# MATA RANTAI

ZINE



# KUASA SITUASI PANDEMI

*Terbit sesuka hati dan gratis, seperti kentut!*



# Introdaksi

Halo, jumpa lagi. Tak terasa sudah 6 tahun sejak Mata Rantai terakhir kali terbit pada 2016 lalu. Lagi-lagi alasan klasik, editor saat itu sedang sibuk menghamba pada korporasi media massa sehingga merelakan dirinya tenggelam dalam alienasi (wkwkwk, kok jadi sok kiri gini sih) ya ..mungkin sebut saja sebagai menjalankan suatu kewajiban agar bisa disebut sebagai manusia modern, yaitu bekerja !

Apapun itu, sekarang bersyukur banget bisa punya hasrat lagi untuk menulis dan membuat zine, karena kebetulan juga editor sedang melanjutkan studi di Jogjakarta jadi punya banyak kesempatan untuk menulis. Nah untuk edisi kali ini tiba-tiba kepikiran aja nih mau nerbitin beberapa essay yang berkaitan dengan masa pandemi covid-19 yang entah bakal sampai kapan berakhirnya. Edisi ini akan dibuka dengan essay "Kuasa Situasi Pandemi" dengan sudut pandang Foucault untuk melihat kuasa yang bekerja dibalik fenomena pandemi ini, lalu ada juga essay lain yang mencoba membedah fenomena politik kecepatan atau Dromology yang terjadi saat ini. Lanjut ada tulisan tamu dari seorang teman berjudul "Ketika Pornografi Lebih Sensual Daripada Seks", yang menunjukkan fenomena bergesernya hasrat manusia di era digital saat ini.

Selain itu ada pula ulasan tentang band grindcore tua asal ibukota yang beberapa waktu lalu ditengah kondisi pandemi meluncurkan dua klip mereka berjudul Bongkar dan Akumulasi, yaitu Cryptical Death. Ada juga info mengenai gigs yang akan diselenggarakan kolektif underground asal Surabaya, Boneka Tanah pada akhir Februari nanti, serta karya-karya lain yang tak kalah menarik.

Untuk itu langsung saja nikmati Mata Rantai edisi ke berapa ya lupa saya hehehe, maklum gak pernah ngitung. Udah deh nikmati aja halaman demi halaman sambil menyeruput kopi, teh, atau menikmati lintingan tembakau lokal dan gorengan yang setengah dingin. Jika ada yang tidak berkenan atas isi zine ini saya tidak begitu peduli, eh bercanda hehe. silakan saja untuk kontak langsung editor.

Salam,
Fnchy.

Jogjakarta, 15 Januari 2022

# Kuasa Situasi Pandemi

Penulis: fnchy

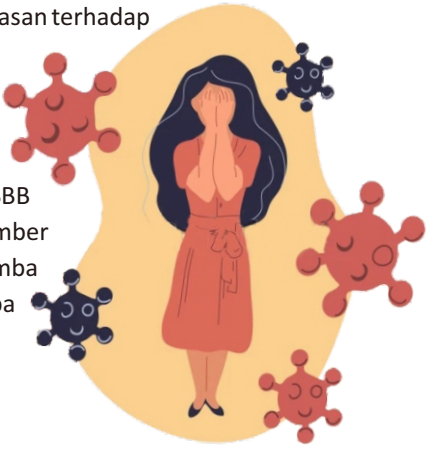
Tak terasa sudah 2 tahun lebih masyarakat hidup dalam pandemi virus Corona atau Covid-19. Virus yang disebut-sebut awal kemunculannya berasal dari negeri Tiongkok pada akhir 2019 lalu, menjadikan situasi pandemik global setelah tersebar secara cepat ke berbagai negara dunia. Berbagai upaya dilakukan untuk menekan laju penyebaran virus, setiap negara yang terpapar harus mengikuti langkah-langkah protokol global. Sejak awal penyebaran virus Covid-19, pemerintah Indonesia dinilai lamban dalam mengambil keputusan akan warga negaranya.

Bagaimana tidak, ketika beberapa negara memberlakukan lockdown dengan memaksa warganya untuk tidak melakukan kegiatan di luar rumah, pemerintah Indonesia malah sibuk menggenjot pariwisata. Pandemi Covid-19 dianggap sebagai peluang untuk meraup keuntungan ekonomi dengan membuka pariwisata bagi wisatawan mancanegara. Hal ini bisa kita lihat ketika saat itu pemerintah malah memberi diskon tiket pesawat sebesar 30 persen bagi wisatawan domestik maupun wisatawan asing.

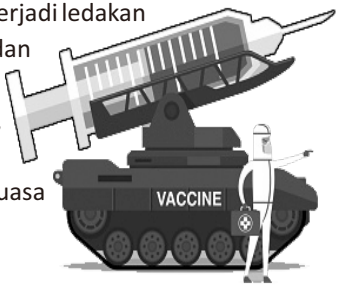
Keadaan berbalik ketika ditemukan 2 warga Indonesia yang terjangkit virus Covid-19 pada 2 Maret 2020. Setelah ditemukannya kasus pertama dan kasus kedua pada 6 Maret 2020, pemerintah Indonesia belum juga ada tindakan tegas, pemerintah hanya melakukan berbagai himbauan seperti menjaga kebersihan tangan, meminimalisir interaksi dengan orang lain, dan meningkatkan kekebalan tubuh agar tidak terinfeksi virus Corona. Sampai akhirnya pada Maret 2020 terjadi lonjakan kasus yang cukup signifikan hingga ratusan kasus per harinya.

Pada April 2020, Pemerintah melalui Permenkes nomor 9 Tahun 2020 memberlakukan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB). Setiap kepala daerah mengajukan usulan PSBB terlebih dahulu kepada Menkes sebelum akhirnya ditetapkan, namun yang paling terlihat dari kebijakan ini adalah mulai diberlakukannya WFH (Work From Home) kecuali industri esensial seperti makanan dan pelayanan kesehatan, sedangkan pusat perbelanjaan tetap dibuka namun hanya untuk kebutuhan pokok masyarakat.

Melalui Pergub di masing-masing daerah, pemerintah menyiapkan instrument penindakan bagi masyarakat yang melanggar peraturan, aparat pemerintah seperti petugas satpol PP dan polisi diterjunkan untuk berpatroli melakukan pengawasan terhadap masyarakat. Secara umum sanksi yang diberikan berupa kerja sosial, denda, hingga ancaman sanksi pidana kurungan bagi masyarakat yang melawan petugas. PSBB yang awalnya hanya 14 hari, terus diperpanjang hingga Juni karena kasus Covid-19 yang masih terus naik. Selanjutnya setelah PSBB muncullah PSBB transisi yang terus diperpanjang sebanyak 5 kali hingga September 2020, lalu belanjut pada penerapan PPKM (Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat) yang terus diperpanjang beberapa tahap hingga saat tulisan ini dibuat.



- **Pendisiplinan Masyarakat**





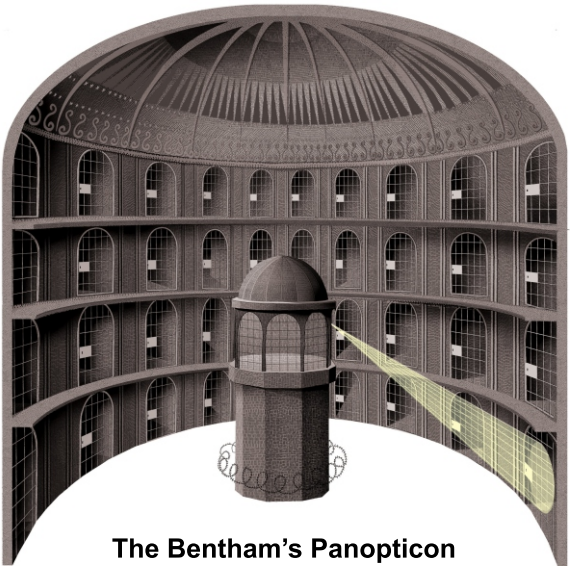

Berbagai kebijakan dari pemerintah untuk mengurangi laju penyebaran virus Covid-19 dilihat sebagai proses pendisiplinan diri, meminjam konsep Michel Foucault mengenai Biopower yang dibahas dalam karyanya berjudul *The History of Sexuality,* dalam karya tersebut Foucault mengatakan "Ketika terjadi ledakan berbagai teknik untuk mencapai penaklukan tubuh dan kontrol populasi, itu menandai dimulainya era bio-power." Biopower merupakan kuasa atas kehidupan, pertama kali dikembangkan pada masyarakat pra-modern abad ke-17, dimana sang raja memiliki hak kuasa atas hidup dan mati rakyatnya.

Biopower dapat dilakukan melalui dua hal. Pertama, yang disebut sebagai 'Anatomo-Biopolitik', yang mengacu pada kontrol atas tubuh individu. Ini bertujuan untuk menghasilkan 'docile bodies' atau tubuh yang patuh. Bentuk kuasa seperti ini dapat dilihat pada kebijakan penanganan pandemi Covid-19 dimana ada pembatasan pergerakan tubuh yang dikendalikan oleh aturan ketat mulai dari Peraturan Presiden (Perpres), Peraturan Menteri (Permen), maupun turunannya seperti Peraturan Daerah (Perda). Gerak tubuih dibatasi oleh berbagai aturan yang apabila melanggar peraturan tersebut akan mendapatkan sanksi hukum.

Kedua adalah 'Biopolitik Populasi'. Sistem kontrol ini bukan lagi ditujukan pada individu melainkan keseluruhan masyarakat. Relevansi konsep ini dapat dilihat pada tindakan pengawasan untuk membatasi interaksi antar manusia selama masa pandemi, antara lain kebijakan seperti mengurangi tempat duduk pada ruang pelayanan publik, hingga masyarakat yang diwajibkan menginstal aplikasi Peduli Lindungi agar lokasi ponsel mudah dilacak dan untuk mengetahui mereka yang terinfeksi tetap mempertahankan karantina. Selain itu, ada pula pembatasan masyarakat agar tidak bepergian keluar wilayah dan pembatasan jam malam dengan menempatkan petugas kepolisian dan militer untuk melakukan kontrol serta pengawasan.

Bentuk tindakan untuk mengatasi wabah adalah dengan jenis kuasa yang disebut dengan 'disiplin' sebagai praktik yang mengatur perilaku dan tubuh manusia. Sama seperti wabah lepra yang dikisahkan oleh Foucault dalam bukunya *Discipline and Punish*, virus Covid19 juga mengeksklusi mereka yang terinfeksi, cap penderita virus yang disematkan pada seseorang akan menyebabkan orang tersebut dikucilkan dari masyarakatnya. Pemerintahlah yang memiliki kuasa penuh atas siapa yang akan dicap sebagai 'penderita'. Namun dampaknya tidak hanya sekedar pembagian biner antara yang terinfeksi dengan yang tidak melainkan ke persoalan penyebaran virus yang memungkinkan siapa saja bisa terinfeksi, ini menyebabkan seluruh masyarakat berada pada mekanisme pengawasan dan kontrol melalui karantina. Mereka yang terinfeksi akan dikarantina, dipisahkan dari dunia sosial mereka dan ditempatkan di tempat khusus, hal ini merupakan bentuk dari kuasa disiplin.

- **Panopticon, Sebuah Kenormalan Baru**



The Bentham's Panopticon

Selama masa pandemi, masyarakat diwajibkan untuk tinggal didalam rumah untuk meminimalisir penyebaran virus, petugas dari pemerintah akan berkeliling memantau perkembangan dan memeriksa kondisi masyarakat. Begitu pula dengan mereka yang terinfeksi wajib dikarantina di pusat karantina yang telah ditentukan dan akan diperiksa kondisinya setiap hari. Dengan demikian, semua orang berada dalam pengawasan. Foucault menghubungkan mekanisme pendisiplinan ini dengan 'the panopticon' yang merupakan desain penjara ideal oleh filsuf Jeremy Bentham.

Dalam panopticon, ada satu menara di mana petugas penjara dapat mengawasi semua sel dan perilakui para tahanan. Desain penjara memungkinkan para penjaga yang melakukan pengawasan tak terlihat oleh tahanan. Karena para tahanan tidak menyadari ketika mereka sedang diamati, oleh karena itu, mereka harus berhati-hati sepanjang waktu. Akibatnya, petugas penjara tidak mengendalikan mereka, melainkan merekalah yang dikendalikan oleh diri mereka sendiri, Foucault melihat hal ini sebagai kekuasaan beroprasi secara mikro power yang menjadikan para tahanan menjadi agen praktik disipliner atau penaklukan atas diri sendiri.

Dalam situasi Covid-19, gagasan panopticon ini dapat dilihat di berbagai institusi dimana sekolah, kantor, rumah sakit, dan tempat-tempat publik lainnya mulai menormalkan pemakaian masker dan individu yang tidak memakainya dianggap sebagai 'tidak normal' hingga diberlakukannya larangan masuk di banyak tempat bagi orang yang tidak memakai masker. Menurut Foucault, proses modernisasi merupakan proses normalisasi.

Proses normalisasi berlanjut dengan lebih leluasa dan intensif dengan pengawasan yang menjadi semakin halus. Proses-proses normalisasi yang semakin halus ini disebut Foucault sebagai 'wacana'. Proses normalisasi kemudian terinternalisasi kedalam bentuk kenormalan baru atau yang lazim disebut sebagai 'new-normal', ini merupakan gaya hidup baru yang diterapkan masyarakat untuk menjaga diri mereka aman dari virus Covid-19. Kenormalan baru ini diantaranya adalah berbagai pembatasan seperti memakai masker, rutin membersihkan tangan, jaga jarak, serba online mulai dari edukasi, bisnis, pertemuan dal lain sebagainya.

- **Kepentingan dibalik Wacana**

Foucault memandang pengetahuan sebagai wacana yang beroprasi dalam kekuasaan. Artinya pengetahuan sebenarnya tidak bersifat netral, namun bersifat politis. Pengetahuan juga berfungsi sebagai kontrol sosial. Praktik pendisiplinan melalui normalisasi dapat dilakukan dengan kontrol melalui pengetahuan atau wacana. Kontrol tidak dilakukan secara fisik seperti era pra-modern, hal ini seperti digambarkan Foucault dalam panopticon seperti yang dibahas pada sub bab sebelumnya. Wacana pengetahuan yang dibangun pemerintah melahirkan pendisiplinan tubuh sebagai wujud kepatuhan masyarakat. Sistem regulasi seperti peraturan, pembatasan, prosedur pelaksanaan, punish and reward menjadi wacana yang tanpa disadari oleh masyarakat di dalam sistem.

Sistem ini mampu bekerja menguasai tubuh serta mempengaruhi tindakan, dan perilaku, dalam kehidupan sehari-hari. Pemberlakuan berbagai kebijakan seperti PSBB dan PPKM, kemudian skenario 'New Normal', tetap dirumah aja hingga standar protokol Kesehatan disosialisasikan dan dikampanyekan terus menerus di berbagai ruang merupakan bentuk wacana pengetahuan yang didasari oleh klaim-klaim kekuasaan. Bahkan, pemerintah berhak untuk mendefinisikan situasi kapan bisa dinyatakan aman atau tidak.

Ternyata dibalik itu pemerintah cenderung lebih mengutamakan stabilitas ekonomi daripada keselamatan masyarakat. Meski kasus infeksi Covid belum mengalami penurunan secara signifikan, pemerintah malah mengebut pengesahan paket RUU Omnibus law Cipta Kerja. Mengundang serta mempermudah banyak investasi masuk ke Indonesia dipandang lebih penting daripada turunnya kasus Covid-19. Beberapa peraturan dilonggarkan, angka kasus infeksi harian diturunkan agar Indonesia terlihat kondusif bagi investor.

- **Resistensi Masyarakat**

Kekuasaan memanfaatkan wacana sebagai rezim kebenaran, beginilah cara suatu praktik sosial bisa terlegitimasi. Kekuasaan melalui wacana pengetahuannya memiliki tujuan untuk melahirkan kepatuhan masyarakat secara menyeluruh, namun kekuasaan yang beroprasi di dalam ruang relasi akan menimbulkan anti-kekuasaan berupa pertentangan dari pihak lain. Foucault mengatakan, kekuasaan selalu disertai dengan perlawanan; resistensi sebenarnya adalah fitur struktural mendasar dari kekuasaan: "Di mana ada kekuasaan, ada resistensi, namun, atau lebih tepatnya, resistensi ini tidak pernah dalam posisi eksterioritas dalam kaitannya dengan kekuasaan". Larangan merupakan manifestasi dari upaya pendisiplinan oleh kekuasaan, maka akan ada bentuk prularitas yang melawan.

Kekuasaan selalu disertai dengan resistensi, disinilah berkelindannya relasi kekuasaan antar elemen sosial lain. Kekuasaan memproduksi wacana untuk melegitimasi dominasinya mendapat respon berupa wacana lain dari masyarakat yang juga ingin terlibat dalam medan kontestasi wacana. Wacana pemerintah berupa PSBB, PPKM dan New Normal mendapat respon respon lain berupa berbagai pelanggaran yang dilakukan, perlawanan fisik, hingga bentuk penolakan yang beragam di media sosial.

Kebijakan-kebijakan pemerintah melalui berbagai wacana yang diharapkan melahirkan kepatuhan justru mendapat resistensi atau perlawanan, masyarakat bertindak sebagai agensi yang ingin mengkontestasi wacana dari mereka sendiri. Hal ini sejalan dengan apa yang disebut Mikhail Bakhtin sebagai 'carnivalesque' berupa pembalikan dominasi nilai-nilai resmi dengan penciptaan bentuk-bentuk lain yang relatif terbuka, atau dengan kata lain melawan suatu kebiasaan yang telah dimapankan. Bentuk -bentuk perlawanan tersebut berupa ketidakpatuhan pada kebijakan pembatasan jam malam serta pembatasan kerumunan seperti yang terlihat pada kasus PKL Sukoharjo yang viral di media sosial, ia sambal menggendong anak terlibat adu mulut dengan Bupati dan Satpol PP terkait aturan jam malam PSBB.

Lalu ada pula penjual bubur di Tasikmalaya yang didenda sebanyak 5 juta rupiah karena ketahuan membiarkan pembeli makan di tempatnya, tapi di sisi lain McDonald sebuah brand besar makanan cepat saji melakukan pelanggaran yang sama hanya mendapat denda 500 ribu rupiah! Selain itu ada pula perlawanan berbentuk konflik fisik seperti pada 11 Juli 2021 di Surabaya ada mobil Patroli Polisi dilempari batu saat Razia PPKM. Dua mobil patroli Polsek Kenjeran mengalam pecah kaca akibat lemparan batu. Bahkan warga mengusir petugas yang sempat terkepung di tengah warga.

Tak hanya bentuk-bentuk ketidakpatuhan, wacana perlawanan juga ditemukan di dunia maya. Narasi penolakan dan berita demo menolak PPKM di media sosial dan di portal berita online memiliki volume yang cukup tinggi. Ada pula 'Kampanye Stop Berita Covid' yang disinyalir berasal dari Yogyakarta Beberapa hari berikutnya, poster-poster kampanye tersebut mendapat dukungan positif dari masyarakat kota-kota lain, sehingga mereka pun turut mereplikasi poster tersebut dan disesuaikan dengan kota mereka masing-masing seperti Banyumas, Cilacap, Gresik, Bojonegoro, Jakarta dan lain sebagainya.

Berbagai kontradiksi antara kebijakan dengan implementasinya membuat masyarakat semakin resisten. Tak berhenti pada kontradiksi antara penjual bubur ayam dengan MCD, pelanggaran yang dilakukan pejabat dan orang dari kelas sosial atas seperti pengadaan pesta pernikahan dan ulang tahun yang dilakukan pada masa PPKM berlangsung. Kebijakan yang tidak konsisten tersebut menimbulkan sikap ketidakpercayaan masyarakat kepada pemerintah sehingga sebagian masyarakat melakukan penolakan dan perlawanan ketika ditertibkan petugas.

Masyarakat harus dihadapkan pada bagaimana kebutuhan sehari-hari keluarga bisa terpenuhi jika tidak mencari nafkah, akhirnya masyarakat lebih memilih jalan bagaimana tetap bisa mencari nafkah sembari menghindari kemungkinan terpapar virus Covid-19.



# KETIKA PORNOGRAFI DIANGGAP LEBIH SENSUAL KETIMBANG SEKS

Penulis: Helmi Naufal



Memang betul bila pornografi sering berujung petaka. Petaka-petaka itu, sebut saja beberapa, berupa gairah seks menurun, perilaku seksual yang agresif, kecanduan, sampai simtom-simtom yang mengganggu. Boleh jadi bagi beberapa orang pornografi bisa jadi sangat menggairahkan, menyenangkan, candu, ketimbang aktivitas seksual itu sendiri. Ada situasi ketika seseorang sudah tergila-gila dengan pornografi, saat itu ia bisa teramat getol menelusuri pornografi. Teramat mungkin menunggu *streaming* lemot sampai berjam-jam, bahkan, semalam suntuk. Sampai-sampai ia lupa bahwa selama berjam-jam itu ia bisa saja melakukan aktivitas seksual. Entah masturbasi yang tersial atau bercinta.

Oktober 2021 kumparan.com menurunkan empat *special report* dengan tema Bisnis Bokep di Media Sosial. Dalam satu laporan berjudul "Menyibak Bisnis Bokep di Media Sosial" mereka menukil data dari Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI), yang menunjukkan bahwa dari tahun 2012 sampai 2020 kasus anak terlibat pornografi dan kejahatan siber di Indonesia cenderung naik. Kasus paling tinggi terjadi pada tahun 2018 dengan jumlah 679.

Meski di tahun 2019 sampai 2020 jumlah kasus mengalami penurunan, tak bisa disangkal bahwa dalam rentang 2012 sampai 2018 jumlah kasus mengalami kenaikan signifikan. Kenaikan signifikan bisa dilihat di tahun 2012 dengan jumlah kasus 175. Berturut-turut jumlah kasus sampai tahun berjumlah 247 di tahun 2013, 322, 463, 587, 608, dan 679 di tahun 2018. Kecuali tahun 2017 ke 2018, jumlah kasus nyaris bertambah 100 dalam satu tahun(KPAI, 2021).

Jaringan internet memang memudahkan akses pornografi. Nyaris semua orang bisa mendapatkan konten pornografi dalam satu tarikan napas. Jaringan internet itu pula yang memberi kemudahan sekaligus biaya yang relatif terjangkau untuk mencari konten porno. Dengan prasyarat jaringan internet berbentuk kuota atau WiFi, pengguna bisa leluasa mengakses konten-konten itu.

Pertengahan Maret 2020 Statista Research Department mengeluarkan laporan tentang kebiasaan menonton pornografi melalui layanan *streaming.* Laporan itu menunjukkan peningkatan akses situs porno sebesar 24% selama pandemi. Laporan berbentuk data statistik sederhana itu dikumpulkan dari 27 negara yang memiliki beberapa tingkat kebijakan *lockdown.*

Jumlah kenaikan 24% diperas dari beberapa kategori, salah duanya dari peningkatan akses situs porno sebesar 31% pada jam tiga pagi dan peningkatan akses situs porno 26% pada jam satu siang. Namun, untuk keperluan penulisan makalah ini data dari Statista Research Department setidaknya memiliki dua kelemahan. Pertama, Indonesia tak termasuk dalam data 27 negara yang ada di riset itu. Kelemahan kedua disebabkan oleh absennya jumlah pengguna yang masuk dalam riset. Absennya jumlah pengguna berimplikasi bahwa pembaca laporan tak bisa tahu jumlah pengguna yang mengakses pornografi melalui internet.




Untuk menaksir jumlah pengguna yang mengakses pornografi serta penyesuaian dengan konteks tulisan ini, data dari *special report kumparan.com bulan Oktober tahun 2021 diambil*. Penulis laporan di kumparan.com itu mengakses konten porno eksklusif dan berbayar di grup Telegram. Grup yang diakses mematok tarif Rp. 150.000 agar bisa bergabung ke dalam grup. Tarif itu dikenakan hanya sekali saat pengguna mendaftar member. Di dalam grup sudaha ada 69.883 anggota. Bayangkan saja berapa perputaran uang di satu grup berbayar itu. Pemilik grup bisa mendapat Rp 10,4 miliar, bukan?

Jumlah 69.883 di grup Telegram berbayar itu hanyalah gambaran kasar sebab, grup itu hanya salah satu dari sekian banyak grup berbayar lainnya, dan masih banyak lagi akses yang tidak berbayar di media sosial. Maka hampir bisa dipastikan bahwa lebih dari jumlah 70.000 orang Indonesia yang mengakses pornografi di media sosial. Fenomena itu memberi kesan jika pornografi memang bisa memberi kesenangan tertentu pada individu. Fenomena itu pula yang mampu menjelaskan, meminjam istilah Yasraf Amir Piliang, bahwa kini kita masuk di era poseksualitas. Poseksualitas merujuk pada situasi ketika gairah tubuh telah digantikan mesin atau teknologi.

Kita hari ini boleh jadi sangat menikmati nilai tanda berupa pornografi, *erotic art, erotic video, erotic magazine, porn film, porn sites,* dan *cyberporn.* Teknologi dan media seksualitas telah menggiring seks melampaui seksualitas itu sendiri. Situasi kenikmatan dari nilai tanda itu bisa ditelusuri melalui awal mula munculnya *cyber space.* Jaringan data-data komputer menciptakan apa yang disebut Yasraf sebagai ruang halusinasi. Mulanya ruang siber yang melampaui batas fisik dan waktu digunakan sebagai saluran komunikasi antarmanusia dalam skala global. Kini, pada perkembangan mutakhirnya, ruang siber telah menjelma sebagai 'saluran raksasa' di mana nyaris semua aktivitas manusia ada di ruang sosial siber itu, termasuk - aktivitas seksual.

Ruang siber boleh dikata menjadi mesin seks virtual. Situasi itu hanya bisa terjadi ketika batas antara realitas dan yang-bukan-realitas sudah kabur. Dari situ pemikir Prancis yang prominen dengan ide-ide postmodern, Jean Baudrillard, memperkenalkan istilah simulasi dan simulakra.

Perkembangan ruang siber sebagai mesin teks telah menimbulkan berbagai persoalan yang menyangkut definisi, paradigma, batas, dan tujuan seksualitas. Ruang itu telah membawa berbagai pergeseran mengenai definisi konvensional tentang tubuh, seks, seksualitas, objek seksual, hubungan seksual, kepuasan seksual, dan orgasme seksual. Lalu, bisakah dianggap bahwa pornografi lebih sensual daripada seks itu sendiri?

Awal abad 21 ada perubahan dasar yang membentuk semacam dunia baru sebagai konsekuensi logis dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dalam dunia baru itu tercipta berbagai pemahaman, definisi, pemaknaan tentang apa yang disebut realitas. Mode relasi baru berkait dengan realitas itu mengantarkan kita pada sebentuk cara berpikir bahwa tanda tidak lagi merefleksikan realitas, representasi tidak lagi berkaitan dengan kebenaran, informasi, tidak lagi mengandung objektivitas pengetahuan (Pilliang, 2014: 53). Dunia baru ini adalah dunia yang dibangun oleh berbagai bentuk distorsi realitas, permainan bebas tanda, dan penyimpangan makna. Baudrillard (1983) menyebutnya seperti ini, "ketika yang nyata tidak lagi seperti adanya".

Dunia realitas baru itu melukiskan sebuah metamorfosis yang dialami oleh manusia, dari apa yang disebut kondisi realitas ke arah apa yang disebut Baudrillard *hyperreal* atau hiperealitas. Hiperealitas adalah sebuah kondisi yang melampaui prinsip-prinsip realitas dalam pengertian diambil alih oleh subtitusi-subtitusinya. Subtitusi-subtitusi itu diciptakan secara artifisial dengan bantuan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni yang telah meluluh-lantahkan asumsi-asumsi konvensional tentang apa yang disebut *the real.* Hiperealitas juga bisa dibaca sebagai sebuah kondisi matinya realitas. Kemapanan apa yang disebut realitas dibajak, diambilalih, disubtitusi, oleh apa yang sebelumnya disebut sebagai yang-bukan-realitas. Ilmu pengetahuan dan teknologi membantu untuk menciptakan realitas artifisial yang menawarkan berbagai pengalaman yang belum pernah dialami sebelumnya.

Jumlah 69.883 anggota (hampir pasti jumlahnya lebih banyak) yang gabung di grup telegram berbayar untuk mengakses pornografi hanya bisa terjadi dalam situasi di mana batas antara realitas dan yang-bukan-relaitas sudah benar-benar kabur. Baudrillard memperkenalkan kata kunci simulasi dan simulakra, dua di antara berbagai konsep kunci perbincangan tentang hiperealitas. Simulasi menjelaskan penciptaan sebuah kondisi tertentu secara artifisial dengan menggunakan teknologi. Sehingga kondisi hasil rekayasa teknologi itu bisa dialami sebagai sebuah fakta yang nyata, meski ia tak lebih dari hasil manipulasi teknologi. Deleuze dalam tulisan berjudul The Simulacrum and Ancient Philosophy (1990) menawarkan pengertian simulasi dengan nada positif. Menurutnya, simulasi adalah efek dari berfungsinya simulakrum sebagai sebuah mesin. Ia melihat kekuatan dari apa yang dianggap palsu atau *pseudo power*, kekuatan dalam pengertian menjauhkan diri dari keserupaan, kemiripan, dan ikon yang dianggap tidak produktif (hanya reproduktif).

Sedangkan simulakrum, masih menurut Deleuze, adalah antirepresentasi dan signifikansi sekaligus. Simulakrum adalah sebuah adalah sebuah penjungkirbalikkan representasi. "Simulakrum adalah kekuatan dalam merayakan penyimpangan dan ketidakterpusatan dan menjadikan kekuatan ini sebagai sebuah objek perayaan agung," tulis Deleuze (1990). Baudrillar membawa lebih jauh simulasi dan simulakra dari apa yang sudah diajukan oleh Deleuze. Bagi Baudrillard (1983), simulasi dan simulakra tidak lagi mempunyai relasi dengan dunia realitas itu sendiri. Simulasi adalah penciptaan model-model yang nyata tanpa asal (*origin*) dan realitas.

Untuk membantu pemahaman penulis makalah ini sendiri, maka penulis coba merumuskan pengertiannya sendiri tanpa sedikitpun bermaksud menyederhanakan. Simulasi, kira-kira, berarti proses di mana representasi atau citra atas suatu objek justru menggantikan kedudukan objek itu sendiri. Dalam hal seks representasinya adalah pornografi. Sedangkan simulakra adalah istilah untuk menyebut ruang sosial di mana proses simulasi macam itu berlangsung (wahana tekonologi, media, film, sastra, fotografi).

Pornografi di dunia baru -internet- berputar dalam industri bernilai miliaran dolar. Ketika para pemodal besar, produsen film, bankir, produser *software, internet providers,* hingga jaringan hotel berkumpul di konvensi porno paling besar di dunia bertajuk "Adult Entertainment Expo" yang dibahas ialah uang, profit, dan laba alih-alih seks (Putra, 2021). Pornografi dirancang sebagai budaya pop yang bisa diakses di segala medium teknologi. Apa yang mereka lakukan pada akhirnya memperbesar kebutuhan kita atas dunia fantasi. Hasrat paling purba manusia dieksploitasi melalui dunia hiperealitas. Mendesak kebutuhan anak-anak hingga dewasa agar kecanduan pada konten porno yang distribusinya tak terbendung.

## • *Cybersex,* Pornografi, dan Kesenangan

Aktivitas seksual seperti halnya aktivitas sosial, politik, dan ekonomi menemukan wadah baru di ruang siber. Ruang siber yang awalnya diperuntukkan sebagai saluran komunikasi antarmanusia sudah berkembang dijadikan lahan untuk aktivitas seksual. Itulah yang memungkinkan puluhan ribu anggota di grup telegram berbayar mengakses pornografi karena ruang siber menawarkan berbagai pintu masuk ke berbagai bentuk kegiatan seks. Kegiatan-kegiatan seks itu bisa berupa melihat (*voyeurism*), memainkan peran seksual tertentu (*role playing*), kegiatan seksual terhadap internet (*cyber-fetishism*), dan kegiatan seksual jarak jauh lewat perantara internet (*teledildonic*).

Apapun saja yang dimediasi dalam internet bukanlah realitas dalam pengertian konvensional, namun sebentuk citra realitas yang terbentuk oleh bit-bit dalam sistem informasi. Data-data yang diperantarai internet itu bisa dilihat, dirasakan, dan didengar. Oleh karenanya bisa menimbulkan efek-efek psikis berupa rangsangan, motivasi, fantasi, dan kesenangan. Boleh jadi pornografi yang diperantari ruang siber memang berbentuk citra yang seringkali tak mempunyai rujukan dalam realitas fisik, tetapi ia mampu memproduksi efek-efek perseptual dan psikis yang faktual. Kramsch dan Bracher (1994) coba menguraikan keterkaitan antara kesenangan seksual dengan dunia citra dan fantasi mengoperasikan teori psikoanalsis yang dikembangkan Sigmund Freud dan Jacques Lacan.

Mereka menulis bahwa berbagai kesenangan yang dihasilkan oleh sebuah objek seksual tidak dapat dilepaskan dari citra yang menyertai objek seksual tersebut.

Citra dari gambar, foto, film, televisi, dan internet mampu menghasilkan kesenangan seksual tertentu melalui mekanisme psikis tertentu pula. Mulvey (1973) berbicara lebih jauh tentang citra sebagai sumber rangsangan seksual yang bahkan dapat mengarah pada puncak orgasme. Baginya kesenangan yang dihasilkan dari melihat citra ini sebagai *voyeurism pleasure* atau kesenangan melihat. Rangsangan seksual dari citra bisa bangkit disebabkan oleh peran fantasi di dalamnya. Itulah yang bisa menjelaskan betapa pornografi kini dianggap lebih sensual daripada seks itu sendiri. Pornografi di ruang siber mendekatkan berbagai fantasi ke arah realitas yang menimbulkan kesenangan-kesenangan tertentu.

Pornografi sebagai simulasi di ruang siber mampu menghasilkan efek-efek khusus berkait tubuh, wajah, organ, suara, gerakan yang bisa disempurnakan penampakannya, ditingkatkan kemampuannya, dan dimaksimalkan ketahanannya. Pilliang (2014) menulis lima kesenangan dari pornografi di ruang siber. Pertama, *voyeurism* atau kegiatan melihat citra tubuh yang mengarah pada dicapainya kesenangan visual (Mulvey, 1973). Kedua, *masturbation-voyeurism* berupa simulasi kegiatan seksual yang bersifat interaktif dari video, film, gambar, *life sex.* Ketiga, *interactive-voyeurism* yaitu melihat gambar interaktif di ruang siber sambil melakukan interaksi dengan gambar yang bersifat virtual itu (*role playing*). Keempat, *fetishism* yang menjadikan simulasinya di dalam internet sebagai subtitusi tubuh yang bisa menimbulkan rangsangan seksual. Dan kelima, hubungan seksual virtual, yang memungkinkan seseorang melakukan hubungan seksual jarak jauh.

Pornografi di sirkuit internet bergerak didorong oleh industri bernilai miliaran dolar. Pornografi dirancang sebagai budaya pop yang bisa diakses di segala medium teknologi. Para pemodal besar, produsen film, bankir, produser *software, internet providers,* hingga jaringan hotel mendesak hasrat paling purba manusia agar kecanduang pada konten porno. Itulah yang menjelaskan kecanduan anak-anak hingga dewasa pada konten-konten pornografi.

Pornografi kini dianggap lebih sensual daripada seks itu sendiri. Puluhan ribu anggota yang bergabung di grup telegram berbayar didorong oleh hasrat untuk mencari kesenangan-kesenangan hasil dari simulasi seks. Anggota di grup itu, saya duga, mampu menghabiskan waktu berjam-jam untuk memuaskan hasratnya di ruang siber. Sampai-sampai mereka bisa jadi lupa bahwa dalam waktu berjam-jam itu mereka bisa melakukan aktivitas seks. Simulasi berarti proses di mana representasi atau citra atas suatu objek justru menggantikan kedudukan objek itu sendiri.

Dalam hal seks representasinya adalah pornografi. Sedangkan simulakra adalah istilah untuk menyebut ruang sosial di mana proses simulasi macam itu berlangsung. Dalam hal ini bentuk simulakra itu *cyber sex,* ruang sosial siber yang mewadahi pengguna untuk menyalurkan libidonya. Efek-efek khusus yang muncul dari pornografi mampu menciptakan kesenangan-kesenangan tertentu. Setidaknya ada lima kesenangan yang bisa dirasakan oleh pengguna yaitu, *voyeurism, masturbation-voyeurism, interactive-voyeurism, fetishism,* dan hubungan seksual virtual.

***




When the Innocent Death
karya: Esa Kolase Hipster




Pada pertengahan 2021 lalu, ada berita yang cukup mengejutkan dari unit Grindicore Punk yang menjadi salah satu pionir musik crusty-punk dan crust-grind lokal, Cryptical Death. Formasi kuartet yang sekarang digawangi oleh Karib (vocal), Farid (guitar), bagus (bass guitar), and Jepunk (drum) telah merilis 2 video klip dari single mereka berjudul 'Bongkar' dan 'Akumulasi'. Kedua single ini bisa didengar di berbagai kanal musik digital atau juga di https://crypticaldeath.bandcamp.com

- **Bongkar, 42 detik yang disajikan dengan Epik!**

Tepat dihari keadilan internasional Cryptical Death merilis video klip "Bongkar!" sebagai bentuk solidaritas mengembalikan kemanusiaan yang telah terkoyak pandemi dan krisis. Bongkar! berkelana dari satu medium ke medium seni lainnya. Video klip "Bongkar!" menampilkan sosok perempuan tangguh yang muncul dalam gerak tubuh melalui seni tari yang dipercaya memiliki kekuatan gerak yang dahsyat. Terinspirasi dari tari Dolalak dari Purworejo sebagai bentuk perlawanan anti-kolonial dengan cara mengadaptasi gerak serdadu Belanda di era kolonial, tarian ini adalah wujud emosi terdalam yang diekspresikan dengan gerakan-gerakan yang kuat namun tanpa kekerasan. Penafsiran tarian terhadap "Bongkar!" ini mewakili nilai-nilai demokrasi.

Secara visual, disajikan pula dengan cukup epik melalui kamera film 8mm untuk memberikan sentuhan realitas yang berbeda dengan kamera digital.

Sesuai dengan liriknya yang padat namun lugas, pandemi dilihat bukanlah sebagai penyebab dunia mengalami kegilaan dan kegelapan, melainkan manusia yang mulai kehilangan kemanusiaanlah penyebabnya. "Bongkar!" sebagai penjaga asa bahwa dalam zaman kegelapan ini bekerjasama dalam solidaritas mengembalikan kemanusiaan yang telah terkoyak pandemi dan krisis adalah keniscayaan!

Namun hal tak terduga terjadi. Satu hari setelah video klip Cryptical Death "Bongkar!" dirilis oleh akun Youtube Smartest Bomb Records, akun tersebut tiba-tiba dihapus secara sepihak tanpa peringatan oleh Youtube dan masih menyisakan pertanyaan hingga sekarang. Smartest Bomb Records akhirnya untuk sementara mengunggah klip Bongkar di akun instagram @smartestbombrecs.

- **Menjaga Bumi: Pemuda, Akumulasi dan Kerusakan Lingkungan**

Setelah melepas single Bongkar pada bulan Juli, Cryptical Death kembali hadir dengan merilis single terbaru berjudul “Akumulasi” bertepatan pada Hari Tani Nasional 24 September 2021 sebagai solidaritas dalam merayakan UUPA. Solidaritas tidak hanya sebatas kepada petani tetapi juga nelayan, masyarakat adat, buruh dan mereka yang berjuang disektor informal. “Akumulasi” adalah bentuk awal kesadaran bahwa bagian penting dalam hidup mendasar kita disokong oleh para petani dan pejuang pangan lainnya.

Suhu panas bumi telah melewati batas ambang 1 celcius dan diberbagai wilayah dunia orang mengalami hidup dalam suhu 50 derajat selsius. Akumulasi terus menerus memenuhi hasrat dan nafsu kepentingan segelintir orang tanpa mengindahkan penghancuran alam tempat sumber hidup orang banyak. Produksi bahan bakar fosil industri yang terus menerus merobek metabolisme bumi dan alam semesta. Tanpa kita sadari udara yang kita hirup akan merusak tubuh dan diri kita sendiri.

“Akumulasi” sebagai penanda bahwa kerusakan alam yang tengah dan akan terus berlangsung perlu menjadi perhatian kita semua terutama generasi muda. Sebagai salahsatu sumpah adalah terkait tanah air kita Indonesia, maka generasi muda Indonesia di abad ke-21 ini harus mendeklarasikan sumpah baru bahwa;

*Kami putra putri Indonesia ber-bumi satu bumi milik semua,*

*Kami putra putri Indonesia menjunjung tinggi kemanusian dan menjaga ibu bumi dari kehancuran,*

*Kami putra putri Indonesia mengutuk berbagai jenis kekerasan atas manusia, dan mahluk hidup lainnya atas kepentingan hawa nafsu dan Hasrat keserakahan.*

Video ini terinsipirasi budaya lokal seni beladiri Barempuk dari Sumbawa dalam merayakan panen padi untuk kebutuhan hidup manusia Sumbawa. Barempuk biasanya diadakan disela-sela panen ditengah sawah dan menggunakan Jerami padi yang dililitkan kepada kedua kepalan tangan. Para pemuda dengan darah mudanya mengekspresikan diri dalam sebuah perayaan karnaval kehidupan yang didapat dari sumber-sumber ibu bumi. Seni beladiri Barempuk kami tafsirkan sebagai simbol bagi para pemuda di Indonesia bahwa ditangan merekalah nasib masa depan bumi dan kehidupan manusia. Jaringan Masyarakat Peduli Pengunungan Kendeng (JM-PPK) dan Petani Porong, Sidoarjo menyumbangkan video aksi dan kegiatan pertanian mereka sebagai bentuk solidaritas Bersama Cryptical Death, Smartest Bomb Records dan para pemuda-pemudi yang sadar akan pentingnya menjaga Ibu Bumi. Klip Akumulasi bisa disaksikan di kanal youtube Cryptical Death.






# Manusia Mulai Terjajah Mesin

Penulis: Fnchy

Sejak awal kemunculannya, pandemi virus Covid-19dalam beberapa bulan saja pandemi ini telah berhasil merubah tatanan hidup di masyarakat dalam segala aspek. Bagaimana tidak, masyarakat yang belum pernah mengalami situasi ini sebelumnya mengalami *moral panic*. Masyarakat menjadi takut dan merasakan *anxiety* yang berlebih terhadap serangan virus Covid.

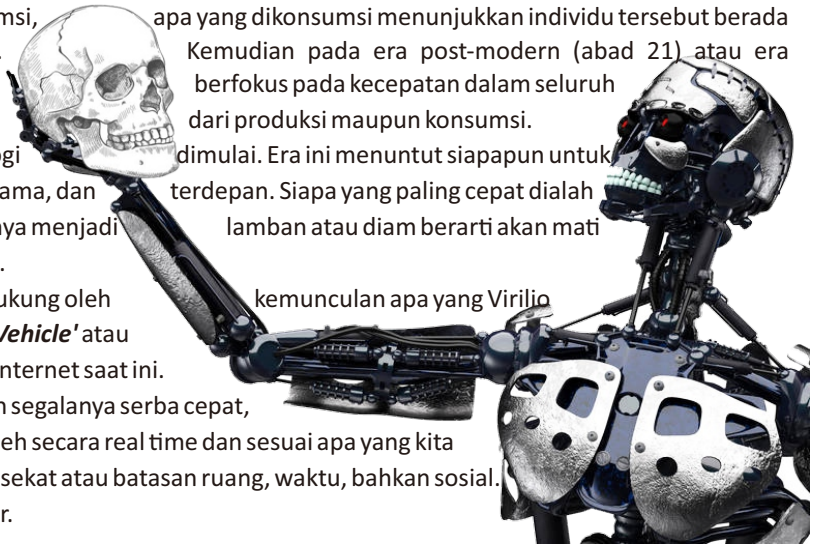
Mungkin kita masih ingat dengan kepanikan yang terjadi pada awal pandemi, terjadi *panic buying* dimana-mana, masyarakat secara brutal mulai memborong bahan makanan, masker, suplemen vitamin, hand sanitizer, desinfektan, serta barang-barang lain yang diperlukan untuk menghindari tertularnya virus.

Segala pembatasan sosial yang diterapkan pemerintah, juga membuat masyarakat mulai berubah secara sosial. Masyarakat mulai beradaptasi dengan apa yang disebut dengan 'kebiasaan baru'. Perkembangan teknologi berbasis internet saat ini dinilai turut memuluskan perubahan sosial yang terjadi. Kehadiran internet seakan membuat segala sekat yang ada di masyarakat hilang, dan pada akhirnya pembatasan sosial yang diterapkan bukan lagi menjadi suatu masalah.

- **Dromologi dan Politik Kecepatan**

Dromologi berasal dari Bahasa Yunani, *dromos* berarti balapan atau pacuan (*rush*), dan *logos* yang berarti ilmu. Teori tentang Dromologi dipopulerkan oleh Paul Virilio (1932-1081) seorang filsuf Perancis. Dromologi dipahami sebagai ilmu yang didasarkan pada prinsip kecepatan, atau lebih lanjut yaitu bagaimana kecepatan dapat mempengaruhi fenomena soaial yang muncul.

Dalam bukunya berjudul *Speed & Politics: An Essay on Dromology* (1986), Virilio mengatakan “Today, everything is about speed and real time. We are no longer concerned with real space.” Hal ini dilatarbelakangi oleh bergesernya pola masyarakat dari masa ke masa. Jika pada masyarakat awal modern (abad 16-17) atau sering disebut era revolusi industry, kunci peradaban manusia digerakkan oleh moda produksi. SIapa yang menguasai produksi dialah yang menduduki strata tertinggi. Kemudian bergeser pada masyarakat akhir modern (abad 19-20), pada era ini strata dilihat dari aspek konsumsi, apa yang dikonsumsi menunjukkan individu tersebut berada pada status sosial mana. Kemudian pada era post-modern (abad 21) atau era sekarang, masyarakat berfokus pada kecepatan dalam seluruh aspek kehidupan, mulai dari produksi maupun konsumsi. Dari sinilah era Dromologi dimulai. Era ini menuntut siapapun untuk jadi yang tercepat , pertama, dan terdepan. Siapa yang paling cepat dialah yang berkuasa, sebaliknya menjadi lamban atau diam berarti akan mati tergilas laju percepatan.



Hal ini juga didukung oleh kemunculan apa yang Virilio sebut sebagai ***'the Last Vehicle'*** atau yang kita kenal sebagai internet saat ini. Internet memungkinkan segalanya serba cepat, informasi bisa kita peroleh secara real time dan sesuai apa yang kita inginkan, tanpa ada lagi sekat atau batasan ruang, waktu, bahkan sosial. Segalanya telah melebur.

Seperti yang kita semua tahu, hal seperti itu terjadi pada era sekarang. Semua perusahaan produsen berlomba-lomba untuk menjadi yang pertama dalam memproduksi barang. Ketika muncul teknologi 5G, banyak perusahaan pun berlomba-lomba dalam memproduksi ponsel dengan teknologi serupa. Begitu juga pola konsumsi, masyarakat juga ikut berlomba untuk jadi yang pertama dalam mengkonsumsi atau memiliki suatu produk. Contohnya bisa kita lihat bagaimana Apple Store selalu diserbu antrian ketika meluncurkan produk baru, atau bagaimana film *box office* juga menjadi rebutan ketika tayang *premiere*. Atau bisa juga kita lihat ketika ada peristiwa selebriti yang mengalami kecelakaan lalu lintas, media sosial menjadi ramai seakan semua orang berlomba untuk menjadi yang pertama dalam memberitakan kejadian tersebut, bahkan ada yang membagikan kartu identitas korban, serta foto jenazah korban di media sosial. Pada era ini tak ada lagi privasi, karena privasi dianggap sebagai batasan yang harus dihilangkan.

Terjadi perlombaan dalam perolehan informasi untuk menjadi siapa yang paling cepat, bukan karena keingintahuan, melainkan hasrat agar bisa terlibat dalam diskursus untuk mendominasi orang lain. Pastinya kalian pernah mengalami ketika sedang bersama-sama berbincang tentang suatu tempat tujuan wisata misal, lalu ada salah satu orang mengaku pernah kesana, akhirnya semua perhatian tertuju pada orang tersebut, dan ia akan dimintai banyak rekomendasi, atau bisa saja dia berkata "kenapa kalian tidak ke tempat X saja, disana lebih bagus.." Yap, dia bisa mempengaruhi keputusanmu, dia bisa mendominasi orang lain karena dia lebih cepat.

- **Pandemi, Jalan Mulus Dromologi**

Dromologi kini hadir dalam masyarakat bahkan semakin terlihat di masa pandemic, hal ini tak bisa terelakkan dan akan semakin mapan ketika manusia bisa beradapatasi dan menganggapnya sebagai nilai/membudaya. Khususnya pada kehidupan sehari-hari masyarakat malah semakin melanggengkan nilai kecepatan dan pemudaran jarak. Akibat dari prinsip ini adalah orang-orang akan kehilangan nilai terhadap sesuatu yang bersifat konvensional.

Penerapan kebiasaan baru berupa social/physical distancing dan di rumah saja menyebabkan kegiatan belanja online meningkat signifikan sebagai solusi untuk memenuhi kebutuhan hidup. Semua orang dapat mengakses marketplace secara mobile, cukup menggunakan ponsel. Berbagai toko dan barang-barang pun tersedia dan bisa diakses dengan mudah. Selain itu kehadiran metode pembayaran elektronik seperti e-money semakin mempermudah belanja online. Selama pandemi covid-19 tercatat terjadi peningkatan belanja online sebesar 26 persen atau mencapai 3,1 juta transaksi

Selain itu muncul pula apa yang disebut dengan *multitasking culture*, atau istilah yang merujuk pada manusia yang menjalankan tugas ganda atau lebih dari satu aktivitas dalam waktu yang sama. Manusia mulai terjebak pada budaya tersebut. Pada masa pandemi segala kegiatan baik sekolah, kuliah sampai perkantoran dialihkan secara online/sistem daring, secara tidak langsung disini manusia dituntut untuk bisa menjalankan aplikasi maupun gawai di waktu yang sama. Contohnya seorang sales perempuan yang harus mengikuti rapat lewat aplikasi meeting online seperti zoom dan gmeet, dalam waktu yang sama ia juga dikejar deadline dan harus melakukan follow up pada calon pelanggan melalui telepon. Bisa jadi dalam waktu yang sama pula ia adalah seorang ibu yang juga harus mengasuh anak dan melakukan pekerjaan rumah.

- **Penjajahan dan Kecelakaan**

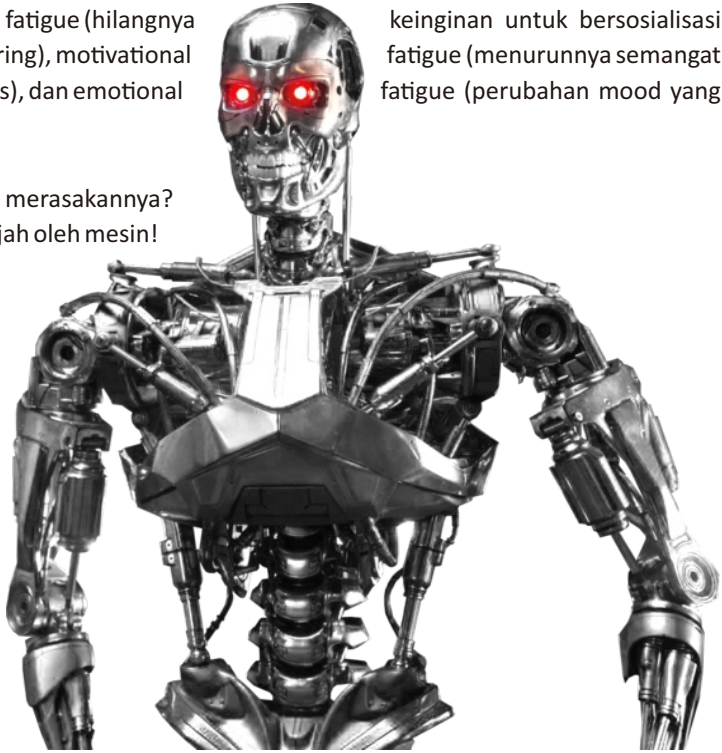
Era Dromologi menjadikan manusia terus mencipta dan mengkonsumsi secara cepat. Manusia akhirnya tak pernah berfikir atau merefleksi perubahan sosial budaya yang terjadi. Manusia terlalu focus pada temuan-temuan baru hingga lupa bahwa ada 'integran accident' atau resiko dalam setiap temuan itu. Jika menciptakan kapal, maka akan menciptakan pula kecelakaan kapal. Setiap teknologi pasti membawa negatifitas yang sama dalam penciptaannya.

Kaum futuris terus mempropagandakan bahwa penggunaan teknologi selalu membuat hari esok lebih baik, namun kenyataannya justru membawa manusia kedalam endokolonisasi. Yaitu ketika tubuh-tubuh manusia mulai terjajah dan dikuasai oleh mesin. Jika dulu mesin-mesin besar digunakan untuk mengkolonisasi wilayah kekuasaan dengan perang, pabrik produksi, dll, saat ini mesin-mesin kecil seperti microchip, tablet, computer justru telah mengkolonialisasi tubuh-tubuh manusia. Akhirnya manusia menjadi kehilangan kesadaran, dan daya berfikir mereka, disinilah 'integran accident' atau kecelakaan akibat temuan terjadi.

Selain itu arus kecepatan informasi yang datang bertubi membuat manusia mengalami apa yang disebut ***piknolepsi*** / kejang peradaban. Kondisi ini menyebabkan manusia menjadi panik dan tidak sabaran, informasi selalu berubah dengan cepat, akhirnya manusia bertindak tanpa arah yang jelas. Contoh paling jelas adalah kondisi *panic buying* saat era awal pandemi kemarin.

Pada konteks saat ini mungkin bisa kita lihat juga bentuk kecelakaan yang lebih lanjut yaitu munculnya apa yang disebut zoom fatigue, kelelahan akibat komunikasi daring dan terlalu lama berada didepan gadget yang memicu munculnya banyak kelelahan lain seperti: general fatigue (kelelahan secara umum), visual fatigue (pandangan mata yang mulai Lelah dan kabur akibat terlalu lama menatap monitor), social fatigue (hilangnya keinginan untuk bersosialisasi secara tatap muka maupun daring), motivational fatigue (menurunnya semangat dalam bekerja atau beraktivitas), dan emotional fatigue (perubahan mood yang tak menentu).

Bagaimana, apakah kalian juga merasakannya?
Selamat kita semua telah terjajah oleh mesin!






Kabar gembira datang dari salah satu kolektif musik kawakan asal Surabaya, Boneka Tanah. Mereka mengumumkan akan menggelar event Surabaya Grindcore Fest pada akhir Februari 2022 nanti.

Kondisi pandemi Covid-19 membuat segala aktifitas masyarakat menjadi tak seperti biasanya, masyarakat harus menyesuaikan dengan kondisi saat ini, termasuk para pegiat subkultur musik bawah tanah. Segala pembatasan yang ditetapkan pemerintah menjadikan gigs musik yang sebelumnya digelar rutin menjadi tak mungkin lagi diselenggarakan.

Memasuki tahun 2022, mulai bermunculan gigs yang telah diadakan di berbagai tempat, Boneka Tanah mulai memanfaatkan momen tersebut untuk turut mengangkat eksistensi musik bawah tanah. Melihat banyak berkembangnya band yang berbumbu grindcore di Surabaya dan sekitar, akhirnya grindcore dipilih sebagai tema kali ini. Yoyon Sukaryono pendiri kolektif Boneka Tanah mengatakan SGF bermaksud untuk mengembalikan semangat para pegiat musik bawah tanah serta momen untuk bersenang-senang bersama, “acara ini merupakan pesta perayaan pengembalian semangat, grind is fun.” tukasnya.

Ada 14 band bertempo cepat yang telah mengkonfirmasi akan turut meramaikan gelaran ini, antara lain: Kerangka, The Riot, Salah Paham, Depo Sampah, Abrakadaver, RKK, Koteka is the Reason, Kanako Likes Fruit, Delayed Desire, Protes 02, TamaT, Atskit, Sexual Silence, dan Selvmord.

Bagi yang penasaran lokasi dan tanggalnya tenang aja, Boneka Tanah dalam waktu dekat akan kasih pengumuman kok. Selain itu pada SGF nanti, Boneka Tanah juga akan mengumumkan sesuatu yang tak kalah seru, soal rencana gerakan sosial yang akan mereka inisiasi bersama.
Wah...jadi gak sabar nih.



# ماتەرانتای زین

# TEAR DOWN THE BORDERS



Segala ajakan untuk saling berbagi, serta bentuk pujian, umpatan, cacian dan lain sebagainya terkait isi zine ini bisa disampaikan melalui Loveline/Hateline: kolektifmatarantai@gmail.com atau 08112912991 (fnchy)

**Silakan diperbanyak dan bagikan pada teman yang lain.**