

CYBORGASM SEBAGAI PERWUJUDAN HISTERIA PERKEMBANGAN TEKNOLOGI

Bing Bedjo Tanudjaja
Fakultas Seni dan Desain Universitas Kristen Petra Surabaya

Abstrak

Perkembangan dunia teknologi digital dan media elektronik lainnya seperti televisi, video, *video game*, film, komputer, internet adalah dunia yang di dalamnya dikembangkan pula citra-citra kekerasan dan agresivitas, yaitu dunia robot, monster, alien, iblis, *cyborg*, *super-hero*, bencana nuklir, dan persenjataan *hi-tech*. Hal ini juga berdampak pada pergeseran pengidolaan terhadap bintang selaku subjek. Jika sebelumnya subjek yang menjadi bintang pujaan berupa benda atau tokoh secara fisik-material-biologis, saat ini bintang itu berupa rekayasa teknologi. Kondisi ini membentuk sikap "*taken for granted*" dalam masyarakat kontemporer terhadap teknologi, suatu sikap yang menerima teknologi dengan mata tertutup. Tragisnya, sikap ini secara perlahan menggali jurang dalam yang dapat menjebloskan manusia ke dalam bencana kemanusiaan.

Kata kunci : Perkembangan Teknologi, Citra, *Cyborg*, Masyarakat Kontemporer.

PENDAHULUAN

Dunia modern tampaknya lebih mirip sebagai sebuah dunia yang kontradiktoris. Marshall Berman menggambarkan bahwa menjadi modern adalah menemukan diri manusia di dalam sebuah lingkungan yang menjanjikan petualangan, kekuasaan, suka cita, pertumbuhan, perubahan diri manusia sendiri dan dunia - dan pada saat yang sama, mengancam untuk menghancurkan segala sesuatu yang manusia punyai, segala sesuatu yang diketahuinya, segala sesuatu dari diri manusia sendiri. Ini dikarenakan masyarakat modern merupakan masyarakat yang sakit, karena di satu pihak masyarakat modern membutuhkan moralitas, tetapi di pihak lain ia membuatnya mustahil.

Dunia modern memunculkan pemahaman-pemahaman tertentu tentang moralitas, tetapi juga menghancurkan dasar-dasar untuk menganggap serius pemahaman tertentu (Berman, 2001).

Tidak mengherankan juga, jika dunia digital dan media elektronik lainnya seperti televisi, video, *video game*, film, komputer, internet adalah dunia yang di dalamnya dikembangkan citra-citra kekerasan dan agresivitas, yaitu dunia robot, monster, alien, iblis, *cyborg*, *super-hero*, bencana nuklir, dan persenjataan *hi-tech* yang macho. Yang banyak muncul di dalam media sekarang ini adalah tema-tema ideologis mistisisme, militerisme, seksisme, dan teknokratisme, yang di dalamnya dieksplorasi perasaan alienasi dan ketidakberdayaan manusia (*powerlessness*).

Dunia sedang menuju pada suatu keadaan nirmaknawi. Manusia sudah berubah menjadi *cyborg*. Fenomena-fenomena “artifisial” yang menyemarak akhir-akhir ini adalah salah satu petanda.

Layaknya *Cyborg*, manusia hidup dalam suatu tatanan mekanis, tatanan sibermetik raksasa. Manusia pun tak lebih dari boneka-boneka yang digerakkan oleh tafsir akan tanda. Ia mati. Tidak lagi mampu merasakan sesamanya.

Sementara itu, Mc Luhan menganggap *cyborg* ekstensi dari manusia. Otaknya setara komputer, matanya video kamera, telinganya telepon, pembuluh darahnya kabel, darahnya listrik, kaki dan tangannya tungkai mesin. Lalu kalau dia mati atau payah, di-*stroom* atau di-*charge*, akan hidup dan bergairah kembali. Bila marah, karena di otaknya tidak ada *god spot*, semua dihantamnya sampai hancur, tidak peduli apakah itu ibu atau ayah kandungnya, itulah risiko makluk *prosthetic*, manusia buatan, yang kadang-kadang sulit dikontrol penciptanya.

CYBORG DAN REALITAS SOSIAL

Mengenal Cyborg

Donna Haraway (1991: 149) menjelaskan mengenai cyborg sebagai berikut: *A cyborg is a cybernetic organism, a hybrid of machine and organism, a creature of social reality as well as a creature of fiction. Social reality is lived social relations, our most important political construction, a world-changing fiction. The international women's movements have constructed 'women's experience', as well as uncovered or discovered this crucial collective object. This experience is a fiction and fact of the most crucial, political kind. Liberation rests on the construction of the consciousness, the imaginative apprehension, of oppression, and so of possibility. The cyborg is a matter of fiction and lived experience that changes what counts as women's experience in the late twentieth century. This is a struggle over life and death, but the boundary between science fiction and social reality is an optical illusion.*

Dari penjelasan Donna Haraway tersebut, *cyborg* atau *cybernetic organism* yang merupakan pencangkakan antara mesin dan makluk hidup, dibentuk dari realitas sosial seperti halnya dibentuk dari karya fiksi. Maka, kalau sudah membicarakan realitas sosial yang menyangkut hidup dan mati, berarti berbicara tentang tubuh, tubuh dilihat sebagai suatu sistem simbol.

Sebagaimana segala sesuatu melambangkan tubuh, demikian tubuh juga adalah simbol bagi segala sesuatu. Tubuh menjadi dua: *the self (individual body)* dan *the society (the body politics)* (Lazuardi, 2003).

Tubuh juga bisa dikatakan sebagai suatu proyek besar bagi seseorang. Hal ini karena tubuh sebagai ajang kreasi dan aktualisasi diri, terus menerus dibongkar-

bongkar, ditata ulang, dikonstruksi dan direkonstruksi, bahkan dieksplorasi secara besar-besaran: tubuh didandani, disakiti, dibuat menderita atau didisiplinkan, untuk mencapai efek gaya tertentu dan menciptakan cita rasa individualitas tertentu.

Sesungguhnya tubuh manusia yang begitu dekat dan tidak bisa dilepaskan dari kediriannya sesungguhnya bukanlah milik dari manusia tersebut melainkan milik dari “struktur” bahkan milik “struktur dibalik struktur” yang mengkonstruksi kesadaran dan penghayatannya atas tubuh yang dijalani dalam realitas kesejarahannya.

Ketika kaum strukturalisme dengan begitu getol meneriakkan tentang bangunan struktur dasar yang melandasi bangunan sosial masyarakat, serta mengeliminir peran dan pengaruh *human agents* dalam mengkonstruksi makna kebudayaan. Terjadi titik balik kesadaran pada kalangan kulturalisme untuk lebih mengeksplorasi bagaimana manusia secara aktif memproduksi makna-makna budaya. Ketika menyadari akan begitu urgennya posisi tubuh dan kebutuhannya dalam proses kehidupan sosial yang dijalannya, manusia kemudian memanfaatkan dengan baik kebutuhannya tersebut.

Bahkan dengan berkembangnya ilmu kedokteran, antropologi, dan psikologi, manusia modern menganggap tubuh tidak lagi menjadi sesuatu yang menakutkan atau yang dianggap secara potensial berbahaya dan perlu selalu diawasi, bahkan tubuh dianggap sebagai sesuatu untuk dinikmati, sesekali memang dapat “rusak”, tapi dengan cepat bisa segera disembuhkan atau diperbaiki (Levin, 1988).

Gejala ini mengarah kepada terbangunnya sebuah era subyektivisme tubuh. Manusia modern bergerak untuk mengambil alih penuh kendali atas tubuh, konsep modernisme pada umumnya selalu dikaitkan dengan fenomena dan kategori kebudayaan, khususnya yang berkaitan dengan estetika atau gaya. Konsep modern sering dikaitkan dengan penggal sejarah atau periodisasi. Sementara, konsep modernitas digunakan untuk menjelaskan totalitas kehidupan. Awal dari dunia modern seringkali dinisbatkan kepada renaissance yang dianggap sebagai awal dari perkembangan sains dan teknologi, perluasan dan ekspansi perdagangan, perkembangan wawasan modern tentang humanisme, sebagai tantangan terhadap kepercayaan keagamaan abad pertengahan juga sebagai satu bentuk pendewaan rasionalitas dalam pemecahan masalah-masalah manusia. Semangat *Renaissance* jelas sekali diwakili oleh pemikiran Descartes, dan melalui wawasan humanismenya menjadikan manusia – dengan segala kemampuan rasionalnya - sebagai aku (subjek) yang sentral dalam pemecahan masalah dunia.

Wawasan humanisme Cartesian, dalam hal ini, bersifat sangat mekanistik, dalam pengertian rasionalitas dijadikan sebagai ukuran tunggal kebenaran, dan mesin dijadikan sebagai paradigma, dalam mewujudkan mimpi-mimpi utopis

manusia modern akan kekuasaan. Pengertian subyek dalam wawasan humanisme-rasional Cartesian ini, menurut David Michel Levin, sebenarnya penuh dengan keaburan dan paradoks oleh karena di satu pihak penyanjungan kemampuan akal budi manusia, yang menjadikan manusia sebagai subyek yang merdeka, *self-determination* dan *self-affirmation*; merupakan awal dari keterputusan manusia dari Tuhan; di lain pihak, konsep rasional ini justru diandalkan oleh Descartes sebagai perangkat untuk membuktikan eksistensi Tuhan itu sendiri. Apa yang disebut dengan Pencerahan (*Aufklärung*) dalam diskursus filsafat modern, sebenarnya adalah sebuah proses penyempurnaan secara kumulatif kualitas subyektivitas dengan segala kemampuan obyektif akal budinya dalam mencapai satu tingkatan sosial yang disebut dengan kemajuan (Levin, 1988).

Keterputusan dari nilai-nilai mitos, spirit ketuhanan, telah memungkinkan manusia modern untuk mengukir sejarahnya sendiri di dunia, suatu proses *self-determination* dimana manusia menciptakan kriteria-kriteria dan nilai-nilai untuk perkembangan diri mereka sendiri sebagai subyek yang merdeka. Keterputusan dari nilai-nilai dan spirit yang lama, telah memungkinkan manusia modern untuk hidup di dunia baru, dunia modern dunia yang diandaikan tercipta seperti pada awal penciptaan dunia.

Bahkan Hegel pun menyatakan bahwa telah lahir sebuah jaman kelahiran dan perioda peralihan menuju satu era baru yang memutus Spirit dari dari dunia yang sebelumnya dihuni dan diimajinasikannya, dari pikiran yang telah menenggelamkannya di masa lalu, dan ia dalam proses transformasi, tidak pernah diam di tempat dan selalu dalam proses bergerak ke depan. Jelas sekali di sini bahwa pengertian spirit telah di materialisasikan menjadi sebuah kualitas di mana pada walnya di Era Pramodern spirit adalah sebuah entitas.

Dunia modern memunculkan pemahaman-pemahaman tertentu tentang moralitas, tetapi juga menghancurkan dasar-dasar untuk menganggap serius pemahaman tertentu. Sampai sejauh ini perdebatan seputar permasalahan tersebut masih menjadi bahan pembicaraan. Masyarakat yang atomistik, impersonal, dan penuh persaingan dalam dunia pasar dan kapitalisme, membuat orang tidak lagi menemukan jati-diri-individualnya dalam jati-diri-sosial. Dalam masyarakat tersebut jati diri individual seseorang menjadi abstrak dan berdasarkan pilihan bebasnya sendiri. Moralitas publik tidak lagi dapat didasarkan atas kesadaran untuk mengejar keutamaan hidup sebagai manusia, karena mengenai mana yang disebut keutamaan dan mana yang disebut cacat semakin sulit diperoleh kata sepakat. Apa yang secara tradisional dijadikan dasar material, objektif dan rasional untuk hidup bermoral, yakni kodrat kemanusiaan yang secara ontologis terarah pada Yang Baik, kini rupanya dipertanyakan, karena dianggap tidak sesuai dengan tuntutan kebebasan eksistensial manusia. Moralitas dalam masyarakat modern tidak lagi dilihat dan dihayati sebagai wujud pemenuhan diri, tetapi sebagai

pemberi batas-batas yang menjamin kebebasan individu dalam hubungan kontraknya dengan individu lain

Praktik kuasa teknologi atas masyarakat pada lembaran-lembaran sejarah kehidupan manusia selanjutnya mempengaruhi status serta kelas dalam masyarakat. Bukan atas dasar tingkat produksi, melainkan tingkat konsumsi atas medium yang dianggap merepresentasikan dirinya. Perluasan keberadaan diri yang dilakukan melalui ketertundukan diri terhadap yang absurd. Dengan media sebagai agen tersendiri yang otonom dan otomatis mekanis tersebut, masyarakat dikonfigurasi sedemikian rupa melalui sistem kontrol yang terbangun atas jejaring kode-kode simbolis dan diyakini sebagai kesadaran normal masyarakat (sekali pun artificial). Pembangkangan atas kesadaran unik (*normal artificial*) yang dibentuk oleh teknologi dengan mudahnya dikategorikan oleh masyarakat sebagai individu yang tertinggal, anomali, dan berbagai hukuman oral lainnya. Dan fatalnya, bagi masyarakat maupun individu yang berusaha “*meng-ada-ada-kan*” realita yang disesuaikan atas tuntutan informasi, media, serta teknologi, dengan senang hati melakukan amputasi diri dalam mencapai yang “*meng-ada-ada*” tersebut dalam artian mengamputasi hak dasar secara etika maupun moral manusia, sebab setiap kali individu maupun masyarakat menginginkan perluasan diri secara otomatis melakukan amputasi, memotong ruang-ruang privat, memperkecil ruang publik, dan menjadikannya ruang kuasa atas teknologi dan medium/media yang mempesona, seperti halnya kedunguan narcissus yang terobsesi pada pantulan bayangannya di air kolam.

Secara sangat satiris, Haraway mengungkapkan, “diakhir abad duapuluh, waktu kita, waktu mitologis, kita semua adalah gagasan-gagasan yang tidak masuk akal, hibrida-hibrida yang diteorikan dan dibuat dari mesin dan organisme; secara singkat, kita semua adalah *cyborg*”.

Cyborg sebagai Hero/heroine.

Efek determinisme teknologi terhadap masyarakat telah mencapai pada tahapan seduksi, dari sekedar alat, berevolusi menjadi agen/organisme tersendiri dan kemudian ditasbihkan menjadi penguasa atas masyarakat. Foucault dalam *Discipline and Punish: The Birth of Prison* menegaskan bahwa “*Discipline may be identified neither with an institution nor with an apparatus, it is a type of power, a modality for its exercise, comparing a whole set of instruments, techniques, procedures, levels of application, targets; it is a physics or an anatomy of power, a Technology*” (Foucault, 1977: 215)

Kemajuan teknologi juga berdampak pada pergeseran pengidolaan terhadap bintang selaku subjek. Jika sebelumnya subjek yang menjadi bintang pujaan berupa benda atau tokoh secara fisik-material-biologis, saat ini bintang itu berupa rekayasa teknologi. Dengan menokohkan sang bintang ternyata telah

secara tak sadarkan diri tersedot dalam arus khayalan teknologi. Publik yang menikmati pertunjukan dalam dunia virtual sepenuhnya menjadi objek yang dikonstruksi oleh animasi dan imajinasi melalui simbol-simbol yang membangkitkan hasrat biologis.

Seperti halnya sosok virtual Lara Croft sebagai tokoh utama dalam permainan Tomb Raider. fenomena Lara Croft dalam popular culture yang menunjukkan bahwa sosok virtual Lara merupakan ambiguitas, yaitu persimpangan antara sosok perempuan yang mampu mengambil posisi egaliter dengan laki-laki, sekaligus objek seksual dari laki-laki. Fenomena Lara Croft ini setidaknya menuntut kita semua untuk berpikir kembali terhadap wacana dunia modern seperti feminisme, pornografi, kekuasaan, seksual dan sebagainya.

Lara Croft adalah satu contoh ikon perempuan pada era ini. Perempuan dalam dunia petualangan sinema berubah peran dari objek menjadi subjek, namun masih dalam satu peran paternal dunia kapitalis. Dalam kesepakatan pada era ini, ada hal-hal baru yang diinvestasikan dan dikapitalisasi, dalam peran yang jelas. Perempuan pun bisa membunuh, mengalahkan, dan bertarung layak laki-laki. Ini dikonstruksi sebagai cara perempuan untuk dapat bergabung dengan kelompok, naik pada kesejajaran dari posisi sebelumnya yang subordinat. Lara Croft memproduksi mode kapitalis baru dalam dunia entertainment menggunakan metode pembunuhan massal berdasarkan kekerasan layak laki-laki.

Membaca Petualangan *Hero/Heroine* posmodernisme dengan demikian berarti bersiap memasuki dunia yang tak lagi punya referensi, carut-marut, silang-menyalang, dan campur baur antara pelbagai citra, tanda dan tema sebuah dunia permainan dan imajinasi dalam batasannya yang terjauh. Film posmodern adalah ruang tempat segala prinsip realitas dan kebenaran modernisme kini dirongrong, digugat, dan bahkan ditolak. Yang diimpikan kini semata-mata hanyalah terpenuhinya hasrat bereksperimentasi, mengeksploitasi, memanipulasi dan memenuhi ruang-ruang imajinasi manusia-manusia dengan segala yang dapat dibayangkan, betapapun absurdnya. Kunci untuk menemukan kedalaman justru pada bagaimana berfantasi, simbol menjadi kunci bagi aktivasi fantasi itu.

Lara Croft adalah salah satu dari bagian pola konsumsi dengan logika tanda. Dalam hal ini, selain utilitas Tomb Raider sebagai *game*, ada hal lain yang didapat oleh konsumen dari citra Lara Croft dalam game Tomb Raider. Dengan demikian konsumsi telah menjadi suatu permainan tanda (*free play of sign*), tanda perlu terikat pada sebuah utilitas. Apa yang kita beli, tidak lebih dari tanda-tanda yang ditanamkan ke dalam objek-objek konsumsi, yang membedakan pilihan pribadi orang yang satu dengan yang lainnya. Baudrillard mencoba menunjukkan bahwa telah lahir nilai baru, yakni nilai-tanda (*sign-value*) dan nilai simbol (*symbolic value*) dalam struktur masyarakat dewasa ini.

Sebagai ikon budaya, Lara Croft terlibat langsung dalam kehidupan penggemarnya. Dia menjadi titik pusat ketika sejumlah fans sedemikian fanatik dan menjadi pecandu beratnya. Pada titik ini, ikon bukan sekedar gagasan dalam kehidupan banyak orang, tetapi juga sebuah pengalaman yang hadir. Ikon fantastik seperti Lara Croft mampu meruntuhkan batasan kognitif dan emosional kesadaran manusia.

Secara substansial ikon adalah gambaran apa yang diciptakan setiap orang dalam dunianya sendiri. Sebuah ikon merupakan sebuah titik pengakuan yang secara luas diterima oleh anggota-anggota suatu masyarakat. Ikon juga merupakan pengetahuan dasar yang bersifat umum. Ikon memberikan kesempatan kepada setiap orang untuk mengalami rasa kebersamaan di tengah-tengah keberagaman, berbagai minat yang sama di tengah-tengah perbedaan, berpartisipasi dalam sebuah struktur kebudayaan yang sama di tengah-tengah pelbagai subkultur yang ada.

Pada titik kemanusiaan, Lara Croft merupakan pesan mengenai identitas diri dalam era posmodernisme. Dalam absurditasnya ia nyata, dalam kenyataannya ia berbeda, dalam keberadaannya ia eksis. Pada akhirnya, dalam eksistensinya ia mengada.

Begitulah kira-kira perkembangan identitas dalam dunia posmodern. Manusia yang lahir ke dunia, jatuh dalam jaring cybernetic kultur yang membuatnya menjadi cyborg yang menjadi bagian dari mesin besar jaring cybernetic kultur tersebut. Manusia tak ubahnya Lara Croft, ia mengambil absurditas-absurditas yang membuat dirinya tertelan dalam absurditas itu. Namun, ia juga nyata, berbeda, eksis dan mengada. Mekanisme inilah yang membuat dirinya hidup sekaligus menghidupi jaring besar di mana ia terjatuh di dalamnya.

Hal ini merupakan titik temu antara strategi kapitalisme dalam menciptakan *image* dengan ambisi menumpuk kapital. Melalui film, gambar, simbol dan hasil rekayasa teknologi, manusia yang memiliki kemerdekaan berpikir dan menentukan gambaran hidup, suka-duka maupun perilaku hidupnya, menjadi terampas. Dalam artian, semua telah dikonstruksi oleh permainan dunia virtual yang sebenarnya ciptaan manusia sendiri untuk melakukan hegemoni dan eksploitasi baik secara politis, budaya dan ekonomi.

Virtualisasi Kenyataan.

Konsep virtual mempunyai banyak arti, dunia virtual juga sering disebut sebagai dunia simulasi; seperti yang dihadirkan oleh sinema atau komputer grafik. Ada pandangan lainnya yang mensejajarkannya dengan ruang saiber atau internet. Ada juga yang memahami dunia virtual sebagai informasi (teks) dan imaji yang dihadirkan oleh media (televisi, majalah atau koran), yang virtual dalam konteks ini merupakan (re)- presentasi dari dunia aktual. Yang aktual

divirtualkan. Sebenarnya dari semua definisi di atas dipahami adanya satu kesamaan, bahwa yang virtual tak pernah hadir begitu saja ia selalu dikonstruksikan, manusia selalu memvirtualisasikan kenyataan. Proses virtualisasi bukanlah sesuatu yang sifatnya alamiah. Karena ia mengandaikan sebuah upaya menampilkan kembali secara etis, politis, dan estetis segala yang aktual (kenyataan sesungguhnya) ke dalam sebuah medium. Karenanya wajar bila ada asumsi yang mengatakan bahwa dunia kehidupan sekarang terangkum dalam sebuah layar.

Seseorang bisa saja melihat sesuatu secara langsung (*real time*) kejadian yang terjadi di belahan dunia lain. Untuk memperluas cakrawala perseptual, kita hanya memerlukan mata dan pikiran saja. Asumsi inilah yang mengantarkan kita pada sebuah ide tentang mutasi ontologi dalam sejarah kehidupan manusia. Realitas bergerak dinamis, walaupun kita tidak menggerakkan tubuh. Kerlap-kerlip televisi (dan tentunya juga internet) dalam setiap rumah misalnya telah menyediakan ruang secara virtual dan aktual sekaligus. Demikian juga ketika realitas hilang dalam gelap bioskop. Manusia berkerumun dan secara bersama-sama merasakan ekstase sinematik, merasakan emosi-emosi temporal (artifisial) yang distimulasi oleh gambar bergerak. Industri film yang telah menyebar sampai ke pelosok-pelosok negeri jelaslah memberikan sebuah gambaran betapa manusia tak puas dengan hidupnya yang biasa-biasa saja. Menonton film misalnya menjadi semacam ritus, manusia seperti ingin lari dari kenyataan, bukan.

Sekarang keterasingan tampaknya sudah mulai dijinakkan oleh penyebab keterasingan itu sendiri (relasi produksi). Kini kekuasaan kapitalis telah mengimunitasikan dirinya dan menguatkan cengkeramannya dengan memproduksi sesuatu yang dapat menangkal keterasingan yang diidap masyarakat pos-industri; yakni film.

Industri film (dan hiburan) juga telah merekam roh zaman - dengan mengartikulasikan, atau merepresentasikan sejarah secara dramatik dan artistik. Sejarah dalam arti tertentu divirtualkan lewat alat-alat teknologi. Inilah yang membuat Baudrillard secara profetik mengatakan tentang adanya semacam zaman di mana film dan sejarah menjadi tak terpisah dan terdefiniskan. Yaitu ketika kita tidak bisa mengetahui apakah gambar bergerak yang ditampilkan dalam film Ben-Hur si pangeran Yahudi itu ada pada zaman modern atau pada zaman kekaisaran Romawi awal abad Masehi. Ada semacam skizofrenia sejarah dalam virtualitas yang dihadirkan lewat film.

Dalam internet, yakni *cyberspace*, virtualitas menemukan bentuk sejatinya. Seseorang dalam ruang ini tidak saja menjadi penerima pasif informasi atau imagi (seperti dalam film atau acara televisi), tapi ia juga dapat dengan aktif memproduksinya; bahkan seseorang dapat memvirtualisasikan dunia dirinya. Ruang ini secara etis dan politis memang kacau balau, tapi tak dapat dimungkiri di

sinilah kita mengerti secara tentatif apa itu kebebasan - dalam arti anarki atau kebebasan absolut. Kebebasan dikatakan ada dalam ruang *cyber* karena memang dalam ruang ini tak ada relasi kekuasaan yang menentukan sesuatu secara etis, estetis dan politis. Dari yang suci sampai yang terkutuk ada dalam ruang ini.

Virtualisasi kenyataan dalam sinema, televisi, game atau internet dalam arti tertentu memang telah mengaburkan cara pandang manusia tentang dunianya. Yang aktual misalnya secara ontologis bisa melebur dengan yang virtual lewat teknologi satelit. Karenanya ia mempunyai efek yang cukup mempengaruhi kehidupan sosial masyarakat. Bagaimana ia secara etis mempengaruhi kehidupan sosial masyarakat adalah virtualisasi teror. Virtualisasi teror terjadi ketika keadaan takut dan trauma akibat aksi teroris dihadirkan, disebarkan, dan gemakan kembali oleh media informasi; sehingga tercapailah tujuan utama dari teror. Wajarlah bila Derrida mengatakan, dalam penafsiran Giovanna Borradori (dalam bukunya *Philosophy in a Time of Terror*), bahwa media, juga kekuasaan politik tentunya, punya andil dan tanggung jawab untuk mereduksi dan menyebarkan teror. Derrida dalam hal ini sebenarnya mencoba menyampaikan bahwa esensi dari teror adalah ketakutan yang digemakan dan disebarkan. Inilah yang dipercaya olehnya sebagai semasa depan terorisme; yakni serangan-serangan virtual. Serangan virtual tentu tidak hanya informasi mencekam tentang bencana teror saja, tapi juga banyak lainnya. Misalnya rekayasa kultural guna mendukung laju dan kepentingan pasar global yang semakin hari semakin menjauhi nilai-nilai keadilan melalui film atau acara televisi (Borradori, 1995).

Dari sinilah kita ketahui bahwa virtualitas (dimana *cyborg* berangkat dari dunia virtualitas) telah menjelma menjadi kekuatan yang menentukan nilai-nilai, atau, katakanlah, lokus utama diskursus. Ia dalam beberapa hal merupakan cermin yang memantulkan (yang terkadang membiaskan) gambaran kondisi masyarakat.

SIMPULAN

Pada tingkat praksis, konsep konstruksi budaya dalam teknologi tidak hanya untuk memahami lebih mendalam bagaimana teknologi berinteraksi dengan makna, ritual, dan nilai. Konstruksi budaya dapat dijadikan "*tool*" untuk membuat teknologi lebih manusiawi dan dapat diterima dengan baik di masyarakat. Di sini ditawarkan apa yang disebut sebagai "*cultural fix*" di mana nilai-nilai budaya di adopsi ke dalam konfigurasi teknologi. Hal ini dapat dilakukan melalui pemahaman makna dalam masyarakat untuk mengidentifikasi kesenjangan antara teknologi dan masyarakat dan mencari solusinya (Layne, 2007).

Kompleksitas teknologi modern telah melampaui batas dimensi indrawi manusia dalam mencerna. Kondisi ini membentuk sikap "*taken for granted*" dalam masyarakat kontemporer terhadap teknologi, suatu sikap yang menerima teknologi dengan mata tertutup. Tragisnya, sikap ini secara perlahan menggali

jurang dalam yang dapat menjebloskan manusia ke dalam bencana kemanusiaan.

Namun demikian, kita tidak perlu menjadi paranoid dan bersikap anti teknologi. Alasan untuk menolak sikap ini jelas karena manusia tidak akan pernah lepas dari teknologi. Yang dibutuhkan adalah suatu tingkat pemahaman teknologi yang lebih mendalam. Pada tingkat ini, teknologi tidak lagi dilihat pada aspek materialitasnya yang sering bersifat ilusif melainkan sebagai suatu bentuk upaya penyingkapan daya yang tersembunyi di alam seperti yang dilontarkan Martin Heidegger. Penyingkapan ini bagai pedang bermata dua. Dia mengantarkan manusia kepada bentuk “kebenaran” tentang potensi-potensi yang tersembunyi di alam. Di sisi lain dia memancing nafsu dan keserakahan manusia untuk terus melakukan dominasi dan kontrol terhadap alam (Heidegger, 1978).

Pemahaman teknologi secara esensial melalui dimensi sosial, politik, dan kultural menyediakan tangga bagi kita untuk naik dan menggapai pemahaman teknologi yang selama ini kita letakkan di atas kesadaran kemanusiaan kita. Pemahaman esensi teknologi ini juga menjadi cermin yang bisa menunjukkan wajah kita sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Baudrillard. Jean. 1981. *For a Critique of the Political Economy of the Sign*. United States: Telos Press,
- Berman, Marshall. 2001. *Adventures in Marxism*. London: Verso.
- Borradori, Giovanna. 2005. *Philosophy in a Time of Terror: Dialogue with Jurgen Habermas and Jacques Derrida*, Giovanna Borradori, USA: The University of Chicago Press.
- Foucault, Michel. 1977. “*Discipline and Punish : The Birth of Prison*”, Terj. Alan Sheridan. 1975. New York: Vintage.
- Haraway, Donna. 1991. “*A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century*,” in *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*, New York: Routledge.
- Heidegger, Martin., 1978. *Being and Time*. United kingdom: Blackwell Publishers.
- Layne, Linda. 2007. *Feminist Technologies*. <http://aaa.uoregon.edu/downloads/pdf/lindalayne.pdf>. Diunduh Januari 2007
- Lazuardi, Luna, *Studi Tubuh*, <http://www.kunci.or.id>, 15 Januari 2003.
- Levin, David Michael. 1988. *The Opening of Vision: Nihilism and the Postmodernism Situation*. New York: Routledge.
- McLuhan, Marshall. 1996. *Understanding Media: The Extension of Man*. Massachusetts: MIT Press.

Lampiran



Gambar 1 Fenomena Cyborg



Gambar 2 Ikon Lara Croft