

Netizen Adalah Diri Kita di Dunia Paralel?

Media sosial melahirkan realitas baru di ruang digital. Karakteristik *open source* yang melekat pada media sosial memberi kesempatan seluas-luasnya bagi pengguna untuk berinteraksi, bentuknya beragam mulai dari *share* berita/informasi, percakapan di lini masa, menuliskan opini, kritik, dukungan, propaganda, jualan, promosi, aksi sosial dan masih banyak lagi.

Munculnya *gadget; smartphone, laptop, tablet, kacamata pintar* sampai jam tangan pintar meningkatkan aksesibilitas media sosial yang menimbulkan konsekuensi logis ketergantungan pada pengguna.

Di kantor, angkutan umum, restoran, kafe, pinggir jalan, pasar, sampai tepi laut, pemandangan orang asyik dengan gadget-nya sudah lumrah. Pasti diantara kalian ada yang pernah di sela-sela jam makan siang sambil *scroll* linimasa Twitter, sambil nunggu MRT *stalking* Instagram gebetan, atau bosan mendengarkan dosen ceramah disambi berbalas komentar di Facebook atau nonton rekaman pertandingan sepak bola di Youtube. Itu semua cukup menjadi bukti sah manusia di era digital sangat lekat dengan media sosial.

Menurut data Wearesocial, pada 2020 terdapat lebih dari 3,5 miliar orang menggunakan platform media sosial. Jumlah tersebut hampir 60 persen populasi dunia saat ini. Sedangkan pengguna media sosial aktif di Indonesia berdasarkan data Hootsuite sebanyak 160 juta, atau hampir seperenam dari total populasi negara-negara ASEAN. Jika syarat sebuah berdirinya negara hanya dengan memiliki penduduk/masyarakat, maka jumlah tersebut dirasa sudah lebih dari cukup mendirikan sebuah aliansi negara digital.

Di media sosial, pengguna/*users* dikenal sebagai warganet yang berasal dari terminologi *netizen* (*internet citizen*). Menurut KBBI, warganet adalah pengguna yang berinteraksi aktif di media sosial, sementara *netizen* pertama kali disebut dalam tulisan Michael F. Hauben, pelopor *internet* di pertengahan 1990-an berjudul *The Net and Netiens: The Impact the Net Has on People's Lives*. "*Selamat datang di abad ke-21. Anda adalah seorang netizen (penduduk net) dan Anda hadir sebagai warga di dunia ini karena konektifitas global yang bisa diwujudkan oleh net*".

Hauben juga mendeskripsikan seperti apa rupa *netizen* yakni, "secara fisik mungkin Anda sedang hidup di satu negara, tapi Anda sedang berhubungan dengan sebagian besar dunia melalui jaringan komputer global. Secara *virtual*, Anda hidup bersebelahan dengan setiap *netizen* di seluruh dunia. Perpindahan secara geografis sekarang diganti dengan keberadaan di dunia virtual yang sama."

Dari pemaparan tersebut, Hauben secara jelas memosisikan *netizen* sebagai representasi non-fisik pengguna di ruang digital, dalam hal ini jejaring media sosial. Artinya, pengguna dapat menjalani dua kehidupan berbeda alam; nyata dan digital. Di alam nyata, pengguna adalah manusia dengan bentuk fisik yang hidup dalam kelompok, identitas melekat, serta terbatas pada aspek kewilayahan.

Namun, atribut-atribut tersebut secara otomatis terhapus saat pengguna men-*switch* dirinya menjadi *netizen*. Jangan heran bila menemukan orang di dunia nyata pendiam tapi galak di media sosial, ada juga orang yang sangat vokal mengkritisi setiap kebijakan pemerintah namun di kehidupan nyata dia adalah seorang umbi-umbian PNS yang manut pada aturan instansi negara tempatnya bekerja.

Realitas Semu, Identitas Palsu Netizen

Media sosial secara eksklusif memberi kesempatan netizen lahir sebagai *alter ego* sesuai dengan yang diharapkan. Selanjutnya, akumulasi persona-persona heterogen tersebut membentuk hiperealitas, dunia semu dengan segala dinamikanya. Hiperealitas pertama kali diperkenalkan oleh Jean Boudilard, dalam hiperealitas kesadaran manusia tidak mampu membedakan kenyataan dan fantasi sehingga kebenaran, keaslian, kepalsuan, fakta atau kebohongan sangat sulit untuk dibedakan.

Bayangkan, di media sosial seorang berpendidikan rendah bisa mencitrakan dirinya bak seorang pakar hukum olahraga saat mengomentari kasus tim bulutangkis Indonesia yang dipaksa mundur dari ajang All England 2021. Contoh lainnya, sering kali kita menjumpai orang-orang sibuk memotret makanan dan minuman seestetik mungkin untuk *feed* Instagram-nya sedangkan makanan tersebut *nothing special*, atau seorang yang halu membuat utas panjang cara lulus dengan *cum laude* padahal nyatanya dia *drop out!*

Selain hiperealitas, media sosial juga mengkonstruksi ruang publik (*public sphere*) dengan kemasan terkini. Juergen Habermas—orang yang mengemukakan konsep *public sphere*--mungkin tidak akan menyangka ruang demokratis atau wahana diskursus yang ditandai dengan menyatakan opini-opini, kepentingan-kepentingan dan kebutuhan-kebutuhan masyarakat menemukan tempat baru yakni dunia digital.

Sejak media sosial muncul di tahun 2000-an, kecenderungan publik berdinamika mengalami pergeseran. Mereka ramai-ramai memindahkan saluran aspirasi sampai perlawanan ke media sosial, ini sesuai dengan karakteristik saluran digital yang mampu menjangkau khalayak luas serta mudah menarik atensi.

Pada 2014, negara-negara Arab mengalami instabilitas politik yang berujung peperangan dipicu propaganda di media sosial Twitter. Presiden Joko Widodo meninjau ulang kemudian membatalkan UU Investasi Minuman Keras setelah muncul penolakan yang disuarakan melalui saluran media sosial.

Kompleksitas netizen menjadi indikasi bahwa mereka adalah organik dan memiliki dunia tersendiri terhubung dengan realitas normal—dalam hal ini dunia nyata. Ini menyerupai hipotesa dunia paralel atau *multiverse* yang pernah dikemukakan oleh ilmuwan Stephen Hawking. Hipotesa *multiverse* Hawking merupakan penafsiran konsep semesta alternatif yang dideteksi oleh Max Planck saat menemukan bagian terkecil dari alam semesta yang disebut quanta.

Dunia paralel adalah hipotesa berupa kemungkinan adanya beberapa kumpulan alam semesta termasuk alam semesta tempat kita tinggal. Alam semesta paralel terdiri dari segala sesuatu yang ada: keseluruhan ruang, waktu, materi, energi, dan hukum fisika, serta konstanta yang menggambarkannya.

Medsos Adalah Bentuk Dunia Paralel?

Bila mengacu pada parameter-parameter hipotesa tersebut, maka media sosial hampir memenuhi syarat sebagai sebuah dunia paralel; memiliki ruang berupa *digital hub* yang saling terkoneksi secara global melalui jaringan *internet*, waktu dalam media sosial bersifat *universal*—tidak ada pautan zona waktu bumi. Materi dalam media sosial diwakili oleh metadata pola interaksi *netizen* serta kerumitan algoritma, sedangkan energi—dalam hal ini efek--dari media sosial berbentuk kekuatan pengaruh.

Dunia paralel kerap diadopsi jadi tema film-film ber-*genre science fiction* semisal Avengers: End Game dan Interstellar karya Christopher Nolan. Dalam film Avengers: End Game (2019), sutradara Russo Brother berupaya memperkenalkan dunia paralel ketika para Avengers menjelajah waktu (*time traveling*) ke tahun 2012 saat Battle of New York dalam upaya menggagalkan keinginan Thanos mengumpulkan *infinity stone*. Di salah satu *scene* memperlihatkan Captain America bertarung dengan dirinya sendiri. Ya, Steve Rogers dari tahun 2019 saling baku hantam dengan dirinya yang berada di dunia paralel tahun 2012.

Sedangkan di film Interstellar menampilkan *scene* Joseph Cooper—seorang ilmuwan dan antariksawan—bisa melihat dirinya sendiri bersama anak perempuannya, Murphy Copper, dari semesta paralel yang dimasukinya setelah tersedot ke lubang hitam.

Meskipun dunia paralel sejauh ini masih berada di tataran hipotesa karena belum bisa dibuktikan keberadaannya secara empiris, akan tetapi kehidupan di media sosial setidaknya bisa menjadi sebuah contoh kecil keberadaan dunia alternatif yang berinteraksi dengan kehidupan nyata kita sekarang.

Di media sosial memungkinkan pengguna mengalami hal serupa dengan Captain America dan Josep Cooper yakni dengan mengakses jejak digital. Pengguna bisa melakukan perjalanan waktu melalui dunia alternatif media sosial untuk melihat 10 tahun ke belakang, lalu terkejut bahwa di tahun 2011 kita pernah menjadi orang yang sangat menyebalkan. Atau, melihat kembali romansa yang pernah dialami tujuh tahun lalu lewat arsip-arsip digital di Instagram, Facebook, maupun Twitter.

Kembalinya pengguna sebagai netizen ke masa lalu lewat bantuan media sosial bisa dipastikan tidak serta merta mengubah masa depan. Inilah konsep yang selama ini dipercaya bahwa dunia paralel juga memiliki kontinuitas waktu layaknya dunia nyata.

Lalu, apakah Anda percaya bahwa dunia paralel itu ada?