

## BUDAYA MANUSIA DIGITAL

*Rio Heykhal Belvage<sup>1</sup>*

### ABSTRAK

*Fenomena cyberspace sudah bukan lagi hal yang wah di masyarakat kita—terutama di perkotaan. Komunikasi manusia di cyberspace dengan sesamanya terjalin melalui teks, gambar, video dan suara. Manusia mengenali dirinya melalui hal itu—yang entah disadari ataupun tidak merepresentasikan identitas manusia cyber. Melalui pendekatan eksistensialisme saya akan mencoba menerapkan bagaimana aliran filsafat ini berbicara ketika ia digunakan untuk meneropong dunia cyberspace—dengan disertai beberapa penerapan dari konsep yang dicetuskan oleh para pemikir kebudayaan.*

**Kata Kunci:** *cyberspace, manusia cyber, kebudayaan, digital*

*“Mereka tak lekang oleh ruang maupun waktu. Mereka terus tumbuh, terjaga dalam centang-perenang dunia. Sebuah dunia karya manusia yang lebih dikenal dengan nama cyberspace. Di dalamnya manusia adalah teks, manusia adalah gambar, ia adalah suara, video—dan oksigen yang berupa uang.”*

### Pendahuluan

Eksistensi dalam KBBI (2008:378) diartikan sebagai “keberadaan”. Dalam dunia filsafat, istilah ini identik dengan jenis aliran pemikiran yang digagas oleh Soren Abey Kierkegaard. Dia adalah seorang filsuf Denmark, murid Georg Wilhelm Friedrich Hegel yang tidak sepakat dengan proyek besar gurunya saat hendak merangkum filsafat menjadi satu kesatuan dan kebenaran tunggal yang mencakup semua hal.

Demi membatasi ruang penulisan agar tak jauh melenceng dari tema yang akan dibahas, saya tidak akan menerangkan lebih jauh perihal apa itu eksistensialisme. Di sini saya akan mencoba menerapkan bagaimana aliran filsafat ini ketika digunakan untuk meneropong dunia *cyberspace*—dengan disertai

<sup>1</sup> Alumni Program Studi S1 Jurusan Antropologi Budaya, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta.

beberapa penerapan dari konsep yang dicetuskan oleh para pemikir kebudayaan.

Pada pendahuluan ini perlu saya sampaikan bahwasanya meski mungkin pembaca akan menganggap tulisan ini sebagai imajinasi belaka, akan tetapi bukan di situ poinnya, melainkan saya ingin mengajak pembaca yang setia pada pandangan teoritis untuk sekali-kali keluar dari “kotak” dengan kemampuan imajinasi yang dimiliki. Saya beranggapan bahwa tanpa campur tangan imajinasi, ilmu pengetahuan ibarat padang gersang yang sama sekali tidak menarik untuk dilalui. Di sini saya akan membuktikan bagaimana imajinasi juga mampu menyajikan hasil analisis yang menarik. Terkait dengan tema tulisan ini, bukankah *cyberspace* juga bermula dari konstruksi imajiner yang akhirnya menciptakan sebuah dunia? Sebuah dunia yang sebelumnya hanya berada dalam angan seperti dalam novel *Neuromancer* (1984) karya William Gibson.

### **Dunia dalam *Cyberspace***

Pengertian *cyberspace* seperti yang kita tahu adalah dunia maya. Alangkah lebih baik jika di sini dikemukakan terlebih dahulu definisi *cyberspace* sebagai syarat tulisan ilmiah. Telah banyak pemikir kebudayaan mendefinisikan apa itu *cyberspace*, namun saya lebih tertarik untuk mengikuti definisi si pembuat istilah *cyberspace* sendiri. Menurut Gibson, *cyberspace* dipahami sebagai sebuah “dunia” di mana masyarakat berkomunikasi secara virtual melalui jaringan komputer<sup>2</sup>.

Fenomena *cyberspace* sudah bukan lagi hal yang *wah* di masyarakat kita—terutama di perkotaan. Akhir-akhir ini kita bisa dengan mudah menjumpai fenomena *cyberspace*. Dari *cyberspace* dalam monitor berukuran 14 *inch* sampai monitor selebar cermin bedak. Di mana ada sinyal, di situ ada *cyberspace*. Kadang kita jadi penonton, namun tak jarang juga kita jadi pelaku di dalamnya.

Tidak perlu dipertanyakan lagi, *cyberspace* memang sebuah fenomena menarik. Bukan cuma menarik untuk dinikmati, tapi juga menarik untuk dikaji, dijadikan hidangan di meja akademis. *Cyberspace* adalah sebuah produk yang menandai tingginya ilmu pengetahuan saat ini. Tanpa kejeniusan manusia menyatukan ilmu pengetahuan dan imajinasi (dalam hal ini para ilmuwan di bidangnya), tak akan ada *cyberspace*. Kita tidak akan mengenalnya. Industri teknologi tak akan menciptakan sebuah budaya konsumsi yang semeledak sekarang dan tak ada kajian mengenai *cyberspace*—yang berarti mustahil tulisan ini ada di depan pembaca.

Telaah mengenai *cyberspace* bukan hal baru. Jejaknya sudah tampak sejak beragam konsep lahir dari para pemikir postmodernisme, seperti Althusser, Baudrillard, Barthes, Deleuze-Guattari, sampai yang lokal: Piliang.

<sup>2</sup> Definisi diambil dari <<http://kuliahade.wordpress.com/2010/04/05/>> diakses 6 Desember 2011.

Menggunakan istilah Piliang (2006), saya membayangkan *cyberspace* sebagai sebuah tempat di mana ruang, waktu, benda, dan juga manusia mampat ke dalam satu dunia. Sebuah dunia lain yang disusun sedemikian rupa dengan sistem yang kompleks, mulai logam, optik, sampai jaringan kabel yang dialiri listrik.

Sebuah dunia “lain”, berarti lain pula ruang dan waktu yang berlaku di dalamnya. Kalau boleh saya mengutip sebuah buku yang berjudul *Dunia yang Dilipat* perihal dunia *cyber*, penulis buku tersebut memberi gambaran cukup menarik untuk disampaikan di sini:

“Pada abad 21 ini pengertian waktu di dalam batasan ruang yang ada telah lenyap. Kita hidup di dalam awal miniaturisasi aksi dan waktu yang bersifat paradoks. Pengerutan waktu, lenyapnya ruang teritorial membawa pada situasi di mana pengertian masa lalu dan masa kini lenyap di dalam kecepatan citraan waktu di dalam media simulasi. Dengan dikuasainya medan dan teritorial oleh waktu, maka yang menjadi persoalan sosial abad ke-21 tak lain dari permainan waktu semata” (Piliang, 2006:237).

Bisa dibayangkan, ruang dan waktu di dunia sungguhan yang semula tak lepas dari rezimentasi dan kapitalisasi kini memperoleh kemerdekaannya di dunia *cyber*. Kesadaran manusia berubah, ruang dan waktu yang semula mengontrol perilaku namun di dalam dunia *cyber*, manusia bisa dengan mudah melenturkannya. Di dunia *cyber* setiap ruang adalah liminal, begitu juga dengan waktu. Dalam hitungan detik manusia bisa beralih dari satu ruang ke ruang lain, dalam hitungan detik manusia bisa beralih dari satu waktu ke waktu yang lain. Ia bisa bertemu masa lalu melalui video-video rekaman di Youtube misalnya, atau ia juga bisa berpindah dari ruang religius (*website* yang berisi pengetahuan tentang religi) ke ruang tabu (*bokep*, pornografi).

Begitulah gambaran umum tentang sebuah dunia. Dunia *cyber*, sebuah dunia yang sama sekali lain dari dunia yang dikenal manusia pada abad-abad sebelumnya.

## **Manusia dalam *Cyberspace***

Seperti yang telah diungkapkan di bagian awal tulisan ini, tubuh manusia *cyber* tersusun dari rangkaian organ non-biologis yang mampu berdiri sendiri-sendiri. Singkatnya, eksistensi manusia *cyber* bukan diwakili oleh tubuh secara nyata, melainkan diwakili oleh teks, oleh gambar, video, dan suara. Semakin banyak ia diwakili oleh organ-organ tersebut, semakin eksis ia dalam dunia *cyber*.

Jika dibandingkan dengan dunia nyata, pakem etika-moral dalam dunia *cyber* lebih renggang. Seperti yang telah saya sampaikan, dunia *cyber* pada akhirnya

menjadi semacam area pembebasan terhadap segala macam rezimentasi—karena bagaimana mungkin merepresi ide dan imajinasi dalam dunia yang bebas? Hal ini bukan kemudian bebas diartikan sebagai lepas dari tanggung jawab dan komitmen. Tetap ada polisi di sana (*cyber-law*). Hanya tak seketat seperti di dunia nyata.

Komunikasi manusia *cyber* dengan sesamanya terjalin melalui teks, gambar, video dan suara. Ia mengenali dirinya melalui hal itu—yang entah disadari ataupun tidak hal tersebut merepresentasikan identitas manusia *cyber*. Ketika dalam dunia nyata manusia tidak bisa memperoleh eksistensi seperti yang dikehendakinya, eksistensi masih bisa didapat di dunia *cyber*. Di dalamnya, manusia bisa hidup gagah dengan idenya, dengan *alter-ego*, dengan hasratnya, dan dengan imajinasinya. Seperti di dunia sungguhan, ada beragam karakter manusia yang bisa dengan mudah ditemui dalam dunia *cyber*. Tinggal mengakses [www.google.com](http://www.google.com) dan kita tuliskan kata kunci, kita bisa bertemu manusia-manusia *cyber* bertebaran di sana, dari karakter yang seolah memberi kesan serius, religius, sampai karakter yang humoris, nakal, dan lain sebagainya.

Jangan dikira di dunia *cyber* tak ada siklus kehidupan seperti halnya di dunia sungguhan. Dalam dunia *cyber* juga ada yang namanya kelahiran, rejeki, jodoh, dan kematian. Hanya saja kuasa tersebut bukan berada pada tampuk kekuasaan Tuhan, melainkan di tangan manusia *cyber* itu sendiri. Kelahiran adalah saat manusia meninggalkan jejak dan bergabung dalam jejaring sosial di dunia *cyber*, entah itu berupa teks, gambar, suara maupun video—entah itu Facebook, Twitter, *web*, ataupun *blog*, dan lain-lain. Siklus rejeki misalnya saat manusia mencoba peruntungan dagang di dunia *cyber*, siklus jodoh saat manusia mendapat kenalan baru dan kencan dalam dunia *cyber*. Manusia juga bisa mati di dalamnya, setelah ia menon-aktifkan segala akun jejaring sosial yang sebelumnya ia miliki karena tidak mendapatkan ekstasi seperti yang diharapkan. Di dunia *cyber* bukan berarti kemudian manusia terbebas dari berbagai tindakan orang yang punya niatan jahat. Kejahatan tetap berlangsung, seperti pencurian dan pembunuhan. Barangkali masing-masing dari kita juga pernah merasakannya, merasakan siklus kehidupan dan bentuk kejahatan dalam dunia *cyber*.

### **Kebudayaan dalam Cyberspace**

Ada dunia, ada manusia, tentu juga ada kebudayaan. “Kebudayaan merupakan keseluruhan sistem gagasan, tindakan, dan hasil karya manusia” (Koentjaraningrat, 1990:180). Jika di dunia nyata Koentjaraningrat mendefinisikan mengenai tujuh unsur yang membentuk suatu kebudayaan dalam masyarakat, pada bagian ini saya akan mencoba meneropong kebudayaan masyarakat *cyber* melalui tujuh unsur seperti yang didefinisikan oleh antropolog kawakan tersebut.

**Bahasa.** Dalam kehidupannya di dunia *cyber*, manusia memiliki beragam bahasa; dari bahasa tanda yang berupa gambar, sampai bahasa lisan dan tulisan. Misalnya bahasa tanda, kita bisa membayangkan dalam sebuah jejaring sosial komunitas fotografi, percakapan yang berlangsung di sana adalah percakapan yang disampaikan melalui objek gambar dan warna. Meski kebudayaan manusia *cyber* hanya berada dalam dunia *cyber*, namun tetap tidak menutup kemungkinan adanya bentuk rezimentasi—sebab bukankah bahasa merupakan wajah lain dari kolonialisme? Saat kita mulai bermigrasi dari dunia nyata ke dunia *cyber*, yang paling sering kita temui adalah jenis bahasa Inggris. Kenapa demikian? Silahkan dijawab sendiri.

**Kepercayaan dan Organisasi Sosial.** Ada banyak ragam kepercayaan dalam dunia *cyber* dan setiap manusia *cyber* bebas memilih kepercayaan mana yang menjadi keyakinannya. Kepercayaan berasal dari kata dasar “percaya”. Saat manusia *cyber* sudah menyerahkan kepercayaannya pada salah satu jejaring sosial misalnya, maka pada saat yang bersamaan manusia *cyber* sudah menjatuhkan pilihannya. Perlu ditegaskan bahwa kepercayaan yang saya maksud berbeda dengan agama. Kepercayaan lebih bersifat personal, tidak butuh institusi seperti halnya agama. Contoh kepercayaan yang sedang populer misalnya Facebook dan Twitter. Saat sebelum tidur dan bangun pagi, tak lupa kita “beribadah”, membuka Facebook atau Twitter untuk sekedar mengecek ada pesan masuk atau tidak.

Selain kepercayaan, jejaring sosial juga bisa menciptakan organisasi sosial baru. Ketika dalam suatu jejaring sosial terbentuk beberapa komunitas, misalkan komunitas sepeda, komunitas penggemar kopi, komunitas film, komunitas sastra, dan lain sebagainya, di situlah organisasi sosial manusia *cyber* terjalin.

**Kesenian dan Teknologi.** Ada banyak ragam kesenian dalam dunia *cyber*—bahkan bukan lagi bisa dibilang banyak, melainkan semua kesenian yang pernah kita dengar dan kita tahu di dunia nyata semua ada di sana. Dari mulai tari-tarian, teater, seni rupa, seni lukis, dan banyak lagi lainnya.

Kesenian-kesenian dalam dunia *cyber* diangkut dari dunia nyata ke dunia *cyber* melalui teknologi tinggi yang bisa menghentikan ruang dan waktu (kamera dan video). Berkat munculnya teknologi-teknologi tinggi ini jugalah dunia *cyber* ada dan bisa kita nikmati sekarang. Sudah sepatutnya kita berterima kasih pada para pembuat teknologi tinggi tersebut, yang membuat kita lupa bahwa estetika seni dikenal melalui keotentikannya.

**Mata Pencarian.** Dalam dunia *cyber* ada banyak sekali mata pencarian yang bisa ditemukan. Mulai dari bisnis pemasaran sampai pasar *cyber* yang di dalamnya berkumpul pedagang dari semua kalangan. Dunia *cyber* membuka peluang kerja yang instan dan lebih praktis bagi manusia *cyber* yang

kreatif. Sebab dalam dunia *cyber* kreatifitas lebih unggul daripada gelar akademis dan bukan sebaliknya seperti yang terjadi di dunia nyata.

**Ilmu Pengetahuan.** Dunia *cyber* memang lebih praktis dan instan, termasuk dalam konteks ilmu pengetahuan (maupun pengetahuan). Dapat dibayangkan betapa ajaibnya saat hampir sebagian besar ilmu pengetahuan manusia sejak kemunculan manusia pertama di bumi sampai sekarang mampat jadi satu dalam sebuah dunia yang lain, dunia *cyber*. Industri ilmu pengetahuan dalam dunia nyata yang semula berada dalam etalase-etalase mewah, kini bisa diakses oleh siapa saja. Ilmu pengetahuan pada akhirnya menjadi lebih manusiawi—meski tak dapat dikesampingkan adanya distorsi-distorsi dalam penyampaiannya kepada manusia.

## Refleksi

Berbicara tentang dunia *cyber*, manusia *cyber* dan alam kebudayaan manusia *cyber*, adalah proses belajar untuk mengenali diri dengan *liyan*. Saya sendiri adalah bagian dari mereka, orang-orang *cyber*. Saya hidup di dalamnya dan saya juga berkebudayaan seperti mereka. Mungkin begitu juga Anda, atau semua orang yang ada di sekeliling kita saat ini. Inilah fenomena sosio-kultural di mana perubahan demi perubahan terus berlangsung. Begitu juga dengan antropologi. Seorang pengamat ibarat seekor semut yang mencoba menggambarkan bentuk seekor gajah, dan bukan sebaliknya.

Penjelasan di atas tentu masih sebatas permukaan saja. Setiap bagian dalam tulisan ini sangat bisa untuk dikritik maupun ditelisik lebih jauh. Inilah usaha manusia yang berposisi sebagai semut ketika mencoba menjelaskan bentuk induk seekor gajah bernama netnografi.

## Bibliografi

### Buku

- Piliang, Yasraf Amir. 2006. *Dunia yang Dilipat: Tamasya Melampaui Batas-batas Kebudayaan*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Geertz, Clifford. 1992. *Tafsir Kebudayaan*. Yogyakarta: Kanisius.
- Koentjaraningrat. 1990. *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hardiman, Budi. F. 2010. *Ruang Publik: Melacak Partisipasi Demokrasi dari Polis sampai Cyberspace*. Yogyakarta: Kanisius.
- Laksono, Paschal Maria. 2011. *Memahami Kebudayaan (Indonesia) Dari Perspektif Antropologi*. Bahan untuk pembahasan RUU Kebudayaan dari Pendamping Ahli Komisi X DPR untuk pembahasan RUU Kebudayaan.

- Lyotard, Jean-Francois. 2009. *Kondisi Postmodern: Suatu Laporan mengenai Pengetahuan*. Surabaya: Selasar Surabaya Publishing.
- O'Donnell, Kevin. 2009. *Sejarah Ide-ide*. Yogyakarta: Kanisius.
- Tim Redaksi Sugono, Dendy dkk. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Pusat Bahasa: Departemen Pendidikan Nasional.