

MASYARAKAT INFORMASI DAN DIGITAL: Teknologi Informasi dan Perubahan Sosial

Yasraf Amir Piliang*

Email:ya-piliang@bdg.centrin.net.id

ABSTRAK

Cyberspace telah mengalihkan berbagai aktivitas manusia (politik, sosial, ekonomi, kultural, spiritual, seksual) di 'dunia nyata' ke dalam berbagai bentuk substitusi artifisialnya, sehingga apapun yang dapat dilakukan di dunia nyata kini dapat dilakukan dalam bentuk artifisialnya di dalam *cyberspace*. *Cyberspace* menciptakan sebuah kehidupan yang dibangun sebagian besar—mungkin nanti seluruhnya—oleh model kehidupan yang dimediasi secara mendasar oleh teknologi, sehingga berbagai fungsi alam kini diambil alih oleh substitusi teknologisnya, yang disebut kehidupan artifisial (*artificial life*). Pengaruh *cyberspace* terhadap kehidupan sosial sedikit-tidaknya tampak pada tiga tingkat: tingkat individu, antarindividu, dan komunitas. Pertama, pada tingkat individual, *cyberspace* telah menciptakan perubahan mendasar terhadap pemahaman kita tentang 'identitas'. Kedua, pada tingkat antar-individual, perkembangan komunitas virtual di dalam *cyberspace* telah menciptakan relasi-relasi sosial yang bersifat virtual di ruang-ruang virtual : *virtual shopping*, *virtual game*, *virtual conference*, *virtual sex* dan *virtual mosque*. Ketiga, pada tingkat komunitas, *cyberspace* diasumsikan dapat menciptakan satu model komunitas demokratis dan terbuka yang disebut Rheingold 'komunitas imajiner' (*imaginary community*). Di dalam era artifisial dewasa ini, berbagai ruang sosial yang ada di dunia nyata, kini dapat dicarikan substitusinya di dalam dunia informasi digital, dalam wujudnya yang artifisial, yaitu wujud simulasi sosial (*social simulation*). *Cyberspace* adalah sebuah ruang utama yang di dalamnya berbagai simulasi sosial menemukan tempat hidupnya.

Kata kunci: *cyberspace*, *artificial life*, perubahan, simulasi sosial, komunitas imajiner, dunia maya, informasi digital

ABSTRACT

Cyberspace has transferred various human activities (political, social, economic, cultural, spiritual, sexual) in the 'real world' into the various forms of artificial substitutes, and therefore anything that can be done in the real world can now be done in the form of artificial in *cyberspace*. *Cyberspace* creates a life that is, later, built mostly- perhaps entirely- by the model of life that is fundamentally mediated by technology, hence the natural functions now taken over by technological substitutes, called artificial life. The influence of *cyberspace* on social life is obvious at, at least, three levels: the individual, inter-individual, and communities. First, at the individual level, *cyberspace* has created a fundamental change to our understanding of 'identity'. Second, at the inter-individual level, the development of virtual communities in *cyberspace* has created social relations that are virtual in virtual spaces: *virtual shopping*, *virtual games*, *virtual conferences*, *virtual sex* and *virtual mosque*. Third, at the community level, *cyberspace* is assumed to be able to create a model of democratic and open a community that Rheingold called 'imaginary community'. In the era of artificial these days, a variety of social spaces that exist in

the real world, can now be substituted in the world of digital information, in its artificial form, i.e. a form of social simulation. Cyberspace is a primary space in which a variety of social simulations find their home.

Keywords: *cyberspace, artificial life, change, social simulation, imaginary community, virtual world, digital information*

* Kelompok Keahlian Ilmu Desain dan Budaya
FSRD-ITB

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi telah menciptakan sebuah ‘ruang baru’ yang bersifat artifisial dan maya, yaitu *cyberspace*. *Cyberspace* telah mengalihkan berbagai aktivitas manusia (politik, sosial, ekonomi, kultural, spiritual, seksual) di ‘dunia nyata’ ke dalam berbagai bentuk substitusi artifisialnya, sehingga apapun yang dapat dilakukan di dunia nyata kini dapat dilakukan dalam bentuk artifisialnya di dalam *cyberspace*.

Sebuah migrasi besar-besaran kehidupan manusia tampaknya tengah berlangsung, yaitu migrasi dari ‘jagad nyata’ ke ‘jagad maya’, dari kehidupan di ‘ruang nyata’ menuju kehidupan di ‘ruang maya’.

Migrasi humanitas ini telah menimbulkan perubahan besar tentang bagaimana setiap orang menjalani dan memaknai ‘kehidupan’. Berbagai cara hidup dan bentuk kehidupan yang sebelumnya dilakukan berdasarkan relasi-relasi alamiah (*natural*), kini dilakukan dengan cara yang baru, yaitu cara artifisial. *Cyberspace* menciptakan sebuah kehidupan yang dibangun sebagian besar—mungkin nanti seluruhnya—oleh model kehidupan yang dimediasi secara mendasar oleh teknologi, sehingga berbagai fungsi alam kini diambilalih oleh substitusi teknologisnya, yang disebut kehidupan artifisial (*artificial life*).

Tidak saja berbagai aktivitas manusia kini dilakukan dengan cara yang baru, lebih dari itu, kini tengah berlangsung semacam transformasi terminologis dan epistemologis tentang apa yang disebut sebagai ‘masyarakat’, ‘komunitas’, ‘komunikasi’, ‘ekonomi’, ‘politik’, ‘budaya’, ‘spiritual’ dan ‘sek-sual’. Ada ‘migrasi terminologis’ besar-besaran yang juga berlangsung kini, yaitu pemberian awalan *cyber* untuk hampir seluruh bidang kehidupan nyata, yang kini telah bertransformasi menjadi kehidupan maya,

antara lain: *cyber-society*, *cyber-community*, *cyber-economy*, *cyber-politics*, *cyber-culture*, *cyber-spirituality*, *cyber-sexuality*. Singkatnya, berilah awalan *cyber* untuk setiap kata di dalam kamus, maka itulah migrasi yang tengah berlangsung menuju dunia *cyberspace*.

Realitas-realitas sosial-budaya yang ada di dunia nyata kini mendapatkan tandingan-tandingannya, yang pada akhirnya mengaburkan batas di antara keduanya. *Cyberspace* yang terbentuk oleh jaringan komputer dan informasi yang terhubungkan secara global telah menawarkan bentuk-bentuk ‘komunitas’ sendiri (*virtual community*), bentuk ‘realitas’ nya sendiri (*virtual reality*) dan bentuk ‘ruang’ nya sendiri (*cyberspace*).

ONTOLOGI CYBERSPACE

Cyberspace adalah sebuah ‘ruang imajiner’, yang di dalamnya setiap orang dapat melakukan apa saja yang bisa dilakukan dalam kehidupan sosial sehari-hari dengan cara yang baru, yaitu cara artifisial. Cara artifisial adalah cara yang mengandalkan pada peran teknologi, khususnya teknologi komputer dan informasi dalam mendefinisikan realitas, sehingga berbagai kegiatan yang dilakukan di dalamnya : bersendagurau, berdebat, diskusi, bisnis, *brainstorming*, gosip, pertengkar, protes, kritik, bermain, bermesraan, bercinta, menciptakan karya seni, semuanya dapat dilakukan di dalam ruang *cyberspace*.

Disebabkan sifat artifisialnya, *cyberspace* telah membentangkan sebuah persoalan fenomenologis dan ontologis tentang ‘ada’ dan ‘keberadaan’ di dalamnya. Apakah bentuk keber’ada’an *cyberspace* tersebut? Apakah ia sama dengan ‘ada’ di dalam kehidupan nyata sehari-hari kita. Apakah *cyberspace* itu sebuah ‘dunia kehidupan’ (*lifeworld*), seperti dunia kehidupan harian (*everyday life*)? Bila ia adalah sebuah dunia, maka ‘dunia kehidupan’

semacam apa yang ditawarkannya ? Keberadaan *cyberspace* telah membentangkan sebuah persoalan mendasar tentang 'dunia kehidupan' itu sendiri (*lifeworld*). 'Dunia kehidupan' adalah sebuah dunia yang kompleks, yang melibatkan berbagai model kesadaran (*consciousness*), pengalaman (*experiences*) dan persepsi. Sebagaimana dikatakan Alfred Schutz & Thomas Luckmann di dalam *The Structure of the Life-World*, di dalam dunia kehidupan dibedakan antara dunia harian yang melibatkan kesadaran (*consciousness*) dan 'dunia lain' yang melibatkan ketaksadaran (*unconsciousness*) seperti mimpi, atau bawah sadar (*subconsciousness*). Kesadaran manusia adalah selalu 'kesadaran akan sesuatu', yaitu kesadaran kognitif yang 'menangkap obyek-obyek' di sekitar. Bila kesadaran kognitif itu tidak berlangsung, maka artinya manusia berada di dalam alam bawah sadar atau ketaksadaran. Dunia fantasi adalah dunia kesadaran yang diarahkan bukan pada obyek-obyek di dunia nyata, melainkan obyek-obyek fantasi yang bersifat internal di dalam ruang pikiran. Dunia tidur adalah dunia bawah sadar, yaitu dunia ambang antara sadar dan tak sadar. Dunia mimpi adalah dunia ketaksadaran, yang di dalamnya obyek-obyek ditangkap pikiran lewat mekanisme ketaksadaran.

Cyberspace adalah dunia yang dimasuki manusia dengan kesadaran, akan tetapi ia berbeda dengan dunia harian (*everyday lifeworld*), yang merupakan dunia yang dibangun berdasarkan 'kesadaran atas obyek-obyek nyata'. Obyek-obyek di dalam *cyberspace*, sebaliknya, adalah obyek-obyek 'tak nyata', yang ditangkap pengalaman hanya dalam wujud halusinasi (*hallucination*). *Cyberspace* bukan mimpi, tetapi ia bukan pula 'yang nyata' dalam pengertian dunia harian, disebabkan ia dibangun oleh ruang-ruang artifisialitas teknologis. Bila dikaitkan dengan arus kesadaran dalam durasi kehidupan manusia, *cyberspace* bukanlah dunia ketaksadaran atau bawah sadar, melainkan dunia kesadaran, yang di dalamnya

seseorang mengalami sebuah 'obyek' di luar dirinya lewat mekanisme penginderaan (*Gestalt*). Akan tetapi, 'pengalaman' yang dialami seseorang di dalam *cyberspace* berbeda dengan pengalaman di dunia nyata, disebabkan perbedaan 'obyek' yang ditangkap oleh pengalaman. Di dalam *cyberspace* setiap orang lewat kesadarannya 'menangkap obyek-obyek', akan tetapi semuanya bukanlah obyek-obyek nyata, melainkan 'obyek-obyek maya' yang terbentuk lewat bit-bit komputer. Di dalam *cyberspace*, arus kesadaran yang menangkap obyek-obyek nyata (termasuk manusia lain sebagai obyek) dialihkan ke dalam kesadaran yang menangkap dunia 'halusinasi'.

Oleh sebab itu, perbedaan 'pengalaman' di dunia *cyberspace* dengan di dunia nyata terletak bukan pada perbedaan tingkat kesadaran itu sendiri (tak sadar, bawah sadar atau sadar) melainkan perbedaan 'kualitas' obyek yang ditangkap oleh kesadaran. Obyek yang ditangkap kesadaran di dunia nyata adalah obyek-obyek yang mengikuti hukum-hukum fisika: ia dibentuk oleh partikel-partikel atom dan substansi-substansi yang membangun struktur bentuknya; ia meruang, dalam pengertian, menempati sebuah volume ruang tertentu sebagai 'wadah obyek-obyek'; ia mengikuti hukum-hukum alam seperti hukum gravitasi, inersia dan percepatan. Sehingga, secara fenomenologis, pengalaman di dunia nyata ini adalah pengalaman 'nyata', dalam pengertian pengalaman yang mengikuti hukum-hukum alam (melihat, menyentuh, bergerak di dalam ruang).

Sebaliknya, obyek-obyek di dalam *cyberspace*, meskipun bukan mimpi, adalah obyek-obyek yang dibentuk oleh satuan-satuan informasi di dalam sistem pencitraan komputer yang disebut bit (*byte*), yang tidak mengikuti hukum-hukum fisika di atas. Oleh karena ia tidak mengikuti hukum fisika, maka pengalaman 'hidup' di dalam *cyberspace* sesungguhnya bukanlah pengalaman fisik (meruang, mewaktu, mendunia) melainkan pengalaman yang disebut oleh berbagai

pemikir *cyberspace* sebagai pengalaman ‘halusinasi’, yaitu mengalami sesuatu yang sesungguhnya tidak ada wujud fisiknya. ‘*Cyberspace*’ dijelaskan oleh William Gibson sebagai sebuah: “halusinasi yang dialami oleh jutaan orang setiap hari (berupa) representasi grafis yang sangat kompleks dari data di dalam sistem pikiran manusia yang diabstraksikan melalui bank data setiap komputer”.

Akan tetapi, pengertian ‘halusinasi’ di dalam konteks *cyberspace* harus dibedakan dengan pengertian halusinasi di dalam dunia harian. Halusinasi di dalam dunia harian adalah semacam ‘interupsi kesadaran’, yang di dalamnya kesadaran akan obyek-obyek nyata (eksternal maupun internal) secara temporer ‘diganggu’ oleh kesadaran akan obyek-obyek yang tak berwujud materi, yang segera hilang ketika manusia kembali ke dalam kesadaran hariannya. Sebaliknya, halusinasi di dalam *cyberspace* adalah halusinasi yang ‘diproduksi’ secara teknologis berupa citra-citra di dalam sistem komputer (*mass produced hallucination*), sehingga ia dapat disimpan (*save*), diperbanyak, dikopi, dikirim, dialami kembali di masa mendatang.

CYBERSPACE DAN PERUBAHAN SOSIAL

Perkembangan *cyberspace* telah mempengaruhi kehidupan sosial di dalam berbagai tingkatnya. Keberadaan *cyberspace* tidak saja telah menciptakan perubahan sosial yang sangat mendasar, malahan oleh berbagai pemikir dikatakan telah menggiring pada kondisi ekstrim ‘kematian sosial’ (*death of the social*). Terlepas dari pemikiran ekstrim ini, pengaruh *cyberspace* terhadap kehidupan sosial setidaknya-tidaknya tampak pada tiga tingkat : tingkat individu, antar-individu dan komunitas.

Pertama, tingkat *individu*. *Cyberspace* menciptakan perubahan mendasar terhadap pemahaman kita tentang

diri (*self*) dan *identitas (identity)*. Struktur *cyberspace* membuka ruang yang lebar bagi setiap orang untuk menciptakan secara ‘artifisial’ konsep tentang diri dan identitas. Kondisi demikian menjadikan konsep diri dan identitas di dalamnya menjadi sebuah konsep yang tanpa makna. Artinya, bila setiap orang dapat menciptakan berbagai identitas dirinya secara tak terbatas, maka hakikat identitas itu sendiri tidak ada lagi. Sebagai sebuah konsep (maupun realitas), identitas masih ada bila ada perbedaan (*difference*), yaitu prinsip ‘perbedaan’ atau ‘pembedaan’, yang membedakan seseorang dengan orang-orang lainnya. Bila setiap orang dapat menjadi setiap orang lainnya *ad infinitum*, maka kita menghadapi sebuah kondisi matinya perbedaan (*death of difference*), yang berarti mati pula identitas. Kekacauan identitas akan mempengaruhi persepsi, pikiran, personalitas dan gaya hidup setiap orang. Bila setiap orang bisa menjadi siapapun, ini sama artinya semua orang bisa menjadi beberapa orang yang berbeda pada suatu ketika. Artinya, tidak ada lagi identitas. Yang ada di dalam *cyberspace* adalah *permainan identitas*: identitas baru, identitas palsu, identitas ganda, identitas jamak. Inilah yang di dalam psikoanalisis disebut R.D. Laing *diri terbelah (divided self)*, yang di dalamnya setiap orang dapat ‘membelah pribadinya’ menjadi pribadi-pribadi yang tak berhingga.

Kedua, tingkat *interaksi antar individu*. Hakikat *cyberspace* sebagai dunia yang terbentuk oleh jaringan (*web*) dan hubungan (*connection*)—bukan oleh materi—menjadikan kesalingterhubungan (*interconnectedness*) dan kesalingbergantungan (*interdependency*) secara virtual merupakan ciri dari dunia *cyberspace*. *Cyberspace* adalah ‘dunia antara’, yaitu dunia bit-bit informasi yang mampu menciptakan berbagai hubungan dan relasi sosial yang bersifat virtual. Oleh karena hubungan, relasi dan interaksi sosial di dalam *cyberspace* bukanlah antar fisik di dalam sebuah wilayah atau teritorial

tertentu, maka ia menciptakan semacam deterritorialisasi sosial (*social deterritorialisation*), yaitu interaksi sosial yang tidak dilakukan di dalam sebuah teritorial yang nyata (dalam pengertian konvensional) akan tetapi di dalam sebuah halusinasi teritorial (*territorial hallucination*). Di dalam halusinasi teritorial tersebut, orang boleh jadi lebih dekat dan akrab secara sosial dengan 'seseorang' di dalam *cyberspace* yang secara teritorial hidup dalam jarak ribuan kilometer, ketimbang tetangga dekatnya sendiri.

Relasi sosial jarak jauh ini mempunyai implikasi yang luas terhadap berbagai hubungan sosial, termasuk hubungan komunikasi sosial. Bentuk komunikasi sosial di dalam *cyberspace* telah menciptakan sebuah situasi komunikasi yang sangat di bentuk oleh peran citra di dalamnya. Dalam kaitannya dengan 'situasi komunikasi' ini, Jurgen Habermas, di dalam *The Theory of Communicative Action*, menjelaskan sebuah 'situasi komunikasi ideal' (*ideal communicative situation*), berdasarkan sarana, relasi sosial dan aktor-aktor yang terlibat di dalamnya, yang dapat menghasilkan sebuah tindak komunikatif yang rasional. Dari segi sarana, sarana komunikasi ideal harus memungkinkan terciptanya sebuah ruang publik yang terbuka, yang dapat diases secara luas dan memungkinkan partisipasi publik yang luas di dalamnya. Dari segi relasi sosial ideal, di dalam ruang publik tersebut tidak dibenarkan adanya tekanan, pemaksaan dan dominasi kelompok masyarakat atas kelompok-kelompok lainnya. Dari segi aktor, seorang aktor di dalam sebuah relasi komunikasi harus berbicara dengan betul (*right*) mengikuti norma yang ada, harus mengemukakan pernyataan yang benar (*true*), dan harus berbicara dengan jujur dan penuh kebenaran (*truthfull*).

Berdasarkan karakter medianya, *cyberspace* memang dapat menjadi ruang

ideal untuk sebuah komunikasi yang terbuka dan 'demokratis', yaitu ruang yang setiap orang dapat berperan di dalamnya, selama ia mempunyai ases, sarana dan kompetensi di dalam bahasanya. Dari segi relasi sosial, *cyberspace* dapat mengurangi berbagai bentuk pemaksaan, tekanan, dan represi, meskipun ia tidak lepas dari berbagai bentuk hegemoni. Mungkin yang paling problematik di dalam *cyberspace* adalah dari segi aktor-aktor yang berperan di dalamnya. Disebabkan karakter media *cyberspace* sebagai ruang *image* yang direkayasa secara artifisial, maka ia adalah sebuah ruang, yang paling terbuka terhadap berbagai bentuk penipuan, pemalsuan dan simulasi realitas. Ketimbang menjadi ruang di mana orang dapat berbicara dengan betul, jujur dan benar, *cyberspace* sebaliknya menjadi sebuah ruang yang di dalamnya direkayasa berbagai bentuk kepalsuan, kesemuan, dan simulasi.

Ketiga, pada tingkat *komunitas*. *Cyberspace* dapat menciptakan satu model komunitas demokratik dan terbuka yang disebut Howard Rheingold komunitas imajiner (*imaginary community*) Ada perbedaan mendasar antara komunitas imajiner ini dengan komunitas yang konvensional. Di dalam komunitas konvensional, masyarakat memiliki rasa kebersamaan menyangkut tempat—rumah, desa atau kota—yang di dalamnya terjadi interaksi sosial yang bersifat langsung dan tatap muka (*face to face*) di sebuah tempat (*place*) yang dibatasi ruang-waktu. Di dalam komunitas imajiner ini diperlukan 'imajinasi' tentang 'tempat' tersebut, oleh karena 'tempat' tersebut bukanlah tempat yang nyata dalam pengertian konvensional, melainkan tempat imajiner yang berada di dalam bit-bit komputer. Meskipun sebuah 'tempat nyata', seperti sebuah negara-bangsa (*nation-state*) masih memerlukan imajinasi anggota masyarakatnya tentang 'bangsa yang diimajinasikan' (*imagining nation*), tetapi negara-bangsa yang diimajinasikan itu ada

wujud konkritnya (wilayah, teritorial, batas geografis). 'Tempat yang diimajinasikan' (*imagining places*) di dalam *cyberspace*, sebaliknya tidak ada wujud konkrit atau fisiknya, melainkan wujud yang terbentuk berupa citraan grafis di dalam sistem komputer.

Disebabkan komunitas virtual dibangun bukan di dalam teritorial yang konkrit, maka persoalan utama di dalamnya adalah persoalan normatif, pengaturan dan kontrol. Sebuah masyarakat mengharuskan adanya pemimpin (*ruler*), konvensi sosial (adat, tabu, hukum, aturan main) dan adanya lembaga hukum (judikatif) sebagai lembaga pengaturan. Di dalam komunitas virtual *cyberspace*, pemimpin, aturan main dan kontrol sosial tersebut bukanlah berbentuk lembaga (*institution*), sehingga keberadaannya sangat lemah. Di dalam *cyberspace*, setiap orang seakan-akan menjadi 'pemimpin', 'pengontrol' dan 'penilai' dirinya sendiri, yang menciptakan semacam *demokrasi radikal*, yang di dalamnya segala tindakan sosial (*social action*) tidak ada yang mengatur, mengontrol dan memberi penilaian. Di dalamnya seakan-akan 'apapun boleh' (*anything goes*).

CYBERSPACE DAN IMAGOLOGI

Dunia *cyberspace* telah menimbulkan persoalan besar pada apa yang selama ini disebut 'dunia representasi' (*representation*). Representasi adalah satu model 'penampakan ontologis', yaitu menampilkan 'ada' dalam wujud representasinya. Representasi adalah 'pelukisan kembali realitas' yang tidak dapat 'dihadirkan' (*to present*), sehingga diperlukan 'model kehadiran kembali realitas' (*to represent*) lewat berbagai model bahasanya (verbal, visual, gambar, citra). Dalam representasi, relasi antara yang merepresentasikan dan yang direpresentasikan adalah relasi relatif-simetris, seperti refleksi cermin (*mirror image*), yaitu

berdasarkan prinsip kesamaan, keserupaan dan ikonisitas (*iconicity*). Representasi menjadikan realitas sebagai rujukannya dan tidak dapat melepaskan dirinya dari rujukan itu. Bila wujud representasi telah lepas dari rujukannya, maka sesungguhnya tidak ada lagi representasi.

Dunia *cyberspace* adalah dunia yang yang di dalamnya model (representasi) itu tidak lagi mempunyai relasi dengan realitas. Ia bahkan terputus sama sekali dengan dunia realitas, yang menciptakan sebuah relasi yang bertentangan dengan representasi, yang disebut 'simulasi'. Dunia 'simulasi' dalam konteks *cyberspace*, adalah sebuah dunia yang di dalamnya setiap 'ada' (*beings*) dirubah wujudnya menjadi 'ada citra' (*being images*); setiap ontologi dirubah menjadi 'ontologi citraan' (*ontology of image*); setiap realitas dibuatkan substitusi-substitusinya berupa 'citra realitas' (*image of reality*); setiap wujud fisik ditransformasikan ke dalam wujud halusinasi. *Cyberspace* adalah sebuah migrasi besar-besaran dari dunia tubuh (fisik) ke dalam dunia citraan, sehingga di dalamnya segala yang ada dalam dunia realitas (bahkan yang belum ada sama sekali) menemukan eksistensinya dalam wujud realitas artifisial.

Dunia *cyberspace* adalah sebuah dunia yang di dalamnya setiap orang dikondisikan untuk menampilkan eksistensi dirinya lewat 'ontologi citra', yang diandaikan sebagai lukisan dari citra 'diri sejati' (*true self*), dalam rangka mendapatkan 'makna eksistensial' yang otentik, padahal palsu. Dalam hal inilah, 'ada' di dalam *cyberspace* menjadi sebuah model keber'ada'an yang palsu (*pseudo-existence*), yaitu ada dalam kategori 'ontologi citra'.

Cyberspace adalah upaya manusia melepaskan manusia dari *penjara tubuh*, untuk kemudian memerangkap mereka di dalam penjara yang lain, yaitu *penjara citraan*. Para visioner *cyberspace* melihat begitu terpenjaranya manusia di dalam penjara keterbatasan tubuh fisik, sehingga tidak memungkinkannya untuk melakukan banyak hal : terbang, hidup di dalam air,

berubah wujud, hidup di dua tempat sekaligus. Obsesi melawan penjara tubuh inilah yang menjadi impian utama *cyberspace*, yaitu dengan mengembangkan berbagai bentuk-bentuk kehidupan artifisial, sehingga di dalamnya tubuh tidak lagi dibatasi oleh keterbatasan arsitektural dan alam. Di dalam *cyberspace* orang bisa ‘terbang’, ‘berubah wujud’, ‘hidup di dalam air’, ‘hidup di dalam berbagai ruang yang berbeda dalam waktu yang sama’, meskipun semuanya dalam wujud citraan.

Segala sesuatu yang tidak dapat dilakukan di dalam dunia nyata (dunia fisik) kini dapat dilakukan di dalam dunia simulasi *cyberspace*. *Cyberspace* menjadikan orang terbebas (*release*) dari berbagai hambatan dunia nyata, termasuk berbagai hambatan psiko-sosial yang dihadapi manusia. Salah satu hambatan psiko-sosial itu adalah hambatan yang diciptakan oleh masyarakat industri, yang menggiring orang ke dalam cara-cara kehidupan industrial dan rasional, akan tetapi menemukan di dalamnya *kehampaan psiko-sosial (psychosocial vacuum)*. Sebagaimana dikatakan oleh Margaret Wertheim, *cyberspace* merupakan tempat pelepasan diri dari beban kerja, tekanan jiwa, tekanan politik, tekanan keluarga masyarakat industri yang sangat menekan. *Cyberspace* menjelma menjadi sebuah tempat *penjelajahan psikososial*, yaitu penjelajahan untuk menemukan diri (*self*), peran, identitas, dan eksistensi. Akan tetapi, disebabkan karakter *cyberspace* itu sendiri yang sangat menggantungkan dirinya pada ontologi citra—yang di dalamnya terbentang luas berbagai kemungkinan rekayasa dan manipulasi citra—maka yang ditemukan setiap orang di dalamnya, bukanlah konsep ‘diri’ yang utuh atau esensial, melainkan *diri yang jamak (multiple self)* yang dapat berubah-ubah secara cepat sesuai dengan tuntutan komunitas virtual di dalamnya.

Cyberspace adalah sebuah ruang yang di dalamnya setiap orang dapat

bermain di dalam berbagai bentuk fantasi kelompok (*group fantasi*) atau drama kolektif (*collective drama*) yang bersifat virtual. *Cyberspace* secara cepat dapat membentuk komunitas-komunitas global lewat berbagai bentuk permainan, diskusi, tontonan, dan hiburan, yang di dalamnya setiap orang dapat merealisasikan segala fantasinya, termasuk fantasi-fantasi liar tentang kekerasan, seks dan kebebasan. *Ragnarok Online (ON)* adalah contoh permainan *cyberspace* yang sedang menjamur di Indonesia, yang di dalamnya berbagai fantasi manusia dapat disalurkan, sehingga dapat menghanyutkan ribuan orang ke dalam ruang-ruang mayanya.

CYBERSPACE DAN OTENTISITAS

Bila *cyberspace* sangat menggantungkan setiap eksistensi ke dalam wujud ontologi citra, maka apakah *cyberspace* itu sebuah dunia ‘otentik’, yang di dalamnya seseorang dapat menemukan diri yang otentik? Dunia otentik adalah dunia yang menghasilkan pengalaman otentik dan ‘diri otentik’, yaitu diri yang tidak bergantung pada eksistensi lain, yang dibedakan ‘diri umum’, yaitu model diri yang mengikuti kecenderungan umum, yang dicirikan oleh keseragaman, kesamaan, dan kepublikan, yang oleh Heidegger disebut sebagai ‘dunia mereka’ (*the they*). Otentisitas, dalam hal ini dipertentangkan dengan ‘publisitas’ (*publicity*). Akan tetapi, konsep ‘otentisitas’ itu dapat pula dengan konsep ‘artifisialitas’. Diri otentik adalah diri yang ‘tidak umum’, tetapi bisa juga sekaligus yang ‘tidak artifisial’, karena artifisialitas mengkonotasikan ‘ketidakaslian’. ‘Artifisial’ biasanya dipertentangkan dengan ‘alam’.

Para visioner *cyberspace* membayangkan *cyberspace* secara teoritis sebagai sebuah ruang yang di dalamnya setiap orang dapat menemukan ‘diri otentik’, oleh karena di dalamnya setiap orang ‘dapat menavigasi diri mereka sendiri’, tanpa ada seorangpun

yang dapat mengontrol dan mengendalikan mereka. Akan tetapi, dalam kenyataannya, *cyberspace* justru tidak menawarkan sebuah dunia otentik itu, oleh karena di dalamnya ia mengundang setiap orang untuk menjadi diri umum dan diri artifisial (*artificial self*) sekaligus—sebuah konsep diri yang sangat dibentuk oleh manipulasi citra (*image*) di dalamnya. Inilah semacam ‘kontradiksi budaya *cyberspace*’ (*cultural contradiction of cyberspace*). Di dalam *cyberspace*, konsep diri (*self*) kini diambilalih oleh konsep citra diri (*self image*), yaitu diri yang ditampilkan dalam wujud ontologi citra. Mediasi teknologis memungkinkan setiap orang untuk menciptakan citra diri mereka sendiri. *Cyberspace* menawarkan berbagai konsep diri (*mutiple self*), yang menciptakan berbagai kemungkinan peran, identitas dan keyakinan (*multiple identity*).

Dunia *cyberspace* yang dibangun oleh ontologi citra adalah dunia yang ‘tak otentik’, oleh karena ia adalah dunia ‘simulakrum’, yang di dalamnya setiap diri (*self*) terserap ke dalam apa yang disebut Heidegger ‘dunia mereka’, sebuah dunia umum yang kini dicetak dan dikendalikan sepenuhnya oleh citra dan citra harian (*everyday image*). Dunia simulakrum *cyberspace* yang dikuasai oleh citra tidak menyisakan lagi ruang di dalamnya bagi pencarian ‘diri otentik’ (*authentic self*), disebabkan membiak dan menyebar-luasnya model-model simulakrum ke dalam setiap ruang-ruang mikro *cyberspace*, sehingga ruang-ruangnya seakan-akan dipenuhi oleh jutaan citra setiap harinya, yang saling bersaing mendapatkan perhatian. Citra-citra di dalam *cyberspace* saling berlomba mendapatkan perhatian dalam kecepatan tinggi, sehingga kesadaran dan pengalaman manusia di dalamnya hanyut di dalam arus kecepatan ini, sehingga tidak menyisakan tempat di dalamnya bagi perenungan eksistensial.

Keotentikan yang diimajinasikan oleh para visioner *cyberspace* adalah keotentikan yang dikembangkan oleh para penganjur keotentikan yang radikal, seperti Nietzsche,

Derrida, Deleuze dan Guattari. Bagi mereka, keotentikan adalah cara untuk menolak segala bentuk otoritas dan kekuasaan, dalam rangka menciptakan sebuah ruang, yang di dalamnya setiap orang dapat ‘mengekspresikan dirinya secara bebas’, tanpa bergantung pada otoritas kekuasaan tertentu di luar dirinya (negara, agama, keluarga). melepaskan segala dorongan hasrat dan mewujudkan segala kehendak manusia di dunia ini. Ketika otoritas keluarga, agama dan sosial tidak lagi ada, maka setiap orang dapat melepaskan segala dorongan hasratnya, yang selama ini ditolak oleh keluarga, masyarakat dan agama, karena dianggap bersifat abnormal, menyimpang, a-moral dan a-sosial.

Lantas, dengan terciptanya ‘ruang pelepasan hasrat’ itu, apakah dengan sendirinya *cyberspace* dapat menjadi ruang keotentikan itu? Tidak seperti yang dibayangkan oleh para visionaris *cyberspace*, struktur dunia kehidupan di dalam *cyberspace* (*cyber-lifeworld*) tidak berbeda dengan struktur dunia kehidupan harian manusia, yang di dalamnya justru berkembang luas ‘dunia umum’, yang menciptakan berbagai bentuk budaya publik (*public cyber-culture*) dan budaya populer (*popular cyber-culture*). Di dalamnya—seperti di dunia kehidupan harian—terbentuk relasi-relasi bintang/fans, produser/konsumer, elit/massa, penguasa/yang dikuasai, yang di dalamnya perilaku meniru, mengimitasi, mengkopi menjadi perilaku yang biasa, sebagaimana di dalam fenomena budaya populer pada umumnya. *Cyberspace* sama sekali bukanlah ruang bagi pembentukan keotentikan, oleh karena di dalamnya setiap diri ‘dihisap’ oleh lubang hitam dunia citra dan tontonan massa kapitalisme itu sendiri, yang sangat berjiwa totalitarian.

SIMULASI SOSIAL DAN CYBER-SOCIETY

Di dalam era artifisial dewasa ini, berbagai ruang sosial yang ada di dunia nyata,

kini dapat dicarikan substitusinya di dalam dunia informasi digital, dalam wujudnya yang artifisial, yaitu wujud simulasi sosial (*social simulation*). *Cyberspace* adalah sebuah ruang utama yang di dalamnya berbagai simulasi sosial menemukan tempat hidupnya. Perkembangan ruang-ruang simulasi sosial di dalam *cyberspace* telah mempengaruhi kehidupan sosial di luar ruang tersebut pada hampir semua tingkatnya. Setidak-tidaknya terdapat tiga tingkat pengaruh tersebut: tingkat individual, tingkat antar-individual dan tingkat masyarakat.

Pertama, pada tingkat individual, *cyberspace* telah menciptakan perubahan mendasar terhadap pemahaman kita tentang 'identitas'. Sistem komunikasi sosial yang dijumpai oleh komputer (*computer mediated communication*) telah melenyapkan batas-batas identitas itu sendiri di dalamnya. Di dalam ruang-ruang sosial *cyberspace* setiap orang dapat memainkan berbagai peran sosial yang berbeda-beda, artinya menjadi beberapa orang yang berbeda identitasnya pada waktu yang bersamaan. Yang tercipta adalah semacam kekacauan identitas, yang akan mempengaruhi persepsi, pikiran, personalitas dan gaya hidup setiap orang. Bila setiap orang bisa memakai baju identitas apapun, artinya, tidak ada lagi identitas. Identitas hanya dimungkinkan, bila ada sesuatu (bentuk, nilai, gaya, ideologi, makna) yang dipakai secara konsisten, sebab konsistensi merupakan ciri utama dari identitas.

Cyberspace—dan komunitas virtual yang terbentuk di dalamnya—memungkinkan berlangsungnya 'permainan identitas' di dalamnya: identitas baru, identitas palsu, identitas ganda, yang semuanya merupakan bagian dari identitas budaya *cyberspace*. Di dalam psikoanalisis, situasi pergantian identitas tanpa batas seperti ini pada seorang individu, disebut oleh R.D. Laing sebagai situasi 'diri terbelah' (*divided self*) atau oleh Lacan disebut skizofrenia. Bahkan, setiap individu tidak saja dapat 'membelah pribadi'nya menjadi pribadi ganda, akan tetapi

juga pribadi-pribadi yang terbelah menjadi keping-keping yang jamak (*multiple self*).

Dunia komunikasi virtual di dalam *cyberspace* pada tingkat individu dapat pula menciptakan semacam ketergantungan, atau semacam 'candu cyber' (*cyber-addiction*), khususnya dalam bentuk 'kecanduan komunikasi' (*communication addiction*). Kecanduan ini telah menggiring orang untuk duduk berjam-jam di belakang komputer, bahkan ada yang sampai tujuh puluh jam per minggu menghabiskan waktunya di dunia maya.

Kedua, pada tingkat antar-individual, perkembangan komunitas virtual di dalam *cyberspace* telah menciptakan relasi-relasi sosial yang bersifat virtual di ruang-ruang virtual : *virtual shopping*, *virtual game*, *virtual conference*, *virtual sex* dan *virtual mosque*. Relasi-relasi sosial-virtual tersebut telah menggiring ke arah semacam 'deteritorialisasi sosial' (*social deterritorialisation*), dalam pengertian, bahwa berbagai interaksi sosial kini tidak memerlukan lagi ruang dan teritorial yang nyata (dalam pengertian konvensional), melainkan 'halusinasi teritorial'. Di dalam halusinasi teritorial tersebut, orang boleh jadi lebih dekat secara sosial dengan seseorang yang jauh secara teritorial, ketimbang seseorang yang dekat secara teritorial, akan tetapi jauh secara sosial.

Ketiga, pada tingkat komunitas, *cyberspace* diasumsikan dapat menciptakan satu model komunitas demokratis dan terbuka yang disebut Rheingold 'komunitas imajiner' (*imaginary community*). Di dalam komunitas konvensional, anggota masyarakat memiliki kebersamaan sosial (*social sharing*) dan solidaritas sosial (*social solidarity*) menyangkut sebuah 'tempat' (desa, kampung, atau kota) yang di dalamnya berlangsung interaksi sosial *face to face*. Di dalam komunitas virtual diperlukan 'imajinasi kolektif' tentang 'tempat' (*place*) tersebut, yang tidak ada di dalam sebuah ruang nyata (*real space*), melainkan sebuah tempat

imajiner (*imaginary place*) yang berada di dalam 'ruang' bit-bit komputer.

Komunitas virtual yang terbentuk di dalam *cyberspace*, bentuk, struktur dan sistemnya tidak sama dengan komunitas konvensional di dunia nyata. Bila komunitas konvensional pada umumnya memiliki struktur kepemimpinan (*rulling structure*); struktur normatif (*normative structure*) seperti adat, tabu, hukum, *rule*; lembaga normatif (*normative institution*), seperti pengadilan, kehakiman, yang semuanya merupakan mekanisme kontrol sosial; di dalam komunitas virtual pemimpin, norma, dan institusi kontrol tersebut nyaris tidak ada. Di dalamnya, setiap orang seakan menjadi 'pemimpin', 'pengontrol' dan 'penilai' dirinya sendiri.

Bila *cyberspace* seringkali dikatakan sebagai sebuah 'ruang alternatif' tempat berlangsungnya demokratisasi, akan tetapi, pengertian 'demokrasi' di dalam *cyberspace* tidak sama dengan yang di dunia nyata. Di dalam *cyberspace* dan komunitas virtual, demokrasi dan masyarakat madani berkembang ke dalam wujudnya yang paling ekstrim, yaitu 'demokrasi radikal' atau 'masyarakat madani radikal', yang di dalamnya ekspresi, ekspresi, hasrat, keinginan, tuntutan, gagasan, ide, protes yang datang dari masyarakat sipil tidak ada yang mengatur, mengontrol dan memberi penilaian. Demokrasi di dalam *cyberspace* berkembang ke arah hiper-demokrasi (*hyper-democracy*), dalam pengertian, bahwa konsep-konsep kunci demokrasi seperti kebebasan (*liberation*), hak azasi (*right*) dan kekuasaan rakyat (*demos*), berkembang dalam bentuknya yang ekstrim, yang tanpa batas dan kontrol. Singkatnya, di dalam *cyberspace* 'apapun boleh' (*anything goes*).

Dalam dunia kehidupan sosial dan politik pada umumnya, terutama dalam konteks masyarakat demokratis, 'ruang publik' (*public sphere*) mempunyai peran yang sangat sentral, yang melaluinya komunikasi sosial dan politik dapat berlangsung. 'Ruang publik' adalah ruang konkrit sekaligus abstrak, yang

di dalamnya 'opini publik' dibentuk. Ruang publik terbentuk ketika dalam satu masyarakat berkembang minat bersama (*common interest*), dan mengkomunikasikan serta mensosialisasikan minat bersama tersebut, tanpa ada paksaan apapun.

Cyberspace sering pula dilihat sebagai sebuah 'ruang publik alternatif', yang di dalamnya berbagai komunikasi sosial dan politik dapat berlangsung. Ia dilihat sebagai sebuah jaringan komunikasi yang bebas, informal dan personal, tanpa ada paksaan dan kekerasan di dalamnya. Akan tetapi, benarkah tidak ada paksaan dan kekerasan di dalam *cyberspace*? Habermas melihat ada hubungan antara 'jaringan komunikasi yang tanpa hambatan' dengan landasan masyarakat demokratis. tanpa ada paksaan dan kekerasan. Pengaturan sosial hanya dimungkinkan bila ada komunikasi di antara berbagai pihak di dalam ruang publik. Untuk itu diperlukan jaminan ases yang terbuka terhadapnya, partisipasi publik yang luas dalam berbagai debat, penciptaan opini publik yang melibatkan masyarakat luas di dalam debat rasional, kebebasan mengeluarkan pendapat. Ruang publik memerlukan sikap 'keterbukaan' di dalamnya. Akan tetapi, ketika 'ruang publik' itu kini telah beralih ke dalam *cyberspace*, maka prinsip hiper-demokrasi, yang melandasi komunitas virtual dalam *cyberspace*, akan memberi bentuk pada 'ruang publik virtual' ini (*virtual public sphere*), yang di dalamnya partisipasi publik, penciptaan opini publik, kebebasan pendapat, dan keterbukaan mengambil bentuknya yang paling ekstrim. Virtualisasi ruang publik telah menciptakan sebuah *hyper-space*, yang begitu terbuka dan bebas, yang dapat melenyapkan 'ruang publik' yang sesungguhnya. Di dalam 'ruang publik virtual', opini publik dibentuk seakan-akan tanpa norma, realitas dapat dikonstruksi atau dimanipulasi, kejahatan dapat dilakukan secara tersembunyi, sehingga meskipun tampaknya tidak ada pemaksaan (*coersion*) dan kekerasan (*violence*) di dalamnya, sesungguhnya terdapat berbagai bentuk kekerasan (pencurian, perusakan,

pemalsuan, pembajakan situs) dan pemaksaan dalam bentuknya yang virtual. Impian *cyberspace* sebagai ruang publik ideal tampaknya masih jauh dari kenyataan.

TEKNOLOGI INFORMASI DAN OPEN SOCIETY

Globalisasi informasi dewasa ini tidak dapat dipisahkan dari peran ruang-ruang komunikasi global di dalamnya, seperti *cyberspace*, yang mendiseminasi informasi dalam skala global. Informasi tentang sebuah sudut terpencil di Indonesia, lewat perkembangan teknologi pengintaian (*surveillance technology*) dapat diperoleh secara real time di Amerika, yang secara instant pula dapat diakses masyarakat luas, bila informasi itu disampaikan lewat televisi atau web-side pada jaringan internet. Fenomena 'globalisasi komunikasi' seperti ini merupakan salah satu aspek dari apa yang disebut sebagai masyarakat terbuka (*open society*).

George Soros, adalah tokoh yang sudah sejak lama mempersiapkan tesisnya tentang masyarakat terbuka global (*a global open society*)—sebuah masyarakat global yang dilandasi oleh prinsip individualisme, liberalisme dan keterbukaan. Soros melihat, bahwa nilai-nilai globalisme lebih luhur dibandingkan nilai-nilai 'nasionalisme', disebabkan di dalamnya orang dapat berpikir mengenai 'jaringan besar'. Kepentingan dan idealisme global lebih penting dibandingkan 'kepentingan nasional'. Untuk itu, ia mengajukan sebuah agenda membangun *a global open society*, yang dilandasi oleh bentuk-bentuk ekonomi, sosial dan budaya yang terbuka.

A *global open society* yang digambarkan Soros, adalah sebuah masyarakat yang dibangun oleh sistem ekonomi yang berlandaskan *effective competition* ketimbang *perfect competition*; sistem sosial dan budaya yang memaksimalkan kebebasan individu dengan

membiarkan mereka memasuki berbagai pilihan alternatif yang tersedia secara global; sistem hubungan sosial yang berdasarkan 'kontrak sosial' (*sosial contract*) ketimbang hubungan sosial yang permanen, sehingga tidak diperlukan 'akar' tempat tumbuh yang permanen (negara, bangsa, sosial, budaya); dan sistem nilai yang semata dilihat masalah pilihan individu, seperti orang memilih di mana mau berinvestasi atau berspekulasi.

Masyarakat terbuka yang digambarkan Soros menuntut pula bentuk-bentuk komunikasi yang terbuka. Salah satu bentuk 'komunikasi terbuka' (*open communication*) tersebut adalah komunikasi di dalam *cyberspace*. Komunikasi terbuka ini diharapkan dapat menghasilkan berbagai bentuk 'teks terbuka' (*the open text*).

Umberto Eco, seorang ahli semiotika, di dalam bukunya *The Role of the Reader: Exploration in the Semiotics of Text* membagi teks (termasuk internet sebagai sebuah 'teks') menjadi dua. Pertama, 'teks tertutup' (*the closed text*), yaitu sebuah teks yang hanya menyuarakan suara tunggal pengarang atau suara tunggal penguasa media. Di dalam sebuah teks tertutup, penguasa dapat menggunakan 'kekuasaan' untuk merekayasa teks-teks yang berada di dalam genggaman kekuasaannya, dan kemudian mendistorsi makna-maknanya, sehingga sesuai dengan idealisasi citra yang ingin ditampilkannya. Teks tertutup cenderung untuk memaksakan sebuah 'Makna Besar' yang tunggal dan hegemonik, untuk meredam atau menyembunyikan makna-makna pihak lain yang mungkin mengancam status-quo kekuasaan atau keamanan pemaknaan.

Kedua, 'teks terbuka' (*the open text*), yaitu teks yang terbuka bagi berbagai penafsiran, interaksi, dan pertukaran makna-makna yang bersifat plural. Kehadiran teks terbuka tidak saja membuka cakrawala penafsiran yang relatif bebas, tetapi juga peluang bagi pembaca, pemirsa, penonton untuk menciptakan teksnya sendiri, baik berupa tanggapan, sanggahan, pujian, sanjungan, atau kritik. Teks terbuka

memungkinkan terjadinya dialog di antara berbagai pihak: pengarang dan pembaca, penguasa dan rakyat.

Globalisasi informasi telah membawa masyarakat global pada sebuah situasi, yang di dalamnya setiap orang hidup di dalam ruang-ruang teks yang semakin terbuka. *Cyberspace* adalah sebuah ruang (maya) yang di dalamnya dapat dengan mudah ditemukan teks-teks terbuka tersebut. Apa yang disembunyikan dan dirahasiakan di dalam ruang-ruang sosial yang nyata, di dalam *cyberspace* ia dibuka, diekspos dan ditelanjangi. Keterbukaan teks (*transparency*)—dalam pengertian ketelanjangan *cyberspace* juga disertai oleh 'keterbukaan', dalam pengertian kebebasan bagi berbagai bentuk dialog, permainan, dan pertukaran. Di dalam *cyberspace* terjadi pertukaran tanda dan pertukaran makna yang sangat intensif, serta dialog-dialog tekstual yang sangat dinamis. Masyarakat terbuka global tengah menuju ke arah transparansi, dinamika dan intensifitas seperti ini.

Keterbukaan dan ketelanjangan *cyberspace* membuka peluang di dalamnya bagi anarki tekstual (*textual anarchy*) serta sikap tidak bertanggung jawab. Keterbukaan ini juga mempunyai implikasi yang lebih luas pada dunia sosial, politik, dan kebudayaan. Dalam konteks politik, 'ruang kekuasaan' dan otoritas pemerintah dalam mengontrol (apalagi merekayasa) teks dan dialog-dialog di dalam *cyberspace* tampaknya akan semakin menyempit. Oleh karena, teks dan dialog-dialog tersebut tidak lagi berskala nasional (yang mudah dikontrol) akan tetapi berskala global, yang di luar kekuasaan sebuah negara.

Permasalahan mendasar pada 'masyarakat terbuka' serta berbagai bentuk 'komunikasi terbuka' di dalamnya—khususnya *cyberspace*—adalah lemahnya kontrol (sosial, moral, kultural) di dalamnya. Keterbukaan yang tanpa kontrol hanya akan menggiring anarkisme, yang dapat menggiring pada situasi *chaos*. Ketika di dalam sebuah ruang

sosial (seperti *cyberspace*) tidak ada lagi kontrol sosial (oleh negara, institusi agama, atau masyarakat) maka yang terbentuk adalah semacam 'kematian sosial' (*death of the social*). Bila di dalam ketelanjangan dan 'kecabulan' media tak ada lagi batas antara baik/buruk, benar/salah, asli/palsu, realitas/fantasi, maka yang terjadi adalah semacam 'kematian budaya' (*death of the culture*)

SIMPULAN

Cyberspace adalah sebuah ruang yang *tanpa otoritas*, sehingga setiap orang dapat *melewati tapal batas (border) yang seharusnya tidak ia lewati* (batas hasrat, fantasi, kesenangan, gairah). Akan tetapi, tidak berarti tidak ada kekuasaan (*power*) dan hegemoni (*hegemony*) di dalamnya. Meskipun ia adalah ruang yang bebas otoritas, tetap saja ada pihak-pihak yang menginginkan kekuasaan, dominasi dan hegemoni di dalamnya, dan pihak-pihak lain yang dikuasai, dikendalikan dan didominasi.

Meskipun secara prinsipil, *cyber-space* adalah sebuah ruang terbuka yang bersifat egalitarian—seperti sebuah *agora* atau ruang publik (*public space*) di dalam budaya politik Yunani, yang di dalamnya setiap orang mempunyai hak, kesempatan dan ases yang sama terhadap dunia kehidupan di dalamnya—akan tetapi, pada kenyataannya 'egalitarianisme' itu tidak terbentuk, sebab tetap saja ada elit yang mendominasi komunikasi di dalam *cyberspace*. Eksklusivitas tetap saja terbentuk di dalam *cyberspace*, terutama disebabkan ases yang terbatas untuk orang-orang tertentu, di samping *cyberspace* memerlukan tingkat kompetensi tertentu untuk dapat memasukinya.

Meskipun *cyberspace* mampu menciptakan model-model kehidupan yang artifisial, akan tetapi tidak berarti bahwa 'perilaku dasar' (*instinct*) manusia di dalamnya akan berubah total. Instink-instink purba manusia (instink bertahan hidup, instink

membunuh, instink seksual) tetap bertahan hidup di dalamnya, bahkan cenderung menjadi lebih liar dan primitif. *Cybercrime, cyberviolence, cyberporn, cyberanarchy*— adalah bebrapa contoh manifestasi instink-instink purba itu di dalam *cyberspace*, yang di dalamnya ia menemukan ruang pelepasannya, terutama disebabkan belum dipecahkannya persoalan kontrol sosial (*social control*), dan persoalan hukum di dalam *cyberspace*. *Cyberspace* juga menjadi ajang *kebrutalan semiotik (semiotic violence)*, yang di dalamnya orang saling merusak, menghancurkan, mempermainkan tanda-tanda (wajah, simbol, dsb).

DAFTAR PUSTAKA

- Eco, Umberto. 1979. *The Role of the Reader*, Hutchinson.
- Gibson, William Gibson. 1993. *Neuromancer*. Vintage.
- Habermas, Jurgen Habermas. 1984. *The Theory of Communicative Action, Volume 1: Reason and Rationalisation of Society*. Beacon Press.
- Laing, R.D. 1960. *The Divided Self*. London : Penguin Books.
- Lacan, Jacques. 1968. *The Language of the Self*. A Delta Books.
- Rheingold, Howard. 1994. *The Virtual Community Finding Connection in a Computerized World*. London : Secker & Warburg.
- Rheingold, Howard. 1991. *Virtual Reality*. Mandarin.
- Schuts, Alfred & Thomas Luckmann. 1974. *The Structure of the Life-World*. London : Heinemann.
- Soros, George. 1995. *On Soros*, John Willey & Sons. *The Theory of Communicative Action Volume I*. 1981. Beacon Press.
- Wertheim, Margaret. 1999. *The Pearly Gates of Cyberspace*. New York : W.W. Norton Company.