

# *Cybercultures* dan Perubahan Sosial:

## Sebuah Tinjauan Pragmatis Terhadap Fenomena *Cybercultures*

Moh. Rusnoto Susanto<sup>1</sup>,  
Maria Adventina Sunardiyah<sup>2</sup>,  
dan Shafa' Selimanorita<sup>3</sup>

*rusnoto@ustjogja.ac.id,*  
*mariaadventina2411@gmail.com,*  
dan *shafa.s.isip@mail.umy.ac.id*

<sup>1</sup>Praktis Seni, Kurator Independen dan Dosen Pendidikan Seni Rupa, UST Yogyakarta,

<sup>2</sup>Mahasiswa Prodi Magister Pendidikan Dasar, Pascasarjana UST Yogyakarta, Calon Guru Penggerak SD Negeri Dengok Semanu, Gunung Kidul, Yogyakarta,

<sup>3</sup>Mahasiswa Ilmu Komunikasi Internasional, FISIPOL, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

### Abstrak

Peran *cybernetic* dengan berbagai aspek yang muncul sebagai sebuah konsekuensi perubahan sistem sosiokultural ketika dunia virtual mendominasi dunia realitas sehingga dapat dikatakan menjadi semacam 'dunia kedua' masyarakat kontemporer. Visi baru masyarakat kontemporer terkesan melekat pada budaya urban sebagai bagian yang terintegrasi dengan perkembangan perilaku sosialnya. Dalam konteks fenomena *cybercultures* semua relasi sosial dipertemukan di medan sosial tanpa batas melalui fasilitas *virtual reality* yang memiliki aksesibilitas tinggi mempertemukan semua aktivitas masyarakat global dengan berbagai jejaring serba *digitalized*. Tujuan penyusunan artikel ini untuk memaparkan suatu kajian pragmatis dalam mencermati perubahan sosial dalam konteks menguatnya fenomena *cybercultures*. Jenis penelitian ini deskriptif kualitatif melalui Base Practice Method dengan pendekatan fenomenologi. Pendekatan ini digunakan sebagai pisau analisis kajian pragmatism untuk mengurai hasil refleksi perubahan sosial yang ditinjau secara kritis terhadap fenomena *cybercultures*. Hasil analisis yang disampaikan diantaranya: (1) mengemukakan kajian pragmatism melalui refleksi kontekstual melalui studi poskolonial dan perubahan sosial, (2) Munculnya relasi perubahan sosial melalui kajian dalam bentuk refleksi paradigmatis teori *simulacra* Baudrillard dan pandangan hermeneutik Gadamer tentang perubahan sosial yang dipicu fenomena *cybercultures*.

**Kata Kunci:** *Cybercultures*, Perubahan Sosial, Fenomenologi, Virtual Reality

### Pendahuluan

Presentasi teknologi simulasi melalui berbagai perangkat sistem komunikasi begitu dekat dengan kebutuhan penunjang aktivitas sosial, politik, pendidikan, budaya maupun bisnis saat ini. Secara pragmatis masyarakat pengguna sangat dibantu baik dalam pekerjaan maupun dalam menjalin hubungan sosial melalui kecanggihan fitur dan *provider* penyedia fasilitas *networking* untuk membangun sistem komunikasi melalui media sosial. Semua sistem dengan fasilitas virtual digerakkan secara mekanis untuk berhubungan dengan orang lain tanpa kehadiran dan interaksi fisik. Ruang maya dieksplorasi untuk menjelajah hasrat sebagai ruang tanpa batas, mulai informasi politik, hiburan, pendidikan, bisnis, perniagaan, *networking*, jejaring sosial sampai eksplorasi identitas-identitas baru yang serba palsu.

Saat ini kecenderungan masyarakat berada pada perubahan perilaku dengan mengeksplorasi ruang *cyber* untuk memenuhi berbagai kebutuhan sosial maupun profesinya. Masyarakat sadar akan pentingnya koneksitas individual maupun komunitas melalui pemanfaatan jejaring *cybernetic* dengan sejumlah aktivitas pada *virtual space*. *Virtual space* merupakan ruang bagi penciptaan diri subjek yang terkoneksi dan melampaui batas-batas teritori fisik (Anderson, 2008). Kemudian subjek dapat hadir melalui bentuk visual dan tekstualnya, seperti yang dipaparkan Turkle (2014) mengenai kondisi bentuk subjektivitas baru dengan menyatakan: "*we are encouraged to think of ourselves as fluid, emergent, decentralized, multiplicitous, flexible, and ever in process*".

Melalui pernyataan ini Turkle memperkenalkan mengenai subjektivitas baru yang bermain dalam ruang simulasi dan dikonsepsikan dengan eksperimentasi yang mendudukan identitas dan materialitas sebagai sesuatu yang disamarkan dalam virtualitas. Kecenderungan hidup semacam ini berada dalam pengaruh *virtual space* dan idealisasi *virtual space* yang semakin mengkristal secara laten pada masyarakat dunia akhir-akhir ini.

Di Indonesia khususnya kota-kota besar telah menunjukkan perubahan sistem yang signifikan (sistem sosial, sistem ekonomi, sistem pendidikan, sistem pemerintahan, sistem politik, dan perilaku sosial) dalam konteks eksplorasi penggunaan instrumen *cybernetic* secara sporadik. Melalui aplikasi berbagai sistem jejaring mekanis *cybernetic* membawa perubahan signifikan terhadap perubahan sosial dan perubahan sistem ekonomi. Fasilitas ruang maya nampaknya mampu mengubah karakteristik masyarakat urban dengan budaya kontemporer dalam sistem digitalisasi melalui jejaring *cybercultures*.

Melalui teknologi komunikasi digital, masyarakat dunia telah melakukan eksodus besar-besaran semacam proses urbanisasi yang laten ke dalam suatu *landscape* baru perpindahan manusia ke dalam bentuk urbanisasi virtual. Proses urbanisasi ke dalam bentuk perpindahan manusia secara besar-besaran ke pusat-pusat kota digital dalam ruang maya. Hal ini tentu saja membangun sebuah karakteristik masyarakat baru yang cenderung mengeksplorasi sistem digitalisasi pada hampir sebagian aktivitas keseharian untuk menopang pragmatisme pekerjaannya. Ketika sistem aplikasi digital yang dipergunakan sudah sangat futuristik semakin merangsek ke hadapan kita, sementara doktrin dan norma-norma agama yang berkepentingan secara ideologis selalu membawa pemikiran masyarakat ke masa lalu dengan tata nilai dan norma yang statis dan dogmatis. Hal inipun terjadi justru dominan digerakan oleh kekuatan opini publik melalui fasilitas *cybernetic*, kemudian yang terjadi melahirkan konflik, kontradiksi, ironi, dan memunculkan berbagai persoalan paradoks lainnya. Nah, saat ini manusia sampai pada titik tersebut, manusia sejatinya berada pada kondisi ketergantungan eksistensial yang mengarah semua sistem didiskualifikasi, aktivitas *virtual space* mengubah pola hidup pada dimensi imajiner dan membangun persepsi seolah-olah.

Realitas virtual sebagai sebuah konsep teknologi simulasi digital yang menciptakan berbagai realitas dengan teknik simulasi digital melalui sistem *computerized*. Berbagai ilusi tiga dimensi diciptakan sebagai bagian pokok yang mampu mencitrakan imaji-imaji realistik. Teknologi *virtual reality* juga tampaknya telah mampu menerjemahkan mimpi ke

dalam medan keniscayaan elektronis maka proses pelenyapan dunia riil secara otomatis terkonstruksi sistemik sebagai rivalitas posisi realitas aktual. Keadaan ini dimulai dengan intensitas sistemik masyarakat secara berangsur membangun habitus yang berperan penting dalam membangun kebudayaan dengan pencitraan posmodern. Begitu banyak peristiwa yang disampaikan melalui teknologi simulasi digital dari issue-isue sosial, politik, budaya, ekonomi hingga gosip selebriti.

Pada titik ini kemudian adanya kemunculan evolusi budaya diam, menjadi budaya lisan, melalui komunikasi verbal lalu berevolusi menjadi budaya tulisan melalui komunikasi dalam bentuk artikel, buku, karya sastra, seakan semua itu menjadi tergempur begitu saja berevolusi menjadi sebuah budaya internet. Budaya diam, dimana bentuk komunikasi kala itu lebih banyak diekspresikan melalui karya berwujud benda, baik iptek maupun seni, seperti gedung, patung, wahana, foto, akan sangat bersifat lokal. Hanya bisa berkomunikasi kepada komunitas dimana benda itu berada dan dihayati. Mungkin penemuan teknologi telepon dan radio, yang mendorong evolusi budaya lisan, dimana komunikasi diolah menjadi sebuah bahasa untuk diucap.

Tapi teknologi internet mengubah segalanya melalui budaya diam. Budaya diam kemudian kembali muncul dan tidak hanya bersifat lokal tapi menjangkau seluruh belahan dunia. Sistem komunikasi melalui bahasa foto, gambar, bisa kembali menjadi pilihan komunikasi, dari yang bersifat konservatif sebuah karya foto, sampai hal yang kreatif ketika orang membuat *avatar* dirinya, *emoticon* (*emotion icon*), gambar jempol tanda suka. *Youtube* kembali membudayakan bentuk budaya lisan, setiap kata-kata lengkap dengan ekspresi wajah seseorang bisa dikomunikasikan. *Twitter* kembali membawa budaya lisan dalam bentuk baru, tapi tetap penulis anggap sebagai budaya lisan, karena tulisan itu tak lebih layaknya sebuah ocehan kalimat singkat.

Dulu orang tidak mudah mencari sebuah referensi baik buku maupun jurnal yang dibutuhkan sebagai hasil dari budaya tulisan. Kini banyak *e-book* dan *e-journal* teraja sangat komplis di internet. Kini seseorang bisa membawa ratusan 'buku' dalam perjalanannya, hanya dengan smartphone saja bisa mengakses sampai pada batas terjauhnya. Dulu orang bisa berhari-hari menunggu datangnya sebuah surat dari teman nun jauh di sana, tapi budaya tulisan itu menjadi sama sekali berubah bentuk, rasa dan gairahnya, ketika saat ini, dua orang yang terpisah ribuan kilometer bisa berbalas surat elektronik belasan kali dalam sehari.

Kajian poskolonial merupakan salah satu kajian akademis yang berkembang setelah tahun 1980-an. Perkembangan ini sebagai dampak pemikiran teori reflektif dan pemikiran-pemikiran postmodern yang mewarisi pemikiran Nietzsche, seperti: Heidegger, Derrida, Michel Foucault, Bataille dan lain sebagainya. Terdapat sebuah karakteristik yang sama yang menjadi ciri utama teori reflektif dan *postmodern* bahwa sebuah teori sosial sangat berguna untuk meningkatkan kesadaran dan menguatkan sebuah wawasan.

Menguatkan sebuah wawasan yang lebih memungkinkan sistem perubahan lingkungan sosial budaya secara rasional dan lebih manusiawi terlihat jelas pada kajian poskolonial. Oleh karena itu, Akhyar Yusuf Lubis (2006: 189) mengemukakan bahwa “teori kritis dan postmodern berjasa besar dalam menumbuhkan kesadaran di kalangan ilmuwan bahwa dalam praktek-klasifikasi ilmiah, pemahaman dan penelitian tidak dapat dilepaskan dari pengaruh kepentingan, kekuasaan dan ideologi”.

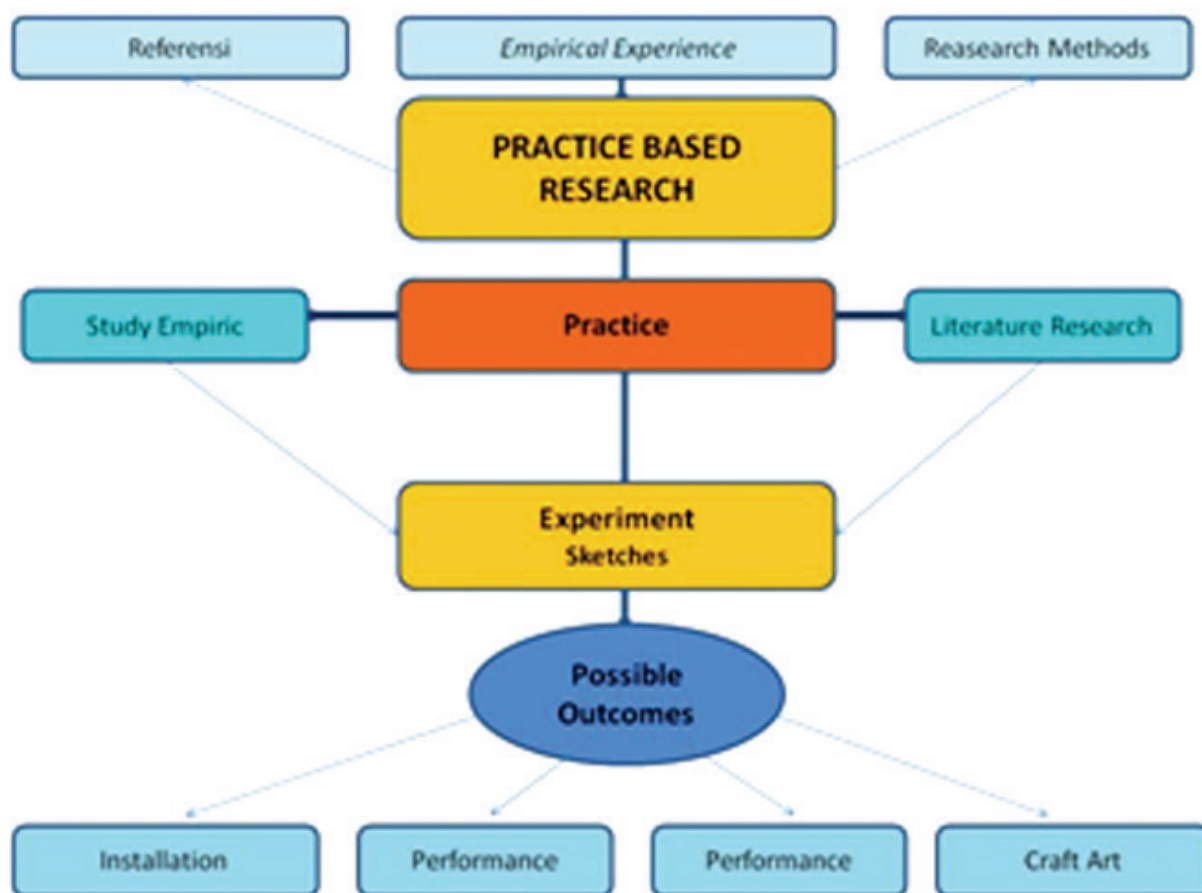
Secara umum masyarakat modern menuntut berbagai bentuk dan pola interaksi sosial sebagai bagian dari konstruksi sosialnya melalui proses sosial. Proses sosial yang dalamnya terjadi perluasan pola interaksi sosial dalam menentukan sistem serta bentuk relasi sosial sesuai dengan kebutuhan dan konteks sosial yang berkembang. Soekanto (2013: 55) menyatakan bahwa “interaksi sosial sejauh ini dipahami sebagai pola hubungan sosial yang dinamis dan berkaitan langsung dengan relasi perseorangan, antar kelompok maupun antara seseorang dengan kelompok masyarakat tertentu”. Pandangan ini bagi penulis sangatlah tepat untuk mencermati perubahan sosial yang dipicu oleh penggunaan produk-produk *cybercultures* dewasa ini. Begitu banyak hal yang dirasakan dan memiliki jejak proses *discovery* dan *invention* yang dipengaruhi tiga hal pokok yang dilontarkan Koentjaraningrat mengenai kesadaran, mutu keahlian, dan stimulasi proses penciptaan sesuatu yang baru untuk memenuhi kebutuhan masyarakat sesuai jiwa jaman.

Perubahan sosial dari suatu masyarakat sebagai bentuk alih ubah yang berkem-

bang dari tingkat sederhana ke tingkat yang lebih kompleks melalui beberapa tahapan secara evolutif yang disesuaikan dengan perkembangan yang ada. Proses evolusi semacam ini sesungguhnya menunjukkan kemajuan umum dari masyarakat ke dalam bentuk-bentuk yang lebih tinggi, bangkit, dan tidak jarang mampu melampaui bentuk-bentuk yang lebih terbelakang. Seperti halnya pandangan yang dilontarkan Tylor dan Morgan dalam Ihromi (2006: 65), bahwa evolusi kebudayaan melulu ditentukan oleh kondisi-kondisi (terutama kondisi teknologi) dan kebudayaan itu sendiri. Dari berbagai faktor perubahan sosiokultural, memunculkan bentuk perubahan sosial lainnya; seperti evolusi, degenerasi, akulturasi, asimilasi, dan berbagai penjelasan lain mengenai bagaimana kebudayaan itu berubah dan berkembang seiring berjalannya waktu dan perubahan ruang. Pertanyaan kritisnya adalah (1) bagaimana relasi perubahan sosial yang dipengaruhi fenomena *cybercultures* dalam refleksi kontekstual melalui studi poskolonial. (2) Bagaimana munculnya kecenderungan relasi perubahan sebagai bentuk refleksi paradigmatis teori *simulacra* Baudrillard dan pandangan hermeneutik Gadamer tentang perubahan sosial yang dipicu fenomena *cybercultures*.

## Metode

*Based Research* yakni sebuah proses kajian penelitian yang dilakukan seorang pengamat fenomena perubahan sosial secara intelektual dengan mengamati sebuah secara mendalam untuk memperoleh pengetahuan dan pengalaman baru melalui praktik. Ramlan Abdullah (2010) menyatakan bahwa dalam penerapan metode *Practice Based Research* akan berhasil dengan baik ketika memenuhi beberapa persyaratan sebagai berikut: (1) Aktivitas praktik yang dilakukan merupakan bagian penyelidikan yang sasarannya ialah pengetahuan yang akan bermanfaat bagi pihak lain. (2) Penelitian dan praktik yang dilakukan terhadap objek kajian dipaparkan secara sistematis. (3) Semua data yang terkumpul terkait langsung dengan kerja praktik yang dilakukan secara eksplisit. (4) Pengkajian dan praktik studio yang dilakukan secara terbuka dan transparan serta dapat dijelaskan secara terperinci, terstruktur, sistematis, terukur, dan dapat dijelaskan sesuai dengan apa yang telah dicapai. (5) Data penelitian dan hasil yang dicapai dari proses ini dapat divalidasi dengan benar dan tepat.



■ Skema 6. Practice Based Research  
(Sumber: Jurnal Perintis Pendidikan, UiTM)

Metode *Practice Based Research* sebagai proses untuk eksekusinya menggunakan metode *action*. Lomax dalam Ramlan (2010) menyatakan bahwa; sebuah penelitian tindakan merupakan jalan untuk mendefinisikan dan mengimplementasikan proses perkembangan profesional yang relevan dengan bidangnya. Penelitian ini dapat juga dengan memanfaatkan bentuk-bentuk kerjasama yang intens dan efektif yang menjadi bagian bagi seseorang yang berkomitmen untuk fokus pada bidang pekerjaannya.

#### Pembahasan

##### a. Refleksi Kontekstual Melalui Studi Poskolonial dan Perubahan Sosial

Poskolonial dihayati sebagai sebuah upaya yang mencoba membongkar mitos-mitos yang mengerdikan daya kritis dari penguasaan hegemoni melalui gerakan budaya dan kesadaran yang subtil. Untuk itu dapat dikatakan bahwa poskolonial adalah perlawanan sehari-hari, sebagaimana

yang diungkapkan oleh Benedict Anderson (1991: 8-9) "bahwa sebetulnya mode atau siasat perlawanan massa rakyat kecil tanpa politik yang dilakukan dengan gerakan picisan untuk mengkaji ulang politik modern identitas adiluhung kalangan elite yang (sedang) berkuasa". Kajian-kajian poskolonial memberi pengaruh signifikan terhadap pergerakan ke arah perubahan sosial yang laten, bergerak dan mengakar pada lapisan masyarakat secara mikro dan makro. Perubahan sosial yang serta merta memberi pengaruh perubahan budaya dan ideologis masyarakat dewasa ini. Studi perubahan sosial dipahami secara mendalam pada disiplin ilmu sosiologi dengan objek studi perubahan sosial yang meliputi perubahan-perubahan sosial mulai dari mikro (interaksi antara individu) hingga ke perubahan sosial secara makro seperti perubahan dan struktur sosial atau sistem kemasyarakatan. (Lubis, 2015: 152)

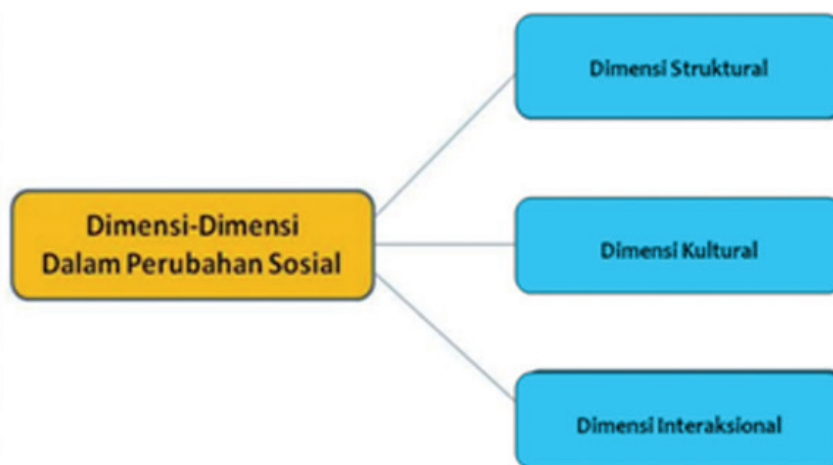


No	Tokoh	Konsep Perubahan Sosial
1	Kingsley Davis	Perubahan sosial adalah perubahan-perubahan yang terjadi dalam struktur dan fungsi masyarakat
2	Charles L. Harper	Perubahan sosial merupakan pergantian yang signifikan mengenai struktur sosial dalam kurun waktu tertentu
3	Robert H. Lauer	Perubahan sosial adalah perubahan fenomena sosial di berbagai tingkat kehidupan manusia mulai dari tingkat individu hingga tingkat yang lebih besar.
4	George Ritzer	Perubahan sosial merupakan variasi hubungan antar individu, kelompok, organisasi, kultur, dan masyarakat pada waktu tertentu .
5	Selo Soemardjan	Perubahan sosial meliputi segala perubahan pada lembaga-lembaga atau institusi-institusi kemasyarakatan di dalam suatu masyarakat yang juga memengaruhi sistem sosialnya, termasuk pada sistem nilai, sikap, dan pola perilaku di antara kelompok-kelompok dalam masyarakat.
6	Bart Moore	Perubahan sosial merupakan perubahan struktur sosial, yaitu pola-pola perilaku dan interaksi sosial yang terjadi dalam suatu masyarakat

■ Tabel 1. Pengertian dan Konsep Perubahan Sosial.  
(Sumber: Plumer dalam Lubis, 2015: 152)

Penulis lebih sepakat mendekatkan *cyberculture* dengan pendekatan konsep yang disampaikan Bart Moore pada Lubis (2015: 152) bahwa konsep perubahan sosial merupakan perubahan struktur sosial yaitu pola-pola perilaku dan interaksi sosial yang terjadi dalam suatu masyarakat. Konsep tersebut sangat tepat untuk memotret perubahan sosial yang terjadi saat ini yang dipengaruhi arus besar *cyberculture* dalam eksplorasi teknologi komunikasi dan simulasi digital. Ia memaparkan berbagai objek kajian perubahan sosial dengan pendefinisian perubahan sosial, sosiolog, atau juga penulis kajian sosial-budaya

itu. Hal ini seperti yang dinyatakan Soelaiman dalam Lubis, (2015: 153-154) ada beberapa dimensi perubahan sosial yang dikaji, di antaranya: (1) dimensi struktural, studi perubahan sosial yang mengkaji perubahan-perubahan dalam bentuk struktur masyarakat, sistem lembaga masyarakat, struktur dan peranan kelas sosial. (2) dimensi kultural, studi perubahan sosial yang mengkaji perubahan-perubahan pada aspek (ke) budaya (an) dalam masyarakat. dan (3) dimensi interaksional, sebuah studi perubahan sosial yang mengkaji perubahan-perubahan pada aspek hubungan (relas) sosial dalam masyarakat.



■ Skema 2. Skema Dimensi-Dimensi Dalam Perubahan Sosial

Dimensi perubahan sosial kemudian terurai melalui berbagai dimensi struktural dalam semua kegiatan sosial. Hal ini tentu menguatkan kembali mengenai kemunculan karakter perubahan sosial yang secara kontinu mengarah pada penguatan sistem melalui faktor yang memengaruhi perubahan sosial itu sendiri. Baik faktor ideologis maupun kekuasaan yang mengemuka kemudian. Kekuasaan dan ideologi dalam teori poskolonial menjadi konsentrasi pembahasan yang menajamkan perspektif teori kritis untuk memecermati kembali perubahan sosial. Ahmad Baso (2005: 59) menyatakan bahwa,

Edward Said menggunakan pemikiran Foucault dan Teori Kritis sebagai dasar untuk teori poskolonialnya. Edward Said menggunakan pemikiran tokoh tersebut untuk membongkar narsisme dan kekerasan epistemologi Barat terhadap Timur dengan menunjukkan bias, kepentingan, kuasa yang terkandung dalam berbagai teori yang dikemukakan kaum kolonialis dan orientalis. Demikian juga yang secara tegas diungkapkan Leela Gandhi (2001: vi) bahwa, hubungan antara penjajah-terjajah (atau bekas jajahan) adalah hunungan yang *hegemonic*, penjajahan sebagai kelompok superior dibandingkan pihak terjajah yang *inferior*. Dan dari hubungan antara penjajah-terjajah yang bersifat *hegemonic*, kemudian munculah apa yang disebut dominasi dan subordinasi.

Kemudian untuk menjelaskan Haryatmoko, (BASIS, No.11-12, Tahun 52, November-Desember 2003: 8-11) bahwa perubahan sosial ada beberapa konsep penting dikemukakan oleh Bourdieu, yakni habitus, ranah, dan beragam modal. Habitus merupakan kerangka penafsiran untuk memahami dan menilai realitas sekaligus penghasil praktik-praktik kehidupan sesuai dengan struktur-struktur objektif. Di-hubungkan dengan kelas sosial, habitus merupakan pengkondisian yang berkaitan dengan syarat-syarat keberadaan suatu kelas. Dalam habitus, suatu arena sosial yang di dalamnya perjuangan atau manuver terjadi untuk memperebutkan sumber atau pertarungan dan akses terbatas.

Pierre Bourdieu merumuskan konsep habitus sebagai analisis sosiologis dan filsafati atas perilaku manusia atas nilai-nilai sosial yang dihayati oleh manusia, dan tercipta melalui proses sosialisasi nilai-nilai yang berlangsung lama, sehingga mengendap

menjadi cara berpikir dan pola perilaku yang menetap di dalam diri manusia tersebut. Habitus seseorang begitu kuat, sampai mempengaruhi tubuh fisiknya yang tertanam kuat dan mengendap menjadi perilaku fisik disebutnya sebagai *Hexis*.

Jadi sesungguhnya habitus itu tumbuh dalam jiwa masyarakat secara alami melalui proses sosial yang sangat panjang, terinternalisasi dan terakulturasi dalam diri masyarakat menjadi kebiasaan yang terstruktur secara sendirinya. *The habitus is not only a structuring structure, which organizes practices and the perception of practices, but also a structured structure: the principle of division into logical classes which organizes the perception of the social world is itself the products of internalization of the division into social classes.* (Bourdieu, 1984. Hal : 170). Bourdieu menyatakan bahwa habitus bukanlah hasil dari kehendak bebas, atau ditentukan oleh struktur, tapi diciptakan oleh semacam interaksi antar waktu: disposisi yang keduanya dibentuk oleh peristiwa masa lalu dan struktur, dan bentuk praktik dan struktur saat ini dan juga, penting, bahwa kondisi yang sangat persepsi kita ini. Dalam pengertian ini habitus dibuat dan direproduksi secara tidak sadar.

Jenkins, Richard (2010: 124) menyatakan bahwa “arena merupakan taruhan yang dipertaruhkan benda kultural (gaya hidup), perumahan, kemajuan intelektual (pendidikan), pekerjaan, tanah, kekuasaan (politik), kelas sosial, prestise atau lainnya-dan mungkin berada pada tingkatan yang berbeda dengan spesifikasi dan derajat kekonkretan”. Sementara itu, berbagai macam modal yang dinyatakan Bourdieu, yakni modal ekonomi, modal sosial, modal budaya dan modal simbolik. Beberapa pengertian bisa dikatakan, sebagai berikut. Modal ekonomi, yaitu sarana produksi dan sarana finansial yang bisa dikonversikan menjadi modal-modal lain.

Sementara itu, modal budaya menunjuk pada suatu bentuk pengetahuan, suatu kode internal atau suatu akuisisi kognitif yang melengkapi agen sosial dengan empati terhadap, apresiasi terhadap, atau kompetensi di dalam, pemilah-milahan relasi-relasi dan artefak-artefak kultural. Haryatmoko (2010: 17) menegaskan ada dua bentuk kapital budaya, yakni: *Pertama*, kapital yang terintegrasi dalam diri, yakni hasil kerja pribadi dan akuisisi tanpa disadari. *Kedua*, kapital budaya objektif, seluruh kekayaan budaya (buku, karya seni) bisa dimiliki secara material dalam pembedaan dengan kapital simbolis. Sifat dari kapital ini: terinstitusionalisir, menjadi anggota dari lembaga-lembaga tertentu. Bourdieu

dalam George Ritzer dan Douglas J. Goodman (2003: 522) menyatakan bahwa habitus merupakan struktur mental atau kognitif, yang digunakan aktor untuk menghadapi kehidupan sosialnya. Habitus menggambarkan serangkaian kecenderungan yang mendorong pelaku sosial atau aktor untuk beraksi dan bereaksi dengan cara-cara tertentu. Habitus merupakan produk dari sejarah, sebagai warisan dari masa lalu yang dipengaruhi oleh struktur yang ada (Bourdieu, 1990: 54). Sehingga habitus menciptakan suatu tindakan individu dan kolektif karenanya sesuai dengan pola yang dimunculkan sejarah sebagai pola kebiasaan individu tertentu. Suatu kebiasaan yang diperoleh melalui pengalaman hidup yang memiliki fungsi tertentu terinternalisasi dalam dirinya untuk merasakan, memahami, menyadari, dan menilai dunia sosial.

*'The conditionings associated with a particular class of condition of existence produce habitus, system of durable, transposable dispositions, structured structures predisposed to function as structuring structures, that is, as principles which generate and organize practice and representations without presupposing a conscious aiming at end or an express mastery of them. Objectively 'regulated' and 'regular' without being in any way the product of obedience to rules, they can be collectively orchestrated without being the product of the organizing action of a conductor' (Bourdieu, 1990: 53)*

Pierre Bourdieu mendefinisikan habitus sebagai pengondisian yang dikaitkan dengan syarat-syarat keberadaan suatu kelas. Menurutnya sistem-sistem disposisi tahan waktu dan dapat diwariskan, struktur-struktur yang dibentuk, yang kemudian akan berfungsi juga sebagai struktur-struktur yang membentuk adalah merupakan hasil dari suatu habitus. (Haryatmoko, 2003: 8-11). Bourdieu mencontohkan dalam hal penguasaan bahasa, penulisan atau pemikiran. Seniman, sastrawan, penulis atau pemikir dikatakan mampu menciptakan karya-karya mereka berkat kebebasan kreatifnya karena mereka tidak lagi menyadari tanda-tanda atau gaya yang sudah mereka integrasikan ke dalam dirinya. Apa yang dipercaya sebagai kebebasan kereatif sebetulnya merupakan buah pembatasan struktur-struktur. Jadi habitus menjadi sumber penggerak tindakan, pemikiran dan representasi.

McLuhan (1964: 8) pada artikel *Understanding Media: The Extensions of Man* dan ditegaskan kembali pada buku *The Medium is The Message* menyatakan bahwa *"the fact that more people watch television than go to church is nothing new to us, but it was one of the tell-tale signs of a cultural shift in history, a shift which has been imperceptible to most, and devastating to all"*. Faktanya banyak orang menonton televisi daripada pergi ke gereja adalah hal yang baru bagi kita, tapi itu salah satu tanda-tanda pergeseran budaya, pergeseran yang sebagian besar tak terlihat.

Banyak orang saat ini makin menjadi-jadi memberhalakan penemuan mereka sendiri dalam bentuk *smart phone* maupun komputer kecepatan tinggi. Dwi Marianto (2017: 24) menegaskan bahwa perubahan datang dengan sendirinya, sejalan dengan hadirnya pemikiran, atau paradigma baru. Bukan sekedar perubahan bertahap dan evolutif, namun sebaliknya; cepat, mendasar, dan drastis. Hal ini sebagai bagian dari proses transformasi budaya melalui perubahan sosial yang mengikutinya. Rossi dalam Laksono (2009: 6) menyatakan bahwa istilah alih ubah (transformasi) merupakan suatu metode untuk menterjemahkan suatu sistem semiotik ke dalam sistem yang lain.

Para ahli sosiologi berpendapat bahwa perubahan sosial terjadi karena adanya perubahan unsur yang mempertahankan keseimbangan masyarakat. MacIver pada *Society; A Textbook of Sociology* (1937: 272) menyatakan bahwa "budaya merupakan ekspresi jiwa yang terwujud dalam cara-cara hidup dan berpikir, pergaulan hidup, dan lainnya karena hal itu secara langsung memenuhi kebutuhan manusia". Konsep teori perubahan sosial melalui tipologi sosial yang dilontarkan oleh Piotr Sztompka (2010), mendasarkan kriteria; "(1) bentuk dan proses sosial yang terjadi, (2) hasilnya, (3) kesadaran tentang proses sosial, (4) kekuatan yang menggerakkan proses itu, (5) tingkat realitas yang terjadi, dan (6) jangka waktu berlangsungnya proses sosial itu". Tipologi sosial Sztompka memiliki relevansi untuk memotret perubahan sosial dewasa ini baik perubahan dalam struktur maupun psiko sosialnya yang dipicu oleh kecenderungan masyarakat menggunakan produk *cyberculture* untuk menopang segala aktivitas keseharian. Hal ini tentu dapat dicermati lebih detail melalui enam kriteria utama sebagai instrumen mencermati lebih jauh mengenai realitas sosial saat ini.

Untuk lebih menajamkan tinjauan reflektif sepakat dengan pernyataan selanjutnya dari Sztompka, bahwa: (1) perubahan sosial terjadi melalui tiga realitas sosial (makro, meso, dan mikro), (2) memiliki kerangka waktu tertentu (*time frame*), (3) berhubungan dengan sebab-sebab perubahan sosial yaitu faktor internal dan faktor eksternal, (4) kaitan antara perubahan struktur sosial dengan intensi (niat pelaku) yang dalam sosiologi disebut agensi yaitu yang dikehendaki (*intended*) dan yang tidak dikehendaki (*unintended*), dan (5) hubungan antara konsep perubahan sosial dengan konsep lainnya. Perubahan sosial secara faktual mampu mendefinisikan ulang konsep dunia dalam perspektif *cybercultures* melalui eksplorasi persepsi masyarakat hari ini. Konsep dun-



ia yang secara umum dapat dibedakan berdasarkan sifat wujudnya, yakni dunia yang bersifat materi (bumi, bintang, batu) dan dunia *imateri*. Dalam konteks ini yang dibahas adalah peran dunia imateri atau nonfisik yaitu dunia imajinasi, dunia ilusi atau dunia virtual sebagai realitas virtual (kenyataan semu).

Realitas virtual sebuah teknologi yang mampu mensimulasi dan menciptakan berbagai realitas dengan teknik simulasi komputer telah melahirkan apa yang kemudian kita kenal sebagai teknologi realitas virtual, dimana pelbagai ilusi tiga dimensi mampu mencitrakan imaji realistik. Manovich menyatakan dalam buku *The Language of New Media* (2001: 84) *If a computer uses text as its meta-language, cultural interfaces in their turn inherit the principles of text organization developed by human civilization throughout its existence*. Saat itu Manovich menggambarkan bahwa komputer menggunakan teks sebagai meta-bahasanya, *interface* budaya kemudian pada gilirannya mewarisi prinsip-prinsip organisasi teks yang dikembangkan oleh peradaban manusia di seluruh keberadaannya. Berbeda dengan saat ini melalui pencangghian sistem dan berbagai fitur digitalisnya komputer hadir di hadapan kita seolah sebuah media yang selalu memosisikannya sebagai media baru.

Media baru yang terus dibarukan baik *software*nya maupun *hardware*nya menunjang nyaris keseluruhan kebutuhan masyarakat kontemporer. Media yang senantiasa dinantikan kehadirannya secara baru dan progressif. Perubahan budaya masyarakat akibat merebaknya penggunaan piranti mobil telekomunikasi digital, tidak terjadi secara evolutif dan bertahap, melainkan secara cepat dan serempak mengakibatkan terjadinya berbagai kontradiksi dan eksese budaya yang sama sekali tidak sederhana. (Marianto, 2017:24). Timothy Muray (2008: 30) juga tegas, bahwa;

*Future cinema" constitutes the fundamental machinic constituent of new informatics itself as, I argue, the very replication of information in relation to its anchorage in the pull of the future and its morphings of subjective projection into archival event. To get there, I trace the digital vicissitudes of what Deleuze calls the "time image" and the "irrational interval" in relation to a series of impossible events: archival intensities, interactivities, coded automatons, and the returns of the future.*

Pandangan ini sangat relevan untuk membaca kembali *cybercultures*, ini semacam menghadirkan bioskop masa depan yang merupakan konstituen dasar mekanis informatika baru yang sangat replikatif dari informasi kaitannya dengan sebuah pangkalan data yang mampu diproyeksikan secara subjektif melalui dokumen terpenting yang disampaikan Deleuze penyebutan gambaran masa dan interval irasional yang berhubungan dengan sesuatu yang memungkinkan: intensitas arsip, kegiatan interaktif, kode digital, dan dapat kembali dari masa depan. Begitupun yang dinyatakan Manovich (2001: 58), *"This historical connection is illustrated by popular flight simulator games where the computer screen is used to simulate the control panel of a plane, the very type of object from which computer interfaces have developed"*. Ada suatu relasi historis yang diilustrasikan melalui *game simulator* penerbangan populer di mana layar komputer digunakan untuk menyimulasikan panel kontrol dari pesawat, yaitu jenis objek sebenarnya dari yang *interface* komputer telah dikembangkan. Saat ini berkembang dengan era baru, era *digitalized*, era *cybernetic*, dan masyarakat berada pada situasi yang benar-benar baru yaitu berada pada gaya hidup serba internet.

Marshall McLuhan (1951), jika dicermati lebih jauh merumuskan berbagai aspek yang mengarah pada pola refleksi media, yang memaparkan bahwa: *The patriarch of media criticism, we will explore the totalitarian technique of American advertising and market research on the unsuspecting consumer. This is an intensive examination of the affects of advertising and comics in proceeding new perceptions about what we should and do desire, as well as why we believe these thing will bring us happiness*. Kita dapat mengeksplorasi teknik totaliter iklan Amerika dan riset pasar pada konsumen tidak curiga. Ini merupakan pemeriksaan intensif mempengaruhi iklan dan komik di pendokumentasian berbagai persepsi baru tentang apa yang harus kita lakukan dan keinginan, serta mengapa kami percaya hal ini akan membawa kita kebahagiaan.

Eric McLuhan dan Frank Zingrone dengan buku *The Teknik Bride di The Essential McLuhan*, (1995: 21) Bagaimana ini dicapai, dan mempengaruhi itu telah, dituangkan dalam *The Technik Bride*, pertama kali diterbitkan pada tahun 1951. *The book dealt with the influence of print media on the male and fe-*



*male psyche. The objective of advertising men, said McLuhan, is the manipulation, exploration, and control of the individual. If this is true, then who, one might ask, was doing the controlling, and what was desired affect?* McLuhan menegaskan bahwa tujuan iklan adalah manipulasi, eksplorasi, dan kontrol individu. Jika ini benar, orang mungkin bertanya, melakukan kontrol, dan ingin mengetahui dengan pasti aspek apa yang mempengaruhi hal ini. Disinilah titik pijak utama konsep *virtual replacement*, sebuah peluang perubahan dan pergeseran substansial dengan probabilitas yang begitu besar. Pada poin ini ada celah terjadinya perubahan sosial termasuk potret perubahan karakter dan perilaku masyarakat dewasa ini.

Gaya hidup internet, seperti yang dipaparkan Piliang, (2006: 61) bahwa, "gaya hidup internet akan dicirikan oleh inovasi-inovasi aplikasi dan perangkat lunak komputer yang amat cepat". Kecepatan inovasi aplikasi perangkat lunak dan perangkat keras itu diikuti dengan kecepatan setiap orang untuk mengganti aplikasi, perangkat lunak maupun perangkat keras komputernya. Dalam kondisi demikian, daur hidup (*life cycle*) sebuah produk cenderung semakin singkat dan tidak tahan lama diganti produk baru yang lebih bertenaga, kompleks, menarik, dan tentu lebih gaya, keren, serta lebih gaul.

Hery Prasetyo dalam artikel *Cyberpaoptic: Eksperimentasi dan (Transparansi) Kuasa Pengawasan* pada Jurnal Literasi, Vol. 3 No.2, Desember 2013, menyatakan bahwa "praktik kebudayaan semacam ini menjadi problematis ketika dijelaskan tanpa memahami dan menunjukkan bentuk reflektif subjek dalam menghadirkan dirinya dalam *virtual space*". Senada dengan Yasraf Amir Piliang, (2006: 57-58) menyatakan bahwa "keberadaan dunia virtual, tidak hanya dimaknai sebagai bentuk manifestasi sistem komunikasi antar manusia, akan tetapi manifestasi hampir setiap aspek kehidupan manusia (tindakan, aksi, reaksi, komunikasi)". Masyarakat kosmopolitan kini dapat melakukan berbagai aktivitas (sosial, politik, ekonomi, seksual) dalam jarak jauh (*telepresence*) tanpa harus melakukan proses perpindahan di dalam ruang-waktu dari stasiun ke stasiun lainnya, sebab yang disebut stasiun itu kini telah terkoneksi secara virtual lewat jaringan internet dan *virtual space* tanpa penjajahan ruang-waktu secara fisik hanya melalui ruang-waktu virtual.

Teknologi realitas virtual merupakan upaya menerjemahkan mimpi menjadi keniscayaan elektronis, artinya sesuatu yang diinginkan telah banyak dipenuhi dan digantikan secara elektronis misalnya fasilitas *e-mail*, belanja *online*, *e-banking*, *e-book*, *e-learning*, *e-journal*, dan konferensi jarak jauh telah dicapai sebagai bagian pemenuhan hasrat mendekatkan imajinasi dengan kenyataan yang disimulasikan secara *digitalized*. Substansi gagasan tentang virtual pada dasarnya berupaya agar melibatkan manusia dalam pelenyapan dunia nyata secara otomatis dan menjadi tandingan dari realitas aktual. Realitas virtual sebuah teknologi yang mampu mensimulasi dan menciptakan berbagai realitas dengan teknik simulasi komputer telah melahirkan apa yang kemudian kita kenal sebagai teknologi realitas virtual, dimana pelbagai ilusi tiga dimensi mampu mencitrakan imaji realistik. Disinilah titik pijak utama konsep *virtual displacement*, sebuah peluang perubahan dan pergeseran substansial dengan probabilitas yang begitu besar.

Masyarakat dunia dapat mengakses *file* berbagai informasi terkini dengan jejaring ruang maya, *file* tersebut seolah-olah tersimpan dalam satu komputer induk saja meski merupakan multi jejaring. Max Weber dalam Steven & Kellner (1997: 38) menyatakan dalam sebuah analogi yang mampu merepresentasikan keadaan saat ini bahwa, *No one knows who will live in this cage in the future, or whether at the end of this tremendous development entirely new prophets will arise, or there will be a great rebirth of old ideas, or, if neither, mechanized petrification, embellished with a sort of convulsive self-importance*. Tidak ada yang tahu siapa yang akan tinggal di kandang ini di masa depan, atau apakah pada akhir perkembangan yang luar biasa ini, semua nabi baru akan muncul, atau akan ada kelahiran kembali yang hebat dari gagasan lama, atau, jika tidak, rekayasa petrifikasi, dihiasi dengan semacam kekejaman terhadap kepentingan diri sendiri.

Sebuah kejutan personal dalam menghadapi perubahan budaya baru dalam sistem *cybercultures*. Hal ini memicu produksi beberapa aspek kinetik tubuh ketika berhadapan dengan aktivitas *cybernetic* yaitu salah satunya berkurangnya fungsi psikomotorik tubuh secara *syn-estetik* karena yang dieksplorasi hanya indera penglihatan, pendengaran dan sentuhan ujung jari semata, indera lainnya terhenti.

Kieron O'Hara (2002: 31) pada seri *Posmodern Plato dan Internet* mengungkapkan bahwa dalam Web terdapat sekitar 2,5 miliar data pasti, jumlah yang luar biasa besar (sebesar 7,5 miliar *gigabyte*)... dan, bahwa hal ini menjadikan internet sebagai mesin bagi pengalihan kapabilitas manusia secara besar-besaran. Kemudian data statistik lain dari Matthew Symonds dalam O'Hara (2002: 32), memaparkan bahwa sebagian pengamat teknologi komunikasi menolak menganggap internet sebagai sebuah perubahan signifikan di bidang teknologi yang membawa ketertarikan filosofis. Sementara yang lain justru khawatir bahwa internet hanya akan mengundang permasalahan. Tentu saja, penting kiranya tidak terlalu melebih-lebihkan perihalan pembelaan diri ini, khususnya jika kita menyadari bahwa setengah dari populasi penduduk dunia tidak pernah menggunakan fasilitas telepon. Namun ledakan pada data dan isi yang tersedia bisa saja sama signifikannya terhadap perkembangan masyarakat dunia pada perspektif bahwa perkembangan teknologi sesungguhnya tidaklah berkaitan dengan penghancuran bumi melainkan bahasa dan sistem pengelolaan perubahan dan konteks eksistensi. Masyarakat kontemporer, menurut Heidegger dalam Yasraf Amir Piliang (2006: 175), menyatakan bahwa:

Kita sampai pada satu jaman, yang di dalamnya eksistensi manusia tak lebih dari sebuah citraan. Pencitraan tersebut menemukan bentuknya yang ironis, yang di dalamnya lebih diutamakan 'permainan bebas' tanda dan kode-kode ketimbang kebenaran, pesan dan makna-makna ideologis di balik pencitraan itu. Kode juga kini telah mencapai titik balik, ketika ia bukan lagi berfungsi sebagai sebuah paradigma, konvensi atau aturan main yang final, yang membentuk sebuah 'struktur' tertentu.

Kemudian dalam lesatan ruang-waktu terjadi pelipatan dan percepatan segala bentuk kepentingan yang teraktualisasi dalam wujud virtualnya, sehingga untuk mencapai tujuan (berbagai aktivitas yang terwakili secara signifikan) kita tak perlu lagi menerobos ruang melalui waktu tetapi kita yang menaklukkan ruang lewat waktu tanpa mempersoalkan jarak. Hal ini memberi kontribusi perubahan sosial dengan gaya hidup (*lifestyle*) sebagai konsekuensi logis. Dampak perkembangan

sains dan teknologi mewarnai gaya hidup serba internet dalam melakukan berbagai aktivitas termasuk pada perubahan bisnis *cyber-style*, gaya piknik, gaya belajar, gaya hiburan, gaya seksual, dan sebagainya. Gaya hidup internet, akan dicirikan oleh inovasi-inovasi aplikasi dan perangkat lunak komputer yang amat cepat. Kecepatan inovasi aplikasi perangkat lunak dan perangkat keras itu diikuti dengan kecepatan setiap orang untuk mengganti aplikasi, perangkat lunak maupun perangkat keras komputernya, yang cenderung semakin pendek umurnya. Dalam kondisi demikian, daur hidup (*life cycle*) sebuah produk cenderung semakin singkat dan tidak tahan lama diganti produk baru yang lebih bertenaga, kompleks, menarik, dan tentu lebih gaya. (Piliang, 2006: 61)

Dorongan pola hidup konsumerisme kemudian menjadi problem masyarakat dunia, ketika kebutuhan *trend* atau pemenuhan hasrat gaya hidup -menekankan aspek inovasi desain misalnya- melampaui kebutuhan fungsi yang lebih mendasar meskipun kita tidak dapat mengoptimalkan aplikasinya. (Piliang, 2006: 61). Kita berbangga dengan gaya hidup serba mudah, cepat dengan tingkat kenyamanan tinggi tanpa kita sadari kelak kita segera mewariskan gaya hidup semacam ini pada generasi selanjutnya atau bahkan memicu perubahan-perubahan besar lain dengan tingkat pencapaian berbeda.

Teori perubahan sosial Sztompka tentu saja menjadi dasar pembahasan yang memicu pencerminan ini untuk membahas lebih lanjut mengenai perubahan sosial yang memiliki dimensi kompleksitas problematik. Adanya perubahan bentuk sosial yang semakin individualis, materialis, dan perubahan-perubahan identitas baru yang dikonstruksi secara individual maupun komunal. Perspektif ini menjadi perenungan dan memunculkan topik *cybercultures*, bahwa masyarakat saat ini memiliki kecenderungan menggunakan fasilitas produk-produk *cybercultures* untuk mendukung kebutuhan berbagai aktivitas dan sebagai media menyokong profesi serta sebagai pemenuhan gaya hidup dalam aktivitas sosial dalam ruang tanpa batas.

Terutama dalam dunia filsafat, *postmodernisme* mendapatkan pendasaran ontologis dan epistemologis, melalui pemikiran Jean Francois Lyotard seorang filsuf Perancis.

Lewat bukunya yang merupakan laporan penelitian kondisi masyarakat komputerisasi di Quebec, Kanada, *The Postmodern Condition: A Report on Knowledge* (1984), Lyotard secara radikal menolak ide dasar filsafat modern semenjak era Renaisans hingga sekarang yang dilegitimasi oleh prinsip kesatuan ontologis (Awuy, 1995: 158). Menurut Lyotard, dalam dunia yang sangat dipengaruhi oleh kemajuan teknologi, prinsip kesatuan ontologis sudah tidak relevan lagi. Kekuasaan telah dibagi-bagi dan tersebar berkat demokratisasi teknologi, sebuah kebebasan yang nyaris tanpa batas.

Karena itu prinsip kesatuan ontologis harus di delegitimasi dengan prinsip paralogi. Paralogi berarti prinsip yang menerima keberagaman realitas, unsur, permainan dengan logikanya masing-masing tanpa harus saling menindas atau menguasai (Awuy, 1995: 161). Persis permainan catur, dimana setiap bidak memiliki aturan dan langkah tersendiri, tanpa harus mengganggu langkah bidak lain. Kondisi ini, seperti dikatakan Susan Sontag seorang refleksi seni merupakan indikasi lahirnya sensibilitas baru: yakni sebuah kesadaran akan kemajemukan, bereksplorasi dalam permainan, dan menikmati realitas secara bersama-sama dengan tidak ada hasrat menaklukkan realitas lain. Lebih jauh Lyotard menyatakan prinsip-prinsip yang diarahkan menegakkan modernisme: rasio, ego, ide absolut, totalitas, teleologi, oposisi biner, subjek, kemajuan sejarah linear yang disebutnya *grand narrative* telah kehilangan legitimasi (Awuy, 1995: 158-161). Begitu banyak cerita-cerita besar modernisme tersebut tak ayal hanyalah kedok belaka, mistifikasi, yang bersifat ideologis, eksploitatif, dominatif dan, semu.

#### b. Refleksi Paradigmatik Teori Simulacra dan Pandangan Hermeneutik Gadamer

Dalam konteks perkembangan ilmu pengetahuan maupun teknologi simulasi digital tampak jelas mengadopsi dan mensintesis pemikiran filsuf-filsuf sebelumnya, Descartes yang berambisi membangun metode pengetahuan yang berlaku untuk setiap bentuk pengetahuan. Menurutnya, kepastian sebuah kebenaran dapat diperoleh dengan berbagai strategi sangsi terhadap metode dan cara pandang orang lain. Dengan menyangsikan segala sesuatu yang dilontarkan orang lain, Descartes ingin menemukan adanya yang tidak dapat

diragukan. Sehingga melahirkan rumusan terkenal pemikiran Descartes ini adalah diktum, *Cogito ergo sum*, Aku berpikir maka aku ada. Melalui diktum tersebut, dinilai bahwa sesungguhnya kekuatan rasio dapat diyakini mampu mengatasi kekuatan metafisis dan transendental.

Filsuf Perancis Jean Baudrillard mengambil jalan agak berbeda dengan para pendahulunya dengan mengambil alih pemikiran Marcel Mauss, Georges Bataille, Karl Marx, Roland Barthes, dan Marshal McLuhan kemudian Baudrillard memfokuskan diri untuk menganalisa pemikiran modernisme dari ranah budaya. Bertitik tolak dari hal tersebut, Jean Baudrillard menunjukkan fakta sosial adanya diskontinuitas budaya dalam realitas masyarakat dewasa ini. Melalui bukunya *Simulations* (1983), Baudrillard telah memperkenalkan karakter khas masyarakat Barat dewasa ini sebagai masyarakat simulasi. Kemudian ini sebagai pernyataan pokok kemunculan istilah masyarakat *simulacra*. Inilah masyarakat yang hidup dengan silang-sengkarut kode, tanda, dan model yang diatur sebagai produksi dan reproduksi dalam sebuah *simulacra* (Lechte, 1994: 235).

*Simulacra* adalah ruang dimana mekanisme simulasi berlangsung. Merujuk Baudrillard, terdapat tiga tingkatan *simulacra* yakni (1) *simulacra* yang berlangsung semenjak era Renaisans hingga permulaan Revolusi Industri. *Simulacra* pada tingkatan ini merupakan representasi dari relasi alamiah berbagai unsur kehidupan. (2) *simulacra* yang berlangsung seiring dengan perkembangan era industrialisasi. Pada tingkatan ini, telah terjadi pergeseran mekanisme representasi akibat dampak negatif industrialisasi. (3) *simulacra* yang lahir sebagai konsekuensi berkembangnya ilmu dan teknologi informasi. *Simulacra* pada tingkatan ini merupakan wujud silang-sengkarut tanda, citra dan kode budaya yang tidak lagi merujuk pada representasi. (Baudrillard, 1983: 54-56).

Selanjutnya dalam mekanisme simulasi, manusia terah terperangkap dan dijebak dalam ruang realitas baru yang dianggapnya nyata, padahal sesungguhnya masuk dalam realitas semu, penuh rekayasa, dan serba palsu. Realitas semu ini dikenal merupakan ruang antitesis dari representasi semacam dekonstruksi representasi dalam konteks yang diwacanakan Derrida. Re-

alitas sosial, budaya, bahkan politik, pada kenyataannya telah dibangun melalui model-model yang telah dibuat sebelumnya. Dalam dunia simulasi, bukan realitas yang menjadi cermin kenyataan, melainkan model-model (Baudrillard, 1987: 17). Boneka Barbie, tokoh Rambo, telenovela, iklan televisi, Doraemon atau Mickey Mouse adalah model-model acuan nilai dan makna sosial budaya masyarakat dewasa ini. Sebuah model yang dirancang jauh sebelum dipublikasi dan dipasarkan ke dalam medan sosial untuk menerjemahkannya menjadi sebuah peta-peta wilayah sosial. Wilayah model acuan, *brand*, representasi karakter tertentu, representasi hasrat, cita rasa, prestisuisitas, dan sebagai ikon penting masyarakat yang kemudian mendunia.

Dalam wacana simulasi, manusia berada dalam aktivitas memahami ruang realitas terjadi perbedaan antara yang nyata dan fantasi, yang asli dan palsu sangat tipis. Dunia-dunia simulasi yang direkayasa semacam Disneyland, Universal Studio, China Town, Las Vegas atau Beverly Hills yang pada akhirnya menjadi model realitas-semu Amerika. Ini bagian bentuk simulasi dunia sebagai representasi paling tepat untuk menggambarkan keadaan ini. Melalui media simulasi digital televisi, film, dan iklan, dunia simulasi tampil sempurna. Inilah eksplorasi ruang maya yang tak lagi peduli dengan kategori-kategori nyata, semu, benar, salah, referensi, representasi, fakta, citra, produksi atau reproduksi semuanya lebur menjadi satu dalam silang-sengkarut tanda (Baudrillard, 1987: 33).

Perkembangan ilmu dan teknologi dewasa ini dengan *micro processor*, *memory bank*, *remote control*, *telecad*, *laser disc*, dan internet menurut Baudrillard tidak saja dapat memperpanjang badan atau sistem syaraf manusia, bahkan lebih fantastis lagi bahwa ia mampu mereproduksi realitas, masa lalu, dan nostalgia. Saat ini realitas yang dihasilkan teknologi baru ini telah mengambil alih realitas yang sesungguhnya dan menjadi model acuan baru bagi masyarakat. Imajinasi menggulung logika yang berpengaruh pada posisi citra lebih meyakinkan ketimbang fakta. Bahkan mimpi lebih dipercaya ketimbang kenyataan sehari-hari. Inilah kenyataan dunia hiperrealitas: realitas yang berlebih, melampaui realitas, ledakan realitas, dan realitas tampak semakin semu. Tokoh

Rambo, boneka Barbie, Jurassic Park, atau Star Trek Voyager yang dihadirkan melalui kecanggihan simulasi digital merupakan bentuk nyata fenomena *cybercultures* yang hari ini dirayakan dan dihayati masyarakat dunia.

Dalam kondisi seperti ini, realitas, kebenaran, fakta, dan objektivitas kehilangan nilai eksistensinya. Hiperrealitas adalah realitas itu sendiri (Baudrillard, 1983: 183). Fakta bagaimana yang nyata tidak sekedar dapat direproduksi, namun selalu dan selalu direproduksi (Baudrillard, 1983: 146). Sementara itu dalam bukunya *Symbolic Exchange and Death* Baudrillard (1993) menyatakan bahwa sejalan dengan perubahan struktur masyarakat simulasi, telah terjadi pergeseran nilai-tanda dalam masyarakat kontemporer dewasa ini yakni dari nilai-guna dan nilai-tukar ke nilai-tanda dan nilai-simbol.

Dalam proses kajian ini, penulis bertumpu pada teori simulacra juga merujuk hermeneutik untuk mempertajam perspektif sebagai pendekatan terhadap *cybercultures*. Hermeneutik menurut Gadamer mempersyaratkan suatu aktivitas konstan dari interpretasi antara bagian ke keseluruhan yang merupakan suatu proses tanpa awal dan juga tanpa akhir. Oleh karena itu dalam penelitian kualitatif, seorang peneliti hanya dapat menyajikan suatu interpretasi atas interpretasi subyek yang diteliti, juga penelitian didasarkan atas nilai, minat, tujuan dari peneliti sendiri (Gadamer, 1976). Hermeneutik dalam perspektif Gadamer adalah seni, bukan proses mekanistik belaka. Pemahaman secara hermeneutik dapat diberlakukan sebagai sebuah pendekatan karya seni. Hermeneutik harus menghasilkan suatu esensi yang mendalam, sesuatu yang bersifat bathiniah sebagai realitas utama untuk mencapai kebenaran, di mana esensi mendalam tersebut harus dipahami serta diungkapkan sebagai elaborasi sebuah fenomena. Gadamer juga menyatakan bahwa interpretasi merupakan penciptaan kembali meskipun bukan sepenuhnya merupakan suatu kegiatan kreatif.

Terry Barret dalam Dwi Marianto (2002: 34) memaparkan bahwa hermeneutika peduli dengan pengungkapan makna-makna tersembunyi yang terkandung secara rahasia dalam teks-teks karya seni, bahkan dalam percakapan dan bahasa tubuh (*gesture*). Hermeneutika memperhatikan



secara seksama pemunculan tema-tema tertentu berulang-ulang suatu karya seni, melihat kesejajaran antara teks dan peristiwa-peristiwa serta ide-ide yang melampaui teks yang bersangkutan, dan mengaplikasikan pengetahuan historis guna mengungkap teks yang sedang dikaji. Penafsiran harus memiliki kaitan yang jelas dengan karya seni yang dibicarakan. Dwi Marianto (2011: 51) menegaskan bahwa penafsiran tidak dapat dibakukan dan tidak bisa ditandingkan, oleh sebab itu perlu prinsip-prinsip etis yang adil dan terbuka.

Lebih jauh Dwi Marianto menyampaikan bahwa dalam proses mengamati dan mencermati secara mendalam *subject matter* sehingga memunculkan suatu ide kreatif yang membuka cakrawala baru. Dengan demikian apa yang dihayati akan menimbulkan suatu percampuran cakrawala kebudayaan yang melingkupi, sebab tidak ada cakrawala budaya yang tertutup. Hakikat sebenarnya sebuah cakrawala adalah selalu meluas, sementara itu kebudayaan pada hakikatnya tidak selalu murni dan pernah dipalsukan, sehingga interpretasi memerlukan pula perpaduan dari bermacam cakrawala tersebut. Gadamer menyebutkan pula bahwa setiap hal yang dialami, baik dialami oleh seniman itu sendiri menjadi bagian dari makna yang melekat pada dirinya dan kehidupannya. Saat ini dapat diyakini bahwa karya yang diciptakan seorang seniman merupakan manifestasi diri, kehidupan keseharian, dan representasi jiwa jamannya sebagai proses mengurai pengalaman. Pengalaman itu berada dalam konteks kehidupan masyarakat, atau kehidupan ini berada dalam konteks suatu kebudayaan dan juga dalam konteks zaman.

Pendapat Ricoeur hampir senada dengan Gadamer, ia mengatakan bahwa hidup itu sendiri penuh interpretasi. Bilamana terdapat pluralitas makna, maka disinilah interpretasi dibutuhkan, apalagi simbol-simbol dilibatkan, interpretasi menjadi penting. Sebab disini terdapat makna yang mempunyai multi lapisan (Gadamer, 1974). Lebih lanjut ia menegaskan kupasan tentang makna tersembunyi dalam teks dan atau karya seni. Setiap interpretasi adalah usaha untuk membongkar makna-makna yang masih terselubung atau usaha membuka lipatan-lipatan dari tingkat-tingkat makna yang terkandung makna dalam sebuah karya

## Kesimpulan

Kajian pragmatism melalui refleksi kontekstual melalui studi poskolonial dan perubahan sosial, dimana adanya kekuatan besar perubahan bentuk sosial yang semakin individualis, materialistis, dan perubahan-perubahan identitas baru yang dikonstruksi secara individual maupun komunal. Perspektif ini menjadi perenungan dan memunculkan topik *cybercultures*, bahwa masyarakat saat ini memiliki kecenderungan menggunakan fasilitas produk-produk *cybercultures* untuk mendukung kebutuhan berbagai aktivitas dan sebagai media menyokong profesi serta sebagai pemenuhan gaya hidup dalam aktivitas sosial dalam ruang tanpa batas.

Munculnya relasi perubahan sosial melalui kajian dalam bentuk refleksi paradigmatis teori *simulacra* Baudrillard dan pandangan hermeneutik Gadamer tentang perubahan sosial yang dipicu fenomena *cybercultures*. Kata-kata merupakan sebuah simbol menggambarkan suatu penjelasan makna tertentu yang hanya dapat dimengerti melalui simbol yang dikonvensikan pada komunitas masyarakat tertentu atau secara keseluruhan. Jadi simbol-simbol dan interpretasi merupakan konsep-konsep yang memiliki pluralitas yang terkandung di dalamnya berdasarkan referensi masyarakat yang menghidupinya sebagai bagian penting kebutuhan pendekatan hermeneutik. Kajian pragmatism ini selaras dengan tiga tingkatan *simulacra* yakni (1) *simulacra* yang berlangsung semenjak era Renaisans hingga permulaan Revolusi Industri. *Simulacra* pada tingkatan ini merupakan representasi dari relasi alamiah berbagai unsur kehidupan. (2) *simulacra* yang berlangsung seiring dengan perkembangan era industrialisasi. Pada tingkatan ini, telah terjadi pergeseran mekanisme representasi akibat dampak negatif industrialisasi. (3) *simulacra* yang lahir sebagai konsekuensi berkembangnya ilmu dan teknologi informasi. *Simulacra* pada tingkatan ini merupakan wujud silang-sengkarut tanda, citra dan kode budaya yang tidak lagi merujuk pada representasi. Gejala perubahan sosial semacam ini berbanding lurus dengan perkembangan teknologi dan masuknya era baru masyarakat dunia dalam perayaan besar arus *cybercultures*,

## Referensi

- Abdullah, Ramlan. 2010. "Practice Based Research in Art and Design". *Jurnal Perintis Pendidikan*, Fakultas Seni Halus dan Seni Reka Bentuk UiTM Malaysia. Edisi Juni 2010
- Anderson, Benedict. 1991. *Imagined Communities* atau *Komunitas-Komunitas Terbayang*, (terj) Omi Intan Naomi (2008), Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Awuy, Tommy F. 1995. *Wacana Tragedi dan Dekonstruksi Kebudayaan*, Jakarta: Jentera
- Baso, Ahmad. 2005. *Islam Pasca Kolonial: Perselingkuhan Agama, Kolonialisme, dan Liberalisme*, Bandung: Mizan
- Baudrillard, J. 1983. *Simulations*, New York: Semiotex (e)
- \_\_\_\_\_. 1987. *Forget Foucault*, New York: Semiotex (e)
- Bourdieu, Pierre. 1990. *The Logic of Practice*, California: Stanford University Press.
- \_\_\_\_\_. 1984. *Distinction a Social Critique of the Judgement of Taste*. (Translated by Richard Nice). Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press
- Gadamer, Hans-Georg. 1975. *Truth and Method* atau *Kebenaran dan Metode*, (terj) Ahmad Sahidah, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2004.
- Ghandi, Leela. 2001. *Teori Poskolonial: Upaya Meruntuhkan Hegemoni Barat*, (terj), Yogyakarta: Qalam
- Hartanto, Budi. 2013. 'Posfenomenologi Ruang Cyber: Menelaah Realitas Visual Internet dan Konsep "Ruang Cyber" dalam Ilmu Antropologi', *E-Journal, Jurnal Humaniora*, Vol. 1, No. 2 (2013)
- Haryatmoko. 2003. Pertarungan Simbolik dan Kekuasaan, *BASIS*, No.11-12, Tahun 52, November-Desember 2003: 8-11
- \_\_\_\_\_. 2010. *Dominasi Penuh Muslimat: Akar Kekerasan dan Diskriminasi*, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Hery Prasetyo dalam artikel Cyberpaoptic: Eksperimentasi dan (Transparansi) Kuasa Pengawasan pada Jurnal Literasi, Vol. 3 No.2, Desember 2013,
- Ihromi, T.O., 2006. *Pokok-Pokok Antropologi Budaya*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia
- Jenkins, Richard. 2010. *Membaca Pikiran Pierre Bourdieu*. (terj: Nurhadi), Yogyakarta: Kreasi Wacana
- Lecthe, John. 1994. *Fifty Key Contemporary Thinkers: From Structuralism to Postmodernity*, London and New York: Routledge
- Laksono, PM. 2009. *Tradisi Dalam Struktur Masyarakat Jawa Kerajaan dan Pedesaan, Alih Ubah Model Berpikir Jawa*, Yogyakarta: Kepel Press.
- Lubis, Ahyar Yusuf. 2015. *Pemikiran Reflektif Kontemporer (Dari Teori Reflektif, Culture Studies, Feminisme, Poskolonial Hingga Multikulturalisme)*, Jakarta: CV. Raja Grafindo Persada.
- \_\_\_\_\_. 2006. *Dekonstruksi Epistemologi Modern*, Jakarta: Pustaka Indonesia Satu
- Marianto, M. Dwi. 2017. *Art & Life Force in a Quantum Perspective*. Yogyakarta: Scritto Book Publisher.
- \_\_\_\_\_. 2002. *Seni Refleksi Seni*, Yogyakarta: Lembaga Penelitian ISI Yogyakarta.
- \_\_\_\_\_. 2011. *Menempa Quanta Mengurai Seni*, Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta.
- McLuhan, Marshall. 1964. *The Medium is The Message*, Mentor, New York: Reissued.
- \_\_\_\_\_. 1964. *Understanding Media: The Extensions of Man*, Mentor, New York: Reissued 1994.
- \_\_\_\_\_. 1951. *The Mechanical Bride: Folklore of Industrial Man*, New York: Vanguard Press
- McLuhan, Eric and Zingrone, Frank (Ed). 1995. *The Mechanical Bride in The Essential McLuhan*, New York: Basic Book
- MacIver. 1937. *Society; A Textbook of Sociology*, New York: Farrar and Rinehart.
- Manovich, Lev. 2001. *The Language of New Media*, MIT Press.
- Murray, Timothy. 2008. *Digital Baroque: New Media Art and Cinematic Folds (Electronic Meditations Vol.26)*, London: University of Minnesota Press.
- O'Hara, Kieron. 2002. *Plato dan Internet*, Jendela, Yogyakarta.
- Piliang, Yasraf Amir. 2006. *Dunia Yang Dilihat, Tamasya Melalui Batas-Batas Kebudayaan*, Jelasutra, Yogyakarta.
- Soekanto, Soerjono dan Sulistyowati, Budi. 2013. *Sosiologi Suatu Pengantar*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Steven Best, Douglas Kellner. 1997. *The Post-modern Turn*, Guilford Press
- Sztompka, Piotr. 1993. *The Sociology of Social Change, (Sosiologi Perubahan Sosial)*, (terj) Alimandan, Jakarta: Prenada, 2010.