

# 'Immediacy' dalam Teknokultur<sup>1</sup>

Yasraf A. Piliang<sup>2</sup>

Realitas kehidupan di dalam masyarakat jejaring digital digerakkan oleh dorongan hasrat akan 'kecepatan' dan 'ke-seketika-an' dalam berbagai aktivitas sosial, ekonomi, politik dan kebudayaan. Ada tuntutan, tekanan atau urgensi untuk melakukan berbagai aktivitas sehari-hari dengan cara cepat dan dengan efek segera: makan, minum, menonton, belajar, berkomunikasi, wisata, atau belanja. Sebaliknya, 'menunggu', 'menunda', 'mengantri', 'memeriksa' atau 'merenungkan' sebagai sisi-sisi lain kebudayaan kini kian tak mendapatkan ruang. Sehingga, kecepatan kini tidak saja menjadi unsur penting kebudayaan, ia menjadi kebudayaan itu sendiri: 'budaya kecepatan' (*speed culture*).

Layaknya hasrat yang tak pernah terpuaskan, obsesi akan kecepatan juga tidak ada habisnya. Manusia selalu menginginkan yang lebih cepat. Dalam sejarahnya, teknologi adalah cara untuk menghasilkan kecepatan itu. Melalui mesin-mesin kecepatan, manusia mengalahkan hambatan-hambatan ruang: sepeda, mobil, kereta api, kapal, pesawat terbang, pesawat supersonik, dan kini Internet. Kemajuan teknologi informasi-digital mutakhir telah menciptakan sebuah kondisi, bahwa ruang telah sepenuhnya diatasi oleh kecepatan, sehingga mengirim surat menggunakan kuda yang dulu bisa membutuhkan waktu satu bulan, kini dalam bentuk email dapat dikirim *real-time*.

Kehadiran informasi secara *real-time*, telah menciptakan sebuah persepsi baru tentang waktu, yaitu *immediacy*. *Immediacy* adalah efek perseptual dari kehadiran segala sesuatu dalam simultanitas, keserempakan dan *real-time*, yang 'melampaui' persepsi waktu konvensional sebagai urutan, sekuensi atau durasi: masa lalu, masa kini, masa depan. Kini melalui kehadiran informasi *real-time* persepsi tentang waktu sebagai sekuensi kehilangan makna fundamentalnya. Melalui *immediacy*, kita dapat mengalami—setidaknya—melalui wujud informasi-digital—masa lalu dan masa depan orang lain, yang menimbulkan kekacauan dalam tatanan durasi waktu.

## Dunia Kronologis

Dunia kehidupan pada dasarnya kita tangkap dan alami sebagai sebuah urutan, kronologi atau sekuensi di dalam rentang waktu tertentu, yang di dalamnya kita memahami masa lalu, masa kini dan masa datang, sebagai sebuah kesatuan tak-terpisahkan. Di dalam lintasan waktu itu segala sesuatu 'berlangsung terus' (*endure*), mengikuti satu urutan atau sekuensi yang tidak dapat dibalik, dialihkan atau ditukar. Kesadaran manusia mengikuti rentang waktu tersebut, karena di dalam kesadaran ada semacam rentang 'waktu kesadaran' (*time of*

<sup>1</sup> Makalah disampaikan dalam Extension Course Filsafat (ECF), dengan tema "Slow Sofia: Against the Acceleration of Technoculture", diselenggarakan oleh Fakultas Filsafat, Universitas Katolik Parahyangan, 12 April 2019

<sup>2</sup> Staf pengajar pada program Pascasarjana, Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD), Institut Teknologi Bandung

*consciousness*), sehingga kita menyadari yang telah dan sedang terjadi dan memperkirakan yang akan terjadi.

Waktu, menurut Bergson, identik dengan kontinuitas kehidupan batin kita, berupa aliran (*flow*) atau lintasan (*passage*), yang mencukupi bagi dirinya sendiri. Aliran tidak menyiratkan sesuatu yang mengalir, dan lintasan tidak mengandaikan keadaan yang kita lewati". Sebuah 'saat' (*moment*) adalah transisi di lintasan waktu, yang dialami sebagai durasi. Di lintasan waktu tersebut ada memori (*memory*), yaitu 'rekaman' momen-momen dalam perubahan, sebuah "...memori yang memperpanjang 'yang sebelum' menjadi 'yang sesudah', menjaganya dari hanya sekadar potret yang muncul dan mengilang di dalam sebuah kelahiran masa kini yang tak henti-hentinya" <sup>1</sup>

Kita menyadari waktu sebagai sekuensi masa lalu, masa kini dan masa depan sebagai sebuah kesatuan, yaitu berupa 'durasi' (*durée*). 'Durasi', menurut Bergson, adalah gerak maju berkelanjutan masa lalu yang menyelinap ke dalam masa depan dan yang bertambah ketika ia bergerak maju"<sup>2</sup> Ia adalah pergerakan dinamis dari waktu secara berkelanjutan"<sup>3</sup> Durasi adalah pengalaman waktu dasar kita secara psikis, sebuah kontinuitas dinamis 'masa lalu' ke dalam 'masa kini' untuk menuju 'masa depan', yaitu "...aliran waktu di mana masa lalu 'mendesak' ke ke masa kini menuju masa depan yang terbuka, dan *élan vital* adalah energi penggerak ke masa depan dengan membawa kebaruan."<sup>4</sup>

Terkait durasi, Bergson membedakan waktu psikis (*psychic time*) dan waktu jam (*clock time*). Waktu psikis tidak mempunyai besaran dan ukuran, karena ia adalah sintesis mental tak terukur. Tetapi, waktu jam mengukur yang tak-terukur itu. Misalnya, di dalam filem waktu diberikan ukuran-ukuran: 'lima menit', 'tiga puluh menit', 'dua jam', dst. Durasi filem adalah waktu kualitatif (murni psikis) yang dijadikan kuantitatif. Kesan perubahan kualitatif itu, sebagaimana dikatakan Bergson. "...tak dapat dirasakan di luar kesadaran. Di dalam kesadaran kita, realitas tampil sebagai urutan di dalam waktu, yang mengorganisasikan dirinya menjadi sebuah keseluruhan (*whole*), dan mengikat masa lalu dengan masa kini".<sup>5</sup>

Waktu-jam mengatur, mengkategorikan, mengorganisasikan dan menjadwalkan kehidupan sehari-hari individu dan masyarakat. Misalnya, akte kelahiran merekam dengan persis ruang-waktu jam, hari, bulan dan tahun serta tempat kelahiran kita. Jam tangan kita menjadi semacam 'kompas waktu' bagi setiap orang, yang menginformasikan lokasi waktu misalnya kapan makan pagi, makan siang dan makan malam. Telepon genggam kita melakukan tugas yang lebih komprehensif lagi, yang melalui fitur agenda sebagai semacam 'peta waktu' dari seluruh aktivitas keseharian kita: kuliah, seminar, bimbingan, belanja, wisata, dst. Bahkan, trajektori kehidupan sosial dapat digambarkan melalui berbagai statistik penghasilan, angka kemiskinan dan pengangguran.<sup>6</sup>

Waktu-jam mengukur sesuatu yang pada hakikatnya tak dapat diukur. Ia menjadikan waktu yang tanpa ukuran menjadi kronologi terukur, seperti kalender dan jam tangan. Inilah 'waktu kronologis' (*chronological time*) yang menampilkan urutan-urutan waktu dalam aneka ukuran. Tetapi, waktu tidak bisa dipisahkan dari ruang, yang memungkinkan kita menjelaskan ruang dari persepsi waktu, yang disebut 'waktu geografis': Waktu Indonesia Barat, Tengah dan Timur, sebagai sebuah sekuensi yang secara alamiah tak dapat dihadirkan secara simultan. Melalui skema waktu geografis inilah kita tidak mungkin mengalami waktu masa kini orang yang berada di tempat geografis berbeda. Karena perbedaan geografis inilah, jam lima di WIB berbeda dengan di WIT.<sup>7</sup>

Dalam bingkai geografi waktu inilah kita berbicara tentang urutan peristiwa (*sequence*), yang ditampilkan dalam model 'narasi' (*narrative*). Narasi, menurut Genette, tidak hanya bermakna 'pernyataan naratif' (*narrative statement*), yang berfungsi menceritakan rangkaian peristiwa, tetapi juga bermakna 'urutan peristiwa' (*succession of events*), baik nyata maupun fiktif.<sup>8</sup> Karena itu, menurut Ricoeur, perbincangan tentang narasi tidak dapat dipisahkan dari waktu. Narasi hanya mungkin diceritakan kembali di dalam garis waktu. Sebaliknya, waktu hanya mungkin dipahami dan dicerap oleh kesadaran melalui berbagai bentuk artikulasi, yang salah satunya adalah melalui narasi. Narasi dan waktu saling menentukan secara timbal balik.<sup>9</sup>

Heidegger menggunakan istilah 'temporalitas' (*Zeitlichkeit*) untuk menjelaskan bentuk yang paling asali tentang waktu, yang dibangun melalui dialektika menjadi (*coming to be*), telah ada (*having been*) dan menghadirkan (*making present*) sebagai sebuah kesatuan mewaktu. Dalam kehadiran, sudah inheren pengertian 'sudah-hadir-sebelumnya' dan 'akan-hadir-di-masa-depan', dan ketiganya tak dapat dipisahkan. 'Masa depan', 'masa lalu' dan 'masa kini' melebur ke dalam konsep yang tidak tunggal, tetapi juga tidak terpisah satu sama lainnya, dan waktu itu sendiri digambarkan sebagai kesatuan dari tiga ekstasis mewaktu itu. Heidegger menyebut atribut mewaktu setiap entitas di dalam dunia sebagai 'dalam-kemewaktuan' (*within-time-ness*).<sup>10</sup>

Berdasarkan relasi tak terpisahkan antara narasi dan pengalaman mewaktu, maka seluruh tindakan manusia dalam aneka bentuknya dapat dipandang sebagai narasi, yang oleh Lyotard disebut 'narasi kehidupan'. Sebagaimana dikemukakan Lyotard, bahwa kita hidup di dalam sebuah 'ruh kehidupan', dan bahwa "kehidupan adalah kehadiran dan perumusan dirinya sendiri di dalam pengetahuan tersusun. . .".<sup>11</sup> Dalam hal ini, narasi kehidupan digambarkan sebagai rangkaian 'saat' atau 'momen' yang dibangun dalam kesadaran (atau ketaksadaran) yang dirangkai sebagai sebuah kesatuan saling berkaitan, yang di dalamnya ada semacam 'rationale', dalam rangka mencapai tujuan atau visi tertentu: posisi, kedudukan, fungsi, surga.

### Pemadatan Waktu

Perkembangan teknologi informasi-digital mutakhir telah menciptakan sebuah masyarakat jejaring digital (*digital network society*). Berbeda dengan jejaring pada umumnya, jejaring digital ditandai oleh peran sentral teknologi informasi-digital dalam membentuk kehidupan sosial, politik, ekonomi dan budaya, sebagai 'media' atau 'mediasi' dunia kehidupan. Berbeda dengan media pada umumnya, khususnya media massa seperti televisi yang bersifat 'yang satu-untuk-yang banyak' (*one-to-many-medium*), media informasi-digital bersifat interaktif dan bersifat 'medium-yang-banyak-untuk-yang banyak' (*many-to-many-medium*). Artinya, banyak orang berinteraksi dengan banyak orang di dalam jejaring digital.<sup>12</sup>

Di dalam jejaring digital kehadiran sesuatu di dalam kesadaran kita 'melampaui' model kehadiran-waktu sekuensial-linier, yaitu dalam model simultanitas, keserempakan dan keserba-hadiran-an (*omnipresence*). Semua hadir dalam semacam 'kaleidoskop' kehadiran, bukan fragmen-fragmen yang dipisahkan oleh ruang-waktu, tetapi kehadiran yang melampaui batas ruang-waktu, yaitu 'kehadiran-tumpang-tindih' dalam kesadaran akibat kondisi kesalingterhubungan dalam sistem komunikasi dan interaksi lainnya. Di dalamnya, informasi

mengalir dan menyebar dari jejaring manapun dan meluas, dan menciptakan aneka *milieu* yang melampaui ruang-waktu lokal di dalam sebuah jejaring hiper-koneksi planet.<sup>13</sup>

Kuasa jejaring ini mempengaruhi persepsi kita tentang waktu dan ruang. Interaksi dan komunikasi di dalam jejaring-digital harus ditempatkan dalam bingkai ruang-waktu khusus, dengan model kehadiran simultanitas, keserempakan dan keserba-hadir-an dalam 'waktu yang sama', meskipun berasal dari ruang-ruang yang berbeda. Misalnya, dalam komunikasi alamiah nyaris tak mungkin kita berkomunikasi lintas-geografis, tanpa bantuan alat komunikasi. Di dalam model keserempakan, tindak komunikasi memungkinkan kita melacak keberadaan setiap orang dalam ruang-waktu, karena model komunikasi (dan interaksi) macam ini 'mencabut' segala sesuatu dari konteks waktu material, kronologi dan sejarahnya, dan dihimpun di dalam keserempakan waktu-digital.<sup>14</sup>

'Waktu digital' ini tercipta karena waktu alamiah 'dicabut' dari konteks geografisnya, dan di bawa ke dalam 'ruang artifisial' yang melampaui geografi. Ini terjadi karena 'pemadatan ruang-waktu' (*time-space compression*), yang mengkerutkan waktu yang diperlukan untuk menjelajahi sebuah ruang, sebagai hasil pencapaian teknologi mutakhir transportasi, telekomunikasi atau teleportasi, sampai pada satu titik ia mencapai titik relatif nol (*zero time*). Ketika ruang mengerucut ke dalam 'desa global' telekomunikasi dan 'wahana dunia' kesalingbergantungan ekonomi dan ekologi, dan ketika horizon waktu memendek menuju titik keserempakan, kita harus belajar hidup di dalam ruang dan waktu yang dipadatkan itu.<sup>15</sup>

Perkembangan teknologi informasi-digital telah menciptakan sebuah model 'percepatan' atau 'intensifikasi waktu' (*intensification of time*), yaitu pemadatan waktu dalam mencapai ruang. Perkembangan teknologi informasi-digital telah memungkinkan diatasnya hambatan-hambatan ruang oleh waktu, yaitu durasi waktu yang dihabiskan untuk mencapai sebuah jarak tertentu semakin dimampatkan, sehingga ruang kini 'dikalahkan' oleh waktu. Misalnya, untuk mengirim surat jarak 1000 mil menggunakan kereta kuda menghabiskan waktu sekitar 100 jam, naik kereta api uap sekitar 27 jam, naik pesawat terbang 2,5 jam, naik pesawat jet sekitar 1,5 jam. Tetapi, bila mengirimkan surat elektronik memakai jejaring Internet, bisa sampai dalam *real-time*, yaitu 'segera' setelah ia dikirimkan oleh pengirim.

Melalui pemadatan waktu, terjadi pula 'pemadatan tempo kehidupan' manusia kontemporer. Kecepatan dan percepatan tempo kini menjadi sebuah keniscayaan dalam kehidupan harian, sebagai 'perangkap kecepatan' yang membawa manusia sangat ". . . menggantungkan diri pada kecepatan berlari: bila ia terlalu lambat, ia akan mati. . .".<sup>16</sup> Mengatasi jarak melalui kekuasaan teknologi kecepatan menjadi realitas keseharian manusia kontemporer, yang mempunyai konsekuensi sosial, ekonomi dan politik yang sangat besar: karena ia berkaitan dengan 'penegasian ruang'. Pemadatan waktu menjadi model sentral dunia kehidupan, yaitu model *dromos* (kata Yunani='berlari kencang'). Kecepatan kini menjadi sebuah kekuasaan tertinggi dalam dunia kehidupan, yang mengendalikan setiap orang, sebuah 'dromokrasi' (*dromocracy*).<sup>17</sup>

Pemadatan waktu telah menyebabkan lenyapnya ruang teritorialitas, karena 'waktu kini' (*now*) di sebuah teritorial dapat disatukan dan dihadirkan secara simultan dengan 'waktu kini' di teritorial-teritorial lain. Akibatnya tak ada lagi yang disebut 'masa kini' itu, karena 'masa kini'—sebagaimana dipahami sebelumnya—mensyaratkan adanya trilogi 'sebelum', 'kini' 'setelah'. Kini, semuanya dapat disatukan dalam simultanitas waktu 'kekinian nyata'

(*real time*), yang menyebabkan 'masa kini' lenyap dalam keseketikaan kehadiran simultan. Maka, seperti dikatakan Virilio, setelah melampaui 'ruang-jarak' (*space-distance*), kini kita melampaui 'waktu-jarak' (*time-distance*).<sup>18</sup> karena kini dimensi satu-satunya yang tersisa adalah 'ruang-kecepatan' (*speed-space*) atau 'ruang dromosfera' (*dromospheric space*)."<sup>19</sup>

Akibat dari pemampatan waktu ini adalah apa yang disebut Virilio kondisi 'piknolepsi' (*picnolepsy*), yaitu semacam 'tumpang-tindih waktu'. 'Piknolepsi' (*picnos* dlm bahasa Yunani='sering') berkaitan dengan 'frekuensi' atau 'tingkat keseringan'. Dalam persepsi, misalnya, semakin tinggi 'kecepatan' persepsi, semakin banyak kita melihat benda-benda. 'Piknolepsi' adalah kondisi keseringan, penumpukan dan frekuensi tinggi citra, yang memabukkan (*dizziness*). Di dalam jejaring digital dapat ditemukan rangkaian 'saat-saat' (*instants*) kemunculan citra-citra dengan frekuensi tinggi. Kita hidup di dalam "iring-iring citra yang merepresentasikan berbagai posisi di mana segala yang hidup melintas dengan kecepatan tertentu menempati ruang melalui serangkaian saat"<sup>20</sup>

Tidak saja pergerakan makin cepat dan waktu makin padat, tetapi ada di dalamnya sifat iregularitas, keacakan, ketakterdugaan dan kejutan (*epileptic*), yang memberikan dampak serius pada kesadaran, bila sepenuhnya terserap dan hanyut dalam efek guncangan kejutan itu. Melalui iregularitas ruang epileptik ini, yang dibangun oleh ketakterdugaan dan frekuensi yang tak dapat diramalkan, hidup digiring ke dalam sebuah 'kemenggantungan' (*suspension*) akibat percepatan, yaitu muncul dan menghilangnya yang nyata, tanpa sanggup direnungkan oleh kesadaran. Sebagaimana dikatakan Virilio, "[F]enomena-fenomena asing hanya bertahan beberapa saat sebelumnya semuanya menjadi hal biasa (*ordinary*)"<sup>21</sup>

Pemampatan ruang-waktu telah menciptakan sebuah model 'pemingkakan waktu', yaitu 'waktu-yang-dipadatkan', yang menimbulkan efek psikologis 'kepanikan' (*panics*). Sebagaimana dikatakan Gleick, model kehidupan yang dikuasai kecepatan menjadikan "[k]ita dalam keadaan rusuh. . . tergesa-gesa. . . yang menandai ketaksabaran".<sup>22</sup> Seakan-akan ada yang mengejar-ngejar di dalam kehidupan, sehingga menjadikan kita ingin selalu melakukan segala sesuatu secara cepat, secara instan dan tidak sabar menunggu. Kecepatan menjadi sebuah 'ekstasi', yaitu kondisi ". . . kebebasan dan pemeneraan dalam waktu yang bersamaan".<sup>23</sup> Artinya, kecepatan telah membebaskan manusia dari berbagai hambatan dan konstrain dunia, akan tetapi, ia sekaligus memerangkap manusia di dalam arus kecepatan itu sendiri.

### Dunia Kronoskopis

Sebagaimana telah didiskusikan di atas, perkembangan teknologi informasi-digital, telah menciptakan model simultanitas waktu. Inilah peralihan dari 'waktu natural' ke 'waktu artifisial', dari *clock-time* ke *real time*, dari *kronos* ke *kairos*. Inilah peralihan dari 'waktu kronologis' (*chronological time*) ke 'waktu kronoskopis' (*chronoscopic time*). 'Waktu kronologis' adalah waktu ketika kita merasakan sebuah 'kini' (*now*) dalam urutan momen masa lalu, masa kini dan masa depan. Sebaliknya, 'waktu kronoskopis', tak lagi dibangun oleh urutan, durasi atau sekuensi, melainkan oleh apa yang disebut Virilio "*exposure*", yaitu istilah fotografi untuk menjelaskan proses 'menembakkan' cahaya agar dapat dihasilkan gambar foto.<sup>24</sup> Kronoskopis diibaratkan sebagai cara mengalami waktu sebagai sebuah *exposure*.

Waktu kronologis, menurut Virilio, adalah waktu 'alamiah', sebagai urutan linier: masa lalu, masa kini dan masa depan. 'Waktu kronoskopis' adalah 'waktu artifisial', hasil konstruksi teknologi, yang tidak lagi mengikuti urutan alamiah, tetapi urutan teknologis. Model kehadiran *real-time* telah memungkinkan terbentuknya apa yang disebut Virilio 'waktu-cahaya' (*time-light*), yaitu waktu yang terbentuk oleh peran serat optik dalam 'menyatukan' waktu-waktu alamiah, sehingga orang dapat mengalami simultanitas atau keserempakan waktu, yaitu *real time*. Inilah "... sebuah masa kini intensif (*intensive present*), yang ditimbulkan oleh kecepatan gelombang elektromagnetik, dan tidak lagi menunjuk pada waktu kronologis—masa lalu-masa kini-masa depan—akan tetapi dalam waktu *chronoscopic: underexposed-exposed-overexposed*".<sup>25</sup>

Waktu kronoskopis adalah waktu informasi-digital, dengan ciri simultanitas, keserempakan dan keserba-hadir-an. Waktu macam ini menciptakan semacam ekologi, yaitu 'ekologi virtual', yang di dalamnya jejaring dua-puluh-empat-jam waktu tanpa jeda yang dihuni secara terus-menerus tanpa henti oleh para *browser, googler, blogger, youtuber, facebooker, gamer, atau hacker*. Inilah semacam 'ekologi informasi-digital' yang di dalamnya kita dibentuk oleh 'waktu kronoskopis'. Ini adalah dunia kehidupan yang dipercepat dan bersifat non-linier, non-historis dan *cut-and-paste*, yang di dalamnya setiap orang dapat menangkap "snapshot" tertentu dari kehidupan yang berlari kencang, dan yang di dalamnya kita dibiasakan berpikir dalam model berpikir yang 'diringkas'.<sup>26</sup>

Pemadatan waktu melalui kecepatan tak hanya melenyapkan kendala ruang, akan tetapi, lebih jauh lagi, ia menenggelamkan durasi waktu lokal-geografis sebuah daerah, negara dan bangsa. Kini, melalui fenomena simultanitas, keserempakan dan keserba-hadir-an waktu secara *real-time*, waktu 'kronologis' lokal dicabut dari akar geografisnya, untuk diubah menjadi 'waktu interaktif', yang menjadi milik semua orang melampaui geografi. Masa lalu, masa kini, dan masa depan sebuah wilayah lokal kehilangan maknanya, karena ia kini menjadi waktu *real-time* bagi semua orang. Akibatnya, peristiwa-peristiwa material, kehilangan nilai geometrisnya sebagai sebuah 'kehadiran efektif' melalui kehadiran volume audio-visual nyata-lokal, diambil-alih oleh kehadiran '*tele-presence*', yaitu kehadiran dalam keserempakan waktu.<sup>27</sup>

Simultanitas waktu mengangkat pertanyaan mendasar tentang 'medan pandangan' (*field of vision*). 'Pandangan langsung' (*direct vision*) adalah pandangan alamiah non-mediasi, yang meskipun terbatas, tetapi bersifat otentik. Kini, teknologi informasi-digital memberi keleluasaan mata untuk melihat hampir segala sesuatu dalam sebuah model 'pandangan global' (*global vision*), yang kini mendominasi waktu melihat kita. 'Siaran langsung' (*live covering*) adalah konsep *contradictio-in terminis*, karena pandangan kita di sana justru tidak langsung, tetapi dimediasi teknologi. Karena segala data kini dapat dihadirkan dalam jarak jauh (*telepresence*), yang terbentuk adalah durasi kehidupan tumpangtindih, yang menimbulkan kekacauan horizon alamiah tentang konsep 'jauh' dan 'dekat', 'luar' dan 'dalam', sebuah *disorder* dalam persepsi.<sup>28</sup>

Fenomena simultanitas waktu di atas disebut Virilio 'pembekuan waktu' (*time freezing*), yaitu waktu yang seharusnya berjalan dalam 'urutan-urutan' kini dihadirkan secara simultan di dalam 'ruang-waktu-teknologi'. 'Pembekuan waktu' dimulai dalam keseketikaan *expose* fotografi, siaran langsung televisi, dan kini fenomena *real-time*, yang di dalamnya ruang-waktu itu tidak lagi direpresentasikan di hadapan kita (misalnya melalui mekanisme

layar), melainkan seakan-akan kita benar-benar masuk dan tertanam di dalam ruang-waktu itu (*immersed*). Melalui 'pembekuan waktu', semua waktu—masa lalu/masa kini/masa depan—dimasa-kini-kan—dengan menghilangkan makna urutan, durasi dan perubahan historisnya.<sup>29</sup>

Pembekuan waktu menimbulkan masalah fundamental pada makna ruang, karena waktu tak dapat dipisahkan dari ruang, yaitu pada 'kematian jarak'. Jarak kini telah diatasi oleh waktu melalui *real-time*. Kematian waktu dan kematian jarak ini yang mengakibatkan apa yang dikatakan Virilio sebagai 'kematian geografi' (*the death of geography*).<sup>30</sup> Konsep 'geografi' menjelaskan perbedaan ruang, lingkungan, wilayah, iklim, yang 'diikat' oleh 'perbedaan waktu' (misalnya: WIB, WITA, WIT). Karenanya, kita memiliki perbedaan-perbedaan: di sana/di sini, sebelum/sesudah, luar/dalam, jauh/dekat. Akan tetapi, melalui *real-time*, tidak ada lagi perbedaan ruang-waktu. Melalui "... *interface* terminal-terminal komputer dan monitor-monitor video, perbedaan antara di sini (*here*) dan di sana (*there*) tak lagi bermakna".<sup>31</sup>

### Immediacy dalam Teknokultur

Pemahaman tentang kebudayaan di abad informasi-digital tidak dapat dipisahkan dari peran teknologi—khususnya teknologi informasi-digital—dalam membentuk dan menentukan aneka bentuk ekspresi budaya. Ini karena berbagai bentuk dan ekspresi budaya kini dilakukan melalui 'mediasi' teknologis, mulai dari bentuk komunikasi, relasi sosial, transaksi ekonomi, produksi industri, dunia hiburan, relasi pendidikan, dan ekspresi seni. Karenanya, jadi penting pemahaman tentang bagaimana peran dan kekuatan teknologi informasi-digital dalam menentukan tidak saja ekspresi budaya, tetapi juga perilaku dan cara berpikir manusia di dalamnya.

Bagaimana teknologi—khususnya teknologi informasi-digital—membentuk kebudayaan, dan sebaliknya bagaimana kebudayaan membentuk teknologi dibicarakan dalam bingkai wacana keilmuan mutakhir, yaitu 'teknokultur'. Sebagai sebuah pendekatan keilmuan, teknokultur adalah studi tentang hubungan antara teknologi dan kebudayaan, yang diekspresikan dalam berbagai pola kehidupan sosial, struktur ekonomi, politik, seni, sastra dan budaya populer".<sup>32</sup> Karena di abad jejaring digital sekarang ini fungsi 'mediasi' dan 'komunikasi' sangat sentral, diskusi tentang teknokultur di sini tidak dapat dipisahkan dari skema media digital itu sendiri. Sehingga, secara lebih spesifik, teknokultur dijelaskan sebagai "...teknologi yang memfasilitasi dan memediasi komunikasi yang melaluinya kebudayaan dikonstruksi."<sup>33</sup>

Perkembangan teknokultur yang dibangun model waktu *real-time*, telah menginjeksi ke dalam tubuh kebudayaan dimensi-dimensi 'kecepatan' dan 'percepatan, yang menghasilkan semacam 'budaya kecepatan'. Bahasa Inggris *speed* memiliki makna ganda. Pertama, ia menjelaskan kecepatan dari sesuatu yang bergerak yang bersifat relatif dan terukur, misalnya kecepatan rendah, sedang, tinggi, super tinggi. Tetapi, *speed* secara khusus bermakna 'kecepatan tinggi' (*rapidity*). Dalam fenomena teknokultur abad informasi-digital makna *speed* sebagai kecepatan tinggi dan peningkatan secara terus-menerus menjadi isu dominan. Pengertian kedua ini mengkonotasikan upaya mengalahkan ruang melalui

kecepatan, sehingga kita berbicara tentang berlari kencang, mobil cepat, kereta cepat, atau pesawat supersonik.<sup>34</sup>

Dalam dua pengertian kecepatan di atas, isu yang perlu pemikiran dalam adalah relasi antara 'kecepatan' dengan 'pergerakan fisik'. Dalam bahasa matematika relasi ini digambarkan melalui rumus: KECEPATAN=JARAK÷WAKTU. Relasi ini memiliki implikasi kultural, yaitu peran teknologi dalam mempercepat pergerakan manusia. Akan tetapi, dalam konteks kebudayaan, ada definisi lain kecepatan yang tidak berkaitan langsung dengan pergerakan, tetapi dengan frekuensi atau *kadar kemunculan peristiwa* (atau citra peristiwa). Terkait citra media, Baudrillard menggunakan istilah fantasmagoria, untuk menjelaskan muncul dan menghilangnya citra dalam kecepatan tinggi. Akan tetapi, ketika kita berbicara tentang hidup yang kian cepat atau 'kecepatan kehidupan' (*speed of life*), ia bermakna sekaligus pergerakan yang kian cepat dan fantasmagoria.<sup>35</sup>

Akan tetapi, percepatan kehidupan abad informasi-digital, kecepatan harus dibicarakan dalam dua konteks pergerakan atau disebut Baudrillard 'peledakan', yaitu 'eksplosi' (*explosion*) sebagai peledakan kearah luar, dan 'implosi' (*implosion*) sebagai pergerakan kearah dalam. Dalam konteks persepsi, 'eksplosi' adalah pergerakan cepat (misalnya kereta cepat) yang menyebabkan makin banyak persepsi realitas yang kita kumpulkan. Dalam eksplosi, kita yang mendatangi realitas-realitas itu. Dalam 'implosi' citra-citra realitas itu yang mendatangi kita dalam kecepatan tinggi, misalnya melalui Internet. Dalam kondisi 'peledakan citra' itu, "makna dimuntahkan dan lenyap lebih cepat daripada ia disuntikkan".<sup>36</sup> Peledakan citra ke arah dalam inilah yang disebut 'kecepatan sedentari' (*sedentary speed*), yaitu peristiwa dan citra-citra mendesak ke dalam kehidupan sehari-hari kita.<sup>37</sup>

Bila kecepatan adalah jarak dibagi waktu yang diperlukan untuk menempuhnya, pemadatan ruang-waktu adalah penguasaan jarak oleh percepatan waktu. Baik kecepatan maupun pemadatan ruang-waktu memberikan pengaruh pada manusia pada tingkat psikis-perseptual, yang menghasilkan semacam 'persepsi waktu'. Persepsi waktu yang dihasilkan dari pemadatan waktu inilah yang disebut '*immediacy*'. Konsep ini memiliki dua makna saling berhubungan. Dalam hubungan dengan *ruang*, *immediacy* adalah hubungan atau koneksi langsung *real-time* agen-agen di dalam ruang berbeda. Dalam hubungan dengan *waktu*, ia menjelaskan 'saat' (*instant*), yaitu aliran atau saat waktu, yang muncul tanpa penundaan atau selang waktu, dan berjalan sekaligus dalam simultanitas dan keserempakan. Kedua dimensi kecepatan ini menjadi fondasi dari budaya kecepatan dan *immediacy*.<sup>38</sup>

*Immediacy* dibedakan berdasarkan tiga dimensinya. Pertama, *immediacy* mengkonotasikan gagasan tentang 'keseketikaan budaya' (*cultural instantaneity*), yang dimanifestasikan melalui kiriman kilat, keserba-hadir-an, dan pemenuhan hasrat segera, yang secara terus-menerus meningkatkan tempo kehidupan, seperti pada kapitalisme pasar. Kedua, *immediacy* menyiratkan makna 'ke-langsung-an' atau ketakberjarakan budaya. Kata Lain '*immediatus*' yang bermakna 'tak-terpisahkan' mengkonotasikan tidak saja percepatan kebudayaan, tetapi pengalaman baru 'ke-ini-an atau *thisness* (*haecivity*), sebagai efek dari peningkatan keterhubungan (*connectedness*), meningkatnya tekanan, serbuan, dan 'keadaan mendesak' (*urgency*) dalam interaksi, komunikasi, konsumsi dan arus informasi. Ketiga, dominasi model pengalaman budaya yang dimediasi jarak jauh (*telemediated*), sebagai akibat peran sentral sistem komunikasi dan media elektronik-digital dalam kehidupan sehari-hari:



menonton televisi; mengetik, *scrolling*, mengklik dan *browsing* di layar komputer; berbicara, membuat teks atau mengirim dan menerima gambar di telepon genggam; memencet kode PIN dan melakukan transaksi pada keypad.<sup>39</sup>

*Immediacy* menandai akhir dari era 'kecepatan mekanis' (*mechanical speed*), dan dimulainya era 'kecepatan cahaya' (*light speed*). Era kecepatan cahaya menciptakan sebuah budaya modernitas baru, dengan dua frasa sentral. Pertama, 'fluiditas' (*fluidity*) atau 'likuiditas' (*liquidity*), sebagai sebuah ontologi sosial, yang ditandai oleh sifat cair, lentur dan fleksibel. Di dalamnya, para pebisnis bekerja melalui cahaya (*fibre optic*), dengan metode produksi plastis, sumberdaya beragam, pekerjaan bersifat temporer, perencanaan bersifat fleksibel dan adaptif. Kedua, 'penutupan jarak waktu' atau interval antara hasrat manusia dan pemenuhannya. Pengalaman penghapusan jarak ini sangat sentral dalam globalisasi dan masyarakat jejaring-digital kini. Aktivitas yang dimediasi jarak jauh (*telemediated*)—menonton televisi; mengetik, *scrolling*, mengklik dan *browsing* di layar komputer; berbicara, membuat teks atau mengirim dan menerima gambar di telepon genggam; memencet kode PIN dan melakukan transaksi pada keypad—praktik budaya dalam kondisi *immediacy*.<sup>40</sup>

Kondisi simultanitas, keserempakan waktu atau *real-time* yang dibangun melalui Internet dan World Wide Web menciptakan model kehidupan budaya bagi para pemuja 'ke-waktu-kini-an' (*presentist*) atau tepatnya '*immediatist*'. Dengan *real-time* datang tidak saja *immediacy*, tetapi bersamaan simultanitas dan keserba-hadir-an. *Immediacy* dipandang sebagai efek dari peralihan model waktu *kronos* (sekuensi dan durasi waktu masa lalu, masa kini dan masa depan sebagai sebuah kesatuan) ke arah *kairos* (interupsi sekuensi waktu melalui perayaan 'waktu-kini' (*now-time*)). *Immediacy* adalah produk dari semacam 'kairopolitik,' yaitu politik kekuasaan yang terpusat pada *kairos*, yaitu kekuasaan waktu-kini atas sekuensi waktu. Melalui penghapusan jarak waktu, yang dirayakan kini adalah simultanitas, keserempakan dan keserba-hadir-an tunggal waktu (*omnitemporal*)<sup>41</sup>

*Kairos* adalah waktu palsu, yang oleh Plato disebut sebagai "momen salah" (*ektos ton kairos*). *Kairos* adalah kebalikan *kronos*. Bila *kronos* adalah tataran waktu statis, kuantitatif dalam sekuensi berkelanjutannya, *kairos* adalah waktu revolusioner, kualitatif, waktu sebagai 'penyimpangan' dari waktu alamiah, yaitu *kronos*. *Immediacy* adalah organisasi waktu melalui cara kerja *kairos*, yaitu 'pen-datar'an' waktu dari yang sesungguhnya dibangun oleh multiplisitas waktu lokal yang kaya, sehingga hadir dalam simultanitas dan keserempakan waktu dalam ruang yang diglobalkan dan ditemporalkan. Teknokultur yang dibangun oleh keserempakan dan keserba-hadir-an waktu *real-time*, membuka model kehadiran jarak jauh (*telepresence*), yang memungkinkan setiap orang terkoneksi dalam keserempakan waktu.<sup>42</sup>

Perbedaan dua model waktu di atas—*kronos* dan *kairos*—menciptakan dua model pemaknaan waktu saling bertentangan: 'refleks' (*reflex*) dan 'refleksi' (*reflection*). Secara etimologis istilah "refleks" dalam bahasa Latin bermakna "membiaskan" atau "membelokkan," tetapi beberapa abad kemudian, ia dimaknai 'otomatisme' seperti rangsangan syaraf yang bekerja secara refleks. Akan tetapi, istilah "refleksi" juga memiliki akar etimologis dari *reflexionem*, dan akar bahasa Latin abad 17, *reflectere*, yaitu "memutar balik pikiran seseorang terhadap beberapa subjek". *Reflectere* memiliki banyak konotasi, seperti refraksi, otomatisme dan 'berpikir seketika'. 'Berpikir seketika', tentunya, adalah berpikir tanpa keketatan dan kedalaman, sebagai kebalikan dari refleksi. Publikasi cepat

untuk mendapatkan gelar akademis, adalah contoh efek *immediacy*, yaitu kondisi pikiran yang dalam keadaan “ketak-berpikir-an parah.”<sup>43</sup>

Bila *kronos* membuka ruang bagi model pemaknaan waktu yang didasari oleh cara kerja perenungan atau refleksi waktu, dengan cara memaknai waktu kini dalam kaitannya dengan dengan waktu lampau dan waktu di depan. Sebaliknya, di dalam sifat keserempakan *kairos* dan dalam tekanan kecepatan, refleksi juga dipadatkan dan dipercepat, sehingga proses refleksi menegasi dirinya sendiri, karena ia tidak dapat bekerja dalam ketergopohan. Di dalam *immediacy*, justeru refleksi yang dirayakan atas refleksi, yaitu ‘respons seketika’ atas sebuah stimulus, yang tanpa dilandasi pertimbangan pikiran dalam. Sebaliknya, refleksi adalah jalan untuk mendapatkan makna dalam melalui pertimbangan komprehensif. Talk-show di televisi, perbincangan di Blog, diskusi di Twitter, atau debat di WAG adalah wujud nyata ‘budaya refleksi’ ini, yaitu berpikir seketika dengan efek segera.<sup>44</sup>

### Tantangan Immediacy

Pemadatan ruang-waktu sebagai produk kemajuan teknologi informasi-digital mutakhir, telah menciptakan sebuah budaya kecepatan, yang dibangun oleh kondisi simultanitas, keserempakan waktu, *real-time* waktu, dan keserba-hadir-an, serta persepsi ke-seketika-an dan *immediacy*. Pada tingkat kognitif, budaya kecepatan dan *immediacy* telah membentuk sebuah model kognitif ‘refleks’ yaitu model berpikir instan, cepat dan padat, menggantikan ‘refleksi’ sebagai model berpikir yang mewartu, komprehensif dan mendalam. Tekanan, desakan dan serbuan kecepatan dan kesegeraan ini menjadi sebuah penghalang untuk menciptakan kedalaman budaya (*deep culture*), yaitu kebudayaan sebagai produk kedalaman refleksi hermeneutik.

Ke-seketika-an dan kehadiran instan dalam *real-time* menghapus jarak waktu dan menghilangkan ‘jeda’, ‘penundaan’, ‘penantian’ dan ‘kesabaran menunggu’. Kini, kita tak perlu lagi menunggu informasi; ia bersama kita 24 jam per hari. Aneka gadget seperti smartphone, menjamin bahwa kita melekat dan tak pernah terlalu jauh dari jejaring. Sementara kita tidur, smart phone kita menerima email *real-time* dari berbagai *friends*, transaksi on-line berlangsung di dalam akun bank kita, postingan di media sosial dikomentari selagi kita menyetir, undangan bergabung dengan WAG masuk secara otomatis. Tidak hanya ‘budaya kecepatan’, yang kita huni adalah ‘budaya *immediacy*’ di mana jarak antara waktu dan ruang tidak hanya dimampatkan tetapi secara keseluruhan ‘dilampaui’.

Dalam kondisi dominasi *kairos* atas *kronos*, keseketikaan atas durasi, kerempakan atas sekuensi, *real-time* atas clock-time, refleksi atas refleksi, tidak ada tempat untuk bersembunyi dari kecepatan dan kesegeraan. Reaksi kultural terhadap percepatan, intensifikasi dan kehampaan makna yang diakibatkannya salah satunya adalah reaksi pada tingkat gaya hidup. ‘Budaya cepat’ (*fast culture*)—mulai dari fast-food, Go-Car, Go-Food, sampai Go-Mail—telah menjadikan kecepatan, kesegeraan dan keseketikaan menjadi elemen sentral kebudayaan, yang tidak memberi ruang pada perenungan, refleksi dan kedalaman pengalaman. ‘Budaya lambat’ (*slow culture*) adalah budaya yang ditawarkan, yang secara substansial adalah prinsip ‘menjalankan hidup dalam tempo relatif lambat’, agar dapat dibangun kehidupan bermakna, yang ditunjukkan oleh *slow-food*, meditasi, yoga, atau taichi.

Pada tingkat kognitif, *slow culture* dimanifestasikan dengan mengembalikan fungsi 'refleksi' dalam cara berpikir budaya, yaitu jalan berpikir dalam proses yang ketat, dalam dan komprehensif. Model kognitif 'refleksi' kini mendominasi dunia kehidupan sosial dan budaya di dalam budaya jejaring, media dan media sosial. Perbincangan di berbagai media sosial, seperti Twitter, Facebook, WhatsApp, Line, dsb. adalah model perbincangan 'wacana tanpa kedalaman', yang dibangun oleh model kognitif 'ke-tak-berpikir-an parah', yaitu proses aksi/reaksi, ujaran/respons bersifat instan tanpa landasan kedalaman dan kompleksitas pikiran. Aneka talk-show di televisi atau media sosial juga dilandasi oleh sifat 'aksi-reaksi cepat' macam ini, yang membawa kebudayaan pada ke-datar-an, kedangkalan dan ketakbermaknaan. Mengembalikan kedalaman melalui refleksi adalah tugas penting kebudayaan ke depan [ ]

#### Catatan:

- <sup>1</sup> Henry Bergson, *Key Writings*, Athlone Press, 2002, hlm. 205
- <sup>2</sup> Henry Bergson, *Creative Evolution*, The Modern Library, 1944, hlm.7
- <sup>3</sup> Ronald Bogue, *Deleuze on Cinema*, Routledge, London, 2003, hlm. 12
- <sup>4</sup> *Ibid.*, hlm. 16
- <sup>5</sup> Henry Bergson, *Key Writings*, hlm.46
- <sup>6</sup> Robert Hassan, *The Chronoscopic Society: Globalisation. Time and Knowledge in the Network Economy*, Peter Lang, New York, 2003, hlm. 12
- <sup>7</sup> *Ibid.*, hlm.16
- <sup>8</sup> Gerard Genette, *Narrative Discourse: An Essay in Method*, Cornell . University Press, 1980, hlm. 25-26
- <sup>9</sup> Paul Ricoeur, *Time and Narrative: Volume I*, The University of Chicago Press, 1984, hlm.52.
- <sup>10</sup> Martin Heidegger, *Being and Time*, Basil Blackwell, Oxford, hlm.382-389
- <sup>11</sup> Lyotard, J.F. (1989), *The Postmodern Condition: A Report on Knowledge*, Manchester University Press hlm.34
- <sup>12</sup> Steven Shaviro, *Connected, or What It Means to Live in the Network Society*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 2003, hlm. 7
- <sup>13</sup> Tiziana Terranova, *Network Culture: Politics for the Information Age*, Pluto Press, London, 2004, hlm. 2
- <sup>14</sup> Geert Lovink, *Networks Without a Cause: A Critique of Social Media*, Polity Press, Cambridge, 2011, hlm. 29-30
- <sup>15</sup> David Harvey, *The Condition of Postmodernity*, Basil Blackwell, Oxford, 1990, hlm.240
- <sup>16</sup> Paul Virilio, *Speed and Politics*, Semiotext(e), New York, 1986, hlm. 22
- <sup>17</sup> *Ibid.*, hlm.46
- <sup>18</sup> Virilio, 1986, hlm.134
- <sup>19</sup> Paul Virilio, *Lost Dimension*, Semiotext(e), New York, 1991, hlm.102
- <sup>20</sup> Paul Virilio, *The Aesthetics of Disappearance*, Semiotext(e), New York, 1991, hlm. 10-16.
- <sup>21</sup> *Ibid.*, hlm. 359
- <sup>22</sup> *Ibid.*, hlm. 9
- <sup>23</sup> James Gleick, *Faster: The Acceleration of Just Everything*, Pantheon Book, New York, 1999, hlm. 6
- <sup>24</sup> Ian James, *Paul Virilio*, Routledge, London, 2007, hlm. 38
- <sup>25</sup> Paul Virilio, *Open Sky*, Verso, London, 1999, hlm. 28
- <sup>26</sup> Robert Hassan, *The Chronoscopic Society: Time and Network in the Network Economy*, 2003, hlm. 5
- <sup>27</sup> Paul Virilio, *The Information Boom*, Verso, London, 2005, hlm. 118
- <sup>28</sup> Paul Virilio, *Open Sky*, hlm. 25
- <sup>29</sup> *Ibid.*, hlm. 28
- <sup>30</sup> *Ibid.*, hlm. 65

- 
- <sup>31</sup> Paul Virilio, *Lost Dimension*, hlm. 13
- <sup>32</sup> Debra Benita Shaw, *Technoculture: The Key Concepts*, Berg, Oxford, 2008, hlm. 2
- <sup>33</sup> Lelia Green, *Technoculture: From Alphabet to Cybersex*, Allen & Unwin, Crowns Nest, 2002, hlm. xxxiii
- <sup>34</sup> John Tomlinson, *The Culture of Speed: The Coming of Immediacy*, Sage Publication, London, 2007, hlm. 2
- <sup>35</sup> *Ibid.*
- <sup>36</sup> Jean Baudrillard, *In the Shadow of the Silent Majorities*, Semiotext(e), New York, 1983, hlm. 95
- <sup>37</sup> *Ibid.*, hlm. 3
- <sup>38</sup> *Ibid.*, hlm. 74
- <sup>39</sup> *Ibid.*, hlm. 74-75
- <sup>40</sup> *Ibid.*, hlm. 75-90
- <sup>41</sup> Jason M. Adams, *Occupy Time: Technoculture, Immediacy, and Resistance after Occupy Wall Street*, Palgrave, New York, 2014, hlm. 2-4
- <sup>42</sup> *Ibid.*, hlm. 5-7
- <sup>43</sup> *Ibid.*, hlm. 33
- <sup>44</sup> *Ibid.*, hlm. 22
- <sup>45</sup> Nick Osbaldiston, *Culture of the Slow: Social Deceleration in an Accelerated World*, Palgrave, New York, 2013, hlm. 4-6