

Pertarungan "Realitas" dalam Film: Analisis Cyberspace Film "Transcendence"

Nor Latifah; UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta; latifahnorlatifah76@gmail.com
Muhammad Syafi'i; UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta; syafii313@gmail.com

Abstract

Humanity in the today's modern age linked closely to information and communication technology. Advancements in the area of information and communication technology have changed the very basis of human interactions, including the way people make sense of reality. The presence of cyberspace as a second life of humans, according to Mark Slouka, has led to three different understandings of reality, namely: dystopian which views pessimistically, optimistic neofuturists, and more critical techno-realists. In this paper, the author will present one reflection on cyberspace displayed in a Movie by Wally Pfister called "Transcendence". This research applies qualitative method by observing scenes featuring in the movie. Findings reveal that virtual reality displayed in "Transcendence" falls into the category of neofuturists. This conclusion is obtained based on identification of the representation of reality, identity, community, and space displayed.

Keywords: Cyberspace, Film, and Neofuturists.

Abstrak

Kehidupan manusia di era modern seperti saat ini sangat berkaitan dengan teknologi komunikasi dan informasi. Perkembangan yang terjadi dalam bidang teknologi komunikasi dan informasi telah merubah secara mendasar sendi-sendi paling primer dari interaksi antar manusia, termasuk cara pandang manusia terhadap realitas. Kehadiran dunia maya sebagai kehidupan kedua manusia menurut Mark Slouka telah memunculkan tiga pemahaman yang berbeda terhadap realitas, yaitu: dystopian yang memandang secara pesimistik, neofuturis yang optimistik, dan teknorealis yang lebih kritis. Dalam tulisan ini, penulis akan menyajikan salah satu refleksi atas dunia maya yang ditampilkan dalam film berjudul "Transcendence" karya Wally Pfister. Penelitian menerapkan metode kualitatif dengan mengamati fitur-fitur scene dalam film. Melalui penelusuran ini, ditemukan bahwa realitas maya yang ditampilkan dalam film "Transcendence" masuk dalam kategori neofuturis. Kesimpulan ini didapatkan berdasarkan identifikasi terhadap representasi realitas, identitas, komunitas, dan ruang yang ditampilkan.

Kata kunci: Cyberspace, Film, dan Neofuturis.

A. Pendahuluan

Kemajuan teknologi informasi saat ini melahirkan sebuah realitas yang tidak bisa dibantah, bahwa kemajuan peradaban manusia yang hidup hari ini banyak berhutang pada sains. Dengan adanya perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan, keperluan manusia sebagai makhluk individual maupun sosial dapat terpenuhi dengan efektif dan tepat. Perkembangan teknologi saat ini telah sampai pada masa kejayaan teknologi informasi dan komunikasi yang barangkali tidak pernah dibayangkan oleh orang-orang pada beberapa dekade yang lampau. Kemajuan tersebut telah berhasil menjadikan urusan manusia menjadi lebih mudah, termasuk urusan-urusan spiritual yang menghendaki adanya interaksi antar-manusia yang kompleks.¹

Datangnya kemajuan teknologi informasi terbaru berupa internet dapat dikatakan seperti revolusi baru terhadap realitas. Revolusi tersebut mengubah dengan ekstrem cara kita memaknai hidup dan kenyataan. *Cyberspace* mengubah pengetahuan orang dengan dunia realitas. Realitas bukan cuma memuat sesuatu realitas namun juga bisa mewujudkan satu tatanan dunia baru. Realitas baru ini mewariskan sebuah pengetahuan yang tak kalah nyata dengan realitas aktual, ia menandingi realitas nyata. Realitas baru untuk mempromosikan dunia baru, sebetuk dunia tanpa batas yang berpotensi menggantikan budaya kita di dunia nyata menyodorkan apa yang ada di dalam dunia aktual mengolahnya dalam bentuk *on-screen*, khayalan dan fantasi. Pada periode inilah muncul keterbelahan dunia yang terbagi dua yaitu realitas nyata dan realitas khayalan (*virtual reality*).²

Perkembangan dunia virtual yang hadir saat ini berkembang dengan cepat. Bagi Moch. Idochi Anwar, di dunia yang di kuasai teknologi saat ini, informasi merupakan kekuatan. Informasi bisa dimanfaatkan serta bisa disalahartikan.³ Munculnya kecanggihan teknologi bahkan bisa membuat manusia bereaksi di luar kemauannya sendiri. Mulanya manusia yang menciptakan teknologi, namun

¹ Ahmad Zaini, "Media Teknologi Informasi Modern Sebagai Wasilah Dakwah," *At-Tabasyir* 2, no. 1 (2015), <http://journal.stainkudus.ac.id/index.php/komunikasi/article/view/459>.

² Abdul Kadir and Wahyuni Terra CH, *Pengenalan Teknologi Informasi* (Yogyakarta: Andi, 2007), 2.

³ Moch Idochi Anwar, *Pengembangan Sistem Informasi Di Perguruan Tinggi* (Jakarta: Rajawali Press, 2009).

dalam perkembangan terakhir kita sering melihat justru banyak manusia dikendalikan oleh teknologi, bukan sebaliknya.

Dulu sebelum kehadiran *handphone* dan internet, peradaban manusia tidak se-kompleks sekarang. Kini kehadiran teknologi *handphone* dan internet membuat manusia sekan menjadi pecandu dalam dunia barunya yaitu dunia maya atau disebut dengan *cyberspace*. Fenomena seperti ini disebut Mc Luhan dengan "*Determinism of Techonology*". Implikasi dari determinisme semacam ini sangat terasa dalam kehidupan "nyata" di mana persepsi terhadap sebuah hal sangat ditentukan, atau setidaknya, berkaitan sangat erat dengan hal-hal yang terjadi di dunia "maya" atau virtual.⁴

Determinism of techonology bisa didefinisikan sebagai sebuah peristiwa yang mengasumsikan bahwa hal-hal yang dilakukan manusia merupakan dampak dari hadirnya kecanggihan teknologi, terutama yang tersebar melalui dunia virtual. Teori "*determinism of techonology*" ini dikembangkan oleh Marshall Mc Luhan pada tahun 1992 melalui karyanya "*The Guttenberg Galaxy the Making of Typografic Man.*" Teori ini didasarkan atas asumsi berbagai perubahan yang terjadi pada berbagai jenis aturan dan cara komunikasi akan membentuk pula bagaimana manusia tersebut berada dan memaknai dirinya. Kehadiran teknologi menciptakan pola berpikir, berperilaku, serta beralih dari satu abad ke abad berikutnya hingga ke abad teknologi selanjutnya di dalam kehidupan manusia.⁵

Mc Luhan mengatakan sejarah manusia terbagi empat periode yaitu: *a tribal age* (suku purba), *literate age* (era literature/huruf), *a print age* (era cetak), dan *electronic age* (era elektronik). Baginya, peralihan antara abad tidaklah bersifat gradual atau evolutif. Akan tetapi, karena berawal dari invensi teknologi komunikasi. Seiring berkembangnya perubahan peradaban maka terjadilah perubahan paradigma karakter manusia. Dengan kemajuan IT, tidak hanya

⁴ Alif Ryan Zulfikar and Mikhriani Mikhriani, "PENGARUH SOCIAL MEDIA MARKETING TERHADAP BRAND TRUST PADA FOLLOWERS INSTAGRAM DOMPET DHUAFA CABANG YOGYAKARTA," *Al-Idarah: Jurnal Manajemen Dan Administrasi Islam* 1, no. 2 (December 30, 2017): 279, <https://doi.org/10.22373/al-idarah.v1i2.1663>.

⁵ McLuhan adalah seorang teoretikus paling terkemuka di bidang dampak media. Teorinya tentang "the medium is the message" telah menjadi standar dalam melakukan berbagai kajian terkait media dan dampak yang dihasilkan bagi kehidupan bermasyarakat. Untuk uraian yang lebih rinci, silakan merujuk pada, Marshall McLuhan, *The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man* (New York: New American Library, 1969).

berdampak positif akan tetapi bisa juga mengakibatkan sisi negatif terhadap bagi keberlangsungan hidup manusia.

Ilmu pengetahuan dan IT merupakan elemen aktivitas sehari-hari. Sains dan IT mempunyai kontribusi yang relevan (berharga) sebagai penyokong untuk memudahkan problem yang dihadapi oleh manusia. Kedua hal tersebut memiliki relasi antara yang satu dengan yang lain.⁶ Hal ini bisa diperjelas apabila teknologi tidak dibarengi dengan sains maka sifatnya akan berubah. Perkembangan teknologi mendapatkan sambutan hangat oleh manusia namun ada juga yang mengkhawatirkan bahwa IT dapat mengancam keselamatan dunia atau membawa kehancuran pada alam semesta.

Pandangan manusia tentang masa depan yang ideal bagi kemajuan teknologi informasi dan komunikasi dapat dilihat melalui trend yang terdapat pada film-film dengan genre science-fictions. Film-film bergenre seperti ini cukup baik dalam memotret keresahan manusia mengenai masa depan yang tidak pasti bagi peran teknologi dalam membentuk dan mendefinisikan ulang arti penting menjadi manusia. Lebih dari itu, genre film seperti ini juga, dalam banyak cara, mempengaruhi cara pandang manusia terhadap dampak nyata dari perkembangan teknologi melalui peran edukatif dan entertainment dari media yang mengantarkan film-film dalam genre ini.⁷

Kajian lain yang membahas film yang sama pernah dilakukan oleh Shovia. Menurut Shovia, *transcendence* adalah sebuah film yang mampu memadukan antara upaya para ilmuwan untuk memacu perkembangan teknologi di satu sisi, dan kecemasan-kecemasan psikologis yang dapat menghambat kemajuan tersebut.⁸ Perpaduan tersebut telah berhasil menghasilkan uraian filosofis yang menantang untuk dikaji lebih jauh oleh para penikmat film, yang sebagian besarnya berasal dari kalangan masyarakat umum, untuk memaknai kembali realitas dan apa artinya hidup dalam realitas tersebut.

⁶ Fachrul Kurniawan, "PEMANFAATAN LANGSUNG TEKNOLOGI INFORMASI DALAM DAKWAH ISLAM," *ULUL ALBAB Jurnal Studi Islam*, September 17, 2013, <https://doi.org/10.18860/ua.v0i0.2379>.

⁷ Yvonne Foerster, "Singularities and Superintelligence: Transcending the Human in Contemporary Cinema," *Trans-Humanities Journal* 9, no. 3 (2016): 33–50, <https://doi.org/10.1353/trh.2016.0020>.

⁸ Farah Shovia Hannany, "Evelyn Caster's Struggles as Reflected in *Transcendence*" (Thesis, Universitas Diponegoro, 2018).

Sebagai sebuah film dalam genre sci-fi, film *transcendence* menghadirkan pertanyaan penting yang sifatnya *intimate* dalam kehidupan orang-orang, yaitu tentang kematian. Sebagai sebuah proyeksi atas pencapaian teknologi pada level yang jauh lebih tinggi dari yang tersedia saat ini, film *transcendence* berusaha untuk menghadirkan diksi yang lebih variative mengenai kematian. Dalam film ini, misalnya, sutradara mengajak para pemirsa untuk membayangkan kemungkinan untuk mengalahkan kematian melalui penaklukan atas realitas. Kematian biologis yang selama ini menghantui umat manusia mungkin saja diatasi dengan memberikan kesempatan untuk hidup pada dunia virtual di alam *cyberspace*.⁹

Dengan mempertimbangkan betapa signifikannya pengaruh teknologi terhadap realitas nyata kehidupan manusia yang sesungguhnya, maka penulis mencoba mengamati salah satu representasi realitas dalam dunia maya yang dihadirkan melalui film. Film yang dimaksud berjudul "*Transcendence*" karya Wally Pfister. Film ini menjadi objek penelitian karena memiliki karakter yang khas, tidak seperti film-film biasa yang menampilkan kehidupan manusia secara emosional. Film ini justru mengedepankan pergulatan antara rasionalitas dan teknologi yang saling bertarung berebut posisi dalam memaknai kehidupan manusia. Relevansi penelitian ini menjadi penting untuk memahami bagaimana teknologi dunia maya bekerja dalam menyaingi realitas sesungguhnya.

B. Metodologi Penelitian

Objek analisis ini adalah film yang berjudul "*Transcendence*". Pengumpulan data mengenai film *transcendence* ini diambil dari berbagai macam sumber; baik itu berupa data dari internet, jurnal ilmiah, dan dari film tersebut sebagai sumber primer dalam analisis. Penulis menggunakan buku-buku guna mendapatkan berbagai teori yang berkaitan serta sesuai dengan analisis yang diterapkan dalam artikel ini. Dalam hal ini, yang diamati adalah adegan-adegan dan *setting* lokasi yang ditampilkan dalam film tersebut. Sedangkan pisau analisis

⁹ Siobhan Lyons, "Death, Humanity and Existence," in *Death and the Machine*, by Siobhan Lyons (Singapore: Springer Singapore, 2018), 9–26, https://doi.org/10.1007/978-981-13-0335-7_2.

yang digunakan dalam analisis adalah teori yang dikembangkan oleh Mark Slouka tentang dunia virtual.

Ada empat konsep yang terdapat pada konsep Mark Slouka yaitu realitas, identitas, komunitas bahkan ruang. Dari definisi tersebut, maka analisis ini menggunakan metode deskriptif untuk menampilkan hasil analisa yang penulis lakukan.¹⁰

C. *Cyberspace*: Sebuah Tinjauan Teoritis

1. Dunia Virtual

Arti dari kata "virtual" bisa diartikan sesuatu yang tidak nyata.¹¹ Sedangkan dunia virtual sering diidentifikasi dengan dunia maya, dunia internet atau *cyberspace* yang artinya representasi grafis dari sekumpulan komputer yang diabstrakkan.¹² Dari segi literatur disebutkan bahwa dunia virtual merupakan dunia yang mana user komputer dan jaringan. contohnya internet, dapat dilihat dari diri mereka yang berada dalam dunia virtual tersebut dengan layaknya mereka yang berada pada dunia nyata.¹³

Adapun definisi realitas virtual (*virtual reality*) merupakan semacam realitas yang dibengkokkan, ataupun realitas sintesis. Secara lebih terperinci, Slouka merujuk pada lingkungan yang "menyelubungi" ataupun "menghidupkan secara sensual", yang dimasuki dengan menghubungkan diri ke komputer. Secara idealnya, komputer merupakan sebuah perihal yang membuat delusi yang elusif dipautkan terhadap *virtual reality*.¹⁴ Istilah ini lebih ke arah penciptaan sebuah ilusi dari kondisi eksistensi di suatu dunia tiga dimensi.¹⁵ *Cyberspace* dapat dipahami secara umum sebagai ruang. Apabila melintasi dunia informasi global interaktif yang sering sekali disebut internet, yang tak lain merupakan kawan

¹⁰ Lihat, Mark Slouka, *Ruang yang hilang: pandangan humanis tentang budaya cyberspace yang merisaukan*, trans. Yasraf Amir Piliang and Zulfahmi Andri (Bandung: Mizan Pustaka/Kronik Indonesia Baru, 1999).

¹¹ Jack Febrian and Andayani Farida, *Kamus Komputer Dan Istilah Teknologi Informasi* (Bandung: Informatika, 2002), 442.

¹² Jack Febrian and Andayani Farida, 124.

¹³ John Feather and Paul Sturges, *International Encyclopedia of Information and Library Science*, 2nd ed. (Routledge, 2013), 119.

¹⁴ Astar Hadi, *Matinya Dunia Cyberspace: Kritik Humanis Mark Slouka terhadap Jagat Maya* (Yogyakarta: Lkis Pelangi Aksara, 2004), 19.

¹⁵ Jack Febrian and Andayani Farida, *Kamus Komputer Dan Istilah Teknologi Informasi*, 444.

komputer yang hadir di berbagai belahan dunia dan direlasikan melalui jaringan satelit komunikasi universal dan kabel telpon lokal yang dalam bentuk fisiknya berupa ruang tiga dimensi".¹⁶ Dengan demikian, dunia virtual dapat divisualisasikan dalam beberapa film dalam bentuk efek tiga dimensi dimana seseorang dapat mengendalikan sosok dalam dunia virtual memakai serangkaian alat tertentu.

Menurut pendapat Slouka, *cyberspace* mampu dibaca dalam empat bagian penting yaitu:¹⁷

a. Konsep Realitas

Berdasarkan Kamus Sosiologi pengertian dari realitas adalah fase ketetapan sesuatu yang dijumpai dalam setiap wawasan ataupun atribut setiap objek, manusia, daya (akal), ide, nilai-nilai, lambang serta seterusnya.¹⁸ Ini menunjukkan bahwa realitas sering kali menunjukkan pada nilai-nilai, bukan hanya mengacu kepada fakta empiris, namun juga "sesuatu" yang abstrak.¹⁹ Namun bisa juga diartikan realita itu sebagai taraf kekekalan sesuatu yang dijumpai dalam setiap pengalaman ataupun yang menjadi karakter setiap objek, manusia, ingatan, ide, norma, lambang serta seterusnya.²⁰

b. Konsep Identitas

Menurut istilah dari kata identitas acap kali diasosiasikan dengan "jati diri" manusia. Identitas dalam hal ini berkenaan dengan dimensi yang meliputi keberadaan seseorang atau lebih mendalam lagi, memperlihatkan dirinya secara menyeluruh (sempurna). Identitas adalah eksplanasi psikis (mental) manusia, apalagi terhadap karakteristik yang menunjukkan bahwa dia merupakan roh yang distingtif atau fitriah.

Menurut pandangan psikologi social Gunawan Winardi, yang disebut sebagai identitas adalah keadaan diri seseorang yang menyadari keberadaan dirinya sebagai makhluk yang berbeda dari yang lain.²¹ Jelas, dalam hal ini

¹⁶ Jeff Zaleski, *Spiritualitas Cyberspace: Bagaimana Teknologi Komputer Mempengaruhi Kehidupan Keberagamaan Manusia* (Bandung: Mizan, 1999), 9.

¹⁷ Astar Hadi, *Matinya Dunia Cyberspace: Kritik Humanis Mark Slouka terhadap Jagat Maya*, 119.

¹⁸ Astar Hadi, 167.

¹⁹ Astar Hadi, 142.

²⁰ Astar Hadi, 217.

²¹ Astar Hadi, 154.

identitas sebagai konsepsi konseptual menempati kontribusi yang sangat urgen terhadap relasi kedirian manusia sebagai makhluk yang berjiwa maupun dari segi fungsinya dalam menyebarkan norma "kesadaran murni" terhadap khalayak publik.

Jadi, dapat disimpulkan identitas merupakan hal-hal yang berkaitan dengan keberadaan seseorang dan memperlihatkan dirinya secara "utuh" serta menyangkut eksplanasi *human psychology*, baik dari segi sifat maupun sikap manusia.²²

c. Konsep Komunitas

Komunitas sering diasosiasikan dengan suatu kelompok terhadap publik yang berbasis kepada perasaan yang sama, merasa sepenanggungan serta tolong menolong di suatu kawasan maupun wadah spesifik. Ini menunjukkan bahwa "komunitas dari sifat, kategori, dan ciri-ciri yang melingkupinya memiliki jangkauan yang jelas."²³

Menurut Dhakidae bahwa komunitas itu sebagai suatu yang berdaulat, yaitu rasa kebangsaan atau nasionalisme.²⁴ Seperti halnya Dhakidae, Ben Anderson menjelaskan bahwa masyarakat suatu bangsa bisa diibaratkan sebagai *imagined communities*. Menurut Anderson, tidak peduli apakah masyarakat itu berbeda keyakinan, etnis, serta bangsa ataupun di antara mereka tidak bakal tahu dan tidak sempat mengenal sebagian besar anggota lain, tidak akan pernah saling bertatap muka, atau justru mungkin belum mendengar tentang mereka, bahwa mereka adalah satu komunitas.²⁵

Bisa disimpulkan, bahwa "komunitas" adalah pengenalan ataupun hubungan sosial yang dibentuk serta berbagai dimensi keperluan fungsional. Dicirikan oleh rasa persaudaraan, kesetiakawanan, dan bersifat yang homogen.²⁶

d. Konsep Ruang

²² Astar Hadi, 211.

²³ Astar Hadi, 168.

²⁴ Daniel Dhakidae, *Cendekiawan dan kekuasaan dalam negara Orde Baru* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2003), 23–25.

²⁵ Benedict Anderson, *Imagined Communities: Reflections on the Origin and Spread of Nationalism* (London; New York: Verso, 2006).

²⁶ Astar Hadi, *Matinya Dunia Cyberspace: Kritik Humanis Mark Slouka terhadap Jagat Maya*, 212–13.

Konsep ruang dapat dijelaskan sebuah bentuk dan sifat yang merefleksikan semacam elastisitas makna. Seperti di satu sisi ruang merupakan realitas objektif benda-benda, tapi di satu sisi ia juga diartikan sebagai proses perpanjangan dimensi (ruang) dan waktu menuju dimensi yang berbeda, tergantung pada titik mana ia berhenti. Artinya, semua sejarah ruang berjalan dan ditentukan oleh adanya sebuah wadah yang kita sebut sebagai "dunia"; sebuah dunia tempat kita merasakan bahwa kita "berada" di sana. Secara sederhana dapat dilukiskan bahwa selama manusia merasa ia menempati suatu ruang, entah ia merasakannya secara langsung ataupun sebatas melalui representasi maka itulah yang disebut sebagai ruang. Berarti ruang tidak lagi dipahami sebagai sesuatu yang utuh melainkan hanyalah "permainan" ide.²⁷

Jadi, dapat disimpulkan konsep "ruang" yaitu secara sederhana merupakan suatu wadah atau kerangka unik tempat benda-benda dan peristiwa-peristiwa dapat diletakkan. Konsep ruang, dengan demikian, erat kaitannya dengan tujuan yang melakat pada unit-unit institusi social yang terdapat pada ruang tersebut. Pada era cyberspace sebagaimana saat ini, konsep ruang yang dipadatkan dan dikembangkan bertanggung jawab terhadap sejumlah besar keberhasilan membentuk jejaring social di mana setiap elemen saling memberikan pengaruh antara satu dengan yang lain.²⁸

2. Pemaknaan Atas Realitas Virtual

Cyberspace adalah sesuatu yang perlu mendapat sorotan khusus dan banyak krisis terjadi di sana. Karenanya, Slouka melakukan analisis terhadap berbagai kecenderungan manusia yang berinteraksi dengan dunia maya. Setidaknya analisisnya tersebut membawa kepada tiga pembagian kecenderungan manusia terhadap *cyberspace*. Tiga pembagian ini selanjutnya juga sekaligus mampu menjadi pendekatan dalam melihat fenomena *cyberspace* mutakhir, tiga pembagian tersebut adalah dystopian, neofuturis, dan teknorealis. Dengan demikian, tema-tema seperti realitas, komunitas, identitas dan ruang merupakan

²⁷ Astar Hadi, 182.

²⁸ Dampak dari pergeseran makna dari konsep ruang juga berdampak pada kegiatan dakwah yang menjadi tugas sehari-hari dari para da'i. Lihat, misalnya, kajian tentang dakwah melalui media social yang dilakukan oleh Farhan dalam Farhan Farhan, "PESAN DAKWAH FELIX SIAUW DI MEDIA SOSIAL (PERSPEKTIF MEANING AND MEDIA)," *Al-Idarah: Jurnal Manajemen Dan Administrasi Islam* 1, no. 2 (December 30, 2017): 209, <https://doi.org/10.22373/al-idarah.v1i2.2242>.

hasil pembacaan Slouka terhadap fenomena media mutakhir dalam *cyberspace*. Mark Slouka lebih menaruh perhatian pada tiga pendekatan dalam teknologi komunikasi yaitu dystopian, neo-futuris, dan teknorealis.²⁹

a. *Dystopian*

Aliran dystopian merupakan aliran yang sangat teliti, cermat dan perseptif terhadap implementasi teknologi. Sebab dampak yang diciptakan merupakan sebuah pembauran kehidupan politik. Jadi, pada proses perkembangan teknologi komunikasi dapat menimbulkan konflik pada bidang sosial politik.

b. Neofuturis

Aliran neofuturis ini tidak terlalu kritis dalam menafsirkan kemajuan teknologi yang sedang berkembang. Pada aliran neofuturis ini sangat jelas dalam perkembangan teknologi yang sedang berproses. Sehingga aliran neofuturis menetapkan dasar kerja untuk masa depan yang penuh ambisi.

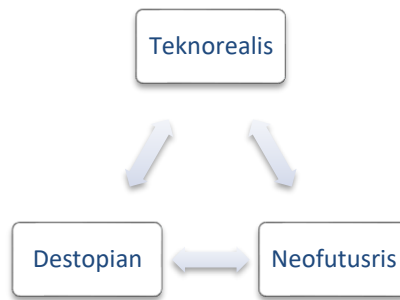
c. Teknorealis

Aliran teknorealis yaitu sebagai mediator antara dystopian dan neofuturis, yang mana dystopian ini akan berargumen kritis terhadap komunikasi serta norma-norma kemanusiaan ataupun teknologi digital. Klasifikasi ini diisi oleh golongan praktisi teknologi, akademisi, dan para jurnalis. Klasifikasi ini memandang bahwa masyarakat perlu kritis terhadap peranan teknologi dalam kehidupan. Menurut mereka teknologi bukanlah netral. Dalam hal ini, teknologi tidak selalu berdampak baik dan buruk. Oleh sebab itu, masyarakatlah yang harus cermat dalam hal penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan dengan tiga paham tersebut, Mark Slouka telah menggambarkan pendapat tersebut menggunakan empat objek logika kritik sebagaimana pada tabel berikut:³⁰

²⁹ Anthony G. Wilhelm, *Democracy in the Digital Age: Challenges to Political Life in Cyberspace* (New York: Routledge, 2000), 119.

³⁰ Astar Hadi, *Matinya Dunia Cyberspace: Kritik Humanis Mark Slouka terhadap Jagat Maya*, 134–35.



Tabel 1: Empat Logika Kritik Slouka Terhadap *Cyberspace*

Kritik <i>Cyberspace</i>	Neo-Futuris	Destopian	Tekno-realis
Konsep realitas	<i>Hyperealitas</i> /realitas dibengkakan	Realitas terisolasi/ hilangnya eksistensi realitas	Mengamini realitas keseimbangan antara yang abstrak dan kongkrit
Konsep identitas	Pelipat gandaan identitas/identitas hibrida	Redaksi nilai dan identitas lokal	Sikap permisif terhadap berbagai peran dan konstruksi diri manusia layaknya dalam drama social
Konsep komunitas	Prinsip globalisme media/ <i>network society</i>	Tidak kategori sosial/hilangnya batas-batas sosial	Mengambil manfaat dari keterhubungan global/pembelajaran komunikasi antar budaya (<i>muticultural</i>)
Konsep ruang	Bersifat <i>polientris</i> dan <i>eliptis</i> (<i>Global village</i>)	Tidak ada titik pusat/hilangnya batas dunia/ruang	Melihat adanya keterwakilan ruang, ibarat

yang tumpang
tindih

sebuah peta
global tentang
(ruang) dunia

(Sumber: Buku Matinya Dunia *cyberspace*: Kritik Humanis Mark Slouka Atas Jagat)³¹

D. Film "Transcendence"



(Source: <http://www.denofgeek.com/movies/transcendence/30207/transcendence-review>).

Transcendence merupakan judul film barat yang dirilis secara mendunia pada tanggal 18 April 2014 dengan durasi 119 menit. Sutradara film ini adalah Wally Pfister dan penulisan naskahnya dilakukan oleh Jack Paglen, sementara jenis film ini sendiri merupakan fiksi thriller. Para pemeran yang membintangi film ini di antaranya adalah Johny Depp sebagai pemeran utama menjadi Dr. Will Caster, kemudian Rebeca Hall menjadi Evelyn Caster (istri dari Will Caster), Morgan Freeman yang mendalami peran Joseph Tager, Paul Bettany menjadi Max Waters, juga Kate Mara sebagai Bree.

Film *transcendence* ini membicarakan tentang kecanggihan teknologi informasi dan komunikasi sebagaimana terpapar dalam *storyline* dan genrenya science-fiction. Dengan latar belakang kemajuan dunia Barat yang sudah sedemikian modern dan kompleks, film ini mengangkat cerita mengenai obsesi pada kecanggihan komputer dengan tokoh utamanya seorang Professor Dr. Will Caster (Johny Depp) beserta istrinya Evelyn (Rebeca Hall). Menjalani hari-hari bersama sebagai pasangan suami istri, dengan minat dan passion yang sama

³¹ Astar Hadi, 134–35.

mereka melakukan berbagai riset di laboratorium milik mereka sendiri. Begitu terobsesinya pada ambisi, mereka bahkan diceritakan tidak memiliki keturunan.

Riset-riset yang dilakukan selama bertahun-tahun dan segala macam program semacam program yang sudah mereka bangun dengan begitu keras akhirnya berbuah manis. Sebuah program bernama PINN berhasil dirancang. Bukan main, program tersebut bahkan mencapai lebih dari ekspektasi yang selama ini mereka gantungkan, PINN memiliki kecerdasan yang melampaui otak manusia. Ambisi yang didasarkan pada keinginan mulia untuk menemukan cara agar teknologi bisa membantu kehidupan menjadi lebih baik dan lebih mudah, kini menjadi nyata.

Kesuksesan tersebut segera diumumkan melalui pertemuan besar ahli-ahli teknologi dunia. Dalam pertemuan itu, Dr. Will Caster (Selanjutnya disebut Dr. Caster) bersama dengan Evelyn dan Max Waters menjelaskan penemuan terbaru yang diciptakannya. Setidaknya ada dua hal penting yang akan dilakukan terhadap penelitian tersebut. Pertama, Dr. Caster mengklaim teknologi yang dihasilkannya bisa menyembuhkan orang-orang sakit dari penyakit apapun, mengidentifikasi lalu menyembuhkannya. Sebuah teknologi yang mampu mendeteksi kesadaran dan keadaan dirinya sendiri, memiliki kekuatan untuk menggerakkan dan menyembuhkan apapun. Kedua, memindahkan kesadaran seseorang (pikiran, pengalaman, dan segala yang ada pada orang tersebut) ke dalam sebuah komputer sehingga terbentuk komputer seperti manusia. Inilah maksud dari judul film ini *transcendence* atau transendensi, yaitu transendensi manusia dan komputer. Hingga dalam seminar itu muncul sebuah pertanyaan "So, you wanna create a God? Your own God?"

Ide untuk menyebarkan teknologi super canggih tersebut tentu saja luar biasa, tetapi tidak sedikit pula melahirkan kontra. Selesai acara seminar, ketika Dr. Caster bersama istri dan rekannya Max keluar ruangan, banyak yang meminta tanda tangannya, namun tepat di saat itu juga ia ditembak dan mengenai bagian perut sebelah kiri. Penembakan terhadap Dr. Caster ternyata bukan satu-satunya, beberapa kantor perusahaan yang juga berafiliasi dengan Dr. Caster mengalami pengerusakan dan pembunuhan terhadap karyawan-karyawannya.

Pasca kejadian tersebut, ditemukan bahwa peristiwa tersebut merupakan respon dari sebuah organisasi radikal yang mencoba menolak menyetujui teknologi Dr. Caster yaitu RIFT (*Revolutionary Independence from Technology*), yang pimpinannya bernama Bree (Kate Mara). Organisasi ini berpandangan bahwa jika manusia telah mencapai puncak kemajuan teknologi seperti yang dikembangkan oleh Caster, maka sama saja manusia sudah memosisikan diri menggantikan Tuhan. Dunia menjadi tidak seimbang dan akan terjadi kekacauan. Mereka sebisa mungkin menghentikan proyek yang diusung oleh Dr. Caster.

Setelah peristiwa penembakan, ternyata peluru yang mengenai Dr. Caster mengandung racun di dalamnya. Dr. Caster jatuh sakit yang kian hari semakin bertambah parah. Evelyn sangat terpuak dengan kejadian tersebut. Ketika sakit Dr. Caster sudah sedemikian kritis dan usianya tidak berlangsung lama, sebuah ide gila muncul di pikiran Evelyn. Rasa cinta yang teramat mendalam, membuat Evelyn melakukan usaha apapun yang bisa membuat Dr. Caster bertahan hidup, ide gila yang dipilihnya adalah mencoba memindahkan kesadaran Dr. Caster ke dalam sebuah komputer canggih dari teknologi yang telah mereka ciptakan. Max Waters yang menjadi partner Caster sekaligus Evelyn turut membantu percobaan ini. Di ujung usianya yang hampir sekarat, percobaan itu dilakukan dan ternyata membuahkan hasil yang positif. Dr. Caster berhasil hidup dalam dunia maya (komputer). Namun, Max Waters merasakan firasat buruk akan hal tersebut, ia khawatir teknologi tersebut justru mengancam keberadaan umat manusia. Max berusaha memusnahkan hasil percobaan tersebut namun Evelyn sudah teramat kagum dan merasa bisa kembali bersama suaminya lagi. Evelyn segera mencegah Max untuk melakukan pemusnahan tersebut program tersebut.

Evelyn bersama Dr. Caster (yang telah menjadi sebuah program) berhasil mengembangkan kemajuan teknologi yang sangat hebat. Mereka membangun IT Center sendiri. Mereka sanggup mengembangkan revolusi biologis, bisa memberikan kesembuhan terhadap berbagai macam penyakit, bahkan sanggup menghidupkan manusia yang sudah mati.

Mengetahui hal tersebut, RIFT segera bertindak untuk melakukan pencegahan bahkan penghancuran. RIFT memasang rencana untuk menculik Evelyn dari laboratoriumnya, seiring dengan itu, Evelyn juga mulai merasakan

keraguan akan berbagai kemampuan dan kecanggihan suaminya dalam melakukan berbagai hal. Penculikan terhadap Evelyn pun dilakukan. Evelyn terkejut ternyata ia diculik oleh RIFT yang di sana Max dan juga Joseph berpihak kepada mereka. Keraguannya terhadap suaminya kemudian memuncak dengan pembuktian Max. Max memperlihatkan bagaimana air yang ada di alam telah terkontaminasi oleh teknologi PINN, itu artinya akan terjadi pemusnahan terhadap dunia yang alami yang akan tergantikan dengan kehidupan teknologi, tidak mustahil manusia juga akan dibersihkan. Akhirnya Evelyn juga menyetujui untuk mematikan program Caster. Mereka menanamkan sebuah virus dalam tubuh Evelyn agar diunggah oleh Caster.

Mereka berangkat menuju laboratorium Dr. Caster. Para tentara di kejauhan bersiap melakukan penyerangan dan pengeboman, hanya Evelyn yang maju sendirian untuk kembali ke laboratotrium. Namun ternyata, sesampainya Evelyn, ia menemukan Dr. Caster hidup dengan tubuhnya yang masih utuh. Meskipun begitu, Evelyn tahu ia hanya sebuah teknologi yang dimanipulasi.

Menjelang akhir dari film ini, terdapat pertentangan dalam kesadaran seorang Dr. Caster dengan hasrat PINN yang cenderung merusak bagi kehadiran eksistensi manusia di muka bumi. Terdapat pertentangan hebat dalam program tersebut antara kesadaran Dr. Caster dan PINN. Namun, dibantu oleh Evelyn yang datang membawa virus untuk diunggah ke programnya, akhirnya Dr. Caster memutuskan untuk mengunggah virus itu ke dalam programnya, sehingga merusak dan mematikan seluruh program kesadaran dari Dr. Caster maupun PINN. Dengan matinya program ini, berdampak pada seluruh pusat komunikasi dan jejaring internet di seluruh dunia. Seluruh program dan teknologi komputasi di berbagai belahan dunia mengalami kejatuhan. Akibatnya manusia mengalami zaman ketiadaan teknologi atau mengalami kemunduran secara teknologi.

E. Film "Transcendence": Dari Realitas ke Ruang Maya

1. Melampaui Realitas Virtual

Sebagaimana genre yang diusungnya yaitu *sci-fi*, film ini mencoba menampilkan kisah-kisah keilmuan dan saing tersebut menayangkan dua realitas, yaitu realitas dunia nyata dan realitas dunia virtual. Realitas dunia nyata

digambarkan melalui kehadiran interaksi sosial antar individu, manusia satu dengan yang lainnya seperti Johny Deep (sebagai Will Caster) dan Rebecca Hall (sebagai Evelyn Carter) dikisahkan di film "transcendence" sepasang suami istri. Kedua pasangan tersebut terobsesi untuk menciptakan teknologi super canggih yang berfungsi memberi manfaat luar biasa bagi hidup manusia. Program tersebut berupa *Artificial Intelligence* yang melampaui kecerdasan otak manusia. Mereka didukung oleh Max Waters (Paul Bettany) dan Joseph Tager (Morgan Freeman) yang merupakan sahabat karibnya.

Sementara itu, realitas dunia maya digambarkan dengan interaksi manusia di dalam teknologi informasi dan komunikasi. Di dalam *transcendence*, realitas virtual tidak hanya diciptakan sebagai *cyberspace*, tempat berlangsungnya komunikasi, mendekatkan yang jauh, menampilkan abstraksi dan suara secara virtual, tetapi melampaui realitas virtual. *Cyberspace* "dipaksa" menjadi arena tempat tumbuhnya kecerdasan. *Cyberspace* membuat dunianya sendiri. Melakukan aktivitas sebagaimana halnya manusia. Ia memiliki kemampuan merespon pandangan manusia, setiap pendapat, setiap gerak tubuh, setiap kata-kata. Hal ini sangat jelas tampak dalam usaha Dr. Caster bersama isterinya yang berbuah sebuah program bernama PINN. Obsesi Will Caster dan Evelyn terwujud untuk membuat program teknologi kecerdasan yang melampaui kemampuan otak manusia. Tidak hanya itu, dengan itu mereka bahkan mampu memindahkan "kesadaran" suatu makhluk hidup ke dalam suatu program. Dalam percobaannya, seekor monyet bisa dipindahkan "kesadaran"-nya ke dalam komputer, yang dari sini muncul sebuah ide transendensi (*transcendence*). Dengan perpindahan kesadaran itu, komputer tersebut mampu melakukan interaksi layaknya monyet. Teknologi AI inilah yang kemudian diberi nama PINN, program micro-computer yang mampu melakukan interaksi secara mandiri dengan manusia.

Film ini menyuguhkan eksplorasi yang tidak sekadar menampilkan dunia maya sebagai wadah interaksi atau dunia kedua bagi manusia. Lebih dari itu, dunia maya dihidupkan sebagai "menjadi manusia", mencoba mensejajarkan derajatnya dengan manusia, sementara mereka bukan merupakan makhluk hidup. Jika interaksi yang selama ini dibentuk oleh teknologi virtual adalah usaha untuk mewadahi interaksi manusia, maka film ini menghadirkan teknologi dengan

memposisikannya sebagai makhluk hidup, mampu berfikir, merespon, dan berbicara. Film ini menggeser posisi teknologi dari ia sebagai yang pasif (kebendaan) menjadi barang yang aktif (makhluk hidup).

2. Peleburan Identitas

Berangkat dari penceritaan film yang berusaha menampilkan dunia virtual sebagai sesuatu yang aktif, secara umum film ini mencoba memaksakan teknologi sebagai identitas yang utuh. Sebagaimana manusia, teknologi juga dianggap mampu seperti manusia, bahkan melampauinya. Teknologi menjadi unggulan dalam rangka membantu kehidupan dan kelangsungan manusia di dunia nyata.

Tokoh utamanya Dr. Will Caster dihadirkan dengan mempunyai identitas ganda. Dalam dunia nyata, ia berperan sebagai suami dari Evelyn yang tampak kusut, banyak pikiran, namun sangat mencintai isterinya (begitu juga dengan Evelyn yang kemudian membuat duplikasi kesadaran Caster ke dalam komputer). Selain itu, Dr. Caster adalah seorang peneliti hebat yang kemudian membuat teknologi super canggih yang disebut *transcendence* (kemampuan memindah kesadaran makhluk hidup ke dalam komputer).

Sementara dalam dunia virtual, identitasnya melebur. Akibat sakit Dr. Caster yang tak kunjung sembuh, ide gila dari Evelyn melahirkan wujud Dr. Caster dalam bentuk virtual, tidak lagi ganda, tetapi Dr. Caster benar-benar menjadi realitas sebagai dirinya tetapi dalam dunia virtual, sementara dalam dunia nyata jasmannya sudah meninggal. Ia menjadi sosok virtual *reality* yang memiliki kecerdasan, beragam kemampuan yang dianggap mampu mendobrak keterbatasan manusia dalam bidang teknologi. Ia memiliki kemampuan mengendalikan macam transaksi online, aktivitas online, menyembuhkan berbagai macam penyakit, melakukan pendeteksian emosi manusia melalui suhu dan hormon tubuh, dan membuat segala macam benda yang rusak menjadi utuh. Benar-benar kemampuan di luar kendali manusia. Sehingga pertanyaan mengenai apakah Dr. Caster ingin membuat Tuhan sendiri, iya, dia kini menciptakan Tuhan sendiri.

Sebenarnya dalam film ini, ada hal yang cukup sulit diidentifikasi jika filmnya tidak dicermati dengan seksama. Ketika kesadaran Dr. Caster berhasil dipindahkan ke dalam PINN, identitasnya tampak tidak jelas, kabur. Apakah ia

memang Dr. Caster atukah justru PINN yang menyamar sebagai Dr. Caster. Namun, di menuju detik-detik penghujung film ini, tampaknya menjadi jelas bahwa identitas Dr. Caster yang sebelumnya bersama Evelyn bukan merupakan Dr. Caster sebagaimana kesadarannya yang asli, kesadarannya telah diracuni oleh program PINN. Baru setelah Evelyn tertembak di adegan akhir dan ia berusaha menyadarkan Dr. Caster atas perbuatannya karena telah melampaui batas dan memusnahkan kemanusiaan umat manusia. Usaha ini berhasil dan Dr. Caster mengunggah virus yang bisa mematikan dirinya melalui Evelyn.

Di sini, persoalan identitas benar-benar kabur, tidak jelas, mana manusia sebagai eksistensi yang berada dan manusia sebagai kesadaran dirinya. Keduanya melebur ke dalam satu medium. Ini menjelaskan tentang arti penting pertanyaan mengenai mana diri yang sebenarnya ketika manusia dihadapkan pada dunia virtual.

3. Keterbelahan Kelompok Di Antara Ruang Nyata dan Ruang Maya

Transcendence dibangun melalui hubungan di antara dua kelompok: satu kelompok berambisi pada pengembangan sains dan teknologi yang melampaui manusia dan yang lainnya membuat pengecualian, ingin agar teknologi cukup bisa dikendalikan oleh manusia, jangan sampai teknologi malah merusak dan menghancurkan manusia.

Kelompok yang mewakili pengembangan sains dan teknologi jelas adalah keluarga dari Dr. Will Caster yaitu dia dan istrinya, sementara yang berlawanan dengan itu adalah kelompok RIFT dan juga organisasi anti-teknologi yang sempat disebutkan dalam film. Meskipun hanya ada dua kelompok, seiring cerita berjalan, dalam film ini tampaknya muncul sebuah kelompok penengah, kelompok yang menjadi jembatan di antara ambisi teknologi dan eksistensi keaslian manusia. Mereka mencoba untuk sebisa mungkin melihat dan mempertimbangkan kenyataan yang dihadapkan antara dua kelompok tersebut. Kelompok ini diwakili oleh Max dan Joseph. Max yang berhubungan baik dengan Evelyn harus menjauhinya karena pemahaman mereka yang berbeda, ketegangan terlihat jelas ketika mereka memutuskan akan memindah Dr. Caster ke dalam komputer atau tidak.

4. Dunia Tanpa Ruang

Film ini benar-benar mendobrak banyak pandangan dunia mengenai konsep ruang dan dimensi-dimensinya. Kita mendapati dalam kehidupan bahwa inilah dunia yang sesungguhnya. Dunia nyata, dunia yang diciptakan Tuhan dan kita tinggal dalam sebuah planet bernama bumi dengan ruang semesta yang tak dapat dijangkau ujungnya. Namun kehadiran dunia maya membuat ruang baru bagi kelangsungan hidup manusia. Dunia virtual membentuk sebuah tempat di mana interaksi manusia bisa berlangsung tanpa keduanya harus saling hadir. Dunia virtual menjadi dunia kedua, bahkan dianggap mengancam dunia manusia.

Kenyataan tersebut bahkan melampaui apa yang diprediksi ilmuwan di kehidupan. Dalam film ini, dunia virtual bukan hanya menjadi tempat bagi terjadinya interaksi antar manusia, makhluk hidup, melainkan tempat bagi hadirnya eksistensi manusia itu sendiri secara sadar. Berawal dari teknologi Dr. Caster yang mampu memindahkan kesadaran makhluk hidup ke dalam mesin komputer, dari sinilah terbantahkan semua pandangan mengenai dunia virtual hanya sebagai benda, yakni teknologi yang pasif bila tanpa kendali manusia. Melalui upaya yang sungguh-sungguh, teknologi sebagaimana juga manusia memiliki kesadaran, memiliki kemampuan merespon kehidupan, gerak-gerik, dan cara hidup manusia. Bahkan ia mampu merasuk ke dalam diri manusia. Teknologi tidak lagi terbatas dengan jasmani dan kedirian makhluk hidup secara fisik, mereka mampu menyatu, melebur ke dalam hidup manusia.

Sebagaimana terpapar dalam film, masuknya Dr. Caster yang menjelma bersama PINN telah melahirkan teknologi super canggih yang melampaui realitas dunia virtual itu sendiri. Mereka membuat berbagai macam terobosan yang dianggap mampu membantu dan memenuhi segala keterbatasan manusia. Memulihkan segala macam penyakit, memulihkan stabilitas alam, menjernihkan air, menghidupkan tumbuhan-tumbuhan yang mati, bukan hanya itu, manusiapun matipun mampu dibangkitkan sebagaimana tersurat dalam adegan ketika Evelyn diculik dan ia mempertanyakan keberadaan Martin. Martin yang selama ini diketahuinya bekerja di laboratorium ternyata sudah lama meninggal, Martin yang hidup sebelumnya merupakan Martin yang telah diprogram oleh Dr. Caster.

5. Dari Realitas ke Ruang Maya

Memasuki abad ke 21 (*millenium era*), informasi menjadi seperti ledakan dan banjir pengetahuan di berbagai belahan dunia akibat pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Jaringan komputer yang mendunia dan terhubung melalui internet, masyarakat dunia mampu melakukan interaksi dari berbagai sisi bumi, timur, barat, utara, dan selatan. Semua mampu terhubung dengan internet. Internet memberikan kelangsungan bagi munculnya tatanan dunia baru tempat interaksi sosial secara *on-screen* hadir, bahkan mampu menjadi tempat bertumbuhnya berbagai macam ideologi-ideologi dunia, kapitalisme misalnya adalah contoh nyata yang sering kita rasakan hari ini.³² Manusia begitu mudah di depan layar ingin melakukan banyak hal, mencari segala macam informasi dan melakukan beragam interaksi. Manusia sedang menuju perubahan kehidupan secara radikal dari realitas nyata menuju realitas maya.

Kecanggihan teknologi komputer belakangan telah mengalami peningkatan pengguna yang amat drastis. Komputer dalam bahasa yang singkat, adalah jenis kebutuhan primer baru bersanding dengan sandang, pangan dan papan di kehidupan manusia. Ia memudahkan, menyederhanakan segala aktivitas yang dulunya harus dilakukan oleh manusia dalam waktu lama. Revolusi komputer tidak hanya berhenti sampai kepada upaya dalam memberi kemudahan bagi manusia. Komputer juga didorong untuk melakukan hal yang lebih, yaitu membuat kecerdasannya sendiri, sebagaimana manusia dengan kehidupannya. Hal ini pula yang diceritakan dalam film *Transcendence*. Ambisi pada pemujaan teknologi sebagai solusi dan harapan bagi peradaban manusia untuk menuju dan membawa pada kesejahteraan. Ia memunculkan satu golongan yang disebutkan oleh Slouka sebagai kaum neo-futuris. Bahwa teknologi dan segala yang berkait-kelindan dengannya adalah revolusi kemajuan nalar dan hidup manusia. Teknologi mesti disambut dengan suka-cita karena memberi harapan-harapan baru bagi kemungkinan-kemungkinan yang bisa dilakukan manusia di masa depan.

Meskipun begitu, film tersebut juga tidak melulu menggambarkan kamapapanan dan ambisi teknologi canggih yang dibawanya. Film ini juga menggambarkan pertentangan dari kelompok yang anti terhadap kecanggihan

³² Astar Hadi, vii.

teknologi bagi hidup manusia. Kelompok yang selanjutnya disebut oleh Slouka sebagai kaum dystopian. Suatu istilah untuk menggolongkan manusia-manusia yang kritis dan melawan terhadap derasny teknologi yang masuk dalam berbagai dimensi kehidupan. Kelompok ini dalam film tersebut direpresentasikan oleh organisasi RIFT.

Hampir disepanjang alur kisah, penonton disuguhkan dengan berbagai ketegangan antara teknologi yang memberi harapan baru dan dampak-dampaknya yang meskipun positif tetapi lebih banyak membawa kepada kerusakan. Pertentangan ini terus menerus berlangsung hingga akhir cerita. Dalam film ini, agak samar untuk mengidentifikasi adanya kehadiran kelompok techno-realis. Kelompok yang cenderung moderat terhadap teknologi. Namun penulis bisa menyebutkan di antara beberapa yang agak lebih rasional dan penuh pertimbangan dalam menerima hadirnya kecanggihan teknologi super ini adalah Max Waters dan Joseph Tager. Ini bisa kita lihat dari penolakannya ketika Evelyn terpengaruh ambisi menghidupkan Caster dan penerimaan terhadap argumen-argumen dari organisasi RIFT, namun bukan berusaha untuk menghancurkan teknologi sama sekali, tetapi bagaimana agar teknologi tetap berada dalam kendali manusia, bukan manusia yang dikendalikan oleh teknologi.

F. Kesimpulan

Dalam film ini dapat kita tarik beberapa konklusi, film ini membantu kita melihat dua aliran yang disebut oleh Wilhem yang kemudian juga menjadi basis bagi Slouka, yaitu dystopian dan neofuturis. Terlihat bahwa adanya pertentangan pendapat terhadap kemajuan teknologi di mana di satu pihak teknologi merupakan jalan untuk menggapai harapan-harapan untuk menjadikan alam menjadi lebih baik namun di sisi lain terdapat kelompok yang menolak kemajuan teknologi ini. Mereka menganggap bahwa jika ini terjadi maka kemanusiaan pada dasarnya sedang mengarah pada satu kesimpulan bahwa manusia sudah bertindak seperti Tuhan dan membawa kehancuran terhadap dunia.

Mereka, para pemberontak ini merasa ambisi-ambisi yang dilakukan tersebut merupakan upaya perampasan hak-hak dan peran manusia oleh teknologi di dalam alam semesta ini. Bergesernya peran manusia ke tenaga mesin ini

merupakan sebuah perusakan dunia bagi mereka, namun karena ambisi tersebut kelompok yang berambisi ini tetap melakukan usahanya mereka melepaskan kehidupan realita dan tidak berpikir tentang komunitas. Yang terpikir oleh mereka adalah bagaimana harapan ini tercapai. Mereka akan menyingkirkan orang-orang yang tidak sejalan dengan keinginan-keinginan mereka mengisolasi diri.

Daftar Pustaka

- Abdul Kadir, and Wahyuni Terra CH. *Pengenalan Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Andi, 2007.
- Ahmad Zaini. "Media Teknologi Informasi Modern Sebagai Wasilah Dakwah." *At-Tabayir* 2, no. 1 (2015).
<http://journal.stainkudus.ac.id/index.php/komunikasi/article/view/459>.
- Astar Hadi. *Matinya Dunia Cyberspace: Kritik Humanis Mark Slouka terhadap Jagat Maya*. Yogyakarta: Lkis Pelangi Aksara, 2004.
- Benedict Anderson. *Imagined Communities: Reflections on the Origin and Spread of Nationalism*. London ; New York: Verso, 2006.
- Daniel Dhakidae. *Cendekiawan dan kekuasaan dalam negara Orde Baru*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2003.
- Fachrul Kurniawan. "PEMANFAATAN LANGSUNG TEKNOLOGI INFORMASI DALAM DAKWAH ISLAM." *ULUL ALBAB Jurnal Studi Islam*, September 17, 2013. <https://doi.org/10.18860/ua.v0i0.2379>.
- Farah Shovia Hannany. "Evelyn Caster's Struggles as Reflected in Transcendence." Thesis, Universitas Diponegoro, 2018.
- Farhan, Farhan. "PESAN DAKWAH FELIX SIAUW DI MEDIA SOSIAL (PERSPEKTIF MEANING AND MEDIA)." *Al-Idarah: Jurnal Manajemen Dan Administrasi Islam* 1, no. 2 (December 30, 2017): 209. <https://doi.org/10.22373/al-idarah.v1i2.2242>.
- Jack Febrian, and Andayani Farida. *Kamus Komputer Dan Istilah Teknologi Informasi*. Bandung: Informatika, 2002.
- Jeff Zaleski. *Spiritualitas Cyberspace: Bagaimana Teknologi Komputer Mempengaruhi Kehidupan Keberagamaan Manusia*. Bandung: Mizan, 1999.
- John Feather, and Paul Sturges. *International Encyclopedia of Information and Library Science*. 2nd ed. Routledge, 2013.
- Mark Slouka. *Ruang yang hilang: pandangan humanis tentang budaya cyberspace yang merisaukan*. Translated by Yasraf Amir Piliang and Zulfahmi Andri. Bandung: Mizan Pustaka/Kronik Indonesia Baru, 1999.

- Marshall McLuhan. *The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man*. New York: New American Library, 1969.
- Moch Idochi Anwar. *Pengembangan Sistem Informasi Di Perguruan Tinggi*. Jakarta: Rajawali Press, 2009.
- Siobhan Lyons. "Death, Humanity and Existence." In *Death and the Machine*, by Siobhan Lyons, 9–26. Singapore: Springer Singapore, 2018.
https://doi.org/10.1007/978-981-13-0335-7_2.
- Wilhelm, Anthony G. *Democracy in the Digital Age: Challenges to Political Life in Cyberspace*. New York: Routledge, 2000.
- Yvonne Foerster. "Singularities and Superintelligence: Transcending the Human in Contemporary Cinema." *Trans-Humanities Journal* 9, no. 3 (2016): 33–50. <https://doi.org/10.1353/trh.2016.0020>.
- Zulfikar, Alif Ryan, and Mikhriani Mikhriani. "PENGARUH SOCIAL MEDIA MARKETING TERHADAP BRAND TRUST PADA FOLLOWERS INSTAGRAM DOMPET DHUAFA CABANG YOGYAKARTA." *Al-Idarah: Jurnal Manajemen Dan Administrasi Islam* 1, no. 2 (December 30, 2017): 279. <https://doi.org/10.22373/al-idarah.v1i2.1663>.