

Ruang Virtual dan Ruang Realitas

Oleh

Luri Renaningtyas

cocolatos@petra.ac.id

Desain Komunikasi Visual

Universitas Kristen Petra

Abstrak

Dijaman postmodern ini teknologi yang telah berkembang pesat membawa manusia kedalam dunia digital, sebuah *environment* baru yang hadir secara virtual (virtual environment). Manusia menjadi intelegensia yang adaptif dengan environment disekitarnya, sehingga ia dapat berada dalam dunia real dan virtual. Manusia kontemporer ini adalah manusia yang merayakan segala kemungkinan, keluar dari pakem realitas dan lebih mementingkan kemasan dibandingkan isi. Manusia dan teknologi sudah tidak terpisahkan lagi seperti dunia virtual dengan dunia real yang juga tidak dapat dibedakan lagi, bahkan melebur menjadi satu. Esai ini akan menjelaskan bahwa hubungan manusia dengan teknologi memproduksi ruang virtual yang membawa manusia untuk hanyut didalamnya, sehingga berakibat interupsi relasi dengan dunia real yang kelak atau sudah menjadikan manusia seperti *zombie* yang mati rasa dengan realitas fisiknya. Ironisnya teknologi ini ada karena kebutuhan manusia, ia adalah sebuah desain yang semestinya mempermudah tapi justru mengekang manusia.

Ruang virtual, ruang realitas, hubungan manusia dengan teknologi.

Pendahuluan

Manusia adalah makhluk berintelejensia yang sangat adaptif dengan lingkungan sekitarnya, sejak jaman purba manusia menggunakan alat bantu untuk mempermudahnya dalam berinteraksi dengan alam.¹ Saat itulah teknologi hadir, ia adalah sebuah praktek dari intelejensia manusia dan terus menerus berkembang pesat dari waktu ke waktu, teknologi

¹ Lim, F. (2008). *Filsafat Teknologi, Don Ihde Tentang Manusia & Alat*. Yogyakarta: Kanisius.

dengan manusia dari semula, yang distilahkan oleh Rully sebagai kebertubuhan.² Kebertubuhan dapat dipahami dengan melihat dari sudut pandang sejarah (waktu), ilmu semiotik (meta language) dan prakteknya (teknologi digital).

Secara diakronik manusia telah berevolusi dari jaman klasik, jaman modern dan posmodern. Di jaman posmodern sekarang ini manusia sudah tidak lagi hidup sesuai struktur seperti pada era modern, melainkan bebas struktur, poststruktur. A struktural ini diamini dengan kemajuan teknologi yang mengarah ke digital, yang memproduksi virtual *environment* (VE) sehingga memungkinkan manusia bebas keluar dari kepakeman atau struktur. Sedangkan dari perspektif ilmu semiotik, tanda juga mengalami pengkoyakan strukturnya. Tanda tidak lagi sebagai *signifier* dan *signified*, melainkan *signifier* dan *signifier*. Posmodern dalam desain produk berarti sebuah kursi dengan sandaran tangan dan tempat penyangga bokong yang fungsinya bukan lagi untuk duduk, namun bisa jadi kursi tersebut adalah tempat tidur atau sebaliknya, sesuatu yang kita sebut 'kursi' tidak lagi berbentuk kursi, melainkan seperti tempat tidur.

Dalam babakan jaman menurut McLuhan manusia klasik dengan manusia posmodern memiliki kesamaan yaitu percaya mitos, tapi apabila jaman klasik, manusia mempunyai tokoh yang real untuk jadi panutannya, di jaman posmodern, tokoh tersebut virtual atau semu. Manusia-manusia tersebut meyakini kebenaran virtual, tanpa perlu pembuktian, apalagi wujud real-nya³. Sekelompok manusia ini begitu menikmati kebenaran ini, mengagungkannya, memujanya, dan menjadikannya ekstasi. Masyarakat ini menjadi ketergantungan dengan dunia virtual. Masyarakat kontemporer yang secara entitas mereka hidup di dunia real tapi juga hidup di dunia virtual seperti yang diistilahkan oleh Piliang sebagai *double agent*⁴.

Teknologi sebagai produk dari pemikiran manusia selama berabad-abad melalui era klasik, modern dan posmodern yang membawa manusia ke dunia baru, dimana kesemuan (virtual) dipahami sebagai realitas. Di dunia baru, tanda sebagai petanda sudah dihancurkan, tanda adalah tanda itu sendiri, ia *berlalu-lalang* bebas tidak terstruktur di *environment* yang

² Darmawan, R. (2011). Fenomena Kebertubuhan Spatial pada Peristiwa Kebermainan dengan Menggunakan Perangkat Konsol Permainan Nintendo Wii. *Disertasi Program Doktor Seni Rupa dan Desain*.

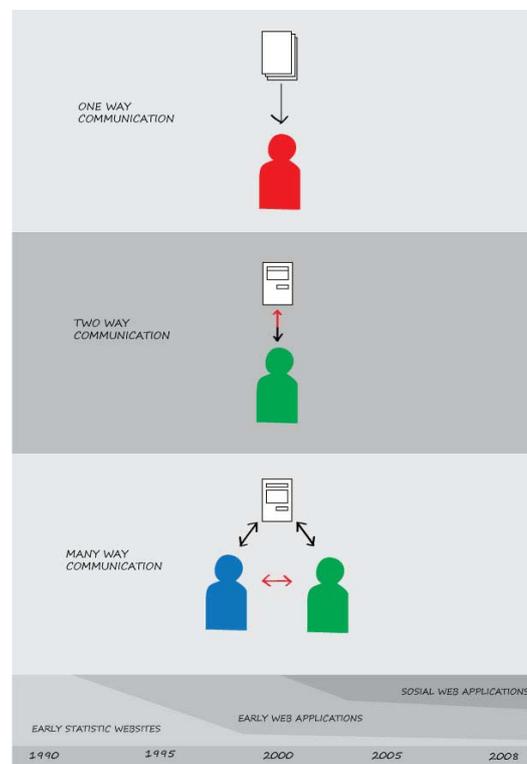
³ McLuhan, M. (2005). *The medium is the message*. Ginko Press.

⁴ Piliang, A. Y. (2012). *Semiotika dan Hipersemiotika*. Bandung: Matahari.

kemudian disebut sebagai dunia virtual. Hal tersebut yang mengkonstruksi kebutuhan manusia dengan teknologi yang diperlukan sebagai dasar penulis untuk menjelaskan ruang virtual yang diproduksi teknologi dimana manusia hanyut didalamnya dan terinterupsi dari ruang realitasnya.

Masyarakat Posmodern adalah masyarakat virtual

Perkembangan teknologi menjadi begitu pesat sejak jaman revolusi industri, dari analog ke mekanik dan pada akhirnya ke digital. Digitalisasi berkaitan erat dengan komputerisasi, sejak komputer pertama kali ditemukan pada tahun 1941 oleh Konrad Zuse- Z3, ia menjadi alat bantu manusia dalam mengkalkulasi, melibatkan interaksi satu arah antara manusia dengan komputer sebagai mesin penghitung⁵.



Gambar 1. Bentuk Interaksi Manusia dengan Komputer

Adaptasi dari Porter, J. *Designing For The Social Web*. Berkeley, New Riders, 2008,

hlm 15

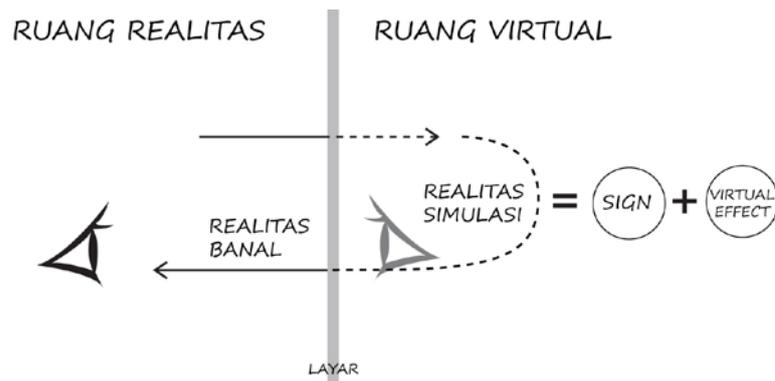
⁵ O'Regan, G. (2012). *A Brief History of Computing*. New York: Springer.

Tujuh puluh tahun setelahnya seiring dengan bentuknya, komputer menjadi semakin kecil dan *compact*, interaksi manusia dengan komputer juga semakin dinamis, tidak lagi satu arah melainkan banyak arah. Komputer sudah bukan lagi mesin biasa tetapi dia adalah *artificial intelligent* yang pada saat kita berinteraksi dengannya dia menjadi *environment* baru. *Environment* tersebut di respon sebagai atmosfer yang berbeda oleh otak kita. Atmosfer komputer ini adalah dunia yang positif, yang negatif, yang jujur, yang palsu, yang berposisi dapat melebur jadi satu, sangat kaya informasi hingga menjadi polusi.⁶

Dunia yang terpolusi ini adalah tempat dimana manusia saling berinteraksi secara virtual mempertukarkan tanda-tanda tanpa makna, kemasan dari pada isi, instan daripada esensi. Tanda-tanda palsu (*pseudo sign*) meluncur bebas sebagai informasi yang menjelma menjadi tontonan yang indah-indah, yang bagus, yang 'seharus'-nya, dan yang 'benar'. Tontonan menjadi komoditi yang laris manis diantara masyarakat posmodern, seperti candu ia harus terus menerus dikonsumsi.

Di Facebook, anda gratis mendaftar dan segera setelah itu anda dapat langsung menggunakannya, dan bebas menciptakan profil diri anda menjadi lebih cantik, lebih tampan atau lebih kaya, jadi anda menampilkan idealisme anda didalamnya. Tampilan itu mewakili anda, dipercaya (ditonton) sebagai diri anda dalam Facebook. Kemudian anda dapat memilih, mencari teman baru atau, menemukan teman yang jauh dan sudah lama tidak berkomunikasi dengan anda, tetapi anda tidak bertatap muka langsung dengan mereka, melainkan anda dalam tubuh sedang berada didepan sebuah layar dan pikiran anda sedang bertamsya dalam VE. Anda menonton diri sedang berinteraksi sosial dengan teman-teman anda, tapi anda juga sedang ditonton teman-teman anda dalam Facebook. Seperti halnya dengan bermain game online, pada saat karakter anda *Pudge*, misalnya (hero dalam online game DotA 2) berhasil menduduki Ancient musuh, sebagai bonusnya anda mendapatkan emas, asesoris dan *skill* baru, anda akan merasa sangat terpuaskan, layaknya ekstasi dia membuat anda *high*. Sementara anda tidak sadar bahwa sudah 4 jam waktu yang dihabiskan untuk bermain *online game* tersebut, anda hanyut oleh candu tontonan yang memuaskan anda, memberikan tampilan yang indah, yang seharusnya, yang benar dan seperti yang 'real'

⁶ Heim, M. (1993). *The Metaphysics of Virtual Reality*. New York: Oxford University Press.



Gambar 2. Ruang realitas dan rualitas virtual yang dibatasi dengan layar

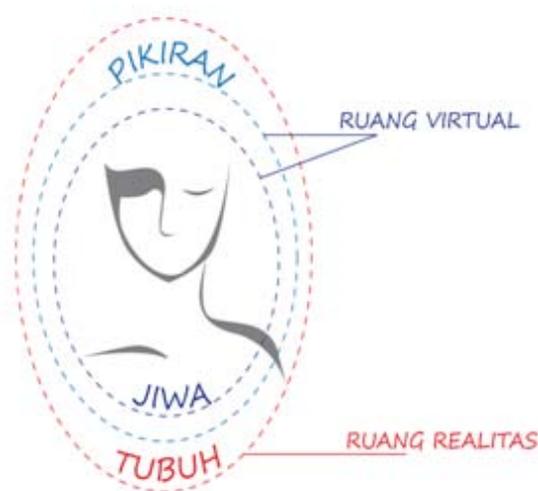
Candu tontonan ini tidak pernah ada wujudnya, tidak seperti candu sesungguhnya. Tidak pernah ada tokoh *Pudge* yang bisa anda kontrol dalam realitas, semuanya itu adalah simulasi, sama seperti Facebook, ia mensimulasi diri anda untuk berjumpa dengan teman anda dalam ruang virtual. Tontonan ini tidak real, karenanya ia tidak fisik, dia hanya sebatas layar tipis monitor PC, laptop, tablet atau *smartphone* dengan anda dan ruang realitas dimana anda sebenarnya berpijak. Dibalik layar ada cerminan dari realitas yang sebenarnya hanya simulasi, didalamnya terdapat tanda-tanda palsu, tanda yang sama sekali tidak ada kaitannya dengan realita saling bertukar, dan melebur. Pergerakan tanda-tanda ini begitu cepat, simultan dan bertubi-tubi memantul ke anda untuk anda tonton, anda serap dan konsumsi. Anda berhalusinasi bahwa semuanya itu adalah real: *Pudge* yang anda mainkan berhasil menduduki Ancient lawan, adrenalin anda terpacu, anda merasa senang dan puas. Foto anda di *like* sebanyak 2376 dan menuai 46 *comment*, anda merasa bangga, dan percaya diri. Anda seperti selebriti didunia virtual-istan-yang tidak pernah ada realitasnya. Simulasi menawarkan kebebasan dari realitas yang dianggap masyarakat posmodern sebagai suatu ruang yang mengekang, 'penuh aturan', Masyarakat tontonan ini sudah terlanjur terbuai ke dalam simulasi dan mempercayainya sebagai sebuah realitas. Sedangkan realitas yang sebenarnya bagi manusia-manusia postmodern dianggap sebagai ruang kesemuan yang penuh dengan kontrol dan aturan, sepertinya ada 'cara main' untuk masuk ke ruang itu, semacam simulasi.

Realitas fisik dan realitas virtual (VR)

Kebertubuhan manusia dengan teknologi digital telah membawa peradaban manusia ke tingkat yang mutakhir. Di era posmodern ini manusia telah meninggalkan mekanik jaman modern yang terstruktur dan empiris, menggantinya dengan mesin intelejensia yang memproduksi ruang virtual, realitas baru. Hal ini sejalan dengan Barthes yang menganggap

bahwa posmodern telah menghasilkan spesies baru tanda, sebuah tanda yang adalah tanda itu sendiri (sr-sr), tanda yang didalamnya petanda tidak berlaku. Tanda ini melampaui tanda yang semestinya, ia adalah *hypersign*⁷. Dalam aplikasi Instagram, foto *vintage* tahun 1970-an ternyata baru saja diambil tahun 2012. Visualnya melampaui realita yang sebenarnya, apabila *vignetting* dan *lens distortion* realitasnya adalah akibat dari keterbatasan kemampuan lensa di jaman *vintage*, foto *vintage* dari Instagram adalah hasil simulasi dari *vintage*. Simulasi menambahkan sesuatu yang bukan dari realitas ke dalam sebuah tanda. Karakter *vintage* ditambahkan ke tampilan sebuah foto. Foto ini menjadi realitas hiper yang hanya ada di ruang virtual.

Ekstasi Tontonan



Gambar 3. Entitas manusia yang terdiri dari tubuh, pikiran dan jiwa.
Adaptasi dari teori psikologi persepsi Freud

Ruang virtual juga diproduksi pada saat anda memegang *console* dan mulai bermain *game online* diruang tamu, anda sebenarnya sedang *diteleportasi* ke dalam ruang virtual dan anda sudah kehilangan kontak dengan ruang realitas disekitar anda. Secara fisik anda berada diruang tamu, namun dibawah sadar anda berada diruang virtual melalui simulasi *environment* dalam game tersebut. Diruangan tamu ketika anda memandang layar laptop, melakukan *video call* dengan teman anda melalui Skype, ruangan tamu tersebut sedang di

⁷ Piliang, A. Y. (2012). *Semiotika dan Hipersemiotika*. Bandung: Matahari.

decode - encode menjadi ruang tamu virtual, dimana teman anda seolah datang dan berbincang langsung dalam ruang tamu dirumah anda.

Ruang realitas dan ruang virtual melebur dan menghasilkan pengalaman tubuh, pikiran dan jiwa. Menurut Freud pengalaman tersebut disebabkan oleh 10 % kesadaran dan 90% ketidaksadaran didalam otak kita. Artinya pada saat anda masuk ke ruang virtual, di bawah sadar ada yang membuai anda untuk hanyut kedalamnya⁸. Secara tubuh anda memang berada diruang realitas tetapi pikiran dan jiwa anda sedang berpergian ke ruang virtual atau seperti ‘tamasya’⁹ menurut Piliang, berlibur dari tekanan realita. Bermain bebas tanpa ada yang mengatur, menikmati pemandangan (tontonan), dan merayakan kebanalan tanpa perlu lelah memikirkan esensi adalah aura dari ruang virtual (*aura of virtual*) yang terus menerus membuai. Mata anda tidak berhenti menatap layar karena ada ekstasi tontonan didalamnya, ada *voyareism*: keindahan yang memuaskan hasrat; *voracius*: rakus; *visceral*:menjadi satu tubuh sehingga anda *high* dan tidak bisa membedakan lagi virtual dengan realitas.

‘Ekstasi’ ini diperjualbelikan dan dijadikan komoditi yang laris manis dikonsumsi dengan laba yang didapat dari penjualan tersebut sangat besar, kedua belah pihak sama-sama mendapat keuntungan sehingga setiap orang berlomba-lomba menjadi konsumen sekaligus produsen. Kita menikmati tontonan dan menjadi kecanduan tapi kita juga memperdagangkannya. Sebagai contoh anda dapat membuat *account* gratis lewat Facebook Tetapi pada saat anda ingin berjualan online, anda harus membayar untuk *space* iklan produk anda di Facebook yang merupakan keuntungan dari social media tersebut. Selanjutnya anda akan mendapat laba pada saat konsumen melihat dan tertarik membeli produk anda lewat foto Facebook. Keuntungan tidak hanya berupa barang dan jasa tapi telah tersublimasi menjadi ‘like’ dan ‘comment’ atau menjadi obyek dan simbol. Foto Twitter artis ‘A’ menjadi sesuatu yang ramai diperbincangkan, membuat si artis menjadi lebih terkenal. Blog seseorang berisi foto-foto narsis orang tersebut menggunakan baju-baju bermerk sedang liburan ke New York, kuliner di Morocco atau proyek DIY-nya yang sekedar iseng ternyata menjadi situs yang paling banyak dikunjungi, instannya orang tersebut menjadi populer. Seperti dongeng

⁸ Westerink, H. (2009). *A Dark Trace: Sigmund Freud on the Sence of Guilt*. Leuven: Leuven University Press.

⁹ Piliang, Y. A. (2011). *Ekonomi Virtual dan Masyarakat Cyber: Menuju Milenium Ketiga*. In Y. A. Piliang, *Dunia yang Dilipat* (pp. 110-114). Bandung: Jalasutra.

yang realitasnya adalah semu, *a perfect life* dapat diwujudkan dalam ruang virtual, ia didamba dan dipuja oleh masyarakat posmodern. Ia menjadi semacam fetisisme tontonan yang merupakan idealisme manusia-manusia kontemporer.

Kesimpulan

Ruang virtual hadir sebagai produk dari teknologi digital yang diciptakan dan sekaligus dikonsumsi oleh manusia-manusia posmodern. Seperti yang disampaikan oleh Intan dalam Seminar Nasional Kebudayaan Kontemporer II di Institut Teknologi Bandung 2012, manusia generasi Z yang sangat adaptif mulai mentransformasi dirinya menjadi manusia yang mampu hidup di ruang virtual dan real, dan akan terus berlanjut sampai ke generasi berikutnya, generasi Alpha¹⁰. Dari generasi ke generasi melewati jaman klasik, modern, dan posmodern, teknologi menjadi bagian yang tak terpisahkan yang memproduksi ruang virtual. Ruang virtual ini kemudian melebur dengan ruang realitas manusia. Ruang dimana realitas simulasi (realitas hiper) *berlalu-lalang*, saling berinteraksi, bertukar, diperjual-belikan, dan dijadikan komoditas.

Meskipun banyak nilai positif dari era digital. Digitalisasi dalam segala bidang seperti sebuah virus yang tak terdeteksi perlahan menghancurkan manusia, ia menawarkan kebebasan dan kemudahan yang virtual (semu) tetapi dibalik itu sebenarnya manusia sedang dihegemoni, diatur dan dimasukkan kedalam sistem yang terstruktur. Ada penguasa-penguasa yang mendesain sistem ini, jika yang dimaksud Piliang adalah negara-negara penguasa ekonomi dunia¹¹, maka sebenarnya manusia juga turut andil dalam pengabdian sistem ini. Tidak ada kebutuhan maka tidak akan ada pemenuhan kebutuhan, tidak ada teknologi apabila tidak ada kebutuhan manusia, dan kebutuhan manusia dilanggengkan oleh adanya teknologi itu sendiri.

Ruang realitas dan ruang virtual hanya dibatasi dengan layar, anda menonton layar dan anda sedang ditonton oleh dunia dibalik layar. Sejak anda bangun melihat *bbm*, dikantor atau dikampus anda menatap layar laptop, pada saat makan siang anda mengaplikasikan efek

¹⁰ Mutiaz, I. R. (2012). Narasi Social Media & Kebangsaan. *Seminar Nasional Kebudayaan Kontemporer II "Surat Malam untuk Presiden:84 Patahan Narasi"*. Bandung: Forum Studi Kebudayaan: Kelompok Keahlian Kebudayaan.

¹¹ Piliang, Y. A. (2011). Ekonomi Virtual dan Masyarakat Cyber: Menuju Milenium Ketiga. In Y. A. Piliang, *Dunia yang Dilipat* (pp. 110-114). Bandung: Jalasutra.

earlybird kedalam foto makanan anda lalu mengunggahnya lewat Instagram, pulang kerumah anda menonton tv, sebelum tidur anda *browsing* dikomputer, lalu mengecek status di Facebook, dan seterusnya. Hidup anda adalah tamasya pikiran dalam ruang virtual dan parahnya anda tidak sadar sampai anda kehilangan kepekaan dengan dunia realitas, dunia fisik. Ironisnya ruang virtual ini ada karena kebutuhan manusia dengan teknologi, ia adalah sebuah desain yang semestinya mempermudah tapi malah justru mengekang manusia, memperbudak anda dengan candu tontonan.

Daftar referensi

Darmawan, R. (2011). Fenomena Kebertubuhan Spatial pada Peristiwa Kebermainan dengan Menggunakan Perangkat Konsol Permainan Nintendo Wii. *Disertasi Program Doktor Seni Rupa dan Desain* .

Eco, U. (1986). *Travels in Hyperreality*. Florida: Hartcourt Brace & Company.

Fiske, J. (2012). *Pengantar Ilmu Komunikasi (terjemahan)*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Heim, M. (1993). *The Metaphysics of Virtual Reality*. New York: Oxford University Press.

Lim, F. (2008). *Filsafat Teknologi, Don Ihde Tentang Manusia & Alat*. Yogyakarta: Kanisius.

McLuhan, M. (2005). *The medium is the message*. Ginko Press.

Mutiaz, I. R. (2012). Narasi Social Media & Kebangsaan. *Seminar Nasional Kebudayaan Kontemporer II "Surat Malam untuk Presiden:84 Patahan Narasi"*. Bandung: Forum Studi Kebudayaan: Kelompok Keahlian Kebudayaan.

O'Regan, G. (2012). *A Brief History of Computing*. New York: Springer.

Piliang, A. Y. (2012). *Semiotika dan Hipersemiotika*. Bandung: Matahari.

Piliang, Y. A. (2011). Ekonomi Virtual dan Masyarakat Cyber: Menuju Milenium Ketiga. In Y. A. Piliang, *Dunia yang Dilipat* (pp. 110-114). Bandung: Jalasutra.

Porter, J. (2008). *Designing For The Social Web*. Berkeley: Peachpit Press.

Westerink, H. (2009). *A Dark Trace: Sigmund Freud on the Sence of Guilt*. Leuven: Leuven University Press.