjutnya. Ulah si buruh menggaruk wajahnya bisa menimbulkan kekacauan pada seluruh jalur perakitan, karena buruh selanjutnya tidak bisa mengerjakan tugasnya sebelum tugas yang mendahuluinya diselesaikan.

Dengan kejenakaan yang getir, Chaplin menggambarkan bagaimana mesin memaksakan hukum terhadap gerak bebas manusia. Ketertiban gerak mesin dimaksudkan untuk menghasilkan kerja sama yang kaku dan pasti. Setiap mesin hanya mengerjakan satu hal dan setiap buruh hanya melaksanakan satu fungsi, berulang kali. Dengan cerdas, Chaplin juga menggambarkan dasar pokok hubungan antara manusia dan mesin, sebagaimana pernah digambarkan oleh insinyur Prancis sekaligus pemikir tentang mesin, Franz Reuleaux. Elemen-elemen mesin membangun sebuah rantai kinematik tertutup. Gerak setiap bagian terkendala oleh gerak komponen-komponen tetangga yang mengapitnya (Reuleaux, 1876: 45-50). Meski sedemikian kaku dan pasti, mesin bermula dan berakhir pada manusia. Dalam *Modern Time*, pada mulanya adalah pemilik pabrik yang mau mendapat laba sebanyak mungkin. Selanjutnya adalah sang mandor yang dengan sewenang-wenang mempercepat atau memperlambat putaran mesin untuk memenuhi tuntutan pemilik. Sang mandor kelihatannya saja berkuasa, padahal ia tidak berbeda dengan buruh-buruh lain. Mereka semua hanyalah mesin-mesin kecil penunjang kerja mesin raksasa bernama proses produksi.

Ilustrasi 2: *The Matrix*.

Circa 2199. Seluruh dunia dikuasi oleh mesin cerdas yang durjana sejak tahun 1999. Mesin ini menjejalkan sinyal berisi informasi lingkungan maya yang disebut *Sang Matriks* ke dalam otak hampir semua warga Bumi. Warga Bumi tidak menyadari kemayaan pengalaman mereka. Ke dunia itulah Neo dilahirkan. Ia direkrut oleh Morpheus, salah seorang dari sedikit sekali manusia

yang tidak terjerat oleh jaringan Sang Matriks. Sesudah Morpheus berhasil mengembalikan Neo ke dunia nyata, mereka berdua bercita-cita melawan Sang Matriks agar manusia kembali ke dunia nyata. Namun, apa itu yang nyata?

"Bagaimana engkau mendefinisikan yang nyata? Kalau yang engkau maksud adalah apa yang bisa engkau rasakan, engkau baui, engkau cecap dan lihat, maka yang nyata semata-mata sinyal-sinyal elektrik yang ditafsirkan oleh otakmu. Inilah dunia yang kau ketahui. Dunia ... sebagai bagian ... sebuah simulasi yang kita sebut Sang Matrix. Engkau hidup di sebuah dunia mimpi, Neo", kata Morpheus (adegan 39'10").

Dalam adegan berikutnya, di sebuah restoran maya, seorang tokoh bernama Cypher menemui agen Sang Matriks bernama Smith. Cypher juga hidup di dalam dunia nyata, tetapi seperti Neo dan Morpheus, ia bisa keluar-masuk dunia maya. Suatu hari, ia meminta Sang Matriks menghapus semua ingatannya akan kebenaran. Sebagai imbalan, ia akan menyerahkan Morpheus. "Aku tahu bistik ini tidak ada. Aku tahu, saat aku melahapnya, Sang Matriks mengirim sinyal ke otak sehingga aku merasa bistik ini lezat. Setelah sembilan tahun, tahukah kau apa yang kusadari?" tanya Cypher kepada sang agen. Ia diam sejenak seraya mengamati irisan daging di garpunya. Wajahnya menampakkan kepuasan luar biasa saat sari pati irisan daging lembut itu tercecap lidahnya. "Ketaktahuan adalah puncak kenikmatan", lanjutnya (adegan 62'37").

Ada tiga alasan mengapa saya membandingkan dua film yang produksinya berjarak lebih dari setengah abad. Pertama, ilustrasi-1 mengisahkan sebuah zaman ketika teknologi menampilkan diri sebagai mesin-super.² Secara fisik, mesin-mesin tampak seperti raksasa

2 Istilah ini perlu dibedakan dari istilah Lewis Mumford, *megamachine*. *Megamachine* adalah metafora yang dipakai oleh Lewis Mumford (1967: 12, 34, 221) untuk menggambarkan struktur hierarkis raksasa yang dirancang bagi pelaksanaan otomatis. Di dalam struktur itu, manusia dipekerjakan secara mekanik baik untuk kepentingan kreatif maupun destruktif layaknya komponen-komponen mesin.

yang siap menelan tubuh manusia. Sedang secara organisasional, mesin memaksa manusia bekerjasama untuk menghasilkan mesin-super, di dalamnya manusia merupakan salah satu komponen. Dalam ilustrasi-2, kerja mesin-super tidak kasatmata, padahal seluruh dunia kehidupan – termasuk manusia – sudah beralih menjadi komponen mesin. Juga seandainya ada orang yang sadar bahwa semua pengalamannya bersumber di sinyal yang ditransmisikan Sang Matriks, ia memilih kenikmatan maya daripada terbentur pada kebenaran dunia nyata yang menyakitkan. Dua film ini mewakili perubahan sikap manusia terhadap teknologi: dari gentar ke cinta pada teknologi – dari teknofobia ke teknofilia.³

Kedua, teknologi yang ditampilkan dalam kedua film itu jauh berbeda. Akan tetapi, keduanya sama-sama memperlihatkan pentingnya 'kecepatan' di dalam dunia yang ditandai oleh kemajuan teknologi. Kecepatan adalah daya teknologi yang paling ampuh. Lewat teknologi, slogan Olympiade *citius, altius, fortius* (makin cepat, makin tinggi, makin kuat) tidak hanya tinggal sebagai mimpi para atlet, tetapi membayang-bayangi juga dunia sehari-hari. Daya itu pada mulanya dipahami secara instrumental, yaitu bagaimana orang menghasilkan berbagai suku cadang berkualitas baku melalui kerja

3 Penting dicatat bahwa dalam kedua ilustrasi itu, teknologi menampilkan diri sebagai kekuatan deterministik. Di belakang pandangan ini, meletak asumsi metafisis yang mengandaikan teknologi sebagai sebuah gejala singular yang punya logika fungsionalnya sendiri. Teknologi bergantung pada hukum-hukum dan peta perkembangannya sendiri. Teknologi adalah subjek tanpa kontrol kecuali oleh dirinya sendiri. Dalam asumsi ini ada pemahaman yang sangat substantif mengenai teknologi, yaitu bahwa perubahan teknologi merupakan dan akan terus menjadi penyebab utama perubahan masyarakat. Ini sangat berbeda dengan refleksi teknologi yang muncul mulai pertengahan '80-an, yang memusatkan perhatian lebih ke hubungan manusia-teknologi, daripada ke gejala teknologi itu sendiri. Chaplin sendiri dengan jenaka menggambarkan paradoks teknologi modern, sekaligus menjungkirbalikkan konsep determinisme teknologis. Perlawanan terhadap dominasi mesin berlangsung ketika sang buruh yang diperankan Chaplin terguncang mentalnya. Gerak yang menarik perhatian semua pekerja pabrik bukan lagi gerak mekanis, melainkan olah tubuh si buruh. Melalui dansa orang sakit jiwa, tokoh Chaplin seolah-olah mau melakukan tindakan sia-sia: mencoba mengambil alih kekuasaan mesin. Namun, ketika mesin akhirnya ia kuasai, mesin itu pun menjadi sekutunya. Ia bukan lagi sepotong sekrup dalam sebuah mesin-super, melainkan penentu jalannya mesin dan dengan begitu, perilaku semua pekerja pabrik.

yang cepat dan murah. Dalam konteks teknologi informasi, daya itu mendorong orang untuk mendapat informasi sebanyak mungkin dalam waktu cepat dan dengan biaya semurah-murahnya.

Modern Times menunjukkan bagaimana pengaturan tempo, pembagian kerja, pembakuan produk, dan pencapaian tujuan menyatu di bawah logika "mesin yang sempurna adalah kesempurnaan disiplin" (O'Brien, 1983: 82). Proses produksi yang efisien menciutkan waktu secara ketat ke satuan-satuan tertutup (produk) yang berderet-deret tanpa habis. Bersama mekanisme itu, seluruh tindakan bermakna subyek (buruh) ditentukan oleh kemampuannya menyesuaikan diri dengan tempo mesin. Simaklah jawaban seorang pengawas pabrik di Detroit ketika ada tamu bertanya, apakah buruh yang membuat kesalahan dapat menghentikan jalur perakitan? "Itu", jawabnya bersungguh-sungguh, "merupakan kejahatan di atas kejahatan" (*ibid.*).⁴

Dalam *The Matrix*, penguasaan atas kecepatan lalu lintas informasi menentukan siapa yang akan memenangkan pertarungan memperebutkan realitas dan mengendalikannya. Bersama dengan itu, terkuasai pula beragam tindakan bermakna manusia. Waktu tidak berperan sebagai medium tempat orang merawat keunikan identitas melalui permainan temporal eksistensi,⁵ tetapi sebagai sebuah fungsi. Kalau rentangnya terlalu panjang atau terlalu pendek daripada yang sudah ditetapkan, waktu adalah 'kelemahan' yang perlu dikoreksi.

Ketiga, lompatan dari *Modern Times* ke *The Matrix* adalah peralihan dari informasi tentang dan untuk realitas ke informasi sebagai

4 Dalam *Modern Times*, tokoh yang diperankan Chaplin dijebloskan ke rumah sakit jiwa setelah ia mengacaukan seluruh pabrik (lihat catatan no. 3 di atas).

5 Perhatikan bagaimana kegiatan sehari-hari menuntut gerak dengan ritme berbeda. Permainan ritmik seorang perenang tidak sama dengan pemain sepak bola yang seringkali perlu mengubah pola dan intensitas geraknya secara tiba-tiba.

realitas (bdk. Borgmann, 1999: 1-2).⁶ *The Matrix* adalah cerita di dunia antah berantah. Namun pintu masuknya adalah dunia kontemporer yang sehari-hari kita alami. Inilah dunia tempat informasi bukan lagi sekadar menjelaskan, memperkaya, ataupun mengubah realitas, tetapi menghadirkan realitas tandingan.

Apa kaitan refleksi atas dua fim itu dengan 'ruang publik'?

Lahirnya Komunitas Maya

Teknologi Informasi (TI) merupakan hasil konvergensi dua jenis teknologi, yaitu transmisi informasi dan otomatisasi komputasi (Borgmann, 1999:166). TI adalah istilah payung bagi semua jenis teknologi yang merancang, mengembangkan, memproduksi, memanipulasi, menyimpan, menyampaikan, dan menyebarkan informasi berbasis-komputer. Dasar penerapan TI adalah keterhubungan dua komputer atau lebih sehingga saling berkomunikasi. Di belakang paradigma TI bekerja logika jaringan (*networking logic*) yang dengan menarik digambarkan sebagai berikut (Kelly, dikutip dalam Castells, 2000:70).

Atom adalah masa lalu. Simbol sains abad mendatang adalah Jaringan dinamis ... Jika Atom mencitrakan keratahan (*simplicity*), Jaringan mewakili ruwetnya kepelikan (*the messy power of complexity*) ... Semua topologi membatasi apa yang bisa terjadi. Dalam Jaringan

6 Borgmann membedakan tiga bentuk hubungan antara realitas dan informasi: (i) informasi tentang realitas yang merupakan laporan atau rekaman atas hal-hal di sekitar kita yang berguna untuk membangun pengertian tentang dunia dan interaksi di dalamnya; (ii) informasi untuk realitas yang memungkinkan seseorang mengubah atau meningkatkan kualitas realitas, baik secara material maupun non-material (contohnya adalah resep sayur asem); dan (iii) informasi sebagai realitas mencirikan realitas tandingan yang melampaui segala kualitas realitas sesungguhnya. Borgmann memberi contoh musik yang dihadirkan lewat keping cakram berbasis digital yang merupakan musik itu sendiri, tanpa orang perlu berjerih payah membaca partitur, memainkan alat musik, apalagi mementaskannya. Orang hanya perlu menyisipkan keping itu ke piranti penggeraknya, menekan tombol, dan ia pun dapat menikmati musik.

semua adalah pinggir sehingga dari arah mana pun kau datang, semua merupakan ujung-terbuka ... Jaringan adalah penataan terstruktur yang paling sedikit punya struktur ... Faktanya komponen-komponen yang sungguh-sungguh divergen hanya bisa tetap koheren di dalam Jaringan. Tidak ada penataan lain yang ... dengan keragaman sejati dapat bekerja sebagai suatu keseluruhan.

Jaringan akan bertambah dengan meningkatnya simpul, dan ini menguntungkan orang-orang yang ada di dalamnya. Logika Jaringan inilah yang melahirkan Internet (*Interconnection Networking*) dan *world wide web* (WWW).⁷ Internet bermula sebagai sistem komunikasi militer Amerika Serikat yang dibangun untuk mengedarkan informasi rahasia. Akan tetapi, sesudah dunia bisnis mengendus nilai komersialnya, Internet berkembang menjadi jaringan yang justru paling longgar dan paling sedikit bisa dikenai peraturan. Kini ada sekitar 1,73 milyar pengguna Internet tersebar di seluruh dunia dan bisa saling bertukar informasi (*Internet World Stats*, September 2009).

Kita bisa membayangkan internet sebagai kombinasi perpustakaan, galeri, studio rekaman, bioskop, papan iklan, pos, bank, jadwal transportasi, pusat belanja, koran, buletin kelompok, ruang hobi, dan entah apa lagi, yang semuanya digandakan dengan faktor amat besar, dan semuanya punya sebaran geografi tanpa batas. Itulah yang dibayangkan orang sepuluh tahun lalu (Graham, 1999: 23-24).

Namun, keterpesonaan pada keluasan jaringan bisa membuat kita abai terhadap ciri khas internet. Internet bukan hanya memungkinkan orang menonton dunia yang ditampilkannya, tetapi memungkinkan orang juga masuk, menghuni dan bertindak di dalamnya. Gejala inilah

7 Meski kerap dicampuradukkan, internet tidak sama dengan *www*. Internet adalah sistem inter-komunikasi elektronik sedangkan *www* adalah suatu cara memproses dan menampilkan informasi digital. *WWW* adalah fasilitas internet yang menghubungkan dokumen dalam lingkup lokal maupun jarak jauh. Sekarang, *Web* merupakan pusat kegiatan internet.

yang melahirkan komunitas maya (*cybercommunity*). Ruang hunian komunitas ini disebut ruang maya (*cyberspace*). Meski tidak terlalu tepat, ruang ini bisa juga kita bayangkan sebagai ruang tambahan terhadap ruang-waktu klasik 4-matra.⁸ Di dalam ruang ini, warga melakukan komunikasi secara elektronik.

Gibson (1988: 49) merujuk ke ruang maya sebagai "kerangkeng tak berhingga". Di dalam kerangkeng itu kita mengembara dalam ruang yang tidak kita ketahui ujungnya; sebuah ruang yang juga tidak terbatas. Ruang maya adalah ruang elektronik tempat kita bisa menampilkan alam semesta aktual maupun alam semesta sebagaimana kita kehendaki. Tetapi, mengapa disebut sebagai kerangkeng? Bagi makhluk berhingga, ketakhinggaan semacam itu memenjarakannya ke kawasan nonfisik tempat ia sulit sekali membebaskan diri. Ruang maya digunakan oleh kenyataan maya (*virtual reality*) untuk merepresentasikan ruang fisis. Namun, seperti direfleksikan Heim dalam *The Metaphysics of Virtual Reality* (1994: 79), data yang membangun ruang maya menarik pengguna menjauhi tubuhnya sendiri. Di dalamnya, kita mengalami dunia yang ada di bawah kendali, juga seandainya untuk sesaat kita sedang mengamati dunia tak terkendali. Kita menjadi terbiasa dengan tampilan yang dihadirkan ruang maya, yang senantiasa memasok sebuah raut dan sebuah bentuk. Bersama keterlibatan kita dengan dunia rekaan itu, dunia tempat tubuh kita mendaging perlahan-lahan lolos dari perhatian (*ibid*).

Kemayaan yang Nyata

Mungkin kita bisa meminjam analisis Manuel Castells untuk memahami kenyataan maya (*virtual reality*). Penciptanya sendiri,

8 Istilah *cyberspace* (*cybernetics + space*) dipopulerkan oleh William Gibson dalam novel berjudul *Neuromancer* (1984).

Jaron Lanier, mengakui bahwa istilah *virtual reality* hampir-hampir merupakan suatu *contradictio in terminus*.⁹ Castells (2000: 402-406) mulai dengan meminjam pendapat Barthes dan Baudrillard, bahwa semua bentuk komunikasi didasarkan atas produksi dan konsumsi tanda. Bagi Castells, tak ada pemilahan antara kenyataan dan representasi simboliknya, karena manusia sudah selalu hadir di dalam suatu lingkungan simbolik dan bertindak melalui simbol. Kenyataan sebagaimana dialami senantiasa dipersepsikan melalui simbol, dan simbol-simbol itu pun tidak secara ketat mengandung makna semantik.

Dalam pengertian ini, semua realitas dipersepsikan secara maya. Castells (2000: 403) menyindir para pengkritik media elektronik, "ketika berdebat bahwa lingkungan simbolik baru tidak merepresentasikan 'kenyataan', mereka secara implisit merujuk ke pengertian primitif yang absurd, yaitu pengalaman nyata 'tak terkodifikasi' yang sesungguhnya tak pernah ada". Castells lalu menegaskan bahwa kekhasan TI bukan terletak pada kemampuannya mengimbas realitas maya ke dunia nyata, melainkan kemampuannya membangun kemayaan yang nyata, *real virtuality* (Castells, 2000: 402). Dengan ini, Castells mau menunjuk ke kemampuan TI menghadirkan "efek suatu peristiwa atau entitas secara aktual, padahal peristiwa atau entitas itu sendiri tidak real."¹⁰

9 Lihat wawancara Jaron Lanier dengan Oliver Burkeman, "Saya bahkan tidak suka. Itu istilah bodoh. Namun ... terdengar cukup ganjil, dan hampir-hampir kontradiktoris - meski tidak sepenuhnya - sehingga tentu akan menarik perhatian", *The Guardian* (21 Desember 2001).

10 Pembedaan aktual, riil, dan virtual ini bukan berasal dari Castells, melainkan Lévy (2001: 52-56). Informasi digital bersifat maya dalam pengertian tidak dapat langsung kita akses. Kita hanya dapat berhubungan dengan aktualisasinya, melalui tampilan tertentu. Untuk membedakan antara yang aktual, real dan virtual, ia memberi contoh simulasi kabin pilot. Bayangkan Anda berada dalam sebuah ruang simulasi kabin pilot pesawat terbang yang dirancang menyerupai kabin *aktual*. Semua piranti di dalam kabin itu sama seperti yang terdapat di kabin pilot sebuah pesawat *real*. Ketika Anda mulai menekan tombol atau menggerakkan tuas, alih-alih menerbangkan pesawat, tindakan Anda memasok data ke sebuah program komputer. Program mengolah data yang masuk dengan sangat cepat, misalnya menghitung posisi, ketinggian dan kecepatan pesawat, serta menampilkan angka-angka yang secara *aktual*

Apa perbedaan yang dihadirkan oleh TI ke dalam pengalaman kesejarahan kita? Kemayaan nyata "adalah sebuah sistem di mana kenyataan itu sendiri (yakni eksistensi material/simbolik) sepenuhnya terperangkap, seluruhnya terbenam dalam pengerangkaan citra maya, di dalam sebuah dunia seolah-olah (*the world of make believe*), di mana penampakan muncul di layar bukan hanya untuk mengomunikasikan pengalaman, melainkan menjadi pengalaman itu sendiri". Di sini Castells mau menunjuk pada gejala di mana semua jenis pesan terjat ke dalam medium karena medium itu sudah menjadi sedemikian komprehensif, beragam, dan lentur, sehingga semua pengalaman manusia terserap ke dalam teks multimedia yang sama; apakah itu pengalaman masa lalu, kini, maupun yang akan datang.

Dengan tetap mempertahankan istilah yang diperkenalkan Lanier, *virtual reality*, Heim (1994, 78-79) melihat kenyataan maya bukan hanya melipatgandakan kenyataan, melainkan membangun aras ontologis baru berisi khayalan sekaligus kenyataan. Ciri khas aras ini adalah pembenaman, penguatan informasi dan hubungan interaktif.

Di dalam dunia maya orang bukan hanya sekadar berhadapan dengan piranti teknologi, tetapi membenamkan seluruh indera dan tubuhnya ke dalam lingkungan interaktif yang dibangun oleh komputer. Ia bisa melakukannya dengan terhubung ke perangkat yang dirancang untuk itu, atau menciptakan avatar (representasi diri di dunia maya dalam bentuk orang ke-3). Dengan lain perkataan, kemayaan menciptakan pengalaman-pengalaman baru dengan derajat realisme yang secara prinsip tanpa batas. Dengan penguatan informasi, kemayaan juga menawarkan kualitas-kualitas baru bagi gejala fisis yang dialami sehari-hari, misalnya kehadiran-jarak jauh (*telepresence*).

bisa Anda baca di panel. Anda mendapatkan pengalaman aktual seorang pilot, meski bukan pesawat riil yang Anda kendalikan.

Perlahan-lahan, realisme bisa ini beralih ke irrealisme (Heim, 1994, 134), di mana dunia maya tidak lagi terbedakan dengan dunia nyata¹¹ serta melahirkan aku maya (*virtual self*). Inilah aku yang terhubung ke seluruh dunia tetapi dengan kemayaan sebagai kondisi mengada dalam dunia. Kemayaan menjadi cara baru mengalami dunia dan berinteraksi dengan dunia (Agger, 2005:1).

Komunitas Ruang Maya

Apabila ruang maya menjadi semacam ruang hibrida tempat kemayaan serta kenyataan hadir sekaligus, pemahaman apakah yang akan kita dapatkan ketika kata 'maya' berfungsi adjektif bagi kata 'komunitas'? Apakah kita akan memperoleh pengertian yang sama? Belum tentu. Komunitas maya melibatkan orang-orang sungguhan (nyata) dan komunikasi aktual. Bedanya, komunitas maya memerantarai diri melalui piranti berbasis komputer yang memungkinkan warganya menyamar sebagai siapa saja, dan warga sadar betul akan kemungkinan itu.

Banyak pengguna hanya menampilkan nama samaran tanpa memaparkan ciri fisik maupun karakter asli. Setiap warga bebas memilih hal-hal yang mau atau tidak mau ia tampilkan kepada publik, tanpa warga lain dapat mengecek atau mempertanyakannya. Warga juga bisa mengajukan pendapat atau komentar terhadap apa saja tanpa perlu keahlian khusus dan hampir tanpa perlu mempertanggungjawabkannya. Internet memang jauh lebih menekankan kesegeraan daripada keaslian informasi dan ketepatannya. Orang cukup berkomentar dan bisa tetap menampilkan diri sebagai makhluk

11 Simak misalnya permainan di Internet yang sempat sangat populer, *The Sims Online*. Di sebuah kota maya di dalam permainan itu, pernah dijual seekor kucing langka (maya) seharga \$25 melalui transaksi (riil) di *eBay* (perusahaan di AS yang menjalankan lelang/belanja melalui internet). Untuk rincian mengenai apa yang berlangsung dalam dunia *The Sims Online*, termasuk kriminalitas yang sulit dibedakan apakah maya atau nyata, lihat <http://news.bbc.co.uk/2/hi/technology/3334923.stm>.

anonim. Ia dapat mengirim informasi atas nama siapa saja dan dari mana saja, tanpa perlu berpihak pada posisi moral tertentu, karena tujuannya memang sekadar berkomentar.

Sebaliknya, ia juga bebas untuk tidak menanggapi komunikasi yang berlangsung. Dengan lain perkataan, komitmen juga bersifat maya: terbatas pada sekadar ikut mencemplungkan diri ke kegiatan *facebook*, *twitter*, komentar di *blog*, dan lain sebagainya. Kalau ruang tempat bergabung mengecewakan atau membosankan, ia tinggal pindah ruang/blog/situs lain yang jaraknya hanya sejentikan tetikus. Inilah kemenduaan atau ambiguitas kehadiran sambung-jaring (*online*): butuh teman sekaligus tidak ingin terganggu. Namun persis di situlah terletak daya tarik dunia maya. Dunia ini menciptakan tempat bagi pengamat tak bernama yang tak perlu menanggung risiko. "Hidup menjadi perkara melawan kebosanan dengan berperan sebagai pengamat atas segala sesuatu [yang muncul di *Web*] dan meneruskannya ke semua orang" (Dreyfus, 2009: 81). Dan apa yang kelihatan canggih (berselancar di dunia maya, membuat blog, menghias *facebook*) bukanlah *computer-mediated literary*, melainkan justru bisa saja mencirikan *illiteracy*.

Ruang Publik Dunia Maya

Mungkin ada baiknya kita kembali mengingat ruang maya yang digambarkan oleh Gibson dalam novelnya *Neuromancer* (1984, 69). Itulah ruang berupa representasi grafis data yang diabstraksikan dari bank-bank data yang ada dalam sistem pikiran manusia yang luar biasa pelik (Gibson, 1984, 5). Kita tahu bahwa ruang ini berbeda dengan ruang dalam pengertian sehari-hari maupun ruang dalam pengertian fisika.¹² Akan tetapi, apakah yang terjadi di dalam ruang itu?

12 Ruang maya merepresentasikan *it from bit*, yaitu bahwa apa yang kita sebut sebagai kenyataan itu sebetulnya merupakan jawaban atas pertanyaan ya-atau-tidak. "*It from Bit*" dikutip

TI melipatgandakan hampir semua bentuk ruang publik ke dalam dunia maya. Masalahnya, pelipatgandaan tidak sama dengan penciptaan keragaman, dan juga bukan semata-mata penambahan perluasan. Pelipatgandaan ruang publik ke dalam ruang maya adalah gejala reproduksi tanpa batas hampir semua tanda dan simbol kebudayaan. Namun, karena informasi adalah utilitarianisme dalam bentuknya yang paling ekstrim (Breen, 1997), konversi digital berjalan sebagai proses ekonomisasi yang menyisir dan menyingkirkan potongan-potongan informasi yang dinilai tidak relevan. Salah satunya adalah konteks. Selain itu, melalui TI, teknologi mengambil bentuk sebagai struktur akronis yang runutan hubungannya bukan logika waktu ataupun ruang, melainkan fungsi mencapai sasaran. Padahal, dengan melepas potongan kenyataan dari konteks aktualnya, dan membiarkan tanda dan simbol mengambang di ruang maya, TI bukan hanya sibuk menampilkan citra dan tontonan, tetapi juga meleburkan batas antara fakta dan fiksi (Borgmann, 1999: 192).

Informasi yang mengalir deras dari berbagai arah memungkinkan orang dari berbagai belahan dunia ikut serta mendiskusikan banyak perkara sekaligus, tetapi cenderung juga cepat lupa karena setiap perkara segera tertindih, tergulung ke dalam perkara lain. Orang dengan cepat beralih ke topik lain yang menarik minat atau perhatiannya. Dalam ruang seperti itu, masihkah orang sempat membangun pengetahuan bersama dan membangun landasan yang memadai bagi diskusi berbobot?

Gejala lain yang juga muncul bersumber di kesalingterhubungan teks dan situs melalui hipertaut (*hyperlink*). Di satu pihak, mekanisme ini memungkinkan orang melompat dari satu teks ke teks lain atau

Borgmann dari John Wheeler (Borgmann, 1999: 142). Meski Wheeler mengajukan ungkapan *it from bit* dalam konteks berbeda, namun di sini dapat diartikan bahwa transformasi simbol kultural sehari-hari ke simbol digital menjadi mungkin, antara lain karena informasi ditata menurut logika (Aljabar) Boolean yang hanya terdiri dari dua nilai 'ya' atau 'tidak', 1 atau 0, 'benar' atau 'salah' (Borgmann, 1999: 141-166).

ke bagian lain *www* untuk keperluan mendapatkan informasi. Di lain pihak, kemungkinan ini menggoda orang untuk sekadar bermain-main menonton internet (*playful surfing*), yang pada gilirannya justru memicu rasa ingin tahu yang malas. Dalam dunia internet tak ada informasi yang terlalu remeh untuk tidak dibagikan, dan tidak ada yang terlampau penting sampai-sampai memerlukan ruang khusus (kecuali situs komersial). Ringkasnya, tak ada beda antara 'yang penting' dan 'tidak penting'.

Kemudahan dan kebebasan mendapatkan informasi yang melampaui lokalitas, seringkali membawa orang ke tumpukan informasi yang tidak berhubungan langsung dengan keprihatinannya. Akibatnya, publik terlibat dalam percakapan semu, dimana orang hanya sekadar meneruskan kata-kata asal bisa menjadi bagian dari publik. Orang bahkan tidak merasa perlu bertindak secara politis menyangkut masalah-masalah yang dibicarakan itu, cukup dengan omong-omong saja.

Fakta atau Cita-cita?

Dalam refleksi tentang situasi pers zamannya, Kierkegaard (dalam Dreyfus, 2009:75) menilai ruang publik yang disesaki oleh omongan, hanya akan menghadirkan dunia yang lepas dari keprihatinan sehari-hari. Setiap orang melempar opini dan berkomentar tentang macam-macam perkara, tetapi tak seorang pun bersedia terlibat langsung, dan tak ada juga yang punya keinginan ikut tanggung jawab. Bagi Kierkegaard, dalam dunia semacam itu, "yang publik ... melahap kenyataan dan kerelatifan yang individual" (*ibid*).

Tentu saja semua gejala yang dipaparkan di atas tidak bisa diberlakukan sama untuk semua peristiwa. Jaringan internet juga bisa menjadi ruang tempat masyarakat warga membangun solidaritas sosial dan gerakan politik. Di Indonesia, ini terjadi dalam kasus "Gerakan

Satu Juta Facebooker mendukung Chandra Hamzah & Bibit Samad Riyanto” dan gerakan ”Koin untuk Keadilan” yang didukung oleh komunitas maya.¹³ Di berbagai negara, berbagai gerakan sosial pengumpulan dana untuk pelestarian lingkungan, perawatan anak yatim piatu, dan lain sebagainya, juga berhasil mendapat dukungan nyata melalui Internet.

Gerakan-gerakan semacam itu memperlihatkan adanya peluang yang cukup besar di dunia maya untuk membangun dinamika gerakan, sejauh publiknya tidak terjebak ke dalam pemberdayaan semu. Dalam pemberdayaan semu, orang mengira opini yang ia lontarkan dan sebarkan seluas-luasnya punya dampak bagi kebaikan bersama, padahal cuma mengambang di ruang maya. Ia merasa sudah sangat produktif, padahal yang dikerjakan hanya mengumpulkan informasi, mengomentarnya, dan meneruskannya ke orang-orang lain.

Perkembangan TI di Indonesia memang berhasil menggandakan jumlah ruang diskusi publik. Apakah ruang itu secara konsisten juga akan berisi tindakan yang memengaruhi kebaikan bersama, tampaknya masih lebih merupakan cita-cita daripada fakta. Ruang maya punya peluang untuk itu, sejauh publik di dalamnya memang sudah sejak awal punya komitmen untuk terlibat dengan persoalan-persoalan dunia nyata yang mengancam kebaikan bersama dunia nyata.

Di tengah harapan itu, kita tetap perlu berjaga. Pengguna Internet di Indonesia sampai saat ini baru mencapai 25 juta (Statistik APJ II, Des 2007). Saya belum bisa membayangkan demokrasi macam apa yang akan berkembang, jika keputusan menyangkut perkara-perkara yang menyangga kehidupan bersama dibuat berdasarkan pendapat publik yang jumlahnya hanya 10 % dari keseluruhan penduduk.

13 Lihat <http://www.facebook.com/group.php?gid=169178211590> dan <http://koinkeadilan.com/>

Politisi, bagaimanapun, tidak bisa mengabaikan pendapat politis mereka.

Daftar Pustaka

- Agger, Ben. *Virtual Self. A Contemporary Sociology*. Oxford: Blackwell, 2005.
- Breen, Marcus. *Information Does not Equal Knowledge: Theorizing the Political Economy of Virtuality*, 3 Desember 1997. <http://jcmc.indiana.edu/vol3/issue3/breen.html>
- Borgmann, Albert. *Holding onto Reality. The Nature of Information at the Turn of the Millennium*. Chicago: University of Chicago Press, 1999.
- Burkeman, Oliver. "The virtual visionary" dalam *The Guardian*, 29 December 2001. <http://www.guardian.co.uk/technology/2001/dec/29/games.academicexperts>
- Castells, Manuel. *The Information Age. Economy, Society and Culture*. Volume I: The Rise of The Network Society. Oxford: Blackwell, 2001.
- Dreyfus, Herbert. *On The Internet*. London: Routledge, 2009.
- Gibson, William. *Mono Lisa Overdrive*. New York: Bantam Books, 1988.
- Gibson, William. *Neuromancer*. New York: Ace Books, 1984.
- Graham, Gordon. *The Internet: A Philosophical Inquiry*. London: Routledge, 1999.
- Heim, Michael. *The Metaphysics of Virtual Reality*. Oxford: Oxford University Press, 1994.
- Internet World Stats*, <http://www.internetworldstats.com/stats.htm>.

- Lévy, Pierre. *Cyberculture: Electronic Mediations*. Minnesota: Minnesota University Press, 2001.
- Mumford, Lewis. *The Myth of the Machine: Technics and Human Development*. New York: Harcourt, Brace & World, 1967.
- O'Brien, Robert. *Mesin*. Jakarta: Tira Pustaka, 1983.
- Reuleaux, Franz. *The Kinematics of Machinery. Outlines of a Theory of Machines*. Trans & ed. Alex B.W. Kennedy. London: MacMillan & Co, 1876. versi online <http://digital.library.cornell.edu/cgi/t/text/pageviewer-idx?c=kmoddl&cc=kmoddl&idno=kmod029&q1=kinematic+chain&frm=frameset&view=image&seq=1>