

## Masyarakat Virtual dan Interaksi Semu dalam Analisis Korona dan Hyper-reality Dunia Maya

Suhendro Afandi Purba<sup>1</sup>, Alfredo Siboro<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Fakultas Filsafat, Universitas Katolik Santo Thomas, Medan  
Email: edosiboro48@gmail.com

### Abstrak

Manusia merupakan makhluk sosial. Dia tidak dapat hidup sendiri, sehingga sering disebut *homo homini socius*. Manusia membutuhkan interaksi dengan sesamanya untuk bertukar pikiran dan kehendak, baik secara verbal maupun nonverbal. Hal ini merupakan hal yang alami tertanam dalam diri setiap manusia, dan secara alami pula dilakukan sejak lahir. Interaksi itu lahir dari kontak sosial dan komunikasi sehingga manusia saling berhubungan satu sama lain. Masyarakat adalah salah satu adalah fakta sosial dan salah satu bagian penting di dalamnya adalah solidaritas sosial. Perlu ada solidaritas sosial yang nyata, yakni suatu hubungan sosial di antara individu dan/atau kelompok yang didasarkan pada sentimen moral dan kepercayaan bersama, dan diperkuat oleh perasaan senasib sepenanggungan.

Kata-kata kunci: *makhluk sosial, interaksi dengan sesama, alami, sejak lahir, solidaritas sosial, entiment moral, perasaan senasib*

### PENDAHULUAN

Salah seorang frater di komunitas Biara Kapusin Alverna, Sinaksak mengalami dukacita akibat meninggalnya sang ibu beberapa waktu lalu di tengah pandemi korona. Beberapa frater dan pastor pergi ke rumah duka dengan rasa was- was. Setibanya di rumah duka, ternyata tidak ada kerabat atau tetangga yang datang atau sekadar mendekat. Mereka semua mengurung diri di rumah bahkan menolak saat diminta untuk membantu mengangkat jenazah walau sudah diyakinkan bahwa sang ibu meninggal karena penyakit dalam, bukan akibat Korona. Tak ada pilihan lain, jenazah sang ibu digotong oleh para frater dan anaknya sendiri menuju pemakaman sambil disaksikan secara sembunyi-sembunyi oleh tetangga dari jendela rumah mereka. Sungguh duka yang sangat mendalam. Ketakutan dan kecurigaan akibat merebaknya berita di media yang melampaui realitas menjadikan interaksi di dunia nyata sangat dangkal. Sebaliknya interaksi di dunia maya sangat dipercaya walau tanpa disadari ada banyak propaganda dan kepentingan di dalamnya.

Benarlah pandangan Baudrillard tentang *hyper-reality* (di atas realitas). Realitas-realitas itu mengungkung “kita” dengan berbagai bentuk simulasi (penggambaran dengan peniruan).<sup>1</sup> Simulasi itulah yang mencitrakan sebuah realitas yang pada hakikatnya tidak senyata realitas yang sesungguhnya.<sup>2</sup> Realitas ini tampil melalui media-media yang menjadi “kiblat” utama masyarakat massa.<sup>3</sup> Melalui media realitas-realitas dikonstruksi dan ditampilkan dengan *simulators*, dan pada gilirannya menggugus menjadi gugusan-gugusan imaji yang “menuntun” manusia modern pada kesadaran yang ditampilkan oleh simulator-simulator tersebut, inilah yang disebut gugusan *simulacra*. Inilah zaman yang disebut

<sup>1</sup> John Tiffin dan Nobuyoshi Terashima (ed), *Hyperreality, paradigm for the Third Millenium* (London: Routledge, 2001), hlm. 72.

<sup>2</sup> Mark Crilley, *The Realism Challenge: Drawing and Painting Secrets From a Modern Master of Hyperrealism* (New York: WatsonGuptill Publications, 2015), hlm. 52.

<sup>3</sup> Yanti Dwi Astuti, *Dari Simulasi Realitas Sosial Hingga Hiper-Realitas Visual* (Sidoarjo: Zifatama Publisher, 2008), hlm. 20.

masyarakat virtual?

## PEMBAHASAN

Bisa dikatakan, bahwa saat ini umat manusia telah sampai pada penjajahan global (*global colonizing*), sebuah petualangan jagat alam raya maya yang melampaui realitas. Dari kemajuan inilah, muncul berbagai harapan, euforia, dan optimisme dalam menyambut datangnya sebuah era baru (*new age*) yang tidak terbungkus oleh sekat-sekat geografis, ideologis, dan batasan-batasan normatif-etis dalam menjelajahi dunia realitas.<sup>4</sup> John Berger mengemukakan bahwa media adalah suatu cara melihat (*the way of seeing*) realitas, menyangkut bagaimana subjek direpresentasikan dan melalui praktik-praktik representasi memunculkan suatu sistem berpikir mengenai nilai-nilai individu.<sup>5</sup>

Fenomena merebaknya media sosial ini, oleh Erich Fromm (1977), disebut dengan hiperrealitas (*hyper-reality*) atau sebuah realitas virtual (*virtual reality*). Perkembangan media sosial telah memungkinkan manusia hidup dalam dunia yang disebut "desa global" (*global village*).<sup>6</sup> Realitas virtual inilah, yang akan memberikan jaminan yang lebih dari sekadar "nihilisme" atau "realitas kosong" (*vacuum reality*) untuk memenuhi hasrat utilitarian manusia. Oleh karena itu, setiap individu harus mempunyai 'kesadaran' kritis dalam mengenali realitas media, dan mampu membedakannya dengan realitas sosial.<sup>7</sup> Tanpa disadari terbentuk komunitas bersama yang bisa disebut dengan masyarakat virtual.

Masyarakat adalah kelompok-kelompok orang yang menempati sebuah wilayah (teritorial) tertentu, yang hidup secara relatif lama, saling berkomunikasi, memiliki simbol-simbol dan aturan tertentu serta sistem hukum yang mengontrol tindakan anggota masyarakat, memiliki sistem stratifikasi, sadar sebagai bagiandari anggota masyarakat tersebut serta relatif dapat menghidupi dirinya sendiri.<sup>8</sup> Sedangkan masyarakat virtual merupakan sebuah kehidupan masyarakat manusia yang tidak dapat secara langsung diindera melalui penginderaan manusia, namun dapat dirasakan dan disaksikan sebagai sebuah realitas. Masyarakat virtual menggunakan seluruh metode kehidupan masyarakat nyata sebagai model yang dikembangkan di dalam segi kehidupan maya. Seperti membangun interaksi sosial dan kehidupan kelompok, membangun stratifikasi sosial, membangun kebudayaan, membangun pranata sosial, membangun kekuasaan, wewenang dan kepemimpinan juga kontrol sosial.<sup>9</sup>

### Interaksi Semu Dunia Maya

Interaksi sosial adalah bentuk umum proses sosial yang merupakan syarat utama terjadinya aktivitas-aktivitas sosial.<sup>10</sup> Interaksi sosial adalah hubungan-hubungan sosial yang dinamis yang menyangkut hubungan antara orang perorangan, antara kelompok-kelompok manusia. Interaksi sosial ini bisa terjadi antarkelompok saat kelompok tersebut menyangkut kesatuan kelompok dan terjadi saat ada pertemuan kepentingan perorangan dengan kepentingan kelompok.<sup>11</sup> Terdapat dua syarat yang harus ada agar suatu interaksi sosial dapat terjadi, yakni kontak sosial dan komunikasi. Kata kontak secara etimologis bermakna bersama-sama menyentuh (*cum*: bersama-sama, *tango*: menyentuh).<sup>12</sup> Kontak juga bisa terjadi melalui

<sup>4</sup> Ai Sri Hidayanti, dkk. *Media Sosial Dan Masyarakat* (STMIK: Sumedang, 2013), hlm. 46.

<sup>5</sup> John Tiffin dan Nobuyoshi Terashima (ed), *Hyperreality*, ..., hlm. 113.

<sup>6</sup> Yanti Dwi Astuti, *Dari Simulasi ...*, hlm. 94.

<sup>7</sup> Mark Crilley, *The Realism ...*, hlm. 87.

<sup>8</sup> Soerjono Soekanto, *Sosiologi Suatu Pengantar* (Jakarta: PT Grafindo Persada, 1982), hlm. 188.

<sup>9</sup> Janu Murdiyatomoko, *Sosiologi: Memahami dan Mengkaji Masyarakat* (Jakarta: Grafindo Media Pratama, 2007), hlm. 64.

<sup>10</sup> Soerjono Soekanto, *Sosiologi ...*, hlm. 68.

<sup>11</sup> Jozef Glinka, *Manusia Sosial Biologis* (Surabaya: Airlangga University Press, 2008), hlm. 44.

<sup>12</sup> Soerjono Soekanto, *Sosiologi ...*, hlm. 73.



media seperti telepon, surat, televisi, dan sebagainya. Sementara faktor kedua adalah komunikasi. Komunikasi berarti bahwa seseorang memberikantafsiran pada perilaku orang lain yang bisa berwujud pembicaraan, gerak badaniah (sikap), atau perasaan.<sup>13</sup> Kontak menjadi syarat pertama interaksi sosial, jika tidak diikuti dengan komunikasi, tiada interaksi sosial.<sup>14</sup>

Interaksi di zaman modern ini banyak didominasi interaksi dengan kontak secara tidak langsung, terutama melalui media sosial. Melalui media sosial, manusia dengan mudah berkomunikasi dengan sejawatnya tanpa hambatan apa pun. Proses sosial dan interaksi sosial dalam masyarakat maya bersifat sementara dan ada dalam waktu yang relatif lama dan menetap. Sifat dan interaksi sosial mereka ditentukan oleh kepentingan mereka dalam dunia maya. Masyarakat maya dibangun melalui interaksi sosial sesama anggota masyarakat maya. Syarat-syarat interaksi sosial dalam masyarakat nyata harus memiliki *social contact* dan *communication*. Persyaratan ini juga menjadi substansi utama dalam kehidupan sosial masyarakat maya. Hubungan yang dibangun dalam jaringan-jaringan computer, frekuensi radio, antena atau modem sesungguhnya adalah hubungan sosial yang dibangun oleh anggota masyarakat untuk berinteraksi sedangkan mesin itu hanyalah media yang mereka gunakan.

Budaya dalam masyarakat maya tercipta oleh tiga unsur yang sangat utama yaitu kelompok yang senantiasa bekerja untuk menciptakan mesin-mesin canggih dan realistis. Selanjutnya kelompok yang setiap saat menggunakan mesin-mesin itu menciptakan karya-karya imajinasi yang menakjubkan dalam dunia hiper-realitas. Ciri terakhir yakni masyarakat yang pada umumnya setiap hari menggunakan mesin-mesin dan karya-karya imajinasi itu sebagai bagian dari kehidupannya. Ruang sosial maya ini berguna untuk mengeksplorasi dan menyalurkan segalainformasinya tanpa memperhatikan batasan-batasan ruang dunia nyata. Sebagai bentuk alegori dari kesiapan manusia menuju pemahamannya terhadap realitas kesadaran rasionalnya. Sehingga ramah-tamah antara sesama rekan di meja menjadihilang.

### **Hyper-reality di Zaman Post-Truth**

Jean Baudrillard dalam bukunya *Simulacra and Simulacrum* (1989) mengenai *hyper-reality* di dunia maya mengatakan bahwa kemajuan teknologikomunikasi dapat mengaburkan batasan antara mana yang “kenyataan” dan “kepalsuan.”<sup>15</sup> Hiperealitas, dijelaskan oleh Baudrillard, hampir selalu lebih menyenangkan daripada realitas. Bahkan ia dianggap lebih nyata dibandingkan realitas. Apa yang direproduksi dalam dunia hiperealitas tidak saja realitas yang hilang, akan tetapi juga dunia yang tidak nyata, fantasi, mimpi, ilusi, halusinasi, atau *science fiction*. Seperti yang dijelaskan oleh Baudrillard: “...hiperealisme dibentuk dari bagian integral realitas yang dikodekan dan diabadikan, dan tanpa mengubah apa-apa darinya.”<sup>16</sup>

Konsep *hyper-reality* sepenuhnya mengacu pada kondisi realitas budaya yang virtual ataupun artifisial di dalam era komunikasi massa dan konsumsi massa. Realitas-realitas itu mengungkung “kita” dengan berbagai bentuk simulasi (penggambaran dengan peniruan). Simulasi itulah yang mencitrakan sebuahrealitas yang pada hakikatnya tidak senyata realitas yang sesungguhnya. Realitas yang “tidak sesungguhnya” tetapi dicitrakan sebagai realitas yang mendeterminasi kesadaran “kita” itulah realitas semu (*hyper-reality*).<sup>17</sup> Realitas ini tampil melalui media-media yang menjadi “kiblat” utama masyarakat massa. Melalui media realitas-realitas dikonstruksi dan ditampilkan dengan *simulators*, dan pada gilirannya menggugus menjadi gugusan-gugusan imaji yang “menuntun” manusia modern pada kesadaran yang

<sup>13</sup> Elly M. Setiadi, dkk., *Ilmu ...*, hlm. 30.

<sup>14</sup> Soerjono Soekanto, *Sosiologi ...*, hlm. 74.

<sup>15</sup> Kharisma Dhimas Syuhada, *Etika Media di Era “Post-Truth”* dalam Jurnal Komunikasi Indonesia, Volume V /Nomor 1 April 2017, hlm. 11.

<sup>16</sup> Mark Crilley, *The Realism ...*, hlm. 58.

<sup>17</sup> Kharisma Dhimas Syuhada, *Etika ...*, hlm. 38.

ditampilkan oleh simulator-simulator tersebut, inilah yang disebut gugusan *simulacra*.

Praktik *post-truth* terbilang anyar. Kamus *Oxford* bahkan baru memasukan lema ini pada 2016 lalu. Wacana dalam *post-truth* didedikasikan untuk mengaduk-aduk emosi sebanyak mungkin audiens. Perkara ini bisa saja meliputi bentuk kata yang digunakan, istilah, simbol, frasa, slogan, termasuk ukuran, tipe, dan warna. Wacana itu sebisa mungkin sampai ke audiens melalui langkah-langkah secara simultan: memperbesar peluang untuk diakses (*opportunity to access*), peluang untuk dibaca (*opportunity to read*), peluang untuk diingat (*opportunity to memorize*) dan peluang untuk dibagi (*opportunity to share*).

### **Korona dalam Menormalkan Ketidaknormalan**

Merebaknya virus Korona (Covid-19) adalah guncangan bagi dunia saat ini. Dampaknya menyentuh segala sendi kehidupan. Berbagai keterbatasan harus dipatuhi, mulai menjaga jarak interaksi fisik antarindividu sampai pembatasan sosial berskala besar. Namun, perlu dikritisi bagaimana sebenarnya psikologis masyarakat berhadapan dengan pemberitaan tentang virus ini yang membuat banyak orang takut, curiga, dan menganggap masyarakat yang nyata adalah bagian yang harus dihindari. Komunitas maya menjadi ladang tumbuhnya informasi yang bila disadari secara teliti menawarkan kondisi yang sungguh *hyper-reality*.

Ada beberapa hal berkaitan dengan pemberitaan virus Korona yang menjadibagian dari propaganda media. Sebagaimana diungkapkan Jean Baudrillard, ada beragam kepalsuan berita di dalamnya. Banyak teror dan ketakutan psikologi yang diberikan akibat pemberitaan yang *hyper-reality*. Masalahnya, masyarakat virtual telah terjebak dalam komunitas maya yang sungguh mereka yakini kebenarannya. Implikasinya adalah penerimaan semua berita sehingga menimbulkan dampak negatif terhadap lingkungan nyata di sekitarnya. Terjadi kecurigaan, maraknya ketakutan sehingga sampai melupakan rasionalitas. Tanpa disadari, hal ini adalah bagian dari propaganda media maya yang membuat manusia memalsukan dunia nyatanya sendiri.

Maka benar seperti yang dikatakan oleh Jean Baudrillard dalam bukunya *Simulacra and Simulacrum* (1989) mengenai *hyper-reality* di dunia maya, bahwa kemajuan teknologi komunikasi dapat mengaburkan batasan antara mana yang “kenyataan” dan “kepalsuan”. Aktivitas di dunia maya ini justru dianggap lebih nyata daripada realita komunikasi sebenarnya. Dunia hiperealitas dengan sangat mudah menjebak masyarakat kontemporer dan memanipulasi mereka dengan segala bentuknya. Hiperealitas membutuhkan masyarakat dengan mereproduksi berbagai macam realitas dengan berbagai cara. Tidak hanya membutuhkan, hiperealitas juga membuat masyarakat kehilangan rasionalitasnya dengan menjebak masyarakat pada dunia virtual.<sup>18</sup>

Hiperealitas membawa masyarakat pada situasi punya banyak kenalan di media sosial, tapi tidak punya sahabat dekat di kehidupan nyata.<sup>19</sup> Sering berkomunikasi dengan orang lain di luar daerah, tapi bahkan tidak mengenal tentangga sendiri. Makin punya banyak informasi, tapi makin jauh dari fakta. Kondisi pandemi membuat pola kehidupan sehari-hari berubah dengan tujuan mencegah penyebaran penyakit. Ada pola kehidupan baru akibat berbagai pembatasan ini. Ada pergeseran akibat pembatasan kontak fisik menjadi kehidupan *online*. Pada masa pandemi ini terjadi suatu kondisi baru di mana interaksi fisik tidak dapat dilakukan. Situasi normal sebelum kondisi pandemi berubah menjadi tidak normal.

*New normal* adalah kesempatan untuk menata ulang kehidupan manusia sehingga lebih jernih merealisasikan realitas. Zaman sebelum adanya korona telah dipenuhi dengan manipulasi kebenaran, banyak orang tertipu dengan berita yang menarik namun tidak sesuai

<sup>18</sup> Soleman B. Taneko, *Struktur Dan Proses Sosial: Suatu Pengantar Sosiologi Pembangunan* (Jakarta: Penerbit Rajawali, 1984), hlm. 72.

<sup>19</sup> R. Felix Geyer dan Walter R. Heinz (ed), *Alienation, Society, and the Individual* (New Jersey, Transaction Publiher, 1992), hlm. 33.

dengan realitasnya. Momen korona ini bisa dijadikan hikmah positif dalam menyusun lagi kehidupan manusia yang lebih realistis. Dengan demikian, selalu terlaksana interaksi sosial yang positif dan saling membutuhkan sehingga tampak bahwa manusia adalah makhluk sosial, makhluk tidak dapat hidup tanpa kehadiran sesamanya. Secara kolektif ini akan menjadi kondisi normal baru yang bisa diterima oleh masyarakat.

### KESIMPULAN

Manusia merupakan makhluk sosial. Dia tidak dapat hidup sendiri, sehingga sering disebut *homo homini socius*.<sup>20</sup> Manusia membutuhkan interaksi dengan sesamanya untuk bertukar pikiran dan kehendak, baik secara verbal maupun nonverbal. Hal ini merupakan hal yang alami tertanam dalam diri setiap manusia, dan secara alami pula dilakukan sejak lahir. Interaksi itu lahir dari kontak sosial dan komunikasi sehingga manusia saling berhubungan satu sama lain. Masyarakat adalah salah satu fakta sosial dan salah satu bagian penting di dalamnya adalah solidaritas sosial. Perlu ada solidaritas sosial yang nyata, yakni suatu hubungan sosial di antara individu dan/atau kelompok yang didasarkan pada sentimen moral dan kepercayaan bersama, dan diperkuat oleh perasaan senasib sepenanggungan.<sup>21</sup>

Untuk itu, setiap individu harus mampu “mengontrol” media. Ini telah menjadi salah satu tujuan penting literasi media. Sebagaimana dikemukakan Potter, “*Taking control is what media literacy is all about.*” Satu hal yang paling bisa melawan gelombang di jagat maya ini adalah kesadaran kritis dari masyarakat itu sendiri. Pengembangan literasi makin perlu dilakukan agar warganet mampu memilah sumber dan isi berita yang lebih faktual. Bila tidak, pandangan Thomas Hobbes akan menjadi kenyataan, bahwa manusia adalah seriga lagi sesamanya, *homo homini lupus*.<sup>22</sup>

### DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, Yanti Dwi. *Dari Simulasi Realitas Sosial Hingga Hiper-Realitas Visual*. Sidoarjo: ZifatamaPublisher, 2008.
- Crilley, Mark. *The Realism Challenge: Drawing and Painting Secrets From a Modern Master of Hyperrealism*. New York: Watson Guptill Publications, 2015.
- Geyer, R. Felix dan Walter R. Heinz (ed). *Alienation, Society, and the Individual*. New Jersey, Transaction Publisher, 1992.
- Glinka, Jozef. *Manusia Sosial Biologis*. Surabaya: Airlangga University Press, 2008.
- Hardiman, F. Budi. *Filsafat Modern dari Machiavelli sampai Nietzsche* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2007).
- Hidayanti, Ai Sri, dkk. *Media Sosial Dan Masyarakat*. STMIK: Sumedang, 2013.
- Murdiyatomoko, Janu. *Sosiologi: Memahami dan Mengkaji Masyarakat*. Jakarta: Grafindo Media Pratama, 2007.

<sup>20</sup> Filsuf Indonesia, Driyarkara menyebut manusia dengan istilah makhluk sosial dengan *homo homini socius*, yang berarti manusia menjadi sahabat bagi manusia lainnya. Hal ini menjadi dasar dalam pandangannya mengenai filsafat manusia, bahwa manusia adalah makhluk yang sejatinya hidup saling ketergantungan dan membutuhkan antara satu dengan lainnya [Bdk. A. Sudiarja, dkk. (ed), *Karya Lengkap Driyarkara: Esai-Esai Filsafat Pemikir Yang Terlibat Penuh Dalam Perjuangan Bangsa* (Jakarta: Gramedia, 2006), hlm. 591.]

<sup>21</sup> Hanneman Samuel, *Emile Durkheim, Riwayat, Pemikiran, dan Warisan Bapak Sosiologi Modern* (Depok: Kepik Ungun, 2010), hlm. 28.

<sup>22</sup> F. Budi Hardiman, *Filsafat Modern dari Machiavelli sampai Nietzsche* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2007), hlm. 76.





- 
- Samuel, Hanneman. *Emile Durkheim, Riwayat, Pemikiran, dan Warisan Bapak Sosiologi Modern*. Depok: Kepik Ungun, 2010.
- Soekanto, Soerjono. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: PT Grafindo Persada, 1982.
- Sudiarja, A., dkk. (ed). *Karya Lengkap Driyarkara: Esai-Esai Filsafat Pemikir Yang Terlibat Penuh Dalam Perjuangan Bangsaanya*. Jakarta: Gramedia, 2006.
- Syuhada, Kharisma Dhimas. *Etika Media di Era "Post-Truth"* dalam Jurnal Komunikasi Indonesia, Volume V /Nomor 1 April 2017.
- Taneko, Soleman B. *Struktur Dan Proses Sosial: Suatu Pengantar Sosiologi Pembangunan*. Jakarta: Penerbit Rajawali, 1984.
- Tiffin, John dan Nobuyoshi Terashima (ed). *Hyperreality, paradigm for the Third Millenium*. London: Routledge, 2001.