

EKSISTENSI DAN IDENTITAS DI MEDIA BARU

Dessy Trisilowaty

dessy.t@hotmail.com

ASBTRAK

Eksistensi yang diciptakan dalam keriuhan media sosial tidak tercipta begitu saja. Meski diikat oleh kebutuhan informasi yang sama dan menimbulkan interaksi yang intens kemudian menjadi sepakat terbentuknya sebuah komunitas, semuanya memiliki kekuatan masing-masing. Hal ini terbukti saat seseorang mengupload sebuah foto tentang diri sendiri. Dalam waktu yang sama maka akan terjadi hal serupa dan dilakukan oleh orang yang ada di dalam komunitas yang bersangkutan. Komunitas disini yang dimaksudkan adalah keadaan media sosial yang seringkali memicu orang lain melakukan hal yang sama.

ABSTRACT

Existence created in the hubbub of social media is not created simply. Despite being bound by the same information needs and causing intense interaction and then agreeing to form a community, everything has its own power. This is proven when someone uploads a photo of themselves. In the same time it will happen the same thing and done by people who are in the community in question. The community here is meant is the state of social media that often trigger others to do the same thing.

PENDAHULUAN

Fenomena baru terjadi di masyarakat, sebuah jaringan pedofilia *online* yang dikelola oleh empat orang melalui akun media sosial Facebook ‘Official Loly Candys Group 18+’ telah ditangkap Polda Metro Jaya. Awalnya akun ini dilaporkan oleh komunitas ibu-ibu eksis yang tidak sengaja menemukannya lalu merasa resah dengan konten yang menyesak-kan. Anak-anak usia sangat belia menjadi korban pria dewasa dan ini dibuatkan akun di media sosial dengan jumlah anggota fantastis 7.497, begitu pula dengan postingan yang mereka perbarui setiap hari dan bermuatan pornografi anak usia 2-10 tahun sebagai obyeknya.

Beberapa minggu lalu juga dikejutkan dengan kenyataan bunuh diri di media sosial facebook secara live. Peristiwa bunuh diri saja sudah sangat mengejutkan apalagi dilakukan

secara langsung dan dipertontonkan di media sosial yang tentu disaksikan oleh ribuan pasang mata.

Peristiwa beberapa tahun yang lalu yang menyangkut ariel dan video porno mungkin juga masih terekam dalam ingatan kita bahwa ini merupakan bagian dari mudahnya mengakses informasi di jaman sekarang. Tidak hanya hal tersebut, seorang jurnalis pernah menyebutkan bahwa kenyataan munculnya video porno tersebut membuka beberapa peluang untuk mendongkrak oplah penerbitan media massa. Salah satunya adalah didapatkannya sebuah informasi yang mungkin masyarakat menganggapnya tabu, namun hal tersebut tetaplah sebuah informasi yang masyarakat atau lebih tepatnya ‘pasar’ akan menyukainya. Hal ini terkait informasi yang tidak mudah dibendung diakibatkan oleh salah satu kemampuan media baru. Sehingga

penting atau tidaknya sebuah informasi menjadi hal yang tidak lagi prioritas bagi kita.

Teknologi dan informasi seolah telah menjadi *guide* dalam hidup kita dan sulit untuk dilepaskan sehingga muncul anggapan lebih baik tertinggal dompet daripada tertinggal *smarthphone* kita. Kemampuannya dalam menyediakan pengetahuan sekaligus menjelajah dunia hingga pelosok negeri sangat memberikan peluang terhadap menyempitnya ide dalam kepala kita saat tak lagi berselera dengan dunia nyata.

Kemunculan media baru yang sempat menyita perhatian masyarakat karena memberikan suasana yang mengasyikkan tentu saja merupakan alternatif yang wajib dicoba. Kegiatan baru ini mengalihkan perhatian kita sejenak terhadap aktivitas sehari-hari yang terkadang mencapai titik kejenuhan. Tetapi serunya media baru bukanlah satu satunya jalan keluar untuk memberikan hiburan atau jalan lain dalam berkomunikasi. Ia lebih memberikan konsekuensi nyata dan sama sekali baru diluar yang kita pernah bayangkan.

Fenomena yang telah disebutkan di paragraf sebelumnya merupakan beberapa resiko yang kita dapatkan dalam mengakses media sosial. *Copypcat* yang bisa saja terjadi karena begitu seringnya terinternalisasi oleh percakapan dalam grup. Whatsapp maupun grup chat lainnya yang seringkali membuat kita merasa terdikte oleh nilai-nilai eksternal yang semu. Mengikutinya dan kita tidak sadar bahwa itu bersifat sementara dan mudah terlupakan. Justru komunikasi di dunia nyata kita mulai melupakan bagaimana keunikan proses dan hasil yang didapatkan dapat memperkaya bahasa nonverbal secara '*real*'. Bukan lagi terbatas pada ikon yang mampu menciptakan kebaruan namun perdebatan tiada henti juga menanti, diakibatkan oleh kesalahan pemahaman teks.

EKSISTENSI DI MEDIA SOSIAL

Manovich (2001:38) menjelaskan dua tipologi yang mendekati interactivity dalam perspektif media baru yakni ke dalam tipe 'terbuka' (*open*) dan tipe 'tertutup' (*closed*). Dalam tipe 'terbuka' khalayak tidak sekedar disodorkan pilihan tetapi bisa menentukan cara mengakses media baru sesuai dengan apa yang diinginkan. Namun tipe 'tertutup' hanya membatasi khalayak untuk mengkonsumsi media sesuai dengan struktur atau pilihan yang sudah dibuat.

Timbunan informasi yang tiada henti di media baru memiliki kekuatan tersendiri yang mampu menciptakan interaksi pengguna satu sama lain. Mereka yang sama-sama mengaksesnya dapat merasakan sebuah ikatan dimana informasi itulah yang bersifat mengikat. Merasa dalam kondisi yang sama dan memiliki keterikatan sehingga menimbulkan kekuatan informasi itu sendiri untuk terus dibutuhkan dan terus menerus dicari. Rantai ini bisa semakin menguat saat masyarakat tidak lagi menyadari mana yang sangat prioritas dan informasi mana yang bersifat menghibur saja.

Keadaan ini bisa diakibatkan oleh menurunnya daya sadar kita karena terpapar secara berlebihan oleh informasi. Alih-alih membutuhkannya untuk selalu '*update*' ternyata dapat mengurung kita dalam situasi yang lebih rumit dengan tidak dapat menguasai diri sendiri karena merasa mulai nyaman untuk terus menikmati informasi yang mampu menciptakan interaktivitas sesama pencari informasi.

Situasi ini dapat menimbulkan sebuah keadaan yang disebut dengan takut ketinggalan akan akses informasi meski itu bukanlah merupakan hal yang *urgent* untuk segera didapatkan. Disini mulai timbul keadaan

tertekan yang dapat mengakibatkan individu kurang mampu mengendalikan diri sehingga terbawa oleh situasi dimana ia berada. Tentunya lingkungan di dalam media sosial yang selama ini ia ikuti yang akan memberikan tuntutan untuk terus menyatakan bahwa seseorang eksis.

Problem keamanan ini akan menghebat saat *pressure* secara sadar dilakukan oleh sumber komunikasi (komunikator atau komunikan secara bergantian karena sifat interaktif *new media*). *Pressure* lepas etika inilah yang akan memojokkan salah satu pihak hingga kemudian di antara mereka diselimuti ketidaknyamanan untuk melanjutkan komunikasi (Manovich, 2002, dan Levinson, 2009).

Eksistensi yang diciptakan dalam keriuhan media sosial tidak tercipta begitu saja. Meski diikat oleh kebutuhan informasi yang sama dan menimbulkan interaksi yang intens kemudian menjadi sepakat terbentuknya sebuah komunitas, semuanya memiliki kekuatan masing-masing. Hal ini terbukti saat seseorang mengupload sebuah foto tentang diri sendiri. Dalam waktu yang sama maka akan terjadi hal serupa dan dilakukan oleh orang yang ada di dalam komunitas yang bersangkutan. Komunitas disini yang dimaksudkan adalah keadaan media sosial yang seringkali memicu orang lain melakukan hal yang sama.

Saling berlomba memberikan informasi tentang diri sendiri di media sosial yang mengakibatkan sebuah *pressure* bahkan jika tekanan tersebut seolah terdengar sebagai pujian. Kemudahan seseorang yang menimbulkan satu hal yang membahagiakan belum tentu disikapi yang sama dengan orang lain. Pada dasarnya orang lain juga menginginkan hal yang sama. Saat tidak mampu mendapatkannya maka yang terjadi adalah sebuah komentar yang bernada sinis.

Bagi beberapa orang mungkin *pressure* lebih digunakan sebagai sebuah semangat untuk terus memperbaiki diri. Namun dilain pihak ada beberapa orang yang menganggap hal tersebut sebuah kegagalan yang tidak layak untuk dipublikasikan sehingga ujungnya adalah sebuah kasus bunuh diri yang telah disebutkan di paragraf sebelumnya. Hal ini menjadi sebuah *boomerang* yang harus disadari oleh setiap individu. Kemampuan mengendalikan diri dan mengenali diri sendiri untuk bersikap lebih bijak dalam media sosial merupakan hal yang sangat penting mengingat efek selanjutnya saat menggunakan berlebihan adalah fatal.

Eksistensi dalam media sosial ini lebih banyak ditunjukkan dengan foto-foto yang melibatkan kegiatan pribadi seolah menunjukkan hal tersebut pernah dilakukan dikunjungi dan lain sebagainya. Terlepas dari maksud dari dipostingnya foto, hal tersebut merupakan sebuah kepuasan tersendiri bagi kebanyakan orang untuk menunjukkannya kepada publik. Saat telah terjadi secara berlebihan dan mendapatkan komentar yang kurang menyenangkan maka disinilah letak *pressure* yang mampu memunculkan etika kurang baik dalam sebuah media sosial. Contohnya saja, saat ini siapa yang tidak mengenal *selfie*, *wefie* atau foto menggunakan ponsel yang dilakukan sendiri maupun berramai-ramai. Semakin sering melakukannya dan mempostingnya di media sosial, merupakan kebanggaan sendiri dalam diri seseorang. Tetapi beberapa orang mungkin lupa bahwa dalam media sosial justru berisi bermacam-macam orang yang tidak dikenal namun mampu memberikan kritik untuk foto yang bahkan tidak di *posting* untuk dikritik.

RUANG SOSIAL

Meminjam istilah Henri Levebre

mengenai produksi ruang sosial, maka ruang sosial haruslah dirasakan, dipahami, dan dihidupi (*perceived, conceived, and lived*) secara sekaligus dalam keterikatannya dengan realitas sosial (Levebre, Henri dalam Schmid, Christian, 2008:28).

Individu dan komunitas yang membentuk keterikatan dengan *cyberspace* harus bisa dideskripsikan dalam bentuk ruang sosial. Ruang ini menjadi sebuah bentuk yang dimaknai sebagai ajang kreatifitas yang diakui dan dimiliki bersama. Dalam kasus akun media sosial komunitas pedofil, pendiri akun mengakui kepada pihak kepolisian bahwa untuk bisa bertahan dalam akun tersebut seseorang yang menjadi anggotanya harus mampu memposting sebuah foto atau video yang memiliki konten pornografi anak-anak setiap hari dan baru.

Bisa dibayangkan jika akun tersebut telah ada sejak tahun 2014 maka kurang lebih tiga tahun dia bertahan dalam memproduksi secara berkala foto maupun video yang berbeda demi tetap berlangsungnya komunitas tersebut. Artinya untuk hal yang menyimpang saja media sosial termasuk menjadi sebuah kekuatan yang menyatukan sebuah komunitas dengan mengandalkan pembaruan informasi dalam sebuah teknologi.

Turkle menerangkan mengenai konsep identitas di dunia virtual. Dunia virtual menawarkan suatu bentuk yang berbeda, identitas kelompok yang lebih bebas, tidak terdesentralisasi, lebih cair, fleksibel dan selalu dalam proses (tidak berhenti). Maka dari itu siapapun di dunia maya ini merasa imajinasi mereka sungguh telah tertuang dengan sempurna. Deskripsi yang selama ini hanya bisa berputar di otak masing masing manusia mampu digambarkan sekaligus terwakili oleh 'avatar' pilihan mereka di dunia *cyberspace*.

Ruang sosial yang harus dihidupi

tersebut menciptakan realitas baru yaitu identitas. Identitas yang dimaksud tentu saja didapatkan dengan serangkaian kegiatan yang menyatakan seseorang telah eksis di sebuah akun media sosial. Identitas inilah yang saat ini sedang ramai dikejar oleh masyarakat kita yang mungkin kurang eksis dalam dunia nyata. Pengakuan yang tidak tercapai dalam kehidupan sosial nyata maka dituangkan dalam kehidupan sosial dunia maya dan 'diakui' oleh komunitasnya. Sehingga menyebabkan tidak sadarnya seseorang untuk terus melakukan hal yang sama.

Beberapa contohnya mungkin adalah berbagai fasilitas video streaming yang saat ini menjamur. Remaja pada usianya yang sedang mencari jati diri seringkali ingin mendapatkan popularitas secara instan. Maka tidak heran kita sering menemukan foto dan video yang bertebaran di dunia maya dalam keadaan yang jauh dari adat ketimuran kita. Hal tersebut bertujuan untuk meraih simpati dari banyak orang untuk sekedar *memfollow* dan mendapatkan keuntungan dalam waktu yang cepat. Berapa banyak orang yang berusaha menampilkan sesuatu yang berbeda demi di *endorse* oleh *online shop*. Sayangnya sesuatu yang berbeda tersebut sering dimaknai sebagai sebuah tindakan yang merangsang orang lain untuk mendukung dengan cara apapun. Maka muncullah tayangan video yang bernada pornografi tapi masyarakat kita tidak menyatakan bahwa itu adalah pelanggaran. Sehingga sebagai ruang sosial yang dihidupi bersama menjadi sesuatu yang 'sah'.

NETWORK SOCIETY

Network society menurut Castell menjadi salah satu bentuk atau lebih tepatnya sebuah masyarakat yang memiliki keterikatan pada bebasnya sebuah informasi dan teknologi

itu sendiri. Dalam hal ini masyarakat yang ada dalam dunia virtual telah tergantung untuk begitu bebasnya mendapatkan informasi sehingga membentuk komunitas yang baru.

Bell menerangkan bahwa eksistensi dari internet sebagai cyberspace sangat essential bagi masyarakat terutama yang membutuhkan ruang ekspresi atas hal hal yang tidak dapat dilakukan di dunia nyata.

Konteks teknologi juga merupakan salah satu hal yang dibahas oleh Baudrillard. Ia melihat lebih pada realitas sosial yang ada sehingga lebih membahas pengaruh teknologi terhadap masyarakat. Teknologi dianggap memberikan hal hal yang baru muncul dari manusia dan justru mengalienasi manusia. Keberadaan teknologi dalam masyarakat adalah di mana mesin (sebagai hasil teknologi) akan mengganti manusia, dimana saat itu manusia sudah tidak signifikan dan tidak diperlukan (Butler dalam Baudrillard, 2009:31).

Castells melihat beberapa faktor dalam tulisannya mengenai *network society*. Ia melihat komunitas dan individu yang terpresi oleh interkoneksi global yang melahirkan pemikiran-pemikiran yang berbasis jaringan. Individu dipaksa menjalani sebuah realitas yang berbeda dengan kondisi seperti eksklusivitas dan kemiskinan. Disini kapitalisme juga menjadi permasalahan utama mungkin juga karena Castells sangat Marxian, tetapi yang jelas dalam penulisannya identitas dari sudut pandang tertentu terutama pada 'the power of identity' merupakan sumber makna di dalam pikiran individu. Sedangkan pemaknaan (meaning) dikemukakan Castells (Castells, 1997:7) sebagai identifikasi simbolik (symbolic identification) pada seorang actor terhadap tindakan-tindakannya.

Pemikiran castell ini menyatakan bahwa di dalam identitas yang berbeda,

akan terdapat pemaknaan yang berbeda pula terhadap lingkungan sekitar. Dengan kata lain, identitas juga memiliki peran di dalam menjelaskan perilaku individu, berkaitan dengan keanggotaannya ke dalam komunitas sebagai lingkungan sekitarnya. Dalam kasus ini, peran komunitas menjadi penting di dalam pembentukan identitas individu, karena sebagaimana yang telah diungkapkan oleh castells, jenis pemaknaan akan dipengaruhi oleh institusi-institusi dominan di dalam kehidupan individu tersebut. Pembagian identitas tersebut terdiri dari atas identitas legitimasi (*legitimizing identity*), identitas resisten (*resistance identity*), dan identitas proyek (*project identity*).

Pentingnya komunitas sering diungkapkan oleh Castells dalam 'network society' sebagai suatu pertemuan beberapa jaringan sekaligus. Dalam hal ini masyarakat jaringan adalah masyarakat yang terbentuk dengan peran dari teknologi informasi sebagai salah satu faktor pembentuk struktur masyarakat (Castells, 2004:3).

Dengan menggunakan pemikiran castells, maka bentuk dari masyarakat jaringan akan rentan terhadap perubahan yang baru, karena jalur-jalur informasi yang terbentuk di dalam jaringan ada berdasarkan pada komunikasi yang tersedia bagi masyarakat tersebut. Faktor selanjutnya adalah teknologi yang terungkap dalam 'network society'. Castell banyak menekankan pada perubahan dari teknologi yang dapat mempengaruhi struktur dalam masyarakat seperti identitas projektif yang mudah berubah atas bentuk kebudayaan tertentu dan mampu merubah struktur sosial yang ada. Dibuktikan dengan betapa banyak kebudayaan yang saat ini ikut mempengaruhi masyarakat sekitar yang telah terjangkau oleh informasi dan teknologi. Budaya lokal menjadi terkikis sedangkan

budaya baru sangat mudah diadaptasi.

Salah satu fenomenanya yang mampu merubah struktur masyarakat adalah berkuasanya kaum yang memiliki modal tidak hanya uang namun kemampuan yang tidak pada tempatnya sehingga menghasilkan kebijakan yang kurang efektif. Masih terjadi beberapa hari yang lalu seorang gubernur yang diangkat dari seorang artis yang pada akhirnya dituntut untuk mengundurkan diri dari kursi politik karena lebih mengutamakan kegiatan keartisannya daripada mensejahterakan rakyatnya. Pada awalnya hal tersebut terjadi karena ketenaran yang tercipta melalui masyarakat jaringan lebih mampu memberikan kekuatan besar untuk memberikan dukungan pada satu saat yang sama. Namun bersifat sangat singkat jika pelaku tidak mampu mempertahankan ruang sosial dan eksistensi dirinya bersama komunitas.

Dalam konsep komunitas Castell lebih jelas menggambarkan bagaimana masyarakat informasi bekerja dalam membentuk satu jaringan informasi dan nantinya informasi tersebutlah yang membentuk komunitas di dalam *cyberspace*. Hal ini merujuk pada bentuk komunitas yang khusus menurut castell dimana jaringan informasi menjadi tolak ukur sukses tidaknya suatu komunitas. Dari sekian banyak konsep dan definisi mengenai komunitas, Bell dan Newby (Urry, 2000) mendeskripsikan komunitas terbagi atas tiga yaitu: pertama, komunitas atas wilayah geografis yang berdekatan (dengan kata lain berdekatan secara fisik), kedua, komunitas yang terbentuk karena hubungan sosial walaupun terpisah mereka terbentuk dikarenakan faktor-faktor sosial atau institusi-institusi sosial, ketiga, bentuk komunitas yang tidak terikat pada fisik maupun sosial tetapi lebih kepada keterikatan personal.

Maka masyarakat jaringan saat ini

sangatlah mudah membentuk sebuah dukungan dalam waktu yang singkat diakibatkan memiliki sebuah kesamaan yang telah disebutkan oleh Bell sebelumnya. Begitu kuatnya informasi dan teknologi di masa kini sehingga tidak mudah dibendung oleh kekuatan di dunia nyata. Dukungan bukan merupakan hal yang mustahil lagi saat seseorang dapat menguasai pertukaran informasi dan memiliki teknologi sebagai pendukung untuk menyebarkannya.

Seduksi dan media sosial kini

Komunikasi melalui media baru memunculkan prinsip komunikasi baru yaitu bujuk rayu. Baik komunikan dan komunikator, keduanya memiliki tujuan masing masing dalam media baru. Semakin teradiksi untuk melakukan seduksi demi lancarnya maksud komunikasi sehingga kadang terlupakan bahwa tujuan komunikasi itu sendiri adalah pertukaran pesan yang sangat dibuthkan oleh kedua pihak. Bukan lagi sekedar mempertukarkannya, namun dengan munculnya media baru dan *cyberspace* menjadi sesuatu yang menarik di masyarakat kita yaitu fenomena untuk memberikan stimuli demi tersampainya pesan.

Sebagaimana Castell dan Bell memberikan gambaran bahwa kekuatan informasi dan teknologi tidak semata pertukaran pesan namun mampu memposisikan sebuah perubahan yang signifikan di dalam masyarakat. Informasi yang beredar menjadi sebuah komoditas yang tidak lagi murni untuk mengedukasi masyarakat tentang keadaan yang sebenarnya namun lebih ke sebuah peristiwa yang sudah dikonstruksi demi tujuan segelintir pihak saja.

Simpang siurnya informasi tentang penculikan anak menjadi sebuah keadaan yang meresahkan sekaligus membuat takut dalam waktu yang cepat. Sementara beberapa

media mengakui bahwa hal tersebut memang terjadi namun pihak kepolisian justru menyanggahnya karena maksud beberapa pihak ingin menjatuhkan nama pemerintahan yang kurang mampu mengendalikan keamanan di masyarakat.

Di satu sisi media kurang dapat menunjukkan keberpihakan terhadap masyarakat saat komunitasnya mulai mendukung adanya sebuah *project identity* seperti yang diungkapkan Castell. Beberapa pihak cenderung melemparkan isu tidak bertanggung jawab yang kemudian menjadi sebuah peristiwa yang diinformasikan secara berkala serta didukung oleh komunitasnya demi terwujudnya sebuah *project* bersama.

Institusi-institusi yang berada disekitarnya lebih mendukung kearah yang aman demi berlangsungnya sebuah komunitas yang telah didanai oleh pihak-pihak yang ikut merasakan *project* yang dituju harus terwujud. Seperti diungkapkan juga sebelumnya hal inilah menjadi sebuah adiksi yang mengedukasi masyarakat bahwa pertukaran informasi bukan lagi semata pertukaran pesan namun didalamnya mengandung seduksi yang mengkonstruksi sebuah peristiwa yang dijadikan informasi.

Eksistensi di media sosial bukan lagi hal yang biasa dilakukan masyarakat tanpa tujuan tetapi justru sebaliknya. Awalnya dengan tujuan yang sederhana menjadi sesuatu yang menciptakan masyarakat jaringan yang mampu merubah struktur di masyarakat. begitu kuatnya media baru dan ruang sosial yang tercipta tidak lagi memberikan pengalaman baru dalam berkomunikasi saja tetapi akibatnya bisa diluar nalar manusia saat masyarakat kita tidak lai menyadari manakah yang sebaiknya dilakukan dan dikendalikan.

Media baru bukan lagi sesuatu yang baru dan layak untuk dijelajahi tetapi media

ini merupakan kekuatan baru yang berangkat dari hal sederhana namun mampu memberikan kekuatan masyarakat yang besar. Bagi pemiliknya mungkin bisa mendirikan sebuah institusi yang kuat namun sayangnya media ini juga tidak lepas dari kekuatan individu yang terjalin satu sama lain namun tidak dikenal.

DAFTAR PUSTAKA

- Bell, D. 2007. *Cyberculture Theorist*; Manuel Castells and Donna Haraway. London: Routledge Press.
- Baudrillard, J. 2007. *Fatal Theorist*. Clarke D.B., Doel M. A., Merrin W. Richard G.S (ed), International Library of Sociology.
- Castells, M. 2004. *The Network Society A Cross cultural Perspective*. Cheltenham, Uk Northampton, MA, USA : Edward Elgar Publishing, Inc.
- Levinson, Paul. 2009. *New New Media* . Boston, MA: Allyn & Bacon.
- Manovich, Lev. 2002. *The Language of New Media*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Turkle, S. 1985. *Life on The Screen: Identity in the Age of the Internet*. Simon & Schuster, New York.

