

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Disusun atas dua bagian tulisan, bab ini sekaligus menjadi bab penutup dari riset berjudul ‘Layar dan Mobilitas Virtual di Era Pandemi: Kajian atas Pemikiran Anne Friedberg’. Pada bagian Kesimpulan, saya akan memaparkan rangkuman atas upaya mendialogkan pemikiran Anne Friedberg dengan kondisi aktual pandemi. Bagian tulisan selanjutnya yakni Saran, akan berisikan catatan-catatan saya berkenaan dengan riset ini. Berbagai isu dan aspek yang belum dibahas secara mumpuni dalam penelitian ini, atau bahkan sama sekali belum disinggung, dapat diriset lebih lanjut oleh peneliti-peneliti lain bagi kemajuan pengetahuan, khususnya dalam ranah yang berkenaan dengan media dan pandemi.

4.1 Kesimpulan

Riset ini disusun sebagai upaya untuk memahami perubahan signifikan kehidupan manusia yang diakibatkan oleh kondisi pandemi, khususnya dalam keterkaitannya dengan teknologi informasi dan komunikasi. Pemikiran Anne Friedberg mengenai media dalam karya-karyanya yang terbit di era tahun 90-an hingga pertengahan 2000-an menjadi kian relevan di era pandemi. Pandemi memberikan konteks baru atas gagasan-gagasannya tersebut sehingga rekontekstualisasi dan pembacaan baru atasnya amat dimungkinkan.

Upaya untuk mencegah penyebaran virus covid-19 (misalnya melalui kebijakan kuncitara, pembatasan fisik-sosial, swakarantina, dan isolasi) telah memosisikan ruang domestik sebagai pusat baru bagi berbagai kegiatan manusia. Pandemi menggeser mobilitas manusia menjadi imobilitas, sifat yang sebelumnya memang sudah diatribusikan pada ruang domestik. Seiring pembatasan atau tutupnya pusat-pusat kegiatan publik, berbagai aktivitas (seperti bekerja dan bersekolah) kini dilakukan secara jarak jauh melalui perantara perangkat teknologi komunikasi berbasis internet. Hal ini sekaligus pula menyebabkan semakin samarnya batasan antara ruang publik dengan ruang domestik.

Lewat proses interaksi daring (tatap maya) melalui layar media, mobilitas dimungkinkan. Hanya saja, dalam konteks ini, yang terjadi adalah mobilitas virtual. Imobilitas tubuh akibat isolasi di ruang domestik, berjalan beriringan dengan mobilitas virtual. Dan di saat bersamaan, mobilitas tubuh tidak lagi simultan dengan mobilitas tatapan manusia lewat layar. Layar memerdekakan manusia dari keterbatasan ruang lingkup tubuhnya. Berbeda dengan pertemuan fisik tatap muka, beraktivitas di hadapan layar pada ruang domestik ('mobilitas virtual') menawarkan rasa aman dan nyaman selama pandemi.

Tidak hanya interaksi sosial dan aktivitas, layar media juga memungkinkan manusia, yang secara fisik sebenarnya hanya berkutat dalam ruang domestik, dapat mengetahui kondisi di luar huniannya. Dalam perkataan lain, layar menghadirkan realitas dunia ke dalam ruang domestik. Pengetahuan manusia tentang realitas didapatkan melalui perantara layar. Layar menghadirkan jendela virtual yang memungkinkan manusia memersepsi dan mengetahui dunia.

Pergeseran dari ruang fisik konkret menjadi representasi dua dimensi dalam layar, atau dalam perkataan lain menjadi ruang virtual, mengimplikasikan lenyapnya dimensi ruang fisik. Kondisi ini lantas berkenaan dengan setidaknya lima hal. Pertama, hilangnya perbedaan jarak fisik dan waktu (geografis) karena konten audio visual dapat ditransmisikan secara instan ke berbagai tempat. Konsekuensinya, sarana transportasi dan waktu tempuh tidak lagi relevan. Warga dunia terkoneksi menjadi satu secara simultan. Di titik ini, pemilahan antara ruang publik dan domestik menjadi terkikis.

Kedua, mobilitas virtual ini mensyaratkan kepemilikan alat produksi berupa dukungan teknologi seperti komputer, gawai dan akses internet. Tanpa keberadaan perangkat teknologi yang konkret ini, mobilitas virtual tidak dimungkinkan. Dalam perkataan lain, imaterialitas dunia dalam layar selalu mengandaikan materialitasnya.

Ketiga, multiplisitas jendela virtual dan kejamakan layar memungkinkan manusia mengetahui beraneka ragam perspektif atas realitas. Meski demikian, limitasi dari layar tetaplah sesuatu yang tidak dapat dinafikan lantaran adanya gap antara realitas dan representasi yang dihadirkan layar. Pemahaman manusia atas dunia dibatasi dan ditentukan oleh layar. Sementara pengalamannya adalah pengalaman yang termediasi, alih-alih dipersepsi langsung oleh tubuh. Dalam mobilitas virtual terjadi pengalaman ke arah ketakbertubuhan karena tubuh diisolasi dalam ruang domestik.

Keempat, multiplisitas jendela virtual dan layar memungkinkan penonton/pengguna layar tidak hanya menerima distribusi konten audio visual dari ruang domestik, melainkan juga di saat bersamaan menjadi produsen yang

“mendistribusikan” dirinya ke berbagai tempat. Seakan-akan setiap orang hadir di manapun dan di berbagai kesempatan.

Kelima, sekalipun dalam dunia virtual perbedaan lokasi menjadi sesuatu yang tidak relevan karena semua tempat dapat terhubung, signifikansi ruang domestik dapat dikaitkan dengan persoalan infrastruktur teknologi (seperti jaringan internet, ketersediaan listrik, dsb), dan identitas (seperti kelas sosial yang tercermin lewat kualitas hunian, kepemilikan perangkat teknologi, daya beli, dsb).

Dominasi jendela virtual di era pandemi membawa dua konsekuensi lebih lanjut. Pertama, berkenaan kontrol dan pengawasan. Pengguna layar menjadi penonton sekaligus tontonan, bahkan menjadi pengawas satu sama lain. Kedua, berkenaan dengan aspek produksi-konsumsi. Dominasi layar di ruang domestik berarti lunturnya batas antara aktivitas produktif dengan konsumtif atau waktu luang (*leisure time*). Dominasi layar berarti juga derasnya seduksi untuk melakukan pembelanjaan, sementara durasi kerja menjadi tidak jelas dan seakan tidak terbatas.

Terlepas dari berbagai konsekuensi dari mobilitas virtual melalui layar, keberadaan layar sebagai jendela virtual amat signifikan dalam proses beradaptasi dan kebertahan hidup manusia di era pandemi. Layar bukan sekadar bingkai dengan permukaan transparan, melainkan teknologi yang memungkinkan kehadiran sesuatu—manusia, peristiwa, bangunan, alam, dsb—sekalipun secara fisik tidak hadir di dalam ruang domestik. Ketika di saat bersamaan, manusia kehilangan pembanding konkret atau referensi aktual yang dialami tubuh secara langsung akibat terisolasi. Layar, beserta berbagai teknologi yang mendukungnya, memungkinkan manusia mengetahui peristiwa-peristiwa di dunia, serta tetap

terlibat dalam berbagai aktivitas di tengah kebijakan darurat pandemi. Layar media, sebagaimana dinding ruang domestik, memberikan proteksi dalam kondisi pandemi sekaligus menandai ruang lingkup kehidupan manusia. Di titik ini, nampak bagaimana korelasi antara keduanya dalam konteks pandemi.

Lebih lanjut, layar menjadi tanda dalam arti harafiah sekaligus simbolis. Dalam arti harafiah, layar adalah titik temu antara dunia riil dengan dunia virtual, serta aspek material elemen dan tempatnya berada dengan aspek imaterial dari apa yang ditampilkannya. Dalam arti simbolis, layar mengisyaratkan luruhnya aneka dualitas dikotomis dan batasan kategori yang sebelumnya menjadi kerangka konseptual manusia dalam memahami realitas. Layar mengeksplisitkan bagaimana berbagai dikotomi seperti material-imaterial, fisik-virtual, mobilitas-imobilitas, kehadiran-ketidakhadiran, publik-domestik, penonton-tontonan, individu-kolektif, produsen-konsumen, global-lokal, pengawas-yang diawasi adalah pemilahan yang tidak adekuat. Kedua sifat yang berbeda tersebut justru saling terkait, pun satu sama lain berinteraksi dengan cair dan fleksibel.

Sebagaimana dunia virtual yang sebenarnya tidak terpisah dari dunia konkret, demikian pula dengan dualitas tubuh dan pikiran. Pikiran sudah selalu mengandaikan tubuh. Bila dunia virtual adalah bagian dari kenyataan, semacam ekstensi dari dunia fisik, maka mobilitas virtual ialah “pemukhiran” dari mobilitas (kontinuitas), dan bukannya sesuatu yang berseberangan (diskontinuitas). Pandemi menegaskan tidak relevannya anggapan lampau mengenai inferioritas tubuh ketimbang pikiran. Berbagai kebijakan yang diambil selama pandemi, termasuk dengan berkuat di ruang domestik, seakan “memulihkan” signifikansi dari tubuh, termasuk tubuh kolektif.

Istilah ‘jejaring’ dari internet sekaligus menjadi gambaran atas dunia, khususnya dalam situasi pandemi. Seseorang yang terinfeksi virus akan menularkan dan membahayakan manusia-manusia lainnya. Kondisi yang serupa terjadi di dunia virtual: informasi dari seseorang akan menyebar pada banyak pengguna lainnya. Dari kedua situasi ini—ranah biologi sekaligus media—tercermin adanya koneksi (kesalingterkaitan) manusia secara global. Alih-alih terpisah dari manusia seperti pemahaman lampau, pandemi, sebagaimana jejaring media, justru menegaskan bahwa dunia adalah sebuah kesatuan holistik.

4.2 Saran

Riset ini berkuat pada isu pandemi, media, dan ruang domestik, dengan mengelaborasi gagasan dari Anne Friedberg. Hal yang gamblang dari riset ini adalah titik beratnya pada aspek teori: gagasan Friedberg didialogkan dengan pemikir-pemikir lain. Konsekuensinya, riset ini tidak memiliki banyak porsi basis material alias analisis terhadap sesuatu yang konkret seperti studi kasus. Contohnya, analisis atas penggunaan media dan media sosial selama pandemi. Fenomena dan peristiwa aktual yang disebutkan pada riset ini cenderung diposisikan sebagai afirmasi atau evidensi atas elaborasi teori.

Riset ini juga belum terlalu mengelaborasi teori-teori yang berseberangan, serta fenomena yang cenderung berlawanan dengan apa yang diargumentasikan. Salah satunya, pilihan untuk berfokus hanya pada ruang domestik, membuat saya cenderung mengepinggirkan kondisi sebaliknya. Misalnya, di antara khalayak yang beranggapan bahwa tetap berada di ruang domestik adalah pilihan terbaik saat

pandemi, ada pula pihak yang tetap berkeinginan untuk kembali pada sistem kerja sebelum pandemi terjadi, seperti pada fenomena kembali ramainya bioskop pasca dibuka kembali. Demikian pula dengan contoh-contoh kasus di mana pengguna layar tetap bermobilitas tinggi di luar ruang domestik selama pandemi (contohnya pekerjaan seperti pengemudi ojek daring dan kurir). Selain perkara ruang domestik, isu lain yang juga dapat dielaborasi adalah paradigma yang memosisikan diri untuk melanjutkan ide Rene Descartes mengenai keterpisahan tubuh dan pikiran. Pemahaman ini cenderung meyakini bahwa dunia virtual justru kian mengafirmasi superioritas pikiran atas tubuh.

Persoalan identitas dan isu konvergensi media atau intermedialitas juga tidak dibahas oleh riset ini. Padahal media dan identitas memiliki hubungan timbal balik yang erat, apalagi bila itu dikaitkan dengan ruang domestik. Misalnya bagaimana aktivitas di ruang domestik selama pandemi berdampak pada relasi keluarga. Riset ini juga belum menyentuh pembahasan mengenai konsekuensi atas tubuh yang “dirumahkan” bagi kehidupan sosial dan kolektivitas manusia.

Dalam karya-karyanya, Friedberg mengaitkan pemikirannya mengenai media dengan ranah posmodernisme dan feminisme. Sementara itu, kritik Walter Benjamin terhadap kapitalisme sebetulnya dapat ditemukan pula jejaknya dalam gagasan Friedberg. Hanya saja, seperti yang sudah saya singgung pada bagian Latar Belakang, riset ini tidak terlampaui mengelaborasi aspek kritik atas kapitalisme. Bahkan, ranah posmodernisme dan feminisme nyaris sama sekali tidak dibahas oleh riset ini, padahal keduanya potensial. Misalnya, keterkaitan antara ruang domestik di era pandemi dengan sifat keperempuanan (feminin) yang diatribusikan atasnya.

Secara general, persoalan epistemologi dan ontologi, khususnya terkait media di era pandemi, sangat mungkin untuk dikaji lebih lanjut dengan lebih mendalam. Demikianlah sejumlah saran penelitian yang dapat saya sebutkan pada bagian tulisan ini. Tentu saja saran ini hanya sekelumit dari sekian banyak kemungkinan pembahasan lebih lanjut dari isu media di era pandemi. Selama pandemi masih berlangsung, perubahan masif dalam skala global masih akan terus berlanjut. Dan kondisi “*on going*” ini merupakan fenomena yang potensial untuk dikaji lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

1. Buku teks

- Benjamin, W. (1999a). *The Arcades Project*. (R. Tiedemann, Ed.). Massachusetts: President and Fellows of Harvard College.
- Benjamin, W. (1999b). The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction. In H. Arendt (Ed.), *Illuminations Walter Benjamin*. London: Pimlico.
- Debord, G. (1970). *The Society of the Spectacle*. Detroit: Black & Red.
- Friedberg, A. (1993). *Window Shopping: Cinema and the Postmodern*. California: University of California Press.
- Friedberg, A. (2006). *The Virtual Window: from Alberti to Microsoft*. Cambridge & London: The MIT Press.
- Friedberg, A. (2009). The End of Cinema: Multimedia and Technological Change. In L. Braudy & M. Cohen (Ed.), *Film Theory and Criticism*. Oxford & New York: Oxford University Press.
- Gitelman, L. (2006). *Always Already New: Media, History, and the Data of Culture*. Cambridge & London: The MIT Press.
- Harari, Y. N. (2016). *Homo Deus: A Brief History of Tomorrow*. London: Harvill Secker.
- Reed, T. V. (2019). *Digitized Lives: Culture, Power and Social Change in the Internet Era*. London & New York: Routledge.
- Morley, D. (1992). *Television, Audiences & Cultural Studies*. London & New York: Routledge.
- Virilio, P. (1991a). *Lost Dimension*. New York: Autonomedia.
- Virilio, P. (1991b). *The Aesthetics of Disappearance*. Los Angeles: Semiotext(e).

2. Jurnal ilmiah

- Friedberg, A. (1991). Les Flaneurs du Mal(l): Cinema and the Postmodern Condition. *PMLA*, 106(No. 3), 419–431. Diambil dari <http://www.jstor.org/stable/462776>

Friedberg, A., & Guins, R. (2004). Editorial: Televisual Space. *Journal of Visual Culture*, 3(2), 131–132.

Mack, E. A., Agrawal, S., & Wang, S. (2021). The impacts of the COVID-19 pandemic on transportation employment: A comparative analysis. *Transportation Research Interdisciplinary Perspectives*, 12(December). <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.trip.2021.100470>

3. Internet: artikel dan situs

LifeAt. (n.d.). Life At Virtual Spaces. Diambil dari <https://lifeat.io>

Nielsen. (2020a). Berpacu dengan Covid-19: Melihat Lebih Dalam Bagaimana Konsumen Indonesia Bereaksi terhadap Sang Virus. Diambil 11 Juni 2020, dari <https://www.nielsen.com/id/id/insights/article/2020/berpacu-dengan-covid-19-melihat-lebih-dalam-bagaimana-konsumen-indonesia-bereaksi-terhadap-sang-virus/>

Nielsen. (2020b). Covid-19 dan Dampaknya pada Tren Konsumsi Media. Diambil 13 Mei 2020, dari <https://www.nielsen.com/id/id/press-releases/2020/covid-19-dan-dampaknya-pada-tren-konsumsi-media/>

4. Surat kabar elektronik (*e-newspaper*)

Arif, A. (2020). Pembukaan Sekolah hingga Bioskop Membahayakan. Diambil dari <https://www.kompas.id/baca/ilmu-pengetahuan-teknologi/2020/08/27/pembukaan-sekolah-hingga-bioskop-membahayakan>

Arlinta, D. (2020). Anak-anak Kecanduan Internet pada Masa Pandemi Covid-19. Diambil dari <https://www.kompas.id/baca/dikbud/2020/08/05/anak-anak-kecanduan-internet-di-masa-pandemi-covid-19>

Diveranta, A. (2020). Pembukaan Bioskop Saat Pandemi Berisiko Besar bagi Konsumen. Diambil dari <https://www.kompas.id/baca/gaya-hidup/2020/08/26/pembukaan-bioskop-saat-pandemi-berisiko-besar-bagi-konsumen>

Febriyanti, P. N. (2021). Jaringan Internet Lemot, Bagaimana Nasib Pendidikan? Diambil dari <https://www.kompas.id/baca/opini/2021/05/16/jaringan-internet-lemot-bagaimana-nasib-pendidikan>

Gianie. (2021). Pasca-Pandemi, Kembali Kerja 9 to 5? Diambil dari <https://www.kompas.id/baca/riset/2021/07/30/pasca-pandemi-kembali-kerja-9-to-5/>

- Indraswari, D. L. (2020). Masyarakat Kian Aktif Belanja Daring. Diambil dari <https://www.kompas.id/baca/riset/2020/07/02/masyarakat-kian-aktif-belanja-daring>
- Kompas. (2021a). Indonesia Bersiap Hadapi Omicron. *Kompas*.
- Kompas. (2021b). Korea dan China Hadapi Lagi Gempuran Covid-19. Diambil dari <https://www.kompas.id/baca/video/2021/12/28/korea-dan-china-hadapi-lagi-gempuran-covid-19>
- Kompas. (2022a). China "Lockdown", Jutaan Warga Terancam Kelaparan. Diambil dari <https://www.kompas.id/baca/video/2022/01/04/tiongkok-lockdown-jutaan-warga-terancam-kelaparan>
- Kompas. (2022b). China dan AS Hadapi Gelombang Omicron. Diambil dari <https://www.kompas.id/baca/video/2022/01/06/china-dan-as-hadapi-gelombang-omicron>
- Mada, K. (2021). Kelangkaan Semikonduktor Berlanjut sampai 2022. Diambil dari <https://www.kompas.id/baca/internasional/2021/05/05/kelangkaan-semikonduktor-berlanjut-sampai-2022>
- Mediana. (2020). Media Sosial, Ruang Pelarian dari Pandemi Covid-19. Diambil dari <https://www.kompas.id/baca/dikbud/2020/06/11/media-sosial-ruang-pelarian-dari-pandemi-covid-19>
- Napitupulu, E. L. (2021). Atasi "Learning Loss", PJJ dan Pembukaan Sekolah Sama-sama Penting. Diambil dari <https://www.kompas.id/baca/dikbud/2021/09/18/efektivitas-pjj-dan-pembukaan-sekolah-sama-sama-penting-untuk-mengatasi-learning-loss>
- Redaksi. (2021). Waspada Omicron, Batasi Mobilitas. Diambil dari <https://www.kompas.id/baca/opini/2021/12/20/waspada-omicron-batasi-mobilitas>
- Triyatna, S. O. (2021). Pandemi Menjadi Tantangan Sektor Transportasi untuk Bertahan. Diambil dari <https://www.kompas.id/baca/ekonomi/2021/09/24/pandemi-menjadi-tantangan-sektor-transportasi-untuk-bertahan>
- Widiantoro, W. (2020). Kota Mendadak Sepi. Diambil dari <https://www.kompas.id/baca/foto/2020/03/29/kota-mendadak-sepi>
- Wisanggeni, S. P. (2020a). Anomali Laptop "Gaming" di Masa Pandemi. Diambil dari <https://www.kompas.id/baca/gaya-hidup/2020/07/17/anomali-laptop-gaming-di-masa-pandemi>
- Wisanggeni, S. P. (2020b). Ketahanan Jaringan Internet Semakin Krusial di Era Pandemi Covid-19. Diambil dari <https://www.kompas.id/baca/ilmu->

pengetahuan-teknologi/2020/10/08/ketahanan-jaringan-internet-semakin-krusial-di-era-pandemi-covid-19

Wisanggeni, S. P. (2021). Pandemi, Pasar Komputer "Gaming" Pecah Rekor di 2020. Diambil dari <https://www.kompas.id/baca/gaya-hidup/2021/04/21/pandemi-pasar-komputer-gaming-pecah-rekor-di-2020>