



UNIVERSITAS INDONESIA

**SIGNIFIKANSI SITUS JEJARING SOSIAL TERHADAP
PEMBENTUKAN *SELF***

SKRIPSI

**GITHA FARAHDINA
0606091571**

**FAKULTAS ILMU PENGETAHUAN BUDAYA
PROGRAM STUDI ILMU FILSAFAT
DEPOK
JANUARI 2011**



UNIVERSITAS INDONESIA

**SIGNIFIKANSI SITUS JEJARING SOSIAL TERHADAP
PEMBENTUKAN *SELF***

SKRIPSI

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada
Program Studi Ilmu Filsafat**

**GITHA FARAHDINA
0606091571**

**FAKULTAS ILMU PENGETAHUAN BUDAYA
PROGRAM STUDI ILMU FILSAFAT
DEPOK
JANUARI 2011**

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini dengan sebenarnya menyatakan bahwa skripsi ini saya susun tanpa tindakan plagiarisme sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Indonesia.

Jika di kemudian hari ternyata saya melakukan tindakan Plagiarisme, saya akan bertanggung jawab sepenuhnya dan menerima sanksi yang dijatuhkan oleh Universitas Indonesia kepada saya.

Depok, 10 Januari 2011



Githa Farahdina

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

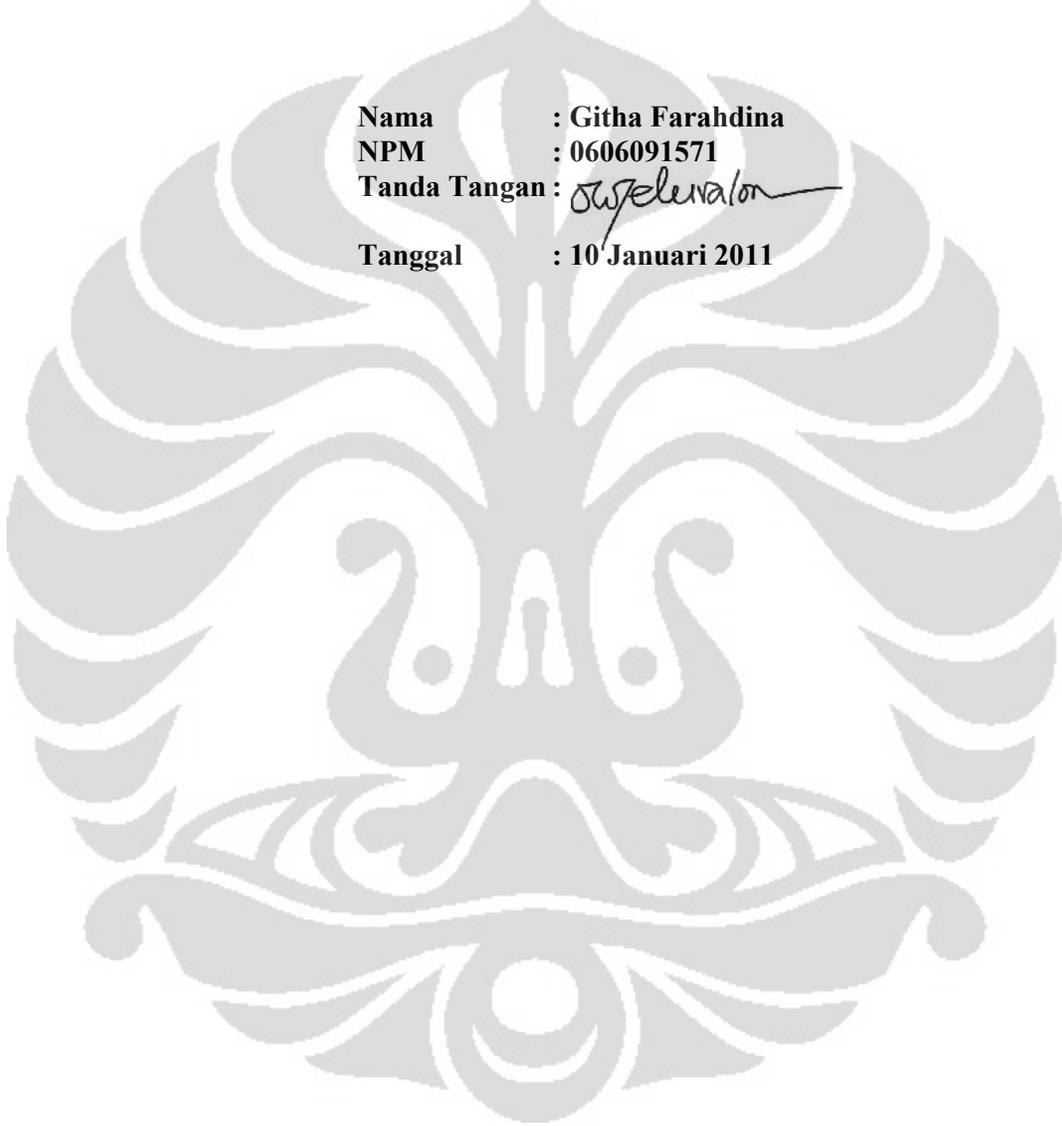
**Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri,
dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk
telah saya nyatakan dengan benar.**

Nama : Githa Farahdina

NPM : 0606091571

Tanda Tangan : 

Tanggal : 10 Januari 2011



HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh

Nama : Githa Farahdina

NPM : 0606091571

Program Studi : Ilmu Filsafat

Judul Skripsi : Signifikansi Situs Jejaring Sosial terhadap Pembentukan *Self*

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Humaniora pada Program Studi Ilmu Filsafat Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia.

DEWAN PENGUJI

Pembimbing : Dr. A. Harsawibawa

(.....)

Penguji : Vincensius Yohanes Jolasa, Ph.D.

(.....)

Penguji : Tommy F Awuy, S.S.

(.....)

Ditetapkan di : Depok

Tanggal : 10 Januari 2011

oleh

Dekan

Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya
Universitas Indonesia

Dr. Bambang Wibawarta

NIP.196510231990031002

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah. Itulah kata pertama yang keluar dari mulut saya ketika mendengar bahwa saya dinyatakan lulus sidang. Pernyataan lulus ini juga merupakan suatu langkah awal bagi saya untuk benar-benar melangkah dan menghadapi ‘dunia’ secara mandiri. Benar-benar berdiri di kaki saya sendiri. Terdengar mengerikan memang, tetapi untuk saya, ini adalah tantangan menyenangkan yang harus saya hadapi, sampai nanti pada akhirnya bisa saya taklukan. Semua ini, terutama kelulusan, yang pada akhirnya memunculkan keberanian lebih dalam diri saya untuk keluar menghadapi *the real world* tidak akan lepas dari bantuan banyak pihak. Untuk itu, saya rasa perlu untuk mengucapkan terima kasih kepada:

- Dr. A. Harsawibawa sebagai pembimbing saya. Hebat. Saya merasa beruntung bisa dibimbing oleh beliau dengan pola bimbingan yang benar-benar berbeda dengan yang lain. Meski pada awalnya saya merasa agak kesulitan untuk mengikuti pola tersebut, lama kelamaan semuanya menjadi biasa, bisa saya nikmati alurnya, dan pastinya memberikan tambahan pengetahuan untuk saya. Pada satu kelas yang saya ikuti, Bapak pernah bilang, “saya tidak akan mengingat nama kalian satu-satu”, bisa dilihatlah, kalo si Bapak bukan orang yang bisa ‘didekati’ secara personal, dan sepertinya beliau juga sosok orang yang cuek. Tapi secuek-cueknya Pak Harsa, ketika sedang membimbing, saya merasakan begitu pedulinya dia terhadap anak-anak bimbingannya. Dan hasilnya, saya sudah bisa menikmati hasil kuliah saya selama ini. *Big thanks for you, sir*.
- Vincensius Yohanes Jolasa, Ph.D. sebagai penguji saya. Begitu banyak hal-hal yang bisa saya ambil dari masukan-masukan yang beliau berikan pada saat sidang pra-skripsi, sehingga saya bisa menuliskan dan mempertanggungjawabkan skripsi saya dengan leih baik pada sidang skripsi dan mendapatkan nilai yang tidak mengecewakan. Terima kasih, Bapak.
- Tommy F Awuy, S.S. juga sebagai penguji saya. Pak Tommy ini adalah seorang penguji yang pertanyaan-pertanyaannya sering tak terduga, tapi benar-benar menusuk. Berkat Pak Tommy juga saya jadi belajar bagaimana

cara kita menuliskan sesuatu. Kita harus benar-benar memikirkan apakah kata-kata yang digunakan itu tepat, dan mau tidak mau saya juga harus benar-benar mengerti setiap kata yang saya tuliskan. Terima kasih atas kritik-kritik tajamnya, Pak.

- Entah kenapa, saya juga ingin mengucapkan terima kasih kepada Rocky Gerung, yang berkat celetukannya pada sidang pra-skripsi teman saya yang saya hadiri, eky, memberikan pencerahan bagi saya mengenai salah satu bagian dalam skripsi saya.
- Rasa terima kasih yang sangat banyak saya ucapkan kepada mama Emma yang sudah bersusah payah memenuhi segala yang saya butuhkan selama mengenyam pendidikan. Terima kasih mama, terima kasih untuk segala semangat, dukungan secara moril maupun materil, dan terima kasih untuk semua doa yang tak pernah terlewatkan dalam setiap nafasmu. Rasa cinta yang besar juga ingin saya sampaikan kepada alm. Papa Nuh. Meski papa tidak sempat mendampingi saya sampai tingkat universitas, tapi semangat dan keberanian dalam menghadapi resiko apapun yang kau ajarkan tetap melekat dalam diri saya. Dan prinsipmu yang keras, A untuk A dan B untuk B akan selalu coba saya lakukan dalam kehidupan saya. Kak Geinte dan Gerry, adikku. Tanpa kalian, saya tidak yakin bisa menjalani semua ini. Sebagai kakak, kak Geinte yang super cuek bisa keluar sisi ke-kakak-annya, membantu saya secara moril dan materil sehingga semuanya berjalan dengan mulus. Dan si bontot Gerry, yang rela uang beasiswanya habis untuk membeli laptop lalu diberikan pada saya untuk kelancaran skripsi. Terima kasih, mama, papa, kakak, dan dek Gerry. Terima kasih untuk saudaraku Ajeng, yang setiap hari selalu mengingatkan dan menyemangati ketika saya *down*. *You're the best, sista!*
- Terimakasih juga buat keluarga yang ikut membantu secara moril dan materil. Terima kasih bunga Lin, yang selalu membantu saya melalui semangat dan dukungan materil. Farah sayang bunga!! Makasih juga buat Bungsu Jajak, Cik Yul, Pakwo, Om Oyo', Ayuk Ella & Ulli yang suka kasih jajan kalo abis berkunjung ke rumah. ;). Makasih untuk Ojik, Riski, Cecep, Lidia cimenk, yang selalu peduli dan sudah seperti keluarga bagi saya.

- Damm. Manusia yang saya gak tahu otaknya terbuat dari apa, gak pernah capek untuk membagi ilmu. Makasih banget sob! Tanpa Damm mungkin skripsi saya akan kocar-kacir. Makasih untuk kuliah-kuliah lanjutan yang sudah diberikan meskipun di luar hari kuliah. Makasih untuk bimbingan nonformal selama ini. Makasih untuk persahabatan selama kurang lebih empat tahun belakangan. Semoga hubungan persahabatan ini bakal abadi sampe tua.
- Teman-teman angkatan 2006. Terima kasih untuk Puri dan K Chink, sebagai sodara seperbimbingan yang selalu saling menyemangati. Eky yang pada saat kritis-kritisnya selalu bareng-bareng nyiapin semua yang perlu disiapkan sebelum sidang. Makasih untuk Giska, Acit, Truly, Fathiah, Lintang, yang ikut senang sewaktu saya dinyatakan lulus. Makasih untuk Mbek, etep, Yohana, Vicki, dan semua temen-temen filsafat yang sama-sama berjuang di sini. Fillio, Otto, Jefri, Dito, pada kemaneeee kaga pernah nongol lagi? Ya, pokoknya terima kasih untuk temen-temen filsafat '06 yang gak bisa saya sebutin satu-satu.
- Dan terakhir saya mau ngucapin terima kasih pada semua pihak yang terlibat dalam kelancaran skripsi saya. Mas-mas pantry yang selalu direpotin, dan semuanya pokoknya.

Depok, Januari 2011

G.Fd.

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai civitas akademik Universitas Indonesia, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Githa Farahdina
NPM : 0606091571
Program Studi : Ilmu Filsafat
Departemen : Filsafat
Fakultas : Ilmu Pengetahuan Budaya
Jenis Karya : Skripsi

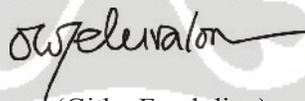
demikian pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Indonesia **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

Signifikansi Situs Jejaring Sosial terhadap Pembentukan *Self*

Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Indonesia berhak menyimpan, mengalihmedia-formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di: Depok
Pada Tanggal: 10 Januari 2011
Yang Menyatakan



(Githa Farahdina)

ABSTRAK

Nama : Githa Farahdina
Program Studi : Ilmu Filsafat
Judul : Signifikansi Situs Jejaring Sosial terhadap Pembentukan *Self*

Sejak perkembangan teknologi informasi, situs jejaring sosial menjadi lingkungan baru bagi manusia. Lingkungan baru ini mengkonstruksi sebagian dunia manusia sebagai realitas virtual. Keberadaan kita di dalam realitas virtual tersebut turut mempengaruhi pembentukan *self*. Hal ini dikarenakan *self* tidak terkurung di dalam tubuh manusia, tidak pula terisolasi dari dunia luar, melainkan berada di dalam yang sosial, dan pembentukannya berlangsung dalam relasi seseorang dengan yang lain. Oleh karena *self* tidak memiliki esensi, maka pembentukan *self* merupakan sebuah proses penciptaan diri yang tidak pernah berhenti. Virtualisasi di dalam situs jejaring sosial inilah yang menjadi salah satu medium bagi penciptaan *self* tersebut.

Kata kunci: situs jejaring sosial, *self*, kontingensi kedirian, yang real, yang imajiner, yang simbolik, penciptaan diri

ABSTRACT

Name : Githa Farahdina
Study Program : Philosophy
Title : Significance of Site of Social Networking to Self Forming

Since the development of information technology, site of social networking has been becoming a new environment for human-being. This new environment constructs a part of human-world as virtual reality. Our existence in this virtual reality also influences the self forming. It is because of self that is not prisoned in human body, nor self is isolated from external world, but existing within the social, and its forming is going on relation to the others. Because of self has no essence, self forming is a process of self-creation which never stop. Virtualization in this site of social networking is a kind of media for that self-creation.

Keywords: site of social networking, self, contingency of selfhood, the real, the imaginary, the symbolic, self-creation

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	viii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI	x
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Pernyataan Tesis	3
1.4 Tujuan Penulisan	3
1.5 Kerangka Teori	4
1.6 Sistematika Penulisan	7
BAB 2 JEJARING SOSIAL DALAM MASYARAKAT KONTEMPORER	
2.1 Anatomi Jejaring Sosial	9
2.1.1 Yang Sosial	10
2.1.2 Simulasi dan Simulakra	10
2.1.3 Situs Jejaring Sosial sebagai Simulakra	11
2.2 Berakhirnya Representasi	14
2.3 Realitas Virtual dan Budaya Instan dalam Dunia Global	17
2.4 Komunitas Virtual dalam Realitas Virtual	19
BAB 3 <i>SELF</i>	
3.1 Pengertian <i>Self</i>	22
3.2 Kontingensi Kedirian (<i>Selfhood</i>)	25
3.3 Psikoanalisis Lacan	27
3.3.1 Tiga Register Lacan	27
3.3.2 Konsep <i>Self</i> Menurut Lacan	31
BAB 4 SITUS JEJARING SOSIAL DALAM KAITANNYA DENGAN PEMBENTUKAN <i>SELF</i>	
4.1 Pembentukan Identitas	33
4.2 ' <i>I</i> ' sebagai Subjek	36
4.3 <i>The Other</i>	37
4.3.1 <i>The 'other'</i>	37

4.3.2 <i>The 'Other'</i>	38
4.4 Penciptaan Diri (<i>Self-Creation</i>)	39
4.5 Pergeseran Konsep <i>Self</i>	41
4.6 Pergeseran Konsep <i>Self</i> dalam Kaitannya dengan Situs Jejaring Sosial ...	42
BAB 5 PENUTUP	44
DAFTAR PUSTAKA	47



BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Situs jejaring sosial (*my space, facebook, twitter, plurk, skype, yahoo messenger, dll*) bukanlah hal yang asing lagi bagi kita. Hampir setiap orang menggunakan dan menikmati situs jejaring sosial. Dimulai dari kemudahan-kemudahan yang diberikan bagi kita untuk saling berkomunikasi tanpa harus berada dalam ruang dan waktu yang sama. Salah satu dari kemudahan yang ditawarkan dalam situs jejaring sosial adalah *email*. *Email* dapat membantu manusia untuk bertukar kabar dalam waktu sepersekian menit tanpa harus menunggu berlama-lama seperti ketika kita masih menggunakan surat untuk sekedar bertanya kabar.

Tidak hanya itu. Situs jejaring sosial juga merupakan suatu media komunikasi dan penyampai informasi yang sangat berpengaruh pada saat ini. Manusia membutuhkannya, oleh sebab itu lama kelamaan manusia menjadi tergantung pada situs jejaring sosial. Persebaran informasi berlangsung sangat cepat melalui situs jejaring sosial. Sebagian besar orang memilih untuk menyampaikan informasi dan sebaliknya menerima informasi melalui situs jejaring sosial. Bahkan, situs jejaring sosial mendahului media penyampai informasi lainnya (televisi, terlebih media cetak). Kecepatan penyampaian informasi ini juga didukung dengan lebih banyaknya orang-orang yang bisa menerima informasi. Si penyampai informasi hanya perlu meng-*update* status pada situs jejaring sosial sebanyak satu kali, dan informasi yang ia sampaikan langsung bisa dibaca oleh seluruh orang-orang yang berada pada *friendlist*-nya.

Contoh kecilnya adalah ketika ayah dari seorang mahasiswi Fakultas Sastra meninggal dunia. Kerabatnya menyampaikan berita itu melalui *twitter*. Seluruh teman-temannya di *twitter* akan bisa langsung membacanya dan bahkan bisa ikut membantu penyebaran informasi tersebut. Akan tetapi, tidak semua hal positif bisa menempel pada kemunculan situs jejaring sosial.

Saat ini situs jejaring sosial menjadi candu dalam masyarakat. Bisa dikatakan masyarakat saat ini menjadi tergantung dengan situs jejaring sosial.

Tidak sekadar manusia membutuhkan informasi, manusia juga pasti membutuhkan hiburan untuk *me-refresh* pikiran. Kesibukan manusia dalam kehidupan sehari-hari cukup membuat pikirannya kusut. Situs jejaring sosial dapat memberikan sesuatu yang bisa membuat rileks manusia. Dalam situs jejaring sosial manusia bisa menikmati permainan-permainan yang menghibur, bisa berkomunikasi dengan semua pengguna situs jejaring sosial dari belahan dunia manapun, bisa sekadar mencari hiburan dengan mengomentari status-status pengguna lainnya.

Situs jejaring sosial juga bisa mengakibatkan perubahan dalam masyarakat. Masyarakat saat ini adalah masyarakat yang tertuntut untuk selalu meng-update informasi. Masyarakat saat ini juga merupakan masyarakat yang sangat terbuka akan segala hal. Seperti yang kita ketahui, saat ini dunia dibentuk oleh tanda-tanda.

Sebenarnya apa yang dilakukan manusia di situs jejaring sosial terlihat sebagai kegiatan yang sepele. Hanya untuk mencari hiburan, bersenang-senang, atau sedikit lebih serius, manusia menggunakan situs jejaring sosial untuk berkomunikasi. Akan tetapi, yang mengherankan adalah ketika manusia sebagai pengguna situs jejaring sosial seolah hidup dalam situs jejaring sosial tersebut atau bahkan yang lebih mengherankan lagi mereka benar-benar hidup dalam situs jejaring sosial. Lalu bagaimanakah dunia maya bisa menjadi *real* bagi masyarakat kontemporer? Kebanyakan pengguna situs jejaring sosial seperti merasa ada yang kurang jika ia belum menyampaikan sesuatu di sana, ketika ia belum mengikuti *trending topic* yang sedang diribut-ributkan dalam situs jejaring sosial. Mereka merasa tidak eksis bila kurang *update* terhadap isu-isu dunia ketika mereka tidak ikut membicarakan hal tersebut bersama pengguna lainnya dalam situs jejaring sosial. Atau bahkan yang pada awalnya manusia hanya ingin meng-*update* informasi bisa menjadi suatu media untuk penyaluran narsisme mereka? Manusia sangat mungkin untuk menggunakan situs jejaring sosial sebagai media penyaluran narsisme melalui lembar-lembar yang disediakan oleh situs tersebut.

Di sini kita dapat melihat bahwa *self* pun mengalami pembentukan dengan pengaruh dari situs jejaring sosial, sebagai “yang lain”. “Yang lain” di sini tidak hanya merujuk pada *the other* atau manusia lain, tetapi bisa juga pada hal-hal lain

di luar itu. Manusia pun butuh metafora untuk terus berkembang. Situs jejaring sosial merupakan tempat menyajikan metafor yang diciptakan manusia untuk dirinya. Oleh sebab itu mengapa saya ingin mengangkat topik ini sebagai skripsi saya. Ada hal-hal yang menarik untuk ditilik disini. Dimana manusia pada akhirnya menciptakan metafor, lalu mencoba mengobjektifikasi dirinya melalui situs jejaring sosial, sampai pada peran situs jejaring sosial dalam pembentukan *self* penggunanya, sehingga situs jejaring sosial menjadi “*the second self*” penggunanya.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan permasalahan yang dibicarakan dalam skripsi ini adalah:

- Bagaimanakah anatomi situs jejaring sosial?
- Sejauh mana virtualisasi dalam kehidupan sosial memungkinkan tumbuhnya situs jejaring sosial sebagai institusi yang diterima masyarakat?
- Bagaimanakah proses pembentukan *self*?
- Bagaimanakah keterkaitan antara situs jejaring sosial dengan pembentukan *self*?

1.3 Pernyataan Tesis

Situs jejaring sosial merupakan faktor yang signifikan dalam membentuk *self*.

1.4 Tujuan Penulisan

Tujuan penulisan skripsi ini adalah, pertama, untuk membuktikan bahwa situs jejaring sosial sebagai simulasi yang tidak merujuk pada jejaring sosial dalam kehidupan nyata. Kedua, untuk membuktikan bahwa virtualisasi manusia sangat memungkinkan bagi tumbuhnya situs jejaring sosial dalam masyarakat modern. Ketiga, untuk melihat bagaimana *self* itu terbentuk. Keempat, untuk membuktikan bahwa situs jejaring sosial merupakan faktor yang signifikan dalam pembentukan *self* penggunanya.

1.5 Kerangka Teori

Konsep-konsep yang digunakan untuk membahas topik skripsi ini adalah konsep tentang simulasi dan simulakra, kontingensi *selfhood*, serta psikoanalisis Lacan.

• Simulasi dan simulakra

Simulasi dan simulakra merupakan konsep yang diusung oleh Baudrillard. Simulasi merupakan suatu generasi melalui model dari yang nyata tanpa asal-usul atau realitas “*the generation by models of a real without origin or reality: a hyperreal*” (Baudrillard, *Simulations* 1). Akan tetapi, untuk sampai pada penjelasan mengenai simulasi dan sampai pada penjelasan tentang simulakra pada saat ini akan dijelaskan melalui kritik Baudrillard terhadap Marx.

Penjelasan ini akan saya mulai dengan memaparkan kritik Baudrillard terhadap Marx. Marx mengusung dua nilai, yang pertama adalah nilai guna (*use-value*) dengan logika *practical operation* yang erat kaitannya dengan *utility*, dimana sesuatu baru memiliki makna ketika ia bisa digunakan. Yang kedua adalah nilai tukar (*exchange-value*) dengan logika *equivalence* yang erat kaitannya dengan pasar (*market*). Logika *equivalence* merupakan logika kesetaraan dimana sesuatu baru memiliki makna atau nilai ketika ia dapat dipertukarkan atau setara dengan yang lain.

Dalam hal ini Baudrillard melakukan kritik terhadap gagasan mengenai pembagian nilai menjadi nilai guna dan nilai tukar. Baudrillard mengemukakan dua nilai lagi, yaitu pertukaran simbol (*symbolic exchange*) dengan logika *ambivalence* yang erat kaitannya dengan *gift*, dimana sesuatu mewakili suatu makna. Sesuatu baru akan memiliki makna ketika ia bisa mewakili makna dari sesuatu atau yang lainnya. Yang terakhir adalah nilai tanda (*sign-value*) dengan logika *difference* yang erat kaitannya dengan status, dimana sesuatu baru memiliki makna atau nilai ketika ia berbeda dengan sesuatu yang lain. Sesuatu itu baru akan menjadi sesuatu ketika ia memiliki perbedaan dengan yang lain.

Dari uraian di atas, saya ingin menunjukkan bahwa simulasi yang ada pada saat ini terletak pada nilai terakhir, yaitu nilai tanda. Seperti yang

sudah disebutkan di atas, simulasi merupakan generasi melalui model dari yang nyata tanpa asal-usul atau realitas. Dapat dikatakan bahwa dunia pada saat ini dibentuk oleh tanda-tanda. Dalam hal ini, segala sesuatu dapat dikodekan. Kode-kode yang terdapat di dalamnya pun bisa dijadikan apapun. Oleh karena itu segala hal bisa direproduksi secara massal. Pada tahap ini kita dapat menyebutnya dengan simulakra karena antara yang nyata dan yang maya menjadi satu.

• **Kontingensi Kedorian (*Selfhood*)**

Dalam teori ini yang ditekankan adalah bahwa manusia selalu kontingen dengan bahasa, begitu juga sebaliknya. Manusia tidak akan menjadi manusia tanpa bahasa. Begitu juga bahasa. Ia tidak akan ada tanpa manusia. Dalam bahasanya Rorty mengemukakan dua macam bahasa, yaitu literal dan metafor. Perbedaan literal dan metafor bukanlah perbedaan antara dua jenis makna atau pun dua jenis interpretasi, akan tetapi merupakan distingsi antara yang *familiar* dan yang *unfamiliar* menggunakan suara atau tanda-tanda, seperti dalam paragraf berikut.

"Not as a distinction between two sorts of meaning, nor as a distinction between two sorts of interpretation, but as a distinction between familiar and unfamiliar uses of noises and marks" (Rorty 17)

Literal merupakan bahasa yang secara umum dimengerti oleh setiap orang, sesuatu yang sering didengar atau akrab di telinga, sedangkan metafor merupakan sesuatu yang baru, sesuatu yang tidak *familiar*, juga terdapat penciptaan makna baru dalam metafor. Metafor dapat menjadi literal apabila ia telah menjadi sesuatu yang dimengerti secara luas. Sesuatu yang literal pun, ketika diberikan makna baru, dan menjadi tidak dimengerti secara umum akan menjadi metafor.

Manusia perlu menciptakan metafor untuk bisa terus berkembang. Ia harus memberikan makna baru pada setiap metafornya. Sekali lagi, *self* harus menciptakan metafor agar ia bisa terus berkembang. Pemaknaan manusia terhadap bahasa dipengaruhi oleh faktor historisitas dan pandangan

ke depan manusia itu sendiri. Apa yang diciptakannya sebagai metafor tidak bisa lepas dari kedua faktor itu.

Jadi, untuk bisa terus berkembang, manusia harus menciptakan metafor. Dimana seorang manusia dapat merubah keadaan dan menciptakan keadaan yang baru dari pemaknaan-pemaknaan sebelumnya. Ada makna baru yang bisa ia ciptakan. Dimana manusia bisa merubah sesuatu menjadi sesuatu yang baru yang lebih baik daripada sebelumnya.

• **Psikoanalisis Lacan**

Bahasa memegang peran penting dalam suatu wawancara psikoanalitis, saat yang dianalisis diminta untuk mengatakan apa saja yang terlintas dalam pikirannya karena penting bagi pembentuk ingatan. Itulah sebabnya manusia itu tak pernah lepas dari tatanan yang simbolik. Akan tetapi, bahasa bukan hanya sebagai instrumen atau pembawa pikiran dan informasi, bahasa juga bukan hanya merupakan medium komunikasi dimana bahasa juga mengkonstruksi realitas. Menurut Lacan, faktor yang membuat komunikasi menjadi cacat juga merupakan hal yang penting. Kesalahpahaman, kekacauan, resonansi puitis, dan berbagai macam kesalahan seperti lingslung, melupakan nama orang, selip lidah, salah ucap, dan sebagainya juga muncul dalam dan melalui bahasa itu sendiri. Kesalahan inilah yang membuat kita bisa memahami ketidaksadaran. Maka Lacan mengungkapkan “*the unconscious is structured like a language*” (Homer 33). Oleh sebab itu, ketidaksadaran inilah yang mengganggu diskursus komunikatif.

Apabila bahasa, yang merupakan anggota istimewa dari tatanan simbolik menduduki tempat sentral dalam teori psikoanalisis Lacan, ini hanyalah suatu unsur dalam trilogi tatanan yang membentuk subjek psikoanalisis. Ada dua tatanan lainnya, yaitu *the imaginary* (yang imajiner) dan *the real* (yang real). Apabila ketidaksadaran melepaskan subjek dari pusat karena mengakibatkan perpecahan, maka dalam tingkatan tataran yang imajiner, yaitu dalam diskursus kehidupan sehari-hari, pengaruh ketidaksadaran tidak diakui adanya. Pada tataran *the imaginary*, subjek yakin tentang adanya transparansi dari ‘yang simbolik’; ia tidak menyadari

kurangnya realitas dalam ‘yang simbolik’. Oleh sebab itu, *the imaginary* tidak hanya menjadi tempat pembentukan bayangan atau terlibatnya subjek dalam kenikmatan-kenikmatan imajinasi. Sebagai akibatnya, *the imaginary* adalah situasi dimana subjek salah mengenali sifat dari ‘yang simbolik’. Oleh sebab itu, *the imaginary* merupakan realitas ilusi (Lechte 115-117).

Tatanan yang terakhir adalah *the real*. Menurut Lacan, realitas kita terdiri dari simbol-simbol dan proses signifikansi. Oleh sebab itu, apa yang kita sebut realitas dikaitkan dengan tatanan simbolik (*symbolic order*) atau realitas sosial. *The real* juga merupakan konsep paradoks, di satu sisi ia mendukung realitas sosial kita—dunia sosial tidak bisa eksis tanpa itu—tetapi ia juga melemahkan realitas tersebut (Homer 81).

Suatu perumusan tentang *the real* yang dikemukakan Lacan adalah ia “selalu berada di tempatnya”. *The real* selalu berada di tempatnya karena hanya yang hilang (tidak ada) saja yang bisa disimbolkan dan diinformalkan. *The symbolic* adalah pengganti dari “yang hilang dari tempatnya”. Simbol, kata, dan sebagainya selalu mensyaratkan tidak adanya objek atau yang dirujuk (Lechte 105).

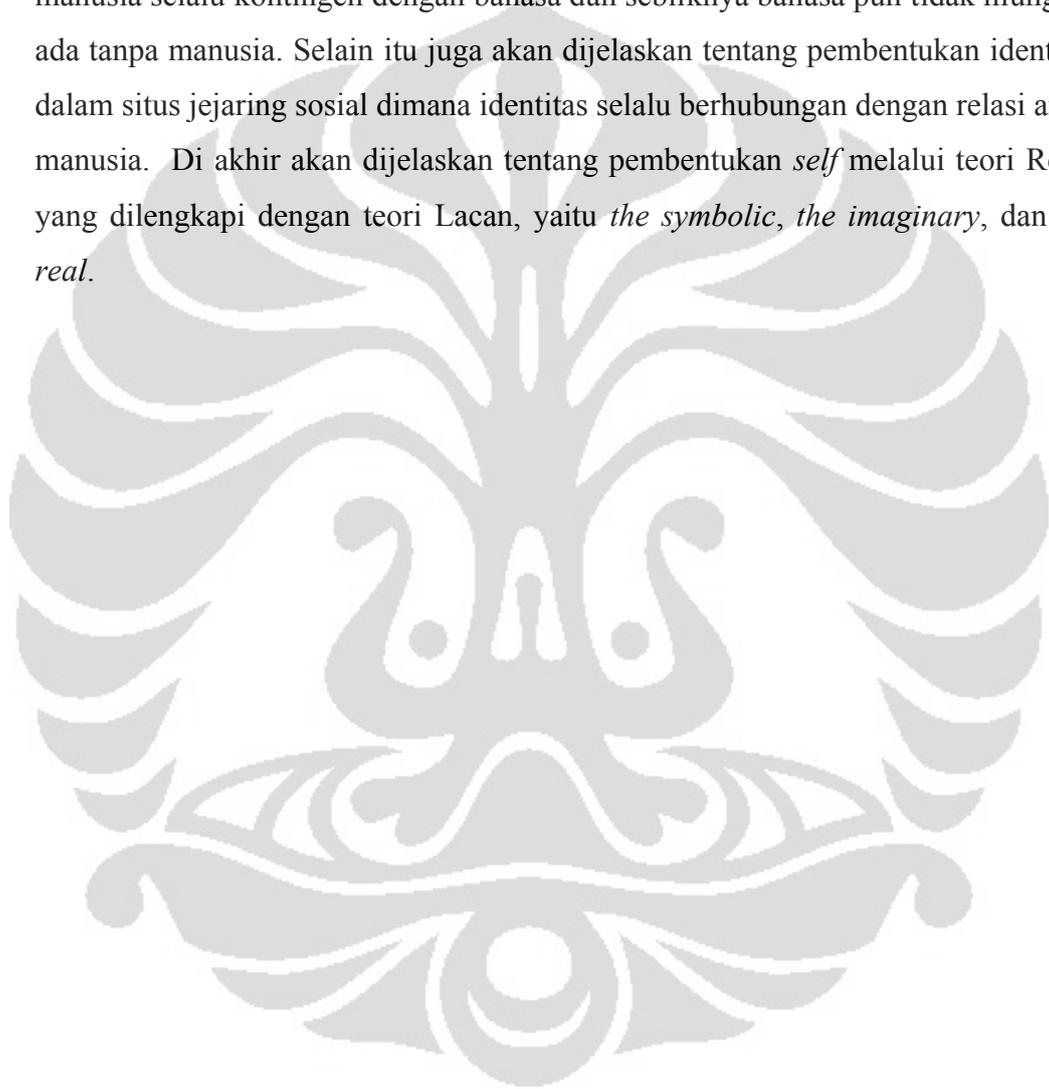
1.6 Sistematika penulisan

Tulisan ini terbagi dalam lima bab, dimana bab pertama berisi pendahuluan yang menjelaskan secara garis besar tentang isi dari skripsi keseluruhan, permasalahan, *thesis statement*, dan penggambaran tentang teori apa yang akan digunakan. Bab kedua berisi tentang situs jejaring sosial, seperti apa situs jejaring sosial tersebut, dan bagaimana situs jejaring sosial muncul dan menjadi sesuatu yang mudah untuk diterima masyarakat.

Bab tiga dalam tulisan ini berisi tentang penggambaran kondisi masyarakat kontemporer yang menjelaskan tentang memungkinkannya kondisi masyarakat pada saat ini bagi kemunculan situs jejaring sosial. Di sini juga akan dijelaskan keadaan masyarakat yang hidup dalam budaya instan (karena manusia selalu dituntut untuk memperbaharui informasi sehingga tidak sempat memaknai suatu informasi dengan sungguh-sungguh) dengan realitas virtual, dan kondisi manusia yang cenderung acuh terhadap nilai. Pada bab ini juga akan dijelaskan tentang

berakhirnya representasi, dimana pada saat ini yang diterima manusia adalah apa yang tampak atau tampil di depannya secara apa adanya. Manusia cenderung acuh terhadap nilai.

Bab empat dalam tulisan ini berisi tentang pembentukan *self* dalam kaitannya dengan situs jejaring sosial. Di sini saya akan menjelaskannya melalui teori dari Rorty tentang kontingensi kedirian yang menjelaskan tentang bagaimana manusia selalu kontingen dengan bahasa dan sebaliknya bahasa pun tidak mungkin ada tanpa manusia. Selain itu juga akan dijelaskan tentang pembentukan identitas dalam situs jejaring sosial dimana identitas selalu berhubungan dengan relasi antar manusia. Di akhir akan dijelaskan tentang pembentukan *self* melalui teori Rorty yang dilengkapi dengan teori Lacan, yaitu *the symbolic*, *the imaginary*, dan *the real*.



BAB 2

JEJARING SOSIAL

DALAM MASYARAKAT KONTEMPORER

2.1 Anatomi Jejaring Sosial

Situs jejaring sosial (*my space, facebook, twitter, plurk, skype, yahoo messenger*, dan lain-lain) bukanlah hal yang baru bagi masyarakat zaman sekarang. Bisa dikatakan bahwa situs jejaring sosial sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari pada masyarakat kontemporer. Entah mengapa situs jejaring sosial memiliki daya tarik yang sangat kuat dan untuk saat ini, situs jejaring sosial tersebut telah merajai sistem komunikasi manusia.

Situs jejaring sosial memberikan fasilitas dimana seseorang dapat berinteraksi dengan manusia lainnya dari belahan dunia manapun. Selain itu, situs jejaring sosial juga memberi kemudahan bagi manusia untuk saling bertukar informasi. Jika dulu untuk mengetahui kabar mengenai suatu hal manusia menggunakan surat dan harus menunggu beberapa hari hingga surat itu sampai pada orang yang dituju dan kemudian menunggu balasannya, kini manusia dapat dengan lebih mudah berkomunikasi melalui surat digital (*email*) yang bisa diterima oleh orang yang kita tuju hanya dalam waktu sepersekian menit.

Tidak hanya itu, seiring dengan perkembangan zaman, situs jejaring sosial pun mengalami kemajuan-kemajuan yang signifikan. Saat ini manusia seolah memiliki dirinya yang lain dalam situs jejaring sosial. Mereka bisa menggambarkan diri mereka melalui lembar profil yang disediakan oleh situs jejaring sosial. Dengan begitu, manusia seolah terwakili oleh akun yang ia buat dalam dunia maya tersebut. Selain itu, mereka juga dapat berbincang secara langsung meskipun tidak bertatap muka dan terpisah ruang dan waktu. Manusia seolah-olah sedang melakukan kegiatan sehari-harinya. Pengguna situs jejaring sosial juga dimanjakan dengan fitur-fitur hiburan sebagai media penghilang stres. Tidak sedikit aplikasi seperti *game*, pemutar musik dan video, serta aplikasi-aplikasi penghibur lainnya yang disuguhkan dalam situs jejaring sosial. Pengguna akan terlarut dalam kenikmatan yang dijanjikan aplikasi-aplikasi tersebut.

2.1.1 Yang Sosial

Kita perlu mengetahui apa itu sosial untuk memahami dunia maya dan dunia nyata. Saya merumuskan, sosial itu adalah suatu perkumpulan yang terdiri dari beberapa orang yang memiliki interaksi satu sama lain, baik secara langsung maupun tidak langsung. Ada tiga syarat suatu perkumpulan itu layak untuk disebut sebagai sosial, yaitu orde, cita-cita, dan tindakan. Orde merupakan kaidah-kaidah yang mengatur pola interaksi antar individu di dalam kelompok sosial. Cita-cita merupakan motivasi bersama yang mengarahkan perkembangan suatu kelompok sosial. Adapun tindakan adalah aplikasi dari orde dan cita-cita.

Kehidupan sosial ini bisa mewujud dalam dunia nyata maupun dunia maya (situs jejaring sosial). Untuk lebih memahami perihal sosial yang ada di dunia maya, saya akan menjelaskan pemikiran Baudrillard mengenai simulasi dan simulakra dalam kaitannya dengan situs jejaring sosial.

2.1.2 Simulasi dan Simulakra

Situs jejaring sosial dapat dikatakan sebagai simulasi, dimana ia merupakan model dari sesuatu yang ada. Kemunculan situs jejaring sosial pada saat ini benar-benar mampu menarik manusia untuk larut di dalamnya. Dalam kaitannya dengan simulasi dan simulakra (Baudrillard, *Simulations*), untuk sementara kita akan melihat bahwa antara dunia nyata dan dunia maya (situs jejaring sosial) itu berbeda.

Dalam kaitannya dengan skripsi ini, saya akan memulainya dengan memaparkan kritik Baudrillard terhadap Marx (Lechte 301). Marx mengemukakan dua nilai, yaitu nilai guna dan nilai tukar. Dalam nilai guna yang erat kaitannya dengan *utility* suatu barang akan memiliki nilai ketika ia dapat digunakan. Dalam nilai tukar, sesuatu baru memiliki makna atau nilai ketika ia dapat ditukarkan dengan sesuatu yang lainnya.

Selain itu terdapat dua macam nilai yang lain, yaitu *symbolic exchange* (pertukaran simbol) dan *sign-value* (nilai tanda). Simbol memiliki nilai karena mewakili makna. Misalkan dalam pertukaran cincin kawin, cincin itu bernilai karena mewakili keterikatan dua mempelai, bukan karena

harga atau kegunaannya. Adapun nilai dari suatu tanda ditentukan oleh keterkaitannya dengan tanda-tanda yang lain di dalam sebuah struktur; sekaligus perbedaannya dengan tanda-tanda lain tersebut.

Simulasi dibentuk oleh elemen-elemen yang mempunyai nilai tanda. Secara sepintas lalu, kita melihat dunia maya (dalam situs jejaring sosial) dan dunia nyata itu sama, yang berbeda adalah representasinya, hal ini akan dijelaskan pada bahasan berikutnya. Jejaring sosial dapat memiliki fungsi yang tak dikontrol maupun disadari oleh orang-orang di dalamnya. Misalkan gagasan budaya, atau misalkan kenyataan bahwa kelompok-kelompok berisi orang-orang yang saling terhubung bisa menunjukkan perilaku rumit tanpa koordinasi atau kesadaran terang-terangan (Christakis dan Flower 29). Penggambaran ini jelas. Dalam situs jejaring sosial pun ada hal-hal yang tidak kita sadari akan tetapi secara otomatis kita ikuti.

2.1.3 Situs Jejaring Sosial sebagai Simulakra

Situs jejaring sosial dapat dikatakan sebagai simulasi, dimana ia merupakan model dari sesuatu yang ada. Kemunculan situs jejaring sosial pada saat ini benar-benar mampu menarik manusia untuk larut di dalamnya. Dalam kaitannya dengan simulasi dan simulakra (Baudrillard, *Simulations*), untuk sementara kita akan melihat bahwa antara dunia nyata dan dunia maya (situs jejaring sosial) itu berbeda.

Yang membedakan jejaring sosial dalam dunia nyata dan dunia maya adalah, pada dunia nyata yang menjadi cirinya adalah kehadiran manusia secara fisik. Satu orang bertemu dengan orang-orang lainnya lalu berinteraksi dan melakukan banyak hal lainnya. Sejauh mana tempat yang sudah kita datangi. Sedangkan di dunia maya, manusia tidak perlu hadir secara fisik. Manusia mendapat informasi dari dunia maya melalui situs jejaring sosial atau website-website lainnya. Sebanyak apa informasi yang didapatkan mengenai tempat-tempat lain. Informasi-informasi ini bahkan bisa mengubah dunia. Informasi-informasi yang diterima oleh manusia sehingga dapat mengubah pandangannya tentang dunia sangat dipengaruhi oleh kemajuan teknologi, yaitu teknologi digital.

Seperti yang sudah kita ketahui, pada masa ini, teknologi mengalami kemajuan yang sangat signifikan. Segala sesuatu seakan bisa dijawab dengan teknologi. Kemajuan teknologi seperti yang ada sekarang membuat samar perbedaan antara dunia nyata dan dunia maya. Dalam dunia yang sangat canggih seperti sekarang ini, dimana teknologi merajai dunia, dan semua orang bergantung pada teknologi, semua hal bisa didigitalisasi. Semuanya dijadikan kode-kode. Misalkan uang. Dulu, uang adalah sesuatu yang mewujud dalam bentuk logam atau pun kertas. Saat ini, uang ada dalam bentuk data. Kita hanya perlu menekan angka-angka dan uang sudah dapat berpindah kemanapun dalam waktu yang sangat cepat. Bahkan, pasar pun saat ini sudah didigitalisasi.

Lama-kelamaan, yang bisa bertahan dalam dunia seperti sekarang ini adalah apa yang bisa didigitalkan. Yang tidak mengikuti akan hilang dengan sendirinya. Di sini kita sudah sulit memahami mana yang dunia nyata dan mana yang dunia maya. Keduanya menjadi satu. Semua menjadi kode, maka secara otomatis, semua bisa direproduksi. Manusia bisa menciptakan salinan-salinan dari sesuatu secara bebas melalui kode-kode tersebut. Kode yang sama dapat memunculkan banyak hal. Bisa menjadi gambar, tulisan, avatar, atau link-link yang lainnya. Pada tahap inilah terjadi yang namanya simulakra. Simulakra merupakan realitas tanpa realitas. Dan kumpulan-kumpulan simulakra ini adalah apa yang kita sebut dengan hiperrealitas.

Kita dapat melihat contoh yang digunakan Baudrillard pada bukunya yang berjudul *Simulacra and Simulation* (1994), ia mencontohkan *Disneyland* sebagai ilustrasinya

“Disneyland is a perfect model of all the entangled orders of simulacra. It is first of all a play of illusions and phantasms: the Pirates, the Frontier, the Future World, etc. This imaginary world is supposed to ensure the success of the operation....”
(Baudrillard 10).

Disneyland merupakan contoh yang sempurna dari simulakra. terutama mengenai permainan yang merupakan ilusi: *the Pirates, the Frontier, the Future World*, dll. Melalui contoh ini saya ingin

memperlihatkan bahwa pada permainan yang disediakan *Disneyland*, kita dapat merasakan seperti berada dan benar-benar masuk dalam permainan itu. Dijelaskan juga di sana bahwa orang dewasa dapat membangkitkan kembali naluri kekanak-kanakannya pada permainan-permainan yang ada di *Disneyland*. Mereka seolah masuk ke dalam realitas dimana ia berada pada usia kanak-kanak tertentu dan mereka menikmati itu seolah-olah pada saat itu, hal itulah yang nyata..

Seperti yang sudah dijelaskan di atas, berarti dapat dikatakan bahwa simulakra terjadi ketika kita tidak lagi merujuk pada dunia nyata. Kita berada pada satu titik dimana pada titik itu ia memiliki realitasnya sendiri. Begitu juga dengan situs jejaring sosial. Ia tidak lagi merujuk pada dunia nyata.

Melalui situs jejaring sosial, orang-orang juga bisa melakukan hal-hal yang melibatkan tindakan nyata. situs jejaring sosial juga sering digunakan sebagai media kampanye, bisa juga digunakan sebagai media sosialisasi berbagai kegiatan, terutama kegiatan sosial. Atau bahkan situs jejaring sosial bisa juga digunakan sebagai media penyampai pikiran seseorang. Melalui situs jejaring sosial, seorang pemikir misalnya, ia dapat mentransfer ilmu melalui situs jejaring sosial. Ia bisa saja menginformasikan tentang apa yang ingin dia bahas melalui akun *twitter* dimana setiap *follower* (pengikut) bisa membaca dan bahkan bisa memberi respon sehingga terjadi diskusi dalam dunia maya. Dapat juga apa yang disampaikan melalui *twitter* tersebut ditimpali oleh pemikir lainnya sehingga informasi yang diterima pengikut bisa lebih banyak. Terkadang proses pen-transferan ilmu melalui media yang banyak diminati orang akan lebih mudah mengena-i sasarannya.

Situs jejaring sosial memiliki kehidupan dan realitasnya sendiri. Kita pun sulit membedakan mana yang nyata dan mana yang maya. Hal-hal yang imajiner disikapi dengan perilaku nyata. Segala hal dijadikan kode-kode sehingga dapat mewakili apa yang diinginkan manusia ke dalam dunia maya, khususnya situs jejaring sosial. Inilah keadaan yang hiperreal. Kita hanya melihat apa yang tampak. Kita hanya peduli pada tanda-tanda yang

tampil di depan kita. Bahkan kita bisa menganggap yang nyata itu adalah yang imajiner, dan yang imajiner itulah yang nyata.

Kemunculan situs jejaring sosial ini sendiri sangat erat kaitannya dengan kondisi masyarakat saat ini. Kita dapat melihat kondisi masyarakat saat ini dengan merunut perubahan asumsi dasar mengenai kebenaran dari tiap-tiap zaman yang dimulai dari zaman modern hingga zaman sekarang. Kondisi masyarakat yang hidup dalam realitas virtual dan budaya instan inilah yang mendukung munculnya situs jejaring sosial. Tidak hanya itu, kondisi nihilistik masyarakat juga menjadi faktor yang mendukung bagi kemunculan situs jejaring sosial. Akan tetapi, saya akan memulai tulisan ini dengan menjelaskan perubahan asumsi dasar kebenaran dimana terdapat perubahan dari representasi ke penampakan-penampakan (*appearances*).

2.2 Berakhirnya Representasi

Bahasa mengalami perubahan secara terus menerus. Ferdinand de Saussure meyakini bahwa bahasa haruslah ditinjau ulang, sebagaimana yang ia isyaratkan di dalam karyanya *Course in General Linguistic* (1986), bahwa bahasa itu sendiri harus ditinjau ulang agar linguistik memiliki landasan yang mantap.

Pada awalnya Saussure menggeser titik berangkatnya dari sejarah bahasa umum ke suatu tinjauan tentang konfigurasi masa kini pada bahasa-bahasa alami tertentu. Saat ini, sejarah bahasa menjadi sejarah bahasa-bahasa, tanpa ada ikatan apriori antara mereka, seperti yang dipikirkan para ahli linguistik abad ke sembilanbelas.

Penitikberatan pada konfigurasi bahasa berarti secara otomatis menitikberatkan penelaahan pada hubungan antara unsur-unsur bahasa itu sendiri, bukan pada nilai instrinsiknya. Menurut Saussure, bahasa itu selalu tertata dengan cara tertentu. Bahasa adalah suatu sistem atau struktur dimana setiap individu yang menjadi bagiannya tidak memiliki makna bila dilepaskan dari struktur tersebut. Saussure mengatakan:

“in language there are only differences. Even more important: a difference generally implies positive terms between which the

difference is set up; but in language there are only differences without positive terms." (Saussure 120)

Bukan hanya nilai atau kebermaknaan itu tidak ditentukan melalui hubungan antara satu ungkapan dengan ungkapan lainnya dalam sistem bahasa, melainkan juga pengertian tentang sistem itu sendirilah yang merupakan produk dari perbedaan. Dapat dikatakan bahwa sebuah bahasa muncul sebagai suatu totalitas, atau dia tidak akan ada sama sekali. Saussure menggunakan sifat dan karakter permainan catur sebagai ilustrasi dan gambaran tentang adanya sifat diferensial bahasa. Bagi orang yang baru datang pada sebuah pertandingan catur, yang penting bukan hanya konfigurasi yang ada saat ia menontonnya, akan tetapi juga segala macam barang bisa digunakan untuk menggantikan buah-buah catur itu karena yang menentukan berlangsungnya permainan itu adalah hubungan diferensial antara buah-buah catur itu, bukan nilai intrinsiknya. Apabila kita melihat bahasa seperti melihat permainan catur, berarti kita melihatnya dari perspektif *sinkronik*. Sebaliknya, bila dalam pendekatan ini kita mengutamakan hal historis, berarti kita melihatnya dari perspektif *diakronik*. Saussure lebih mengutamakan aspek *sinkronik* karena memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai faktor-faktor pada satu situasi kebahasaan tertentu.

Yang juga merupakan hal penting dari Saussure adalah prinsip yang mengatakan bahwa bahasa adalah suatu sistem tanda, dan struktur tanda itu biner, yaitu *signifier* (kata atau pola suara) dan *signified* (konsep) (Bredin). Hal ini bertentangan dengan tradisi sebelumnya. Saussure menolak anggapan yang mengatakan bahwa ikatan mendasar yang ada dalam bahasa adalah antara kata dan benda. Akan tetapi, konsep Saussure tentang tanda menunjuk pada otonomi relatif bahasa dalam kaitannya dengan realitas. Bisa dikatakan bahwa yang ditandakan dalam tanda bahasa adalah konsep tentang benda itu sendiri (Bertens 199). Secara lebih mendasar Saussure mengungkapkan suatu hal yang bagi kebanyakan orang modern menjadi prinsip yang paling berpengaruh dalam teori linguistiknya: bahwa hubungan antara penanda dan yang ditandakan selalu berubah-ubah. Berdasarkan prinsip ini, struktur dasar suatu bahasa tidak lagi dianggap muncul dalam etimologi dan filologi, tetapi dapat ditangkap dengan sangat baik melalui cara bagaimana bahasa itu mengutarakan perubahan. Oleh

sebab itu, pandangan “nomenklaturis” menjadi landasan linguistik yang sama sekali tidak mencukupi.

Ada istilah dalam teori Saussure yang menuai kritik lebih banyak dari yang sebelumnya, istilah tersebut adalah *langue* (bahasa alami individu yang dilihat sebagai suatu struktur atau sistem), dan *parole* (tindak bicara individu, atau tindak bicara sebagai suatu proses). Kedua konsep ini menghasilkan perbedaan antara bahasa sebagai struktur, atau perbedaan yang kurang lebih bersifat koheren, dan bahasa sebagaimana dipraktekkan oleh sekelompok pembicara. Jika Saussure mengusulkan bahwa suatu struktur linguistik tertentu berbeda dengan bicara, dan bila ia berpendapat bahwa suatu kenyataan sosial landasan bahasa itu hanya bisa ditangkap dalam tataran struktur, maka bisa dibenarkan bahwa tidak ada yang bisa masuk ke dalam tataran struktur linguistik tanpa sebelumnya muncul dalam tindak bicara individual. Lebih penting lagi, totalitas struktur itu bisa dipahami dengan pasti sejauh totalitas tindak bicara itu juga bisa dipahami. Dengan demikian, bagi Saussure, lingkup struktur selalu bersifat lebih hipotetis daripada lingkup bicara. Meskipun begitu, yang menentukan adalah apakah kita menitikberatkannya pada komunitas pembicara. Pertama-tama, ada perbedaan jika kita melihat bahasa melalui tindak individu sebagai seorang individu, melalui tindak bicara seluruh komunitas itu. Saussure berpandangan bahwa pada dasarnya bahasa itu adalah suatu pelembagaan sosial, dan dari sini, menurut para ahli linguistik, pendekatan individualis menjadi tidak mencukupi.

Bahasa selalu berubah. Akan tetapi, bahasa tidak berubah sesuai dengan keinginan para individu, bahasa berubah dalam waktu dan cara yang tidak bergantung pada kehendak si pembicara. Dalam sudut pandang Saussure ini, bisa kita lihat bahwa individu dibentuk oleh bahasa sebanyak bahasa itu mereka bentuk.

Selanjutnya konsentrasi mengenai ilmu kemanusiaan beralih dari upaya melakukan dokumentasi peristiwa historis atau merekam fakta-fakta perilaku manusia, ke upaya memahami tindakan manusia sebagai suatu sistem makna. Hal ini adalah hasil dari upaya melakukan penekanan pada tataran sosial yang lebih luas, pada tanda yang bersifat sembarang dan gagasan yang terkait dengan bahasa sebagai suatu sistem konvensi. Jika hingga saat ini pencarian fakta-fakta intrinsik

dan pengaruh yang datang darinya sudah dilakukan, maka sistem kultural pada suatu saat dalam sejarah akan menjadi bahan kajian. Ini adalah suatu sistem dimana para peneliti berada di dalamnya, seperti juga ahli linguistik berada dalam bahasa.

Yang menjadi pokok bahasan adalah masyarakat atau kultur pada satu tahap perkembangan tertentu, bukan tindakan individu manusia di masa lalu atau kini. Bila generasi sebelumnya berusaha menemukan landasan (intrinsik) alami masyarakat manusia dalam sejarah, upaya generasi strukturalis diarahkan pada upaya menunjukkan bagaimana hubungan diferensial unsur-unsur yang ada dalam sistem itu menghasilkan makna atau beragam makna, dan dengan demikian harus 'dibaca' dan ditafsirkan.

Dengan demikian, struktur sebagaimana diilhami oleh teori bahasa Saussure, bisa mengarah pada nilai dari unsur-unsur dalam sistem, atau konteks, dan bukan hanya pada eksistensi fisik atau alami dari unsur-unsur tersebut. Di sini menjadi jelas bahwa eksistensi fisik dari suatu entitas itu dirumitkan oleh pengaruh lingkungan linguistik dan kultural. Maka, struktur itu menjadi peringatan bahwa tidak ada hal sosial atau kultural yang muncul sebagai suatu unsur pokok 'positif' yang berada di luarnya dan terasing dari unsur-unsur lain. Pendekatan semacam ini membalikkan pendekatan yang diambil filsafat politik abad kedelapan belas dan kesembilan belas, dimana individu biologis dianggap menjadi asal-usul kehidupan sosial karena tidak ada masyarakat yang terbentuk sebelum adanya individu, maka ia juga menolak otonomi relatif bahasa. (Lechte 233-237).

Pada saat ini, dalam masyarakat kontemporer, manusia cenderung hanya melihat apa yang ditampilkan di depan mereka. Hanya tanda-tanda yang muncullah yang mereka anggap sebagai penampakan yang sebenarnya. Manusia cenderung tidak memikirkan makna apa yang ada di balik suatu tanda. Secara luas hal ini akan dijelaskan pada sub-bab selanjutnya.

2.3 Realitas Virtual dan Budaya Instan dalam Dunia Global

Pada saat ini kita hidup dalam realitas virtual. Realitas virtual selalu dikaitkan dengan realitas virtual yang dihasilkan komputer. Dengan menyebut itu

sebagai realitas virtual, seseorang biasanya hanya merujuk salah satu makna dari 'virtual', bahwa ada sesuatu yang seolah-olah eksis, tapi tidak nyata. Misalkan dalam suatu film. Realitas virtual adalah yang berada dalam film itu, yaitu kehidupan yang ada dalam suatu film tersebut (Nusselder 34). Seperti yang dikutip oleh Nusselder dari Levy, film tidak hanya virtual karena fakta bahwa itu tidak nyata, tetapi lebih karena efek yang diciptakan, yang membuat kita percaya bahwa ilusi itu nyata. Arti yang lebih penting dari virtual adalah kapasitasnya dalam menyebabkan efek (Nusselder 34).

Tentu saja efek yang ditimbulkan mencapai derajat yang berbeda-beda, tergantung pada teknologi dan bagaimana membuat materialitas *interface* menghilang. Di dalam *virtual reality* yang dihasilkan melalui komputer, *interface* itu interaktif, seseorang tidak hanya sebagai penonton pasif, tetapi ia dapat secara aktif mengintervensi, atau menavigasi. *Immersive Virtual Reality* mencapai efek terkuat virtualitas. Tapi layar dua dimensi dari komputer pribadi juga dapat menyebabkan realitas virtual *immersive*.

Segala hal di atas erat kaitannya dengan virtualisasi. Virtualisasi adalah cara manusia berada. Untuk dapat meng-aktualisasikan diri, kita harus masuk ke dalam sesuatu yang simbolik. Seseorang yang tak punya nama tidak akan memiliki konsep tentang dirinya. Nama merupakan virtualisasi dari diri seseorang. Virtualitas itu sendiri dapat dipengaruhi oleh kemajuan teknologi. Pada masa kita sekarang, teknologi menjadi sangat berpengaruh terhadap virtualisasi yang dilakukan manusia.

Dalam teknologi informasi, virtualisasi adalah proses yang dibuat untuk menjalankan suatu program dalam komputer. Seperti inilah virtualitas pada saat ini. Saya menyebutnya dengan virtualitas kontemporer. Hal ini berkaitan dengan bagaimana manusia masa kini memandang dunianya, yaitu dunia yang terbentuk dari informasi-informasi. Dapat dikatakan, dunia baru memiliki bentuk setelah ia diinformasikan. Sesuatu yang belum memiliki bentuk disimbolkan melalui sebuah nama sehingga dapat diketahui manusia.

Oleh karena itu, budaya yang muncul pun menjadi budaya instan. Masyarakat saat ini hidup dalam budaya instan dan realitas virtual. Masyarakat dikatakan hidup dalam realitas virtual karena dunianya dibangun oleh informasi-

informasi dan gambaran-gambaran yang bertebaran dan disuguhkan melalui media massa; tanpa adanya kepastian tentang ketepatan informasi-informasi dan gambaran-gambaran itu dalam menyampaikan situasi yang sebenarnya. Kecenderungan kita adalah menerimanya begitu saja, tanpa sempat memaknai informasi tersebut secara lebih dalam. Informasi yang datang pun secara terus-menerus mengalir cepat. Informasi yang satu tertutup dengan informasi lain yang datang menggantikannya. Semuanya berjalan begitu cepat. Dalam artian inilah saya katakan bahwa budaya kita adalah budaya instan.

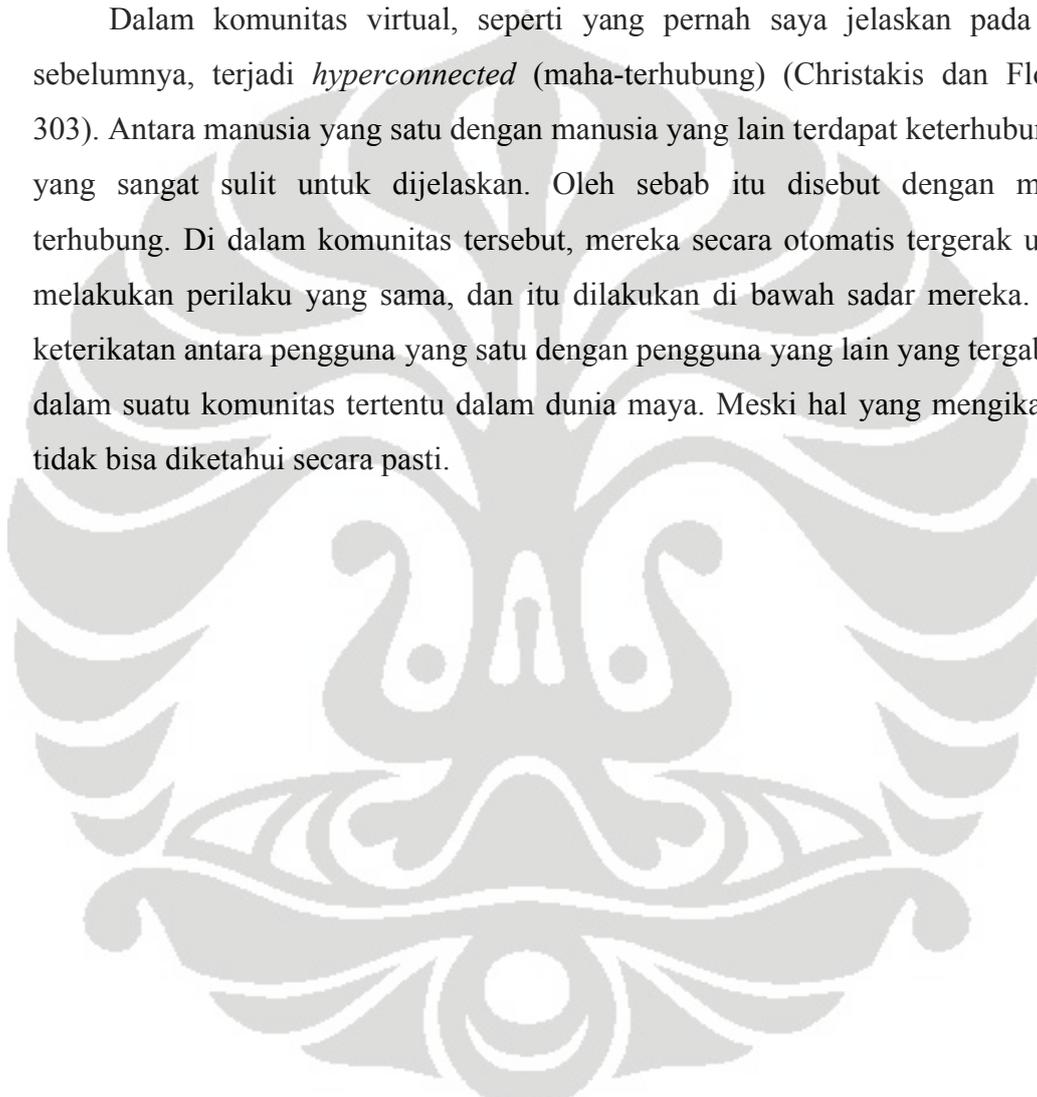
Kedua hal di atas, dunia virtual dan budaya instan berkaitan erat dengan teori Lacan, yaitu *the real*, *the symbolic*, dan *the imaginary* (Homer). *The real*, adalah sesuatu yang tidak nampak, abstrak. Atau dengan mudah kita dapat mengatakan bahwa *the real* itu adalah dunia sebelum dibahasakan. Kita baru bisa mengetahui yang *real* ketika ia disimbolkan. *The symbolic* dapat dimengerti sebagai dunia setelah ada bahasa. Dapat dikatakan bahwa *the symbolic* adalah penggambaran atau pengkodean dari yang *real*. Yang imajiner merupakan anggapan kita bahwa yang simbolik itu adalah yang *real*. Kita menganggap bahwa apa yang disimbolkan itulah yang *real*. Begitu juga dengan contoh-contoh lainnya. Dan hal ini tidak ada salahnya juga, karena kita tidak tahu apa itu yang *real*. Saat ini, yang *real* dianggap tidak ada. Dapat dibenarkan jika manusia menganggap seperti itu. Disini, dalam dunia yang *hiperreal*, antara yang simbolik dan yang *imaginary* tidak dapat dibedakan. Bisa dikatakan yang simbolik itulah yang *real*.

2.4 Komunitas Virtual dalam Realitas Virtual

Komunitas merupakan suatu kesatuan orang-orang yang dibentuk oleh posisi dan relasi. Komunitas harus dibedakan dengan kumpulan orang-orang. Dalam kumpulan orang-orang, tidak perlu ada relasi, cukup banyak orang yang berkumpul saja. Tidak ada relasi antara mereka. Sedangkan komunitas tidak hanya sekadar orang-orang yang berkumpul, ada aturan main di dalamnya. Aturan main tersebut bisa dibicarakan secara sadar, akan tetapi, ketika dipraktikkan, dia bekerja di bawah sadar.

Komunitas virtual, dalam kaitannya dengan situs jejaring sosial, merupakan komunitas yang terbentuk dalam internet. Komunitas virtual bukanlah simulasi dari realitas. Ia hanya jenis lain dari realitas (Graham 158). Virtualitas dunia maya adalah virtualitas yang dimediasi oleh teknologi. Dalam situs jejaring sosial, komunitas virtual yang muncul dalam situs jejaring sosial juga memiliki aturan mainnya sendiri. Semuanya dilakukan secara begitu saja.

Dalam komunitas virtual, seperti yang pernah saya jelaskan pada bab sebelumnya, terjadi *hyperconnected* (maha-terhubung) (Christakis dan Flower 303). Antara manusia yang satu dengan manusia yang lain terdapat keterhubungan yang sangat sulit untuk dijelaskan. Oleh sebab itu disebut dengan maha-terhubung. Di dalam komunitas tersebut, mereka secara otomatis tergerak untuk melakukan perilaku yang sama, dan itu dilakukan di bawah sadar mereka. Ada keterikatan antara pengguna yang satu dengan pengguna yang lain yang tergabung dalam suatu komunitas tertentu dalam dunia maya. Meski hal yang mengikat itu tidak bisa diketahui secara pasti.



BAB 3 *SELF*

Situs jejaring sosial memiliki pengaruh yang signifikan terhadap *self*. Ia bisa membentuk *self*. Untuk itu kita perlu tahu bagaimana konsepsi kita tentang *self* itu sendiri. *Self* setiap manusia selalu kontingen dengan bahasa, begitu juga sebaliknya. Manusia tak akan bisa menjadi manusia tanpa berbahasa. Bahasa pun tak akan pernah ada tanpa manusia. Manusia harus menciptakan metafor untuk bisa terus berkembang..

Manusia juga perlu mengobjektivikasi dirinya. Menjalani ‘kehidupan’ di dalam dunia maya melalui situs jejaring sosial, yang merupakan proses penciptaan metafor oleh seseorang untuk dirinya, dapat menjadi media objektivikasi diri manusia. Hal ini nantinya akan dikaitkan dengan fase cermin yang digagas Lacan. Secara gamblang penjelasan mengenai hal ini akan saya jabarkan pada sub-sub bab berikut.

Sebelum membicarakan *self* lebih jauh, kita perlu menjelaskan hal-hal yang kiranya menjadikan manusia itu sebagai manusia. “*One view is that, necessarily, something is a person if and only if it is a human being. Let us call this the biological conception of personhood.*” Sesuatu itu *person* atau pribadi jika dan hanya jika dia adalah organisme manusia (*human being*). Kita menyebutnya dengan konsepsi biologis mengenai *personhood* (Luper 24).

Dari sudut pandang psikologi, manusia hanya bisa menjadi manusia ketika ia memiliki atribut psikologis, yang paling penting di antara atribut-atribut tersebut ialah kapasitas kesadaran diri. Adapun atribut psikologis lainnya adalah kondisi mental yang mencakup berbagai macam perasaan.

“Another position, which we can call the psychological conception of personhood, says that, necessarily, persons are all and only those things that have certain sorts of psychological attributes, among which the most important is the capacity for self-awareness” (Luper 25)

Akan tetapi, ada keberatan terhadap konsepsi psikologi tersebut. Jika anda dan saya eksis pada suatu waktu yang bukan sekarang atau saat ini, apakah kita

menjadi *persons* pada waktu itu? Ini mempertanyakan apakah kita yang ada pada masa lalu atau masa depan itu adalah kita?

“if we accept the psychological conception of personhood, we can fail to have an answer to further important questions, including this one: If you and I are to exist at some time other than the present, must we be persons at that time? It would be particularly helpful to know what determines whether I, who exist now, am one and the same as (numerically identical with) something that exists at some other time. The answer to the latter question would set out my persistence conditions” (Luper 25)

Untuk menjawab keberatan tersebut diperlukan keterangan mengenai keberlanjutan atribut-atribut psikologis dari waktu ke waktu. Keterangan ini meliputi setidaknya tiga gagasan, yaitu saya tetap menjadi diri saya selama saya memiliki kontinuitas psikologis, saya tetap menjadi diri saya selama saya adalah organisme yang sama, atau saya tetap menjadi diri saya selama saya memiliki *mind* yang sama. *“Three views of my persistence conditions: I persist by virtue of psychological continuity; I persist just when I remain the same human being; or I persist just when I remain the same mind”* (Luper 25).

3.1 Pengertian *Self*

Dalam penggunaan yang normal, *self* sering diartikan dengan sesuatu yang membuat kata ganti objek biasa menjadi sesuatu yang bersifat refleksif. Kata ganti refleksif digunakan ketika objek dari suatu tindakan atau sikap sama seperti tindakan atau sikap itu. Dengan kata lain, *self* merupakan subjek sekaligus objek. *Self* juga digunakan sebagai awalan untuk menyebut aktifitas atau sikap, mengidentifikasi kasus spesial dimana objeknya sama seperti agen: *self-love, self-hatred, self-abuse, self-promotion, self-knowledge* (*Encyclopedia of Philosophy* 708-709).

Secara umum, saya mengartikan *self* sebagai sesuatu yang membuat seseorang berbeda dengan orang yang lain. *Self* adalah diri yang memiliki kualitas sendiri. Ia bisa mengevaluasi, menarik kesimpulan, dan memiliki emosi *“It is the self that makes evaluations, reaches inferences, and has emotions”* (Alicke 3). *Self* itu membuat manusia menjadi unik.

“The self has a character which is different from that of the physiological organism proper. The self is something which has a development; it is not initially there, at birth, but arises in the process of social experience and activity, that is, develops in the given individual as a result of his relations to that process as a whole and to other individuals within that process” (Hubert 91)

Self memiliki karakternya sendiri yang berbeda dengan fisiologi organisme atau tubuh. Kita mengalami tubuh sebagai kesatuan dari bagian-bagian yang memiliki fungsinya masing-masing. Tubuh sebagai tubuh itu sendiri tidak pernah dialami sebagai satu kesatuan yang utuh. Hanya dengan *self*-lah kita mengalami diri kita sebagai satu keutuhan, dan dengan demikian dapat mengkoordinasikan anggota-anggota tubuh dengan satu kesatuan. Apabila tangan atau kaki seseorang diamputasi misalnya, *self*-nya tidak ikut teramputasi atau berkurang.

Self merupakan sesuatu yang mengalami perkembangan; awalnya, pada saat lahir, tidak ada, tetapi muncul seiring proses pengalaman dan aktivitas sosial, yaitu berkembang pada individu tertentu sebagai hasil dari hubungannya dengan proses tersebut secara keseluruhan dan dengan individu lain selama proses ini berjalan. Bisa kita katakan bahwa *self* mendapatkan pengaruh dari pengalaman-pengalamannya di dunia.

“We can distinguish very definitely between the self and the body. The body can be there and can operate in a very intelligent fashion without there being a self involved in the experience. The self has the characteristic that it is an object to itself, and that characteristic distinguishes it from other objects and from the body.” (Hubert 91)

Kita dapat membedakan dengan tegas antara *self* dan tubuh. Tubuh dapat berada *di sana* dan dapat beroperasi dengan cerdas tanpa *self* ikut terlibat dalam pengalaman. Dalam fenomenologi Merleau Ponty kita mengenal adanya tubuh yang hidup (*living body*), yang berbeda dari tubuh mati atau *corpus*. Tubuh ini memiliki *“pre-objective knowledge”*. *Pre-objective knowledge* merupakan pengetahuan yang dialami tubuh berdasarkan pengalaman, sehingga tubuh secara otomatis memiliki kemampuan untuk melakukan sesuatu. Bisa dikatakan tubuh bekerja secara otomatis karena terbiasa. Jadi, dapat dikatakan bahwa *pre-objective*

knowledge merupakan pengetahuan yang didapat tubuh karena pembiasaannya terhadap dunia.

Adapun *the Self* memiliki karakteristik, yaitu sebagai objek bagi dirinya sendiri. *Self* juga memungkinkan kita untuk mengalami tubuh secara refleksif. Pada titik ini kita melihat ada sesuatu yang unik dari pengetahuan-diri (*self-knowledge*) yang dimiliki oleh *self*.

Pertama, pengetahuan ini secara esensial indeksikal. Misal, ketika saya mengatakan ‘saya perempuan’, maka saya tahu siapa yang ditunjuk oleh kata ‘saya’ tersebut. Dengan demikian, pengetahuan ini merupakan pengetahuan orang pertama. Kedua, berkenaan dengan pengetahuan-diri, kita tampaknya kebal terhadap kekeliruan dalam mengidentifikasi. Ketika saya mengatakan ‘saya perempuan’, tak mungkin saya mengenali kata ‘saya’ dalam kalimat tersebut sebagai si A atau si B. Ketiga, pengetahuan-diri nampaknya memainkan peran kognitif yang unik. Ketika Kakap ingin melakukan suatu hal dan ia percaya bahwa ia bisa melakukannya, maka ia tidak akan pikir panjang untuk mengerjakannya.

Karakteristik pengetahuan yang seperti ini hanya dimiliki oleh *self*, yang refleksif, yang dapat menjadi subjek dan sekaligus objek. Konsepsi mengenai *self* juga berkaitan erat dengan konsep *the I* dan *me*. Kedua konsep tentang ‘aku’ tersebut, yang sulit jika hendak kita terjemahkan dalam bahasa Indonesia, berkenaan dengan keperluan kita untuk mengidentifikasi diri kita sendiri. Mendapatkan pengalaman merupakan suatu problem dari pengalaman kesadaran kita, karena ia tidak langsung diberikan dalam pangalaman. Dalam artian, ada jeda tertentu hingga suatu pengalaman kita sadari. Dengan demikian, sebenarnya bisa dikatakan bahwa setiap pengalaman yang disadari bukanlah pengalaman langsung. “*P*” merupakan respon organisme terhadap sikap orang lain, atau terhadap apa pun yang terjadi di sekitarnya. “*me*” merupakan himpunan terorganisir dari yang lain yang mengasumsikan diri dari subjek yang bersangkutan. Sikap yang lain terhadap diri seseorang merupakan konsepsi *self* yang terorganisir sebagai “*Me*” yang kemudian bereaksi sebagai “*P*”. Di sini kita melihat bahwa “*P*” merupakan *self* sebagai subjek, sementara “*me*” merupakan *self* sebagai objek.

Secara sederhana, konsep *self* sebagai “*I*” dan “*me*” dapat dirumuskan sebagai berikut. “*I*” merupakan manusia atau saya yang ada pada saat ini, dimana saya memiliki masa depan yang terbuka, dan saya menyadari itu. Sedangkan “*Me*” adalah saya yang dari masa lalu hingga saat ini yang terbentuk oleh apa yang saya alami dalam hidup saya yang secara otomatis mempengaruhi diri saya. Misalkan ketika saya berpikir untuk berlari, ketika saya masih berpikir dan menimbang-nimbang keadaan diri saya, saya ada pada kondisi “*Me*”, dan ketika saya memutuskan untuk berlari dan benar-benar berlari, itu berarti saya sedang berada pada kondisi “*I*”.

3.2 Kontingensi Kedirian (*Selfhood*)

Sedari awal tulisan ini saya mengatakan bahwa manusia selalu kontingen terhadap bahasa, begitupun bahasa. Ada dua macam bahasa, yaitu literal dan metafor. Literal merupakan bahasa yang secara umum dimengerti oleh setiap orang, bahasa yang familiar atau akrab, dan biasa digunakan oleh individu atau komunitas tertentu. Adapun metafor merupakan sesuatu yang baru, bahasa yang *unfamiliar*, terdapat penciptaan makna baru dalam metafor. Perbedaan antara bahasa literal dan bahasa metaforis bukan “*a distinction between two sorts of meaning*”, bukan pula “*a distinction between two sorts of interpretation*”, melainkan “*distinction between familiar and unfamiliar uses of noises and marks*” (Rorty, *Contingency* 17).

Dengan kata lain, sebuah metafor bukan hanya memuat makna-makna yang berbeda, bukan pula sekadar kata yang bisa didefinisikan dengan banyak cara. Akan tetapi, sebuah metafor benar-benar memiliki makna yang baru. Hal inilah yang menjadikannya tidak akrab (*unfamiliar*) bagi kebanyakan telinga.

Dalam kaitannya dengan kedirian, kedirian kontingen terhadap bahasa. Oleh karena itu, dengan bahasalah seseorang mengkonstruksi dirinya. Bahasa itu sendiri kontingen karena ia merupakan ciptaan manusia, maka kedirian pun kontingen. Bisa dikatakan, manusia tidak akan menjadi manusia ketika ia tidak berbahasa, begitu juga bahasa, bahasa tidak akan ada tanpa manusia.

Self dan bahasa tak terpisahkan; kedua-duanya kontingen. Oleh karena kontingensi itu, *self* tidak akan pernah tinggal tetap. Hal ini dikarenakan ia selalu

berada dalam keadaan menjadi dan mengalami proses penciptaan. Proses penciptaan itu pasti berlangsung melalui bahasa. Karena itu pula, manusia harus terus mengembangkan keterampilannya dalam berbahasa. Dapat dikatakan, semakin berkembang keterampilan berbahasa seseorang, maka ia akan semakin peka, sehingga ia akan semakin refleksif. Dengan begitu, dalam kaitannya dengan etika, kita akan semakin tahu mana yang baik dan mana yang buruk.

Implikasi dari pandangan Rorty yang menegaskan bahwa *selfhood* sepenuhnya kontingen tersebut, adalah tidak adanya pusat *self* pada manusia. Lebih jauh, hal ini membawa kita pada permasalahan yang lain, yaitu apakah yang bisa kita jadikan patokan untuk menentukan tindakan-tindakan kita? Mengingat, tindakan moral biasanya diarahkan untuk membentuk diri. Dalam artian semakin sering kita melakukan tindakan moral, kita akan semakin dekat dengan diri kita yang sebenarnya, sementara dalam cara pandang Rorty apa yang disebut sebagai diri yang sebenarnya itu tidaklah ada. “*from a conception of ourselves as ‘tissues of contingencies’ can be derived an imperative to self-creation*” (Nicholas H Smith 44). Apa pun yang dilakukan harus mengarah pada *self-creation* (penciptaan diri), bukan pada pusat *self*. Kita harus bisa untuk selalu berubah menjadi kita yang baru atau harus terus melakukan *self-creation*. Kita bebas memilih seperti apa *self* yang akan kita ciptakan. Hal ini bisa kita lakukan dengan cara menciptakan metafora seperti yang sudah saya jelaskan pada paragraf-paragraf sebelumnya.

Gagasan Rorty mengenai *self*, terpengaruh oleh Freud dan Nietzsche. Dalam pandangannya yang dipengaruhi oleh Freud, Rorty mendasarkan moralitas dan tindakan manusia pada sesuatu yang natural. Dalam hal ini, berupa pandangan bahwa manusia itu adalah makhluk yang didorong oleh hasrat. Di sini, dapat dilihat bahwa nilai moral itu bukanlah sesuatu yang didasarkan pada hal-hal yang transendental, melainkan pada apa yang ada pada manusia itu sendiri.

Adapun pengaruh Nietzsche terhadap pemikiran Rorty, berkenaan dengan gagasan Nietzsche mengenai kehendak untuk kuasa (*will to power*). Tujuan dalam segala tindakan manusia adalah untuk memenuhi kehendak untuk kuasa. Dalam moralitas Nietzschean, tindakan itu harus didasari oleh kehendak untuk kuasa dalam bentuknya sebagai kehendak untuk penundukan diri (*will to self-*

overcoming). Manusia harus bisa melampaui dirinya yang sekarang, dengan menciptakan *self* yang baru. Oleh karena tidak ada pusat *self*, tindakan yang kita lakukan tidak lagi mengarah pada ‘*self* yang sebenarnya,’ melainkan pada *self-creation* itu sendiri. Dalam buku *Contingency, Irony, and Solidarity*, Rorty mengatakan bahwa bagi Nietzsche “*a human life triumphant just insofar as it escapes from inherited descriptions of the contingencies of its existence and finds new descriptions*” (Rorty, *Contingency* 29).

Dari paparan tentang *self* di atas, kita melihat bahwa pemikiran Rorty hanya menjelaskan kondisi *self* dan bagaimana kemudian kita harus menentukan tindakan apa yang mesti kita lakukan. Rorty mengatakan bahwa *self* kontingen dengan bahasa, untuk itu manusia harus terus menciptakan metafor dirinya untuk bisa terus berkembang. Dengan kata lain, manusia harus keluar dari sesuatu yang ‘biasa’ atau akrab di lingkungannya dan menciptakan sesuatu yang benar-benar baru dari segi pemaknaan ataupun kata. Akan tetapi, kita tidak menemukan penjelasan yang memadai tentang bagaimana *self* itu terbentuk. Oleh karena itu kita perlu menggunakan pemikiran Lacan untuk melengkapi ketidakmemadaan tersebut.

3.3 Psikoanalisis Lacan

Di dalam sub-bab ini saya akan mengemukakan konsepsi Lacan tentang *self*. Pada bagian sebelumnya kita melihat bahwa *self* menungkingkan kita mengalami diri kita sebagai satu keutuhan. Akan tetapi, melalui pemikiran Lacan, kita akan melihat bahwa keutuhan tersebut sebenarnya hanyalah sesuatu yang kita bayangkan. Menurutnya, *self* pun sebenarnya terfragmentasi. Untuk keperluan ini kita harus memahami terlebih dahulu tiga register yang digagas oleh Lacan berkenaan dengan perkembangan diri manusia, yaitu *the real*, *the imaginary*, dan *the symbolic*.

3.3.1 Tiga Register Lacan

Dalam pemikirannya mengenai perkembangan manusia, Lacan merumuskan tiga tahapan perkembangan, yaitu *the real*, *the imaginary*, dan

the symbolic. Masing-masing berhubungan dengan kebutuhan (*needs*), permintaan (*demand*), serta hasrat (*desire*).

- ***The Real***

The real merupakan tahapan dimana bayi mengalami ketercukupan. Bayi, dalam hal ini merasa bahwa ia merupakan satu kesatuan dengan ibunya, karena setiap kali ia merasa membutuhkan sesuatu, maka kebutuhan itu secara otomatis dipenuhi oleh ibunya. Kebutuhan-kebutuhan bayi pada tahap ini bersifat biologis. Inilah yang disebut *needs*. Di sini, ego belum terbentuk karena si bayi belum mengenal dirinya, bahkan dia juga tidak mengenali ibunya.

The real tak pernah bisa dibahasakan. Melalui yang imajinari dan yang simbolik, kita hanya bisa mendekatinya. Akan tetapi, setiap kali ia disimbolkan, penyimbolan tersebut akan selalu meleset.

“The body is therefore the limit of the interplay of the imaginary and the symbolic, the sort of inert outside that language cannot reach. This is what Lacan calls the real, the irreducibly separate and unsignifiable asymptote of subjectivity” (Mansfield 44)

- ***The Imaginary***

Pada tahapan ini, bayi mulai mengenali bayangannya. Di sini, bayi mengetahui bahwa pantulan tersebut adalah dirinya dan sekaligus tahu bahwa pantulan tersebut bukan dirinya, karena sekadar proyeksi dari dirinya.

“Between the ages of six and 18 months the infant begins to recognize his/her image in the mirror (this does not mean a literal mirror but rather any reflective surface, for example the mother’s face) and this is usually accompanied by pleasure.” (Homer 24)

Pada tahapan yang disebut fase cermin ini bayi melakukan identifikasi, dan melalui identifikasi terbentuklah ego. *“We have only to understand the mirror stage as an identification, in the full sense that*

analysis gives to the term: namely, the transformation that takes place in the subject when he assumes an image” (Lacan, *Ecrits* 1-2). Dengan demikian, bayi mulai terpisah dari ibunya sehingga tidak lagi berada dalam kondisi kepenuhan. Ego yang terbentuk membantu bayi untuk mengendalikan dan mengkoordinasikan tubuhnya sendiri.

Benar bila dikatakan mata dapat melihat kaki, tetapi ia tidak bisa melihat tubuh secara keseluruhan. Kita tidak bisa melihat punggung kita; kita dapat merasakan bagian tertentu dari mereka, jika kita tangkas, tetapi kita tidak bisa mendapatkan pengalaman dari keseluruhan tubuh kita. Tentu saja ada pengalaman yang kabur dan sulit untuk dilacak, tetapi pengalaman tubuh dapat membantu kita untuk mengatur dan mengorganisir *self*. Kaki dan tangan adalah milik *self*.

“It is perfectly true that the eye can see the foot, but it does not see the body as a whole. We cannot see our backs; we can feel certain portions of them, if we are agile, but we cannot get an experience of our whole body. There are, of course, experiences which are somewhat vague and difficult of location, but the bodily experiences are for us organized about a self. The foot and hand belong to the self” (Hubert 91)

Di saat yang sama mulai muncul yang namanya permintaan (*demand*) yang berbeda dari keinginan yang sekadar biologis sifatnya (*needs*). *“Each separate thing we pursue is called a demand”* (Mansfield 46). Dalam hal ini kita harus membedakan antara *yang lain* (*the other*, dengan o kecil) dengan *yang Lain* (*the Other*, dengan O besar). *Yang lain* (*the other*) adalah proyeksi dari dirinya, baik yang ia lihat dalam cermin maupun proyeksi dirinya yang ia lihat dari bayi-bayi yang lain. Adapun *yang Lain* (*the Other*) berada di luar diri, yaitu pada *yang sosial*. *“The big Other is language, the symbolic order; this Other can never be fully assimilated to the subject; it is a radical otherness which, nevertheless, forms the core of our unconscious”* (Homer 44). Permintaan yang dimiliki bayi tersebut, sebenarnya adalah permintaan dari *yang lain* (baik dengan l kecil maupun L besar).

• ***The Symbolic***

The symbolic merupakan tahapan dimana seseorang mulai mengenal bahasa. Seseorang akan memiliki konsep tentang dirinya ketika ia masuk dalam yang sosial. Ketika berada di dalam yang simbolik inilah, manusia akan mengalami kekurangan (*lack*). Hal ini menyebabkan manusia mulai mengenal yang namanya hasrat (*desire*). “*At the heart of its very being is a sense of lack. It endlessly seeks to compensate for this lack, to fill the hole at its core. This longing for self-completion is Lacan’s definition of desire*” (Mansfield 45). Berkenaan dengan hasrat, Lacan juga memperkenalkan satu istilah baru, yaitu *object a* (*objet petit a*). Objek inilah yang menyebabkan hasrat, dan dengan demikian menjadi objek dari hasrat. *Object a* akan selalu ada, terlihat dari ketidakmungkinan hasrat itu sendiri untuk terpenuhi. Selain itu, *object a* ini tidak dapat secara tepat dinyatakan. “*At the intersubjective level of desire the object remains an enigma: each time we try to name it, it slips away*” (Nusselder 26). Hal ini karena objek tersebut adalah sesuatu yang ada di dalam diri seseorang tapi lebih dari diri orang tersebut.

Ada dua bentuk hasrat, yaitu narsistik dan anaklitik. Masing-masing bentuk ini pun dibagi lagi menjadi dua, yaitu *passive narcissistic desire* dan *active narcissistic desire* serta *active anaclitic desire* dan *passive anaclitic desire* (Bracher 20-21).

- a. *Passive narcissistic desire*. Seseorang dapat berhasrat menjadi objek cinta the Other atau menjadi yang dikagumi, yang diangan-angankan, atau yang diakui oleh yang Lain. Dalam *passive narcissistic desire*, dijelaskan bahwa seseorang memiliki hasrat untuk menjadi objek yang dicintai *the other*. Ia juga berusaha untuk menjadi sosok yang dipandang dalam lingkungannya. Oleh karena itu, ia harus bisa melampaui *self*-nya yang sebelumnya untuk bisa menjadi sesuatu yang dicintai atau dikagumi oleh yang lain.
- b. *Active narcissistic desire*. Seseorang dapat berhasrat menjadi yang lain--hasrat yang merupakan suatu bentuk identifikasi dan cinta atau kesetiaan itu adalah yang lain. *Active narcissistic desire* menunjukkan bahwa manusia memiliki hasrat untuk menjadi yang lain. Hal ini menjelaskan bahwa ada acuan dalam diri seseorang, sehingga ia pun ingin menjadi seperti yang lain. Dalam hal ini,

manusia cenderung ingin menempati posisi yang dimiliki orang lain dalam kehidupan sosial.

- c. *Active anaclitic desire*. Seseorang dapat berhasrat untuk memiliki the Other sebagai sarana kesenangan/ kenikmatan (*jouissance*). *Active anaclitic desire* menunjukkan bahwa manusia memiliki hasrat untuk memiliki yang lain sebagai sarana pemuasan *jouissance*. Keinginan manusia untuk memiliki yang lain itu bukan karena ia benar-benar memilikinya, hanya saja itu sebagai suatu hal yang menyenangkan untuknya.
- d. *Passive anaclitic desire*. Seseorang dapat berhasrat untuk diinginkan atau dimiliki oleh yang Lain sebagai objek kesenangan/kenikmatan yang Lain. *Passive anaclitic desire* menunjukkan bahwa manusia memiliki hasrat untuk dimiliki oleh yang lain sebagai objek pemuasan *jouissance* bagi yang lain. Di sini seseorang bersedia untuk dijadikan objek bagi yang lain. Ia akan merasa puas ketika ia diobjekkan.

Hasrat-hasrat semacam inilah yang membuat *self* pada manusia itu selalu berubah. Tidak ada lagi pusat *self* pada manusia, sehingga *self* itu sendiri bersifat lebih fleksibel.

3.3.2 Konsep *Self* Menurut Lacan

Self bukanlah sesuatu yang solid, tapi selalu terfragmentasi. Dalam hal ini, kata fragmentasi dapat kita pahami dalam beberapa pengertian. Pertama, bahwa di dalam diri seseorang terkandung endapan dari yang lain (baik 'yang lain' maupun 'yang Lain'). "*In you more than you*" (Lacan, *Seminar 11* 268). *Self* mulai terbentuk pada tahap imaginari dimana seseorang mulai mengidentifikasi dirinya melalui yang lain, baik proyeksi dirinya maupun orang lain yang ia lihat. Terlebih ketika manusia masuk dalam tahap simbolik, dimana manusia ada di dalam yang sosial.

Self juga terfragmentasi karena sifatnya yang tidak stabil. *Self* mengalami perubahan seiring dengan perubahan yang lain di dalam yang sosial. Hal ini karena pembentukan *self* terjadi bersamaan dengan keberadaan yang lain. Yang lain merupakan *partner* bagi manusia dalam membentuk *self*-nya. Ketika membentuk *self*, manusia melakukan

internalisasi terhadap yang sosial sekaligus eksternalisasi atas yang personal. Proses ini berlangsung terus-menerus, sehingga pembentukan *self* pun tak akan pernah selesai.

Kita cenderung menganggap *self* sebagai gambaran utuh diri kita. Sebagaimana yang terlihat pada fase imaginari ketika gambaran tentang *self* membantu bayi untuk mengkoordinasikan anggota tubuhnya. Keutuhan *self* itu sendiri merupakan imajinasi. Maka, *self* dalam konsepsi Lacan merupakan suatu imajinasi, karena *self* itu sendiri tidak akan pernah benar-benar terbentuk.

Self selalu berkembang dan berubah, oleh sebab itu ia tidak pernah utuh. Perkembangan *self* tersebut didorong oleh hasrat manusia. Manusia terlibat dalam yang sosial adalah untuk memenuhi hasratnya akan keutuhan. Ketidakmungkinan untuk kembali pada keutuhan yang pernah dirasakan pada tahap *the real* ini, juga menyebabkan *self* terfragmentasi.

Dari pembahasan ini terlihat perbedaan posisi Lacan dalam memandang *self* dari posisi umum yang diterima orang. Secara umum, *self* dianggap sebagai sesuatu yang utuh atau setidaknya yang menjadikan seorang individu itu utuh. Adapun *self* dalam pandangan Lacan merupakan sesuatu yang terfragmentasi. Keutuhan *self* tak lebih dari imajinasi. Selain itu, berbeda dari anggapan umum yang menganggap *self* seseorang sebagai aspek internal dari orang tersebut, gagasan Lacan justru menempatkan *self* dalam interaksinya dengan yang lain.

BAB 4 SITUS JEJARING SOSIAL DALAM KAITANNYA DENGAN PEMBENTUKAN *SELF*

4.1 Pembentukan Identitas

Manusia harus menciptakan metaforanya. Berkaitan dengan penjelasan kontingensi kedirian, dimana seseorang menginginkan dan harus memunculkan sesuatu yang baru melalui metafor yang diciptakannya, maka situs jejaring sosial merupakan suatu media untuk menciptakan metafor bagi dirinya. Produksi metafor dalam situs jejaring sosial erat kaitannya dengan pembentukan identitas. Identitas penting karena dia sebagai penunjuk kita pada situs jejaring sosial, sebagaimana dalam kehidupan sosial kita di dunia nyata. Ketika berhubungan dengan orang lain, kita memerlukan pengenal (*identifier*). Pengenal merupakan “*facts used to sort and categorize people and entities from one another*” (Harper 13). Tanpa pengenal ini, tak mungkin seseorang bisa berhubungan dengan orang lain. “*It is even an essential part of encounters among animals*” (Harper 11).

Ada berbagai macam pengenal. Jim Harper membedakannya menjadi empat macam (Harper 13), yaitu:

- “*Something-you-are identifier*” yang merupakan karakteristik yang inheren atau melekat pada tubuh fisik seseorang, misal warna rambut, warna mata, tinggi badan, warna kulit, dan lain-lain. Orang bisa mengenali atau dikenali oleh kita dengan cara mengingat ciri-ciri tersebut. Dengan kata lain, kita mengidentifikasi seseorang dengan cara mencocokkannya dengan ingatan kita tentang ciri-ciri fisiknya yang pernah kita kenali di masa lalu. “*Facts and feelings linked to that person in our memories come forth seamlessly*” (Harper 23)
- “*Something-you-are-assigned identifiers*” yang meliputi nama, nomor, alamat, dan sebagainya. Pengenal ini mendefinisikan seseorang secara sosial. Pengenal ini merupakan pengenal yang diberikan. Pendefinisian secara sosial ini bisa dilakukan, misalnya dengan cara memberi nama kecil pada seseorang, sehingga pada akhirnya nama tersebut menempel pada

dirinya sebagai identitas yang diberikan, dan pada akhirnya menjadi identitas dia yang dikenal secara sosial.

- “*Something-you-know identifier*” yang merupakan karakteristik dimana seseorang memiliki pengetahuan tertentu yang membedakannya dari orang lain. Misalkan Tomo yang merupakan seorang dokter, dikenal orang karena pengetahuannya dalam ilmu kedokteran, sehingga apa pun yang ia katakan mengenai masalah-masalah yang berhubungan dengan bidangnya tersebut akan dianggap benar dan bisa dipercaya. Hal ini juga berkaitan dengan otorisasi seseorang. Ketika seseorang diidentifikasi berdasarkan *something-you-know identifier*, orang-orang yang mengenalinya akan memberi kuasa pada orang tersebut berkenaan dengan apa yang mereka anggap sebagai sesuatu yang diketahui oleh orang tersebut.
- “*something-you-have identifier*,” merupakan karakteristik yang ditentukan oleh kepemilikan atas benda tertentu. Penanda ini tidak hanya menunjukkan siapakah orang tersebut, tetapi juga menunjukkan posisinya dalam lingkungan sosial.

Keempat penanda tersebut bersifat temporer. Identitas seseorang itu terbentuk dari serpihan-serpihan banyak hal yang berbeda yang dikumpulkan dari yang sosial. Oleh karena itu, tidak ada diri kita yang sebenarnya. Empat macam penanda ini juga berlaku dalam situs jejaring sosial. Seseorang dapat diidentifikasi melalui apa yang ia tampilkan pada avatar dan hal-hal yang menjelaskan dirinya melalui akun yang ia buat. Pembentukan identitas dalam situs jejaring sosial pun dilakukan dengan cara yang sama. Kecenderungan kita dalam menciptakan diri dalam situs jejaring sosial pun sesuai dengan apa yang kita kehendaki untuk kita ambil. Situs jejaring sosial sebagai yang sosial menjadi tempat bagi kita untuk mengumpulkan serpihan-serpihan yang berbeda tadi untuk membentuk identitas kita.

Dari penjelasan di atas, terlihat bahwa kita sedang membentuk identitas di dunia maya melalui situs jejaring sosial. Apa yang kita jalani saat ini dan apa yang kita harapkan terjadi pada masa depan merupakan proses pembentukan identitas.

Bukan hanya oleh saya, akan tetapi oleh orang yang memberi penilaian pada saya (berkaitan dengan relasi).

Identitas dalam situs jejaring sosial memainkan peranan yang penting, karena secara langsung maupun tidak langsung identitas menjadi tanda pengenal kita dalam komunitas yang terbentuk di situs jejaring sosial. Dalam situs jejaring sosial, yang menjadi identitas kita adalah *nickname* yang kita tampilkan pada lembar situs jejaring sosial. Interaksi yang terjadi pun pada awalnya berdasarkan tanda pengenal tersebut. Tentu saja dengan faktor pendukung lainnya, seperti penggambaran tentang siapa kita melalui lembar-lembar digital pada situs jejaring sosial.

Akan tetapi, bukan berarti identitas dalam dunia maya tampil sebagaimana mestinya. Di dunia nyata, terdapat satu norma, yaitu satu tubuh, satu identitas. Ini jelas berbeda dengan dunia virtual. Perbedaannya dapat kita lihat dalam kutipan berikut:

“It is composed of information rather than matter. Information spreads and diffuses; there is no law of the conservation of information. The inhabitants of this impalpable space are also diffuse, free from the body’s unifying anchor. One can have, some claim, as many electronic personae as one has time and energy to create.”
(Marc A Smith and Peter Kollock 27)

Dapat kita lihat bahwa satu orang bisa memiliki beberapa identitas selama ia masih punya energi untuk menciptakannya. Dapat pula dikatakan bahwa identitas dalam dunia virtual itu ‘berantakan,’ tapi bukan berarti tidak ada. Hal ini menyebabkan kita tidak benar-benar tahu siapa teman kita dalam situs jejaring sosial atau komunitas virtual. Oleh karena kita tidak pernah benar-benar tahu siapa sebenarnya teman-teman kita dalam komunitas virtual, seringkali kita tertipu akan identitas mereka. Misalkan, seseorang bisa saja membuat *account* dalam situs jejaring sosial dengan sengaja menjabarkan secara ‘keliru’ deskripsi dirinya pada lembar *profile*, dalam hal ini penipuan yang sering terjadi adalah penipuan jender. Kita seringkali tidak mengetahui apakah identitas yang dipaparkan dalam lembar *profile* adalah apa yang sebenarnya atau tidak. Seseorang yang berjender perempuan bisa saja menggunakan jender laki-laki sebagai keterangan jendernya

dalam situs jejaring sosial, begitu juga sebaliknya. Sebenarnya hal tersebut terlihat seolah bukan sebagai permasalahan yang krusial. Akan tetapi, sesuatu di balik itu justru sangat menarik untuk kita cari tahu. Seseorang yang tidak bisa mewujudkan keinginannya di dunia nyata dapat mewujudkan itu di dalam dunia maya melalui situs jejaring sosial. Kita bisa melihat adanya identitas yang diharapkan oleh seseorang untuk menjadi identitas yang menempel pada dirinya. Di luar tujuan atau motivasinya untuk mengelabui, berekspresi atau apapun itu.

4.2 'I' sebagai Subjek

Hubungan kita dengan pengguna lain dalam situs jejaring sosial diperantarai oleh monitor. Dengan begitu kita melihat subjek terpisah dengan situs jejaring sosial. Subjek berada di dunia nyata, dan situs jejaring sosial atau dunia maya ada di dalam monitor. Akan tetapi, ketika kita berinteraksi melalui situs jejaring sosial, kita terlibat di dalamnya, kita merasa benar-benar hidup di dunia maya tersebut. Dalam hal ini, kita bisa mengatakan bahwa situs jejaring sosial merupakan lingkungan baru bagi manusia, hal ini dikarenakan manusia ada di dalam situs jejaring sosial.

Untuk lebih jelas, kita harus mengetahui konsep tentang kehadiran manusia. Kehadiran manusia berbeda dengan kehadiran benda-benda atau hewan yang hanya hadir secara fisik. Dalam situs jejaring sosial, manusia memang tidak hadir secara fisik, melainkan hadir secara mental. Kehadiran manusia secara mental ini dapat dilakukan dengan cara mem-virtualisasi-kan dirinya. Virtualisasi tersebut dilakukan dengan meng-*convert* diri kita menjadi data agar dapat mengakses dunia maya. Hal ini dikarenakan dunia maya tersebut sebenarnya merupakan representasi dari data-data. Dengan demikian, subjek ternyata tidak terpisah dengan situs jejaring sosial. Subjek imanen di dalam situs jejaring sosial tersebut.

Dalam dunia maya, pandangan kita terhadap dunia itu adalah tergantung pada yang tampil di depan kita. Berbeda dengan yang terjadi di dunia nyata, satu penanda merepresentasikan satu hal. Seperti gambar apel merepresentasikan buah apel yang sebenarnya. Representasi seperti ini (yang terjadi di dunia nyata) disebut representasi analog. Di dunia maya, suatu penanda bisa merepresentasikan

banyak hal. Hal ini dikarenakan dunia maya tersebut adalah kumpulan kode-kode yang representasinya tidak memiliki keterhubungan yang tetap dengan kode-kode tersebut. Oleh karena itu, sebuah kombinasi kode dapat mewujud dalam berbagai bentuk representasi. Inilah yang disebut sebagai representasi digital. Dalam interaksi kita dengan dunia maya melalui situs jejaring sosial, justru representasi digital inilah yang utama.

4.3 *The Other*

The other merupakan partner kita dalam membentuk *self*. Untuk memahami hal ini, kita bisa memulainya dengan membahas salah satu mitos Plato. Menurut Plato, pada awalnya, tidak ada manusia laki-laki atau perempuan, yang ada adalah androgini (*andro*=laki-laki, *gini*=perempuan). Akibat kemarahan Zeus, makhluk dengan dua kepala dan empat kaki ini terpisah. Sejak itulah setiap bagian merindukan bagian lainnya. Kerinduan itu muncul karena ada yang ‘hilang’ dari diri seseorang. Dari sini kita bisa mengaitkannya dengan penjelasan mengenai *the other*, dimana kita harus bisa berinteraksi dengan yang lain dalam yang sosial sebagai cara untuk memenuhi hasrat kita akan sesuatu yang ‘hilang’ tersebut. Yang lain pun berperan bagi kita untuk mengidentifikasi diri kita. Dengan kata lain, seseorang baru bisa mengenali dirinya sendiri ketika ia berelasi dengan yang lain di dalam yang sosial.

4.3.1 *The ‘other’*

Dalam kaitannya dengan situs jejaring sosial, *the ‘other’* di sini dimaksudkan pada akun yang kita ciptakan dalam situs jejaring sosial tersebut. Dalam hal ini termasuk juga akun-akun orang lain. Akun yang kita ciptakan dalam dunia maya, sebagai proyeksi dari diri kita, berfungsi sebagai media untuk mengidentifikasi diri. Akun itu adalah penggambaran diri kita. Seperti dalam tahap imaginari, manusia mulai mengidentifikasi dirinya.

Apa yang kita munculkan pada akun merupakan proyeksi diri kita. Akun-akun tersebut biasanya kita munculkan sebagai penggambaran dari diri yang kita harapkan. Diri yang tidak bisa kita wujudkan dalam dunia

nyata, kita wujudkan di dalam situs jejaring sosial atau dunia maya. Apa yang ingin kita tampilkan dalam dunia maya melalui situs jejaring sosial adalah sesuatu yang tidak kita miliki, lalu kita menyimbolkan itu untuk bisa memunculkan harapan kita terhadap diri yang kita ingini.

Dalam konteks ini kita melihat bahwa konsep *the 'other'* bukan semata-mata merujuk pada orang lain, melainkan lebih kepada proyeksi diri kita sendiri. Pada saat masuk ke dalam yang simbolik, kita mengalami kekurangan. Keterlibatan kita di dalam yang simbolik sebenarnya adalah upaya untuk mengatasi kekurangan ini dan membuat diri kita kembali penuh. Dengan kata lain, apa yang kita bentuk dalam tataran simbolik yang berkenaan dengan diri kita, yaitu *the 'other,'* merupakan virtualisasi atas sesuatu yang 'hilang' dari diri kita.

4.3.2 *The 'Other'*

Yang dimaksud dengan *the 'Other'* di sini adalah yang sosial. Untuk bisa mengenali diri, kita harus masuk ke dalam yang sosial tersebut. "*The big Other is the symbolic order; it is that foreign language that we are born into and must learn to speak if we are to articulate our own desire*" (Homer 70). Dengan masuk ke dalam yang sosial berarti kita masuk pada *symbolic order*, kita terlahir dalam dunia yang telah berbahasa, dan kita harus belajar berbahasa untuk mengartikulasikan hasrat kita. Ia juga merupakan hasrat dari sekeliling kita yang kemudian mengubah hasrat kita sendiri, sebagai akibat dari internalisasi yang sosial. Hasrat kita berubah ketika kita mencoba mengungkapkannya. Kita mengemukakan hasrat melalui eksternalisasi. Eksternalisasi ini dilakukan dengan mengemas hasrat kita dalam bahasa. Secara bersamaan kita juga melakukan proses internalisasi, karena bahasa yang kita gunakan merupakan sesuatu yang kita pelajari. Pada saat internalisasi inilah, hasrat dari yang lain pun menyusup ke dalam diri kita, sehingga hasrat kita sendiri berubah. Oleh karena itu, hasrat selalu ditentukan dan dibentuk oleh bahasa.

Dengan kata lain, hasrat yang kita miliki adalah hasrat dari yang sosial itu sendiri. Melalui bahasalah, hasrat bawah sadar dan harapan dari yang

lain ini mengalir ke dalam diri kita. Dapat dikatakan bahwa kita hanya bisa mengemukakan hasrat kita melalui bahasa yang kita punya, oleh sebab itu kita harus mempelajari bahasa melalui yang lain yang sama-sama ada di suatu *symbolic order*. “*We can only express our desire through the language we have and we must learn that language through others* (Homer 70).”

Di dalam yang sosial, mau tidak mau kita harus mengikuti aturan yang berlaku di dalamnya. Dalam konteks pembicaraan kita sekarang, *the ‘Other’* ini adalah situs jejaring sosial itu sendiri. Tidak hanya dalam jejaring sosial di dunia nyata kita harus mengikuti aturan-aturan yang ada, dalam situs jejaring sosial di dunia maya pun kita mau tidak mau harus ikut aturan mainnya. Situs jejaring sosial sebagai *the Other* dengan O besar merupakan suatu lingkungan bagi penggunanya. Melalui penjabaran di atas, dapat disimpulkan bahwa keterlibatan kita dalam situs jejaring sosial pun turut mengubah dan membentuk hasrat kita.

4.4 Penciptaan Diri (*Self-Creation*)

Manusia pada dasarnya memiliki keinginan untuk diterima dalam kehidupan sosialnya. Untuk itu, biasanya mereka akan melakukan atau memperlihatkan hal-hal yang membuat dirinya menjadi sesuatu di antara yang lain.

Dalam kaitannya dengan situs jejaring sosial, seseorang bisa saja menampilkan dirinya seperti apa yang mereka mau dan juga seperti apa yang diinginkan oleh yang lain. Hal ini dapat dilihat dari cara manusia menampilkan dirinya di dalam situs jejaring sosial. Seseorang biasanya ingin terlihat ‘*wah*.’ Untuk bisa terlihat ‘*wah*’ ia harus bisa memperbarui *self*-nya. Dengan demikian, ia bisa menjadi sosok yang dikagumi di dalam kehidupan sosialnya.

Selain itu, manusia juga ingin menjadi seperti yang lain. Ketika seseorang menganggap yang lain itu memiliki suatu posisi yang tidak ia miliki, maka ia cenderung ingin menempati posisi itu. Hal-hal yang tidak bisa ia wujudkan di dunia nyata, bisa dia hadirkan di dunia maya. Misalkan, ketika seorang mahasiswa mengidolakan seorang dosennya yang notabene sangat berkarakter. Di dunia maya, ia bisa membuat dirinya mirip seperti dosen itu. Hal ini dilakukan dengan

cara meniru si idola, misalnya dengan selalu menggunakan kata-kata yang sering digunakan oleh idolanya tersebut. Dengan berusaha menyerupai orang yang ia idolakan tersebut, sebagian hasratnya terpuaskan. Usaha untuk menyerupai orang lain itu dilakukan karena ia tidak memiliki apa yang dimiliki oleh idolanya itu. Situs jejaring sosial memberikan ruang untuk itu, ruang dimana kita bisa menyimbolkan sesuatu yang tidak kita miliki.

Manusia pada dasarnya juga selalu memiliki hasrat untuk mengobjekkan orang lain sebagai sarana pemuas *jouissance*. Selain itu, ada juga beberapa orang yang menampilkan dirinya dengan cara yang kontroversial di dalam situs jejaring sosial. Hal ini dimaksudkan untuk menarik perhatian orang lain. Ia membuat dirinya menjadi objek kesenangan orang lain. Dengan begitu, sebagian hasratnya terpenuhi.

Semua proses pemenuhan hasrat ini sebenarnya adalah usaha untuk aktualisasi diri. Situs jejaring sosial merupakan media yang dapat digunakan manusia untuk mengaktualisasikan dirinya. Situs jejaring sosial ini juga merupakan media bagi produksi metafor yang dilakukan manusia untuk bisa terus berkembang. Untuk terus berkembang, manusia harus bisa 'memperbarui diri'. Dengan menciptakan metafor diri kita dalam situs jejaring sosial, itu berarti kita juga sedang menciptakan diri kita yang baru. Konsepsi yang begitu cair tentang *self* ini membuat perkembangan *self* menjadi diskontinu.

Pada penjelasan sebelumnya, dikatakan bahwa hasrat merupakan sesuatu yang mendorong kita dalam penciptaan diri. Dengan kata lain, hasrat ini harus kita penuhi. Hasrat hanya dapat dipenuhi jika kita mengetahuinya, dalam artian kita tahu objek dari hasrat tersebut. Hal ini hanya mungkin jika hasrat tersebut diberi bentuk dengan yang simbolik. Situs jejaring sosial dapat menjadi media bagi kita untuk melakukan proses pemunculan hasrat tersebut. Saya menyebut proses ini sebagai virtualisasi hasrat.

Penciptaan diri merupakan *imperative* yang paling masuk akal dalam pembentukan *self*. Ia menjadi *imperative* yang paling masuk akal karena beberapa alasan. Pertama, *self* selalu kontingen, sehingga menjadi sangat cair atau fleksibel. Kedua, tidak ada yang namanya inti *self* atau diri yang sebenarnya. Ketiga, ketiadaan inti *self* ini membuat kita tidak memiliki acuan dalam pembentukannya.

Dengan demikian, satu-satunya *imperative* yang memungkinkan adalah penciptaan diri. Yang menjadi titik berat kita, bukan *self* yang seperti apa yang ingin kita ciptakan, melainkan kita harus selalu menciptakan diri yang baru. Kesetiaan pada *imperative* inilah yang menjaga kontinuitas perkembangan *self* kita.

Imperative ini pula yang nantinya akan menjadi acuan kita dalam menilai apakah pengaruh situs jejaring sosial dalam pembentukan *self* ini baik atau buruk. Dalam kasus ini, yang menjadi patokan baik atau buruk bukanlah moralitas seperti yang umum kita ketahui, melainkan proses penciptaan diri itu sendiri. Ketika seseorang menciptakan diri dan lalu menganggap hasil penciptaan dirinya itu sebagai dia yang sebenarnya, maka bisa kita katakan bahwa ini buruk, karena proses penciptaan diri berhenti.

Proyeksi diri kita di dalam situs jejaring sosial sebenarnya merupakan virtualisasi diri kita yang berada pada tataran simbolik. Sebagaimana semua hal yang ada dalam tataran simbolik, proyeksi diri ini pasti juga mengalami kekurangan (*lack*). Ketika kita menganggapnya sebagai sesuatu yang utuh, yaitu sebagai diri kita yang sebenarnya, kita telah menyalah-kenali yang simbolik sebagai sesuatu yang memiliki kepenuhan, sehingga proses penciptaan diri pun berhenti. Berdasarkan *imperative* tadi, kita mengatakan ini buruk. Dari semua uraian di atas terlihat bahwa situs jejaring sosial merupakan faktor yang signifikan dalam pembentukan *self*.

4.5 Pergeseran Konsep *Self*

Pada awalnya, *self* dianggap sebagai sesuatu yang utuh. Akan tetapi, pada saat ini, kita dapat bahwa *self* justru merupakan sesuatu yang terus berubah dan mengalami perkembangan sesuai dengan penciptaan diri seseorang. Makna dari keutuhan *self* itu sendiri mengalami perubahan. Sebelumnya keutuhan *self* itu seolah-olah menunjukkan *self* kita yang sebenarnya, yaitu sesuatu yang membuat kita tetap menjadi kita. Dalam cara pandang Lacanian, keutuhan itu sendiri merupakan sesuatu yang tak lebih dari sebatas imajinasi, akibat anggapan bahwa yang simbolik merupakan realitas yang memiliki kepenuhan. Dengan kata lain, kontinuitas dari kedirian kita ditentukan oleh interaksi kita dengan yang lain,

bukan lagi ditentukan oleh faktor inheren yang terpisah dari dunia luar. Dari penjelasan tersebut, terlihat bahwa *self* yang pada awalnya dianggap sebagai bagian yang solid dari seorang individu, ternyata berantakan dan tidak memiliki inti atau pusat *self*. Dengan demikian, ia cair dan fleksibel.

Pada awalnya kita menganggap *self* tersebut berada di dalam manusia. Akan tetapi, pemahaman yang baru justru meletakkan *self* di dalam yang sosial. *Self* terbentuk dan terus ada melalui interaksi kita dengan yang lain di dalam yang sosial; bukan hanya melalui proses eksternalisasi yang personal, melainkan juga terbentuk melalui proses internalisasi dari yang sosial.

Dengan demikian, pemahaman kita tentang manusia pun mengalami pergeseran. Kita mengenal manusia tidak lagi dengan melihat apa yang ada di dalam diri manusia tersebut, melainkan melalui apa yang ia tampilkan dalam interaksinya dengan yang lain.

4.6 Pergeseran Konsep *Self* dalam Kaitannya dengan Situs Jejaring Sosial

Dalam situs jejaring sosial, pergeseran *self* pun terjadi. Dalam situs jejaring sosial, jelas bahwa *self* itu tidak berpusat. Dengan demikian, kita tidak memiliki *self* kita yang sejati. Seperti yang sudah disinggung dalam penjelasan sebelumnya, dalam situs jejaring sosial, saya bisa saja membuat beberapa akun. Penciptaan akun ini merupakan proses penciptaan diri kita. penciptaan akun ini juga sebagai cara pemenuhan hasrat kita.

Dalam situs jejaring sosial, *self* jelas-jelas menjadi sangat cair dan fleksibel. Di dalam situs jejaring sosial, sangat dimungkinkan untuk menciptakan beberapa akun yang merupakan metafor kita. Seiring dengan perubahan akun, itu berarti kita sedang melakukan penciptaan diri. Kita berusaha untuk menciptakan diri yang lebih atau melampaui diri kita yang sebelumnya. Penciptaan diri ini kita lakukan di dalam yang sosial, dalam hal ini situs jejaring sosial. Maka serpihan-serpihan yang kita ambil dalam proses penciptaan diri pun adalah apa-apa yang ada dalam yang sosial tersebut. Jadi anggapan bahwa *self* itu ada di dalam manusia bergeser menjadi *self* tersebut ternyata ada di dalam yang sosial. Tentu saja hal ini melalui proses internalisasi dan eksternalisasi.

Dengan demikian, pemahaman kita tentang manusia pun ikut mengalami perubahan. Saat ini, kita mengenal manusia melalui apa yang ia tampilkan di hadapan kita. Hal ini terlihat jelas jika kita aplikasikan dalam kehidupan di dunia maya melalui situs jejaring sosial. Kita mengenali dan memahami manusia-manusia yang tergabung dalam situs jejaring sosial itu melalui akun yang ia tampilkan kepada kita. Jadi, kita menerima pengguna lain sebagai dirinya yang sebenarnya sesuai apa yang ia tampilkan di depan kita dalam kaitannya dengan interaksinya dengan yang lain.



BAB 5 PENUTUP

Pada saat ini, situs jejaring sosial di dunia maya merupakan suatu hal yang sudah tidak asing bagi kita. Keberadaan situs jejaring sosial dewasa ini menimbulkan ketergantungan bagi penggunanya. Fenomena inilah yang sedang marak pada saat ini.

Situs jejaring sosial muncul karena kondisi masyarakat yang memungkinkan bagi kemunculannya. Masyarakat pada saat ini adalah masyarakat yang non-representasional. Apa yang tampil di hadapannya, itulah yang mereka anggap sebagai yang sebenarnya. Hal ini dikarenakan dunia yang terbentuk dari informasi, dan arus informasi tersebut sangat deras serta cepat, sehingga kecenderungannya adalah masyarakat kurang bisa memaknai apa yang tampil di hadapan mereka.

Situs jejaring sosial berbeda dengan jejaring sosial di dunia nyata. situs jejaring sosial memiliki realitasnya sendiri, yaitu realitas yang tanpa realitas. Pada keadaan ini kita menyebut situs jejaring sosial sebagai simulakra. Hal ini dikarenakan situs jejaring sosial bukan lagi sekadar simulasi dari dunia nyata. ia memiliki kehidupannya sendiri. Ketika kita terlibat dalam situs jejaring sosial, kita merasa benar-benar ada dan hidup di sana.

Situs jejaring sosial juga merupakan lingkungan yang baru bagi masyarakat. Dikatakan lingkungan karena manusia ada di dalam situs jejaring sosial (dunia maya). Lalu yang menjadi pertanyaan adalah bagaimana lingkungan ini bisa terbentuk? Hal ini dapat dijawab melalui penjelasan mengenai sistem tanda.

Sistem tanda tidak bisa lepas dari posisi dan relasi. Manusia berinteraksi melalui bahasa. Bisa dikatakan manusia saling berinteraksi dengan cara bertukar tanda. Posisi secara otomatis ada ketika interaksi tersebut berlangsung. Suatu tanda atau baru akan memiliki makna ketika ia terkait dengan tanda-tanda atau kata-kata lain sekaligus berbeda dengan tanda-tanda atau kata-kata lain tersebut. Dalam hal ini yang bermain adalah logika perbedaan.

Dalam kaitannya dengan situs jejaring sosial, keterkaitan antar pengguna yang satu dengan pengguna yang lain sama dengan keterkaitan sistem tanda. Terlebih karena interaksi kita dengan yang lain diwakilkan oleh bahasa.

Akan tetapi, bagaimanakah interaksi yang terjadi antara kita dengan pengguna yang lain itu bukan hanya interaksi antara representasi kita dengan representasi orang lain, melainkan kita benar-benar berinteraksi dalam situs jejaring sosial. Untuk menjelaskan ini kita perlu mengetahui tentang konsep kehadiran manusia.

Kehadiran manusia berbeda dengan kehadiran hewan atau pun benda-benda lainnya. Dalam situs jejaring sosial, manusia hadir tidak secara fisik melainkan secara mental. Kehadiran manusia secara mental ini dapat dilakukan dengan cara mem-virtualisasikan dirinya. virtualisasi itu sendiri merupakan cara berada manusia, dan dengan virtualisasi ini jugalah manusia membentuk *self*-nya.

Virtualisasi dilakukan ketika kita mulai mengenal bahasa. Seperti dalam pemikiran Lacan, manusia butuh untuk mengobjektifikasi dirinya. Ada hal-hal yang tidak bisa kita wujudkan di dunia nyata bisa kita ekspresikan di dunia maya. Kita menyimbolkannya melalui situs jejaring sosial. Seperti yang dikatakan Lacan juga, yang bisa disimbolkan adalah yang tidak ada.

Dalam kaitannya dengan situs jejaring sosial, yang sosial merupakan kunci utama. Tanpa yang sosial kita tidak bisa mengenali diri kita. Manusia tidak akan menjadi manusia tanpa bahasa. Kita lahir, lalu masuk ke dalam yang sosial, lalu kita dinamai, barulah kita bisa memiliki konsep tentang diri kita.

Yang sosial itu sendiri merupakan sesuatu yang ada di luar kita. Ketika berinteraksi kita berarti ada di dalam yang sosial. Dengan demikian, kita mau tidak mau harus mengikuti aturan-aturan yang berlaku dalam yang sosial tersebut.

Di dalam yang sosial, kita melakukan proses internalisasi dan eksternalisasi. Ketika kita sedang mencerap apa yang ada dalam yang sosial berarti kita sedang melakukan proses internalisasi yang sosial. Adapun ketika kita ingin mengemukakan sesuatu kepada orang lain, berarti kita sedang melakukan eksternalisasi yang personal. Kedua proses ini berjalan secara bersamaan dan selalu melewati yang sosial, dan melalui kedua proses ini juga kita mengaktualisasikan diri.

Segala proses internalisasi dan eksternalisasi dalam yang sosial sehingga kita bisa mengaktualisasikan diri ini tercakup dalam penciptaan diri yang memang harus selalu dilakukan oleh manusia. Manusia harus bisa menciptakan metaformnya untuk bisa terus berkembang. Situs jejaring sosial merupakan media bagi produksi metafor manusia. Dengan menciptakan metafor dalam situs jejaring sosial, berarti kita juga sedang menciptakan diri kita yang baru, yang berbeda dengan diri kita yang sebelumnya.

Penciptaan diri manusia didorong oleh hasrat. Hasrat ini butuh untuk dipenuhi. Situs jejaring sosial merupakan media bagi pemenuhan hasrat. hasrat tersebut bisa dipenuhi dengan cara membahasakannya. Oleh karena itu, hasrat tersebut harus diberi bentuk, yaitu dengan cara menyimbolkannya melalui situs jejaring sosial.

Penciptaan diri merupakan *imperative* yang paling masuk akal dalam pembentukan *self*. Hal ini dikarenakan *self* itu sendiri kontingen, *self* itu juga tidak memiliki pusat. Oleh karena itu, acuan kita dalam pembentukan *self* adalah penciptaan diri, bukan pada inti *self* lagi. Hal-hal yang tertulis di atas menunjukkan bahwa situs jejaring sosial merupakan faktor yang signifikan dalam pembentukan *self*.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku

- A Christakis and James H Flower. *Connected*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2010.
- Alicke, Mark D. *The Self in Social Judgement*. New York: Psychology Press, 2005.
- A Smith, Marc and Peter Kollock. *Communities in Cyberspace*. New York: Routledge, 1999.
- Ashmore, Richard D and Lee Jusim. *Self and Identity: Fundamental Issues*. New York: Oxford University Press, 1997.
- Baudrillard, Jean. *Simulacra and Simulation*. Michigan: University of Michigan Press, 1994.
- . *Simulations*. New York: Columbia University, 1983.
- Bertens, K. *Filsafat Barat Kontemporer Prancis*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2006.
- Bracher, Mark. *Lacan, Discourse, and Social Change: A Psychoanalytic Cultural Criticism*. New York: Cornell University Press, 1993.
- Craig, Edward. *Routledge encyclopedia of philosophy, Jilid I*. New York: Taylor & Francis, 1998.
- Dasgupta, Subhasish. *Encyclopedia of Virtual Community an Technologies*. USA: Idea Group Referenc, 2006.
- Graham, Gordon. *The Internet: A Philosophical Inquiry*. London: Routledge, 1999.
- Harper, Jim. *Identity Crisis: How Identification Is Overused and Misunderstood*. Washington DC: Cato Institute, 2006.
- Homer, Sean. *Jacques Lacan: Routledge Critical Thinkers*. New York: Routledge, 2005.
- Hubert, George. *Mind, Self, and Society*. Chicago: University of Chicago. 1968.
- Kashima, Yoshihisa. *Self and Identity: Personal, Social, and Symbolic*. London: Lawrence Erlbaum Associates Publishers, 2002.

- Lacan, Jacques. *Ecrits*. London: Routledge 11 New Fetter Lane, 2001.
 ----- . *Introducing*. United States: Totem Books, 1966.
 ----- . *The Seminar of Jacques Lacan Book 11. The four Fundamental Concepts of Psychoanalysis* [S.11]. London: Norton & Company, 1998.
- Lechte, John. *50 Filsuf Kontemporer: Dari Strukturalisme sampai Postmodernisme*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius, 2001.
 ----- . *Fifty Key Contemporary Thinker*. London: Routledge, 2008.
- Luper, Steven. *The Philosophy of Death*. New York: Cambridge University Press, 2009.
- Mansfield, Nick. *Subjectivity: Theoris of the Self From Freud to Haraway*. Australia: National Library of Australia, 2000.
- Nusselder, Andre. *Interface Fantasy: A Lacanian Cyborg Ontology*. Amsterdam: F&N Eigen Beheer, 2006.
- Peat, F David. *From Certainty to Uncertainty*. Washington DC: Joseph Henry Press, 2002.
- Rorty, Richard. *Contingency, Irony, and Solidarity*. New York: Cambridge University Press, 1989.
- Saussure, Ferdinand de. *Course In General Lingistic*. London: Open Court Publishing Company, 1986.
- Schrift, Alan D. *Twentieth-Century French Philosophy: Key Themes and Thinkers*. Carlton: Blackwell Publishing, 2006.
- Smith, Nicholas H. *Strong Hermeneutics: Contingency and Moral Identity*. London: Routledge, 1997.

Sumber Artikel

- Arif Sosiawan, Edwi. “Perkembangan Teknologi Komunikasi.” 13 Maret 2010 pukul 20.30 <<http://edwi.dosen.upnyk.ac.id/PTK.11.09.doc>>
- Deora, Atul Singh. “an Overview of Virtual Reality.” 30 Maret 2010 20:19 <<http://www.scribd.com/doc/6987956/An-Overview-of-Virtual-Reality>>
- Novalia, Rivanie. “Fenomena Situs Jejaring Sosial.” 15 Februari 2010 pukul 16.20 <<http://www.waena.org>>

Tahir, Muhammad Awais. "Virtual Reality or Real Virtuality." 28 Maret 2010
10:54 <<http://www.scribd.com/doc/16665768/Virtual-Reality>>

Sumber Jurnal

Barnouw, Jeffrey. "Signification and Meaning: A Critique of the Saussurean
Conception of the Sign." *Comparative Literature Studies*, Vol. 18, No. 3,
Papers of the Seventh Triennial Meeting of the American Comparative
Literature Association (Sep., 1981), pp. 260-271 18 Mei 2010 22:27

< <http://www.jstor.org/stable/40246264> >

Bredin, Hugh. "Sign and Value in Saussure." *Philosophy*, Vol. 59, No. 227 (Jan.,
1984), pp. 67-77 18 Mei 2010 pk 09.36

<<http://www.jstor.org/stable/3750695>>

Gallop, Jane. "Lacan's "Mirror Stage": Where to Begin." *SubStance*, Vol. 11/12,
Vol. 11, no. 4 - Vol. 12, no. 1, Issue 37-38: A Special Issue from the Center
for Twentieth Century Studies (1982/1983), pp. 118-128 18 Mei 2010 17:37

<<http://www.jstor.org/stable/3684185>>