

# URGENSI REKONSTRUKSI SOSIOLOGI BAGI KAJIAN CYBER SOCIETY

**Husnul Muttaqin**

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel

Alamat Email: husnulfikr@gmail.com

## **Abstract**

*The rapid changes in information technology raise questions about the relevance of sociological theories in explaining the new reality of cyber society. At least, there are two important questions that must be answered by sociologists: first, what are the characteristics of cyber reality that become the new study area of sociology? Second, how should sociology be reconstructed to understand the new model of society in cyberspace? These questions will be explored through a meta-theory study. Meta-theory is intended to study the basic structure of sociological theory, especially in the form of reflective analysis of existing theories. One of its main concerns is determining the object of study in a particular discipline. Through meta-theory study, this research comes to two conclusions. First, virtual reality has different characters from real life. But, frequently, virtual reality is experienced by individuals like everyday life reality, or even more real than real reality. Through the characteristics of simulation, interaction, artificiality, immersion, telepresence, networked communication and anonymity, virtual reality is transformed into a part of everyday life that cannot be separated from human life. Second, facing this new reality, sociology must adjust its scientific construction. Reconstruction of sociology can be initiated by defining what are the objects of sociological studies regarding the issues of cyber society. Based on three paradigms of Ritzer, this study concludes that social fact, social definition and social behavior paradigms must be reinterpreted, especially in relation to the importance for sociological paradigms to include non-human aspects in its theoretical buildings.*

**Keywords:** *Sociology, Cyber Society, Virtual Reality, and Sociological Paradigm.*

### Intisari

Perkembangan teknologi informasi yang demikian cepat memunculkan pertanyaan soal relevansi teori-teori sosiologi dalam menjelaskan realitas baru dunia cyber. Setidaknya, ada dua hal penting yang harus dijawab oleh sosiologi: pertama, bagaimana karakteristik realitas cyber yang menjadi wilayah kajian baru sosiologi? Kedua, bagaimana sosiologi harus direkonstruksi untuk dapat memahami model masyarakat baru di dunia cyber? Kedua pertanyaan tersebut akan ditelaah melalui kajian metateori. Metateori dimaksudkan untuk mengkaji struktur dasar teori sosiologi, terutama dalam bentuk analisis reflektif atas teori-teori yang sudah ada. Salah satu konsen utama kajian metateori adalah menentukan objek kajian yang dipelajari dalam satu disiplin ilmu tertentu. Penelitian ini menghasilkan beberapa kesimpulan. Pertama, realitas virtual memiliki karakter yang berbeda dengan realitas nyata dalam kehidupan sehari-hari. Hanya saja, tak jarang realitas virtual itu dialami oleh individu tak ubahnya seperti kenyataan hidup sehari-hari, atau bahkan lebih nyata dari kenyataan riil. Melalui karakter *simulation*, *interaction*, *artificiality*, *immersion*, *telepresence*, *networked communication* dan *anonymity*, realitas virtual menjelma menjadi bagian kehidupan sehari-hari yang tak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Kedua, menghadapi realitas baru ini, sosiologi mau tidak mau harus menyesuaikan bangunan keilmuannya. Rekonstruksi sosiologi dapat dimulai dengan mendefinisikan apa yang sebenarnya menjadi objek kajian sosiologi masyarakat cyber. Berangkat dari tiga paradigma Ritzer, penelitian ini mengambil kesimpulan paradigma fakta sosial, definisi sosial dan perilaku sosial harus dimaknai ulang, terutama dalam kaitan dengan pentingnya paradigma sosiologi untuk menyertakan aspek *non-human* dalam bangunan teoritisnya.

**Kata Kunci:** Sosiologi, *Cyber Society*, Realitas Virtual dan Paradigma Sosiologi

## Pendahuluan

"*Reality is dead*", begitu kira-kira gambaran dunia saat ini. Perkembangan teknologi informasi yang luar biasa cepat telah mengubah relasi manusia dengan realitas. Kini, manusia mengalami realitas tidak lagi secara langsung tetapi melalui perantara teknologi. Apa yang selama ini kita sebut realitas sesungguhnya tidak lebih dari produk konstruksi media. Teknologi informasi telah "membunuh" realitas yang sesungguhnya, yaitu realitas yang hadir tanpa polesan media. Eli Pariser menggambarkan fenomena ini secara detail melalui apa yang disebutnya sebagai *filter bubble*. Dengan bantuan algoritma, internet menciptakan dan menyuguhkan konten-konten pada *netizen* berdasar hasil analisis atas jejak-jejak digital yang ditinggalkannya. Konten-konten ini berfungsi layaknya gelembung (*bubble*) yang mengurung individu dalam model realitas hasil olahan algoritma, dan pada saat yang sama menjauhkan individu dari konten yang mungkin dapat mengantarkannya pada alternatif penafsiran atas realitas.<sup>1</sup>

Seringkali seorang pengguna internet tidak dapat membedakan mana informasi rekaan dan mana informasi yang benar-benar terjadi dalam realitas. Itu sebabnya, internet menjadi media paling subur bagi penyebaran berita-berita rekaan (*hoax*). *Hoax* begitu cepat menyebar karena pengguna media sosial memiliki kecenderungan mengabaikan proses verifikasi kebenaran sebuah informasi sebelum menyebarkannya.<sup>2</sup> Baginya, apa yang tersaji di layar digitalnya adalah realitas yang sebenarnya. Karena itu, suatu peristiwa atau wacana yang menyebar di media sosial akan disikapinya seolah benar-benar terjadi dalam kenyataan, tanpa merasa perlu memeriksa validitasnya. Kecenderungan seperti ini makin besar kemungkinannya terjadi ketika aspek emosional ikut terlibat dalam proses transfer informasi. Penerima informasi memiliki kecenderungan kuat untuk mengabaikan fakta-fakta obyektif yang tersaji di hadapannya demi mendukung informasi yang sesuai dengan keyakinannya, terutama ketika secara emosional ia memiliki kedekatan dengan orang-orang atau pihak yang menyebarkan informasi tersebut.<sup>3</sup>

---

1 Pariser membahas fenomena ini secara detail dalam Eli Pariser, *The Filter Bubble: What The Internet Is Hiding From You* (New York: Penguin UK, 2011).

2 Arkaitz Zubiaga dkk., "Analysing How People Orient to and Spread Rumours in Social Media by Looking at Conversational Threads," *PLOS ONE* 11, no. 3 (4 Maret 2016): e0150989, doi:10.1371/journal.pone.0150989.

3 N.A. Cooke, *Fake News and Alternative Facts: Information Literacy in a Post-Truth Era*, ePub Book, ALA Editions special reports (Chicago: ALA Editions, 2018), hlm. 7.

Para ilmuwan tidak lagi sekedar membahas pengaruh aktivitas di dunia virtual pada kehidupan riil manusia, tetapi mulai menjadikan aktivitas di dunia virtual itu sebagai fokus kajian tersendiri. Dunia virtual diperlakukan layaknya dunia riil dan oleh karenanya, ia layak dikaji secara terpisah sebagai dunia kehidupan tersendiri yang tak harus sinkron dengan kehidupan di dunia riil. Kajian seperti ini tampak, misalnya, dari berbagai penelitian seputar *cyber-religion* yang salah satu bentuknya agama yang hanya dapat ditemukan di dunia virtual (*purely virtual*) dan sama sekali tidak memiliki padanan atau kaitan apapun dengan agama di dunia nyata.<sup>4</sup>

Layar digital tampak sebagai ruang tempat orang menjalani kehidupan dan bukan sekedar ruang tempat orang menyajikan informasi tentang realitas. Interaksi yang tersaji di layar digital tampak sebagai sejenis interaksi manusia sehari-hari dengan segenap unsur realitasnya. Realitas “ciptaan” media ini tanpa sadar akan diperlakukan orang sebagai realitas alamiah sebagaimana yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari.

*Cyberspace* mengubah hampir semua aspek kehidupan, mulai dari ranah publik, seperti politik, ekonomi, sampai persoalan yang sangat privat seperti keluarga dan preferensi keimanan seseorang. Perubahan itu erat kaitannya dengan karakter dunia *cyber* yang amat berbeda dengan dunia riil.

Yasraf A. Piliang menggambarkan dunia baru ini dengan penjelasan yang sangat ekspresif:

Bumi memang masih bulat, tetapi ia kini tidak lebih besar dari sebuah bola kaki. Manusia memang masih berkaki dua, tetapi kini ia tidak perlu lagi menggunakan kaki tersebut untuk “berjalan-jalan”. Bangunan gedung memang masih berdiri megah, tetapi kita cukup menghuni “bangunan” yang ada di dalam halusinasi kita. Akuarium memang masih berbentuk kotak, tetapi ia tidak lagi memerlukan air dan ikan yang nyata. Anak-anak kita memang masih senang bermain, tetapi kini mereka cukup bermain dengan teman-teman maya mereka di dalam jagat raya video game.<sup>5</sup>

---

4 Lionel Obadia, “Cyber-Religion,” dalam *The Wiley-Blackwell Encyclopedia of Social Theory*, ed. oleh Bryan S. Turner (John Wiley & Sons, Ltd., 2017), 1-3, doi:10.1002/9781118430873.est0081; Karaflogka menyebutnya sebagai religion in cyberspace Morten T. Højsgaard dan Margit Warburg, ed., *Religion and Cyberspace*, 1st ed (New York: Routledge, Taylor & Francis Group, 2005), hlm. 50.

5 Yasraf Amir Piliang, “Sebuah Jagat Raya Maya: Imperialisme Fantasi dan Matinya Realitas,” dalam *Ruang Yang Hilang: Pandangan Humanis tentang Budaya Cyberspace Yang Merisaukan*, oleh Mark Slouka (Bandung: Mizan, 1999), hlm. 13.

Inilah yang disebut *virtual reality*, sebuah realitas baru yang muncul pada era informasi. Tujuan utama *virtual reality* pada dasarnya untuk menciptakan ilusi keterlibatan dalam sebuah lingkungan yang dapat dirasakan sebagai tempat yang sebenarnya, dengan sejumlah interaktifitas yang cukup untuk melakukan tugas-tugas tertentu dengan cara yang efisien dan menyenangkan.<sup>6</sup>

Dunia baru inilah yang kini menjadi tantangan bagi ilmu-ilmu sosial dan humaniora. Perubahan realitas ini akan berdampak langsung pada metodologi dan teori-teori dalam ilmu sosial yang secara langsung berurusan dengan realitas kehidupan manusia, tak terkecuali sosiologi. Sosiologi dipersiapkan sebagai ilmu yang mempelajari realitas hidup masyarakat. Persoalannya, realitas itu kini sudah berubah. Apa yang disebut sebagai realitas tidak lagi sama dengan definisi realitas yang secara tradisional menjadi objek kajian sosiologi. Sosiologi yang disiapkan untuk menghadapi realitas "lama" kini harus siap menghadapi realitas baru, sebuah realitas yang dimediasi oleh teknologi (*technology mediated reality*), atau lebih tepatnya *virtual reality*.

Kenyataan ini mengharuskan dilakukannya perubahan fundamental dalam sosiologi. Menjelaskan realitas baru dengan cara dan definisi-definisi lama tentunya sama sekali tidak memadai. Sosiologi dituntut untuk melakukan rekonstruksi metodologi dan teori-teorinya untuk menyesuaikan dengan perkembangan baru dunia *cyber*. Rekonstruksi itu dapat diawali dengan melakukan redefinisi atas realitas. Redefinisi ini amat penting untuk dilakukan, mengingat karakter realitas *cyber* yang akan dikaji oleh sosiologi ini amat berbeda dengan karakter realitas di dunia nyata.

Realitas yang menjadi kajian sosiologi, menurut paradigma Ritzer, dibagi menjadi tiga: fakta sosial, definisi sosial dan perilaku sosial.<sup>7</sup> Fakta sosial mengacu pada realitas materiil dan non-materiil yang bersifat eksternal dari diri individu. Definisi sosial mengacu pada tindakan yang penuh makna dari individu dalam interaksinya dengan

---

6 Mario A. Gutiérrez, Daniel Thalmann, dan Frédéric Vexo, *Stepping into Virtual Reality* (London: Springer, 2008), hlm. 2.

7 Walaupun Ritzer menyebut fakta sosial, definisi sosial dan perilaku sosial sebagai paradigma yang menentukan objek, metode dan instrumen analisa, tetapi ia juga memakai ketiganya hanya dalam pengertian sebagai obyek atau realitas yang menjadi kajian sosiologi. Ia, misalnya, menyebut fakta sosial sebagai pokok persoalan penyelidikan sosiologi. George Ritzer, *Sosiologi: Ilmu Pengetahuan Berparadigma Ganda* (Jakarta: Rajawali Pers, 2004), hlm. 14. Oleh sebab itu, dalam tulisan ini, istilah fakta sosial, definisi sosial dan perilaku sosial akan dipakai baik dalam pengertiannya sebagai paradigma, maupun obyek (realitas) yang menjadi kajian sosiologi.

individu lain. Sedang perilaku sosial menunjuk pada perilaku manusia yang tampak (*observable*) dan kemungkinan pengulangannya di masa depan.<sup>8</sup>

Ketiga jenis realitas yang menjadi fokus kajian sosiologi tersebut didesain untuk memahami realitas di dunia nyata. Di dunia *cyber*, ketiganya harus dimediasi oleh teknologi. Fakta sosial yang semula memiliki kekuatan *coercive* yang tinggi, di dunia *cyber* kekuatannya boleh jadi berkurang karena telah melalui proses mediasi oleh teknologi virtual. Definisi sosial yang menekankan pada pencapaian makna intersubjektif, ketika masuk dalam realitas baru dunia *cyber* tidak lagi dapat sepenuhnya memiliki sifat subjektif karena interaksi antar manusia terjadi melalui perantaraan teknologi yang bersifat objektif, sehingga intersubjektivitas hanya dapat terjadi melalui perantaraan teknologi. Ini akan sangat banyak pengaruhnya dalam memahami interaksi antar manusia. Hal yang sama juga berlaku pada paradigma perilaku sosial. Paradigma ini menekankan pada aspek perilaku yang nyata dan dapat diamati. Persoalannya, di dunia maya, apa yang disebut nyata itu tidak lain adalah kenyataan yang diproduksi media. Perilaku itu tidak lagi dapat diamati secara langsung tetapi hanya dapat diamati melalui bantuan media digital.

Perubahan karakter realitas masyarakat dan hubungan antar individu di dunia baru ini perlu mendapat perhatian tersendiri dalam sosiologi. Hal ini karena perubahan itu menyangkut aspek yang sangat fundamental dari kajian sosiologi, yaitu objek kajian sosiologi itu sendiri. Sosiolog tidak bisa terus "berpura-pura" seolah tak terjadi apa-apa. Menjelaskan realitas baru yang sudah jauh berubah dengan cara-cara dan konsep lama jelas sama sekali tidak memadai. Sosiolog membutuhkan perangkat keilmuan baru untuk melihat realitas baru secara akurat. Rekonstruksi sosiologi mau tidak mau harus dilakukan untuk menyediakan *tools* yang memadai bagi seorang sosiolog untuk memahami realitas *cyber* dengan segenap kompleksitasnya.

Problem-problem baru yang dihadapi Sosiologi ini menjadi amat menarik untuk dikaji lebih jauh mengingat bahwa masa depan manusia tidak akan jauh-jauh dari teknologi informasi. Kemampuan sosiologi untuk memahami realitas sosial secara memuaskan amat tergantung pada kemampuannya untuk menyesuaikan metodologi dan konsep-konsep keilmuannya dengan realitas baru era *cyber*.

Oleh sebab itu, penelitian ini menjadi amat penting untuk

---

<sup>8</sup> Gagasannya ini ia tuangkan dalam buku George Ritzer, *Sociology: A Multiple Paradigm Science* (Allyn and Bacon, 1980).

dilakukan sebagai upaya intelektual untuk menyediakan dasar-dasar rekonstruksi sosiologi yang mampu menjelaskan dan memahami *technology mediated reality* (realitas yang dimediasi oleh teknologi) di dunia *cyber* secara lebih baik.

### **Memahami Karakteristik Realitas di Dunia *Cyber***

Dunia *cyber* dimungkinkan tercipta melalui komputer dan jaringan. Komputer bertugas menciptakan realitas rekaan yang tampil dalam bentuk teks, suara dan gambar di layar monitor. Realitas ini sebagian besarnya merupakan simulasi dari realitas dalam kehidupan nyata, sementara sebagian lain muncul sebagai realitas rekaan yang hanya ada di dunia digital. Realitas yang diciptakan oleh teknologi digital dan dihubungkan melalui jaringan inilah yang disebut sebagai realitas virtual (*virtual reality*).

Menurut *Merriam-Webster's Advanced Learner's English Dictionary*, *virtual* diartikan sebagai "*existing or occurring on computers or on the internet*". *Reality* diartikan sebagai "*something that actually exists or happens: a real event, occurrence, situation, etc*". Sementara *virtual reality* diartikan sebagai "*an artificial world that consists of images and sounds created by a computer and that is affected by the action of a person who is experiencing it*".<sup>9</sup> Pendefinisian yang serupa juga dikemukakan oleh Michael Heim. Menurutny, *virtual reality* adalah "kejadian atau sesuatu yang riil dalam efek tetapi tidak dalam kenyataan".<sup>10</sup> Melalui definisi ini, Heim hendak menyatakan bahwa realitas virtual itu sesungguhnya juga bersifat nyata atau riil, tetapi karakter riilnya berbeda dengan realitas di dunia nyata.

Realitas virtual memiliki beberapa karakter yang membedakannya dengan realitas di dunia nyata. Di bawah ini akan dijelaskan 6 karakter realitas virtual dengan merujuk pada gagasan Michael Heim, yaitu *simulation*, *interaction*, *artificiality*, *immersion*, *telepresence* dan *networked communication*.

***Pertama, Simulation.*** Seorang pengguna internet mengalami realitas virtual sebagai sebetulnya simulasi dari kehidupan nyata. Perkembangan teknologi komputer yang makin canggih membuat simulasi ini menjadi makin terlihat nyata kehidupan riil.<sup>11</sup> Hampir seluruh aktivitas manusia di dunia nyata dapat disimulasikan di

---

<sup>9</sup> Merriam-Webster, *Merriam-Webster's Advanced Learner's English Dictionary*, Kindle Edition (Merriam-Webster, Inc, 2008), loc. 268760.

<sup>10</sup> Michael Heim, *The Metaphysics of Virtual Reality* (New York: Oxford University Press, Inc., 1993), hlm. 1.

<sup>11</sup> *Ibid.*, hlm. 110.

dunia virtual. Hal ini membuat pengguna internet mengalami dunia virtual dalam tingkat pengalaman yang tidak jauh beda dengan dunia nyata, bahkan tidak jarang terasa lebih nyata dari kenyataan sehari-hari. Bahkan, apa yang di dunia nyata hanya berupa imajinasi, ilusi dan fantasi, di dunia *cyber* bisa diwujudkan menjadi “realitas” dengan bantuan teknologi simulasi.

Kemampuan menakjubkan dari teknologi simulasi ini terlihat jelas pada bagaimana sebuah perangkat digital mampu mensimulasikan suara manusia. Saat seorang pengguna telephon selluler bercakap-cakap dengan temannya melalui suara, ia merasa bahwa apa yang didengar adalah benar suara temannya, tanpa keraguan sedikitpun. Padahal bukan itu yang terjadi sebenarnya. Apa yang didengar melalui percakapan telephon sesungguhnya hanyalah simulasi dari suara manusia yang berada di seberang telephon lain. Suara itu sampai ke lawan bicara melalui proses peniruan yang dilakukan oleh perangkat digital orang yang berbicara untuk kemudian diteruskan ke perangkat digital lawan bicaranya. Itu sebabnya, ketika perangkat digitalnya berubah, suara lawan bicara pun boleh jadi akan berubah mengikuti kemampuan teknologi simulatif yang tertanam dalam perangkat digital yang dimilikinya. Makin canggih teknologi simulatif yang tertanam dalam perangkat digitalnya, makin mirip output simulasi suara dengan suara asli pembicara di seberang telephone.

**Kedua, *Interaction*.** *Virtual reality* menawarkan interaksi antara pengguna dengan perangkat digital/elektronik. Perangkat digital ini bisa berupa apa saja yang mampu menyediakan ruang bagi pengguna untuk berinteraksi dengannya. Membersihkan desktop komputer atau laptop dari file atau ikon-ikon yang ada di desktop, misalnya, adalah sejenis interaksi dengan perangkat digital.<sup>12</sup> Dalam pengertian yang lebih luas, interaksi ini dapat terjadi dalam banyak bentuk. Seorang yang sedang menjawab telephone, atau menghadiri kuliah jarak jauh. Seseorang yang menghadiri kuliah dalam sebuah universitas secara *online* dapat berinteraksi dengan peserta kuliah lain dosennya dengan cara yang sangat interaktif. Manusia juga dapat bersosialisasi dengan komunitas maya seperti situs-situs jejaring sosial (Facebook, Twitter, dan lain-lain), atau *WhatsApp*.

**Ketiga, *Artificiality*.** Realitas virtual merupakan salah satu jenis realitas buatan yang dikonstruksi oleh manusia. Hanya saja, berbeda dengan realitas dalam kehidupan nyata, realitas virtual melibatkan perangkat digital untuk memproduksinya. Seiring dengan

---

<sup>12</sup> Ibid., 111.

kemampuan teknologi informasi untuk melakukan proses otomatisasi dalam teknis operasionalnya, maka apa yang disebut realitas virtual itu dapat saja bekerja secara independen dari campur tangan manusia secara langsung. Dalam konteks ini, realitas virtual lebih merupakan realitas yang “diciptakan” oleh perangkat digital, bukannya oleh manusia secara langsung.

Kehidupan publik manusia makin lama makin terkomputerisasi. Banyak aktivitas interaksi yang sesungguhnya tidak benar-benar dilakukan bersama manusia riil tetapi berhadapan dengan teknologi yang beroperasi secara otomatis. Bertransaksi lewat ATM, memesan tiket pesawat atau kereta, mengisi pulsa *handphone* atau mengisi token listrik, semua bisa dilakukan secara langsung melalui mesin komputer tanpa harus berhadapan dengan manusia secara langsung. Semua berlangsung secara otomatis.

Kemampuan teknologi informasi menciptakan realitas dapat dilihat pada mekanisme kerja algoritma Facebook. Facebook mempelajari dan menganalisis perilaku penggunanya dengan bantuan algoritma. Salah satu kemampuan algoritma adalah memprediksi sesuatu yang disukai pengguna. Cara kerja algoritma adalah dengan melihat apa yang dibaca, dikomentari, disukai atau dibagikan. Jika ada pengguna yang membagikan informasi atau berita tentang topik atau tokoh tertentu, maka informasi atau berita itu akan tampil di lini masa pengguna lain. Pengguna tersebut akan memutuskan untuk mengambil tindakan, misal membuka *link* yang dibagikan tersebut, membubuhkan “*like*”, berkomentar atau membagikan ulang informasi itu.

Jika pengguna memutuskan untuk mengambil salah satu tindakan tersebut, algoritma akan menafsirkannya sebagai bukti bahwa pengguna tersebut menyukai informasi itu. Setelah mendapat data yang cukup, algoritma akan menampilkan kembali di lini masa pengguna informasi atau berita sejenis sesuai dengan apa yang, menurut algoritma, disukai oleh pengguna. Algoritma tidak didesain untuk memeriksa validitas informasi yang ditampilkan, sehingga boleh jadi linimasa pengguna facebook kemudian akan dipenuhi dengan informasi yang tidak benar, yang karena diulang-ulang, informasi itu akan tampak seolah sebagai realitas yang sebenarnya.

Pada saat yang sama, algoritma akan menyisihkan informasi atau berita yang menurut “*tafsir*” algoritma, berlawanan dengan apa yang disukai pengguna. Pada gilirannya, algoritma akan menggiring pengguna Facebook untuk hanya melihat realitas dari satu sudut pandang yang disukainya dan berhenti menampilkan informasi

yang mungkin dapat membuat pengguna membuka mata terhadap cara pandang alternatif. Mekanisme ini membuat algoritma memiliki kemampuan untuk mengaburkan batas antara fakta dan fiksi, dengan cara menciptakan realitas versi algoritma sendiri.<sup>13</sup>

**Keempat, Immersion.**<sup>14</sup> Dunia virtual memberikan pengalaman perseptual bagi penggunanya seolah berada atau dikelilingi oleh lingkungan atau ruangan. Pengguna akan mengalami semacam perasaan kehadiran (*the sense of "presence"*).<sup>15</sup> Ia merasa hadir dan terlibat dalam semua aktifitas yang dilakukan di dalam *virtual reality*, baik oleh pengguna sendiri, maupun oleh objek-objek lain di dunia virtual. Pengalaman berada dan terlibat dalam virtual reality seperti ini terasa sangat nyata dalam permainan-permainan (*games*) dan teknologi simulasi seperti yang dipakai dalam simulasi pilot pesawat terbang.

**Kelima, Telepresence.** *Virtual Reality* memungkinkan manusia hadir dari jarak jauh tanpa harus berada di dalamnya secara fisik. Hadir di sini berarti bahwa ia tahu dan sadar dengan apa yang terjadi, dapat melakukan sesuatu dengan cara mengamati, meraih, memegang dan memindahkan sesuatu dengan tangan sendiri seakan ia berada di dekatnya.<sup>16</sup>

Pengguna akan merasakan sensasi berada di tempat lain (*a sensation of being elsewhere*). Sensasi ini bisa didapatkan melalui bantuan teknologi *remote control* yang menghubungkan pengguna dengan objek-objek virtual atau bahkan juga dengan mesin di dunia nyata (robot, misalnya). Sensasi ini juga dapat dihasilkan dari keikutsertaan secara online dalam sebuah *event* yang diadakan di tempat lain. Bahkan, dengan perkembangan teknologi digital yang makin canggih, seseorang dapat saja hadir di suatu tempat dalam bentuk hologram, sementara diri fisiknya berada di tempat lain. Jerry Yang, *co-founder* Yahoo, pernah memberikan sambutan secara virtual pada malam puncak penganugerahan *Bubu Awards V. 06*, pada tanggal 31 Juli 2009 yang digelar di *Assembly Hall Jakarta Convention Center*. Jerry menyampaikan sambutannya dalam wujud hologram tanpa harus hadir secara fisik.<sup>17</sup>

---

13 Yoga Hastyadi Widiartanto, "Algoritma Facebook Bikin Donald Trump Menangi Pemilu AS?," *Kompas Cyber Media*, 11 November 2016, <http://tekno.kompas.com/read/2016/11/11/11310097/algoritma.facebook.bikin.donald.trump.menangi.pemilu.as>.

14 Heim, *The Metaphysics*, hlm. 112-14.

15 David J. Chalmers, "The Virtual and the Real," *Disputatio: International Journal of Philosophy* 9, no. 46 (November 2017): 312, doi:10.1515/disp-2017-0009.

16 Heim, *The Metaphysics*, hlm. 114.

17 "Wow...Jerry Yang Datang Secara Virtual," *Kompas.Com*, diakses 1 Mei

*Keenam, Networked Communications.* Dalam dunia virtual, komunikasi selalu dijalankan dengan menggunakan jaringan komputer. Artinya, orang tidak bertemu langsung dalam sebuah komunikasi, tapi hanya melalui jaringan komputer, persis seperti dua orang yang sedang berbicara via telephone. Melalui komunikasi jaringan, teknologi virtual dapat mengembangkan cara berbagi yang belum pernah dilakukan oleh teknologi lain sebelumnya. Pengguna dapat membentuk objek dan aktifitas di dunia virtual, berbagi gambar atau *event*, tanpa menggunakan kata-kata apapun.<sup>18</sup>

Ini yang disebut *virtual reality*, sebuah realitas baru yang muncul pada era informasi. Tujuan utama *virtual reality* pada dasarnya adalah untuk menciptakan ilusi keterlibatan dalam sebuah lingkungan yang dapat dirasakan sebagai tempat yang sebenarnya, dengan sejumlah interaktifitas yang cukup untuk melakukan tugas-tugas tertentu dengan cara yang efisien dan menyenangkan. Gutiérrez menyebutnya dengan *the science of illusion*<sup>19</sup>

Selain enam karakter di atas, dunia maya juga sangat banyak diwarnai oleh interaksi yang bersifat anonim. Interaksi dalam dunia maya yang terjadi dari jarak jauh dimungkinkan melalui teknologi jaringan. Karakter *networked communication* ini membuat interaksi memiliki tingkat anonimitas tertentu.<sup>20</sup> Mediasi interaksi antar manusia oleh teknologi informasi di dunia maya berlangsung dalam beberapa lapis anonimitas. Lapisan pertama adalah peralatan atau *gadget* yang dipakai manusia dalam interaksinya di dunia maya. Lapisan kedua adalah *software* atau aplikasi yang terpasang di *gadget*. Aplikasi inilah yang akan berkomunikasi dengan *gadget* yang dipakai manusia dalam interaksinya di dunia virtual. Lapisan Ketiga adalah jaringan internet. Gabungan dari ketiga lapis teknologi inilah yang membuat interaksi di dunia maya menjadi anonim, walaupun tingkat anonimitasnya dapat saja berbeda-beda, tergantung pada perbedaan *gadget*, fitur aplikasi serta kemampuan dan keamanan jaringan internet yang dipakainya.

Selain anonimitasnya, dalam kajian sosiologi, penting untuk dipahami bahwa realitas virtual itu tidaklah tunggal. Ada dua jenis

---

2015, <http://bisniskeuangan.kompas.com/read/2009/08/01/00152874/Wow.Jerry.Yang.Datang.Secara.Virtual>.

18 Heim, *The Metaphysics*, hlm. 116.

19 Gutiérrez, Thalmann, dan Vexo, *Stepping into Virtual Reality*, hlm. 2.

20 Kimberly M. Christopherson, "The Positive and Negative Implications of Anonymity in Internet Social Interactions: 'On the Internet, Nobody Knows You're a Dog,'" *Computers in Human Behavior*, Including the Special Issue: Education and Pedagogy with Learning Objects and Learning Designs, 23, no. 6 (1 November 2007): 3038–56, doi:10.1016/j.chb.2006.09.001.

realitas virtual, yaitu *reality on cyberspace* dan *reality in cyberspace*. Perbedaan ini mengacu pada pembagian yang dikemukakan oleh Anastasia Karaflogka ketika menjelaskan fenomena agama di dunia virtual.<sup>21</sup> *Reality on cyberspace* menunjuk pada realitas yang sebetulnya hanya merupakan “kepanjangan tangan” dari realitas di dunia nyata. Jenis realitas virtual seperti ini diciptakan sebagai perwakilan dari orang, institusi, benda atau hal lain yang benar-benar ada di dunia nyata. Sementara *reality in cyberspace* murni merupakan realitas yang hanya ada di dunia virtual, tanpa ada padanan atau “kepanjangan tangan” di dunia nyata.

### **Rekonstruksi Sosiologi Untuk Kajian *Cyber Society***

Menghadapi realitas baru dunia *cyber*, sosiologi mau tidak mau harus menyesuaikan bangunan ontologisnya. Menjelaskan realitas baru dengan definisi lama tentu hanya akan membuat sosiologi tampak usang. Sosiologi memerlukan definisi-definisi baru atas berbagai terminologi, konsep dan bangunan teori yang dipakai sosiologi untuk menjelaskan dan memahami realitas.

Tantangan paling berat bagi para sosiolog yang mengkaji dunia *cyber* yaitu bagaimana agar sosiologi tetap relevan dengan perkembangan internet yang luar biasa cepat. Kecepatan perkembangan internet sebagai teknologi, medium dan ruang sosial, benar-benar melampaui kecepatan respon kajian akademik terhadapnya.<sup>22</sup> Teori-teori sosial membutuhkan waktu yang tidak singkat untuk dapat *establish* di kalangan ilmuwan, sementara perkembangan teknologi informasi tidak dapat menunggu terlalu lama untuk menghasilkan inovasi-inovasi baru yang boleh jadi akan membuat teori-teori sosial yang baru saja dikembangkan cepat kehilangan relevansinya.

Untuk keperluan ini, perlu dilakukan redefinisi atas sosiologi. Perlunya pendefinisian ulang ini terkait erat dengan objek kajian yang sangat berbeda. Menkaji realitas di dunia nyata dengan realitas maya tentu membutuhkan pemahaman tersendiri. Itu sebabnya, hal pertama

---

<sup>21</sup> Karaflogka membagi wujud agama di dunia virtual menjadi dua: *religion on cyberspace* dan *religion in cyberspace*. *Religion on cyberspace* menunjuk pada informasi-informasi yang diunggah oleh agama-agama tertentu, gereja, individu atau organisasi keagamaan yang juga dapat ditemukan pada dunia nyata. Agama hadir di dunia maya sebagai perwakilan virtual dari agama, gereja, individu atau kelompok-kelompok keagamaan nyata. *Religion in cyberspace* menunjuk pada fenomena munculnya agama-agama yang diciptakan dan eksis hanya di dunia *cyber*. Agama jenis ini tidak memiliki padanan dalam kehidupan nyata tapi hanya eksis sebagai agama virtual. Hojsgaard dan Warburg, *Religion and Cyberspace*, hlm. 50.

<sup>22</sup> Allison Cavanagh, *Sociology in the Age of the Internet* (Maidenhead: McGraw Hill/Open University Press, 2007), hlm. 1.

yang harus dilakukan oleh seorang yang konsen dalam kajian di bidang *cyber society* dengan mendefinisikan apa sesungguhnya internet yang menjadi bidang kajian barunya ini.

Sebagian ilmuwan menawarkan definisi yang sangat sempit tentang internet. Tim Unwin, misalnya, mendefinisikan internet sebagai seperangkat artefak, protokol atau standard spesifik yang membuat komputer menjadi terhubung satu sama lain melalui TCP/IP.<sup>23</sup> Tentu saja, definisi semacam ini walaupun memiliki tingkat kebenarannya sendiri, tetapi dalam perspektif ilmu sosial, definisi seperti ini menjadi terlalu sempit, mengingat konsentrasi utama ilmu sosial bukanlah pada persoalan teknis dari teknologi tetapi aspek manusia sebagai pengguna teknologi.

Ilmu Sosial memerlukan definisi internet yang lebih luas. Craven dan Wellman mendefinisikan internet sebagai "*network of network*".<sup>24</sup> Definisi semacam ini mampu menegaskan peran sentral internet dalam menghubungkan komputer sehingga dapat digunakan untuk berbagi sumber daya, seperti informasi. Definisi ini juga sesuai dengan definisi teknologi yang telah diterima secara luas yang mencakup tidak hanya produk teknologi yang bersifat material tetapi juga manusia yang menggunakannya dan terkena dampak penggunaannya.

Untuk keperluan analisis ilmu sosial, internet harus dipahami sebagai tempat terjadinya interaksi sosial sebagaimana halnya di dunia riil, atau lebih tepatnya interaksi sosial yang dimediasi oleh teknologi informasi. Pemahaman seperti ini menempatkan manusia sebagai sentral analisis dari kajian seputar *cyber society*. Lebih jauh, pemahaman ini juga memungkinkan ilmuwan sosial untuk mengkaji internet sebagai sebuah masyarakat yang memiliki dinamikanya sendiri, tak ubahnya masyarakat di dunia riil. Sebagaimana masyarakat riil, masyarakat *cyber* juga melakukan kegiatan-kegiatan bersama sebagaimana layaknya dalam lingkungan nyata. Hanya saja karakter interaksi antara kedua jenis masyarakat ini tentu berbeda akibat perbedaan realitas pada kedua dunia ini. Interaksi sosial dalam masyarakat *cyber* memiliki beberapa ciri khas sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya, yaitu: *simulation, interaction, artificiality, immersion, telepresence, networked communication* dan *anonymity*.

---

<sup>23</sup> Tim Unwin, "The Internet and Development: A Critical Perspective," dalam *The Oxford Handbook of Internet Studies*, oleh William H. Dutton (Oxford University Press, 2013), hlm. 831-66.

<sup>24</sup> Sebagaimana dikutip William H. Dutton, *The Oxford Handbook of Internet Studies* (Oxford University Press, 2013), hlm. 37.

Dunia baru yang dipelajari oleh sosiologi ini adalah dunia yang paradoksal. Melalui karakter *artificiality*, *immersion* dan *telepresence*, batas-batas realitas virtual dengan dunia riil menjadi makin kabur. Tetapi pada saat yang sama, melalui *networked communication*, jarak antara realitas virtual dengan dunia nyata menjadi makin lebar.

*Cyber Society* bisa dikaji dalam kaitannya dengan masyarakat di dunia riil maupun sebagai masyarakat tersendiri yang bersifat independen dari kehidupan para anggotanya di dunia riil. Dua model kajian ini mengacu pada perbedaan antara *reality on cyberspace* dan *reality in cyberspace*. Pada *reality on cyberspace*, masyarakat *cyber* akan selalu dipandang sebagai kepanjangan tangan dari masyarakat di dunia riil. Oleh sebab itu, penelitian akan diarahkan untuk membahas pengaruh *cyber life* terhadap *real life*, ataupun sebaliknya pengaruh *real life* terhadap *cyber life*, walaupun yang terakhir amat jarang dilakukan.

Banyak penelitian yang bersandar pada asumsi dasar bahwa internet dan dunia sosial terpisah, sehingga pertanyaannya berkisar pada pengaruh internet dalam kehidupan sosial. Padahal internet dan dunia sosial itu tidak mesti terpisah. Masyarakat menjalani kehidupan sosialnya di dunia virtual. *Cyberspace* adalah dunia tempat manusia menjalani hidup, bukan dunia imajiner yang terpisah dari kehidupan riil manusia.

Menurut William H. Dutton, terdapat konsensus di kalangan ilmuwan yang konsen pada *internet studies* untuk mulai menghilangkan dualitas antara apa yang riil dan virtual.<sup>25</sup> Hal ini karena perkembangan internet membuat realitas virtual yang semula dipahami sebagai realitas imajiner, berkembang menjadi realitas yang makin lama makin riil, bukan hanya pada persepsi manusia tetapi juga kenyataan sehari-hari. Perkembangan teknologi *virtual reality* misalnya, memungkinkan "penyatuan" dunia manusia ke dalam dunia virtual. Penyatuan ini dalam terminologi Michael Heim disebut sebagai *immersion*. Inovasi lain yang makin mengaburkan batas-batas apa yang riil dan apa yang virtual adalah teknologi *augmented reality* yang memungkinkan "hadirnya" objek dan makhluk virtual di lingkungan riil manusia.

Integrasi antara *virtual life* dan *real life* menjadi penting karena individu sebetulnya tidak bereaksi terhadap dunia sekitar secara langsung, tetapi bereaksi terhadap makna-makna kultural yang ada pada benda-benda dan kejadian-kejadian di sekitar mereka.<sup>26</sup> Pada

---

25 Dutton, *The Oxford Handbook of Internet Studies*, hlm. 36.

26 Paul B. Horton dan Chester L. Hunt, *Sosiologi*, Jilid 1, 6 ed. (Jakarta: Erlangga, 2017), hlm. 17.

interaksi di dunia *cyber*, individu berupaya menafsirkan simbol-simbol dalam dunia virtual dengan referensi pada bekal kulturalnya. Ini artinya, interaksi antara individu di dunia *cyber* akan sangat dipengaruhi oleh proses sosialisasi kultural yang ia peroleh di dunia riil.

Sementara untuk mengkaji *reality in cyberspace*, sosiologi dapat melihatnya secara terpisah dan independen dari masyarakat di dunia riil. Realitas maya memiliki kekhasannya sendiri yang tidak selalu memiliki kaitan dengan kehidupan nyata para *user*-nya. Seorang pengguna internet dapat saja melakukan banyak hal di dunia maya yang amat berbeda dengan kehidupan riilnya. Bahkan, terdapat banyak contoh ekstrem ketika pengguna internet begitu larut dalam kehidupannya di dunia virtual sehingga apa yang dilihatnya di dunia virtual, baginya adalah kenyataan riil yang jauh lebih nyata daripada kehidupannya di dunia nyata.

Iftitahul Laili Maghfiro memotret fenomena ini melalui kajiannya atas gaya hidup komunitas *cosplayer*<sup>27</sup> dan para penggemarnya di Surabaya. Menurutnya, sebagian *wibu*<sup>28</sup> memiliki kesulitan untuk membedakan realitas nyata dengan realitas maya. Beberapa di antara mereka bahkan memiliki pacar virtual, yaitu karakter *anime*<sup>29</sup> idolanya. Mereka “menjalin hubungan” dengan karakter *anime* idolanya layaknya berpacaran di dunia nyata. Bagi mereka, tidak ada yang lebih sempurna dari “kekasih” virtualnya itu. Mereka tidak lagi tertarik dengan kekasih riil yang bagi mereka tidak sempurna.<sup>30</sup>

Berbagai karakter realitas virtual yang berbeda dengan karakter realitas nyata ini mau tidak mau harus dihadapi oleh sosiologi dengan cara yang berbeda dengan saat sosiologi menghadapi realitas nyata. Untuk itulah kajian metateori menjadi penting. Metateori mengkaji struktur dasar dalam teori sosiologi. Bagi Ritzer, metateori sosiologi harus berpusat pada analisis reflektif atas teori-teori yang sudah ada, bukan merumuskan aturan-aturan *apriori* untuk sebuah praktek teoretis.<sup>31</sup> Salah satu konsen kajian metateori adalah untuk menentukan objek kajian yang dipelajari dalam satu disiplin ilmu tertentu. Kajian

27 Sebutan untuk mereka yang memiliki hobby meniru kostum para pemain anime Jepang. Dalam kesehariannya, bukan hanya kostum yang ditiru oleh para *cosplayer*, tetapi juga gaya hidup sehari-hari.

28 Sebutan bagi penggemar fanatik *cosplayer* dan segala sesuatu yang berbau Jepang.

29 Sebutan untuk kartun (komik, film) yang berasal dari Jepang.

30 Iftitahul Laili Maghfiroh, “Gaya Hidup Komunitas Cosplay Jepang Di Surabaya” (undergraduate, UIN Sunan Ampel Surabaya, 2017), 32, <http://digilib.uinsby.ac.id/15709/>.

31 George Ritzer dan Barry Smart, *Handbook Teori Sosial* (Bandung: Nusa Media, 2014), hlm. 771.

metateori dalam sosiologi selama ini lebih dimaksudkan untuk menjelaskan realitas “riil”. Untuk itu, ketika realitas berubah, sosiologi memerlukan kajian metateori baru yang lebih sesuai dengan karakter realitas baru sebagai objek kajian sosiologi.

Dari berbagai metateori yang berkembang dalam kajian sosiologi, metateori George Ritzer termasuk yang sangat luas dipakai untuk menjelaskan objek kajian sosiologi. Ritzer merumuskan tiga paradigma sosiologi dengan melihat pada objek kajian dan metodologinya. Ketiga paradigma itu adalah paradigma fakta sosial, paradigma definisi sosial dan paradigma perilaku sosial.<sup>32</sup>

Dalam perspektif paradigma fakta sosial, sosiologi harus mengkaji fakta-fakta sosial yang berbeda dengan fakta individual. Fakta individual lebih tepat dikaji dalam psikologi, bukan sosiologi. Menurut Emile Durkheim, yang karyanya menjadi eksemplar dari paradigma ini, pembedaan fakta sosial dan fakta individual penting untuk dapat memisahkan sosiologi dari psikologi. Melalui fakta sosial, sosiologi juga hendak membedakan diri dari kajian filsafat yang bersifat abstrak. Berlawanan dengan kajian filsafat yang abstrak, bagi Durkheim, fakta sosial adalah nyata atau sekurang-kurangnya dianggap nyata. Durkheim kemudian membagi fakta sosial menjadi material dan nonmaterial, yang keduanya bersifat eksternal dari individu dan memiliki kemampuan memaksa (*coercive*). Fakta sosial material berupa barang sesuatu yang dapat disimak, ditangkap dan diobservasi, yang merupakan bagian dari dunia nyata (*external world*). Sementara fakta sosial nonmaterial berupa sesuatu yang dianggap nyata (*external*) dan merupakan fenomena yang bersifat intersubjektif yang hanya dapat muncul dari dalam kesadaran manusia. Perwujudan fakta sosial nonmaterial ini adalah struktur sosial dan pranata sosial.

Jika dilihat dari sifat nyata fakta sosial, tampaknya paradigma ini sangat relevan dalam menjelaskan realitas virtual. Realitas virtual dialami oleh para penggunanya sebagai sesuatu yang nyata, walaupun tidak memiliki perwujudan fisik. Melalui karakter *artificiality*, *immersion* dan *telepresence*, pengalaman individu berada di dunia virtual menjadi terasa sangat nyata. Level kenyataan yang diproduksi oleh realitas virtual bervariasi, tergantung pada kemampuan teknologi virtual untuk menciptakan realitas hasil rekayasa teknologi.

Karena realitas virtual diproduksi oleh teknologi informasi, maka ada jarak antara realitas ini dengan dimensi subjektif individu.

---

<sup>32</sup> George Ritzer, “Sociology: A Multiple Paradigm Science,” *The American Sociologist* 10, no. 3 (1975): hlm. 156–67.

Dengan demikian, realitas virtual juga bersifat eksternal dari diri individu. Hanya saja, eksternalitas dari realitas virtual ini tidak selalu menunjukkan keterpisahannya dari alam subjektif individu. Individu mengalami realitas virtual seakan mereka hidup di dalamnya dan menjalaninya sebagaimana kehidupan riil sehari-hari.

Realitas virtual juga memiliki kekuatan memaksa (*coercive*). Hanya saja, jika kekuatan *coercive* dari fakta sosial di dunia nyata selalu berkaitan dengan aspek manusia sebagai pemegang status dan peran tertentu dalam pranata sosial, di dunia virtual, otoritas seperti ini dapat saja digantikan oleh mesin atau teknologi yang beroperasi secara otomatis tanpa campur tangan manusia sebagai penciptanya. Hal seperti ini dapat dilihat dengan jelas pada pemblokiran situs-situs yang terindikasi menyebarkan konten pornografi. Ketika informasi atau data *website* seperti ini telah dimasukkan ke dalam *database system*, pengguna tidak lagi dapat mengakses website ini.

Dalam konteks ini, pranata sosial dalam dunia virtual dapat menjadi makin ketat atau justru makin longgar. Makin ketat karena orang tak bisa mengelak dari batasan-batasan atau *rules of games* yang ditetapkan secara mekanis dan bersifat tetap. Tetapi pada saat yang sama juga bisa makin longgar karena tak selalu berada dalam pengawasan riil manusia. Hal ini memungkinkan orang-orang yang memiliki kemampuan teknis untuk menerobos *rules of games* yang telah ditetapkan.

Jadi, paradigma fakta sosial ketika dipakai untuk menjelaskan realitas virtual, perlu ada penyesuaian-penyesuaian tertentu, terutama berkaitan dengan aspek keterlibatan manusia dalam menentukan fakta sosial. Aspek keterlibatan manusia ini merupakan salah satu faktor penting yang membedakan karakter interaksi antara dunia virtual dan dunia sosial sehari-hari. Selain karena dapat digantikan oleh mesin (teknologi informasi), juga karena karakter interaksi di dunia virtual memiliki tingkat anonimitas tertentu. Anonimitas ini menyebabkan fungsi-fungsi penting yang dimainkan otoritas menjadi berubah. Otoritas tradisional yang semula memiliki peran penting di dunia nyata, ketika masuk dalam dunia virtual, boleh jadi bahkan akan kehilangan relevansinya. Power yang dimiliki otoritas tradisional akan mengalami degradasi yang boleh jadi sangat radikal ketika masuk dalam dunia *cyber*. Setiap orang, dalam dunia virtual, dipandang memiliki hak untuk berbicara dan menyampaikan gagasannya, walaupun boleh jadi di dunia nyata, ia tidak memiliki hak otoritatif apapun.

Konsep-konsep lama yang berkaitan dengan fakta sosial perlu ditata ulang untuk menyesuaikan dengan perkembangan baru *cyber society*. Salah satu contohnya adalah konsep sosiologi tentang struktur sosial. Bagi Allison Cafanagh, konsep kelas dan ketidakadilan, misalnya, tak lagi dapat didefinisikan dalam kaitannya dengan struktur kekuasaan tradisional yang menempatkan kepemilikan kekuasaan, kekayaan dan *prestige* sebagai determinan dalam menentukan posisi seseorang dalam kelas-kelas sosial. Dalam era teknologi informasi, kelas mestinya memiliki definisi lain yang lebih berorientasi teknologi dan media. Kelas sosial dengan demikian memerlukan ukuran baru seperti inklusi/eksklusi dan akses terhadap *new media*<sup>33</sup>

Paradigma kedua adalah definisi sosial. Paradigma ini menekankan perspektif mikro dalam sosiologi. Dalam perspektif paradigma definisi sosial, objek kajian sosiologi adalah makna-makna subjektif individu ketika ia sedang berinteraksi dengan orang lain. Tindakan-tindakan individu serta pola-pola interaksinya dibimbing oleh definisi bersama yang dikonstruksikan melalui proses interaksi.<sup>34</sup> Bagi Weber, selaku pemuka paradigma ini, tugas utama sosiologi adalah memahami tindakan sosial yang ia maknai sebagai tindakan manusia sejauh memiliki makna subjektif bagi individu yang sedang melakukan tindakan.<sup>35</sup>

Menjadi jelas dengan sendirinya bahwa menerapkan paradigma ini dalam kajian sosiologis atas *cyber society* akan menemui kendala tersendiri. Realitas virtual dalam *cyberspace* adalah realitas ciptaan teknologi yang bersifat objektif dan terpisah dari kepala individu. Untuk itu, mengkaji makna subjektif melalui teks dan gambar tidaklah mudah. Tantangan bagi peneliti untuk mengkaji subjektivitas di dunia *cyber* terutama sekali adalah bagaimana menterjemahkan subjektivitas dalam kategori-kategori teknologis, atau bagaimana mengambil makna-makna subjektif dari ekspresi-ekspresi virtual yang diproduksi oleh teknologi informasi.

Tantangan ini terutama berlaku ketika mengkaji *reality in cyberspace*, yaitu realitas yang hanya ada di dunia *cyber*, tetapi tidak memiliki perwakilan riilnya dalam kenyataan sehari-hari. Problem ini terutama sekali muncul karena kesulitan untuk menemukan padanannya dalam realitas sehari-hari, sehingga proses pemahaman menjadi lebih sulit.

---

33 Cavanagh, *Sociology in the Age of the Internet*, 12.

34 Doyle Paul Johnson, *Teori Sosiologi Klasik dan Modern, Jilid 1* (Jakarta: Gramedia, 1994), hlm. 55-56.

35 Max Weber, *The Theory of Social and Economic Organization* (New York: Free Press, 1964), hlm. 88.

Problem lain yang akan muncul dalam paradigma ini adalah interpretasi terhadap hanya satu pihak yang terlibat dalam interaksi ketika pihak kedua bukanlah manusia riil, tetapi mekanisme teknologis yang didesain untuk memiliki kemampuan berinteraksi dengan manusia. Dalam konteks ini, tercapainya intersubjektivitas bukan lagi isu penting dalam interaksi sosial. Tantangan interaksi sosial lebih pada bagaimana proses interaksi sosial ini sesuai dengan mekanisme yang telah ditentukan oleh teknologi, terlepas dari apapun makna subjektif yang dikembangkan individu selama proses interaksi interaksi. Interaksi seperti ini lebih merupakan interaksi sepihak.

Pada proses interaksi seperti ini, individu seringkali justru berada pada posisi objek yang berada di bawah kendali teknologi. *Artificial Intelligent* dan algoritma facebook, misalnya, memungkinkan untuk dapat berinteraksi dengan manusia dengan kekuasaan yang justru ada pada teknologi dan bukan di bawah kendali manusia. Algoritma facebook berinteraksi dengan manusia melalui mekanisme yang berlangsung secara otomatis dengan menganalisis perilaku dan tindakan individu selama menggunakan media sosial atau gadgetnya.

Selain itu mediasi teknologi dalam interaksi antara individu di dunia *cyber* juga memungkinkan terjadinya distorsi pemahaman akibat absennya hal-hal penting dalam interaksi sosial seperti konteks lingkungan dan sosial, atau ekspresi dari individu-individu yang terlibat dalam interaksi.

Paradigma perilaku sosial memiliki cara pandang yang berbeda dalam melihat realitas. Paradigma ini menekankan pendekatan objektif empiris terhadap kenyataan sosial. Menurut paradigma perilaku sosial, sosiologi seharusnya hanya mempelajari perilaku yang nyata (*overt behavior*), bukan fakta-fakta sosial yang bersifat abstrak atau makna-makna subjektif yang bersifat membatin. Sosiologi mengkaji perilaku yang nyata ini selalu dalam kaitannya dengan rangsangan lingkungan sekitar yang dapat diukur secara empiris.<sup>36</sup> Dalam pandangan paradigma ini, respon yang dikeluarkan individu berada di bawah kendali stimulus yang menjadi dasar dari perilakunya.<sup>37</sup> Sosiologi behavioristik ini hendak melihat perilaku manusia lepas dari dimensi subjektif internalnya dan nilai-nilai kultural eksternalnya.

Kesulitan utama paradigma ini ketika hendak dipakai untuk menjelaskan fenomena *cyber society* adalah absennya kesadaran dalam menganalisis perilaku individu. Individu dilihat sebagai manusia

---

36 Johnson, *Teori Sosiologi*, hlm. 56.

37 Ritzer, *Sosiologi: Ilmu Pengetahuan*, hlm. 72.

yang hanya memberikan respon atas stimulus yang mendahului perilakunya. Sementara realitas virtual memperoleh statusnya sebagai realitas justru karena diakui atau diyakini oleh struktur kesadaran manusia sebagai realitas. Kesadaran manusia adalah yang memungkinkan realitas virtual dapat menciptakan *sense of presence* atau *sensation of being elsewhere*.

Jika aspek kesadaran ini hendak dihilangkan dalam analisis terhadap perilaku manusia di dunia *cyber*, maka realitas virtual akan menjadi sekedar realitas yang tak berkaitan dengan kesadaran kemanusiaan, padahal realitas virtual menjadi penting justru karena kaitannya dengan kesadaran manusia. Realitas virtual dipelihara sebagai nyata oleh pikiran manusia.

Namun, tidak berarti bahwa paradigma ini tidak memiliki daya guna ketika dipakai untuk menganalisis fenomena *cyber society*. Gagasannya bahwa individu berada di bawah kendali stimulus yang mendahului perilakunya dapat secara sangat baik menjelaskan bagaimana individu, dalam jagad raya *cyber*, sering kali tidak berdaya ketika berhadapan dengan kecerdasan buatan, seperti algoritma facebook, yang mengarahkan individu pada sekumpulan informasi tertentu dengan karakter yang sama. Proses ini seringkali terjadi pada diri individu ketika sedang berinteraksi di dunia virtual tanpa ia sadari dan tidak bisa ia elakkan.

Berdasarkan pembahasan tiga paradigma di atas, penelitian ini ingin menggarisbawahi pentingnya bagi sosiologi untuk melakukan rekonstruksi sosiologi untuk kajian *cyber society*. Upaya seperti ini dapat dimulai dengan meredefinisi realitas yang menjadi fokus kajian sosiologi. Jadi jika sosiologi didefinisikan sebagai ilmu yang mengkaji masyarakat, maka apa yang disebut sebagai masyarakat itu perlu didefinisikan ulang agar dapat mengakomodasi perkembangan terbaru dalam dunia *cyber*.

Di masa depan, kajian *sociology of cyberspace* akan menghadapi tantangan yang makin kompleks, karena manusia akan lebih banyak berinteraksi dengan objek atau benda-benda daripada dengan manusia. Perkembangan *Internet of Things*, atau yang biasa diterjemahkan menjadi internet untuk segala tampaknya akan menjadi tren perkembangan internet di masa depan. *Internet of Things* sendiri didefinisikan sebagai "*simply the point in time when more 'things or objects' were connected to the Internet than people*".<sup>38</sup> Melalui *Internet of Things (IoT)*, isu dominasi

---

<sup>38</sup> Dave Evans, "The Internet of Things: How the Next Evolution of the Internet Is Changing Everything" (Cisco Internet Business Solutions Group, April 2011), 2.

teknologi atas manusia akan menjadi bahasan yang sangat penting dalam kajian-kajian sosiologis di masa depan.

Selain itu, untuk menjaga relevansi teori-teori sosiologi dalam mengkaji realitas virtual, sosiologi juga harus menata ulang teori-teori berbasis *territorial boundaries*. Konsep teritori sangat signifikan dalam menjelaskan masyarakat. Bagi Lenski, sebuah masyarakat dapat eksis pada keadaan dimana batas teritorial mampu mengikat populasi sehingga memiliki independensi dan otonomi dari masyarakat di luarnya. Makin intens sebuah masyarakat menjalin interaksi dengan masyarakat lain, makin kabur pula batas-batas teritori yang menjadi ikatan bersamanya.<sup>39</sup> Dengan demikian, kultur pun akan menjadi makin kabur batas-batasnya, karena pada hakekatnya teritorialah yang menjadikan sebuah kekayaan kultural memiliki kekhasannya.

Pada masyarakat *cyber*, *territorial boundaries* ini menjadi sama sekali tidak relevan. Situasi ini akan membawa dampak yang amat jauh. Pada satu sisi akan berarti kekaburan kekhasan kultural, tetapi pada saat yang sama akan berarti sikap keterbukaan hampir total atas berbagai warisan kultur dunia. Pada gilirannya, dunia akan menuju pada dua proses paradoksal yang berjalan secara simultan: unifikasi kultur dan radikalisisasi multikulturalism.

Baik unifikasi kultur maupun radikalisisasi multikulturalism terjadi akibat tingginya intensitas interaksi antar kultur yang berbeda dari seluruh belahan dunia. Warga dunia maya yang setiap hari bertemu di jagad virtual, baik melalui media sosial maupun media jejaring lain, akan makin terbuka dengan perbedaan kultural satu sama lain, tetapi pada saat yang sama juga dapat menemukan berbagai kesamaan kultur, keberpihakan atau keprihatinan bersama. Solidaritas antar kultur, negara, etnis atau juga agama menjadi lebih mudah terjalin melalui komunikasi tanpa batas di dunia *cyber*.

Solidaritas lintas kultur, agama dan negara seperti ini tampak jelas, misalnya, pada fenomena *BDS* (*boycott, divestment and sanctions*) *Movement*. *BDS Movement* bertujuan untuk menekan Israel agar mematuhi hukum internasional dalam berbagai kebijakan politiknya terhadap Palestina. Gerakan ini menyuarakan ajakan untuk memboikot produk-produk Israel, menekan perusahaan-perusahaan internasional untuk tidak bekerjasama dengan perusahaan Israel,<sup>40</sup> juga seruan untuk

---

39 Sebagaimana dikutip Paul B. Horton dan Chester L. Hunt, *Sociology: International Student Edition*, 4 ed. (Tokyo: McGraw-Hill Kogakusha, LTD., 1976), 47.

40 Ruth Eglash, "20 Groups That Advocate Boycotting Israel Will Now Be Denied Entry," *Washington Post*, diakses 30 Oktober 2018, <https://www.washingtonpost.com/news/worldviews/wp/2018/01/07/18-groups-that->

memboikot para akademisi dan kultur Israel.<sup>41</sup> Gerakan ini menyebar keseluruh penjuru dunia melalui internet. Ajakan dan seruan boikot digemakan melalui website dan media sosial yang kemudian mendapat sambutan di banyak belahan dunia.

Gerakan BDS ini hanya salah satu contoh dari kenyataan bahwa di dunia *cyber*, batas teritori yang meniscayakan adanya segregasi kultur, politik dan agama, tidak lagi relevan. Secara epistemologis, hal ini akan membawa dampak bagi teori-teori sosiologi. Teori-teori yang secara kuat menekankan pada signifikansi batas-batas teritori dalam ikatan pranata sosial akan makin kehilangan relevansi. Gagasan Durkheim tentang moralitas tidak lagi dapat dipahami sebagai cara masyarakat tertentu mengatur dirinya sendiri. Moralitas ala Durkheim akan kehilangan kekuatannya ketika berada pada pusran jagad *cyber*. Moralitas di dunia *cyber* akan menjadi kekuatan tidak bertuan (anonim) yang kehilangan sebagian besar kekuatan memaksanya. Padahal gagasan moralitas Durkheim tidak pernah dapat dilepaskan dari kekuatan-kekuatan sosial pemaksanya, baik formal seperti aparat penegak hukum, maupun informal seperti kyai atau tokoh masyarakat. Di dunia *cyber*, kekuatan pemaksa seperti itu tidak lagi efektif. Mereka akan berada pada posisi yang sama dengan penduduk dunia maya, secara relatif setara atau bahkan anonim.

## Penutup

Realitas Virtual dimungkinkan tercipta melalui komputer dan jaringan. Walaupun sejatinya realitas virtual itu merupakan produk teknologi digital, tetapi ia dapat dirasakan sebagai realitas yang tidak kalah riil dengan dunia nyata. Fenomena ini dimungkinkan terjadi melalui proses konstruksi sosial. Realitas virtual akan dirasakan oleh individu sebagai realitas subjektif yang ada di kepala individu. Pada tahap selanjutnya, pikiran manusia akan memperlakukan realitas subjektif ini tak ubahnya sebagai realitas riil yang ada dalam kehidupan sehari-hari. Melalui proses konstruksi sosial, batas antara yang virtual dan yang riil menjadi kabur.

Menghadapi realitas virtual ini, sosiologi dituntut untuk dapat menyesuaikan bangunan teoretisnya demi menjelaskan realitas yang memiliki perbedaan karakteristik dengan realitas nyata yang selama ini menjadi objek kajian konvensional dalam sosiologi. Menjadi jelas bahwa sosiologi memerlukan pendekatan yang lebih integratif dalam

---

advocate-boycotting-israel-will-now-be-denied-entry/.

<sup>41</sup> "Boycotts of Israel," dalam *Wikipedia*, 1 September 2018, [https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Boycotts\\_of\\_Israel&oldid=857566331](https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Boycotts_of_Israel&oldid=857566331).

memahami masyarakat *cyber*. Dualisme antara obyektivitas dan subyektivitas atau antara struktur dan kesadaran tidak lagi memadai untuk kajian *cyber society*. Sebetulnya kebutuhan atas sosiologi yang lebih integratif telah banyak disuarakan sebelumnya, tetapi kali ini pendekatan integratif itu harus juga menyertakan aspek *non-human* (mekanisme teknologi informasi) dalam memahami interaksi sosial di dunia *cyber*.

Aspek *non-human* ini begitu signifikan dalam menjelaskan karakteristik masyarakat baru era digital. Kemampuan algoritma untuk mengkonstruksi realitas di sekitar *netizen* melalui proses yang bersifat teknologis menunjukkan pentingnya menyertakan aspek *non-human* dalam mengembangkan bangunan teoritis sosiologi. Aspek *non-human* juga tak bisa diabaikan ketika menjelaskan interaksi sosial yang bersifat anonim dan *immersive*, atau ketika menjelaskan pentingnya akses media dalam menentukan kelas sosial baru di dunia maya. Subyektivitas juga harus dipahami dengan menyertakan aspek *non-human*, karena di dunia *cyber*, subyektivitas itu mewujud dalam kategori-kategori yang bersifat teknologis. Lebih jauh, perkembangan teknologi informasi bahkan memungkinkan munculnya mekanisme teknologis yang menyerupai kesadaran manusia dan dapat berinteraksi dengan manusia layaknya manusia riil.

## Daftar Bacaan

- "Boycotts of Israel." Dalam *Wikipedia*, 1 September 2018. [https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Boycotts\\_of\\_Israel&oldid=857566331](https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Boycotts_of_Israel&oldid=857566331). Cavanagh, Allison. *Sociology in the Age of the Internet*. Maidenhead: McGraw Hill/Open University Press, 2007.
- Chalmers, David J. "The Virtual and the Real." *Disputatio: International Journal of Philosophy* 9, no. 46 (November 2017): 309-52. doi:10.1515/disp-2017-0009.
- Christopherson, Kimberly M. "The Positive and Negative Implications of Anonymity in Internet Social Interactions: 'On the Internet, Nobody Knows You're a Dog.'" *Computers in Human Behavior, Including the Special Issue: Education and Pedagogy with Learning Objects and Learning Designs*, 23, no. 6 (1 November 2007): 3038-56. doi:10.1016/j.chb.2006.09.001.
- Cooke, N.A. *Fake News and Alternative Facts: Information Literacy in a Post-Truth Era*. Epub Book. ALA Editions special reports. Chicago: ALA Editions, 2018.

- Dutton, William H. *The Oxford Handbook of Internet Studies*. Oxford University Press, 2013.
- Eglash, Ruth. "20 Groups That Advocate Boycotting Israel Will Now Be Denied Entry." *Washington Post*. Diakses 30 Oktober 2018. <https://www.washingtonpost.com/news/worldviews/wp/2018/01/07/18-groups-that-advocate-boycotting-israel-will-now-be-denied-entry/>.
- Evans, Dave. "The Internet of Things: How the Next Evolution of the Internet Is Changing Everything." Cisco Internet Business Solutions Group, April 2011.
- Gutiérrez, Mario A., Daniel Thalmann, dan Frédéric Vexo. *Stepping into Virtual Reality*. London: Springer, 2008.
- Heim, Michael. *The Metaphysics Of Virtual Reality*. New York: Oxford University Press, Inc., 1993.
- Hojsgaard, Morten T., dan Margit Warburg, ed. *Religion and Cyberspace*. New York: Routledge, 2005.
- Horton, Paul B., dan Chester L. Hunt. *Sociology: International Student Edition*. 4 ed. Tokyo: McGraw-Hill Kogakusha, LTD., 1976.
- — —. *Sosiologi, Jilid 1*. 6 ed. Jakarta: Erlangga, 2017.
- Johnson, Doyle Paul. *Teori Sosiologi Klasik dan Modern, Jilid 1*. Jakarta: Gramedia, 1994.
- Maghfiroh, Iftitakhul Laili. "Gaya Hidup Komunitas Cosplay Jepang Di Surabaya." Undergraduate, UIN Sunan Ampel Surabaya, 2017. <http://digilib.uinsby.ac.id/15709/>.
- Merriam-Webster. *Merriam-Webster's Advanced Learner's English Dictionary*. Kindle Edition. Merriam-Webster, Inc, 2008.
- Pariser, Eli. *The Filter Bubble: What The Internet Is Hiding From You*. New York: Penguin UK, 2011.
- Piliang, Yasraf Amir. "Sebuah Jagat Raya Maya: Imperialisme Fantasi dan Matinya Realitas." Dalam *Ruang Yang Hilang: Pandangan Humanis tentang Budaya Cyberspace Yang Merisaukan*, oleh Mark Slouka. Bandung: Mizan, 1999.
- Ritzer, George. "Sociology: A Multiple Paradigm Science." *The American Sociologist* 10, no. 3 (1975): 156–67.
- — —. *Sociology: A Multiple Paradigm Science*. Allyn and Bacon, 1980.
- — —. *Sosiologi: Ilmu Pengetahuan Berparadigma Ganda*. Jakarta: Rajawali Pers, 2004.
- \_\_\_\_\_, dan Barry Smart. *Handbook Teori Sosial*. Bandung: Nusa Media, 2014.
- Unwin, Tim. "The Internet and Development: A Critical Perspective."

- Dalam *The Oxford Handbook of Internet Studies*, oleh William H. Dutton, 831–66. Oxford University Press, 2013.
- Weber, Max. *The Theory of Social and Economic Organization*. New York: Free Press, 1964.
- Widiartanto, Yoga Hastyadi. “Algoritma Facebook Bikin Donald Trump Menangi Pemilu AS?” *Kompas Cyber Media*, 11 November 2016. <http://tekno.kompas.com/read/2016/11/11/11310097/algoritma.facebook.bikin.donald.trump.menangi.pemilu.as>.
- “Wow...Jerry Yang Datang Secara Virtual.” *Kompas.Com*. Diakses 1 Mei 2015. <http://bisniskeuangan.kompas.com/read/2009/08/01/00152874/Wow.Jerry.Yang.Datang.Secara.Virtual>.
- Zubiaga, Arkaitz, Maria Liakata, Rob Procter, Geraldine Wong Sak Hoi, dan Peter Tolmie. “Analysing How People Orient to and Spread Rumours in Social Media by Looking at Conversational Threads.” *PLOS ONE* 11, no. 3 (4 Maret 2016): e0150989. doi:10.1371/journal.pone.0150989.