

Me, Myself and I

Fleksibilitas Identitas dalam Budaya Percepatan

Studi kasus: Foto Profil Facebook Bing Bedjo dan Christin Ana Wijaya

(Aiyuki Aikawa)

Oleh

Luri Renaningtyas
cocolatos@petra.ac.id
085646055031

Pendahuluan

Seseorang menampilkan foto profil di Facebook untuk menunjukkan identitasnya di jaringan sosial tersebut, foto yang ditampilkan memuat informasi tentang siapa orang dibaliknya dengan referensi fisiknya di dunia nyata. Berarti jika 'Me' adalah seseorang secara fisik, maka 'Myself' dan 'I' adalah representasi yang membawa identitas dari 'Me' atau dengan kata lain foto profil A merujuk pada A yang sebenarnya ada secara fisik, sehingga ketika orang lain melihat foto profil A, ia akan mengenalinya sebagai identitas A, karena fitur fisik A ada disana, tapi bagaimana jika identitas A dimanipulasi lewat foto profilnya hingga memberi perbedaan dengan identitas A yang sebenarnya? Seseorang akan bebas 'memerankan' siapa saja ketika berada dalam wacana informasi teknologi, yang memungkinkan ia menjadi fleksibel menjelma dari satu identitas ke identitas yang lain melalui foto profilnya. Hal inilah yang terjadi pada kasus Bing Bedjo dan Christin Ana Wijaya. Bing memanipulasi identitasnya dengan menempelkan potongan foto wajahnya ke potongan foto karakter Smurf atau Edward Cullen atau bahkan Jokowi, ia menciptakan identitas baru sebagai seorang Bing baru yang sangat kontras dengan entitas fisiknya di dunia nyata, dimana ia adalah dosen, sedangkan Christin mengubah penampilannya dan berpose layaknya karakter-karakter anime, dengan posenya yang retorik ia berhasil meyakinkan banyak orang bahwa ia adalah *Aiyuki Aikawa* bukan

Christin yang pendiam, sederhana dan tidak banyak orang yang tahu. Fleksibilitas identitas Bing maupun Christin adalah salah satu dari fenomena masyarakat kontemporer yang hidup di jaman teknologi informasi.

Apa yang melatarbelakangi terjadinya fenomena ini adalah isu kontemporer yang menjangkiti masyarakat kontemporer dalam budaya digital. Untuk dapat memperoleh gambaran seperti apa dan bagaimana isu kontemporer ini mempengaruhi konsep identitas masyarakat di era percepatan informasi dalam konteks budaya digital, maka dalam penelitian ini akan digunakan pendekatan studi budaya kontemporer dengan metode *visual experience* (Pickering, 2008).

Metode Penelitian

Peneliti akan mendeskripsikan konsep identitas masyarakat di era digital ini dengan menggunakan data visual berupa kumpulan foto-foto profil Facebook Bing Bedjo Tanudjaya dan Christin Anna Wijaya sebagai sumber data sekaligus sebagai acuan untuk wawancara, agar dari sana dapat digali pengalaman para nara sumber terhadap konstruksi identitas mereka dalam Facebook dengan kehidupan nyata untuk kemudian dipelajari dan diteliti berdasarkan teori-teori studi budaya yang eklektik dan non-hierarikal melingkupi diskursi teknologi dan informasi, serta obyektifikasi subyek.

Penelitian ini tidak memihak pada salah satu teori tetapi lebih kepada apa yang dirasakan dan apa yang dialami oleh nara sumber yang kemudian dideskripsikan oleh peneliti dengan obyektifikasi teori-teori yang ada sehingga diperoleh gambaran tentang konsep identitas masyarakat budaya digital dengan isu-isu kontemporer disekitarnya. Berikutnya akan dijelaskan analisis visual foto profil Bing dan Christin berdasarkan pengalaman dari mereka dengan obyektifikasi teori studi budaya.

Fleksibilitas Masyarakat Kontemporer: analisis visual

Fleksibilitas muncul karena adanya jarak antara individu dengan alam, dimana kemudian teknologi lahir untuk mempermudah manusia mendapatkan

sesuatu, ketika semuanya menjadi dipermudah, manusia yang tadinya nomaden perlahan menjadi *homo sedentary*. Untuk bertemu dengan kerabat yang jauh, manusia awalnya menggunakan kuda menempuh perjalanan sehari-hari, kemudian hanya sehari ketika kereta api diciptakan, hanya satu jam menggunakan pesawat, dan selanjutnya bertemu secara *real time* lewat Skype melalui *network*, dimana jarak dan waktu menyusut kedalam *cyberspace*-diruang diskursi yang melibatkan interaksi antara individu-individu, *policy*, teknologi, dan informasi yang saling terhubung membentuk jaringan.

Dalam jaringan *cyber*, individu sangat diatur oleh diskursi (wacana) yaitu bahasa, media, iklan, televisi, dan film menjadi *possessed individual* (Piliang, 2013). Individu menjadi bergantung, pasif, tidak berdaya, dan terseduksi oleh hegemoni wacana-wacana tadi. Sehingga entitas manusia tidak lebih dari sebuah wacana (Foucault, 2002), dalam kasus Christin, ia mempromosikan dirinya melalui identitas yang ditampilkan dalam foto profilnya yaitu sebagai Aiyuki Aikawa, seorang *cosplayer*. Aiyuki kemudian menjadi terkenal dan eksis tapi seorang Christin yang sebenarnya tidak banyak orang yang tahu karena ia pendiam dan berpenampilan sederhana (Wijaya, 2013). Manusia dicetak oleh foto, yang berarti foto mengatur diri manusia dalam kasus Christin.

Contoh diatas menjelaskan bahwa manusia tidak lagi hanya dipahami sebagai entitas secara fisiknya, tapi juga manusia yang telah meleburkan diri ke entitas baru dalam sebuah tatanan simbolis yang diistilahkan Lacan 'the division of the subject', dimana manusia kehilangan esensi sebagai dirinya menjadi hanya representasi dan terjemahan dari simbol.

'The subject gradually fashions himself and lives himself in accordance with his fantasy and his dreams, he conceals himself from himself and from others.' (Lacan & Lemaire, 1977)

Pernyataan Lacan diatas terimplikasi pada kasus Bing. Foto profilnya yang merupakan identitas dirinya, diterjemahkan melalui konvensi sosial di sebuah jaringan, dalam konteks ini fotonya menjadi simbol dari protes atas

kondisi sebenarnya, Bing ingin lari dari tekanan realitas fisiknya, ia menghayalkan menjadi seperti orang lain, atau karakter lain dan pada saat itu juga secara tidak sadar ia dipaksa oleh aturan sosial yaitu *habit* untuk terus mengedit foto profilnya, agar mendapatkan simpati dari *society* sampai dia kehilangan identitas dirinya yang sesungguhnya.

Maka bagi Bing dan Christin eksistensi mereka dalam jaringan ditentukan oleh foto profil mereka, seperti Baudrillard yang menjangkarkan pernyataan Foucault dan Lacan, manusia terserap kedalam sistem obyek, manusia memiliki arti lewat obyek-obyek yang saling bermigrasi di *langit cyber* (James, 2007). Dimana didalamnya terjadi percepatan pertukaran informasi. Lahirlah kebebasan bagi setiap orang untuk bergerak dan berpikir, yang memungkinkan untuk memanipulasi informasi, memanipulasi foto, termasuk memanipulasi identitas. Sehingga tidak ada lagi keseragaman, semuanya menjadi fleksibel.



Gambar 1.1. Foto profil Facebook Bing yang dimanipulasi dalam: 1. Joko Wi; 2. Bung Karno; 3. Edward Cullen dalam film Twilight ; 4. Tokoh kartun Smurf <https://www.facebook.com/bing.tanudjaja> diunduh 14/3/2013 pkl. 17.43

Ideologi pada sebuah foto profil

Didalam foto Profil Bing maupun Christin terdapat ideologi mereka. Sebelum sebuah foto diunggah, ia direncanakan, diatur dan dipilih sesuai dengan keinginan tentang bentuk ideal yang ada di dalam fantasi mereka. Melalui *make-*

up, pose, kostum, tempat, teknik pemotretan dan sebagainya, Christin mengubah dirinya menjadi sebuah 'patung hidup' dari apa yang disebut Roland Barthes sebagai *tableau vivant* (Barthes, 1980) atau *the living picture*. Identitas Christin yang sebenarnya dilepaskan dari tubuh entitasnya dan digantikan dengan karakter lain yang berpose berdasarkan fantasinya tentang apa yang ideal, apa yang fotografer inginkan dan apa yang orang lain ingin tonton dari dirinya, menjadi identitas baru yang sama sekali berbeda dengan yang sebelumnya. Disisi lain Bing memilih *Photoshop* untuk menciptakan karakter baru dengan memadukan foto wajahnya pada foto tubuh Edward Cullen, tokoh Smurf, Bung Karno dengan mengaplikasikan teknik suntingan foto hingga terlihat foto realistik seolah dia adalah karakter-karakter tersebut.

Baik Bing maupun Christin adalah masyarakat fleksibel yang sadar diri untuk mempromosikan dirinya sendiri, mereka melihat segala sesuatu sebagai obyek/subyek yang berpotensi menjadi dirinya: misalnya Bing melihat Jokowi, kemudian ia menggabungkan foto dirinya dengan Jokowi atau Christin yang melihat tokoh anime dengan berdandan mirip tokoh tersebut dan mengunggahnya menjadi foto profil di Facebook. Selanjutnya foto-foto tersebut muncul di *wall* keluarga, teman-teman, bahkan mahasiswa, dan dikomentari oleh pengguna lainnya. Foto-foto ini ada dimana-mana didalam internet, foto Bing dan Christin dengan berbagai karakter bisa muncul bersamaan mengambang dalam jaringan virtual, tiap individu bisa membentuk identitasnya, menciptakan ulang diri mereka menjadi apapun sesuai keinginan dengan kemungkinan kreatifitas yang tidak terbatas. Foto-foto mereka menunjukkan bagaimana identitas masyarakat *dromotariat* dalam budaya digital menjadi begitu fleksibel.

Kesimpulan

Sejak ditemukannya teknologi, manusia yang tadinya hidup berpindah dan bergerak berevolusi menjadi manusia diam, dan pada saat teknologi informasi ditemukan manusia menjadi dromotariat (manusia yang hidup dengan percepatan). Informasi dalam bentuk apapun didigitalisasi, termasuk gambar, atau

foto sehingga juga mengalami percepatan yang memungkinkan penyusutan ruang dan waktu. Manusia kehilangan entitas dirinya yang utuh karena semua teknologi tadi tersedia secara instan dan cepat bagi dia (Piliang, 2013), ia tidak perlu pergi keluar untuk mencari informasi atau menghasilkan informasi, fisiknya hanya duduk diam didepan komputer. Selanjutnya ia menjadi entitas dalam tatanan simbolik, menjadi sebuah representamen (obyek virtual) berupa foto yang bermigrasi dari satu tempat ke tempat lain dengan *zero velocity*.

Foto ini menentukan manusia tersebut (sistem obyek), esensi manusia yang sesungguhnya menjadi tidak penting, karena digantikan oleh foto. Foto ini yang menjadi identitas manusia dalam jaringan. Dengan adanya ledakan informasi manusia bebas untuk bergerak, berpikir dan memanipulasi identitas dirinya yang sebenarnya, manusia bebas menyembunyikannya dirinya dari dirinya sendiri: bagi Bing yang adalah seorang dosen dengan identitasnya yang lain didalam jaringan, ia bebas berfantasi menjadi Edward Cullen, atau menjadi Jokowi dan secara sosial ia diterima sebagai simbol parodi dari realitas. Bagi Christin foto profilnya membuat dia tenar di dalam jaringan, ia memanipulasi identitasnya menjadi tokoh dari One piece, Miku-miku dan tokoh anime lainnya, dia menjelma menjadi Aiyuki Aikawa yang berani, dan percaya diri, kontras dengan Christin yang sebenarnya adalah mahasiswi penyendiri dan berpenampilan seperti pada umumnya, membuatnya tidak begitu dikenal orang. Begitu banyak informasi yang kita telan secara instan dan cepat tanpa mempedulikan waktu dan tempat dalam budaya dromologi ini membentuk masyarakatnya menjadi fleksibel, manusia bisa berarti 'Me' dalam entitas fisiknya, 'Myself' pada saat entitasnya menyublim menjadi foto dalam sebuah diskursi di *cyberspace* dan 'I' adalah entitas dirinya yang ideal. 'I' menjadi identitas yang sama sekali berbeda dengan 'Me' di dunia nyata. Identitas yang fleksibel.

Pada akhirnya apakah identitas seseorang di dunia maya dengan kenyataannya dikehidupan sehari-hari sama atau tidak bukanlah hal yang penting lagi, melainkan menjadi hanya sekedar tampilan dan sampul yang menyuguhkan hiburan, kesenangan, karena Bing dan Christin berganti-ganti identitas menjadi

puluhan karakter, bahwa begitu cepatnya seseorang berganti-ganti identitas dalam fleksibilitas tak terhingga yang internet tawarkan, dengan segala bentuk inspirasi yang mengelilingi individu (implosion) atau dengan kata lain internet memberikan akses lebih kepada penggunanya untuk mengkonstruksi identitasnya dalam bentuk representasi-representasi identitas. Pada akhirnya Internet tidak bisa disamakan dengan dunia *real* ia adalah *environment* lain yang berbeda, yang tidak perlu nyata, tidak perlu pasti, penuh dengan kemungkinan dan merayakan kreatifitas, dunia yang fleksibel.

Daftar pustaka

Barthes, R. (1980). *Camera Lucida: Reflections on Photography*. New York: Hill and Wang.

Browning, G., Halcli, A., & Webster, F. (2000). *Understanding Contemporary Society Theories of The Present*. London: SAGE Publications.

Foucault, M. (2002). *The Order of Things*. London: Routledge.

James, I. (2007). *Paul Virilio*. London: Routledge.

Lacan, J., & Lemaire, A. (1977). *Jacques Lacan*. London: Routledge.

Matusitz, J. (2005). Deception in the Virtual World: A Semiotic Analysis of Identity. *NMEDIAC* , 1-6.

Mitchell, W. (1994). *The Reconfigured Eye: Visual Truth in the Post-photographic Era*. Massacusetts: MIT Press.

Pickering, M. (2008). *Research Methods for Cultural Studies*. Edinburgh: Edinburgh University Press.

Piliang, A. Y. (2013). *Kuliah Isu Kontemporer: Kognitariat*. Bandung: ITB.

Wijaya, C. A. (2013, February 8). (L. Renaningtyas, Interviewer)