

IMPLIKASI METAFISIK DAN EPISTEMOLOGIS MOBILITAS VIRTUAL DI DUNIA YANG SEMAKIN TERMEDIASI

Gorivana Ageza¹

Hadrianus Tedjoworo²

| Faculty of Philosophy

Parahyangan Catholic University

Bandung, Indonesia

Abstract:

Humans created screen in the rapid development of technology, and its existence has fundamentally influenced people's daily lives. One of the things most affected is human understanding of space and time. This article elaborates Anne Friedberg's ideas in correlation with the views of other thinkers, especially regarding the metaphysical and epistemological impacts of screen to humans' relation to reality since the pandemic. The metaphysical aspect of the screen concerns the materiality and immateriality of the screen, as well as how the concept of presence is understood in this context. Meanwhile, the epistemological aspect of the screen focuses on issues of perception and how humans understand the world. The metaphysical and epistemological implications of virtual mobility in a world increasingly mediated by 'screens' give rise to several different perspectives that can question the Cartesian and dualistic conceptual framework of reality. Just as plurality is a fact, the mediated world is also a fact. Correcting the metaphysical 'tradition' that has been recognised as the most determining rationality will not be an easy effort. In the discourse of science and certainty regarding the existence of reality, perhaps it is not the literal or symbolic screen that must be reinterpreted, but the human perspective itself. A person's point of view cannot be judged as wrong or right, apart from being recognised and respected as an element that forms the very rich reality. Recognising a multi-perspective reality will perhaps mark a return to amazement in the realms of science, philosophy, and life.

Keywords:

presence • screen • pandemic • holistic reality • epistemology • perspectives • mediated world

Pendahuluan

Manusia menciptakan layar (*screen*) dalam perkembangan pesat teknologi, dan keberadaan layar telah memengaruhi secara mendasar kehidupan sehari-hari manusia. Salah satu hal yang paling terpengaruh adalah pemahaman manusia mengenai ruang dan waktu. Tulisan ini mengelaborasi gagasan-gagasan Anne Friedberg dalam korelasi dengan pandangan para pemikir lain, khususnya mengenai dampak metafisik dan epistemologis layar terhadap relasi antara manusia dan realitas. Aspek metafisik layar berkenaan dengan perkara materialitas dan imaterialitas dari layar, serta bagaimana konsep kehadiran (*presence*) dipahami dalam konteks tersebut. Sementara itu, aspek epistemologis layar berfokus pada persoalan persepsi dan bagaimana manusia memahami dunia. Kedua aspek tersebut akan dikorelasikan dan direinterpretasi terutama di tengah dunia yang semakin termediasi kini, ditambah dengan dampak era pandemi Covid-19 dan kemajuan pesat teknologi terkini.

Keberadaan layar tidak dapat dilepaskan dari penggunaan material kaca dan adanya bingkai (*frame*).³ Tulisan ini difokuskan pada keberadaan bingkai yang akan dianalisis lebih lanjut. Dalam pandangan Friedberg mengenai aspek ontologis dan epistemologis layar, bingkai memiliki peran yang penting. *Pertama*, bingkai adalah “the ontological cut.”⁴ *Kedua*, bingkai dapat dibandingkan dengan organ persepsi atau tubuh manusia.⁵ Di saat bersamaan, sifat tetap dari bingkai (*fixed frame*), terutama jika dibandingkan dengan mobilitas visual yang ditampilkan layar, dapat dihubungkan dengan imobilitas penonton atau pengguna (*spectator/user*) yang merupakan dampak luas dari situasi pandemi.

Kehadiran melalui Ketidakhadiran

Dualitas material-imaterial dari layar berkenaan dengan penggunaan material kaca dan keberadaan bingkai. Sebagaimana gagasan Friedberg mengenai virtualitas, layar bukan sekadar perangkat elektronik berupa

bidang datar yang mampu menghasilkan cahaya sendiri seperti televisi, monitor komputer, dan gawai, melainkan meliputi *apa* yang ditampilkan lewat permukaannya. Friedberg merujuk pada Paul Virilio yang mengatakan bahwa layar adalah “the passage from something material to something that is not.”⁶ Menurut Friedberg, keberadaan bingkai menandai pertemuan antara materialitas layar, dunia di hadapan dan tempatnya berada, serta imaterialitas dari dunia yang ditampilkan oleh layar itu. Bingkai dalam hal ini mengeksplisitkan batas antara ruang konkret dan ruang virtual, serta antara permukaan (*surface*) dan ruang (*space*) yang dihadapkannya. Sementara itu, Virilio, sebagaimana dijelaskan Friedberg, menerjemahkan transparansi kaca pada layar sebagai lenyapnya materi (“disappearance of matter”).⁷ Dalam perkataan lain, layar adalah titik temu antara ruang material dan ruang virtual. Layar memungkinkan kehadiran (virtual) lahir dari ketidakhadiran (secara fisik).

Dalam bagian tulisan bertajuk “Virilio’s Screen”, Friedberg mengelaborasi gagasan dalam karya-karya Virilio. Ketika menulis karya-karyanya empat dekade yang lalu, Virilio memproyeksikan bahwa kemajuan zaman akan membuat kehidupan manusia didominasi oleh layar. Metafisika baru, dalam argumen Virilio, terjadi ketika layar menjadi *locus* dari hilangnya dimensi ruang, dan waktu pun bertransformasi secara teknologis.⁸ Layar mengubah relasi manusia dengan ruang karena akselerasi virtual yang diciptakannya.⁹ Dalam situasi pandemi, gagasan Virilio mendapatkan konteks baru yang membuatnya relevan dan signifikan untuk dimaknai ulang. Oleh sebab itu, tulisan ini mengelaborasi lebih lanjut gagasan Virilio dan Friedberg, sambil merekontekstualisasikannya dalam kondisi di era (paska)pandemi.

Pada momen-momen krusial pandemi, yakni ketika imobilitas masif dalam skala global terjadi, proyeksi Virilio terwujud secara harfiah. Mungkin untuk pertama kalinya dalam sejarah manusia nyaris secara total hanya mengandalkan layar untuk saling berkomunikasi dan beraktivitas, sementara pertemuan-pertemuan langsung ditanggihkan. Virilio mengatakan bahwa layar akan memungkinkan “... visibility without any face-to-face encounter.” dalam *Lost Dimension* yang terbit dalam bahasa Prancis pada 1984.¹⁰ Ia juga menuturkan bagaimana layar akan mengubah tempat bekerja menjadi berbeda: “the office, which was once an other

place, an architectural aside, has now become a simple screen”.¹¹ Fenomena *Work-from-Home* serta aneka pertemuan virtual dan video konferensi kini menjadi manifestasi dari proyeksi Virilio.

Dalam *The Aesthetics of Disappearance* yang terbit pada 1980 Virilio menggambarkan kondisi kota di era layar demikian: “... from now on architecture is only a movie ... the city is ... the cinema of city light...”.¹² Dalam perkataan lain, kota digantikan oleh layar. Gambaran Virilio tersebut dapat dibandingkan dengan foto cerita bertajuk *Kota Mendadak Sepi* dari jurnalis Wisnu Widianoro yang terbit pada 29 Maret 2020 di harian *Kompas*.¹³ Pada masa pembatasan sosial berskala besar (PSBB) di awal pandemi, kota menjadi sepi karena khalayak melakukan swakarantina di ruang domestik, seraya memindahkan berbagai aktivitas ke dunia virtual. “Pixel replace the bold, telematics replace the doorway”, demikian ilustrasi dari Virilio.¹⁴

Layar menganulir dimensi ruang fisik menjadi “zero degree architecture”. Virilio mengatakan pula bahwa melalui layar tidak ada lagi perbedaan jarak fisik.¹⁵ Orang dari berbagai tempat dan berbeda waktu dapat terkoneksi melalui layar secara bersamaan dan “real-time”. Virilio menerjemahkan “real-time” sebagai transmisi instan dan kesegeraan.¹⁶ Sebagai perbandingan, kata ‘langsung’ dalam bahasa Indonesia dapat dimaknai sebagai pertemuan fisik tatap muka atau—dalam konteks layar—dalam arti simultan, seperti pengertian istilah “siaran langsung”. Di saat bersamaan, hal ini berarti juga lenyapnya jarak dan waktu tempuh ruang fisik. Seseorang tidak perlu mendatangi langsung kota-kota di dunia yang mengalami kuncitara hanya untuk mengetahui kondisi aktual pandemi di tempat-tempat tersebut. Demikian pula para mahasiswa tidak harus berpindah domisili dan menyewa tempat kos karena terbantu oleh sistem perkuliahan daring. Dalam dunia layar, perjalanan menuju tempat tujuan pun menjadi tidak relevan.

Salah satu konsekuensi yang gamblang adalah bahwa sarana transportasi tidak lagi dibutuhkan di dunia ini. Artikel berita Kompas yang bertajuk “Pandemi Menjadi Tantangan Sektor Transportasi untuk Bertahan” yang terbit pada 24 September 2021¹⁷ dapat memberikan gambaran bagaimana industri transportasi mengalami krisis akibat beralihnya khalayak ke mobilitas virtual. Sementara itu, Elizabeth A. Mack et. al. dalam artikel “The Impacts of the COVID-19 Pandemic on Transportation Employment: A Comparative Analysis” memaparkan data riset yang menunjukkan bahwa

sektor transportasi adalah salah satu industri yang paling terdampak pandemi.¹⁸ Hal itu dikuatkan dengan kenyataan peningkatan signifikan angka pengangguran di sektor industri ini.

Dunia virtual cenderung memberikan kesan bahwa keberadaannya adalah sesuatu yang berbeda dari dunia riil. Bahkan, dalam kasus industri transportasi, tidak hanya keterpisahan, melainkan juga ‘kompetisi’ terjadi di antara keduanya. Ide Thomas Vernon Reed dapat melengkapi gagasan Virilio dan Friedberg. Reed mengatakan bahwa dunia virtual justru sangat bergantung pada dimensi fisikalnya.¹⁹ Dalam perkataan lain, imaterialitas justru mengandaikan sisi materialitas dari layar. Reed menyebut tiga pokok terkait materialitas layar. *Pertama*, tempat para pengguna menggunakannya. *Kedua*, pengalaman daring para pengguna. *Ketiga*, perangkat teknologi dan infrastruktur pendukung lainnya, seperti pusat data dan peladen (*server*).

Secara sepiantas, pendapat Reed tampaknya berseberangan dengan Virilio, tetapi sebenarnya tidak demikian. Gagasan Reed tidak hanya memperjelas pandangan Virilio, melainkan juga membantu menjelaskan kasus, misalnya, mengenai tidak meratanya akses internet dan kepemilikan perangkat teknologi. Mobilitas virtual dalam hal ini tidak dimungkinkan tanpa adanya perangkat fisikal dan aneka pendukungnya, yakni perkabelan, menara pemancar sinyal, dan lain-lain. Contoh lain adalah kondisi ketika terjadi pemadaman listrik. Tanpa adanya pasokan daya, layar hanyalah bidang datar dengan permukaan kaca, dan dalam keadaan itu, ruang material gagal bertemu dengan ruang virtual. Reed mengingatkan bahwa manusia sebagai pengguna teknologi adalah juga sosok yang nyata.²⁰ Oleh sebab itu, dunia virtual *adalah* juga dunia riil.

Hal lain yang juga perlu ditandai adalah keterkaitan gagasan “kehadiran dalam ketidakhadiran” dan multimedialitas. Dengan melepaskan keberadaan unik dalam suatu konteks ruang (fisik) dan waktu,²¹ ketidakhadiran (secara fisikal atau langsung) berarti juga adalah ‘kemahadiran’ lewat multiplisitas layar dan jendela virtual. Dari ruang kamarnya, seseorang dapat mengikuti sebuah pertemuan virtual melalui konferensi video, sekaligus tengah membalas pesan-pesan singkat melalui telepon genggam, sementara rekaman video-video kesehariannya (*vlog*) berseliweran di *YouTube* dan rekaman *podcast*-nya di *Spotify*. Seperti yang dikatakan Friedberg: di sini *sekaligus* di sana, lampau *sekaligus* kini.²² Kondisi ini dengan demikian mengasumsikan terjadinya proses “duplikasi diri”.

Artinya, melalui layar, seseorang dapat hadir di manapun dan kapanpun, sekalipun ia bahkan tidak melangkahkan kaki ke luar dari wilayah domestik. Pada titik ini, perkataan Paul Valery yang disitir oleh Walter Benjamin—bahwa konten audio-visual dapat didistribusikan ke rumah-rumah—dapat didefinisikan. Pandemi telah membiasakan manusia untuk tidak hanya menerima distribusi konten audio-visual, melainkan juga memproduksi di rumah dan mendistribusikannya ke berbagai tempat.²³ Konsumen setiap tontonan (‘penonton’) adalah *sekaligus* produsennya.

Di saat bersamaan, ‘kemahadiran’ semacam ini juga mengandaikan karakter ‘mahamelihat’. Dalam konferensi video atau media sosial, misalnya, semua penonton layar sebenarnya adalah juga tontonan bagi pihak yang lain. Semua pihak *saling* menonton, mengawasi, dan mengontrol pihak lainnya.²⁴ Semua pengguna layar adalah ‘nabi’ sekaligus ‘sipir’, kalau meminjam istilah Michel Foucault.²⁵ Kondisi ini dapat pula diinterpretasi bahwa kehadiran lewat layar berarti pula: hadir sebagai konsumen atas komoditas, sekaligus menjadi komoditas itu sendiri.

Dunia Semakin Termediasi

Layar adalah jendela virtual yang memungkinkan manusia mengetahui dan berinteraksi dengan dunia. Ketika manusia terisolasi di ruang domestik akibat pandemi atau kondisi-kondisi luar biasa lain, layar tidak hanya menjadi penghubung dengan dunia di luarnya, melainkan juga menempati posisi krusial sebagai instrumen yang mendukung kelangsungan kehidupan. Kondisi ini dapat dipahami dengan kembali menelisik material kaca.²⁶ Seperti yang dibahas oleh Benjamin dalam *The Arcade Project*²⁷ ketika membicarakan bangunan-bangunan di pusat keramaian urban di Abad ke-20, kaca berfungsi sebagai jendela yang menghadirkan visibilitas, sekaligus sebagai dinding yang mengisolasi. Kedua sifat khas ini kemudian kembali muncul pada layar kaca. Misalnya, pada awal kemunculan televisi, sebagaimana dirujuk oleh Friedman, Lynn Spigel sudah menyebutnya sebagai “jendela dunia”.²⁸

Proses pembelajaran jarak jauh dan perkuliahan daring menjadi manifestasi harfiah dari pengetahuan yang termediasi layar. Bila Virilio berargumen bahwa layar melahirkan metafisika baru, dapat dikatakan pula

bahwa layar menciptakan epistemologi baru. Pengetahuan seseorang kini bergantung pada apa yang dihadirkan oleh layar dan yang diterimanya. Dalam konteks ini, keberadaan bingkai menjadi tanda simbolik sekaligus literal dalam kaitan dengan limitasi pemahaman manusia mengenai dunia. Dalam perkataan lain, limitasi layar adalah sekaligus limitasi pemahaman manusia tentang dunia. Friedberg mengutip perkataan Ludwig Wittgenstein: “the limits of my language are the limits of my world”.²⁹ Dunia yang diketahui manusia adalah dunia yang sudah *termediasi* layar.

Friedberg menyebut pengetahuan yang tidak langsung (termediasi) dan virtual ini ‘tele-epistemologi’.³⁰ Dalam *Televisual Space* (2004),³¹ Friedberg dan Raiford Guins menjelaskan terminologi *tele*. *Tele* berasal dari bahasa Yunani yang berarti *far off*. Karena berada di kejauhan, sesuatu tersebut perlu dibawa mendekat. Penjelasan Friedberg memberikan gambaran bahwa dalam tele-epistemologi, layar memungkinkan pengetahuan dibawa mendekat. Dengan demikian, perangkat teknologi menjadi semacam perpanjangan tubuh manusia dalam menggapai pengetahuan dan memahami dunia.

Manusia, karena layar, dapat mengetahui berbagai hal sekalipun secara fisik belum mengalami atau merasakannya sendiri. Sisi multiplisitas jendela dari layar mendukung hal ini. Pengetahuan yang dapat diketahui oleh manusia karenanya tidak lagi bersifat tunggal atau terbatas pada lokasi keberadaan dirinya, melainkan menjadi jamak dan beragam. Pemahaman manusia kini dapat menjangkau berbagai tempat, peristiwa, dan pengalaman manusia lain di banyak tempat, termasuk yang secara geografis berada di lokasi sangat jauh. Di titik ini, layar tidak hanya memungkinkan manusia, seperti disebutkan di atas, ‘mahahadir’ dan ‘mahamelihat’, melainkan juga ‘mahatahu’.³²

Dalam salah satu bagian tulisannya, Friedberg membandingkan pemikirannya dengan Rene Descartes. Ia menguraikan gagasan Descartes sambil menjelaskan area rumpang yang membedakan keduanya. Berdasarkan gagasan Descartes yang dibahas Friedberg, dalam tulisan ini secara khusus hendak dielaborasi dua pokok gagasan Descartes. Kedua pokok ini lebih relevan dengan topik tulisan ini, karena terkait dengan perkara tubuh dan pengetahuan manusia.

Pertama, soal dualitas tubuh dan pikiran. Gagasan Descartes terarah

pada perkara ketidakbertubuhan (*disembodiment*). Dengan mengacu pada ide ini, dapat dibayangkan bagaimana imobilitas tubuh sekaligus mobilitas virtual itu dimungkinkan. Terkait dengan pemikiran Descartes, Friedberg mengingatkan bahwa tampaknya Descartes bersikap skeptis pada indra. Oleh sebab itu, mengenai dualitas tubuh dan pikiran ini, Descartes tidak berfokus pada mata (penglihatan).³³ Di satu pihak, dualitas ala Descartes bisa dipahami karena gagasannya membuat orang dapat lebih memahami pengalaman ketidakbertubuhan yang sejalan dengan mobilitas virtual. Di pihak lain, orang tidak dapat mengabaikan bahwa dualitas ini juga mengandung kerancuan. Kalau mengikuti pandangan Reed bahwa dunia riil dan virtual tidak terpisah dan tidak berseberangan, orang mungkin tidak dapat sepenuhnya sependapat dengan ide Descartes, sebab pikiran adalah sesuatu yang tidak terpisah dari tubuh. Secara mendasar, keberadaan pikiran justru mengandaikan tubuh.

Kedua, soal keterpisahan antara manusia (subjek) dan dunia.³⁴ Descartes, sebagaimana dijelaskan oleh Friedberg, membayangkan manusia sebagai subjek yang berpikir, yang otonom, dan sebagai pusat yang berkuasa. Sementara itu, dunia diposisikan sebagai objek yang tidak hanya terpisah dari subjek, melainkan juga sebagai sesuatu yang terukur. Melalui layar, dunia—termasuk juga manusia lain—diobjektifikasi dan menjadi sesuatu yang terpisah dari subjek penatap (penonton, pengguna), atau dalam konteks tulisan ini dapat disebut ‘pengamat’.³⁵ Gagasan Descartes ini dapat dibandingkan dengan ide Benjamin tentang hilangnya aura akibat reproduksi mekanistik.³⁶ Dunia perlu diceraht dari dalam konteks ruang-waktunya, lantas diisolasi dalam layar agar dapat didistribusikan dan diakses secara massal. Persoalan aura ini muncul dan membuka kemungkinan pemahaman baru atasnya melalui rekontekstualisasi, terutama sejak era pandemi.³⁷ Pokok kedua dari gagasan Descartes akan dibahas lebih lanjut di bawah.

Dalam bagian lain tulisannya, Friedberg juga mengelaborasi pemikiran Martin Heidegger. Gagasan Heidegger patut dibandingkan dengan Descartes. Heidegger, sebagaimana dipaparkan oleh Friedberg, berpendapat bahwa di dalam modernitas, dunia (tidak terkecuali alam) menjadi objek, yakni menjadi gambar dan representasi. “The world

becomes picture,” demikian dikatakan Heidegger, seperti dirujuk oleh Friedberg.³⁸ Representasi senantiasa mengandung konsekuensi, yakni kesenjangan (gap) antara representasi dan apa yang direpresentasikannya. Dalam perkataan lain, ada gap antara dunia dan ‘gambar’ dalam layar. Implikasi ini berkaitan dengan implikasi lain karena keberadaan layar: sekalipun menghadirkan transparansi hingga memberikan kesan ketiadaan batas, kaca (baik secara simbolik maupun harfiah) tetap merupakan dinding pemisah.

Di satu pihak, karena keterputusan dengan dunia riil di luar ruang domestik—yang menyebabkan imobilitas tubuh—, tubuh mempersepsi dunia secara parsial. Di pihak lain, justru karena parsialitas itu, manusia dimungkinkan untuk berhadapan dengan berbagai perspektif lewat multiplisitas jendela dan multiplisitas layar dari beragam media. Hal itu berarti juga bahwa keanekaragaman pengetahuan tidak perlu didahului oleh persepsi langsung oleh tubuh. Pengalaman, dalam konteks ini, berarti pengalaman tidak langsung yang diperantarai (*dimediasi*) perangkat teknologi. Seiring dengan semakin terbiasanya manusia “hidup dalam layar” sebagai dampak pandemi, kepekaan terhadap gap antara dunia konkret dan dunia virtual semakin terkikis. Pengetahuan yang diperoleh melalui layar dan representasi kini lekas dianggap sebagai kebenaran. Di titik ini, realitas-termediasi cenderung disamakan dengan realitas pada dirinya sendiri.

Pokok ini dapat dikaitkan dengan uraian sebelumnya mengenai Descartes. *Pertama*, pengetahuan yang termediasi teknologi itu sejalan dengan perkara ketidakbertubuhan. *Kedua*, pengetahuan termediasi teknologi tidak mengabaikan keberadaan tubuh. Ruang domestik dan situasi pandemi justru menegaskan keberadaan tubuh. Tubuh ‘diisolasi’ dalam ruang domestik di masa pandemi, justru karena tubuh itu penting bagi kehidupan manusia. Tanpa tubuh, tidak ada kehidupan, dan tidak ada ‘manusia’.

Layar sebagai Titik Temu

Layar adalah perangkat teknologi yang bukan sekadar perkara material (permukaan dan elemen elektronika pembentuknya), melainkan juga

tentang *apa* yang ditampilkan. Sifat dua dimensi dari layar memungkinkan dimensi ruang fisik dianulir, dan dunia dibenamkan ke dalam layar. Dunia menjadi representasi. Layar, karenanya, berdiri di atas ambiguitas: mobilitas-imobilitas, materialitas-imaterialitas, nyata-virtual, kehadiran-ketidakhadiran. Tidak hanya itu, layar juga menyatukan perbedaan waktu akibat perbedaan geografis ('lokal-global'). Dunia seakan-akan menjadi satu: penyatuan manusia dari berbagai belahan dunia. Dari sini muncul gambaran mengenai bagaimana manusia melampaui tubuh fisiknya.

Situasi pandemi yang membuat khalayak harus berada di ruang domestik membuat berbagai kegiatan dan pertemuan yang mulanya bersifat fisik (pertemuan langsung, tatap muka) berpindah ke ruang virtual yang dihadirkan oleh layar. Begitu pula, ada implikasi atas kebersentuhan manusia dengan alam.³⁹ Layar menjadi jendela dunia, yakni sarana yang memungkinkan manusia tidak hanya bertemu dengan sesama manusia, melainkan juga mengetahui kondisi aktual dunia.⁴⁰ Layar seakan-akan mengantarkan dan menghadirkan dunia ke dalam ruang domestik.

Layar juga membuat pemahaman mengenai pengalaman berubah.⁴¹ Pemahaman dapat lahir dari imobilitas tubuh dan pengalaman tidak langsung (termediasi perangkat teknologi). Pengetahuan bisa diperoleh hanya melalui layar dan berbagai jendela yang menyertainya. Cara manusia memersepsi berubah lantaran realitas dunia dipersepsi secara parsial, dan ini merupakan sebuah konsekuensi dari lenyapnya dimensi ruang fisik. Seseorang dapat hadir secara virtual di suatu lokasi (ruang fisik konkret), sekalipun tubuhnya tidak pernah tiba di sana dan merasakan langsung suasana tempat itu. Pandemi telah membiasakan situasi semacam ini. Pembiasaan ini bisa jadi kemudian menggerus kepekaan manusia terhadap perbedaan antara 'hadir' secara aktual dan virtual. Salah satu contoh ialah kasus pameran seni virtual. Orang bisa bertanya: Apakah masih ada perbedaan mencolok antara melihat foto dalam pameran di galeri dan mengamatinya melalui layar dalam pameran virtual? Dari ilustrasi ini, seakan-akan ada anggapan bahwa bila dunia bisa diantarkan ke rumah dan saya bisa mencapai pemahaman atas hal itu, untuk apa saya mesti bepergian dengan menanggung risiko kesehatan dan mengeluarkan biaya besar.

Kondisi serupa dapat dibandingkan dengan pemberitaan mengenai para pekerja dan pelajar yang enggan kembali pada rutinitas tatap muka, sehingga memilih tetap melakukan kegiatan secara jarak jauh (*remote*).

Dalam kolom Riset, *Kompas.id* merilis artikel bertajuk “Pasca-Pandemi, Kembali Kerja 9 to 5?” pada 30 Juli 2021. *Kompas* memberikan penekanan pada bagian berita ini:

“Survei terbaru dari Ipsos yang dilansir World Economic Forum (WEF) menyebutkan, mayoritas responden pekerja menginginkan pola bekerja fleksibel dari rumah sebagai suatu kenormalan baru. Keinginan itu sangat kuat, sehingga hampir sepertiga responden (30 persen) akan mempertimbangkan untuk mencari pekerjaan baru alias berhenti bekerja jika mereka dipaksa untuk kembali ke model kerja purna waktu di kantor”.⁴²

Berdasarkan pemberitaan tersebut tercermin bahwa bekerja dari rumah tidak hanya soal menjaga keselamatan dari persebaran covid, melainkan juga memungkinkan prinsip efisiensi dan efektivitas dioptimalkan.

Dalam hal ini, layar tidak hanya berdiri pada ambiguitas dari sifat-sifat yang tampak berseberangan, melainkan juga melampaui dualitas tersebut. Dengan kembali bertolak dari proposisi bahwa dunia virtual tidak terpisah dan berseberangan dari ruang fisik, bisa dipertahankan argumen bahwa dunia virtual adalah juga bagian dari dunia riil. Dunia virtual adalah perpanjangan atau kelanjutan dari dunia ‘fisikal’ konkret. Oleh sebab itu, alih-alih menekankan kontras antara keduanya, tulisan ini lebih memilih istilah ‘fusi’ untuk menjelaskan relasi keduanya. Dunia virtual adalah salah satu bentuk manifestasi dari realitas. Sebagaimana pikiran pertamanya memprasyaratkan adanya tubuh, demikian pula dunia virtual mengasumsikan adanya dunia riil. Dalam perkataan lain, dominasi layar yang diampifikasi oleh pandemi justru memperlihatkan bahwa berbagai pemilahan kategori dan dikotomi tidak adekuat, atau bahkan problematis. Demikian juga dengan pengkotak-kotakan publik-domestik, produsen-konsumen, penonton-tontonan, individu-kolektif, global-lokal, pengawas (‘sipir’)-yang diawasi (‘napi’). Layar tampaknya merobohkan pemilahan itu, sambil menunjukkan bahwa keduanya hadir secara bersamaan.⁴³

Beberapa pokok temuan sampai di sini adalah sebagai berikut. *Pertama*, relasi antara dunia virtual dan dunia material terjadi dalam prinsip kontinuitas,⁴⁴ dan bukan diskontinuitas. *Kedua*, manusia adalah bagian dari dunia, karena itu keduanya tidak terpisah. Manusia bukan subjek, dan dunia bukan objek yang dapat dikontrol manusia. *Ketiga*, situasi pandemi menunjukkan bahwa konsep dualitas tubuh-pikiran tidak adekuat.⁴⁵ Pikiran

adalah bagian dari tubuh. Pandemi justru mengeksplisitkan bahwa tubuh adalah signifikan bagi kehidupan, oleh sebab itu perlu dilindungi dalam ruang domestik untuk mencegah persebaran virus. Pandemi tampaknya berperan memulihkan posisi tubuh yang sebelumnya dianggap lebih inferior dari pikiran. *Keempat*, terbuka kemungkinan rekontekstualisasi ‘aura’.⁴⁶ Sekalipun termediasi layar, dimungkinkan kehadiran unik seseorang di suatu konteks ruang-waktu. Dalam konteks pandemi, layar memungkinkan “pengaktifan tubuh massa” diekstensifikasi & diintensifikasi.⁴⁷ Tubuh kolektif aktif tidak hanya di dunia riil, melainkan juga di dunia virtual.

Perspektif Berbeda tentang Realitas

Pandemi telah mengubah dunia secara drastis. Virus Covid-19—makhluk tidak kasat mata yang bahkan tidak dapat digolongkan sebagai makhluk hidup—, yang bermula dari sebuah daerah dapat menyebabkan kekacauan di seluruh dunia. Hingga awal tahun 2022 yang lalu, kapan pandemi akan sepenuhnya berakhir masih merupakan misteri. Perubahan mendadak yang terjadi secara global ini berdampak pula secara signifikan terhadap cara manusia memahami dan memaknai realitas, tidak terkecuali juga pandangan manusia tentang eksistensi dirinya di dunia. Dalam perkataan lain, pandemi telah mengeksplisitkan perubahan di wilayah ontologis.

Aneka pembatasan dan penyekatan, baik dalam arti fisik seperti batas negara dan geografis maupun dalam arti konseptual seperti kategorisasi dan fragmentasi, tidak lagi memadai. Manusia menyadari bagaimana rentan dan arbitrari berbagai pemilahan itu, sebagaimana virus varian Omicron yang pada waktu itu tidak mengenal batas negara Afrika Selatan dalam penyebarannya. Dunia dan realitasnya selalu lebih digdaya, termasuk dari berbagai konsep yang hendak ‘menguasainya’. Pandemi menunjukkan bahwa ide Descartes mengenai keterpisahan antara manusia dan dunia mungkin adalah sebuah kekeliruan. Dunia bukanlah objek yang terpisah dan dapat dikontrol begitu saja oleh manusia. Sebaliknya, kehadiran dan keberlangsungan manusia justru pertama-tama mengandaikan dan bertumpu pada dunia beserta kondisinya. Pandemi seolah-olah menunjukkan sangat rapuhnya paradigma yang antroposentris. Manusia berikut berbagai perangkat konseptualnya tidak digdaya, serta tidak lebih ‘mahakuasa’ dibanding realitas semesta. Imobilitas yang disebabkan oleh

pandemi juga telah mampu ‘mengganggu’ kapitalisme global.

Diinspirasi oleh Friedberg dan gagasannya mengenai media, tulisan ini secara khusus menandai layar sebagai sesuatu yang signifikan sejak era pandemi. Signifikansi ini tidak hanya dalam arti harfiah—sebagai perangkat teknologi yang memiliki andil penting dalam kondisi pandemi—, melainkan juga dalam arti simbolis. Layar adalah tanda meleburnya berbagai batas, termasuk berbagai dualitas di wilayah konsep. Dualitas sebagai kerangka konseptual yang sebelumnya banyak dipakai dalam menyekat dan memilah-milah realitas ternyata tidak memadai dan tidak lagi relevan, termasuk juga paradigma dualitas yang memosisikan satu pihak lebih superior dari pihak lainnya. Ada fenomena baru yang muncul di era pandemi, misalnya, pembatasan fisik dan sosial (*physical and social distancing*) yang diberlakukan secara masif di berbagai tempat di dunia. Di satu sisi, pembatasan fisik dan sosial membuat pertemuan langsung (tatap muka) menjadi langka, dan ruang domestik kini menjadi pusat aktivitas. Di sisi lain, pertemuan-pertemuan daring menghadirkan orang-orang dari berbagai belahan dunia tanpa dibatasi lagi bangunan fisik dan geografis. Waktu tempuh dan perbedaan waktu tidak lagi menjadi hambatan.⁴⁸

Pandemi membuka kemungkinan pembacaan baru pula tentang eksistensi manusia. Sebelumnya, keberadaan manusia mesti ditandai oleh kehadirannya secara fisik. Benjamin menjelaskan dengan terminologi ‘aura’, yakni eksistensi fisik pada suatu ruang dan waktu.⁴⁹ Pandemi membuat manusia mampu beradaptasi dan menyadari kemungkinan baru, yakni kehadiran pada suatu ruang-waktu, tetapi dengan diperantarai layar, serta pengalaman ‘tanpa-tubuh’ (*disembodiment*). Pengaktifan tubuh kolektif, seperti yang diharapkan Benjamin, diintensifkan oleh praktik ini, sebab tubuh kolektif mengacu pula pada tubuh virtual, ketika, meminjam istilah Benjamin, massa dimerdakan dari keterbatasan ruang fisiknya. Kondisi-kondisi yang sepintas saling berseberangan ini justru mengafirmasi bahwa dualitas material atau imaterial, fisik atau nonfisik, mobilitas atau imobilitas, publik atau domestik, tubuh atau tanpa-tubuh, individu atau kolektif, serta produsen atau konsumen tidak memadai lagi. Dalam dunia virtual, tubuh fisik dan dimensi ruang dianulir. Meskipun demikian, tanpa seseorang yang hadir di hadapan layar, dan tanpa ketersediaan perangkat pendukung teknologi, tidak ada kehadiran. Demikian pula dalam konteks penyebaran virus, jauh-dekatnya jarak antara tubuh manusia adalah perkara

amat krusial. Contoh lainnya, dalam pertemuan daring melalui aplikasi konferensi video, setiap pengguna adalah produsen sekaligus konsumen atas konten audio-visual.

Sifat yang seakan-akan bertolak belakang akibat perbedaan pegejawantahan bermula dari realitas yang sama. Hal-hal yang seolah-olah berseberangan itu saling mengandaikan dan berkoeksistensi. Misalnya, kasus kelangkaan bahan baku semikonduktor akibat pandemi. Berbagai perangkat penunjang mobilitas (terutama mobilitas virtual) seperti kendaraan bermotor roda empat, serta televisi dan ponsel mengalami kesulitan pasokan bahan baku.⁵⁰ Dalam konteks ini, perkataan Reed bahwa dunia daring adalah cerminan dunia riil adalah benar.⁵¹

Sementara itu, gagasan Descartes mengenai diri yang otonom juga dipertanyakan⁵² setidaknya karena dua hal dalam konteks ini. *Pertama*, penyebaran virus Covid-19 memperlihatkan bahwa ada keterkaitan erat di antara manusia, dan antara manusia dengan alam. *Kedua*, dalam dunia internet manusia terhubung satu sama lain: saling memengaruhi dan saling memberikan dampak. Jaringan antara dua aspek ini sekaligus menunjukkan pula bahwa identitas manusia tidaklah satu dimensi, tetapi senantiasa berkelindan dan saling memengaruhi dengan segala hal di luar dirinya. Manusia memperluas kesadarannya sendiri tentang kemanusiaan dan tentang sesama manusia.

Peningkatan dan penurunan jumlah kasus Covid-19 mengandaikan andil individu sekaligus juga peran kolektif, demikian pula implikasinya pada penyebaran informasi tentangnya. Seseorang yang tidak memakai masker dapat menularkan virus kepada banyak orang. Sementara itu, informasi yang keliru dari satu orang dapat berkembang menjadi hoaks yang menyesatkan banyak orang. Ironisnya, kelangsungan hidup manusia, khususnya dalam konteks pandemi, sangat mengandalkan informasi yang benar, yang kemudian menjadi basis penilaian dan pengambilan tindakan.⁵³ Berbagai kegiatan dan pertemuan daring yang mengasumsikan adanya jaringan—baik dalam bentuk jaringan kabel dan sinyal internet, maupun dalam arti jaringan sosial dan komunikasi⁵⁴—berkesesuaian dengan situasi yang diperlihatkan oleh pandemi. Perubahan di satu hal akan membawa dampak yang menjalar ke berbagai belahan bumi. Kondisi ini dapat pula dibandingkan dengan istilah ‘viral’ yang dikenal baik di

ranah biologi maupun di dunia media.⁵⁵ Tidak ada sesuatu yang berdiri sendiri dan ‘steril’, tetapi sebaliknya, segala sesuatu justru saling berkaitan dan saling memberikan dampak, termasuk juga yang terjadi di ranah ilmu pengetahuan.

Penanganan pandemi, sebagaimana jejaring dalam dunia virtual, memperlihatkan bahwa tidak ada satu disiplin ilmu atau sebuah faktor saja yang dapat menjadi solusi terhadap segala persoalan. Pemahaman interdisipliner dan holistik dibutuhkan. Misalnya, pada awal era pandemi terjadi dikotomi antara aspek kesehatan dan ekonomi. Seiring berjalannya waktu, orang lantas menyadari bahwa keduanya tidaklah opsional. Tanpa kesehatan dan kehidupan, aspek ekonomi menjadi tidak relevan. Begitu pula sebaliknya, aspek ekonomi diperlukan untuk menjaga kelangsungan kehidupan. Demikian pula di wilayah politik, kebijakan yang tepat dalam penanganan pandemi dapat meminimalkan efek destruktif pandemi. Situasi serupa juga ditemukan dalam kasus-kasus di ranah sains dan spiritualitas, serta ekologi dan industri. Dalam perkataan lain, semua aspek pada dasarnya sama pentingnya. Oleh sebab itu, kerangka konseptual yang masih bertumpu pada cara berpikir dualistis-dikotomis malah akan menjadi kontraproduktif. Dalam ranah keilmuan, misalnya, pendekatan interdisipliner sering kali lebih relevan untuk menghadapi kondisi yang aktual.

Dengan mengadopsi konsep jejaring seperti terdapat dalam dunia virtual, realitas kini bisa dilihat secara lebih utuh dan menyeluruh: di satu pihak memberikan suatu gambaran besar, di pihak lain memperlihatkan kekhasan di dalam konteks dan detail. Dunia di hari-hari ini lebih menekankan pentingnya konteks global *sekaligus* lokal.⁵⁶ Kemutakhiran teknologi komunikasi dan informasi, atau dalam konteks tulisan ini dilihat pada layar media, memungkinkan warga dunia saling terhubung secara instan.⁵⁷ Keterhubungan di antara berbagai entitas juga berarti bahwa realitas adalah suatu kesatuan yang holistik: satu memengaruhi semua, dan semua memengaruhi satu; tunggal berarti plural, dan plural berarti tunggal. Gambaran ini dapat dibandingkan dengan pemaparan di atas mengenai ‘kemahamelihatan’ dan ‘kemahahadiran’.

Gagasan Friedberg mengenai multiplisitas jendela dan media,⁵⁸ yang kemudian bermuara pada multiplisitas perspektif berkesesuaian dengan kondisi dunia kini. Multiplisitas perspektif berarti kesadaran dan pengakuan

adanya berbagai cara dan opsi dalam ‘membangkit’ pandangan terhadap realitas. Realitas memiliki pengejawantahan (‘wajah’) yang tidak terhingga. Meskipun begitu, tidak ada satu cara pandang yang paling memadai untuk merangkum seluruh realitas. Aneka kerangka konseptual dan keilmuan—sebagaimana juga limitasi layar yang dipaparkan sebelumnya—hanyalah upaya-upaya untuk mendekati realitas, dan dengan demikian semua itu tidak sama dengan realitas pada dirinya sendiri. Realitas tidak dapat direduksi menjadi berbagai teori dan konsep tentangnya. Oleh karenanya, alegori mengenai jejaring sebetulnya adalah juga ‘sekadar’ perangkat konseptual dalam upaya memahami realitas.

Simpulan

Tulisan ini disusun sebagai upaya untuk memahami dan mengamati perubahan-perubahan signifikan dalam kehidupan manusia yang diakibatkan oleh pandemi, khususnya di tengah kemajuan pesat teknologi informasi dan komunikasi. Pemikiran Friedberg mengenai media dalam karya-karyanya yang terbit di era tahun 90-an hingga pertengahan 2000-an menjadi relevan kini. Pandemi memberikan konteks baru pada gagasan-gagasannya sehingga rekontekstualisasi dan pembacaan baru terhadapnya dimungkinkan. Upaya pencegahan penyebaran virus Covid-19, misalnya melalui kebijakan kuncitara, pembatasan fisik-sosial, swakarantina, dan isolasi, telah memosisikan ruang domestik sebagai pusat baru bagi berbagai kegiatan manusia.⁵⁹ Pandemi menggeser mobilitas manusia menjadi imobilitas, sifat yang sebelumnya sudah diatribusikan pada ruang domestik. Seiring diterapkannya pembatasan dan tutupnya pusat-pusat kegiatan publik, berbagai aktivitas seperti bekerja dan bersekolah bisa dilakukan secara jarak jauh dengan bantuan perangkat teknologi komunikasi berbasis internet. Hal ini menyebabkan semakin samarnya batas antara ruang publik dan ruang domestik.

Lewat proses interaksi daring (tatap maya) melalui layar media, mobilitas dimungkinkan, tetapi dalam konteks ini, yang terjadi adalah mobilitas virtual. Imobilitas tubuh akibat isolasi di ruang domestik, berjalan beriringan dengan mobilitas virtual. Di saat bersamaan, mobilitas tubuh tidak lagi simultan dengan mobilitas tatapan manusia lewat layar. Layar dapat dikatakan memerdekakan manusia dari keterbatasan ruang

lingkup tubuhnya. Berbeda dari pertemuan fisik tatap muka, beraktivitas di hadapan layar di ruang domestik (“mobilitas virtual”) menawarkan rasa aman dan nyaman tersendiri selama pandemi.⁶⁰

Tidak hanya berdampak pada interaksi sosial dan aktivitas, layar media juga memungkinkan manusia, yang secara fisik hanya berkulat di dalam ruang domestik, dapat mengetahui kondisi di luar huniannya. Dalam perkataan lain, layar menghadirkan realitas dunia ke dalam ruang domestik. Pengetahuan manusia tentang realitas didapatkan melalui perantaraan layar. Layar menghadirkan jendela virtual yang memungkinkan manusia memersepsi dan mengetahui dunia. Dunia dan realitas kini sudah sangat *termediasi*. Pergeseran dari ruang fisik konkret menjadi representasi dua dimensi pada layar, atau menjadi ruang virtual, mendorong lenyapnya dimensi-dimensi ruang fisik. Kondisi ini mengimplikasikan sekurang-kurangnya lima hal.

Pertama, hilangnya perbedaan jarak fisik dan waktu (geografis) karena konten audio visual dapat ditransmisikan secara instan ke berbagai tempat. Konsekuensinya, sarana transportasi dan waktu tempuh tidak terlalu dipersoalkan lagi. Warga dunia terkoneksi menjadi satu secara simultan, dan di titik ini pemilahan antara ruang publik dan domestik semakin terkikis. *Kedua*, mobilitas virtual ini mensyaratkan kepemilikan alat produksi berupa dukungan teknologi seperti komputer, gawai, dan akses internet. Tanpa keberadaan perangkat teknologi yang konkret ini, mobilitas virtual tidak dimungkinkan. Dalam perkataan lain, imaterialitas dunia dalam layar selalu mengandaikan materialitasnya. *Ketiga*, multiplisitas jendela virtual dan kejamakan layar memungkinkan manusia mengetahui beraneka ragam perspektif tentang realitas.⁶¹ Meskipun demikian, limitasi layar tetap harus disadari karena ada gap antara realitas dan representasinya pada layar. Pemahaman manusia tentang dunia kini semakin dibatasi dan ditentukan oleh layar, sementara pengalamannya pun semakin dimediasi, alih-alih dipersepsi langsung oleh indra. Dalam mobilitas virtual muncul pengalaman ketidakbertubuhan karena tubuh diisolasi dalam ruang domestik. *Keempat*, multiplisitas jendela virtual dan layar memungkinkan penonton atau pengguna layar tidak hanya menerima distribusi konten audio visual dari ruang domestik, melainkan juga menjadi produsen yang ‘mendistribusikan’ dirinya ke berbagai tempat, seakan-akan orang bisa hadir sekaligus⁶² di manapun dan di berbagai kesempatan. *Kelima*, sekalipun

dalam dunia virtual perbedaan lokasi tidak relevan karena semua tempat dapat terhubung, signifikansi ruang domestik terkait dengan persoalan infrastruktur teknologi⁶³ (seperti jaringan internet dan ketersediaan listrik) dan identitas (seperti kelas sosial yang tercermin lewat kualitas hunian, kepemilikan perangkat teknologi, dan daya beli).

Dominasi jendela virtual sejak era pandemi membawa sekurang-kurangnya dua konsekuensi lebih lanjut. *Pertama*, berkenaan kontrol dan pengawasan. Pengguna layar menjadi penonton sekaligus tontonan, bahkan para pengguna menjadi pengawas satu terhadap yang lain.⁶⁴ *Kedua*, berkenaan dengan aspek produksi-konsumsi. Dominasi layar di ruang domestik berarti juga lunturnya batas antara aktivitas produktif dan konsumtif atau juga dengan waktu luang (*leisure time*). Dominasi layar berarti juga semakin derasnya seduksi untuk berbelanja, sementara durasi kerja cenderung menjadi tidak jelas, atau sebaliknya, seakan-akan menjadi tidak terbatas.

Terlepas dari berbagai konsekuensi dari mobilitas virtual melalui layar, keberadaan layar sebagai jendela virtual amat signifikan dalam proses beradaptasi dan kebertahanan hidup manusia sejak era pandemi dan sesudahnya. Layar bukanlah sekadar bingkai dengan permukaan transparan, melainkan teknologi yang memungkinkan kehadiran sesuatu—manusia, peristiwa, bangunan, alam, dan sebagainya—sekalipun secara fisik tidak hadir di dalam ruang domestik. Di saat bersamaan, manusia kehilangan pembanding konkret atau referensi aktual yang dialami tubuh secara langsung karena terisolasi. Layar, beserta berbagai teknologi yang mendukungnya, memungkinkan manusia mengetahui peristiwa-peristiwa di dunia, serta tetap terlibat dalam berbagai aktivitas lain di tengah kebijakan darurat pandemi.⁶⁵ Layar media, sebagaimana dinding ruang domestik, memberikan proteksi di tengah kondisi pandemi sekaligus menandai ruang lingkup kehidupan manusia.

Lebih lanjut, layar kini menjadi *tanda* dalam arti harfiah sekaligus simbolis. Dalam arti harfiah, layar adalah titik temu antara dunia riil dan dunia virtual, serta aspek material elemen dan tempatnya berada dengan aspek imaterial dari apa yang ditampilkannya. Dalam arti simbolis, layar mengisyaratkan luruhnya berbagai dualitas dikotomis dan batasan kategori yang sebelumnya menjadi kerangka konseptual manusia dalam

memahami realitas. Layar mengeksplisitkan bagaimana berbagai dikotomi seperti material-imaterial, fisikal-virtual, mobilitas-imobilitas, kehadiran-ketidakhadiran, publik-domestik, penonton-tontonan, individu-kolektif, produsen-konsumen, global-lokal, pengawas-yang diawasi adalah pemilahan yang tidak memadai dalam hal memahami dan mengalami realitas secara utuh.

Sebagaimana dunia virtual yang tidak terpisah dari dunia konkret, demikian pula dengan dualitas tubuh dan pikiran. Pikiran pada dasarnya sudah selalu mengandaikan tubuh. Bila dunia virtual adalah bagian dari kenyataan atau semacam ekstensi dari dunia fisik, mobilitas virtual ‘hanyalah’ pemutakhiran dari mobilitas (kontinuitas), dan bukan sesuatu yang berseberangan (diskontinuitas). Situasi pandemi menegaskan tidak relevannya anggapan lampau mengenai inferioritas tubuh dibanding pikiran. Berbagai kebijakan yang diambil selama pandemi, termasuk dengan cara berkuat di dalam ruang domestik, justru ‘memulihkan’ signifikansi tubuh, termasuk juga seberapa riil tubuh kolektif.

Istilah ‘jejaring’ dari internet kini sekaligus menjadi imaji tentang dunia, khususnya sejak pandemi melanda dunia. Sebagaimana keadaan terinfeksi virus akan membahayakan manusia-manusia lain, dampak jaringan terjadi juga di dunia virtual, sebab informasi dari seseorang akan menyebar dan memengaruhi banyak pengguna lain. Dua situasi dari ranah biologis dan media ini mencerminkan interkoneksi (kesalingterkaitan) manusia dan realitas secara global. Alih-alih membuat manusia terisolasi seperti pemahaman lampau, situasi pandemi dan jejaring media justru memperlihatkan bahwa dunia ini adalah sebuah kesatuan yang holistik.

Tulisan ini berkuat pada aspek-aspek teoretis, dengan mengkorelasikan gagasan-gagasan Friedberg dengan pemikir-pemikir lain. Analisis ini masih perlu dilengkapi dengan penelitian tentang kuantitas dan kualitas penggunaan (layar) media sejak pandemi dan sesudahnya. Penelitian lebih mendalam juga diperlukan terhadap persoalan identitas dan isu konvergensi media atau intermedialitas yang juga belum dibahas di sini, padahal media dan identitas memiliki hubungan timbal balik yang erat, apalagi bila itu dikaitkan dengan kuantitas keberadaan seseorang di ruang domestik. Misalnya, diperlukan penelitian tentang dampak aktivitas yang dominan di ruang domestik terhadap relasi-relasi personal seseorang. Dalam hal itu, tubuh manusia seakan-akan ‘dirumahkan’, namun akan

menjadi persoalan apakah berbagai hasrat dan harapannya masih bisa terarah pada suatu utopia yang sehat agar kemanusiaan semakin utuh.

Secara umum, implikasi metafisik dan epistemologis mobilitas virtual di dunia yang semakin termediasi oleh 'layar' memunculkan beberapa perspektif berbeda yang bisa mempersoalkan kerangka konseptual Kartusian dan dualistik tentang realitas. Sebagaimana pluralitas adalah kenyataan, dunia yang termediasi oleh layar pun adalah kenyataan. Mengoreksi 'tradisi' metafisik yang sudah terlanjur diakui sebagai yang paling menentukan rasionalitas tidak akan mudah dilakukan. Dalam diskursus ilmu pengetahuan dan kepastian mengenai keberadaan realitas, mungkin bukan layar secara harfiah atau simbolis yang mesti direinterpretasi, melainkan perspektif manusianya. Sudut pandang seseorang tidak bisa dinilai salah atau benar, selain diakui dan dihormati sebagai unsur pembentuk realitas yang sangat kaya. Mengakui realitas yang multiperspektif mungkin akan menandai kembalinya kekaguman (*amazement*) di ranah ilmu pengetahuan, filsafat, dan kehidupan.

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.

Feldman, Tony. *An Introduction to Digital Media*. London & New York: Routledge, 1997.

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.
- Mack, Elizabeth A., S. Agrawal, & S. Wang, "The impacts of the COVID-19 pandemic on transportation employment: A comparative analysis", *Journal Transportation Research Interdisciplinary Perspectives*, Vol. 12 (December 2021); <https://doi.org/10.1016/j.trip.2021.100470>.
- Miller, Toby. *Television Studies: The Basics*. New York: Routledge, 2010.
- Miller, Vincent. *Understanding Digital Culture*, 2nd Edition. London: SAGE Publications, 2020.
- Morley, David. *Television, Audiences & Cultural Studies*. London & New York: Routledge, 1992.
- Reed, Thomas Vernon. *Digitized Lives: Culture, Power and Social Change in the Internet Era*. London & New York: Routledge, 2019.
- Robertson, Roland. *Globalization: Social Theory and Global Culture*. London: SAGE Publications, 1992.
- Shah, Syed G. S., D. Nogueras, H. C. Woerden, & V. Kiparoglou. "The Covid-19 Pandemic: A Pandemic of Lockdown Loneliness and the Role of Digital Technology." *Journal of Medical Internet Research*, Vol. 22, No. 11 (2020).
- Virilio, Paul. *Lost Dimension*. New York: Autonomedia, 1991.
- _____. *The Aesthetics of Disappearance*. Los Angeles: Semiotext(e), 1991.

Endnotes:

- 1 Email: gorivana_20220065@unpar.ac.id.
- 2 Email: htedjo@unpar.ac.id; corresponding author.
- 3 Gorivana Ageza, "Dominasi Layar di Masa Pandemi dalam Terang Pemikiran Anne Friedberg", *Melintas An International Journal of Philosophy and Religion*, Vol. 39 No. 1 (2023) 50.
- 4 Anne Friedberg, *The Virtual Window: from Alberti to Microsoft* (Cambridge & London: The MIT Press, 2006) 157.
- 5 *Ibid.*, 15.
- 6 *Ibid.*, 184.

- 7 *Ibid.*, 183.
- 8 *Ibid.*
- 9 *Ibid.*
- 10 *Ibid.*, 186; Paul Virilio, *Lost Dimension* (New York: Autonomedia, 1991).
- 11 Friedberg, *The Virtual Window*, *op. cit.*, 187.
- 12 *Ibid.*, 185; Paul Virilio, *The Aesthetics of Disappearance* (Los Angeles: Semiotext(e), 1991).
- 13 Wisnu Widiatoro, “Kota Mendadak Sepi” (2020) <https://www.kompas.id/baca/foto/2020/03/29/kota-mendadak-sepi> (access 03.03.2023).
- 14 Friedberg, *The Virtual Window*, *op. cit.*, 174.
- 15 *Ibid.*, 186-187.
- 16 Ageza, “Dominasi Layar di Masa Pandemi”, *art. cit.*, 56.
- 17 S. O. Triyatna, “Pandemi Menjadi Tantangan Sektor Transportasi untuk Bertahan” (2021) <https://www.kompas.id/baca/ekonomi/2021/09/24/pandemi-menjadi-tantangan-sektor-transportasi-untuk-bertahan> (access 05.03.2023).
- 18 E. A. Mack, S. Agrawal, & S. Wang, “The impacts of the COVID-19 pandemic on transportation employment: A comparative analysis”, *Journal Transportation Research Interdisciplinary Perspectives*, Vol. 12 (December 2021); <https://doi.org/10.1016/j.trip.2021.100470>.
- 19 Thomas Vernon Reed, *Digitized Lives: Culture, Power and Social Change in the Internet Era* (London & New York: Routledge, 2019) 56.
- 20 *Ibid.*, 57.
- 21 Ageza, *art. cit.*, 56.
- 22 Friedberg, *The Virtual Window*, *op. cit.*
- 23 Ageza, *art. cit.*, 40, 44.
- 24 *Ibid.*, 51-52.
- 25 *Ibid.*, 57.
- 26 *Ibid.*, 49-50.
- 27 Walter Benjamin, *The Arcades Project*, ed. R. Tiedemann (Massachusetts: President and Fellows of Harvard College, 1999).
- 28 Friedberg, *The Virtual Window*, *op. cit.*, 177.
- 29 *Ibid.*, 7.
- 30 *Ibid.*, 55.
- 31 Anne Friedberg & Raiford Guins, “Editorial: Televisual Space”. *Journal of Visual Culture*, 3(2, 2004): 131–132.
- 32 Ageza, *art. cit.*, 52.
- 33 Friedberg, *The Virtual Window*, *op. cit.* 55.
- 34 *Ibid.*, 46-47.
- 35 Bdk. dengan istilah *flaneur*. ‘Flaneur’ dibayangkan sebagai sosok pengamat (*observer*) yang menjelajah (*mobile*) kota; 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>.

- 36 Lih. Walter Benjamin, "The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction," H. Arendt (Ed.), *Illuminations: Walter Benjamin* (London: Pimlico, 1999).
- 37 Ageza, *art. cit.*, 57.
- 38 Friedberg, *The Virtual Window, op. cit.*, 95.
- 39 Situs *Life at Virtual Spaces* atau yang kerap disingkat LifeAt (<https://lifeat.io>) menjadi populer sejak pandemi, khususnya di kalangan pelajar dan pekerja yang aktivitasnya hanya berputar di ruang domestik. *Life At Virtual Spaces* menghadirkan rekaman lansekap (berikut suara *ambience*) berbagai tempat riil dari bermacam negara di dunia, baik itu alam bebas (seperti pantai, air terjun, sungai, dan hutan) maupun urban (seperti perpustakaan dan jalan-jalan perkotaan). Dalam situsnya, *Life At Virtual Spaces* menyebut lansekap yang dihidirkannya sebagai ruang virtual (*virtual space*). Dengan membuka situs *Life At Virtual Spaces*, penonton atau pengguna layar akan merasa seakan-akan berada di tempat-tempat tersebut. Berbagai tempat di dunia seperti dihadirkan langsung ke depan mata, ke ruang domestik. Situs ini menyediakan pula berbagai fitur produktivitas yang mendukung aktivitas bekerja dan belajar. Mereka menyebutnya "personalized virtual workspaces". *Life At Virtual Spaces* adalah manifestasi literal bagaimana dunia (termasuk alam) direproduksi menjadi representasi visual dalam layar.
- 40 Lih. Friedberg, *The Virtual Window, op. cit.*, 123.
- 41 *Ibid.*, 138.
- 42 Gianie, "Pasca-Pandemi, Kembali Kerja 9 to 5?" (2021) <https://www.kompas.id/baca/riset/2021/07/30/pasca-pandemi-kembali-kerja-9-to-5/>.
- 43 Bdk. Friedberg, *The Virtual Window, op. cit.*, 189.
- 44 Lih. Reed, *op. cit.*
- 45 Friedberg menggunakan pandangan Henri Bergson untuk menunjukkan pertemuan antara pikiran dan materi atau dalam hal ini tubuh; lih. Friedberg, *The Virtual Window, op. cit.*, 142.
- 46 Ageza, *art. cit.*, 57.
- 47 Lih. Benjamin, "The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction," *art. cit.*
- 48 Ageza, *art. cit.*, 41.
- 49 Lih. Benjamin, "The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction," *art. cit.*
- 50 Kris Mada, "Kelangkaan Semikonduktor Berlanjut sampai 2022" (2021) <https://www.kompas.id/baca/internasional/2021/05/05/kelangkaan-semikonduktor-berlanjut-sampai-2022> (access 05.03.2023).
- 51 Lih. Reed, *op. cit.*, 59.
- 52 Friedberg, *The Virtual Window, op. cit.*, 47.
- 53 Bdk. dengan pendapat dari Yuval Noah Harari. Harari berargumen bahwa aspek komunikasi menjadi kunci kelanggengan Homo Sapiens jika dibandingkan dengan spesies lain dalam proses evolusi. Kemutakhiran teknologi komunikasi dan informasi semakin mengukuhkan posisi manusia di bumi; Yuval Noah Harari, *Homo Deus: A Brief History of Tomorrow* (London: Harvill Secker, 2016).
- 54 Lih. Vincent Miller, *Understanding Digital Culture*, 2nd Edition (London: SAGE Publications, 2020) 16,19.
- 55 Lih. *ibid.*, 35-36.
- 56 Bdk. Roland Robertson, *Globalization: Social Theory and Global Culture* (London: SAGE Publications, 1992) 173-174.

- 57 Tony Feldman, *An Introduction to Digital Media* (London & New York: Routledge, 1997) 6,13-14.
- 58 Friedberg, *The Virtual Window*, *op. cit.*, 1-2.
- 59 Lih. Ageza, *art. cit.*
- 60 Syed G. S. Shah, D. Nogueras, H. C. Woerden, & V. Kiparoglou, "The Covid-19 Pandemic: A Pandemic of Lockdown Loneliness and the Role of Digital Technology," *Journal of Medical Internet Research*, Vol. 22 No. 11 (2020).
- 61 Lih. Friedberg, *The Virtual Window*, *op. cit.*
- 62 Ageza, "Dominasi Layar di Masa Pandemi", *art. cit.*, 49.
- 63 Lih. Reed, *op. cit.*
- 64 Lih. Ageza, *art. cit.*
- 65 Lih. Friedberg, *The Virtual Window*, *op. cit.*