



## KONSTRUKSI IDENTITAS MUSLIM DI MEDIA BARU

**Rulli Nasrullah**

*Dosen Fak. Ilmu Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta,  
Mahasiswa Program Doktor Kajian Budaya dan Media UGM Yogyakarta*

### Abstract

In his book, *The Question of Cultural Identity*, Stuart Hall states that the inventions in this modern era has brought a new development and transformed the concept of individualism. It deals with the concept of an individual as a subject and how the identity of an individual works. In this modern era, there is a transformation among individuals by which they try to free themselves from the traditions and social cultures that have restricted them. In fact, the concept of individualism does not merely occur in this modern era but it had also occurred in pre-modern era. However, this term differs in its life, experience, and concepts.

One of the characteristics of modernity which is supposed to change the existing social structure, according to Hall, is the invention and the development of machines and the invention of internet which leads to virtual culture. One example is that the presence of facebook account of Everybody Draw Mohammed Day has resulted in a protest from Muslims from all over the world. As a result, this protest has led to the presence of competitor site similar to facebook. This fact shows that the expression of Muslim identity in virtual world or internet plays an important role on the formation of self identity, which Michel Foucault called the formation of Muslim identity discourse.

**Key Words:** individualism, virtual world, internet, Muslim identity

### Abstrak

Dalam *The Question of Cultural Identity* (1996:596-636) Stuart Hall menegaskan perkembangan era modern kini telah membawa perkembangan baru dan mentransformasikan bentuk-bentuk individualism; sebagai ‘tempat’ di mana konsepsi baru mengenai subyek individu dan bagaimana identitas itu bekerja. Ada transformasi yang terjadi dalam individu modern dimana mereka mencoba untuk melepaskan diri dari tradisi maupun struktur (sosial) yang selama ini dianggap membelenggu. Bukan berarti bahwa masyarakat yang hidup pada masa pra-modern tidak individualis, melainkan term ini memiliki ‘kehidupan’, ‘pengalaman’, dan ‘konsep’ yang berbeda sesuai dengan masanya.

Salah satu ciri modernitas yang diduga kuat merubah tatanan sosial yang ada menurut Hall adalah penemuan dan perkembangan mesin dan pada akhirnya adalah kemajuan budaya virtual melalui internet. Kehadiran akun Facebook ‘Everybody Draw Mohammed Day’ di situs jejaring sosial Facebook menuai kecaman dari kalangan muslim di seluruh dunia; bahkan kecaman tersebut memunculkan situs tandingan serupa yang menyerupai Facebook. Hal ini menandakan bahwa pengungkapan identitas muslim di dunia virtual atau internet memainkan peran penting terhadap pembentukan identitas diri, yang menurut Michel Foucault, merupakan pembentukan wacana (identitas) muslim.

**Kata Kunci:** Identitas, Muslim, budaya virtual, Internet

## Pendahuluan

Stuart Hall dalam *The Question of Cultural Identity*<sup>1</sup> menegaskan bahwa perkembangan era modern kini telah membawa perkembangan baru dan mentransformasikan bentuk-bentuk individualisme sebagai 'tempat' di mana konsepsi baru mengenai subyek individu dan bagaimana identitas itu bekerja. Ada transformasi yang terjadi dalam individu modern di mana mereka mencoba untuk melepaskan diri dari tradisi maupun struktur sosial yang selama ini dianggap membelenggu. Bukan berarti bahwa masyarakat yang hidup pada masa pra-modern tidak individualis, melainkan *term* ini memiliki 'kehidupan', 'pengalaman', dan 'konsep' yang berbeda sesuai dengan masanya. Salah satu ciri modernitas yang diduga kuat merubah tatanan sosial yang ada menurut Hall adalah penemuan dan perkembangan mesin. Dari pembahasan ini, Stuart Hall ingin menempatkan identitas menurut beberapa teori sebagai *the Enlightenment* 'subject', identitas yang stabil dan final, sebagai *de-centred* sampai kepada identitas yang terbuka, kontradiksi, tidak selesai, identitas terfragmentasi dari subjek postmodernisme. Bagi Hall dalam *Identity, Community, Culture, Difference* "...There are two kinds of identity, identity as being (which offers a sense of unity and commonality) and identity as becoming (or a process of identification, which shows the discontinuity in our identity formation)".<sup>2</sup>

Mengutip pandangan Raimond Williams, sejarah modern dari subyek individual telah membawa makna yang jelas bahwa 1) subyek sesuatu yang 'indivisible', entitas yang telah menyatu dan tidak dapat dilepaspisahkan, serta 2) subyek mengandung intensitas yang 'singular, distinctive, unique'. Dicontohkan dengan gerakan *renaissance*, yang disebut dalam artikel Stuart Hall sebagai *The Reformation and Protestantism*, telah membawa sebuah keadaan di mana individu ingin melepaskan diri dari kungkungan tradisi gereja atau institusi keagamaan dengan segala aturan-aturannya dan menempatkan diri mereka ke arah 'hubungan langsung' dengan Tuhannya melalui cara-cara yang berbeda dibandingkan tradisi gereja selama ini yang menempatkan manusia, dalam pandangan humanisme renaissance sebagai pusat dari alam semesta.

Bagi mereka yang menyatakan bahwa identitas modern telah terfragmentasi memberikan argumen bahwa apa yang terjadi di saat ini tentu menempatkan konsepsi subyek sebagai yang tidak hanya dipahami secara sederhana sebagai yang terpisah melainkan *dislocation* yang berasal dari wacana pengetahuan modern. Stuart Hall selanjutnya memaparkan sketsa tentang subyek yang berasal dari teori-teori sosial serta *human sciences* yang berasal dari paruh kedua abad ke-20, yang pada dasarnya disebut dengan '*the final de-centring of the cartesian subject*'.

Bagi Erving Goffman dalam bukunya *The Presentation of Self in Everyday Life*, setiap individu pada kenyataannya melakukan konstruksi atas diri mereka dengan cara menampilkan diri (*self performance*). Namun, penampilan diri tersebut pada dasarnya dibentuk atau untuk memenuhi keinginan audiens atau lingkungan sosial, bukan berasal dari diri dan bukan pula diciptakan oleh individu itu sendiri. Sehingga identitas yang muncul adalah penggambaran apa yang sebenarnya menjadi keinginan dan guna memenuhi kebutuhan pengakuan sosial, '*a performance can be defined as the sum of activity of a given participant which seeks to influence the audience in any way*. Meski dalam banyak hal ekspektasi yang datang dari lingkungan sosial atau '*established social role*' seringkali berlawanan dengan kehendak pribadi. Bagi Goffman, "*performance is not a spontaneous, immediate response that*

*constitutes sole social reality. Performance can be stood back from to imagine or play with simultaneously other kinds of performances of other realities.”*

Dalam konteks budaya *cyber*, tesis Goffman ini dikembangkan oleh Andrew Wood dan Matthew Smith yang juga membahas bagaimana identitas tersebut berlaku di internet. Wood dan Smith menyatakan bahwa identitas adalah ‘*a complex personal and social construct, consisting in part of who we think ourselves to be, how we wish others to perceive us, and how they actually perceive us*’.<sup>3</sup> Bahkan penggambaran diri atau *self-performance* merupakan upaya individu untuk mengkonstruksi dirinya—dalam konteks *online* melalui foto atau tulisan sehingga lingkungan sosial bersedia menerima keberadaan dan memiliki persepsi yang sama dengan individu tersebut. Di internet pada dasarnya komunikasi dan atau interaksi yang terjadi memakai medium teks, secara langsung hal ini akan memengaruhi bagaimana seseorang mengkomunikasikan identitas dirinya di kehidupan maya (*virtual life*) dan setiap teks menjadi semacam perwakilan dari setiap ikon diri dalam *self-performance*. Dalam interaksi *face-to-face* seseorang akan memahami gambaran identitas diri orang lain melalui gender, ras, pakaian, dan karakteristik non-verbal lainnya. Namun, beberapa karakteristik ini sangat sulit muncul dalam interaksi virtual, teknologi internet menawarkan fasilitas untuk menyembunyikan beberapa petunjuk atau karakteristik tertentu yang tidak ingin ditampilkan dan diketahui oleh publik.<sup>4</sup> Inilah yang dalam konsep Goffman mengumpamakan sebuah panggung drama di mana ruang pertunjukan tersebut selalu ada tempat apa yang dikatakan sebagai *front-stage* dan *back-stage*. Di panggung belakanglah setiap pemain menyembunyikan atau memiliki identitas dirinya yang disebut sebagai *personal identity*, sementara yang ditampilkan di atas panggung adalah identitas sosial atau *social identity*.

*‘Social identity’ is revealed by signs and marks which place an individual according to social categories: age, sex, social class, and so on. Identification signs of this sort suffice for passing (and usually anonymous) relationships, essentially those between categories of persons rather than individuals. All that is needed is to establish how individuals will treat each other, should they have occasion for closer acquaintanceship.*

*Private (‘personal’) identity, on the other hand, being something unique (or uniquely imputed) to the individual, is more a matter of marks which distinguish individual persons as such and of the display of mutual familiarity with names, appearance, past happenings, and so on.*

Manajemen kesan atau *impression management* dikembangkan Goffman untuk menggambarkan bahwa dalam penampilan diri seringkali individu ketika menjalani perannya di tengah masyarakat melakukan sesuatu untuk menampilkan kesan tergantung dari apa yang disebut Goffman sebagai *setting* dan *audiences*. Dalam pelaksanaan manajemen kesan, *the individual will have to act so that he intentionally or unintentionally expresses himself, and others will in turn have to be impressed in some way by him.*

### **Internet Dan Komunikasi Termediasi Komputer**

Relasi antar individu saat ini tidak lagi fisik atau *interface*, melainkan telah diwakili oleh perangkat atau *terminal* teknologi komunikasi sebagaimana perangkat teknologi yang biasa ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Bahkan dalam perkembangan *cyber* saat ini, kehadiran individu sebagai objek bisa diwakili dengan animasi (*avatar*) sesuai dengan keinginannya. Internet sebagai media baru (*new media*) bisa menjadikan siapa atau apapun

yang diinginkan penggunanya. Inilah yang pernah diteliti oleh Sherry Turkle yang memublikasikan penelitian dalam *second life* yang menggambarkan bagaimana layar komputer telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam relasi individu. Bahkan Sharp menyatakan teknologi komunikasi telah meluaskan pengertian waktu dan jangkauan dalam relasi antarindividu menggunakan cara berkomunikasi baru dengan teknologi informasi.

CMC atau *computer mediated communication* memiliki perspektif yang lebih menekankan bagaimana komputer memediasi proses komunikasi. Selanjutnya David Holmes menegaskan bahwa ada empat poin penting mengenai perspektif CMC, yaitu 1) memfokuskan pada keunikan komunikasi yang terjadi di *cyberspace*; 2) lebih mengkhususkan diri pada *term* interaksi dibanding integrasi yang lebih mengangkat beragam bentuk interaksi individu dibandingkan semua konteks serta ritual sosial dimana interaksi tersebut memiliki makna; 3) tidak seperti 'media studies' beberapa pembahasan CMC mengungkap bagaimana faktor-faktor eksternal memengaruhi kegiatan komunikasi.<sup>5</sup> Dengan menganalisis *broadcast*, kenyataannya sangat sedikit yang mengeksplorasi bagaimana faktor-faktor eksternal tersebut memengaruhi konten media sementara media konten itu sendiri dinilai dari bagaimana ia merefleksikan segala sesuatunya di luar media atau realitas non-media; 4) Dengan sedikit mengabaikan beragam bentuk interaksi sosial yang mungkin mendukung perspektif CMC, perspektif ini memfokuskan pada integrasi informasi di mana komunikasi yang terjadi melalui medium komputer berdasarkan pada proses informasi yang dapat dijumpai dalam beragam bentuk.

Salah satu karakteristik dari media baru menurut Gane dan Beer adalah simulasi atau *hyperreality*; sebuah bentuk yang beranjak dari teori Jean Baudrillard dalam karyanya *Symbolic Exchange and Death* (1993) serta *Simulations and Simulacra* (1994). Jean Baudrillard adalah salah satu pemikir kunci yang terkait dengan postmodernitas di tahun 1970-an dengan gagasan simulasi suatu efek dimana masyarakat semakin berkurang tingkat kesadaran mereka terhadap apa yang 'real' karena imaji yang disajikan oleh media. Bahwa setiap individu pada akhirnya akan termediasi disebut Baudrillard sebagai *ecstasy of communication* karena 'hidup' di dalam layar komputer dan atau bahkan menjadi bagian daripadanya. Menjalani hidup dalam kungkungan *hyperreality* yang menempatkan individu antara yang nyata dan virtual, realitas dan ilusi. Menggunakan pendekatan semiotika tentang hubungan antara tanda dan apa yang diwakili oleh tanda tersebut, Baudrillard menyatakan bahwa tanda-tanda telah terputus dari realitas, tidak sekadar merepresentasi melainkan mensimulasi. Bentuk yang digunakan adalah *simulacra* yang diartikan sebagai *a copy of a copy with no original* yang dicontohkan dengan taman bermain Disneyland.<sup>6</sup> Proses ini terjadi melalui empat tahap: *pertama*, tanda (*sign*) merupakan presentasi realitas; *kedua*, tanda mendistorsi realitas; *ketiga*, bahwa realitas semakin kabur bahkan hilang, malah tanda merupakan representasi dari representasi itu sendiri; dan *keempat*, bahwa tanda bukan lagi berhubungan dengan realitas, imaji telah menjadi pengganti dari realitas itu sendiri. Inilah yang menurut Bell terjadi dalam *cyberspace* di mana proses simulasi itu terjadi dan perkembangan teknologi komunikasi serta kemunculan media baru menyebabkan individu semakin menjauhkan realitas, menciptakan sebuah dunia baru yaitu dunia virtual.

Bahwa media, dalam konsepsi Baudrillard, pada dasarnya bukanlah cerminan dari realitas, melainkan ia sudah menjadi realitas tersendiri. Inilah yang disebut Baudrillard sebagai hiperrealitas di mana media tidak lagi menampilkan realitas tetapi sudah mejadi realitas tersendiri bahkan apa yang ada di media lebih nyata (*real*) dari realitas itu sendiri.<sup>7</sup> Realitas media merupakan hasil proses simulasi, dimana representasi yang ada di media telah

diproduksi dan reproduksi oleh media itu sendiri menjadi realitas tersendiri yang terkadang apa yang direpresentasikan berbeda atau malah bertolak belakang dari *signs* atau *objects* itu sendiri. Realitas yang ada di televisi misalnya adalah realitas baru yang disebut Baudrillard sebagai *simulacra* yang tidak hanya menjelaskan bagaimana tanda itu direpresentasikan, melainkan juga melibatkan relasi sosial dan kekuatan serta pengaruh sosial.<sup>8</sup> Bagaimana simulasi itu terjadi dijelaskan oleh Baudrillard bahwa dalam masyarakat industri saat ini, produksi tidak lagi menghasilkan penggandaan dari realitas, tetapi sudah menjadi produksi massal terhadap realitas yang identik yang terkadang sudah tidak memiliki kesamaan dengan apa yang direpresentasikan. Selanjutnya, era industri tidak lagi mereproduksi dan melakukan produksi massal terhadap objek asal, tetapi telah menghasilkan objek yang identik yang pada dasarnya objek asal sudah tidak lagi eksis atau tidak ditemukan ciri-cirinya dari objek yang diproduksi. Tahap ketiga dari *simulacra* Baudrillard adalah objek yang diproduksi massal sudah tidak identik dengan objek awal. Tidak ada tanda, ciri, karakteristik, bahkan persamaan apapun dari objek yang diproduksi dan hal ini bagi Baudrillard dikarenakan teknologi dan juga media memiliki kekuatan tidak hanya untuk melakukan produksi melainkan mereproduksi tanda (*signs*) dan objek (*objects*).

*'there is no more counterfeiting of an original, as there was in the first order, and no more pure series as there were in the second; there are only models from which all forms proceed according to modulated differences. Only affiliation to the model has any meaning . . .'*<sup>9</sup>

Terakhir, dalam proses *simulacra* adalah tanda yang dihasilkan sudah menjadi realitas tersendiri. Tanda tidak bisa dipilah untuk menemukan kesamaan dengan realitas atau tanda yang pada awalnya diproduksi. Substansi realitas awal sudah hilang, realitas yang diproduksi oleh teknologi bagi Baudrillard sudah menjadi realitas yang sama sekali baru. Berkaitan dengan media baru, bahwa teknologi telah membawa sebuah kultur yang membedakan antara yang real dan yang virtual. Manusia, sebagai *user* atau pengguna, telah diwakili oleh perangkat keras (*hardware*) maupun perangkat lunak (*software*) dalam sebuah jaringan komputer dan proses lalu lintas informasi.

Untuk memahami bagaimana teknologi telah memisahkan suatu realitas menjadi realitas tersendiri secara virtual, produksi identitas di internet bisa menjadi gambaran bagaimana tahapan *simulacra* Baudrillard itu terjadi.

Menurut Tim Jordan, ada dua kondisi yang bisa menggambarkan bagaimana keberadaan individu dan konsekuensinya dalam berinteraksi di internet, yaitu (1) untuk melakukan koneksi di *cyberspace* setiap orang harus melakukan *logging in* atau melakukan prosedur tertentu seperti menulis *username* dan *password* untuk membuka akses ke e-mail, situs jaringan sosial, atau laman web lainnya. Ketika prosedur tersebut dilalui, maka individu akan mendapatkan semacam *their own individualised place* di mana setiap individu mendapatkan laman khusus yang hanya bisa diakses oleh individu tersebut saja atau yang biasa disebut dengan istilah akun (*account*); (2) memasuki dunia virtual kadangkala juga melibatkan keterbukaan dalam identitas diri sekaligus juga mengarahkan bagaimana individu tersebut mengidentifikasi atau mengkonstruksi dirinya di dunia virtual. Pengguna Facebook, contohnya harus memasukkan informasi dirinya seperti nama, tempat tanggal lahir, pendidikan, hobi, dan sebagainya. Informasi inilah yang tidak hanya bisa diakses oleh sipemilik akun, melainkan juga bisa dibaca oleh semua orang yang terkoneksi ke situs jejaring sosial.<sup>10</sup>

Penggambaran lain dari kondisi di atas adalah dunia MUD. Menurut istilah MUD berasal dari *Multi-User Dungeons* atau bisa juga *Multi-User Dimensions* (Stone,1995:68-70; Turkle, 1995:11-14). Secara terminologi MUD diartikan sebagai sebuah program komputer yang diatur sedemikian rupa sehingga dapat diakses oleh beragam *user* dalam satu waktu secara bersamaan. Program seperti ini memberikan setiap *user* yang terkoneksi disebut dengan *player* (pemain), akses untuk sebuah laman, objek, dan *landscape*. Akses inilah yang bisa digunakan pemain untuk membangun interaksi komunikasi dengan pemain lain, membangun rumah, memakai peralatan, menjadi musuh atau kawan, atau menjalankan (program) permainan yang sudah diatur. Ada dua model program MUD, model pertama adalah petualangan atau pertarungan (*adventure MUDs*) dimana setiap pemain harus menyelesaikan tugas/misi tertentu dan model sosial (*social MUDs*) yang hanya menjalankan interaksi sosial semata. Setidaknya ada tiga hal yang membedakan antara *social MUDs* dengan *adventure MUDs*, yakni tidak adanya target akhir yang harus dicapai, aktivitas yang dijalankan bukanlah aktivitas yang bisa menentukan aktivitas selanjutnya, dan karakter (Curtis, 1992:26; Reid,1995:165; Quitter, 1994a). Namun, karakteristik MUD terpenting berdasarkan kepada teks. Semua dekripsi tentang lokasi, apa yang harus dilakukan, dan bahkan berkomunikasi dengan pemain lainnya dilakukan dengan teks yang ada di layar komputer. Saat melakukan aktivitas inilah pemain membangun jaringan, membuat pertemanan, dan pada akhirnya mengkespresikan perasaannya secara virtual dalam proses komunikasi. Individu di dalam MUD dapat bertemu dengan individu lain, melakukan aktivitas virtual secara bersamaan, mengungkapkan perasaan terhadap individu lain, bahkan dalam kondisi tertentu melakukan pernikahan virtual. Keberadaan tubuh menjadi sesuatu yang bisa dikreasikan oleh siapapun di dalam MUD, berbeda dengan dunia nyata dimana kita tidak bisa memilih dilahirkan sebagai wanita atau pria, berkulit putih atau hitam, dan sebagainya.

*The commands provided by the MUD systems enable users to weave a web of communication that ties each person into a sociocultural context. This web of verbal and textual significances that are substitutes for and yet distinct from the networks of meaning of the wider community binds users into a common culture whose specialised meanings allow the sharing of imagined realities..<sup>11</sup>*

### **Membangun Identitas (Islam) Virtual**

Kehadiran Facebook merupakan salah satu medium dalam budaya siber yang memediasi interaksi antarsubyek di ruang virtual. Dalam kupasan yang dipaparkan David Bells di awal tulisan ini bahwa komunikasi termediasi komputer bisa didekati dalam dimensi pengalaman. Perangkat Facebook yang dilahirkan oleh Mark Zuckerberg memberikan perangkat untuk membangun subyek. Setiap pengguna dan atau pemilik akun di Facebook disediakan *form* atau borang untuk menuliskan profil diri mereka seperti nama, nama kecil, tempat tanggal lahir, pendidikan, hobi, sampai pada kutipan yang disenangi olehnya. Fasilitas Facebook tersebut memungkinkan seseorang mengkonstruksi dirinya melalui perantaraan teks baik itu dalam pengertian kumpulan kata maupun gambar yang pada akhirnya memberikan kepingan-kepingan gambar bagaimana subyek pemilik akun Facebook itu; pada praktiknya ruang konstruksi identitas ini bisa bersifat *opt in* (hanya dibaca oleh pemilik akun itu sendiri, sebagian teman dalam jaringan Facebook, atau teman dari teman dalam jaringan Facebook) atau *opt out* (yang bisa dibaca oleh siapapun juga).

Meski Facebook memiliki kuasa untuk mengarahkan bagaimana informasi apa saja yang harus disampaikan oleh subyek tersebut, namun pilihan untuk memberikan informasi tersebut

tetap kembali kepada kesadaran pengetahuan dari pengguna facebook tersebut. Kesadaran pengetahuan yang bagi Foucault seharusnya membebaskan setiap orang dari pemahaman kesejarahan tentang identitas yang selama ini berlaku atau terjadi di dunia nyata. Karena bagi Foucault secara esensi siapapun memiliki kekuasaan untuk mengkonstruksi dirinya dan apabila ada kekuasaan lain dalam hal ini pengaruh kuasa yang mendominasi yang lain (*the other*), maka hal tersebut bisa menyebabkan kegilaan dan kemarahan. Foucault mencontohkan kasus tragis di abad XIX yang menimpa Herculine Barbin. Ketika lahir Barbin diidentifikasi sebagai seorang perempuan, namun campur tangan dokter dan pendeta saat itu yang menyaksikan tumbuh kembang Barbin yang cenderung menunjukkan aspek maskulinitas menyebabkannya harus di hukum dengan mewajibkan (mewacanakan dalam pengaruh kuasa absolut) untuk mengubah identitasnya menjadi seorang lelaki. Apa yang terjadi? Tekanan terhadap wacana perubahan seksualitas dan pengakuan jenis kelamin ini menyebabkan Barbin memutuskan untuk bunuh diri.

Hanya saja, sebagaimana ketika Foucault membahas tentang subyek dalam episteme yang menyatakan subyek itu ada pada bahasa dan bukan pada Tuhan atau manusia yang dianggapnya sudah mati, teks atau gambar yang ada di Facebook merupakan satu-satunya (wacana) identitas yang dipahami oleh pengguna Facebook yang lain (*the other*). Misalnya, X merupakan identitasnya di dunia nyata dan ketika membuka akun Facebook X membuat sebuah identitas melalui teks, gambar, siapa saja yang disetujuinya menjadi teman dalam jaringan pertemanan Facebooknya, hingga grup diskusi mana saja yang akan diikuti oleh X. Perspektif Foucault menyatakan bahwa X di dunia nyata telah mati dan hanya X di dalam Facebook yang hadir. Wacana siapa X itu di dunia virtual tidak bisa dihubungkan dengan siapa X di dunia nyata, sebab dalam teknologi internet komputer telah menjadi alat teknologi yang memunculkan pola interaksi komunikasi baru berdasarkan pada teks-teks dan juga internet telah menghubungkan para penggunanya dari berbagai wilayah geografis di muka bumi. Selain juga karena alasan empiris, bahwa tidak mungkin seorang pengguna internet bisa bertatap muka langsung dengan pengguna internet yang lainnya. Di Facebook siapapun bisa mengajukan dirinya untuk menjadi teman (*invite*) dan bisa menyetujui (*approve*) siapa yang akan menjadi temannya.

Berdasarkan perspektif wacana yang dikembangkan Foucaults, identitas pengguna Facebook tidak bisa berdiri sendiri. Identitas itu harus bercermin dari yang lain (*the other*) dan tidak bisa lepas dari pengakuan/pengukuhan pengguna Facebook yang lain. Contoh sederhananya adalah keberadaan X di Facebook tidak akan eksis ketika ia tidak memiliki jaringan pertemanan dan atau tidak ada pengguna Facebook lain yang mau berteman dengannya. Fasilitas Facebook memungkinkan pengguna hanya menampilkan informasi hanya nama pengguna dan foto profil penggunanya saja, sedangkan informasi lengkap X termasuk foto-foto bisa disembunyikan untuk tidak dilihat oleh bagi pengguna Facebook lain yang tidak menjadi jaringan pertemanannya. Di sinilah wacana kehadiran subyek itu beroperasi, bahwa bagi pengguna yang bukan menjadi jaringan pertemanan X keberadaan X tidak eksis dan dengan demikian subyek X juga tidak ada di Facebook. Itulah mengapa identitas bagi Foucault memerlukan pengakuan dari yang lain, dibentuk oleh serangkaian opini yang melibatkan konfirmasi dalam hal ini oleh para pengguna Facebook yang lainnya.

David Holmes menegaskan bahwa salah satu poin penting dalam komunikasi yang termediasi komputer ini adalah dengan sedikit mengabaikan beragam bentuk interaksi sosial yang mungkin mendukung perspektif CMC, bahwa perspektif ini memfokuskan pada integrasi informasi di mana komunikasi yang terjadi melalui medium komputer berdasarkan pada

proses informasi yang dapat dijumpai dalam beragam bentuk”<sup>12</sup>. Proses informasi inilah yang terjadi di Facebook hanya melalui teks dan gambar. Siapa X di dunia nyata dan siapa X di dunia virtual bisa jadi sama dan bisa jadi sangat berbeda. X sebagai seorang lelaki pekerja, kepala keluarga, dan memiliki dua orang anak bisa menjadi X yang bujangan, berstatus mahasiswa, dan belum memiliki pacar di dunia virtual. Ini yang disebut oleh Tim Jordan bahwa operasionalisasi identitas di dunia virtual menjadi *identity fluidity*, *renovated hierarchies*, dan *information as reality*. *Identity fluidity* bermakna sebuah proses pembentukan identitas secara online atau virtual dan identitas yang terbentuk ini tidaklah mesti sama atau mendekati dengan identitasnya di dunia nyata (*offline identities*). *Renovated hierarchies* adalah proses di mana hirarki-hirarki yang terjadi di dunia nyata (*offline hierarchies*) direka bentuk kembali menjadi *online hierarchies*. Bahkan dalam praktiknya Tim Jordan<sup>13</sup> mendefinisikan istilah ini dengan *anti-hierarchical*. Hasil akhir dari *identity fluidity* dan *renovated hierarchies* inilah yang selanjutnya menjadi *informational space*, yakni informasi yang menggambarkan realita yang hanya berlaku di dunia virtual.

Pada praktiknya, identitas yang dibangun ini berlaku juga untuk upaya pengungkapan diri terhadap agama yang diyakini, Islam. Bahwa foto yang diunggah, pesan status yang dibuat, profil diri yang ditulis, dan bahkan grup apa yang diikuti bisa ditafsirkan sebagai upaya individu (muslim) untuk menunjukkan jati dirinya. Pertanyaan bukan pada apakah setiap identitas yang dibangun itu menunjukkan atau mencerminkan kesalahan pribadi individu di dunia nyata, melainkan hanya sebatas wacana identitas yang ada di Facebook. Situs jejaring sosial yang siapapun bisa memiliki akun di sana, walau akun itu adalah palsu. Contohnya kasus akun *Everybody Draw Mohammed Day* di Facebook yang dilawan dengan akun *AGAINST Everybody Draw Mohammed Day*, kemudian akun produk *user* dari Indonesia “Melawan Everybody Draw Mohammed Day”, ditambah dengan kemunculan Facebook ala Muslim yang dibuat oleh muslim di Pakistan dan beralamat di [www.millatfacebook.com](http://www.millatfacebook.com) menunjukkan adanya kekuatan pengungkapan terhadap identitas muslim di dunia virtual.

### **Mempertanyakan Identitas**

Interaksi virtual di internet pada akhirnya akan melahirkan *self-definition* dan menawarkan *self-invention*. Setiap individu memiliki kemampuan tanpa batas untuk mengkreasi siapa dirinya di dunia siber dan hasil kreasi itulah yang nantinya akan mewakili individu dalam memainkan perannya serta berinteraksi di internet. Pilihan untuk membuka identitasnya secara jujur dengan pilihan untuk membuat identitas palsu merupakan pilihan yang bisa diambil. Yang diperlukan dalam MUD, misalnya, hanyalah melakukan koneksi ke situs, memilih nama, memilih gender, dan menuliskan deskripsi pribadi. MUD tidak menysaratkan siapapun untuk menaruh nama aslinya agar ia bisa memiliki sebuah akun. Ketika individu telah melakukan identifikasi diri di dalam MUD, seperti memilih *username* dan *password*, maka identitas itulah pada akhirnya melahirkan individu virtual bersamaan dengan atribut-atribut yang melekat dengannya dan berlaku ‘kekal’. Artinya, setiap individu baru bisa mengakses individu virtualnya apabila ia menggunakan identifikasi *username* dan *password* yang sama.

Fenomena inilah yang menurut Tim Jordan<sup>14</sup> dikatakan sebagai tiga elemen dasar kekuatan individu di dunia siber, yaitu *identity fluidity*, *renovated hierarchies*, dan *information as reality*. *Identity fluidity* bermakna sebuah proses pembentukan identitas secara online atau virtual dan identitas yang terbentuk ini tidaklah mesti sama atau mendekati dengan identitasnya di dunia nyata (*offline identities*). *Renovated hierarchies* adalah proses dimana

hirarki-hirarki yang terjadi di dunia nyata (*offline hierarchies*) direka bentuk kembali menjadi *online hierarchies*. Bahkan dalam praktiknya Tim Jordan mendefinisikan istilah ini dengan *anti-hierarchical*. Hasil akhir dari *identity fluidity* dan *renovated hierarchies* inilah yang selanjutnya menjadi *informational space*, yakni informasi yang menggambarkan realita yang hanya berlaku di dunia virtual

Interaksi ini pada akhirnya dapat menimbulkan konsekuensi tersendiri. McRae (1996:255) memberikan contoh bahwa interaksi antara dua wanita di internet menyebabkan munculnya cinta dan berujung pada keintiman seksual secara online. Salah satu wanita tersebut akhirnya mengambil posisi sebagai seorang laki-laki—dalam pengertian hubungan antara sesama jenis atau lesbian untuk menjaga apa yang disebut McRae sebagai '*help women and keep them safe from other men who might hurt them*'. Kenyataan membuktikan bahwa identitas individu di *online* adalah individu yang memiliki dua kemungkinan, yakni bisa jadi sama atau bisa jadi berbeda identitas secara *offline*. Tidak hanya itu, individu tidak hanya memiliki satu identitas semata, melainkan bisa memiliki identitas yang beragam dengan karakteristik yang berbeda-beda pula di *online*.

*'When all that people know about you is the words you type and when some of those words are your name and your description, then virtual communities can never really be certain that you are who you say you are. To be certain, the virtual must become real and people have to meet face to face'*. (Stone, 1999:83)

Bahwa dalam komunitas virtual siapapun tidak bisa memastikan bahwa identitas individu yang terbaca dalam teks *online* adalah identitas atau penggambaran seutuhnya dalam kehidupan yang nyata. Selanjutnya Stone menggaris bawahi bahwa perkembangan teknologi memungkinkan terjadinya interaksi komunikasi antarindividu dari belahan dunia manapun, namun komunikasi itu hanya terbatas oleh teks, melainkan telawah diwakili oleh imej atau gambar, apa yang disebut dalam teknologi internet sebagai Avatar.

Termasuk di dalamnya ketika membahas konstruksi identitas Islam. Bahwa di media baru (*new media*) memungkinkan seseorang (*user*) untuk membangun identitas dirinya. Terlepas dari motif yang melatarbelakangi konstruksi identitas ini, pada dasarnya identitas yang ada di dunia virtual tidak selama seperti apa yang digambarkan Goffman sebagai pembukaan diri secara jujur atau *self-disclosure* layaknya aktor yang berada di atas panggung. Ada identitas sesungguhnya yang berada di belakang panggung; yang jika tidak dicermati secara intens bisa berbeda dengan apa yang ditampilkan.

---

## ENDNOTE

<sup>1</sup> Stuart Hall. "The Question of Cultural Identity", dalam Stuart Hall, David Held, Don Hubert/Kenneth Thompson, *Modernity*, (Oxford: Blackwell, 1996), hlm. 596-636.

<sup>2</sup> Stuart Hall, *Identity: Community, Culture, Difference*. Ed. Jonathan Rutherford, (London: Lawrence & Wishart, 1990), hlm. 274-295.

<sup>3</sup> Andrew F Wood dan Matthew J Smith. *Online Communication, Linking Technology, Identity, and Culture*. (New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates Inc, 2005), hlm. 52.

<sup>4</sup> *Ibid.*, hlm. 57.

<sup>5</sup> David Holmes, *Communication Theory: Media, Technology and Society*, (London, Thousand Oaks, New Delhi: SAGE Publications, 2005), hlm. 55

<sup>6</sup> David Bell, *An Introduction to Cyberculture*, (London-New York: Routledge, 1999), hlm. 76.

- <sup>7</sup> George Ritzer and Goodman, *Teori Sosial Postmodern*, (Yogyakarta: Kreasi Wacana, 2004), hlm. 678.
- <sup>8</sup> Baudrillard dalam Nicholas Gane and David Beer, *New Media*, (Oxford-New York: Berg, 2008), hlm. 104.
- <sup>9</sup> *Ibid.*, hlm. 101.
- <sup>10</sup> Tim Jordan, *Cyberpower, The culture and Politics of Cyberspace and The Internet*, (London and New York: Routledge, 1999), hlm. 60.
- <sup>11</sup> *Ibid.*, hlm. 62.
- <sup>12</sup> David Holmes, *Communication Theory; Media, Technology and Society*. (London, Thousand Oaks, New Dehli: SAGE Publications, 2005), hlm.55.
- <sup>13</sup> Tim Jordan, *Cyberpower, The culture and Politics of Cyberspace and The Internet*, (London and New York: Routledge, 1999), hlm. 62-87.
- <sup>14</sup> *Ibid.*

## DAFTAR PUSTAKA

- Bell, David. 2001. *An Introduction to Cyberculture*. London-New York: Routledge
- Berger, Pam, *Are You Blogging Yet?*, Infomation Searcher 14 No.2, 2003
- Facebook.com/press diakses pada Minggu, 20 Juni 2010
- <http://siteanalytics.compete.com/facebook.com+friendster.com+myspace.com/?metric=uv>  
diunduh pada Selasa, 22 Juni 2010
- Foucault, Michel. 1969. *The History of Sexuality: An Introduction*. London and Worcester: Guilford Billing & Sons Ltd
- Foucault, Michel. 1977. *Discipline and Punish: the Birth of the Prison* (transl. AlanSheridan). London: Allen Lane the Penguin Press.
- Gane, Nicholas and Beer, David. 2008. *New Media*. Oxford-New York: Berg
- Hine, Christine. 2000. *Virtual Ethnography*. London, Thousand Oaks, New Delhi: SAGE Publications
- Holmes, David. 2005. *Communication Theory: Media, Technology and Society*. London, Thousand Oaks, New Dehli: SAGE Publications
- Jordan, Tim. 1999. *Cyberpower, The culture and Politics of Cyberspace and The Internet*, London and New York: Routledge
- Lechte, John. 1994. *Fifty Key Contemporary Thinkers, From Structuralism to Posmodernity* London: Allen & Uniwim
- Lydia, Alix Fillingham, 2001. *Foucault Untuk Pemula*. Yogyakarta: Kanisius
- McCaughey, Martha and Ayes, Michael D. 2003. *Cyberactivism, Online Activism in Theory and Practice*, London and New York: Routledge
- Purwanto, Edi. *Micahel Foucault: Usaha Mengenal 'Yang Lain'*.  
<http://jendelapemikiran.wordpress.com/2008/05/14/michel-foucault-usaha-mengenal-yang-lain/> diakses pada Rabu, 8 Juli 2010
- Rheingold, Howard. 2000. *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*, Cambridge, MA: MIT Press
- Ritzer, George. 2003. *Teori Sosial Postmodern*. Yogyakarta: Kreasi Wacana
- Stuart Hall *et. al.* 1992. *Modernity and Its Futures*. London: Polity Press / The Open University,
- Stuart Hall. 1996. "The Question of Cultural Identity", in: Stuart Hall/David Held/Don Hubert/Kenneth Thompson, *Modernity*, Oxford: Blackwell, pp. 596-636.

- 
- Stuart Hall. 1990. *Identity: Community, Culture, Difference*. Ed. Jonathan Rutherford. London: Lawrence & Wishart
- Wood, Andrew F., dan Smith, Matthew J. 2005. *Online Communication, Linking Technology, Identity, and Culture*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Inc.