

REFLEKSI

Budaya Media Baru

OLEH KRISNA MURTI

Any one of our new media is in a sense a new language, a new codification of experience collectively achieved by new work habits and inclusively collective awareness. (Marshall McLuhan)

Diktum ini tampak kuno sejak diluncurkan dalam buku *The Medium is the Massage: An Inventory of Effects* tahun 1967. Hari ini kita menyaksikannya sebagai ramalan yang menjadi kenyataan. TV, video, pemindai kedokteran CT Scan, mesin penyedia uang ATM, perangkat pengawasan CCTV, komputer, games, ponsel, hingga internet bukan saja telah mengepung kita, tetapi tanpa kita sadari media baru itu sudah mengubah cara kita melihat realitas dan perilaku. Dalam banyak kasus, teknologi media ini sudah membuat rujukan baru, sebuah kesepakatan yang tidak pernah kita kenal sebelumnya.

Masih ingatkah kita ketika Habibie memberi kesaksian dari Jerman untuk sebuah pengadilan virtual --lepasnya Timor Timur-- di Jakarta Selatan tahun 1999? Perangkat teknologi video konferensi yang dipakai telah memubarkan definisi kehadiran fisik seorang saksi, dan segera kehadiran virtual menjadi yurisprudensi. Dalam peristiwa ini, ruang-waktu dari dua kontinen yang berbeda disatukan oleh mesin media dalam definisi *realtime*. Dari imaterialisasi kehadiran ini pula, kita lalu bisa lebih memahami mengapa teroris Bom Bali I tidak perlu hancur tercabik. Mereka cukup mengorbankan ponsel murahan di mana nada deringnya diubah menjadi pemicu bom jarak jauh. Jelas peristiwa itu telah meluluhlantakkan kemanusiaan. Laskar pemuja kekerasan ini seolah meledek kita.

Ketika arus besar merayakan ponsel sebagai *gadget* gaya hidup, mereka justru piawai menunggangi teknologi media menjadi sebuah pernyataan politik.

Melampaui budaya visual

budaya TV: bahasa visual mirip mantra yang lebih memproduksi repetisi citraan (*imagery*) dan ikonografi ketimbang telaah. Kesenggangan (*leisure*) lalu mengedepan, bahkan hal itu juga terjadi pada games, keponakan media TV itu. Di pusat games di mal-mal kita sering menyaksikan remaja menari-nari di depan monitor, padahal ia tidak sedang dalam konsep menonton gambar atau tayangan. Media games melampaui budaya visual karena teks, gambar, dan suara telah diubah dari definisi tontonan ke "tombol-tombol" mesin media yang justru memicu gerak pengaksesnya. Inilah *interface*. Merujuk pakar media baru Lev Manovich, manusia dalam era digital terikat semacam kontrak antara dirinya dengan mesin atau individu dalam sebuah interaktivitas. Teknologi digital menyempurnakan interaktivitas itu misalnya melalui perangkat *webcam* internet.

Dikabarkan, kaum muda di Cina kini keranjingan menggunakan kamera jaringan ini untuk berhubungan intim dengan pasangannya yang beridentitas anonim, tak berpaspor, tanpa bersentuhan secara fisik. Ini bisa terjadi karena *interface* memungkinkan terjadinya realitas di sini-kini dan mampu memaknai tubuh simulatif sama pentingnya dengan tubuh *real*. Kemudian, mereka "menyelinap" di batas-batas ruang publik dan privat dari paradoks jaringan elektronik itu. Tidak terjadikah perilaku baru ini di Tanah Air?

Hegemoni hingga gerilya

Banyak ahli percaya bahwa teknologi adalah netral. Namun, dalam praktik teknologi media dan teknologi informasi menjadi tarik-menarik kekuasaan pemerintah, korporasi dan masyarakat. Indonesia memasuki budaya media baru sejak berdirinya TVRI 1962. Hingga tahun 1987 ketika TV swasta pertama berdiri, dua rezim pemerintah menguasai informasi dan distribusi media bagi masyarakat. Pada rezim Soeharto, TV berfungsi propaganda Nasio²

ko, aktif mengintervensi situs resmi pemerintah untuk mendukung perjuangan otonomi Zapatista. Mereka membuat *mailing list* yang mengundang partisipasi siapa pun, di mana pun. Di sisi lain proyek seni *hacking*-nya berujud pengacakan dan memformat ulang informasi situs itu secara kreatif. Semangat seniman untuk mematahkan dominasi informasi itu kemudian mereka lanjutkan dalam festival seni media baru internasional di Linz, Austria, dengan mengarahkannya ke situs Pentagon dan bursa saham Frankfurt. Uniknya kedua institusi ini menyerang balik melalui teknologi dan jaringan internet yang sama. Terjadilah demokratisasi di ruang maya, mengesampingkan bentrok fisik di ruang nyata!

Demokratisasi memang sudah menjadi isu utama sejak generasi pertama seni media baru dalam genre seni video seperti dilakukan oleh Nam June Paik dan Frank Gilette melalui dekonstruksi budaya TV dan perlawanan melalui TV alternatifnya di tahun 1960-an. Pertanyaan kembali keabsahan otoritas pengguna media baru juga diarahkan kepada CCTV (*close circuit television*), teknologi yang aslinya dikembangkan untuk militer. Perangkat pengawasan ini sudah pula diwajibkan penerapannya oleh pemerintah kota Jakarta, khususnya bagi perkantoran dan pusat perbelanjaan. Niat baik menangkal kriminalitas (terorisme?) ironisnya secara diskriminatif memosisikan publik sebagai pihak terawasi, bukan sebaliknya.

Media baru di Indonesia belum dianggap serius meskipun kenyataannya kita sudah diasuh oleh budaya itu lebih dari 40 tahun lalu. Media baru dalam keseharian sudah banyak terbukti membantu pekerjaan juga kesenangan kita, namun masih sangat miskin untuk alat pernyataan dan ekspresi individu yang lebih luas. Lemahnya kesadaran kita atas relasinya dengan lingkungan baru itu mempersulit kita melihat diri dan kehidupan yang berubah cepat.

Sangat disayangkan bila Bien-