Dari Diri-Kedua (*Second Self*) hingga Merebut Kembali Percakapan (*Reclaiming Conversation*): Kajian Karya Sherry Turkle tentang Budaya Komputer hingga Media Sosial

Putut Widjanarko
Paramadina Graduate School of Communication
Universitas Paramadina

Pendahuluan

McLuhan (1962, 1965) berpendapat bahwa teknologi, termasuk teknologi media dan komunikasi, mengubah umat manusia—baik yang tampak dari luar maupun pada tingkat kesadaran personal, Baginya, pada dasarnya setiap teknologi adalah perpanjangan tubuh, indera, sistem saraf dan bahkan kesadaran manusia. Sehubungan dengan perpanjangan indera, McLuhan (1962) berpendapat bahwa jika teknologi diperkenalkan, baik dari dalam ataupun luar, maka teknologi itu akan akan memberikan tekanan baru pada indera seseorang (seperti media cetak menekankan indera penglihatan dibanding indera pendengaran pada budaya lisan sebelumnya). Karena itu rasio antar indera pun berubah. Akibatnya, McLuhan (1962) menegaskan bahwa, "Kita tak lagi sama, begitu juga mata dan indera kita …. Hasilnya adalah perubahan rasio antar indera, semacam kehilangan identitas" (hal. 23).

Menurut Davis (1998), teknologi media adalah antarmuka antara diri dan dunia luar. David berpendapat bahwa, "Saat kita menemukan alat komunikasi baru–gendang bicara, gulungan papyrus, buku cetakan, komputer, *pager*–kita merekonstruksi diri dan dunia secara parsial, menciptakan peluang baru (dan jebakan baru) bagi pemikiran, persepsi, dan pengalaman sosial" (hal. 4). Selain itu, dengan menciptakan media baru, teknologi media menjadi bagian dalam diri dan membentuk dasar bagi diri membangun realitas.

Salah satu ahli yang membahas dengan sangat baik mengenai soal-soal tersebut, sejak awal perkembangan komputer pribadi hingga dunia sosial media saat ini, adalah Sherry Turkle, seorang profesor dari Massachusetts Institute of Technology. Ia telah mempelopori studi yang berkaitan hubungan antara teknologi baru dengan kemanusiaan sejak sejak pertengahan 1970-an dan hingga masih terus mengajar dan meneliti di bidang tersebut. Oleh Strate (2019), buku karya Turkle yang berjudul *Alone Together* (2011) dimasukkan ke dalam daftar buku yang direkomendasikan untuk dibaca bagi sesiapa yang ingin mengetahui bidang kajian Ekologi Media.

Mengenal Sherry Turkle

Saat ini Sherry Turkle adalah profesor pada program studi Science, Technology and Society di MIT (Massachusetts Institute of Technology). Lingkup penelitian Turkle adalah sisi subjektif dan psikologis hubungan manusia dengan teknologi, terutama komputer, media sosial, teknologi *mobile*, dan robotik sosial (https://sherryturkle.mit.edu/). Ia telah menekuni pekerjaannya selama hampir setengah abad, sejak bergabung dengan MIT di pertengahan 1970-an.

Turtle meraih gelar Ph. D. di bidang Sosiologi dan Psikologi Kepribadian dari Harvard University. Disertasinya tentang kemunculan budaya psikoanalisis di Perancis (Turkle, 1978) telah memberikan dasar yang kuat untuk menganalisis hubungan antara manusia dengan komputer.

Turkle menjadi staf pengajar di MIT pada 1976, dan terkesan dengan wacana psikologi dan filosofis yang melingkupi komputer yang digunakan oleh mahasiswa dan rekan sejawat di fakultasnya untuk menjelaskan proses mesin (Brockman, 1998; Turkle, 1984). Turkle memperhatikan bahwa istilah-istilah yang berhubungan dengan fungsi mental manusia sering digunakan bahkan dalam diskusi paling teknis tentang komputer. Turkle tertarik karena banyak bawa metafora komputasional digunakan oleh rekan dan mahasiswa di MIT dalam memikirkan dan mendiskusikan politik, pendidikan, proses sosial, dan diri. Bagi Turkle, fenomena ini sangat mirip dengan proyek riset doktoralnya tentang bagaimana terminologi psikoanalisis digunakan secara luas dalam gerakan sosial di Perancis di akhir tahun 1960-an. Saat itu, bahasa psikoanalisis digunakan dalam retorika partai-partai politik, program pelatihan guru sekolah, dan bahkan nasihat percintaan di kolom suratkabar (Turkle, 1984).

Turkle telah menulis enam buku, empat di antaranya akan ditelaah dalam makalah ini. Selain itu ia telah menyunting beberapa buku lain yang relevan dengan pokok-pokok gagasannya, serta artikel-artikel ilmiah. Turkle telah memposisikan diri sebagai salah satu ilmuwan paling otoritatif di bidangnya. Sebagai contoh, ia dinobatkan sebagai salah satu dari Top Ten Wired Women oleh ABC News.com pada 2002, salah satu dari Innovator of the Internet di majalah *Time* tahun 2000, dan salah satu dari 50 orang paling berpengaruh di dunia maya pada 1995. Ia tampil di sampul depan majalah *Wired* terbitan April tahun 1996.

Turkle juga telah menerbitkan autobiografinya yang berjudul *The Empathy Diaries: A Memoir* (2021), yang berisi tidak hanya kisah hidupnya tetapi juga autobiografi intelektualnya. Dalam buku itu digambarkan dengan menarik, salah satunya, bahwa ternyata pada saat awal karirnya, lingkungan akademik di MIT tidak terlalu menyambut baik pendekatan kajian teknologi yang diusung oleh Turkle. Proses pengangkatan Turkle menjadi dosen tetap MIT malah sempat ditolak. Akhirnya Turkle diterima kembali setelah berjuang untuk meyakinkan bahwa pendekatannya justru sangat penting bagi atomosfer akademik MIT yang sangat menekankan pada sains alam dan teknik rekayasa (*engineering).*

Kumputer dan Diri-Kedua (*Second Self*)

Buku pertama Turkle yang dibahas adalah *The Second Self: Komputers and Human Spirit* (1984). Seperti yang diindikasikan pada judul buku, pokok argumennya adalah orang berinteraksi dengan komputer dimana komputer "dapat berindak sebagai proyeksi diri, sebagai cermin pikiran" (1984, hal. 15). Metodologi penelitian Turkle adalah etnografi. Ketika memungkinkan, ia terlibat dalam kehidupan dan kegiatan ritual informannya, dan mewawancarai lebih dari empat ratus orang, sekitar setengahnya anak-anak dan setengah lagi orang dewasa.

Untuk memahami perspektif Turkle tentang persoalan diri dan identitas di Internet, pertama-tama kita harus melihat pandangannya tentang bentuk hubungan antara individu dengan komputer. Memang inilah titik awal Turkle menjelaskan persoalan identitas di Internet dan hubungan antara manusia dan mesin secara umum (komputer, binatang peliharaan, boneka, dan lain-lain). Selain itu Turkle secara konsisten menerapkan pendekatan dimensi subyektif di studi terakhirnya, setelah pertama kali dimanfaatkan pada awal 1980-an untuk menjelaskan hubungan antara manusia dan komputer. Buku ini telah menjadi acuan banyak penelitian mengenai aspek psikologis Internet. Seperti yang disampaikan Bell (2001, hal. 211) dengan singkat, "Sebagai sebuah model dalam meneliti persoalan identitas *online*, karya ini tak terkalahkan."

Pertama-tama, Turkle tidak melihat komputer sebagai *rational* dan dibatasi oleh "mesin analisis" logis yang membantu memproses informasi dalam pekerjaan, pendidikan, atau hiburan. Malahan Turkle (1985) melihat komputer "dalam hal 'sifat kedua'-nya sebagai sebuah objek

penggugah (*evocative object)*, objek yang menarik, mengganggu ketenangan, dan mempercepat pikiran" (hal. 13). Lebih dari sekedar mesin yang membantu dan mendukung kita, komputer mempengaruhi cara kita berpikir, terutama cara kita memikirkan diri kita: tentang hidup, kecerdasan, dan identitas. Menurut Turkle, "Komputer adalah sebuah 'mesin metafisis,' sebuah 'mesin psikologis,' bukan karena dikatakan memiliki psikologi, namun karena pengaruhnya pada cara kita memikirkan diri kita sendiri" (hal. 16). Bagi Turkle, dorongan untuk memikirkan diri sendiri adalah efek kultural terpenting dari kehadiran komputer.

Turkle (1985) menegaskan bahwa kita harus mengakui besarnya keragaman hubungan antara mesin dan manusia, dan menolak stereotipe bahwa hanya ada satu jenis pertemuan antara manusia dan komputer–"stereotipe yang terbangun dari citra pekerja yang mengikui ritme mesin komputer atau anak-anak menghadapi komputer yang memberikan soal-soal latihan matematika" (hal. 14-15). Komputer pibadi akan menjadi objek umum dalam kehidupan sehari-hari untuk hiburan, belajar dan bekerja. Karena itu, "Setiap orang akan berkesempatan berinteraksi dengan komputer yang bertindak sebagai proyeksi sebagian diri, sebagai cermin pikiran" (hal. 15). Tak seperti teknologi sebelumnya, kehadiran komputer dalam kehidupan manusia akan membina bentuk keintiman baru (*new intimacy)* dan model pikiran baru sebagai mesin.

Turkle (1985) kemudian meneliti bagaimana komputer masuk dalam proses tumbuh kembang, budaya peretas, dan dampak kecerdasan buatan. Dengan menggunakan perspektif psikologi perkembangan, yaitu tahap metafisik, penguasaan, dan identitas, Turkle menjelaskan hubungan antara anak-anak dengan komputer. Anak-anak termuda, berusia sekitar empat hingga delapan tahun tertarik dengan pertanyaan-pertanyaan metafisik: hubungan sebab-akibat, kehidupan, kematian, dan kesadaran. Pertanyaan mengenai darimana asalnya benda, apakah benda itu hidup atau mati, biasa ditanyakan anak-anak di usia ini. Dengan mengadakan penelitian etnografis selama lebih dua ratus anak-anak pengguna komputer, Turkle menyimpulkan bahwa mereka mendefinisikan kehidupan berdasar karakteristik psikologis, bukan dengan ciri lain seperi bergerak (benda disebut hidup karena bergerak), pertumbuhan (benda disebut hidup karena tumbuh), dan aktivitas hidup lain seperti bernapas, metabolisme, dan bahkan kecerdasan. Emosi adalah karakteristik penentu benda hidup daripada yang lainnya.

Walaupun berlanjut hingga usia sekitar delapan sampai sepuluh tahun, pertanyaan metafisis tersebut tak terlalu penting lagi bagi mereka. Malahan anak-anak sibuk dengan keinginan menguasai hal-hal yang dapat dilakukan dengan komputer. Turkle (1985) menegaskan bahwa anak-anak di usia ini didominasi dengan tindakan, bukan perenungan. Tantangan seperti memenangkan permainan dan menghasilkan efek visual yang mempesona adalah hal yang dicari saat berhubungan dengan komputer. Terutama dalam *game* komputer, anak-anak mulai mengalami semacam diri kedua. *Game* komputer mendorong anak-anak mengidentifikasi dirinya dengan tokoh fiksi ilmiah, kisah perang, atau tokoh yang diciptakan pemrogram, sehingga mendapatkan suatu alternatif diri.

Ketika usia bertambah, ada suatu masa kembali pada perenungan. Namun alih-alih perenungan metafisis, Turkle (1985) menunjukkan bahwa perenungan tersebut bertubi-tubi adalah tentang dirinya. Dalam kata-kata Turkle, "Pertanyaan tahap pertama, Ini mesin apa, dan kedua, Apa yang bisa kulakukan dengan mesin ini? Kepada siapa aku memberi jalan?" (hal. 138). Penegasan atau pencarian identitas menjadi jelas dan menuntut bagi anak-anak muda ini, saat mereka berusaha menyesuaikan diri dalam hubungan sosial yang semakin kompleks. Eksperimen–seperti dalam busana, subkultur anak muda, musik, dan lainnya – dilakukan oleh para remaja untuk membangun kesadaran identitas dirinya.

Dalam konteks yang lebih luas, komputer telah mempertanyakan gagasan tentang apa makna menjadi manusia, karena mereka berada dalam batas antara berpikir dan tak berpikir, antara hidup dan bukan-hidup. Menurut Turkle (1985), tantangan ini bukanlah belum ada dalam sejarah umat manusia. Saat Copernicus menyatakan bahwa Bumi bukanlah pusat alam semesta, status kemanusiaan tergerus dari pusat penciptaan menjadi penghuni planet kecil di keluasan ruang angkasa. Penegasan Darwin bahwa manusia adalah keturunan binatang tak diragukan lagi menurunkan status manusia. Namun setiap tantangan tersebut diikuti dengan penegasan ulang untuk mengembalikan keunggulan manusia. Setelah Copernicus, kita mengembalikan diri pada pusat sebagai makhluk cerdas, bukan makhluk fisik, di alam semesta. Dan mungkin kita bersaudara dengan binatang, namun kita adalah hasil sempurna dari proses evolusi. Sebagai respon terhadap komputer, menurut Turkle "Yang membedakan kita berbeda dengan mesin adalah cinta dan kasih sayang, dorongan spiritual dan sensual, kegembiraan yang melekat pada kepahlawanan, dan kehangatan dan keakraban rumahtangga" (hal. 311).

Identitas dan *The Life on the Screen*

Buku kedua adalah *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet* (1995), yang terbit ketika Internet mulai diperkenalkan secara luas. Jika dalah *The Second Self* Turkle memusatkan perhatian pada hubungan satu-ke-satu antara komputer tunggal dengan manusia, dalam *Life on the Screen* ia ia mengalihkan perhatian pada bagaimana komunikasi dengan mediasi computer membawa perubahan pada konsep dasar manusia tentang identitas, kehidupan, dan kecerdasan. Bagi Turkle, hubungan satu-ke-satu antara seseorang dengan satu mesin, transformasi identitas telah digantikan dengan transformasi lain yang diaktifkan oleh Internet. Dalam menjalankan penelitiannya, Turkle lagi-lagi menggunakan observasi etnografi dan klinis yang melibatkan sekitar seribu informan, dimana hampir tigaratus informan adalah anak-anak. Selain mewawancarai, Turkle sendiri juga terlibat dalam beberapa Multi User Dungeon (MUDs) dan Internet Relay Chat (IRC) untuk mendukung penelitiannya. Pada tahun-tahun berikutnya, sebagian isi *Life on the Screen* dicetak ulang dalam beberapa buku antologi dan jurnal (sebagai contoh, lihat Turkle, 1996a, 1996b, 1997a, 1997b, 1999), yang menandakan bahwa karya Turkle telah diterima sebagai salah satu karya terpenting di bidang tersebut.

Menurut Turkle (1995), dalam hubungannya dengan teknologi ada ketegangan internal kompleks dalam pikiran manusia dan budaya antara penerimaan dan penolakan analogi dengan "mesin". Di satu sisi, manusia menekankan bahwa ia berbeda dengan mesin karena memiliki emosi, tubuh, dan kecerdasan. Tak peduli seberapa canggih mesinnya, ciri-ciri ini tak pernah mampu dikuasai mesin. Di sisi lain, ada kecenderungan manusia bermain dan berinteraksi dengan program komputer dengan memperlakukan seolah komputer bernyawa atau hampir bernyawa. Bagi Turkle, "Citra tenang mesin pernah hampir mendekati citra tentang manusia, seperti citra manusia pernah mendekati citra mesin" (hal. 177). Manusia sekarang menggambarkan kehidupan politik, ekonomi, dan sehari-hari dan berpikir dalam bahasa yang *resonant* dengan bentuk metafora mesin tertentu. Sehubungan dengan diri dan identitas, Turkle menyatakan bahwa "citra baru tentang keserbaragaman (*multiplicity*), heterogenitas, fleksibilitas, dan fragmentasi mendominasi pemikiran terkini tentang identitas manusia" (hal. 178).

Metafora bahwa komputer adalah diri kedua telah digunakan untuk menggambarkan perubahan identitas yang disebabkan oleh hubungan manusia dengan mesin. Sekarang perubahan identitas dibantu oleh Internet, dimana para pengguna terhubung oleh sistem jaringan komputer. Ketika orang semakin terjalin dengan teknologi dan terjalin satu sama lain melalui teknologi, jarak

konvensional antara teknologi dan manusia semakin sulit dipertahankan, "Apakah kita menjalani hidup *di luar* layar ataukah hidup *dalam* layar?" (hal. 21).

Turkle (1995) berpendapat bahwa komputer dan Internet jelas sebagai fenomena posmodern yang ditandai dengan istilah-istilah seperti "*decentered,"* "cair (*fluid*)*","*nonlinear," dan "buram (*opaque*)." Ini berlawanan dengan gagasan modernisme yang telah mendominasi pandangan dunia Barat sejak Abad Pencerahan yang ditandai dengan istilah-istilah "linier," "logis," dan "hirarkis." Sebagai contoh, identitas dalam gagasan posmodern tak lagi dianggap tunggal dan otomatis, namun dapat di-*decentered*, berganda, dan cair.

Pertama-tama, fenomena ini ditandai dengan cara pemanfaatan antarmuka (*interface)* dalam hubungan manusia-mesin (Turkle, 1995). Di tahun 1980-an, ada dua gaya antarmuka sistem operasi yang bersaing yang menunjukkan benturan antara estetika modernisme dan posmodernisme. Kubu modernisme diwakili oleh komputer pribadi IBM (dan turunannya) yang menggunakan sistem operasi berbasis uama pada linieritas, perintah teks, dan aturan yang ditetapkan sebelumnya. Dalam perspektif ini, komputer dianggap sebagai perpanjangan alat mekanis untuk membantu manusia menyelesaikan tugasnya – komputer dalam budaya kalkulasi. Pengguna harus menghapal perintah-perintah atau meminta bantuan buku manual untuk bekerja dengan sistem operasi seperti ini.

Pendekatan posmodernisme diwakili oleh Macintosh yang diperkenalkan pada tahun 1982. Tak seperti sistem operasi IBM, pengguna Macintosh tak mengandalkan perintah-perintah teks-linier-logis untuk mengoperasikannya. Malahan ikon-ikon grafis (tempat sampah, map, gunting, dan sebagainya) mewakili perintah-perintah dan tetikus akan membantu pengguna mengarahkan jalannya melintasi informasi seolah mereka akan melintasi ruang angkasa. Alih-alih mendukung estetika kalkulasi dan rasionalitas seperti yang dilakukan sistem operasi IBM, Macintosh mendorong pengguna bermain, mengutak-atik, dan bersimulasi–komputer dalam budaya simulasi. Bagi Turkle (1995, hal. 35), "Memakai Macintosh, aturannya adalah eksplorasi." Dengan diperkenalkannya Microsoft Windows pada 1985 yang mengadopsi gaya ikonik Macintosh, estetika posmodernisme pada antarmuka komputer sejak itu menjadi standar–menandakan diterimanya budaya posmodern dalam dunia komputasi. Turkle menegaskan bahwa banyak estetika komputer baru yang mirip dengan karakteristik posmodernisme yang dijelaskan oleh teoritikus terkenal Fredric Jameson, yaitu "mengutamakan permukaan daripada kedalaman, simulasi daripada 'kenyataan,' permainan daripada keseriusan" (hal. 44)

Menurut Turkle, saat ini budaya komputer telah bergeser dari yang sebelumnya dominan pemrograman seperti yang digunakan di awal perkembangan teknologi komputer menjadi manipulasi simulasi. Keahlian pemrograman memang masih diajarkan di sekolah profesional komputer, namun keahlian tersebut tak dibutuhkan pengguna komputer lainnya. Pengguna kebanyakan kemungkinan besar menganggap komputer "sebagai permukaan simulasi cair untuk menulis dan bermain daripada sebagai mesin rigid untuk memprogram. Atau kemungkinan besar menganggap komputer sebagai gerbang komunikasi" (hal. 60). Alih-alih menyibukkan diri mempelajari buku manual petunjuk sebelum menggunakan komputer atau bermain *game*, pengguna diajak untuk belajar melalui eksplorasi yang menyenangkan. Di titik ini Turkle berpendapat bahwa proses mengotak-atik teoritis ini menggambarkan hal yang diacu antropolog Perancis Claude Levi-Strauss sebagai *bricolage*, dimana individu dan budaya menggunakan objek di sekitarnya untuk memperoleh dan memahami pengetahuan. Ketika budaya komputer tertanam lebih dalam masyarakat dan lebih diterima secara luas, komputer menjadi gerbang bagi individu dan budaya pada pengetahuan, gagasan, dan cara pandang dunia yang lebih sesuai.

Selain antarmuka postmodern, kecerdasan buatan (AI) dan Internet adalah satu jalan bagi pengguna untuk merasakan posmodernisme (Turkle, 1995). Karena bisa untuk pembangunan dan pembangunan ulang diri, Internet menjadi sebuah laboratiouum sosial bagi manusia untuk merasakan identitas berganda yang menjadi ciri kehidupan posmodern. Bagi Turkle, Internet telah berkontribusi untuk memikirkan identitas sebagai keserbaragaman (*multiplicity*), dan memasukkan psikoanalisis dan pos-struktruralisme pada upaya posmodern untuk menjadikan identitas tidak sebagai struktur permanen dalam pikiran, namun sebagai sebuah domain pembicaraan dan wacana. Teori psikoanalisis Sigmund Freud menawarkan sebuah pandangan *decentered* tentang diri (Ego, Superego, dan Id), sementara itu pos-strukturalisme Jacques Lacan menegaskan ego *decentered* yang lebih radikal karena "rantai asosiasi kompleks yang menyusun makna bagi setiap individu yang mengarah pada titik ujung tanpa akhir diri yang inti" (hal. 178).

Turkle (1995) mengisi sebagian besar bukunya dengan penjelasan keserbaragaman identitas dengan mendiskusikan MUDs (Multi-User Dungeons), yang sekarang bisa disebut sebagai *game* online. Di sini pengguna komputer bergabung dalam ruang maya untuk bermain dan berinteraksi satu sama lain. Dalam MUDs, pemain diwakili oleh teks atau ikon grafis dengan ciri identitas (jenis kelamin, kepribadian, ciri fisik, kesukaan, dan lain-lain) pilihan sendiri yang biasanya berbeda dengan identitas sejatinya. Karena itu tak hanya pemain yang menciptakan permainan, mereka juga "menciptakan" dan membangun dirinya. Dalam hal ini, anonimitas MUDs memberi kesempatan untuk mencoba dan memainkan identitas ganda dan kadang tak terungkapkan atau yang tak bisa ditunjukkan. Karena itu Turkle berpendapat bahwa, "MUDs adalah objek penggugah (*evocative object)* karena memikirkan identitas manusia, dan secara lebih umum memikirkan seperangkat gagasan yang akan dikenal sebagai 'posmodernisme'" (hal. 17).

Turkle (1995) menekankan bahwa meski permainan peran (*role playing*) tradisional dan bertemu muka langsung juga memberi kesempatan pemain mengubah dan merasakan identitas lain, MUDs memiliki dampak yang lebih besar pada identitas. Dalam permainan peran langsung, pemain menerima identitas alternatif sementara dan dalam waktu relatif pendek. MUDs menawarkan kemungkinan identitas paralel bagi satu atau lebih karakter. Kesenangan utama terlibat dalam MUDs adalah memiliki hubungan pribadi dengan kawan MUDs lain, sehingga pemain MUDs cenderung menghabiskan waktu *online* lebih banyak. Selain itu, pemain harus terlibat lebih lama, berbulan-bulan atau bahkan bertahun-ahun, untuk menjaga hubungan tersebut. Kebiasaan bermain MUDs menjadi bagian dari kehidupan nyata sehari-hari, seiring dengan identitas yang mereka ciptakan dalam setiap MUDs yang mereka ikuti.

Akibatnya kecanduan adalah persoalan umum dalam wacana tentang MUDs. Namun, tanpa menolak bahwa MUDs mungkin memang membuat pemain kecanduan, Turkle (1995) menunjukkan bahwa MUDs bisa menjadi tempat orang menemukan solusi bagi masalah mereka. Turkle menunjukkan bahwa kebebasan menciptakan karakter apapun dalam MUDs mendorong sebagian orang menggunakan karakter alternatif untuk menyelesaikan masalah mereka di dunia nyata. Sebagai contoh, seorang pemain menjadi karakter ayah yang baik seperti yang ia dambakan, sementara dalam kehidupan nyata ia malu pada ayahnya yang kasar dan pemabuk. Penghargaan yang ia terima dari teman-teman MUDs membuat pengalaman MUDs-nya memuaskan dan sehat. Memilih gender berbeda dalam MUDs juga bisa membantu mengembangkan karakter yang diinginkan untuk diterapkan dalam dunia nyata. Pada kasus lain, pemain dapat bebas mengungkapkan permasalahan, kemarahan, dan persoalan pribadi yang dilindungi oleh anonimitas MUDs. Karena itu Turkle berpendapat bahwa MUDs dapat menjadi sesuatu dalam psikoterapi yang disebut model ventilasi, dimana orang menjadi lebih baik saat bisa menemukan tempat aman

untuk mengungkapkan perasaan terdalam. Karena itu, beberapa pemain MUDs menyadari kemungkinan penemuan-diri dan bahkan perubahan-diri.

Metafora jendela (*window)* digunakan dalam antarmuka komputer yang memungkinkan pengguna membuka beberapa aplikasi secara bersamaan dan juga mendorong keserbaragaman identitas (Turkle 2002b). Termotivasi oleh hasrat mendorong orang bekerja lebih efisien dengan membua beberapa aplikasi bersamaan, jendela juga menjadi "sebuah metafora kuat untuk memikirkan diri sebagai sebuah sistem berganda, terdistribusi, dan 'berbagi waktu'." Metafora tersebut bahkan lebih kuat jika pengguna membuka beberapa *window* bersamaan saat berkomunikasi *online*, dimana setiap tampilan jendela digunakan untuk tujuan yang berbeda, atau pribadi berbeda dalam beberapa MUDs secara bersamaan.

Namun alih-alih keserbaragaman diri, orang perlu semacam integrasi diri yang berganda. Bagi Turkle (1995 hal. 258), "Tanpa prinsip koherensi apapun, diri akan berpusing ke segala arah. Keserbaragaman tak bisa dipertahan jika artinya bepindah-pindah kepribadian yang tak bisa berkomunikasi." Diri yang fleksibel namun terintegrasi akan menjadi jalan tengah posmoderen antara ekstrim diri tunggal seperti yang dibayangkan di masa lalu menjadi apa seharusnya diri dengan apa yang dikenal sebagai gangguan kepribadian ganda. Ciri utama diri yang fleksibel adalah jaringan komunikasi antar berbagai aspek diri selalu terbuka. Selanjutnya komunikasi terbuka akan memupuk respek pada keragaman diri dalam seseorang dan juga pada dalam diri orang lain. Pada saat bersamaan, menghormati dan mengetahui keragaman ini akan memicu pemahaman pada keterbatasan seseorang bahwa tak sorangpun dapat mengetahui segalanya, baik dunia luar maupun dalam diri sendiri.

Sepi dalam Keramaian: *Alone Together*

Buku ketiga yang dibahas dalam makalah ini adalah *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other* (2011). Jika dalam dua buku sebelumnya Turkle adalah pengamat yang cenderung optimistis terhadap hubungan manusia dengan teknologi, dalam buku ini Turkle mulai cenderung berpandangan skeptis. Walaupun, seperti kata Turkle sendiri, dia bukanlah seorang yang anti-teknologi, tetapi orang yang ingin kita mendiskusikan hal-hal penting mengenai pengaruh perkembangan teknologi pada kemanusiaan (Adams, 2015). Argumen dalam buku ini terbagi dalam dua bagian besar: pertama adalah mengenai hubungan manusia dengan objek teknologi yang menyerupai manusia (misal robotika), kedua adalah mengenai pengaruh teknologi komunikasi baru, terutama media sosial dan jaringan, pada hubungan antarmanusia,

Sebenarnya, selain komputer, Turkle memang memiliki ketertarikan untuk meneliti objek lain seperti robot humanoid, boneka dan binatang peliharaan robot. Sebagai contoh, Turkle (2002a) mengadakan penelitian tentang binatang peliharaan Tamagotchi dan boneka robot Furbies untuk memahami cara anak-anak mengembangkan hubungannya dengan objek non-biologis. Studi tentang bagaimana anak-anak memberi kepribadian dan emosi pada mainan bukanlah barang baru. Namun bagi Turkle, binatang peliharaan maya (contohnya Tamagotchi) dan boneka "seperti hidup" berbeda sama sekali dengan mainan sebelumnya, sehingga diperlukan penelitian cermat lebih lanjut (Hafner, 2000). Selain itu, sudah dikembangkan pula robot-robot "manusiawi" yang dirancang untuk menemani orang-orang tua yang kebanyakan hidup sendirian.

Turkle melakukan penelitian terhadap anak-anak dan orang-orang tua yang diberi teman-robot (*robot companion*) selama beberapa waktu. Secara umum, terlihat bahwa ada ikatan "emosional" dengan teman-robot mereka itu. Anak-anak yang "memelihara" robot Furbies misalnya menunjukkan hubungan layaknya orang-tua anak dengan robotnya. Manusia secara umum cenderung memberikan sifat-sifat manusiawi kepada benda mati, apalagi jika benda-benda

itu menunjukkan interaktivitas. Menurut Turkle, ada perbedaan antara anak-anak bermain boneka biasa dengan bermain teman-robotnya. Jika anak-anak bermain boneka, maka ia berpura-pura kalau boneka itu memiliki kehidupan. Sedangkan jika anak-anak itu bermain teman-robot, mereka yakin akan sifat-sifat hidup robot itu. Meskipun ada kekurangan pada teman-robot itu, mereka mengisi celah itu dengan imajinasi perasaan-perasaan. Mereka ingin bahwa teman-robot itu benar-benar hidup. Dalam penelitian Turkle, hal yang sama terjadi juga pada orang-orang tua tinggal di panti jompo yang diberi robot-piaraan (*pet robot*), juga perawat dalam bentuk robot. Ada implikasi menarik dari kesimpulan ini pada penelitian menyangkut kecerdasan buatan (AI), paling tidak untuk kedua kelompok demografi ini. Ternyata cukup hanya diperlukan robot yang bisa bertindak seolah-olah pintar, tidak harus robot yang benar-benar pintar seperti manusia. Karena pada gilirannya manusia akan tetap bisa memiliki ikatan emosional dengan mengisi kekurangan yang ada.

Pada bagian kedua, Turkle membahas kecanduan kita terhadap keadaan yang selalu terkoneksi. Pada awalnya kita selalu merasa bahwa teknologi akan membantu kita dalam kehidupan, ternyata pada akhirnya ternyata kitalah yang dikendalikan oleh teknologi. Kita merasa ponsel pintar kita akan membantu memudahkan kita menerima informasi (surel, media sosial, dan lain-lain), akan tetapi ternyata ponsel menjadi perangkat pertama yang kita raih begitu bangun pagi, dan yang terakhir kita letakkan sebelum tidur. Anak-anak bersaing dengan ponsel untuk mendapatkan perhatian orang tua. Di lain pihak, anak-anak juga terserap ke dalam dunia digital dengan cara yang tak sepenuhnya dipahami oleh orang-orang tua mereka.

Turkle juga prihatin dengan pola interaksi pribadi akibat dunia digital yang menjadi semakin banal. Komunikasi langsung antarpribadi menjadi termiskinkan, karena kita menggantinya dengan emoji, sticker, dan semacamnya. Orang menghindari komunikasi langsung, bahkan via telepon, tetapi lebih suka mengirim pesan atau mengirim email. Orang mengirim pesan dan email di setiap kesempatan, dan mengecek ponsel-nya setiap saat karena merasa perlu selalu terhubung. Bahkan ketika sedang makan bersama atau berkumpul dengan teman-teman atau saudara, mereka secara instingtif mengecek ponselnya setiap saat. Secara fisik mereka Bersama-sama, tetapi pada saat yang sama mereka sendiri-sendiri. Teknologi memberikan ilusi kekerabatan tapi tanpa keintiman yang hangat, dan komunikasi yang tanpa melinbatkan emosi, sehingga pada dasarnya manusia makin menyendiri. Kita, simpul Turkle, menjadi terbiasa sendiri-sendiri secara bersama-saama (*alone together)*.

Merebut Kembali Percakapan: *Reclaiming Conversation*

Buku keempat adalah *Reclaiming Conversation: The Power of Talk in a Digital Age* (2015). Meskipun kaya data etnografis seperti buku-buku sebelumnya, buku ini juga memberikan petunjuk-petunjuk praktis agar kita semua bisa menarik manfaat sebesarnya dalam kehidupan di dunia digital. Dalam buku ini Turkle menekankan analisis pada teknologi *mobile* (ponsel pintar, *smart phone)* dan keselaluterhubungan orang dengan internet, serta pengaruhnya pada hubungan emosi antar pribadi. Turkle menunjukkan betapa perkembangan baru ini menggerus salah satu kemampuan penting manusiawi, yaitu berinteraksi langsung, berkomunikasi tatap muka, dan bercakap-cakap antarpribadi. Turkle berpendapat bahwa berkurangnya kemampuan ini mengancam esensi kemanusiaan kita, sehinga perlu di-*reclaim*, perlu diupayakan dikembalikan dalam hubungan antarpribadi kita. Berdasarkan penelitian-penelitian sebelumnya, Turkle menunjukkan bahwa percakapan tatap muka mendorong tumbuhnya sikap empati, refleksi diri, ikatan emosional yang lebih kuat, kreativitas dan produktivitas. Turkle membahas dengan rinci

subjek percakapan ini dalam pelbagai konteks—dengan diri kita sendiri, dengan keluartga dan teman, dengan sejawat, dan juga dalam konteks sosial lebih luas.

Orang bisa saja secara fisik bisa saja bersama-sama dalam rapat, meja makan, menonton pertandingan olah raga, di ruang kelas, di mana pun, tetapi mereka sebenarnya sedang sibuk dengan ponselnya. Berbagai aktivitas dilakukan: me-*like* dan membagi posting orang lain di media sosial, meng-*swipe* untuk me-*refresh* laman Instagram atau Facebook, mengirim pesan atau surel, *browsing,* bahkan juga mungkin berbelanja secara daring. Kita berada dalam situasi yang selalu terhubung dengan yang di luar sana. Dengan makin dalamnya situasi tersebut, kita kehilangan satu hal yang hakiki, yaitu kemampuan melakukan "percakapan langsung" (*open-ended conversation*) antarpribadi. Orang lebih suka berkomunikasi dengan mengirim pesan lewat SMS, WhatsApp, dan Blackberry ketimbang berbicara secara langsung. Dengan percakapan tak langsung menggunakan WhatsApp, misalnya, orang bisa mengedit terlebih dulu pesan yang akan disampaikan, atau menunggu sebelum bereaksi terhadap suatu pesan—hal yang tidak terjadi pada "percakapan langsung" karena sifatnya yang spontan dan *unpredictable.* Dengan tergerusnya kemampuan ini, menurut Turkle, kemampuan kita berhubungan dengan orang lain pun berkurang, karena percakapan daring itu kurang rasa empati dan refleksi diri (*self-reflection*). Turkle mengutip sebuah penelitian yang menunjukkan bahwa jika dibandingkan degan mahasiswa dua puluh tahun lalu, ternyata mahasiswa sekarang menunjukkan 40 persen lebih sedikit tanda-tanda berempati ketika berinteraksi dengan orang lain.

Anak-anak masa kini tumbuh dalam dunia serba digital dan senantiasa terkoneksi ini. Orang tua mereka lebih sering bersama dengan ponsel mereka ketimbang berinteraksi dengan anak-anak mereka. Bahkan dalam situasi yang paling akrab—makan bersama atau berlibur bersama, misalya—ponsel menciptakan jarak antar mereka. Anak-anak akhirnya, menurut Turkle, mencari penghiburan dengan meraih ponsel juga. Ponsel menciptakan ilusi bahwa anak-anak tidak akan menemukan kebosanan ketika menggunakannya. Padahal, menurut Turkle dengan mengutip para psikolog perkembangan, sebenarnya pengalaman rasa bosan di kalangan anak-anak justru penting. Anak-anak mengatasi rasa bosan dengan mengisinya secara kreatif dengan kegiatan-kegiatan imajinatif. Dengan aktifitas yang tersedia dan terpaket begitu saja dalam ponsel, anak-anak tidak melewati proses percikan kreatif dan imajinatif mereka sendiri.

Karena selalu tersambung dengan internet, dan karenanya kita terus melakukan sesuatu lewat internet, kita kehilangan kesempatan untuk "sendiri", kehilangan waktu dan ruaang untuk *solitude* dan refleksi. Padahal, menurut para psikolog, kebebasan kreativitas dan imajinasi muncul dari *solitude* dan refleksi ketika pikiran kita bebas dari dorongan-dorongan instan bereaksi kepada stimulasi luar. Ponsel dan keselaluterhubungan menghambat ruang itu, karena perhatian kita selalu terpecah. Kita pada situasi sosial yang "defisit perhatian". Kita mengerjakan banyak hal (menulis/menjawab email, belanja online, memposting di media sosial, mengerjakan tugas kantor, dan lain-lain) dalam waktu bersamaan atau *multitasking*. Sebaliknya, Turkle merujuk banyak penelitian yang menunjukkan *multitasking* justru menurunkan kinerja. Komunikasi percakapan langsung tatap muka antara karyawan kantor, ketimbang saling mengirim pesan dengan email atau cara daring lain, malah meningkatkan produktivitas secara keseluruhan. Tak sedikit kantor yang menerapkan peraturan tentang ponsel ketika rapat: misalnya menempatkan ponsel di tempat khusus sepanjang rapat dan tidak boleh disentuh, atau membolehkan memeriksa ponsel setiap, misalnya setengah jam.

Dalam buku ini, Turkle mendukung argument mengenai pentingnya komunikasi tatap muka dengan banyak penelitian-penelitian, dan penelitiannya sendiri selama beberapa dekade. Karena itulah meskipun solusi yang ditawarkan oleh Turkle sepertinya seolah-olah solusi

sederhana dan sudah lazim didengar, tetapi karena didukung dengan begitu banyak penelitian maka solusinya menjadi lebih kuat. Pada dasarnya Turkle ingin mengatakan bahwa dunia digital itu tak terelakkan dan penting, tetapi kita harus menggunakannya tanpa kehilangan ciri-ciri kemanusiaan kita yang bisa tumbuh karena percakapan langsung: berfikir mendalam, relfeksi diri, empati, mencintai satu sama lain. Secara praktis banyak saran yang bisa dilakukan. Misalnya, ketimbang menulis email atau memeriksa media sosial, ajaklah anggota keluarga yang lein berjalan-jalan di luar rumah tanpa membawa ponsel, dan banyak hal lain yang sejenis.

Kesimpulan

Dalam autobiografinya, Turkle (2021) menekankan bahwa kita belum terlambat untuk mengkoreksi hubungan kita dengan teknlogi dan internet. Langkah pertama yang perlu dilakukan adalah mengambil jarak dari kondisi sekarang, dan mengenali bahwa diri kita sebaga manusia adalah kompleks. Untuk mengatasi krisis intimasi dan privasi, krisis empati dan hubungan manusiawi, kita tidak memerlukan *apps* yang lebih banyak, tetapi kita membutuhkan satu sama lain. Kita sendirilah yang menjad *app* empati.

Dari uraian di atas, bisa dilihat perkembangan pemikiran Sherry Turkle yang tadinya relatif optimistik menjadi lebih skeptis. Akan tetapi, seperti ditegaskan Turkle sendiri, ia bukanlah penganut paham anti-teknologi, tetapi seorang yang realistis dan humanis (Adams, 2015; Purtill, 2021). Ia berharap bahwa teknologi terbaru bisa diakomodasi dan kita mendapatkan manfaat sebesar-besarnya, dengan syarat menyadari kelemahan-kelemahan teknologi tersebut dan melakukan upaya-upaya untuk setidaknya mengurangi pengaruh negatif tersebut.

Catatan:
Makalah ini bagian dari eksplorasi dalam rangkaian penelitian “Ekologi Media: Penerapan dan Perkembangannya di Indonesia”.

Referensi

Adams, T. (2015). Sherry Turkle: ‘I am not anti-technology, I am pro conversation.’ *The Guardian.* https://www.theguardian.com/science/2015/oct/18/sherry-turkle-not-anti-technology-pro-conversation.

Bell, D. (2001). *An Introduction to Cybercultures.* Routledge.

Brockman, J. (1996). *Digerati: Encounters with the Cyber Elite.* Hardwired.

Davis, E. (1998). *Techgnosis: Myth, Magic + Mysticism in the Age of Information.* Harmony Books.

Hafner, K. (2000, May 25). What Do You Mean, ‘It’s Just Like a Real Dog?’ Interview with Sherry Turkle. *The New York Times,* hal. G1.

McLuhan, M. (1962). *The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man.* University of Toronto Press.

McLuhan, M. (1964). *Understanding Media: The Extension of Man.* McGraw-Hill Book Company.
MIT Initiative on Technology and Self. (2002). Retrieved April 20, 2003 from http://web.mit.edu/sts/techandself/ welcome.html
Purtill, C. (2021). Sherry Turkle's Plugged-in Years. *The New Yorker.* https://www.newyorker.com/culture/persons-of-interest/sherry-turkles-plugged-in-year.
Strate, L. 2019. Media Ecology 101: An Introductory Reading List — Revised 2019. https://www.media-ecology.org/Media-Ecology-101.
Turkle, S. (1978). *Psychoanalytic Politics: Freud's French Revolution.* Basic Books.
Turkle, S. (1982). The Subjective Komputer: A Study in the Psychology of Personal Computation. Dalam *Social Studies of Science,* 2 (2), hal. 173-205.
Turkle, S. (1984). *The Second Self: Komputers and Human Spirit.* Simon and Schuster.
Turkle, S. (1995). *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet.* Touchstone Book.
Turkle, S. (1996a). Construction and Reconstruction of the Self in Virtual Reality. Dalam T. Druckery (Ed.), *Electronic Culture: Technology and Visual Representation*, hal. 354-365. Apperture.
Turkle, S. (1996b). Rethinking Identity through Virtual Community. Dalam L. H. Leeson (Ed.), *Clicking in: Hot Links to a Digital Culture,* hal. 116-122. Bay Press.
Turkle, S. (1997a). Growing Up in the Culture of Simulation. In P. J. Denning (Ed.), *Beyond Calculation: The Next Fifty Years of Computing,* hal. 93-104. Copernicus.
Turkle, S. (1997b). Multiple Subjectivity and Virtual Community at the End of the Freudian Century. *Sociological Inquiry,* 67 (1), hal. 72-84.
Turkle, S. (1999). Cyberspace and Identity. *Contemporary Sociology,* 28 (6), hal. 645-648.
Turkle, S. (2000). Who Am We? Dalam R. Baird, R. Ramsower, S. Rosenbaum (Eds.), *Cyberethics: Social and Moral Issues in the Komputer Age,*), hal. 129-141. Prometheus Book.
Turkle, S. (2002a). Sociable Technologies: Enhancing Human Performance when Computer is not a Tool but a Companion. Dalam *Proceeding Converging Technologies for Improving Human Performance: Nanotechnology, Biotechnology, Information Technology, and Cognitive Science.* http://www.wtec.org/ConvergingTechnologies.
Turkle, S. (2002b). *Whither Psychoanalysis in a Computer Culture?.* http://www.kurzweillai.net/articles/art0529.html?printable=1.
Turkle, S. (2011). *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other.* Basic Books.
Turkle, S. (2015). *Reclaiming Conversation: The Power of Talk in a Digital Age.* Penguin Press.
Turkle, S. (2021). *The Empathy Diaries: A Memoir.* Penguin Press.
Turkle, S., Salamensky, S. I. (2001). Technotalk: E-Mail, the Internet, and Other "Compversation." Dalam S. I. Salamensky (Ed.), *Talk, Talk, Talk: The Cultural Live of Everyday Conversation,* hal. 225-245. Routledge.