

## **Virtual Reality: Hiperkonsumerisme, Hiperteks, Hipermedia, Hiperealitas**

**Roni Edison**

Jurusan Televisi, Fakultas Seni Media Rekam, ISI Yogyakarta  
Jln. Parangtritis Km 6,5 Bantul, Yogyakarta  
Tlp. 081227505678, *E-mail*: noside.inor@gmail.com

### **Abstrak**

Kemajuan teknologi informasi dan mulai “membaiknya” tingkat perekonomian rata-rata penduduk Indonesia, ikut meningkatkan kuantitas serta kualitas kehidupan mereka. Pertumbuhan dan kecanggihan gadget kadang tidak memberi kesempatan bagi penggunanya untuk menggunakan dan menikmati kecanggihan tersebut. Baru beberapa saat *gadget* canggih tersebut dimiliki dan belum semua aplikasi yang tertanam di *gadget* tersebut digunakan, sudah datang dan muncul seri baru yang lebih canggih dengan aplikasi yang lebih beragam dan menghibur. Televisi dengan materi audiovisualnya yang juga semakin menghibur dan memanjakan mata penontonnya seakan tidak mau kalah untuk menyuguhkan budaya glamour, konsumtif, instan, dan sekali lagi menghibur. Demikianlah bangsa ini dalam setiap detik denyut napas hidupnya tiada henti dijejali dengan hiburan, hiburan, sekali lagi hiburan yang dangkal, artifisial, dan semu. Ketika dunia Barat mencapai kemajuan bangsanya melalui proses revolusi industri bangsa Indonesia mencapai dan memperoleh kemajuan hanya pada tingkat pengguna dan pola pikir konsumtif. Tidak berlebihan ada pernyataan yang menyebutkan bahwa bangsa Indonesia ini sudah terjajah untuk ketiga kalinya. Dijajah oleh industri kapitalisme global dengan teknologinya sehingga budaya, kearifan lokal, nurani serta olah rasa dan pikiran dari manusia Indonesia semakin tergerus. Bahkan untuk disebut sebagai intelektual yang ilmiah rakyat dari bangsa ini harus mengerti dan memahami bahasa mereka, sebaliknya bangsa Barat tersebut dengan leluasa berkeliaran di negeri ini dengan berbagai kepentingan tidak diharuskan mengerti, memahami, dan berbicara dalam bahasa Indonesia. Budaya malu, *tepa selira*, saling memahami, dan menghargai dalam memaknai perbedaan juga semakin hilang dalam kehidupan bermasyarakat dan juga dalam bernegara. Gagap teknologi, bukan dalam artian tidak mampu menggunakan dan mengoperasikan hasil kemajuan teknologi, tetapi lebih pada ketidakmampuan dalam memanfaatkan kemajuan teknologi tersebut secara cerdas, beretika, dan bertanggung jawab. Inilah fenomena budaya yang sedang terjadi di negara yang memiliki falsafah Pancasila dengan semboyannya Bhinneka Tunggal Ika.

Kata kunci: teknologi informasi, hiburan, gagap teknologi

### **Abstract**

*Virtual Reality: Hyperconsumerism, Hypertext, Hypermedia, Hypereality. Advances in information technology and started “improving” the average rate of the economy of Indonesia’s population, helps to improve the quantity and the quality of their lives. But the growth and sophistication of gadgets sometimes do not provide an opportunity for users to use and enjoy the sophistication. New gadgets while it is held, and not all applications are embedded in the gadget is used, has come and appear more sophisticated new series with a more diverse applications and entertaining. Television with audio-visual materials are also more entertaining and pleasing to the eye as if the audience does not want to lose to present the glamor culture, consumerism, instant and once again entertaining. Thus this nation in every second breath of life relentless beats crammed with entertainment, amusement once more entertainment shallow, artificial and superficial. When the western world nation achieve progress through the industrial revolution of the Indonesian nation reach and make progress only at the level of the user and consumer mindset. No exaggeration there is a statement that*

*says that the Indonesian nation has been occupied for the third time. Colonized by global capitalism with the technology industry to culture, local wisdom, conscience and if the hearts and minds of the Indonesian people increasingly eroded. Even for the so-called scientific intellectual people of this nation should know and understand their language, otherwise the western nations to freely roam the country with a variety of interests are not required to understand, comprehend spoken in Indonesian. Culture of shame, tepo seliro, mutual understanding and respect of understanding of the difference is also getting lost in the society and also in the state. Stuttering technology, not in the sense of not being able to use and operate the result of advances in technology, but rather the inability to take advantage of the technological advances in intelligent, ethical and responsible. It's a cultural phenomenon that is happening in a country that has a philosophy of Pancasila with the motto of Unity in Diversity.*

*Keywords: information technology, entertainment, technology stuttering*

## Pendahuluan

“Jika kita percaya kepada Tuhan, tidak hanya dengan kepandaian kita, tetapi dengan seluruh diri kita, maka kita akan mencintai seluruh umat manusia tanpa membedakan ras atau kelas, bangsa ataupun agama, kita akan bekerja untuk kesatuan umat manusia”.

Kutipan tersebut berasal dari buku Mahatma Gandhi yang berjudul *All Men Are Brother*, *Semua Manusia Bersaudara*. Sengaja kutipan tersebut ditulis untuk mengawali tulisan ini karena prinsip-prinsip yang mendasari tulisan ini di antaranya adalah buah pemikiran dari buku yang ditulis oleh Mahatma Gandhi tersebut.

Walaupun diungkapkan dengan kata-kata yang sederhana, bersahaja, dan mudah dimengerti (untuk dipahami?), di balik kesederhanaan buah pikiran Mahatma Gandhi tersebut sangat jelas tergambar kegelisahan yang kuat dan kekhawatiran serta kesedihan yang mendalam dari Mahatma Gandhi akan kondisi serta situasi dunia yang dihuni oleh manusia yang terdiri dari berbagai ras, agama, strata sosial, dan tentu saja dengan perilaku-perilaku serta sifat-sifat individual personal dan kelompok yang juga sangat beragam, kompleks, dan unik.

Interaksi sosial, kedamaian, kejujuran, kearifan bahkan hal-hal yang menyangkut

spritualitas telah menjadi sesuatu yang langka. Kemunafikan, kebohongan, serta korupsi yang dibungkus dengan kesantunan kata-kata dan “topeng” kebaikan, seakan-akan seperti itulah seharusnya yang terjadi. Perilaku barbar, sadis, kejam, bahkan biadab tidak henti-hentinya mewarnai kehidupan di bumi ini. Baik yang dilakukan perseorangan, geng, kelompok, siswa, mahasiswa bahkan Negara pun seakan ikut bersaing untuk meramaikan kemunafikan dan kegilaan barbar ini.

Yasraf Amir Piliang (2010) bahkan dengan sangat ekstrem menggambarkan kondisi ini dengan ulasan:

Seperti organisme hidup, panorama kebudayaan yang yang kini terjadi terlihat seakan-akan tubuh yang tanpa organ, atau setidaknya tubuh yang mengalami kekacauan organisme di mana: (1) Organisme kebudayaan yang di dalamnya organ kepala telah berubah jadi dengkul sehingga orang lebih dulu banyak bertindak ketimbang berpikir; (2) Organ mata telah menjelma menjadi otak, sehingga kini orang lebih banyak menonton ketimbang merenung dan merefeksi diri; (3) Organ mulut telah telah mengambil alih hati sehingga orang lebih gandrung melepaskan hasrat ketimbang mengasah hati; (4) Organ perut telah menyatu dengan otak sehingga kini kepuasan biologis telah

menumpulkan otak; dan (5) Organ telinga telah dijajah oleh mulut sehingga kini orang lebih banyak berbicara ketimbang mendengarkan.

Hakikat dari kehidupan sejatinya adalah bagaimana supaya keberadaan dan kehadiran seseorang di dunia ini memberi manfaat dan berguna bagi sesama. Manusia yang dilengkapi dengan akal budi dan pikiran tentu saja memiliki naluri dan nurani yang tidak dimiliki oleh makhluk lainnya di bumi ini. Dengan kelebihan tersebut seorang manusia tentu saja mempunyai pilihan dan pemahaman, apakah dalam kehidupannya naluri serta nurani yang akan menjadi dasar untuk berpikir serta bertindak atau hanya sekedar nafsu, egoisme, dan kepentingan pribadi sesaat.

Leonardo da Vinci yang menurut penelitian ternyata lebih jenius daripada seorang Albert Einstein karena kejeniusan dari Leonardo tidak hanya pada satu bidang sains, menyatakan bahwa:

Sebelum melanjutkan lebih jauh, pertama-tama aku akan melakukan beberapa eksperimen, karena niatku adalah menukil pengalaman lebih dulu, dan kemudian dengan penalaran, menunjukkan mengapa pengalaman semacam itu harus beroperasi dengan cara demikian. Dan inilah hukum sejati yang harus ditaati oleh mereka yang hendak berspekulasi tentang harta karun alam“ (Capra, 2010).

Pada hal-hal yang prinsip dan taraf yang paling fundamental Leonardo selalu mencari pemahaman tentang hakikat kehidupan. Baginya, memahami suatu fenomena berarti menghubungkannya dengan fenomena lain melalui kemiripan pola. Prinsip mencari pemahaman tentang hakikat kehidupan membuat karya-karyanya tentang struktur detail anatomi

tubuh manusia, konsep-konsep serta desain mekanis dari berbagai mesin termasuk mesin perang seperti kapal terbang, kapal selam, tank baja, dan berbagai rancangan lainnya menjadi pionir serta inspirasi dalam dunia kedokteran, militer dan tentu saja juga di bidang seni. Salah satu karya seninya yang fenomenal dan masih menjadi misteri dan bahan kajian tentang makna di balik karya tersebut adalah lukisan berjudul “Monalisa“. Beberapa ahli meyakini bahwa wajah dari Monalisa tersebut adalah wajah dari Leonardo sendiri. Bahkan ada yang berspekulasi bahwa di dalam lukisan wajah Monalisa tersebut sebenarnya merupakan kode-kode rahasia tentang sebuah fakta ilmiah yang sengaja disamarkan dengan objek manusia. Leonardo sendiri diyakini seseorang yang sangat misterius yang menulis dengan tangan kiri dengan huruf yang dibalik. Walaupun menulis dengan tangan kiri, tangan kanannya tetap sanggup menulis sama dengan kualitas tulisan tangan kirinya. Sebuah kejeniusan yang bahkan sampai abad teknologi canggih sekarang ini belum ada yang menandinginya. Kejeniusan serta multitalenta yang didasari dari prinsip “Selalu Mencari Pemahaman Tentang Hakikat Kehidupan“.

Prinsip-prinsip dasar dari hakikat kehidupan yang menjadi acuan jalan pikiran serta aktivitas hidup seperti yang dijalani Leonardo da Vinci pada zaman modern ini bisa dikatakan ada pada seorang Steve Jobs (almarhum) pendiri dan pemilik Apple, perusahaan raksasa di bidang teknologi dan informasi, rival utama dari perusahaan sejenis, yaitu Microsoft yang dimiliki oleh Bill Gates. Dengan masa kecil yang tidak terlalu bahagia karena dia merupakan anak adopsi, Steve Job mampu mengubah dan menciptakan gaya hidup baru yang fenomenal serta mendunia dengan

produk Apple-nya, terlepas dari dampak negatif yang ditimbulkan oleh penggunaannya. Dalam biografinya yang ditulis Walter Isaacson berjudul *Steve Jobs* (2011), Steve mengingatkan bahwa saat kita akan mati, semua harapan dari lingkungan, kebanggaan, ketakutan akan malu dan gagal akan hilang. Yang tinggal hanya hasil dari apa yang telah kita perbuat dan hasilkan baik yang bersifat negatif maupun nilai-nilai positif yang pernah kita lakukan dan bermakna bagi diri sendiri, manusia-manusia di sekeliling kita serta dunia ini. Jobs juga menekankan bahwa hiduplah seolah-olah besok adalah hari kematian sehingga hari ini harus melakukan yang terbaik. Namun sangat disayangkan bahwa banyak orang (termasuk yang menulis ini) tidak mengikuti kata hati dan nurani, sibuk dengan aktivitas dan rutinitas diri sendiri, seolah-olah akan tetap hidup selamanya. Tidak terasa, kematian sudah di depan mata.

Mencermati pengalaman dan buah pikiran yang menjadi prinsip hidup dari Steve Jobs yang ditulis sebelumnya, jelas dan terlihat bahwa filosofi yang dianut oleh Jobs adalah kolaborasi antara kecanggihan serta kejeniusan pola pikir Barat dengan kearifan mistisisme Timur yang lebih berorientasi pada pemahaman akan diri sendiri dengan dasar-dasar spritualitas yang kuat.

Konsep pemikiran ini juga diungkapkan oleh Fritjof Capra dalam bukunya yang berjudul *The Tao of Physic, Menyingkap Kesejajaran Fisika Modern dan Mistisisme Timur*, terjemahan dari *The Tao of Physic: An Exploration of the Parallels between Modern Easter Mysticism-4<sup>th</sup>* (Shambhala Publications, Inc.: Boston 2000), yaitu:

“Pengalaman spritual adalah pengalaman akan hidupnya pikiran dan jasad sebagai suatu kesatuan. Selanjutnya pengalaman akan kesatuan

ini melampaui bukan saja antara pikiran dan badan, tetapi juga antara diri dan manusia. Pusat kesadaran dalam momen spiritual adalah perasaan yang mendalam dengan segala sesuatu, perasaan kebersamaan dengan seluruh alam semesta”.

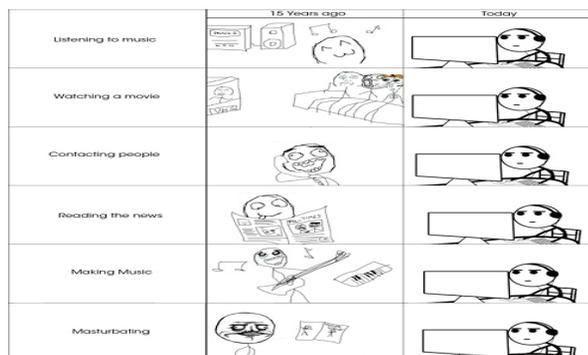
Lebih lanjut Capra juga mengungkapkan hakikat dari pemahaman, yaitu “Saat pemahaman baru sampai pada tahap mempertanyakan ‘siapa penulisnya’, melalui ayat filsafat, dan teologi, masing-masing akan mengklaim pandangannya sendiri paling benar sehingga terjadi keributan. Baru setelah’ diam-diam kubaca’ terjadilah damai”.

Manusia yang tercerahkan menurut Fritjof Capra, yaitu yang kesadarannya merangkul alam semesta, baginya alam semesta menjadi ‘tubuh’-nya sementara tubuh fisiknya menjadi sebuah perwujudan akal semesta, penglihatan batinnya menjadi sebuah ekspresi realitas tertinggi, dan perkataannya menjadi sebuah ekspresi kebenaran abadi dan kekuatan mantra. Dalam kaitannya dengan kemajuan teknologi dan informasi yang berujung pada kapitalisme global, Capra menengarai bahwa kapitalisme global melalui bioteknologi berusaha mencampuri peristiwa yang paling suci bagi semua agama, yaitu proses kreatif ilahiah, dan menjadikannya sebagai bagian dari proses penumpukan kekayaan ekonomi pada segelintir manusia. Namun Steve Jobs dengan konsep pemikiran yang berorientasi pada prinsip-prinsip dasar dari hakikat serta makna hidup yang jauh dari konsep kapitalis tersebut menjadi salah satu tokoh besar yang patut diteladani dan dijadikan sebagai inspirator dalam menjalani hidup ini, terlepas dari kekurangan-kekurangan yang ada pada dirinya selayaknya manusia biasa.

## Hiperkonsumerisme

Pada saat teknologi informasi belum maju dan berkembang (belum masuk/belum dikenal Indonesia), seseorang yang dipisahkan oleh jarak dan waktu dengan orang tuanya, kerabat, saudara, teman ataupun partner bisnisnya, jika ingin berkomunikasi, mengutarakan sesuatu, atau membutuhkan sesuatu dari orang-orang tersebut, sebahagian besar dan mayoritas masih menggunakan media yang membutuhkan waktu yang cukup lama untuk menyampaikan keinginannya dan masih membutuhkan waktu lagi untuk mendapatkan jawaban dari maksud serta keinginannya tersebut.

Walaupun dari sisi efektivitas waktu, proses tersebut saat ini mungkin dianggap bertele-tele dan sangat tidak efektif, tetapi dari sisi pengendalian diri dan pembentukan karakter mental sangat berguna. Untuk mencapai atau mendapatkan sesuatu yang sangat dibutuhkan seseorang “dipaksa” menempuh sebuah proses atau prosedur yang membutuhkan waktu. Proses menulis, mengirim, menunggu, bersabar, dan akhirnya mendapatkan apa yang direncanakan dan dibutuhkan tersebut pada hakikatnya merupakan sebuah proses pembentukan karakter dan mental untuk menghargai sebuah proses. Nilai dan makna dari sebuah pencapaian apa pun bentuknya adalah proses menuju pencapaian tersebut. Pencapaian dan prestasi apa pun yang didapat akan lebih bernilai, bermakna dan mempunyai kedalaman yang lebih kontemplatif dibanding ketika mendapatkan sesuatu tanpa melalui sebuah proses atau yang lebih dikenal dengan proses instan. Prinsip dasar ini juga sangat relevan dalam proses kreatif berkesenian. Bisa disimpulkan bahwa seni bukanlah berorientasi pada hasil semata, tetapi nilai sesungguhnya dari seni adalah proses seni itu sendiri.



Gambar 1: Dahulu dan sekarang

Proses-proses interaksi sosial seperti surat-menyurat, telegram, wesel, atau kartu ucapan selamat lebaran, natal, saat awal perkembangan teknologi informasi memang sudah mulai berganti dengan perangkat-perangkat teknologi seperti telepon rumah, faximili, dan *handphone* dengan fasilitas terbatas. Namun, yang punya akses dan telah memanfaatkan teknologi tersebut masih terbatas di kalangan tertentu. Sama halnya ketika teknologi internet yang pada masa awalnya dirancang merupakan teknologi yang hanya digunakan oleh lembaga militer dan lembaga antariksa (NASA) di Amerika Serikat untuk keperluan pertahanan dan proyek luar angkasa mereka. Setelah teknologi yang mereka gunakan tersebut diperbaharui dan semakin canggih, barulah publik atau rakyat sipil diberi akses untuk menggunakan teknologi awal internet tersebut.

Saat ini dengan kemajuan teknologi yang sangat pesat di segala bidang, khususnya teknologi informasi, proses dan prosedur yang harus dijalani dan dilakukan seseorang pada masa lalu untuk mencapai sesuatu, pada masa kini hal tersebut sudah tidak berlaku lagi. Sekarang ada fasilitas yang ditanamkan pada laptop, komputer tablet bahkan pada beberapa *smartphone* atau telepon pintar yang bernama *webcam*. Fasilitas ini memungkinkan seseorang berkomunikasi “*face to face*” (*virtual reality*) dengan lawan komunikasinya.



Gambar 2: Kartun satir tentang dampak teknologi informasi (Sumber: Kompas)



Gambar 3: Kartun satir dampak teknologi informasi

*New age* atau budaya baru atau budaya populer yang menjauhkan bahkan menghilangkan nilai-nilai humanis, spiritual, dan nilai-nilai sosial seperti yang ditulis oleh M. Iqbal (2005): “Kebudayaan baru adalah kebudayaan yang membunuh umat manusia. Dan pembunuhan itu dilakukan di balik selimut perdagangan. Cahaya Tuhan mereka rebut dari kalbu manusia. Sebelum system ini dihancurkan berkeping-keping, pengetahuan, agama dan kebudayaan hanyalah nama-nama percuma belaka”.

Fenomena budaya baru atau budaya populer ini ditangkap dan dimanfaatkan dengan sangat gembira dan antusias oleh pelaku industri teknologi informasi yang sudah pasti tidak peduli dengan dampak negatif yang ditimbulkan oleh “kecanggihan” teknologi tersebut. Orientasi

utama dari industri kapitalis tersebut sudah pasti ingin meraup keuntungan yang sebesar-besarnya dari produk yang mereka hasilkan. Mereka dan juga seperti pemerintah, tidak peduli apakah masyarakat sudah siap secara mental, psikologis, dan juga dari sisi kemampuan untuk memiliki dan menggunakan perangkat tersebut. Promosi yang sangat gencar bahkan kadang sudah tidak mengindahkan aturan serta etika dilakukan demi keuntungan mereka semata. Salah satu media cetak nasional, *Kompas*, memberitakan ribuan orang antri untuk mendapatkan kesempatan sebagai 1000 orang pertama yang memiliki *Blackberry Bold 9790 (Bellagio)*, telepon pintar terbaru dengan membayar setengah harga dari harga seharusnya. Diberitakan bahwa puluhan orang jatuh pingsan dan terluka, bahkan ada yang patah tulang.

Batas antara keinginan dan kebutuhan sudah tipis bahkan tidak ada. Sah-sah saja keinginan ada dalam pikiran dan ambisi seorang manusia. Bahkan sebuah keinginan jika ditempatkan pada tempat yang tepat akan menjadi energi, semangat, dan motivasi untuk mencapai sesuatu yang dibutuhkan. Akal sehat sebagai manusia sudah dijajah dan diperkosa dengan terang-terangan oleh industri kapitalis tersebut. Sebagaimana judul berita di koran *Kompas* (Desember 2011:45), “Dampak ‘Gadget’ Indonesia ‘Terjajah’ Dua Kali”, judul lain halaman yang sama: “ANTRE BB, Pingsan Berebut Pun Dijalani”, miris rasanya membaca berita-berita tentang perilaku konsumtif tersebut. Nyawa dipertaruhkan demi diskon 50 persen yang berarti harga nyawa mereka-mereka yang antri tersebut digadaikan Rp2,3 juta demi sebuah *Blackberry Bellagio* yang belum tentu mereka butuhkan, tetapi pasti ingin mereka dapatkan. Inilah yang diistilahkan sebagai hiperkonsumerisme.



Gambar 4: Promo gadget di sebuah mall



Gambar 5: Bersama, tetapi tetap 'sendiri'.

Sebagai anak bangsa, apakah Anda bangga dengan reputasi bangsa ini yang merupakan pengguna *facebook* terbesar kedua di dunia dan terbesar ketiga untuk *twitter*? Kalimat ini adalah cuplikan pertanyaan yang ditulis oleh Bre Redana, penulis senior di harian *Kompas* dengan judul yang dicuplik untuk subjudul tulisan ini, yaitu “Masa Kini, Hiperkonsumerisme, Hiperteks, Hipermedia” dalam terbitan yang sama dengan cuplikan informasi di atas. Bre sudah sampai pada tahap keprihatinan yang dalam atas fenomena-fenomena yang melanda masyarakat Indonesia saat ini.

Kemajuan teknologi informasi sudah sampai pada suatu paradoks: dia memisahkan bukan menghubungkan. Pada satu sisi benar bahwa teknologi informasi tersebut menghubungkan seseorang dengan mereka yang jaraknya jauh dari lingkungan fisik sosial. Akan

tetapi, pada sisi yang lain secara bersamaan orang itu tercerabut dari ruang sosial di mana kita secara fisik hadir. Manusia telah kehilangan kesadaran atas ruang dan waktu dan mengalami apa yang disebut oleh Benjamin Barber sebagai *Civic Schizophrenia* (kegilaan warga).

### Hiperteks dan Hipermedia

Nicholas Carr lewat bukunya *The Shallows* (2010) yang ditulis Bre Redana, bagaimana internet merubah cara kita berpikir, membaca dan mengingat. Dalam buku tersebut Carr membandingkan dua cara membaca. Pertama membaca teks secara linear, yaitu ketika kita membaca buku, koran atau majalah. Yang kedua membaca teks secara berlapis-lapis yang diistilahkan dengan hiperteks, yaitu ketika membaca lewat layar komputer, dengan *scrolling* memungkinkan kita membaca berbagai teks secara bersamaan. Teknologi multimedia yang ditawarkan ini berlanjut pada apa yang disebut hipermedia. Dari hasil penelitian tersebut ternyata penyerapan dalam pembacaan hiperteks ternyata jauh lebih rendah ketimbang pembacaan secara linear. Lebih lanjut diungkapkan bahwa para dosen di tempat penelitian dilakukan mengakui bahwa para mahasiswa tidak betah fokus pada satu hal dan cenderung perhatian dan fokus mereka berpindah-pindah. Para peneliti tersebut juga menyimpulkan bahwa teknologi multimedia sepertinya lebih membatasi daripada meningkatkan kemampuan seseorang dalam mengakuisisi informasi.

Yang terbaru, harian *Kompas*, terbitan Minggu 23 Desember 2012 dalam tajuk utama head-linanya berjudul *Kebudayaan dan Politik Tubuh* yang juga ditulis oleh Bre Redana menyampaikan keprihatinan serta kecemasannya atas perubahan budaya

khususnya budaya membaca yang diakibatkan oleh kemajuan teknologi khususnya internet:

Dalam percepatan waktu yang disebabkan oleh perkembangan teknologi informasi, yang jelas tergerus ialah warisan kebudayaan, yaitu budaya membaca. Membaca (buku dan produk cetakan lain) tidak bisa diartikan sebagai sekadar kebiasaan. Dia adalah kebudayaan karena sumber kepercayaan pun dulu diturunkan para nabi lewat kitab. Hanya saja, bagi generasi masa kini, membaca akan segera menjadi kegiatan arkaik. Pembacaan kini dilakukan lewat layar komputer dari internet. Adakah perbedaan pembacaan buku atau produk cetakan dengan pembacaan di layar komputer? Jelas sangat berbeda, baik dalam aktivasi indra mata, bekerjanya otak, sampai ke sistem memori kita. Khusus untuk sistem memori, kini bisa di-*out source*-kan kepada Google. Apa yang ingin kita ketahui tinggal kita klik. Akibatnya apa? Diam-diam kita makin berjarak dengan memori kita, dengan segala sesuatu dalam diri sendiri. Pada saat bersamaan, di saat ketergantungan kita terhadap memori (dan kecerdasan) artifisial perangkat lunak komputer makin tinggi, nyatanya program-program itu semakin tak bisa diandalkan. Baru berapa tahun hal-hal penting kita simpan pada disket, kini kita kesulitan membacanya karena perangkat yang lebih baru menggunakan *flashdisk*. Tahun depan, entah teknologi apa lagi yang akan diiming-imingkan kepada kita sehingga yang kita miliki sekarang segera menjadi tak berguna. Untunglah dulu Negarakertagama ditulis di lontar dan Serat Centini di kitab. Kalau di *flashdisk*, bakal kapiran semua kita. Majapahit bakal tak ada jejaknya.

Manusia memiliki apa yang disebut dengan *cognitive load*, jika diterjemahkan kira-kira berarti muatan kognisi. Jika informasi

yang mengalir ke sana melebihi muatan kognisi manusia, tidak jauh beda dengan air, jika tempatnya sudah penuh air tersebut akan tumpah. Manusia tidak akan sanggup memahami dan menjangir informasi tersebut atau menarik hubungan dengan informasi yang telah tersimpan sebelumnya di dalam memori. Artinya informasi hanya berlalu-lalang tidak *nyantol* di memori apalagi membentuk sebuah pengetahuan baru yang koheren. Dijelaskan juga bahwa keterampilan multimedia yang katanya dapat melakukan beberapa pekerjaan sekaligus (*multitasking*) yang sebenarnya adalah "terampil pada tingkat superfisial". Hal ini relevan dengan apa yang dikatakan oleh filsuf Roma, Seneca, lebih kurang 2000 tahun lalu "berada di mana-mana berarti tidak di mana-mana".

Tren jejaring sosial seperti *skype*, *facebook* dan *twitter* seakan-akan mengakomodasi dan mewadahi ciri-ciri masyarakat masa kini, yaitu tergesa-gesa, tergepoh-gopoh, dan terburu-terburu. Mereka menekankan dan mewujudkan kesegeraan serta ketergesaan tersebut dengan istilah yang dikenal dengan *update status*. Untuk bisa selalu *update* mereka harus terus-menerus memelototi *Blackberry*. Bahkan kalau perlu barusan buang angin alias kentut pun diberitahukan ke seluruh dunia. Apanya yang harus dibanggakan dengan itu semua, tanya Bre Redana. Kemajuan dan kecanggihan teknologi informasi ini dalam dunia militer, tentu saja juga berhasil membuat dan menciptakan mesin-mesin perang yang sangat canggih seperti terlihat di negara-negara yang sedang mengalami konflik. Salah satu contoh *Drone* atau pesawat tempur tanpa awak yang dijalankan dengan kontrol komputer dari sebuah tempat, dapat beroperasi menjadi mesin pembunuh yang efektif di suatu tempat dengan jarak ribuan kilometer dari tempat kontrolnya.

Seperti apa yang dikatakan oleh Roger Fidler (2003), bahwa:

“Satu-satunya hal yang tidak pernah berubah dalam teknologi dan industri komunikasi adalah fakta bahwa teknologi dan industri tersebut terus berubah. Baik teknologi ataupun industri komunikasi, keduanya merupakan realitas teknologi dan sekaligus realitas sosial yang secara ajeg berada dalam sebuah never ending process of becoming, dan akan terus mengalami transformasi hingga ke ujung waktu.’

Teknologi yang berkembang maju dalam kehidupan manusia saat ini membuat perubahan dalam budaya serta kehidupan manusia, perubahan yang diharapkan namun juga tidak diharapkan. Teknologi yang berkembang dengan pesat, meliputi berbagai bidang kehidupan manusia. Realitas yang terjadi sekarang semakin sulit memisahkan kehidupan manusia dengan teknologi, bahkan sudah seperti merupakan kebutuhan yang paling utama bagi manusia. Dengan adanya teknologi yang semakin canggih, tentu saja terdapat konsekuensi-konsekuensi yang harus diterima oleh manusia, terlebih bagi masyarakat Indonesia yang notabene nya kebudayaan yang dimiliki masih banyak yang bersifat tradisional. Dengan budaya tradisional yang mendominasi, sepertinya konsekuensi-konsekuensi yang diterima oleh masyarakat terutama masyarakat Indonesia cenderung ke arah perubahan budaya yang negatif. Salah satu pengaruh negatif teknologi informasi adalah daya tarik tersendiri yang ditimbulkan sehingga bisa membuat manusia lupa akan dirinya sendiri, seperti lewat *game*, jejaring social, dan pornografi. Pergeseran akibat teknologipun sedikit demi sedikit mampu mengikis rasa kehangatan dan kekeluargaan yang ada dalam kekerabatan

sekaligus pula mempermudah komunikasi tanpa jangka waktu yang lama.

Dalam konteks karya seni, budaya baru atau seperti yang dikatakan oleh ST Sunardi (2012):

Berkaitan dengan budaya global (yang cenderung ke arah kapitalisme) kontak teknologi informasi dengan budaya media cenderung menyeragamkan sehingga orang mengalami krisis identitas maupun pengalaman ketidakberdayaan saat berhadapan dengan kekuatan modal sehingga seolah-olah karya seni kehilangan daya spontanitas dan kejujuran. Betapapun sulitnya budaya global ini harus dikaji sampai kita akrab dan paham dengan watak-wataknya seningga dengan begitu kita bisa memanfaatkannya dengan tepat serta mempengaruhinya, bukan sebaliknya justru kita yang dimanfaatkan dan dipengaruhi oleh kapitalis budaya global tersebut.

Begitu luas dampak budaya global ini sehingga sebuah karya seni yang seharusnya sebagai ekspresi yang paling tulus, jujur, dan ekspresif dari kedalaman nurani dan batin seorang seniman justru juga telah terkontaminasi dan bisa jadi telah tergadai oleh nilai-nilai komersial dan kapitalis dari segelintir orang-orang yang hanya berorientasi pada material saja. Seniman kadang justru jadi korban atau sapi perahan yang bisa mereka kendalikan sekehendak hati mereka sendiri. Hal ini juga sangat jelas terlihat dalam industri media khususnya media televisi. Kotak ajaib yang bernama televisi tersebut benar-benar telah merebut minat masyarakat di berbagai penjuru dunia dan merupakan media massa yang paling komunikatif dan paling digemari. Televisi menyajikan berbagai macam program tayangan baik yang berdasar realitas, rekaan dan ciptaan yang sama sekali baru. Televisi menengahkan

berbagai siaran dalam berbagai bentuk: berita, pendidikan, hiburan, dan iklan. Akan tetapi, ada hal lain yang muncul akibat globalisasi informasi dan komunikasi, khususnya yang menggunakan media televisi ini. Efek sosial yang bisa memuat unsur-unsur perubahan nilai sosial dan budaya dalam masyarakat bisa juga terjadi akibat masyarakat pemirsa media televisi ini mengamini setiap nilai baru yang ditawarkan media televisi. Manusia cenderung menjadi konsumen budaya massa yang aktif. Hal ini mengakibatkan pola-pola kehidupan rutinitas manusia sebelum muncul televisi menjadi berubah, bahkan secara total. Televisi menjadi panutan baru (*new religion*) bagi masyarakat.

Sebagai media publik, televisi akhir-akhir ini sering menjadi sorotan, karena banyak menimbulkan masalah pada publik itu sendiri terutama berbagai efek negatifnya terhadap kehidupan masyarakat. Kecenderungan televisi merayakan kekerasan, seksualitas, dan mistik dianggap berperan besar dalam membentuk pikiran, persepsi, dan tindakan masyarakat yang bertentangan dengan nilai-nilai kebangsaan, kemanusiaan, dan keagamaan. Ketimbang menjadi elemen pembangun yang konstruktif, televisi dianggap berhadapan-hadapan *vis-a-vis* dengan negara bangsa. Di pihak lain peran negara atau bangsa itu sendiri kini juga tengah dipertanyakan. Pada era globalisasi ekonomi, informasi, dan kultural dewasa ini, kedaulatan negara sebagai institusi pengatur dan pengendali dianggap telah semakin melemah. Berbagai kekuatan nonnegara, seperti kekuatan kapitalisme global, industri hiburan, budaya populer, media massa, dan televisi global kini mengambil alih peran negara sebagai mesin pengatur. Televisi, khususnya, memperlihatkan kekuasaan yang semakin besar dalam mengendalikan pikiran, persepsi, kesadaran,

dan tindakan masyarakat. Bersama media elektronik lainnya, seperti film, video, dan internet, televisi membangun cerita besar dunia dan realitas, yang di dalamnya dieksplorasi imajinasi-imajinasi kolektif yang pada tingkat-tingkat tertentu berseberangan dengan imajinasi-imajinasi negara-bangsa, yaitu lukisan diri yang digambarkan oleh komunitas atau masyarakat yang membangun pilar arsitektur negara serta nilai-nilai kebangsaan, kemanusiaan, dan keagamaan. Televisi disarati oleh muatan-muatan makna ideologis tersembunyi yang muncul semata-mata melalui cara suatu cerita atau iklan memandangi manusia. Pemirsa, dalam hal ini, diundang untuk melihat satu karakter dengan cara yang sama ia melihat dirinya, tanpa menyadari bahwa sebenarnya telah diindoktrinasi. Sifat simulasi media televisi telah mampu menyuntikan makna makna yang seolah-olah ada pada kehidupan nyata meskipun sebenarnya hanya sebuah fantasi, sebuah realitas yang semu.

Televisi adalah media yang paling kuat menarik dan memerangkap perhatian setiap orang sehingga ia adalah media yang berpotensi sangat besar untuk memperkaya, sekaligus memanipulasi dan mengeksploitasi pikiran, persepsi, waktu, dan kesadaran. Rangkaian tontonan yang disuguhkan oleh media masa kapitalisme mutakhir ini, telah menyulap individu-individu menjadi sekumpulan mayoritas yang diam. Bagaikan kekuatan sihir yang sangat dahsyat, media menjadikan massa yang diam tersebut menjadi layaknya sebuah layar raksasa, yang membuat segala sesuatu (tontonan film, info berita, iklan, psikologi populer, tips diet, fitness pagi) mengalir melalui mereka; segala sesuatu menarik mereka bagaikan magnet, namun tidak ada bekas (nilai, makna luhur) apa-apa yang ditinggalkan.

Televisi misalnya bisa menarik massa ratusan juta orang untuk sebuah tontonan sepak bola dini hari. Namun, apakah ada bekas makna yang ditinggalkan oleh tontonan itu?

Apa yang dilakukan semua televisi sama saja, yaitu mereproduksi dirinya sendiri (*self replication*), layar menjadi lebih besar, *pixel* berlipat ganda, tontonan melahirkan tontonan lain, *talkshow* melahirkan *talkshow* lain, iklan melahirkan iklan lain, bintang melahirkan bintang lain. Untuk itu, ia menggunakan energi psikis pemirsanya sebagai medium mereka untuk bertumbuh, tetapi memberikan makna hidup sedikit sekali bagi mereka. Televisi memiliki kekuasaan untuk memastikan bahwa orang-orang dapat diatur jadwal aktivitasnya (bila ingin menonton acara sepak bola dinihari, tidurlah di siang hari); bahwa mereka tidak lagi bercengkerama satu sama lain seperti dulu, bahwa mereka betul-betul diisolasi di dalam suatu 'wacana yang tanpa respons'.

Pertama dalam sejarah bahwa orang dalam suatu komunitas (televisi) lebih mengenal seorang bintang televisi atau tokoh kartun (yang belum pernah ia temui dan bersifat fiktif) ketimbang tetangganya sendiri. Rangkaian cerita (televisi, film) yang menyuguhkan *simulacrum* kekerasan, kriminalitas, dan seksualitas yang berbentuk fantasi nyata, yang lebih keras, lebih kriminal, lebih seksual daripada yang dapat dibayangkan akal sehat telah membentuk penonton- penonton yang lebih banyak hidup dalam kepanikan massal yang semakin menjauhkannya dari makna-makna luhur. Dalam situasi arus siaran total televisi, kandungan isi layar yang mengalir di depan kita sepanjang hari tanpa interupsi, telah memproduksi *simulacrum* waktu fiktif, waktu berlalu di bawah bayang-bayang realitas semu dari citraan-citraan televisi. Sementara sang

penonton menyerap setiap tanda dan setiap makna, tetapi tidak mampu memantulkannya. Ia hanya mengembangkan hasrat tanpa batas dan pikiran (mereka) dijajah citra gemerlap di layar dan akhirnya tidak bisa lagi melakukan apa-apa selain menekan tombol dan menonton.

Lebih jauh, timbul beberapa pertanyaan yang layak untuk dikemukakan di sini, bahwa dalam kondisi semakin kokohnya kekuatan-kekuatan non negara-bangsa dalam membentuk persepsi, pikiran, dan kesadaran masyarakat, masih relevankah mempertanyakan media televisi sebagai pilar kebangsaan? Benarkah televisi menjadi pilar kebangsaan, atau pilar dari kekuatan-kekuatan lain di luar negara-bangsa, dan mendorong sensitivitas dan rasa kecintaan akan tanah air? Atau sebaliknya, ia justru menjadi faktor penghancur rasa kebanggaan, sensitivitas, dan nilai-nilai kebangsaan itu?

Selanjutnya Yasraf Amir Piliang (2004), selain mencermati dan mengulas fenomena media televisi di tanah air ini, juga mengutip beberapa pandangan dari pemerhati media di Barat yang justru telah menulis permasalahan ini jauh sebelum teknologi informasi tersebut berkembang dan maju seperti saat ini dan menghasilkan dampak persis seperti apa yang dipikirkannya.

Mereka kini menjadi asing di tanah sendiri..setiap jam, sepanjang hari mereka dibelenggu di dalam radio dan televisi. Dari minggu ke minggu film mengiring mereka ke dalam alam imajinasi yang asing, meskipun kadang tampak sangat biasa, yang menyuguhkan mereka ilusi dunia yang kini bukan lagi dunia (Heidegger,1969 dalam Piliang, 2004).

Hidupkan televisi, ambil koran, maka konstruksi realitas berlangsung di sana di hadapan mata Anda. Dan bila Anda melihat secara dekat, khususnya bagaimana peristiwa diinterpretasikan

di beberapa media, Anda akan segera melihat bahwa di dalamnya dikonstruksikan berbagai realitas yang berbeda (Anderson, 1990 dalam Pilliang, 2004).

John Storey (2006) menjelaskan dan menyampaikan pemikiran serta hasil penelitiannya terhadap kehadiran "si kotak ajaib" ini yang tidak hanya terjadi di negara yang masih dalam kategori negara berkembang, tetapi terjadi juga di negara maju dengan dampak yang tidak kalah negatifnya.

"Televisi adalah suatu bentuk budaya pop akhir abad kedua puluh. Tidak diragukan lagi televisi merupakan aktivitas waktu luang paling populer di dunia. Saat kita membaca kalimat ini, di seluruh dunia aka nada 3,5 milyar jam dihabiskan untuk menonton televisi. Khalayak Inggris, misalnya menghabiskan rata-rata lebih dari sepertiga jam terjaganya untuk menonton televisi. Di Amerika, rata-rata jam yang dihabiskan untuk menonton televisi sekitar dua kalinya. Orang Amerika rata-rata akan menghabiskan lebih dari tujuh tahun menonton televisi selama hidupnya".

Ironi dari sebuah kemajuan teknologi dan informasi adalah dampak 'kemunduran' dari sisi humanisme, nurani, naluri, dan interaksi sosial dan kehangatan dalam kebersamaan secara fisik. Lama sebelum fenomena tersebut terjadi, seorang filsuf yang sudah tidak asing lagi, Kahlil Gibran rupanya juga telah memperkirakan dan mengkhawatirkan hal tersebut seperti yang diungkapkannya dalam buku yang ditulis oleh Joseph Peter Ghougassian.

"Ketika manusia menciptakan mesin, dia menguasainya, kemudian mesin mulai menguasainya dan manusia menjadi budak dari budaknya. Dunia telah berubah kepada kekejaman. Apa yang diciptakan oleh ilmu pengetahuan

dan pendidikan dihancurkan oleh orang-orang primitif baru. Kita kini seperti manusia gua prasejarah. Tak ada yang membedakan antar kita dengan mereka, kecuali mesin penghancur dan teknik-teknik pembunuh yang semakin canggih".

Modus komunikasi zaman sekarang yang terjadi adalah orang terhubung dengan mereka-mereka yang jauh dari sisi ruang dan waktu, tetapi terputus dengan ruang sosial secara fisik. Efek lebih lanjut dari kondisi ini adalah berkurang atau habisnya rasa kepedulian terhadap lingkungan terlebih dalam interaksi sosial. Berita-berita tentang kejahatan, pembunuhan, perampokan, perkosaan, pelecehan seksual, dan kekerasan seolah-olah menjadi sesuatu yang biasa terjadi dan tidak membuat perasaan serta hati nurani tersentuh. Dalam kehidupan sehari-hari begitu banyak kenyataan hidup yang terlihat dan terjadi di luar batas kemanusiaan dan akal sehat.

## Hiperealitas

Situasi dan kondisi atau realitas yang telah dibahas semakin hari semakin maju, berkembang, serta semakin canggih baik dari sisi kuantitas maupun kualitas dan menuju ke arah apa yang disebut sebagai hiperealitas atau istilah 'ilmiah'nya realitas virtual (*virtual reality*). *Virtual reality* merupakan terminologi yang digunakan untuk realitas bentukan atau realitas buatan dalam dunia digital. Lebih lanjut, *virtual reality* dikenal sebagai teknologi simulasi. Simulasi merupakan sesuatu yang meniru, mengkopi, menduplikasi, atau mereproduksi sesuatu yang lain sebagai modelnya. *Virtual reality* berawal dari sebuah ambisi menciptakan dunia yang ideal di mana ruang dan waktu menjadi begitu fleksibel.

Setiap orang mampu berinteraksi dengan orang di lain negara, budaya, jenis kelamin, dan usia yang berbeda. Dunia yang tanpa sekat, tidak ada teritori negara yang membatasi, tidak ada tabu dan ras di dalamnya. Saat ini, oleh media, batas-batas tersebut secara sosiologis lenyap. Media tersebut khususnya internet dengan realitas virtualnya, menghadirkan *cyberspace* yang menghadirkan dan menawarkan kepada manusia berbagai informasi, harapan, dan kemudahan. Tidak ada lagi perbedaan antara kanak-kanak dan dewasa, apa yang boleh dilihat atau diketahui oleh orang dewasa dan apa yang boleh dilihat dan diketahui oleh kanak-kanak. Di sinilah timbul persoalan-persoalan ketika segala informasi yang dihadirkan tersebut benar-benar bisa dikatakan tanpa filter atau sensor sama sekali. Hal-hal yang selama ini dianggap sakral, rahasia, personal, dan tabu, saat ini di internet merupakan informasi dan ‘sajian’ yang bisa “disantap dan dinikmati” siapa pun dan di manapun. Tentunya kejahatan yang dinamakan *cyber crime* juga merebak, baik sistem jaringan komputernya itu sendiri yang menjadi sasaran maupun komputer itu sendiri yang menjadi sarana untuk melakukan kejahatan seperti yang telah dijelaskan sebelumnya. Batasan antara yang nyata dan tidak nyata dalam penggunaan *virtual reality* kini semakin mengabur, ketika realitas yang diciptakan oleh teknologi mampu ditarik keluar ke dalam dunia nyata dan mengubah cara pandang manusia terhadap apa yang disebut dengan nyata (*being*). Masyarakat kini berubah menjadi mesin hasrat dan hanya terpuaskan dengan memiliki dan menguasai peralatan super canggih. Manusia menjadi tergantung pada teknologi yang menghasilkan realitas yang artifisial seperti dunia maya yang menampilkan realitas yang lebih menarik dan interaktif dari kenyataan yang ada. Jean

Baudrillard menyebut cara penampakan dunia realitas, termasuk dunia realitas urban, sebagai campur aduk replika masa lalu dan masa depan ini dengan istilah simulasi. Realitas yang ditampilkan melebihi realitas itu sendiri. Misalnya rekonstruksi dinosaurus di dalam berbagai film, video atau komputer justru melampaui realitas dinosaurus itu sendiri dimasa lalu yang akhirnya disebut hiperealitas.

Bagi yang senang bermain *game* di internet, tentu tidak asing dengan salah satu tokoh pintar, cantik, heroic, dan tentu saja seksi, Lara Croft, sebagai karakter utama dalam *game* komputer *Tomb Raider*. Lara Croft adalah superstar virtual yang diproduksi melalui mekanisme teknologi digital dan simulasi, yang menghasilkan bukan individu manusia, melainkan individu virtual. Seiring waktu berjalan Lara menjadi *pop icon* terutama setelah dua filmnya dirilis di tahun 2001 dan 2003. Sejumlah julukan seperti *Cyber Goddess*, *Icon of the Nineties*, *Virtual World Star* dilekatkan kepada Lara Croft menandai kemampuan karakter virtual ini dalam merengkuh imajinasi publik dan *global market* melalui suatu cara yang tidak mampu dilakukan oleh karakter virtual lain. Lara ada di mana-mana, dalam CD ROM permainan komputer, industri *merchandise*, iklan televisi, komik, video, musik, dan film layar lebar.



Gambar 9: Lara Croft

Dalam genre *hero* perempuan, Lara Croft adalah karakter yang fenomenal. Lara Croft adalah karakter yang mampu memecahkan persoalan tanpa kekuatan super. Lara adalah gambaran perempuan modern, berpendidikan tinggi, petualang liberal, dan memiliki kemandirian serta kekuatan yang membuatnya setara dengan laki-laki. Dia adalah karakter virtual yang memiliki derajat popularitas (*market value*) yang setara dengan selebriti film atau musik. Sebuah pencapaian yang tidak dimiliki oleh karakter virtual lain terutama karakter virtual perempuan. Satu hal yang menarik, sejauh diceritakan dalam film dan *game*-nya, Lara bisa jadi adalah sosok yang masih menjaga keperawanannya. Berbeda dengan heroin seperti *fame fatal* yang menjalin relasi seksual dengan laki-laki; Lara adalah sosok yang tidak pernah digambarkan menjalin relasi percintaan dengan siapa pun. Lara dengan demikian adalah gambaran tentang perempuan cantik yang statusnya *available* (namun juga *unreachable*). Dalam masyarakat perempuan cantik yang berada pada status *available* selalu menjadi daya tarik. Agaknya, Eidos memang mengonstruksi Lara sebagai sosok *available* agar daya tariknya bertambah (Audifax, 2006.)

Lara Croft adalah perwujudan nyata dari apa yang disebut sebagai *virtual reality*, sebuah realitas yang "keberadaannya" jauh melampaui dari realitas itu sendiri seperti objek virtual dinosaurus dalam film-film yang diproduksi industri media.

### Simpulan

Begitu banyak sebenarnya realitas virtual dalam bentuk lain yang terjadi di sekitar kita dan tanpa disadari akhirnya kemudahan yang dihadirkan oleh realitas virtual tersebut merampas setengah dari waktu kita berinteraksi

dengan dunia nyata. Inilah budaya kontemporer, bergerak dan berubah dengan kecepatan yang semakin lama semakin tinggi. Percepatan tersebut telah mengondisikan manusia untuk merespons secara cepat pula segala perubahan yang terjadi, membuat manusia tidak memiliki jeda yang bisa membuatnya merenung atau berefleksi secara mendalam tentang hidup dan kehidupan. Akhirnya, yang terbentuk adalah budaya yang dangkal, memuja permukaan dan citra, serta menguras energi psikis manusia melalui pelepasan hasrat. Manusia modern menghabiskan waktunya lebih banyak di dunia maya menyebabkan secara perlahan terjadi 'imigrasi' ruang virtual yang mengakibatkan perubahan penting dalam sistem ekonomi, budaya, paradigma, dan ideologi.

Realitas-realitas semu tersebut selalu mendampingi, menyusup, dan menjadi bagian dari kehidupan manusia tanpa mereka sadari. Sementara dampak-dampak negatif yang ditimbulkan dari realitas semu tersebut secara perlahan, tetapi pasti ibarat penyakit kanker, menggerogoti sisi-sisi humanis dari manusia. Hal-hal yang berkaitan dengan nilai-nilai spiritual, kemanusiaan, kepedulian, kerja sama, kasih sayang, dan ketulusan nurani perlahan mulai terkikis habis berganti dengan pola pikir dan pola hidup konsumtif, tidak peduli, egois, materialistis, sadis, dan perilaku-perilaku negatif lain yang saat ini semakin mendominasi kehidupan. Saatnya kembali kepada kearifan, kebijaksanaan, dan hakikat hidup yang sebenarnya sejak dahulu telah menjadi bagian dari diri manusia itu sendiri serta menjadi dasar dari prinsip-prinsip bernegara yang telah dirumuskan dan disepakati oleh pendiri-pendiri bangsa ini. Jangan sampai ketika kesadaran tersebut muncul, umat manusia atau masyarakat justru telah terlanjur menjadi "zombi-zombi"

yang tidak punya hak serta kebebasan atas dirinya sendiri (dehumanisasi) dan hanya menjadi budak dari kapitalisme global.

Seperti yang ditulis oleh Krisna Mukti (2009), seorang praktisi media baru yang banyak memanfaatkan teknologi informasi tersebut dalam karya-karya seninya, bahwa media baru (jelas termasuk perangkat teknologi informasi) dalam keseharian sudah banyak terbukti membantu pekerjaan juga kesenangan kita, namun masih sangat miskin untuk alat pernyataan dan ekspresi budaya yang lebih luas. Lemahnya kesadaran kita atas relasinya dengan lingkungan baru itu mempersulit kita melihat (juga mengkritisi) diri dan kehidupan yang berubah cepat. Padahal, yang lebih esensial adalah memahami budaya media baru termasuk teknologi informasi dari sisi bahasa, perilaku, realitas, norma, dan hukum yang berlaku.

### **Kepustakaan**

- Audifax. 2006. *Imagining Lara Croft: Psikosemiotika, Hiperealitas dan Simbol-simbol Ketaksadaran*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Capra, Fritjof. 2010. *Sains Leonardo da Vinci: Menguak Kecerdasan Terbesar Masa Renaissance*. Yogyakarta: Jalasutra.
- , 2000. *The Tao of Physic: Menyingkap Kesejajaran Fisika Modern dan Mistisisme Timur*. Yogyakarta: Jalasutra terjemahan *The Tao of Physic: An Exploration of the Parallels between Modern Eastern Mysticism*-4<sup>th</sup> ed. Boston: Shambhala Publications, Inc.
- Fidler, Roger. 2003. *Mediamorfosis, Memahami Media Baru*. Yogyakarta: Bentang Budaya.
- Gandhi, Mahatma. 2009. *All Men are Brother (Semua Manusia Bersaudara)*. Jakarta: Yayasan Obor.
- Ghousgassian, Peter Joseph. 2004. *Sayap-Sayap Pemikiran Kahlil Gibran*. Yogyakarta: Fajar Pustaka Baru.

- <http://anggal7kireina.wordpress.com/2011/09/30/makalah-virtual-reality-artificial-intellegent/>
- <http://www.presidentri.go.id/istana/index.php/statik/sejarah/negara.html>
- Ibrahim, Idi Subandy. 2007. *Budaya Populer Sebagai Komunikasi: Dinamika Popscape dan Mediascape di Indonesia Kontemporer*. Yogyakarta: Jalasutra.
- (Ed.). 2005. *Lifestyle Ecstasy: Kebudayaan Pop dalam Kebudayaan Komoditas Indonesia*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Isaacson, Walter. 2011. *Steve Jobs*. Yogyakarta: Bentang.
- Kompas. "Hiperkonsumerisme, Hiperteks, Hipermedia". Jumat, 9 Desember 2011.
- , *Kebudayaan dan Politik Tubuh*. Minggu, 23 Desember 2012.
- Mukti, Krisna. 2009. *Esai tentang Seni Video dan Media Baru*. Yogyakarta: IVAA.
- Piliang, Yasraf Amir. 2010. *Dunia yang Dilipat: Tamasya Melampaui Batas-Batas Kebudayaan*. Bandung: Pustaka Matahari.
- , 2004. *Posrealitas: Realitas Kebudayaan dalam Era Postmetafisika*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Storey, John. 2006. *Cultural Studies dan Kajian Budaya Pop*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Sutanto, Yusuf. 2009. *The Dance of Change: Menemukan Kearifan melalui Kisah-kisah Kebijakan Timor*. Jakarta: Kompas Gramedia.
- Sunardi, ST. 2012. *Vodka dan Birahi Seorang 'Nabi'*. Yogyakarta: Jalasutra.