KUNCI

KUNCI adalah media informasi tentang perkembangan mutakhir wacana-wacana cultural studies. KUNCI diterbitkan oleh KELOMPOK BELAJAR SESUATU (email: bumimanusia@zdnetmail.com). Apa yang tertulis dalam KUNCI bukanlah definisi (media ini bukan kamus), artinya KUNCI tidak mengklaim akses kepada pengertian "yang sebenarnya" dari tiap konsep yang tertulis di dalamnya. KUNCI dibuat dalam jumlah terbatas dan direncanakan terbit 2 kali dalam sebulan. KELOMPOK BELAJAR SESUATU adalah kelompok yang menaruh perhatian pada perkembangan cultural studies di Indonesia. KELOMPOK BELAJAR SESUATU bergerak dalam bidang penelitian dan penerbitan.

NO. 2, MINGGU KE-3 SEPTEMBER 1999

CYBERCULTURE

Cyberculture

Internet telah menjadi laboratorium sosial yang penting dalam percobaan mengkonstruksi dan merekonstruksi diri. Dalam cyberspace, self menjadi self-fashion dan self-create.

Term cyberspace diperkenalkan tahun 1984 oleh Willian Gibson dalam novelnya *Neuromancer* (sebelumnya cyberspace disebut sebagai the Net, the Web, the Cloud, the Matrix, the Metaverse, the Datasphere, the electronic frontier, the Information Superhighway, dll.). Cyberspace menjadi setting utama novel-novel Gibson selanjutnya, *Count Zero* (1986), *Mona Lisa Overdrive* (1988), dan *Virtual Light* (1993). Belakangan karya fiksi yang memakai gaya Gibson disebut cyberpunk. Tokoh utama cyberpunk, selain Gibson, adalah Pat Cadigan yang menulis *Patterns* (1989), *Synners* (1991), dan *Fools* (1994). Dalam *Neuromancer* Gibson menjelaskan cyberspace sebagai "pamandangan yang dihasilkan oleh komputer-komputer yang 'ditancapkan langsung'—kadang juga dengan langsung memasukkan elektroda-elektroda ke dalam soket-soket yang ditanamkan di otak".

Yang dijumpai dalam cyberspace adalah representasi 3 dimensional semua informasi yang ada dalam "setiap komputer dalam sistem manusia"—sebuah gudang yang sangat besar dan sebuah lautan data. Atau dalam penggambaran Gibson, "...sebuah tempat dengan kompleksitas yang tak terpikirkan, dengan kelompok garis-garis cahaya dan merupakan konstelasi-konstelasi data. Seperti sebuah kota cahaya..."

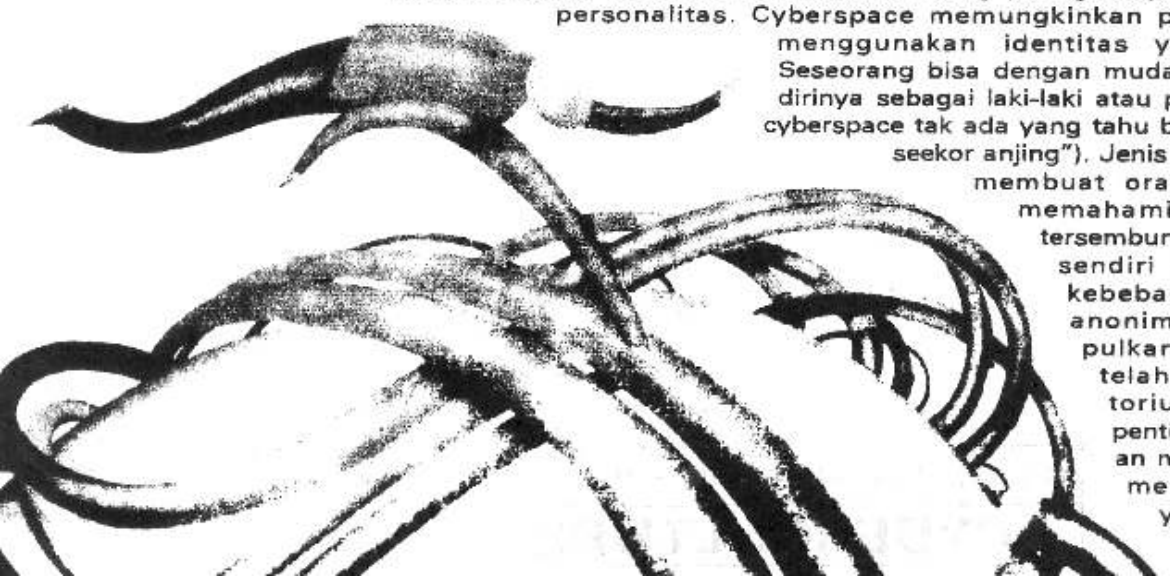
Apa yang paling penting dari cyberspace sebenarnya bukanlah kabel-kabel, telepon, atau komputer jaringan. Sebab semuanya itu hanyalah menunjuk pada kendaraan, hanya menunjuk jalan raya informasi, dan bukannya tujuan yang disebut Gibson: kecemerlangan kota cahaya di akhir jalan itu. Lebih dari sekedar "wiring system" ataupun internet, cyberspace adalah sebuah pengalaman, adalah tentang masyarakat yang memakai teknologi baru untuk melakukan sesuatu yang sebenarnya secara genetis sudah mereka programkan, yaitu berkomunikasi.

Studi Cyberculture dalam Cultural Studies

② Dalam cultural studies, cyberspace didekati melalui kritik yang lebih luas (semua ini bisa dimasukkan dalam ranah studi cyberculture), yang meliputi aspek-aspek sosial, ekonomi, dan terpenting adalah aspek ideologi politik dari cyberspace. Alasannya, menurut Krista Scott, karena revolusi digital sesungguhnya adalah tentang kekuasaan.

Sherry Turkle mungkin bisa disebut sebagai pelopor studi cyberculture dalam cultural studies. Ia sudah mulai meneliti hubungan antara manusia, komputer, dan kepribadian sejak awal '80-an. Dalam buku mutakhirnya, *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet* (1995) ia mengatakan bahwa dulu komputer merupakan metanaratif modernisme yang terbesar, komputer adalah kisah bagaimana pekerjaan dibuat menjadi lebih ringkas dan menarik. Sekarang, di era postmodern, dengan komputer yang mampu menciptakan "budaya simulasi", konstruksi ideologi modernisme tentang komputer mulai bergeser. Komputer bahkan memberikan jalan untuk berpikir lebih konkret tentang krisis identitas.

Menurut Turkle, dalam dunia simulasi identitas dapat mencair dan menjadi multi-identitas. Internet adalah contoh yang paling eksplisit tentang multi-personalitas. Cyberspace memungkinkan pemakainya untuk menggunakan identitas yang diingininya. Seseorang bisa dengan mudah mengasumsikan dirinya sebagai laki-laki atau perempuan ("dalam cyberspace tak ada yang tahu bahwa Anda adalah seekor anjing"). Jenis identitas seperti ini membuat orang merasa lebih memahami aspek-aspek tersembunyi dari diri mereka sendiri lewat merayakan kebebasan dalam dunia anonimitas. Ia menyimpulkan bahwa internet telah menjadi laboratorium sosial yang penting dalam percobaan mengkonstruksi dan merekonstruksi diri yang mencirikan



kehidupan postmodern. Dalam cyberspace, self menjadi self-fashion dan self-create.

Teoritisi lain—seperti Stephen Levy, John Markoff, Hugo Cornwall, dll.—mengembangkan konsep tentang identi-tas dan anonimitas ini ke wilayah politik. Dalam cyberspace sesungguhnya sejarah manusia telah memasuki sebuah era akhir sosial. Transparansi sosial memuncak, ditandai dengan lenyapnya kategori sosial, batas sosial, dan hierarki sosial yang sebelumnya membentuk suatu masyarakat. Pemikir Perancis Jean Baudrillard menyatakan bahwa dalam cyberspace yang berlaku bukanlah hukum kemajuan—sebab kemajuan selalu berarti ekspansi teritorial—melainkan hukum orbit. Lewat hukum orbit segala sesuatu berputar secara global, berpindah dari satu tempat ke tepat lain, dari satu teritorial ke teritorial lain, dari satu kebudayaan ke kebudayaan lain. Dalam proses perputaran itu semua wujud berubah menjadi virtual.

Mengikuti teori Michel Foucault tentang hubungan kekuasaan dan pengetahuan, beberapa pemikir sampai pada kesimpulan bahwa era cyberculture adalah era matinya politik. Kesimpulan ini berangkat dari asumsi bahwa cyberspace adalah dunia informasi. Informasi berbeda dengan pengetahun (knowledge), sebab informasi tidak membutuhkan basis pengalaman. Cyberspace hanyalah lalu lintas informasi, data-data yang bersliweran. Sebagai konsekuensi pemikiran semacam ini, maka kekuasaan menjadi tidak ada. Sebab bagaimana mungkin kekuasaan bisa bekerja tanpa pengetahuan? Wajar jika kemudian Dan Thu Nguyen dan Jon Alexander mendeklarasikan sebuah era berakhirnya politik.

Nicholas Negroponte, pendiri MIT Media Lab, mengajukan sebuah "metafisika cyberspace". Menurutnya dalam cyberspace partikel fundamental bukanlah atom—sebagaimana dalam "dunia nyata"—melainkan bit (digit biner). Bit merupakan unsur atomik terkecil dalam DNA informasi. Bit disimbolkan sebagai 1 atau 0 (menunjuk keadaan dua keadaan: on-off, atas-bawah, hitam-putih, dst.).

Bit selalu menjadi partikel dasar komputasi digital. Ciri utamanya: tidak mempunyai berat dan mampu bergerak dalam kecepatan cahaya. Dalam cyberspace, semua produk kebudayaan selalu berbentuk bit (prinsip sebenarnya: bentuk atomis yang dimampatkan menjadi digital). Dulu untuk mengirim lukisan Andi Warhol dari Amerika ke Indonesia dibutuhkan kemasan yang besar dan bisa makan waktu berminggu-minggu. Untuk hal yang sama, dalam cyberspace hanya dibutuhkan waktu sepersekian detik saja tanpa butuh jasa FedEx.

Jika kebudayaan lama digerakkan oleh atom, kata Negroponte, maka cyberculture digerakkan oleh bit. Ekonomi lama yang mengandalkan industri benda-benda, dalam cyberspace digantikan oleh industri informasi/industri bit. Nilai sebuah bit ditentukan oleh kemampuannya untuk dipakai secara berulang-ulang (karenanya bit *Mickey Mouse* lebih mahal ketimbang bit *Forest Gump*). Logika ekonomi lama (semisal teori bahwa pabrik dan toko yang besar adalah modal yang amat berharga) dijungkirbalikkan dalam cyberspace (karena yang dibutuhkan sebenarnya hanyalah sebuah homepage, dan sebuah pabrik atau toko yang besar justru adalah pemborosan).

Dalam perkembangannya yang mutakhir, studi cyberculture sudah meliputi tema-tema yang amat luas. Donna Haraway misalnya, menulis feminisme dengan basis technoscience dalam sebuah buku unik: *Modest_Witness@Second_Millenium.FemaleMan©_Meets_OncoMousetm: Feminism and Technoscience* (1997). Maurice Estabrooks menulis tentang masa depan kapitalisme dalam cyberspace, *Programmed Capitalism: A Computer Mediated Global Society* (1988). Tema-tema yang membahas tentang yang virtual dan yang nyata juga sangat populer, misalnya Jean Baudrillard menulis *Hyperreal America* (1993), Michael Heim menulis *The Metaphysics of Virtual Reality* (1993), atau Arthur Kroker yang menulis *Data Trash: The Theory of the Virtual Class* (1994). Ada juga kelompok ilmuwan inter-disipliner dan para partisipan, misalnya mahasiswa, operator komputer, profesor, dan konsultan komputer. Para anggota tetap kelompok yang bernama Interrogate the Internet terdiri dari Heather Bromberg , Marco Campana, Wade Deisman, Reby Lee, Rob Macleod, Thomas Pardoe, dan Marc Tyrell.

Sumber:
Gary Clark, "Computer and Philosopers" (1985).
John Freund, "From Parchment to Cyberspace" (1997).
Nicholas Negroponte, *Being Digital* (1998).
Krista Scott, "Girls Need Modems! Cyberculture and women's Ezines" (1998).
Rob Shields (ed.), *Culture of Internet* (1996).
Yasraf Amir Piliang, *Sebuah Dunia yang Dilipat* (1998).





③

Dalam cyberspace yang berlaku bukanlah hukum kemajuan—sebab kemajuan selalu berarti ekspansi teritorial—melainkan hukum orbit.

Birmingham Centre

Sumbangan penting Birmingham Centre dalam cultural studies adalah kepeloporannya dalam studi subkultur, suara-suara yang marjinal dari budaya dominan.

Siapapun yang belajar cultural studies harus mengingat nama Birmingham Centre for Contemporary Cultural Studies baik-baik. Birmingham Centre for Contemporary Cultural Studies, biasa disingkat Birmingham Centre, berada di Universitas Birmingham, salah satu universitas tua di Inggris. Birmingham Centre didirikan pada tahun 1964, sebagai pusat penelitian universitas, dan dipimpin pertama kali oleh Richard Hoggart. Ketika Hoggart meninggalkan Birmingham pada tahun 1968, ia digantikan oleh Stuart Hall. Dibawah Hall, pada tahun 1970-an dan 1980-an, Birmingham Centre menjadi pusat pemikiran intelektual yang paling penting di dataran Eropa dan Amerika. Birmingham Centre mengajarkan cultural studies baik di tingkat sarjana maupun pasca sarjana dan aktif mempromosikan penelitian di bidang ini. Hall menerbitkan jurnal khusus yaitu *Working Papers in Cultural Studies* yang dipublikasikan bekerjasama dengan Hutchinson. Selain itu, sejak tahun 1991, Birmingham Centre mempublikasikan jurnal *Cultural Studies from Birmingham*, dan yang paling baru adalah *The European Journal of Cultural Studies* yang diterbitkan Sage.

Anthony Easthope, sekarang profesor english studies dan cultural studies di Manchester Metropolitan University, menilai seluruh karya-karya Birmingham Centre sebagai bentuk intervensi yang paling penting dalam dunia cultural studies di Inggris. Graeme Turner, editor *Australian Journal of Cultural Studies* dan tokoh penting perkembangan cultural studies di Australia mengatakan bahwa Birmingham Centre dapat mengklaim sebagai sebuah institusi kunci dalam sejarah cultural studies.

Sumbangan penting Birmingham Centre dalam cultural studies adalah kepeloporannya dalam studi subkultur, suara-suara yang marjinal dari budaya dominan. Sangat berbeda dengan yang dilakukan oleh Matthew Arnold (pelopor english studies) yang terfokus pada konstruksi penyatuan kebudayaan nasional yang ideologinya sangat borjuis dan eksklusif, serta bertujuan utama untuk mengkonstruksikan kebudayaan nasional Inggris yang sesuai dengan kebijakan pemerintah Inggris. Birmingham Centre tidak seperti itu. Studi yang terkenal dari Birmingham Centre adalah tentang ras, kelas dan gender. Kobena Mercer mendeskripsikan studi yang dilakukan Birmingham Centre ini dengan "the all too familiar 'race, class, gender' mantra". Tema-tema yang selalu jadi perhatian utama Hall, termasuk juga yang mewarnai kajian-kajian Birmingham Centre adalah yang selalu berkaitan dengan kebudayaan, ideologi dan identitas. Kontribusi pentingnya adalah ia berhasil membuat studi untuk mencari makna ideologis dari bentuk-bentuk kebudayaan yang ada. Birmingham Centre juga adalah kelompok yang memelopori pemakaian semiotika dalam cultural studies.

④

Kajian-kajian Birmingham Centre tentang subkultur dan kebudayaan marjinal (marginalized studies) sudah dimulai sejak akhir '60-an. Sebagai contoh, Stuart Hall sudah menulis laporan penelitian "The Hippies: An American Moment" pada tahun 1968. Peneliti Birmingham lainnya, Dick Hebdige, menulis penelitian "Reggae, Rastas and Ruddies: Style and the Subversion of Form" pada tahun 1974, dan John Clarke pada tahun yang sama sudah membuat penelitian "The Skinheads and the Study of Youth Culture" (tahun 1973 ia meneliti "Football Holliganism and the Skinheads"). Tema-tema penelitian Birmingham Centre yang lain misalnya: youth culture, fashion, musik, budaya olah raga, atau karya-karya fiksi. Dengan tema-tema seperti itu wajar saja kalau Birmingham Centre lantas menjadi sumber inspirasi dalam cultural studies di seluruh dunia. Di tahun '90-an saja tema-tema penelitian Birmingham Centre masih aktual dibicarakan. Sementara di Indonesia studi kebudayaan masih belum lagi memasuki tema-tema kebudayaan marjinal dan "hal yang kecil-kecil" seperti dilakukan Birmingham Centre. Studi kebudayaan di Indonesia masih menekankan kepada tema-tema besar, semisal hubungan negara-masyarakat dsb.



.24 1.37 1.39 1.4

Sekarang Birmingham Centre dipimpin oleh Michael Green. Ia memimpin peneliti-peneliti yang sangat berpengaruh dalam cultural studies sekarang ini: Jorge Larain, John Gabriel, Ann Gray, Gargi Bhattacharyya , David Parker, Jo Van-Every, Malika Mehdid, Mark Erickson, dan Sue Wright.

Meskipun gema pengaruh Birmingham Centre masih terasa sampai sekarang, pusat-pusat cultural studies yang baru pelan-pelan mulai menapakkan jejak kakinya. Beberapa yang bisa disebut disini antara lain adalah School of Communication Studies di Westminster University yang menerbitkan seri terbitan "Media, Culture and Society", pusat cultural studies di Teeside University yang kemudian menerbitkan jurnal dan buku-vuku dengan nama "Theory, Culture and Society", bahkan ada juga jurnal internasional, *Cultural Studies*, dengan grup editor dari Inggris, Amerika, dan Australia, yang telah dipublikasikan oleh Methuen, kemudian oleh Routledge.