

DOMINASI LAYAR DI MASA PANDEMI DALAM TERANG PEMIKIRAN ANNE FRIEDBERG

Gorivana Ageza¹

| Faculty of Philosophy
Parahyangan Catholic University
Bandung, Indonesia

Abstract:

Screen allows humans to experience and understand the world without being limited by the existence of their physical body. This is one of Anne Friedberg's main ideas in her works, which supports the main basis for this article. The Covid-19 pandemic that has occurred since March 2020 has limited, reduced, slowed down, and in some situations it could even be said it almost stopped human mobility, for example, in areas over the world where the 'lockdown' policy was applied. As a consequence, mobility turns into immobility. This condition corresponds to the reality during the pandemic dominated by the presence of screen. There has been growing importance of domestic space as the centre of everydayness that gives crucial role to the screen as its window to the world. This could be perceived as virtual mobility, in the sense that it was a 'mobility' without bodily mobility. This article elaborates Friedberg's thoughts with regard to virtual mobility that has been increasingly dominated by the screen, by examining its relevance to the actual conditions of the people during the pandemic. At the end of this article, the consequences of this massive virtual mobility and screen dominance during the pandemic are analysed—a situation that might bring further implications on the experiences of aura, panopticon, and consumption.

Keywords:

*screen • pandemic • covid-19 • virtual mobility • immobility • domestic space
• virtuality*

Pendahuluan

Pandemi telah berlangsung lebih dari dua tahun, yakni sejak 2020, dan selama kurun waktu itu pula dunia telah berubah secara drastis. Memasuki 2022, perubahan masih pada skala global ini masih terus berlanjut seiring dengan perkembangan Covid-19. Pada akhir 2021 hingga awal 2022 untuk kesekian kalinya dunia kembali dibuat waspada akibat kemunculan mutasi baru dari virus Covid-19 yakni varian Omicron. Sepanjang dua tahun lebih, manusia mengembangkan kemampuan beradaptasi terus-menerus terhadap perubahan lingkungan yang terjadi secara cepat dan tiba-tiba. Pelonggaran dan pengetatan pembatasan fisik dan sosial berlangsung secara dinamis demi kondisi yang disebut “adaptasi kebiasaan baru” dan “hidup berdampingan dengan Corona”.

Pada Senin, 20 Desember 2021, misalnya, redaksi Kompas.id merilis Tajuk Rencana berjudul “Waspada! Omicron, Batasi Mobilitas”.² Sementara itu, pada koran *Kompas* cetak edisi Rabu, 29 Desember 2021, berita bertajuk “Indonesia Bersiap Hadapi Omicron” terpampang pada halaman utama. Tidak hanya disebabkan oleh kemunculan varian baru, berbagai negara juga kembali dilanda gelombang baru virus covid-19. Banyak negara mulai mengetatkan kembali pembatasan sosial, melarang masuknya warga dari negara tertentu, bahkan kembali memberlakukan *lockdown* (“kuncitara”). Berita yang dirilis *Kompas* daring seperti “Korea dan China Hadapi Lagi Gempuran Covid-19”.³, “China ‘Lockdown’, Jutaan Warga Terancam Kelaparan”,⁴ serta “China dan AS Hadapi Gelombang Omicron”⁵ dapat memberikan gambaran mengenai situasi aktual dunia.

Saat awal pandemi, pembatasan fisik dan sosial diberlakukan secara ketat terjadi di berbagai belahan dunia, dan akibatnya pertemuan langsung antarmanusia ditiadakan. Kendati ada pertemuan langsung, kontak fisik dihindari, dan ‘wajah’—sebagai penanda identitas kemanusiaan, seperti yang dikatakan oleh Emmanuel Levinas—’dibebati’ oleh masker dan pelindung wajah (*face shield*). Manusia ‘dirumahkan’ oleh kebijakan karantina dan isolasi, tidak terkecuali para pelajar dan pekerja. Pemberlakuan kuncitara atau pembatasan sosial berskala besar (PSBB) membuat manusia seperti tiba-tiba dipaksa untuk beralih pada dunia internet dan memanfaatkannya semaksimal mungkin. Aplikasi panggilan video dan pertemuan atau

konferensi daring ('dalam jaringan' atau *online*) seperti *Zoom*, *Google Meet*, *Microsoft Team*, dan *Skype* menjadi solusi atas lenyapnya pertemuan-pertemuan fisik. Demikian pula dengan para pelajar yang mulanya menimba ilmu di kelas, lantas berpindah ke *Classroom*, ruang belajar daring besutan *Google*.

Mengenai Ruang Domestik

Sebelum pandemi, ruang domestik cenderung mendapatkan konotasi inferior jika dibandingkan dengan ruang publik yang produktif. Kini ruang domestik menjadi pusat segala aktivitas. Kemutakhiran teknologi komunikasi dan informasi memungkinkan beragam aktivitas tetap berlangsung selama pandemi, sekalipun setiap pihak terpisah lantaran berada di kediaman masing-masing. Dalam sebuah keluarga misalnya, orang tua bekerja dari rumah, demikian pula dengan anak-anak yang bersekolah atau berkuliah. Dalam kondisi terisolasi di ruang domestik, layar perangkat teknologi (*screen*) menjadi semacam jendela yang memungkinkan orang terhubung dengan dunia di luarnya. Perkataan Walter Benjamin nyaris satu abad lalu "*to live in a glass house is a revolutionary virtue par excellence*" tiba-tiba seperti mendapat pemaknaan baru. Tetap berada di rumah dan hanya berinteraksi melalui layar kaca adalah kebiasaan di masa pandemi.

Perubahan interaksi antar manusia yang diakibatkan oleh pandemi, yang kemudian memunculkan ketergantungan terhadap perangkat teknologi dan konektivitas jaringan internet, sebetulnya bukanlah sesuatu yang baru. Sebelum pandemi terjadi, kehidupan keseharian manusia memang sudah didominasi oleh perangkat teknologi komunikasi dan informasi. Hanya saja, pandemi mengamplifikasi kondisi ini hingga pada taraf yang "menggerus" praktik-praktik komunikasi langsung.

Sepanjang berlangsung lebih dari satu setengah tahun pandemi, di berbagai negara terjadi momen-momen genting yang mengharuskan publik nyaris sepenuhnya hanya berkulat di ruang domestik. Pada situasi darurat semacam itu, aktivitas luring ('luar jaringan' atau *offline*) total ditiadakan. Penutupan bioskop (sebelum akhirnya dibuka kembali pertengahan September 2021) menjadi contoh bagaimana sesuatu yang sebelumnya merupakan opsi preferensi—menonton film di bioskop atau di layar-layar kaca seperti monitor komputer, ponsel, dan tablet—dalam situasi genting pandemi bukan lagi menjadi pilihan.⁶

Seiring masih berlangsungnya pandemi, kini dalam interaksi antar manusia dikenal interaksi luring (*offline* atau tatap muka) dan daring (*online*). Setelah memasuki era kenormalan baru dan pelanggaran pembatasan sosial, publik dibiasakan untuk terlebih dahulu memastikan mekanisme penyelenggaraan suatu kegiatan atau pertemuan. Apakah sesuatu diadakan secara luring, daring, atau hibriditas keduanya. Artikel berita *Kompas* bertajuk *Program Kolaborasi Kerja dan "Video Conference" Akan Tetap Tumbuh Pascapandemi* yang terbit 22 April 2021 mengafirmasi bagaimana hibriditas luring daring tumbuh menjadi kebiasaan baru—termasuk ketika penyebaran kasus covid-19 tergolong rendah dan terkendali.

Sebelum pandemi berlangsung pertanyaan mengenai penyelenggaraan suatu acara dianggap tidak perlu diajukan lantaran dianggap sudah pasti dilakukan secara “langsung” (luring atau tatap muka). Konsekuensinya muncul istilah-istilah untuk membedakan penyelenggaraan aktivitas, seperti tatap muka atau tatap maya. Para pekerja sekarang familiar dengan istilah *work from home* (bekerja dari rumah) atau *work from office* (bekerja di kantor). Para siswa siswi peserta didik kini juga mengenal istilah ‘pembelajaran jarak jauh’ (PJJ) atau ‘pembelajaran tatap muka’ (PTM).⁷

Kemampuan manusia beradaptasi dalam kondisi pandemi tidak dapat dilepaskan dari relasi panjang yang sudah terjalin antara manusia dengan media. Kemunculan layar dan sinema lebih dari seabad yang lalu menunjukkan bagaimana manusia mulai membiasakan dirinya melihat sesuatu dalam bentuk bidang datar dua dimensi. Di saat bersamaan, itu sekaligus pula menandai era distribusi visual dan (selanjutnya disusul oleh) audio ke berbagai tempat dan waktu. Ruang fisik “dibenamkan” dan diisolasi dalam dunia dua dimensi. Selanjutnya seiring perkembangan zaman, kemunculan “layar kaca” seperti televisi, komputer, dan ponsel semakin memasifkan proses distribusi audio-visual ini. Media-media tersebut lantas saling terkoneksi satu sama lain.

Bila awalnya konten tontonan audio-visual didistribusikan melalui layar, pandemi telah membuat manusia kian terbiasa ‘hidup’ dalam layar, termasuk dengan mendistribusikan diri ke berbagai tempat dalam wujud dua dimensi. Ruang-ruang fisik digantikan oleh ruang daring (“virtual”) yang menganulir jarak dan perbedaan waktu. Manusia semakin terbiasa dengan aktivitas dan pertemuan virtual. Virtualitas menjadi kelaziman, hingga perlahan-lahan kita semakin tidak merasakan perbedaan mencolok antara dunia nyata dan kehidupan layar. Keduanya menjadi semacam fusi dalam kehidupan keseharian.

Pandangan Anne Friedberg

Pandemi beserta berbagai implikasi dan konsekuensi yang menyertainya memicu telaah dalam tulisan ini. Situasi pandemi mengamplifikasi dominasi dunia virtual dan mengintensifkan fusinya dengan dunia riil. Titik temu seseorang dengan dunia virtual ialah pada *layar*, sebagai sumber pengetahuan dan informasi, serta pusat segala aktivitas. Ada tendensi bahwa mobilitas kini berubah menjadi imobilitas khususnya ketika orang lebih banyak menghabiskan waktu di hadapan layar. Dalam kondisi ini, terjadi dominasi aspek penglihatan (mata), sedangkan tubuh berada pada posisi yang cenderung lebih pasif. Di dalam keterkaitan berbagai kondisi tersebut ruang domestik menjadi pusat berbagai aktivitas.

Beberapa pokok di atas menjadi awal duduk perkara yang memotivasi untuk menelaahnya dalam terang pemikiran Anne Friedberg (1952-2009). Lebih dari satu dekade sebelum terjadi pandemi, Friedberg sudah berfokus menelaah perkara mobilitas virtual melalui layar, dan di saat bersamaan, imobilitas tubuh. Pemikiran Friedberg relatif dipengaruhi oleh Walter Benjamin. Gagasan Friedberg mengenai mobilitas dan virtualitas dapat dilacak pada karya Benjamin “The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction”⁸ dan *The Arcade Project*.⁹ Friedberg memutakhirkan warisan pemikiran Benjamin dengan mengontekstualisasikannya dengan kondisi aktual terkini, sekaligus ia mengkritisi Benjamin.

Anne Friedberg dikenal publik sebagai cendekiawan yang mengintegrasikan kajian film dan media, feminisme, arsitektur, sejarah seni, dan filsafat. Semasa hidupnya ia sempat menduduki posisi sebagai pimpinan studi kritis di *School of Cinematic Arts* pada *University of Southern California*, serta presiden dari *Society of Cinema and Media Studies*. Ia juga dinobatkan sebagai *Academy Film Scholar* oleh *Academy of Motion Picture Arts and Science* (AMPAS). Friedberg meninggal pada 2009 akibat kanker. Meski demikian, *Anne Friedberg Innovative Scholarship Award*—sebuah penghargaan bagi riset-riset di bidang kajian media dan budaya visual—masih terus berlanjut hingga saat ini.

Empat karya Friedberg dirujuk dalam tulisan ini. Pertama, artikel jurnal “Les Flaneurs du Mal(l): Cinema and the Postmodern Condition” yang terbit pada 1991. Kedua, esai “The End of Cinema: Multimedia and Technological Change” yang terbit pada 2000. Ketiga, buku *Window*

Shopping: Cinema and the Postmodern yang terbit pada 1993. Dan terakhir, sekaligus yang terutama adalah *The Virtual Window: from Alberti to Microsoft* dirilis pada 2006.

Dalam tulisan ini, akan dilanjutkan pendekatan yang sudah dirintis oleh Walter Benjamin, dan kemudian oleh Anne Friedberg. Tulisan ini berupaya mendialogkan gagasan Friedberg dengan kemutakhiran teknologi hari-hari ini dan khususnya dengan kondisi aktual pandemi. Dengan demikian, tulisan ini dapat memberikan gambaran dinamika kultural dari kelindan antara perubahan manusia, media, dan konteks konkret suatu era. Hal itu seperti yang diargumentasikan Lisa Gitelman dalam *Always Already New*¹⁰ bahwasanya teknologi selalu dalam proses evolutif, serta senantiasa terkait konteks ruang waktu dan kondisi sosiokultural.

Tulisan ini akan berfokus pada aspek media. Oleh sebab itu, aspek feminisme dan posmodernisme yang juga merupakan corak khas dalam pemikiran Anne Friedberg tidak akan terlalu didalami. Sementara itu, kritik atas kapitalisme, dalam kaitannya dengan media, hanya akan dibahas sejauh hal itu relevan. Untuk menunjukkan perkembangan kondisi aktual di masyarakat, pada tulisan ini akan dilampirkan berbagai artikel berita. Untuk menjaga kredibilitas berita, artikel-artikel tersebut diambil dari koran cetak dan versi daring berbayar (*subscription*): harian *Kompas* dan *Kompas.id*. Tulisan ini berupaya menelaah pemikiran Friedberg, sembari melihat relevansinya dengan perkembangan teknologi terkini dan situasi pandemi, yakni bagaimana pemikiran Friedberg mengenai layar dan mobilitas virtual, serta relevansi antara pemikirannya mengenai layar dan mobilitas virtual dalam era pandemi. Tulisan ini menggunakan pendekatan filosofis sekaligus kajian media dan sinema. Seperti jalur yang ditempuh Friedberg—sebelumnya sudah didahului oleh Benjamin—tulisan ini berfokus pada dinamika kultural pada suatu konteks era.

Siginifikasi Layar di Era Pandemi

Layar (*screen*) memungkinkan manusia mengalami pengalaman dan memahami dunia tanpa dibatasi oleh keberadaan tubuh fisiknya. Demikianlah salah satu gagasan utama Anne Friedberg dalam karyanya¹¹ yang sekaligus menjadi landasan utama tulisan ini. Pandemi covid-19 yang terjadi sejak Maret 2020 telah membatasi, menurunkan,

memperlambat, bahkan pada sejumlah situasi dapat dikatakan, nyaris menghentikan mobilitas manusia. Misalnya yang diakibatkan oleh kebijakan *lockdown* ‘kuncitara’. Konsekuensinya, mobilitas berubah menjadi imobilitas. Kondisi tersebut berkesesuaian dengan implikasi dari keberadaan layar, yakni mobilitas tanpa imobilitas tubuh.

Gagasan Friedberg ini dipengaruhi oleh Walter Benjamin, filsuf yang secara general memang relatif memengaruhi corak pemikirannya. Dalam esai “The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction”, Walter Benjamin mengungkapkan bahwa teknologi reproduksi memungkinkan prediksi dari Paul Valery tergenapi. Benjamin menyitir perkataan Valery “just as water, gas, and electricity are brought into our houses from far off to satisfy our needs in response to a minimal effort, so we shall be supplied with visual or auditory images, which will appear and disappear at a simple movement of the hand, hardly more than a sign.”¹² Berdasarkan kutipan tersebut nampak bagaimana Benjamin bersepakat dengan Paul Valery bahwa konten audio-visual akan dapat didistribusikan ke rumah-rumah, serta kemunculannya dapat dikontrol hanya dengan gerak fisik minimal. ‘Gerakan tangan yang sederhana’ mengisyaratkan pula bahwa tubuh tidak perlu lagi berpindah (*unmoving body*).

Pada bagian lain tulisannya, Benjamin menuturkan bahwa film—setelah sebelumnya didahului oleh fotografi—atau video memungkinkan dunia fisik “dijejalkan” dalam layar.¹³ Bahkan Benjamin, sebagaimana yang dijelaskan oleh Friedberg, mengumpamakan film sebagai bom yang akan “menghancurkan” bangunan fisik yang memenjarakan manusia (*prison-world*), serta membebaskan manusia.¹⁴ Berikut perkataan Benjamin dalam “The Work of Art in the Age Mechanical Reproduction”,

“Our taverns and our metropolitan streets, our offices and furnished rooms, our railroad stations and our factories appeared to have us locked up hopelessly. Then came the film and burst this prison-world asunder by the dynamite of the tenth of a second, so that now, in the midst of its far-flung ruins and debris, we calmly and adventurously go travelling.”¹⁵

Dengan mengacu kepada pernyataan-pernyataan Benjamin dan Friedberg tersebut, maka dapat dikatakan bahwa sekalipun tubuh hanya berada di ruang domestik, manusia dapat mengetahui dunia fisik di luarnya. Di titik ini, menjadi gamblang pula bagaimana film adalah pionir dari teknologi dan budaya layar, yang di kemudian hari berkembang menjadi televisi, komputer, ponsel, tablet, dst.

Untuk menjelaskan gagasan utama tulisan ini yakni mengenai mobilitas virtual, akan dimulai penjabaran mengenai konsep mobilitas dan virtualitas dari Anne Friedberg. Kemudian, akan diolah pemikiran Friedberg mengenai layar. Dan pada bagian akhir tulisan, akan dielaborasi lebih jauh pemikiran Friedberg mengenai mobilitas virtual, terutama dengan menelisik relevansinya dengan kondisi aktual pandemi. Pada bagian akhir tulisan ini, akan disinggung konsekuensi mobilitas virtual dan dominasi layar di era pandemi.

Mobilitas dan Virtualitas

Gagasan Anne Friedberg mengenai mobilitas virtual melalui layar didasarkan pada dua konsep kunci yakni mobilitas dan virtualitas. Pada bagian ini akan diterangkan masing-masing konsep tersebut.

Mobilitas

Gagasan Anne Friedberg mengenai mobilitas dapat ditelusuri pada terminologi *flaneur* dari Charles Baudelaire dan Walter Benjamin. *Flaneur* adalah istilah yang mengacu pada sosok laki-laki yang menikmati sekaligus mengobservasi kota. Baudelaire, sebagaimana yang dijelaskan oleh Friedberg, memahami *flaneur* sebagai *'the impassioned observer'*, laki-laki yang menikmati keramaian dan menjelajah kota.¹⁶ Sementara itu Benjamin mengaitkan pengelana urban ini dengan kebingungan akan distraksi.¹⁷ *Flaneur* menunjukkan mobilitas subjek yang tidak hanya berkulat di ruang domestik, melainkan dengan leluasa mengeksplorasi ruang publik. Baudelaire menggambarkannya dengan ungkapan "...to be away from home, and yet to feel at home; to be hold the world, to be in the midst of the world and yet to remain hidden from the world...".¹⁸ *Flaneur* dengan demikian tidak hanya menunjukkan aspek mobilitas dalam kehidupan manusia modern urban, melainkan juga mengafirmasi fluiditas subjek.¹⁹ Sebagai catatan, Friedberg tidak hanya mengelaborasi ide, ia juga mengkritik terminologi *flaneur* yang Baudelaire kaitkan hanya kepada sosok laki-laki. Baudelaire mengepinggirkan kenyataan bahwa di era yang sama sebetulnya perempuan pun beraktivitas di kota, sebagaimana yang dilakukan laki-laki. Oleh sebab itu, dalam *Window Shopping: Cinema and The Postmodern*, Friedberg secara khusus membahas posisi perempuan dan menyebutnya dengan diksi *flaneuse*.

Kemunculan manusia modern yang mengeksplorasi urban (*flaneur*) di awal abad 20 dapat dikaitkan dengan kemunculan mesin-mesin mobilitas sejak abad ke-19: kereta, lift, mobil, pesawat, dll.²⁰ Friedberg berpendapat bahwa mesin-mesin ini tidak hanya mengubah pengukuran ruang dan waktu, melainkan juga memengaruhi relasi antara gerak tubuh dan penglihatan mata. Pendapat Friedberg ini dapat dibayangkan dengan menjadikan penumpang kereta sebagai contoh kasus. Dalam perjalanan menaiki kereta, penumpang hanya duduk, atau dapat dikatakan bahwa tubuhnya berada dalam kondisi pasif dan tidak bergerak. Meski demikian mata penumpang kereta tersebut terus melihat pemandangan yang bergerak, bahkan dengan cepat. Jendela kereta api menjadi semacam bingkai dengan gambar yang terus bergerak.

Dari gambaran ini muncul implikasi yakni pergerakan tatapan (*gaze*) tidak sama dengan mobilitas tubuh. Gambaran situasi tersebut dapat pula dibandingkan dengan perkembangan selain “mesin-mesin” itu yakni sinema. Friedberg menyitir gagasan Jean-Louis Baudry yang mengaitkan kehadiran sinema sebagai tanda dari ‘mata tanpa tubuh’. Tangkapan mata atau aspek penglihatan tidak mesti simultan dengan gerak tubuh. Pengetahuan dapat lahir dari penglihatan, sekalipun tubuh tidak beranjak ke mana pun. Luce Irigaray menjelaskan fenomena ini dengan mengatakan bahwa penglihatan menggantikan dan membebaskan diri dari tubuh.²¹ Dalam perkataan lain, dari sini muncul dualitas antara *gaze* (‘tatapan’) dengan tubuh.

Virtualitas

Seiring dengan kemutakhiran teknologi komunikasi dan informasi, terminologi ‘virtual’ telah menjadi diksi yang kerap muncul dalam percakapan keseharian di abad 21. Penggunaan diksi ini menjadi semakin dominan ketika dunia memasuki kondisi pandemi. Akibat pembatasan sosial (*social distancing*) dan pembatasan fisik (*physical distancing*), berbagai aktivitas publik lantas bergeser menjadi kegiatan sosial yang berbasis daring, sehingga muncul istilah-istilah seperti kelas virtual, rapat virtual, bioskop virtual, dan pameran seni virtual. Kondisi ini membuat diksi ‘virtual’ menjadi sesuatu yang identik dengan dunia internet dan ruang siber.

Pemaknaan semacam itu adalah sesuatu yang dikritik oleh Friedberg. Bagi Friedberg, mengasosiasikan virtualitas pada dunia digital hanya menyempitkan makna dari virtual. Friedberg mengungkapkan "...I find it necessary to challenge accounts that assume that 'virtual' refers only to electronically mediated or digitally produced images and experiences, and to decouple the term from its unquestioned equation with 'virtual reality'".²² Friedberg menolak gagasan dari pemikir seperti N. Katherine Hayles yang menyatakan bahwa konsep *virtuality* 'virtualitas' baru lahir pasca Perang Dunia II, terkait dengan *cybernetics* dan merupakan suatu kesatuan dengan teknologi informasi.²³ Sebagaimana yang dituturkan ulang oleh Friedberg, Hayles mendeskripsikan virtualitas sebagai "the cultural perception that material objects are interpreted by information patterns".²⁴ Dengan demikian, Friedberg menyimpulkan bahwa virtualitas ala Hayles bercorak determinasi teknologi, serta mengacu pada dematerialisasi mekanis yang berujung pada persoalan informasi.²⁵

Bagi Friedberg, virtualitas adalah perkara dinamika antara materialitas dengan imaterialitas, dan itu bukanlah sesuatu yang baru terjadi di era siber.²⁶ Sebagaimana langkah yang dilakukan Walter Benjamin dalam merespon kehadiran teknologi reproduksi mekanis—yang cenderung dinilai secara peyoratif di awal kemunculannya—yaitu dengan melacak perkembangan sejarah, Friedberg pun melakukan hal yang serupa. Friedberg memulainya dengan menelaah etimologi dari diksi virtual itu sendiri yang berasal dari bahasa Latin *virtus* yang berarti daya atau kuasa. Virtual berarti "relating to, or possessing a power of acting without agency of matter; being functionally or effectively but not formally of its kind".²⁷ Dengan demikian, virtual berarti sesuatu yang material menghadirkan atau diwakilkan oleh yang imaterial. Friedberg membedakan pula terminologi 'virtual' dengan *simulacrum*, yang juga berasal dari bahasa Latin. Jika simulakrum berarti imaji tanpa dasar realitas, 'virtual' memberi titik tekan pada perkara representasi. Representasi dalam konsep virtual dapat berasal dari proses mimetik, maupun simulakra.²⁸

Friedberg mengelaborasi gagasan berbagai pemikir dalam sejarah terkait dengan konsep virtualitas ini. Sekalipun sebagai sebuah istilah, virtual baru muncul di tahun 1831 pada tulisan Sir David Brewster yang

bertajuk *Treatise on Optics*, sebetulnya konsep mengenai virtualitas dapat dilacak hingga ke Plato dengan gagasannya mengenai imaji dan realitas. Johannes Kepler misalnya membedakan imaji menjadi dua yakni *pictura* dan *imago*.²⁹ *Pictura* mengacu pada representasi pada dinding atau bidang datar dan refleksi pada retina mata manusia. Sementara itu, *imago* adalah imaji tanpa substansi fisik. Pada abad ke-17-18, virtual mengacu pada imaji yang muncul melalui lensa atau cermin. Sementara itu dalam *In Matter and Memory* (1896), Henri Bergson mengasosiasikan terminologi virtual dengan imaterialitas dari memori.³⁰

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa virtualitas sebetulnya bukanlah fenomena yang baru terjadi di dunia siber karena sudah berlangsung lama dalam sejarah manusia. Melalui pelacakan sejarah ini, Friedberg hendak menunjukkan bahwa manusia senantiasa berada dalam relasi dengan sesuatu yang berwujud konkret (material) dan representasi visual (imaterial). Friedberg juga mengutip perkataan dari Pierre Levy³¹ dalam *Becoming Virtual* bahwa yang virtual tidaklah berseberangan dengan realitas. Bagi Levy, virtualitas adalah bagian dari evolusi kultural manusia menuju identitas, komunitas virtual, dan realitas virtual. Dan proses tersebut adalah heterogenesis dari perjalanan humanitas dalam “becoming other”.

Layar sebagai Jendela

Pemikiran Charles Baudelaire mengenai *flaneur* menunjukkan fokusnya pada isu mobilitas manusia. Meski demikian, berbeda dari Walter Benjamin, Baudelaire tidak berpihak pada mobilitas virtual. Hal tersebut nampak dari penolakannya terhadap teknologi reproduksi mekanis, misalnya ketika ia mengkritik fotografi. Baudelaire juga menganggap teknologi reproduksi mekanis akan mengacaukan sejarah masa lalu dan memori.³² Fotografi dan sinema lewat kemampuannya merekam peristiwa memang membuat pemahaman manusia mengenai ruang dan waktu berubah. Sesuatu yang sudah berlalu dan terjadi di tempat yang jauh dapat diakses kini dan di sini. Dari sini tampak bagaimana Baudelaire meyakini bahwa mobilitas tubuh mesti simultan dengan mobilitas tatapan. Sementara itu, Friedberg melanjutkan keberpihakan Benjamin pada mobilitas virtual. Anne Friedberg berargumen bahwa mobilitas virtual, dan sekaligus pula imobilitas tubuh, dimungkinkan oleh layar.

Friedberg memilih jendela sebagai analogi dari layar. Analogi Friedberg ini sekaligus juga menunjukkan perbedaan mazhabnya dari kubu pemikir lain yang menjadikan cermin sebagai metafora, misalnya dari kubu psikoanalisis. Friedberg menjelaskan perbedaan dua mazhab ini dengan “the metaphor of the mirror producing substitutive, deceptive, illusory vision and the metaphor of the window producing direct, veridical, unmediated vision...”.³³ Berdasarkan penjelasan Friedberg tersebut nampak adanya kontras epistemologis antara keduanya. Pada metafora jendela, layar dibayangkan sebagai penghubung manusia dengan dunia, alih-alih sebagai sesuatu yang mengaburkan realitas.

Dalam *The Virtual Window: from Alberti to Microsoft* (2006), Friedberg menjabarkan bahwa analogi jendela tersebut bermula dari Leon Battista Alberti, seorang pelukis dan cendekiawan dari abad ke-15. Alberti mengomparasikan lukisan dengan jendela. Lukisan, seperti halnya dengan jendela, “membangkai” dunia tiga dimensi menjadi bidang datar dua dimensi.³⁴ Dalam perkataan lain, dunia riil menjadi representasi. Perkara ‘membangkai’ dunia ini pun bisa membawa konsekuensi-konsekuensi epistemologis lebih lanjut. Tulisan ini hendak menggarisbawahi keberadaan bingkai (*frame*) pada jendela ini. Sebab bingkai jendela akan menentukan visi seperti apa yang hadir (dan di saat bersamaan, tidak hadir) di hadapan orang yang melihatnya.

Benjamin dalam *The Arcade Project*³⁵ mengamati kemunculan arkade (*arcade*) di abad 19. Arkade adalah sebuah gang atau lorong yang di sisi kiri kanannya berjejer toko-toko dengan jendela pajang. Dalam perjalanannya, di abad 20 arkade berkembang menjadi *department store*. Kaca—di samping besi—menjadi material yang Benjamin tandai dalam proses perkembangan dunia modern. Kaca adalah material yang solid dan menghadirkan suasana yang ambigu: menghubungkan sekaligus memisahkan dan membatasi. Kaca mengaburkan batas spasial antara di sini dan di sana (*here and there*), dalam dan luar ruangan. Transparansi ini juga terkait dengan kondisi ketika salah satu pihak dapat terlihat (visibilitas) dan menjadi ‘tontonan’ bagi pihak lainnya, dan dapat berlaku pula sebaliknya.

Pembahasan Walter Benjamin lantas dielaborasi lebih lanjut oleh Friedberg dalam *Window Shopping: Cinema and the Postmodern* dalam *Re:Construction-The public interior/the privat exterior*,³⁶ serta dalam artikel “Les Flâneurs du Mal(l): Cinema and the Postmodern Condition”.³⁷ Friedberg menelisik sejarah dengan mengaitkan jendela pajang (*display window*)

dan penggunaan material kaca di pusat keramaian pada abad ke-19 dan awal abad ke-20 dengan sinema di awal kemunculannya. Selanjutnya ia menelaah pusat perbelanjaan di akhir abad 20, serta mengaitkannya dengan keberadaan bioskop di dalam mal (*mall*) dan kecenderungannya penempatannya di lantai teratas atau ujung dari bangunan. Berdasarkan pemaparan Friedberg dari kedua tulisan tersebut, dapat disimpulkan bahwa bioskop di mal tidak hanya menunjukkan korelasi antara keduanya—jendela pajang analog dengan layar bioskop—melainkan juga mengafirmasi bagaimana mobilitas tubuh akan berkembang dan termutakhirkan menjadi mobilitas virtual melalui layar. Di saat bersamaan, kaca jendela panjang, sebagaimana layar bioskop, menjadi pembatas antara dunia di depan kaca atau layar dengan dunia di dalamnya.

Karya-karya Benjamin dan Friedberg tidak dapat dilepaskan dari zaman ketika keduanya hidup: Benjamin di akhir abad ke-19 dan awal abad ke-20, sedangkan Friedberg di akhir abad 20 hingga transisi milenium ketiga. Benjamin mengaitkan perkembangan lansekap urban (termasuk pusat perbelanjaan) dengan sinema,³⁸ sedangkan Friedberg memutakhirkan itu dengan menelisik keterkaitan antara pusat perbelanjaan dengan sinema, serta perangkat elektronik berbasis layar (seperti televisi dan monitor komputer). Istilah dalam bahasa Indonesia ‘layar kaca’ dapat menjadi gambaran sederhana bagaimana layar berkembang dari sinema dengan mekanisme proyeksi lintas menjadi bermaterial kaca yang memiliki daya untuk menghasilkan cahaya sendiri. Seperti yang sudah dipaparkan pada bagian sebelumnya, Friedberg tidak hanya menandai perkara transparansi dari kaca sebagai pembatas—baik dalam arti pembatas ruang maupun dalam arti layar—melainkan melangkah lebih dalam dengan mengelaborasi persoalan materialitas-imaterialitas.

Era layar kaca sendiri sudah dimulai sejak pertengahan Abad ke-20, yakni lewat kemunculan televisi. Kehadiran televisi di rumah-rumah pada saat itu memiliki andil besar dalam menggerus dualitas antara ruang publik dan domestik. Ruang publik diidentikkan dengan mobilitas, sementara ruang domestik dengan imobilitas. Perangkat televisi (‘layar kaca’) memungkinkan para penontonnya yang berada di ruang domestik dapat senantiasa terkoneksi dengan dunia di luarnya. Dalam *Television, Audiences, and Cultural Studies*, David Morley yang dipengaruhi oleh gagasan Robert Stam, menuturkan dampak televisi terhadap gagasan ruang: “[t]he ‘public’ is thus experienced in the private (domestic) realm: it domesticated’. But

at the same time the ‘private’ itself is thus transformed or ‘socialized’. The space (and experience) created is neither ‘public’ nor private in the traditional senses.”³⁹ Pernyataan Morley tersebut dapat memperjelas pemahaman terhadap gagasan Friedberg, yakni ketika ia mengatakan bahwa konsep ‘jendela virtual’-nya memiliki makna ganda yakni sebagai metafora, sekaligus pula literal yakni layar menggantikan jendela dalam menghadirkan pemandangan luar ke dalam ruangan⁴⁰ Menurut Friedberg, sebagaimana fungsi ventilasi pada jendela, layar juga menjadi saluran pertukaran informasi.

Dalam bab bertajuk “The Multiple” dalam *The Virtual Window: from Alberti to Microsoft* (2006), Friedberg berargumen bahwa perkembangan teknologi akan ‘mengembangbiakan’ jendela. Pada awal kemunculan sinema, sebuah layar berarti sebuah jendela (bingkai tunggal dengan layar tunggal) dengan persepektif tunggal. Kondisi berkembang ketika kemunculan televisi: bingkai tunggal dengan berbagai opsi perspektif karena karakternya yang memungkinkan penonton berganti-ganti saluran (*channel*). Hal ini sekaligus menunjukkan pula lebih besarnya kekuasaan penonton—yang disimbolkan dengan keberadaan *remote*—dalam menentukan pemandangan seperti apa yang ingin disaksikannya melalui ‘jendela’ televisi.

Pada perangkat komputer⁴¹ dan gawai mutakhir terkini, sebuah layar mampu menghadirkan banyak jendela⁴². Bila setiap jendela berarti sebuah perspektif, maka kejamakan jendela berarti ragam perspektif.⁴³ Kekuasaan dan keleluasaan yang dimiliki pengguna juga menjadi semakin besar ketimbang generasi televisi dan perangkat pendukungnya seperti VCR.⁴⁴ *YouTube* misalnya, meskipun sama-sama menggunakan istilah *channel* seperti televisi, opsi kanal yang ditawarkannya seakan-akan tidak terbatas. Hal ini tidak dapat dilepaskan dari cara kerja berbeda yang ditawarkan internet: dari semua, oleh semua, dan untuk semua. Singkat kata, penonton adalah juga produsen, dan sebaliknya. Hal ini dapat dibandingkan dengan generasi televisi, yakni ketika penonton cenderung berada di posisi penerima tontonan saja.

Di saat bersamaan, kondisi multimedia—beragamnya media dan keterhubungan antar media—membuat jendela seakan hadir di mana pun. Kondisi ini dipahami dalam dua arah. *Pertama*, semakin banyak visi yang dihadirkan pada sosok penatap. Kondisi ini amat mengamplifikasi mobilitas virtual. *Kedua*, bila ‘tatapan’ dikaitkan dengan gagasan Michel Foucault,

bahwasanya tatapan adalah perkara kontrol, multiplisitas jendela virtual ini di saat bersamaan adalah juga kanal pengawasan. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa semua pihak tidak hanya saling memperhatikan, melainkan juga saling mengawasi.

Sebagai catatan, dalam perkembangan media ini, Friedberg menyebutkan dua terminologi terkait penonton yakni *consumer-spectator*⁴⁵ dan *user*⁴⁶. Istilah *consumer-spectator* disematkan Friedberg pada kondisi tatapan-termobilisasi (*mobilized gaze*), termasuk di dalamnya orang-orang yang menatap jendela pajang dan layar. Di titik ini, pemikiran Friedberg dapat dibandingkan dengan Guy Debord,⁴⁷ dengan ‘*society of spectacle*’-nya—tontonan berarti komoditas, dan komoditas mesti dipertontonkan—serta para pemikir lain yang juga berpendapat bahwa di era kontemporer menonton tidak dapat dilepaskan dari mengonsumsi komoditas. Dalam perkataan lain, tatapan tidak dapat dilepaskan dari aspek komersialisasi. Lebih lanjut, pendapat Friedberg tersebut mengimplikasikan pula bahwa kapitalisme mutakhir—dalam konteks ini berarti dalam keterkaitannya dengan media—bergantung pada mobilitas, misalnya arus informasi. Di titik ini, multiplisitas jendela tidak hanya berarti keragaman sudut pandang yang memperluas cakrawala perspektif, melainkan juga berarti gempuran komoditas.

Sementara itu diksi *user* dipergunakan Friedberg untuk menjelaskan terjadinya pergeseran posisi penonton. Dengan kemutakhiran teknologi seperti komputer dan ponsel, penonton bergeser menjadi pengguna (*‘user’*). Perubahan ini disebabkan oleh perubahan fungsi perangkat teknologi yang tidak lagi hanya diperuntukkan untuk aktivitas menonton (film dan program televisi), dan penonton tidak lagi diposisikan sebagai sosok yang pasif. Perangkat teknologi mutakhir memungkinkan keleluasaan bagi pengguna (individuasi dan kustomisasi). Di saat bersamaan, terkait penjelasan mengenai kanal *YouTube*, istilah penonton pun menjadi tidak terlalu tepat. Dan di titik ini, istilah *user* (pengguna) lebih sesuai.

Mobilitas Virtual dari Ruang Domestik

Dalam dualitas antara ruang publik dan domestik, sebagaimana ide mengenai flaneur, mobilitas diatribusikan pada ruang-ruang publik. Sementara itu, ruang domestik dilekatkan dengan sifat imobilitas dan tidak produktif. Dimulai sejak kehadiran televisi, dualitas ini mulai dipertanyakan.

Perangkat teknologi Abad ke-21, termasuk jaringan internet, membuat batasan ini kian tergerus. Pandemi menjadi puncak dari semakin tidak relevannya pemilahan tersebut. Ruang domestik telah merangkap menjadi arena produktif. Istilah baru seperti *work from home* menjadi simbol sekaligus afirmasi atas itu.

Pada bab bertajuk “What’s New about Digitized Identities? Mobile Bodies, Online Disguise, Cyberbullying and Virtual Communities” dalam *Digitized Lives: Culture, Power and Social Change in the Internet Era*,⁴⁸ Thomas Vernon Reed memaparkan bagaimana teknologi mengubah ruang domestik. Ia menjelaskan bahwa istilah domestifikasi teknologi memiliki dua arti: metafora dan harafiah.⁴⁹ Dalam arti metafora berarti teknologi yang baru dan asing kemudian menjadi familiar dan nyaman-leluasa digunakan. Sementara dalam arti literal berarti teknologi semakin bergeser ke ruang domestik, misalnya dengan ukurannya semakin kecil dan diperuntukan untuk penggunaan rumahan. Contohnya, perangkat *home theater* dalam kaitan dengan fenomena ini. Penamaan perangkat ini sendiri secara gamblang mengafirmasinya. Reed menambahkan bahwa domestifikasi ini adalah proses historis evolutif yang terkait dengan konteks ruang waktu, dan berlangsung terus-menerus.

Pertemuan antara leburnya ruang publik dan domestik, kemudian berkelindan dengan kondisi transparansi yang dihadirkan layar kaca. Kondisi ini tidak hanya membuat ruang publik (seperti sekolah, kantor, museum atau galeri, lembaga kursus, studio kebugaran, dan seminar) ditransmisikan ke ruang privat, melainkan juga membuat ruang-ruang domestik terpublikasi. Kondisi ini dapat dibandingkan pandangan David Morley.⁵⁰ Akibatnya, ruang domestik (sekalipun hanya sebagian) tidak lagi menjadi sesuatu yang privat. Ruang-ruang privat menjadi konsumsi publik. Perkara waktu juga menjadi persoalan lainnya terkait pembauran antara ruang publik dan ruang domestik. Ruang publik dikaitkan dengan waktu objektif yang mekanis, presisi, dan terfragmentasi secara ketat, sedangkan ruang domestik berkenaan dengan waktu personal yang longgar. Sebagaimana terkikisnya dualitas ruang domestik-publik akibat televisi, Toby Miller berpendapat bahwa keberadaan televisi di ruang domestik memengaruhi persepsi orang terhadap waktu. Televisi, ialah “symbol for time”, demikian gagasan John Hartley yang dikutip oleh Miller.⁵¹ Waktu penayangan program televisi menjadi semacam alarm bagi penghuni ruang domestik.

Kondisi tersebut dapat dibandingkan dengan kondisi di saat pandemi. Di satu pihak, waktu yang dialokasikan bagi aktivitas publik akhirnya melampaui batas waktu seharusnya. Misalnya, durasi bekerja di ruang domestik menjadi lebih panjang ketimbang bekerja di kantor. Di pihak lainnya, suasana longgar khas waktu domestik atau personal dapat pula memengaruhi kualitas kerja, belajar, atau kegiatan lainnya. Kelonggaran ini dapat diartikan secara positif, yakni fleksibilitas. Namun, di saat bersamaan, kelonggaran ini dapat berarti pula kesulitan dalam memilah penggunaan waktu. Multimedialitas mengamplifikasi kondisi tersebut. Dengan keberadaan banyak layar, seseorang dapat tersuruk dalam situasi kerja tanpa henti, atau sebaliknya, kesulitan bekerja atau belajar.

Dalam artikel berita berjudul *Anak-anak Kecanduan Internet pada Masa Pandemi Covid-19* yang dirilis *Kompas.id* pada 5 Agustus 2020 dipaparkan bagaimana anak-anak mengalami adiksi pada internet di luar kebutuhan pembelajaran jarak jauh.⁵² Artikel ini mengisyaratkan bagaimana pengguna perangkat teknologi kesulitan dalam menetapkan batas penggunaan waktu. Dalam konteks ini berarti mengacu pada aktivitas belajar dan hiburan. Ruang domestik juga kerap dikaitkan dengan arena yang aman dan nyaman (*homey*). Ini bisa dibandingkan dengan sinema yang disinggung Friedberg dalam “Les Flaneurs du Mal(l)”⁵³ ketika ia membicarakan imobilitas tubuh penonton di depan layar, serta keamanan yang ditawarkan oleh mal. Sebagaimana keamanan dan kenyamanan yang ditawarkan pusat perbelanjaan, imobilitas tubuh di hadapan layar juga menunjukkan gejala yang serupa. Penonton dapat duduk nyaman di dalam ruangan bioskop, sekalipun kisah dalam film menampilkan adegan-adegan berbahaya.

Kondisi ini hendak dibandingkan dengan situasi pandemi. Ketika kondisi genting, di ruang domestik penonton televisi dapat mengetahui kondisi di luar rumah—termasuk mengetahui kondisi aktual melalui pembaharuan berita terkini—, bekerja melalui komputernya, tanpa harus berjabat tangan di ruang publik dengan risiko tertular penyakit. Dengan perkataan lain, layar menawarkan keamanan dan kenyamanan bagi tubuh yang tidak beranjak (*unmoving body*).

Upaya untuk mengetahui kondisi di luar ruang domestik melalui layar kaca dibuktikan oleh riset yang dilakukan lembaga survei *AC Nielsen* pada bulan-bulan awal pandemi, terutama ketika diberlakukannya pembatasan sosial berskala besar (PSBB). Riset yang dilakukan oleh *AC Nielsen*

menunjukkan bahwa 77% responden mendapatkan informasi mengenai pandemi covid-19 dari menonton program berita di televisi.⁵⁴ Angka tersebut lebih tinggi ketimbang akses informasi melalui mesin pencari, yakni sebesar 56% responden. Hanya dalam rentang waktu sepekan (11-18 Maret 2020) durasi menonton televisi meningkat sebanyak 40 menit menjadi 5 jam 29 menit, serta jumlah penonton televisi meningkat sekitar satu juta penonton.⁵⁵ Kepemirsaaan program televisi berita melonjak 25%.

Dalam *The Arcade Project*, Benjamin menyebut arkade dengan *'the world in miniature'*. Sebutan itu tidak dapat dilepaskan dengan penggunaan material kaca. Dalam konteks pandemi dan keberadaan layar, maka ungkapan Benjamin tersebut menjadi lebih eksplisit. Dalam layar kaca, dunia menjadi semacam miniatur. Secara metaforis dapat dikatakan: dunia (ada) dalam layar.

Erwin Panofsky, sebagaimana yang dijelaskan oleh Friedberg, berpendapat bahwa sinema membuat manusia terbiasa melihat dalam bentuk bidang datar dua dimensi. Di saat bersamaan, cara manusia dalam menginderai ruang dan dunia turut berubah. Pendapat Panofsky tersebut dapat dibandingkan dengan pemikiran Paul Virilio yang menyatakan bahwa layar membuat perbedaan ruang spasial menjadi tidak relevan.⁵⁶ Fenomena yang terjadi selama pandemi mengamini kondisi itu. Bila sebelum pandemi, melalui kegiatan berbasis luring tatap muka, orang amat bergantung pada ruangan fisik, maka dengan tren daring tatap maya melalui ruang virtual pasca pandemi, jauh dekatnya jarak fisik menjadi tidak relevan selagi masing-masing terhubung melalui gawai dan akses internet. Keterlibatan terhadap suatu kegiatan bukan lagi persoalan keterjangkauan lokasi, melainkan akses jaringan.

Artikel berita berjudul *Ketahanan Jaringan Internet Semakin Krusial di Era Pandemi Covid-19* yang dirilis *Kompas.id* 8 Oktober 2020 menyatakan bahwa 12.548 dari 83.218 desa di Indonesia tidak memiliki akses internet.⁵⁷ Sementara itu pada artikel "Tantangan Belajar Jarak Jauh" yang dirilis *Kompas.id* pada 16 Juni 2020 ditampilkan ketimpangan di dunia pendidikan yang terjadi akibat tidak meratanya akses pada internet.

Artikel "Jaringan Internet Lemot, Bagaimana Nasib Pendidikan?" yang dirilis *Kompas.id* pada 16 Mei 2021 menyebutkan bahwa ketimpangan pada proses pembelajaran bukan hanya disebabkan oleh sulitnya akses internet, melainkan juga karena masih banyak pelajar (terutama yang tinggal di

daerah pelosok) bahkan tidak memiliki gawai.⁵⁸ Dari tulisan tersebut tampak bahwa berpindahnya berbagai kegiatan ke pertemuan daring, pada satu pihak menguntungkan karena tidak lagi dibatasi oleh jarak fisik dan perbedaan waktu. Namun di saat bersamaan, perkara kepemilikan perangkat teknologi (“alat produksi”) dan akses terhadap internet memunculkan persoalan lainnya. Dalam dunia pendidikan misalnya, kesenjangan akan lahir dari gap antara pelajar yang memiliki “alat produksi” (gawai dan akses internet), serta tinggal di area yang difasilitasi jaringan internet, dengan yang tidak memilikinya. Pelajar yang berprivilese akan memiliki akses tidak terbatas pada pengetahuan, lantaran tidak lagi dibatasi oleh “durasi dan tembok sekolah”.

Konsekuensi Dominasi Layar

Pada bagian akhir tulisan ini, digarisbawahi tiga pokok, yakni aura, panoptikon, dan konsumsi. Reproduksi mekanis berarti lenyapnya aura, demikian yang ditegaskan Walter Benjamin dalam “The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction”.⁵⁹ *Aura* berarti kehadiran dalam suatu konteks ruang dan waktu. Ketika tulisan itu dibuat, Benjamin mendasarkan pemahamannya pada fotografi dan sinema. Suatu peristiwa dipotret, lantas foto tersebut dapat disebarakan ke berbagai tempat, misalnya foto dalam surat kabar. Sementara itu, dalam film adegan direkam menjadi film, lantas tontonan tersebut dapat diputar di berbagai tempat dan waktu penayangan. Jendela virtual alias layar adalah manifestasi dari reproduksi mekanis. Aura atau kehadiran unik yang dibayangkan Benjamin kini digantikan dengan kehadiran melalui layar.

Pandemi membuat kehadiran langsung (“tatap muka”) bergeser menjadi “tatap maya” melalui layar. Dipengaruhi oleh pemikiran Paul Virilio, Anne Friedberg menjelaskan bahwa transmisi melalui perangkat teknologi berarti persoalan “*real time*” atau transmisi langsung (konten audio visual diterima nyaris bersamaan dengan tempat berlangsungnya aktivitas). Sebelum era internet, kondisi ini dapat ditemui dalam siaran langsung televisi. Namun berbeda dengan era televisi, saat ini siaran dapat dilakukan oleh siapapun, tidak terbatas pada stasiun televisi.

Mengacu pada perangkat teknologi terkini, baik cara kerja seperti sinema maupun televisi, keduanya dapat diakomodasi. Misalnya dalam

sebuah ‘webinar’ (web-seminar; seminar daring) melalui aplikasi *Zoom*, terjadi siaran langsung dari masing-masing penggunanya. Di saat bersamaan, rekaman webinar ini dapat pula diunggah ke *YouTube*, sehingga dapat diakses kapan pun oleh mereka yang tidak dapat mengikuti acara pada waktu pelaksanaannya.

Pokok mengenai aura ini bisa dikaitkan pula dengan gagasan lain Benjamin dalam karyanya yang sama, yaitu perkara mengaktifkan tubuh kolektif. Dalam tulisan tersebut Benjamin merujuk pada sinema, dan ia menjadikan perkara keaktifan tubuh ini sebagai kontras dari seni konvensional (bukan reproduksi mekanis) yang menempatkan tubuh pada posisi pasif. Dalam tulisan ini gagasan tersebut hendak direkontekstualisasikan pada layar media. Jika keberadaan layar berarti mengaktifkan tubuh kolektif, maka dapatkah ini ditarik menjadi: layar media mengintensifkan pengalaman pengaktifan tubuh, sehingga tubuh penonton tidak hanya aktif di hadapan layar melainkan juga secara simultan pada dunia dalam layar? Sebagaimana Benjamin dalam bagian lain tulisannya menyebutkan terminologi ‘distraksi’ untuk menggambarkan pengalaman sinema, dapatkah simultanitas tersebut diartikan pula sebagai manifestasi lebih jauh dari distraksi?

Lebih lanjut, pertanyaannya kemudian adalah apakah kehadiran melalui layar saat berlangsungnya suatu acara daring dapat dianggap sebagai kehadiran unik pada suatu konteks waktu spesifik? Dalam perkataan lain, dapatkah ini dilihat sebagai perkembangan dari *aura*; semacam upaya untuk merekontekstualisasikan aura. Misalnya dalam contoh kasus kehadiran para pelajar (termasuk mahasiswa) dan pekerja. Bukankah presensi dilihat dari kehadirannya secara langsung dalam kelas atau ruang rapat virtual?

Dalam karya-karyanya Friedberg juga menyebutkan Michel Foucault.⁶⁰ Ia menjelaskan bahwa dalam memaknai tatapan (*gaze*), Benjamin memilih rute yang berbeda dari Foucault. Alih-alih membicarakan kuasa lewat tatapan, Benjamin mengaitkan tatapan dengan mobilitas. Dengan menitikberatkan fokus pada mobilitas virtual, nampak dengan gamblang kiblat dari pemikiran Friedberg. Meski demikian, dalam porsi tidak dominan, Friedberg tetap menyinggung Foucault, khususnya dalam isu *panoptikon* dan tatapan (*gaze*).

Mengacu pada hal itu, dalam tulisan ini diperhitungkan perkara pengawasan dari tatapan. Ini adalah isu yang tidak hanya relevan, melainkan

juga krusial di era pandemi. Transparansi dari kaca yang dibahas oleh Benjamin, lantas dilanjutkan oleh Friedberg dalam penjelasan mengenai layar, berkaitan erat dengan tatapan yang mengontrol dan pengawasan. Semakin banyak jendela, berarti semakin banyak pula tatapan. Hanya saja berbeda dari era sinema, pada era multimedia dan internet seperti sekarang, tatapan, kontrol, dan pengawasan berasal dari manapun dan terjadi kesalingan. Pihak yang ditatap, adalah sekaligus juga pihak yang menatap. Manusia menjadi seperti ‘mahamelihat’. Penonton, di saat bersamaan adalah tontonan bagi pihak lain, dan sebaliknya. Semua pihak saling mengawasi, dan akibat bergesernya pusat aktivitas ke ruang domestik, maka itu berarti pengawasan ini merangsek pula hingga ke ruang-ruang domestik.

Hal ketiga yang ditandai adalah mengenai sisi konsumtif dari tatapan. Friedberg menjelaskan fenomena ini dengan istilah *consumer-spectator*.⁶¹ Mengelaborasi Benjamin,⁶² Friedberg meyakini bahwa *looking* tidak dapat dilepaskan dari *selling* dan *buying*. Pada bagian lain tulisannya, ia menyoroti keterkaitan antara jendela pajang di pusat perbelanjaan dengan layar sinema. Kondisi pandemi yang membuat kehidupan didominasi oleh layar berarti penonton atau pengguna (‘user’) akan terus menerus disodorkan komoditas yang men-‘seduksi’ untuk *dikonsumsi* atau dibeli. Komoditas ini tidak hanya mengacu pada produk konkret berwujud, melainkan juga dapat berupa produk imaterial. Misalnya, penggunaan media sosial, layanan streaming, dan *online game*.

Artikel berita *Kompas.id* yang bertajuk “Masyarakat Kian Aktif Belanja Daring” (2 Juli 2020 dalam kolom Riset),⁶³ dan “Media Sosial, Ruang Pelarian dari Pandemi Covid-19” (11 Juni 2020 dalam kolom Pendidikan dan Kebudayaan)⁶⁴ mengafirmasi hal tersebut. Artikel berita “Anomali Laptop ‘Gaming’ di Masa Pandemi” (17 Juli 2020)⁶⁵, dan “Pandemi, Pasar Komputer ‘Gaming’ Pecah Rekor di 2020”⁶⁶ (21 April 2021) dapat memberikan gambaran lain. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa pandemi mengamplifikasi aspek *konsumsi* dari ruang domestik, yang sebelumnya diidentikkan dengan ruang nonproduktif.

Simpulan

Walaupun penggunaan media sudah lazim dilakukan sebelum masa pandemi, situasi aktual telah mengamplifikasinya ke tahap yang belum

pernah terjadi sebelumnya. Dinding ruang domestik dan *layar* menandai ruang lingkup kehidupan selama pandemi, sembari juga menjalankan fungsi proteksi. Ruang domestik kini telah berubah menjadi pusat berbagai aktivitas, sementara interaksi antarmanusia banyak dilakukan melalui layar. Tulisan ini telah menunjukkan terjadinya perubahan kultural manusia dalam terang pemikiran Anne Friedberg mengenai media, sekaligus berupaya merekontekstualisasikannya dengan kondisi aktual pandemi. Pendekatan filosofis serta kajian media dan sinema dalam tulisan ini memperlihatkan bahwa dalam dunia virtual, perbedaan lokasi dan waktu menjadi tidak relevan.

Layar memungkinkan kehadiran virtual secara instan dan simultan, tanpa memerlukan kehadiran langsung secara fisik. Bersama konten audio-visual, manusia kini menduplikasi diri dan mendistribusikannya ke berbagai tempat. Dapat dikatakan bahwa pandemi beserta berbagai implikasi dan konsekuensi yang menyertainya memunculkan beberapa temuan yang bisa dieksplorasi lebih lanjut. Pandemi mengamplifikasi dominasi dunia virtual dan mengintensifkan fusinya dengan dunia riil. Layar kini menjadi sumber pengetahuan dan informasi yang sangat dominan, sekaligus menjadi pusat segala aktivitas kebanyakan orang. Dalam hal ini, pergerakan manusia berubah menjadi jauh lebih sempit ruangnya, yakni kebanyakan terjadi di hadapan layar. Dalam kondisi ini, semakin penting pula fungsi aspek-aspek yang menekankan penglihatan yang visual, sementara tubuh orang lebih banyak berada dalam keadaan pasif dan tidak banyak berpindah atau bergerak. Di masa kini, lebih dari masa sebelum pandemi, ruang domestik telah menjadi pusat berbagai aktivitas manusia.

Bibliography:

- Benjamin, Walter. *The Arcades Project*. R. Tiedemann (Ed.). Massachusetts: President and Fellows of Harvard College, 1999.
- _____. "The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction."
H. Arendt (Ed.), *Illuminations: Walter Benjamin*. London: Pimlico, 1999.
- Debord, Guy. *The Society of the Spectacle*. Detroit: Black & Red, 1970.

- Friedberg, Anne. "Les Flaneurs du Mal(l): Cinema and the Postmodern Condition". *PMLA*, 106 (No. 3, 1991): 419–431; <http://www.jstor.org/stable/462776>.
- _____. "The End of Cinema: Multimedia and Technological Change." L. Braudy & M. Cohen (Eds.), *Film Theory and Criticism*. Oxford & New York: Oxford University Press, 2009.
- _____. *The Virtual Window: from Alberti to Microsoft*. Cambridge & London: The MIT Press, 2006.
- _____. *Window Shopping: Cinema and the Postmodern*. California: University of California Press, 1993.
- Friedberg, A., & Guins, R. "Editorial: Televisual Space". *Journal of Visual Culture*, 3 (2, 2004): 131–132.
- Gitelman, Lisa. *Always Already New: Media, History, and the Data of Culture*. Cambridge & London: The MIT Press, 2006.
- Miller, Toby. *Television Studies: The Basics*. New York: Routledge, 2010.
- Morley, David. *Television, Audiences & Cultural Studies*. London & New York: Routledge, 1992.
- Reed, T. V. *Digitized Lives: Culture, Power and Social Change in the Internet Era*. London & New York: Routledge, 2019.
- Virilio, Paul. *Lost Dimension*. New York: Autonomedia, 1991.
- Virilio, Paul. *The Aesthetics of Disappearance*. Los Angeles: Semiotext(e), 1991.

Endnotes:

- 1 Email: gorivana_20220065@unpar.ac.id.
- 2 Lih. <https://www.kompas.id/baca/opini/2021/12/20/waspadai-omicron-batasi-mobilitas> (Access 06.06.2022).
- 3 Kompas (2021), "Korea dan China Hadapi Lagi Gempuran Covid-19." <https://www.kompas.id/baca/video/2021/12/28/korea-dan-china-hadapi-lagi-gempuran-covid-19> (access 06.06.2022).
- 4 Kompas (2022), "China 'Lockdown', Jutaan Warga Terancam Kelaparan." <https://www.kompas.id/baca/video/2022/01/04/tiongkok-lockdown-jutaan-warga-terancam-kelaparan> (access 06.09.2022).
- 5 Kompas (2022), "China dan AS Hadapi Gelombang Omicron." <https://www.kompas.id/baca/video/2022/01/06/china-dan-as-hadapi-gelombang-omicron> (access 06.09.2022).

- 6 A. Arif, "Pembukaan Sekolah hingga Bioskop Membahayakan," <https://www.kompas.id/baca/ilmu-pengetahuan-teknologi/2020/08/27/pembukaan-sekolah-hingga-bioskop-membahayakan>; lihat juga A. Diveranta, "Pembukaan Bioskop Saat Pandemi Berisiko Besar bagi Konsumen." <https://www.kompas.id/baca/gaya-hidup/2020/08/26/pembukaan-bioskop-saat-pandemi-berisiko-besar-bagi-konsumen> (access 06.09.2022).
- 7 E. L. Napitupulu, "Atasi 'Learning Loss', PJJ dan Pembukaan Sekolah Sama-sama Penting" <https://www.kompas.id/baca/dikbud/2021/09/18/efektivitas-pjj-dan-pembukaan-sekolah-sama-sama-penting-untuk-mengatasi-learning-loss> (access 06.09.2022).
- 8 Walter Benjamin, "The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction" in H. Arendt (Ed.), *Illuminations Walter Benjamin* (London: Pimlico, 1999).
- 9 Walter Benjamin, *The Arcades Project*, ed. R. Tiedemann (Massachusetts: President and Fellows of Harvard College, 1999).
- 10 L. Gitelman, *Always Already New: Media, History, and the Data of Culture* (Cambridge & London: The MIT Press, 2006).
- 11 Anne Friedberg, "Les Flaneurs du Mal(l): Cinema and the Postmodern Condition." *PMLA*, 106 (No. 3, 1991): 419–431; <http://www.jstor.org/stable/462776>; Anne Friedberg, *Window Shopping: Cinema and the Postmodern* (California: University of California Press, 1993); Anne Friedberg, *The Virtual Window: from Alberti to Microsoft* (Cambridge & London: The MIT Press, 2006).
- 12 Walter Benjamin, "The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction", *art. cit.*, 213.
- 13 *Ibid.*
- 14 Friedberg, *Window Shopping: Cinema and the Postmodern*, *op. cit.*, 20.
- 15 Benjamin, "The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction, *art. cit.*
- 16 Friedberg, *Window Shopping: Cinema and the Postmodern*, *op. cit.*, 29-30.
- 17 *Ibid.*, 34-35.
- 18 *Ibid.*, 29.
- 19 *Ibid.*
- 20 *Ibid.*, 3.
- 21 *Ibid.*, 33.
- 22 Friedberg, *The Virtual Window: from Alberti to Microsoft*, *op. cit.*, 7.
- 23 *Ibid.*, 10.
- 24 *Ibid.*
- 25 *Ibid.*, 11.
- 26 *Ibid.*
- 27 *Ibid.*, 8.
- 28 *Ibid.*
- 29 *Ibid.*
- 30 *Ibid.*, 9.
- 31 Pierre Levy, *Becoming Virtual: Reality in the Digital Age* (New York: Plenum Trade, 1998).

- 32 Friedberg, *Window Shopping: Cinema and the Postmodern*, *op. cit.*, 1-2.
- 33 *Ibid.*, 15.
- 34 Friedberg, *The Virtual Window: from Alberti to Microsoft*, *op. cit.*
- 35 Benjamin, *The Arcades Project*, *op. cit.*
- 36 Friedberg, *Window Shopping: Cinema and the Postmodern*, *op. cit.*
- 37 Friedberg, “Les Flâneurs du Mal(l): Cinema and the Postmodern Condition” , *art. cit.*
- 38 Benjamin, “The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction”, *art. cit.*
- 39 David Morley, *Television, Audiences & Cultural Studies* (London & New York: Routledge, 1992) 273.
- 40 Friedberg, *The Virtual Window: from Alberti to Microsoft*, *op. cit.*, 11-12.
- 41 Bdk. merek *Windows* menjadi simbol sekaligus afirmasi untuk analogi jendela.
- 42 Bdk. dalam peramban (*browser*) dikenal istilah jendela (*window*). Terdapat pula fitur seperti penambahan jendela baru (*new window*).
- 43 Friedberg, *The Virtual Window: from Alberti to Microsoft*, *op. cit.*
- 44 Anne Friedberg, “The End of Cinema: Multimedia and Technological Change”, in L. Braudy & M. Cohen (Eds.), *Film Theory and Criticism* (Oxford & New York: Oxford University Press, 2009).
- 45 Lih. Friedberg, *Window Shopping: Cinema and the Postmodern*, *op. cit.*
- 46 Lih. Friedberg, “The End of Cinema: Multimedia and Technological Change”, *art. cit.*
- 47 G. Debord, *The Society of the Spectacle* (Detroit: Black & Red, 1970).
- 48 T. V. Reed, *Digitized Lives: Culture, Power and Social Change in the Internet Era* (London & New York: Routledge, 2019).
- 49 *Ibid.*, 60.
- 50 Lih. Morley, *Television, Audiences & Cultural Studies*, *op. cit.*
- 51 Toby Miller, *Television Studies: The Basics* (New York: Routledge, 2010) 111.
- 52 D. Arlinta, “Anak-anak Kecanduan Internet pada Masa Pandemi Covid-19,” <https://www.kompas.id/baca/dikbud/2020/08/05/anak-anak-kecanduan-internet-di-masa-pandemi-covid-19> (access 06.09.2022).
- 53 Friedberg, “Les Flâneurs du Mal(l): Cinema and the Postmodern Condition”, *art. cit.*
- 54 The Nielsen Company, “Berpacu dengan Covid-19: Melihat Lebih Dalam Bagaimana Konsumen Indonesia Bereaksi terhadap Sang Virus”; <https://www.nielsen.com/id/id/insights/article/2020/berpacu-dengan-covid-19-melihat-lebih-dalam-bagaimana-konsumen-indonesia-bereaksi-terhadap-sang-virus/> (access 11.06.2022).
- 55 The Nielsen Company, “Covid-19 dan Dampaknya pada Tren Konsumsi Media,” <https://www.nielsen.com/id/id/press-releases/2020/covid-19-dan-dampaknya-pada-tren-konsumsi-media/> (access 11.06.2022).
- 56 Paul Virilio, *Lost Dimension* (New York: Autonomedia, 1991).
- 57 S. P. Wisanggeni, “Ketahanan Jaringan Internet Semakin Krusial di Era Pandemi Covid-19,” <https://www.kompas.id/baca/ilmu-pengetahuan-teknologi/2020/10/08/ketahanan-jaringan-internet-semakin-krusial-di-era-pandemi-covid-19> (access 11.06.2022).

- 58 P. N. Febriyanti, “Jaringan Internet Lemot, Bagaimana Nasib Pendidikan?” <https://www.kompas.id/baca/opini/2021/05/16/jaringan-internet-lemot-bagaimana-nasib-pendidikan> (access 11.06.2022).
- 59 Benjamin, “The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction”, *art. cit.*
- 60 Friedberg, *Window Shopping: Cinema and the Postmodern*, *op. cit.*, dan Friedberg, *The Virtual Window: from Alberti to Microsoft*, *op. cit.*
- 61 Lih. Friedberg (1991 dan 1993).
- 62 Benjamin, *The Arcades Project*, *op. cit.*
- 63 D. L. Indraswari, “Masyarakat Kian Aktif Belanja Daring,” <https://www.kompas.id/baca/riset/2020/07/02/masyarakat-kian-aktif-belanja-daring> (access 11.06.2022).
- 64 Mediana, “Media Sosial, Ruang Pelarian dari Pandemi Covid-19,” <https://www.kompas.id/baca/dikbud/2020/06/11/media-sosial-ruang-pelarian-dari-pandemi-covid-19> (access 11.06.2022).
- 65 S. P. Wisanggeni, “Anomali Laptop ‘Gaming’ di Masa Pandemi,” <https://www.kompas.id/baca/gaya-hidup/2020/07/17/anomali-laptop-gaming-di-masa-pandemi> (access 11.06.2022).
- 66 S. P. Wisanggeni, “Pandemi, Pasar Komputer ‘Gaming’ Pecah Rekor di 2020,” <https://www.kompas.id/baca/gaya-hidup/2021/04/21/pandemi-pasar-komputer-gaming-pecah-rekor-di-2020> (access 11.06.2022).