

- **Nuraini Juliastuti**  
KUNCI Cultural Studies Center/ Universiteit Leiden

## **Mobilitas dan Pembentukan Infrastruktur Baru Partisipasi dalam Praktik Budaya Media Kontemporer**

---

### **ABSTRAK**

Tulisan ini adalah ringkasan dari hasil sebuah penelitian yang bertujuan untuk memahami secara kritis serta menciptakan pengetahuan baru, tentang bagaimana makna dan praktik sosial terbangun di sekitar handphone. Ia menggambarkan wilayah serta momen, dimana mobilitas muncul sebagai konsep dan pengalaman yang dibayangkan, bertransformasi menjadi beragam bentuk infrastruktur lain, dan tertangkap sebagai bagian dari taktik dalam relasi baru antara teknologi dan penggunanya. Hasil penelitian menunjukkan pembentukan infrastruktur komunikasi baru baik, muncul dalam bentuknya yang konvensional, maupun agen teknologi informasi, ruang-ruang intimasi dimana bahasa dan kosakata yang termediasi oleh teknologi komunikasi diciptakan, maupun kecanggungan dan kepanikan ketika berhadapan dengan logika jarak, waktu, dan kedekatan, yang berbeda. Semuanya mengindikasikan produksi budaya baru dimana beragam moda keterlibatan dan partisipasi dibayangkan ulang.

**Kata kunci:** anak muda, budaya media baru, partisipasi, mobilitas, konvergensi media

---

### **ABSTRACT**

*This paper is a summary of a research result which supposed to critically understand as well as create new knowledge, of how social practices meant and built around the handphones. It describes the territory as well as the moment, whereas mobility emerged as concept and imagined experience, and is transformed into various forms of infrastructures, and earned as part of tactics in the new relations between technology and the users. This research obtained the formation of new information technology, intimate spaces where languages and words are mediated by the creations of communication technology, media, also the ineptness and panics when facing the logic of different distance, time, and proximity. All indicates the productions of new culture, where diverse modes of involvement and participation are reimagined.*

**Keywords :** youth, new media cultures, participation, mobility, media convergence

---

## HANDPHONE SEBAGAI INFRASTRUKTUR

Tulisan ini lahir dari Kultur Cell, sebuah proyek penelitian yang bertujuan untuk memahami secara kritis, juga untuk menciptakan pengetahuan baru, tentang bagaimana makna dan praktik sosial terbangun di sekitar handphone.<sup>1</sup> Penelitian ini berawal dari gagasan yang memandang handphone sebagai infrastruktur. Infrastruktur macam apakah handphone itu?

Handphone adalah teknologi yang selalu berkembang. Perlintasan hidupnya berdiri di atas perkembangan teknologi yang selalu bergerak cepat, dan dituntun oleh serangkaian kosakata yang menggambarkan watak teknologi di masa kini, dalam hubungannya dengan masa lalu dan kemungkinan-kemungkinan masa depan—jadul, kuno (*outdated*), kekinian (*contemporary*), dan futuristik.

Sekaligus dari awal disadari bahwa handphone tidak pernah cukup dimaknai menjadi hanya sebuah handphone. Pembentukan gagasan handphone sebagai infrastruktur dipengaruhi oleh pemikiran Brian Larkin terkait infrastruktur bahwa infrastruktur adalah *things and also the relation between things* (2013: 329). Fokus

penelitian diarahkan tidak ke handphone sebagai benda, tapi juga relasi antara orang dan handphone, juga relasi antara orang dengan orang lain yang dimediasi dengan handphone.

Ia merepresentasikan kemungkinan modernitas, masa depan, sekaligus kemungkinan-kemungkinan yang tidak dapat dicapai tanpanya (Larkin 2013: 333). Narasi-narasi umum awal handphone merujuk benda kecil itu sebagai sumber kebanggaan, simbol status, serta hal-hal lain yang diproyeksikan darinya, yang melampaui fungsi dasarnya sebagai alat komunikasi. Rudolf Mrazek merujuk pengalaman infrastruktur sebagai “*enthusiasm of imagination*” (2002: 166). Pengalaman atas infrastruktur dituntun oleh serangkaian kerja imajinasi yang tercipta dalam prosesnya.

Dalam teks lain, ketika menuliskan tentang infrastruktur media dalam konteks Nigeria, Larkin merujuk bagaimana konsep “*technological sublime*”, yaitu pandangan teknologi sebagai sesuatu yang agung, memproduksi wacana “*spectacle*” (2008:11). Dalam konteks handphone, *spectacle* ini sebagian dipandang sebagai konsekuensi tak terhindarkan dari perkembangan teknologi. Lebih jauh

---

<sup>1</sup> Penelitian ini merupakan bagian dari proyek payung “Konvergensi Media dan Teknologi di Indonesia: Sebuah Perspektif Budaya” yang dilakukan oleh KUNCI Cultural Studies Center dan didukung oleh Ford Foundation. Proses penelitian berlangsung sepanjang 2010 dan didokumentasikan dalam <http://kulturcell.kunci.or.id/>. Tim penelitian Kultur Cell terdiri dari Nuraini Juliastuti, Ferdiansyah Thajib, Yuli Andari Merdikaningtyas, Syafiatudina, dan Antariksa. Selain Kultur Cell, proyek payung terdiri dari lima proyek lain yaitu Megamix Militia (<http://megamixmilitia.kunci.or.id/>), Biografi Keaslian (<http://otentik.kunci.or.id/>), Anonymous Writers Club ([anonymouswritersclub.tumblr.com](http://anonymouswritersclub.tumblr.com)), penerjemahan buku (*Free Culture* oleh Lawrence Lessig, *In Praise of Copying* oleh Marcus Boon, dan *The Wealth of Network: How Social Production Transforms Markets and Freedom* oleh Yochai Benkler), serta penerbitan dua buklet tentang *Commons* dan *Kosakata Praktik Teknologi Vernakular*. Megamix Militia adalah sebuah proyek kolaborasi yang dirancang untuk mempersoalkan praktik produksi budaya dalam perlintasannya dengan konvergensi teknologi media dan peningkatan kontrol hak cipta. Biografi Keaslian dirancang untuk memproduksi pengetahuan otentisitas yang berlapis-lapis. Sementara Anonymous Writers Club adalah sebuah undangan terbuka bagi publik yang tertarik untuk memproduksi beragam karya dan teks baru dengan menggunakan teks dan gambar yang sudah ada.

menurut Larkin, hal ini membuat teknologi diisi dengan hal-hal lain, yang pada akhirnya menumbuhkan ambivalensi. Karena itu dalam bukunya, meskipun mengakui konsep *sublime* sebagai aspek penting yang menggerakkan persepsi orang terhadap teknologi, Larkin juga menaruh perhatian kepada bagaimana nilai keagungan infrastruktur justru kerap muncul saat ia mengalami kehancuran, keropos, atau dibajak, dan bagaimana justru hal-hal tersebut memungkinkan pembentukan infrastruktur jenis baru.

### KONVERGENSI MEDIA

Perkembangan teknologi tidak hanya menuju pada penambahan dan percabangan fungsi dari sebuah perangkat teknologi, yang disertai dengan penyatuan dan keterhubungan data dan materi di dalamnya yang dirujuk sebagai konvergensi media, *media convergence*. Seperti digambarkan oleh Henry Jenkins (2006), ia juga disertai dengan perubahan logika budaya yang mempengaruhi pengaturan hubungan antara pengguna teknologi, pemilik perusahaan teknologi media, serta pengolahan pesan dan materi media tertentu.

Konvergensi media, masih menurut Jenkins, juga disertai dengan proses definisi ulang asumsi-asumsi lama menyangkut makna pengguna, rute-rute perjalanan yang dilalui oleh materi informasi dan pengetahuan lewat sirkuit-sirkuit yang tak terduga dan tak dinaungi oleh peraturan tertentu, bagaimana media dikonsumsi, serta bagaimana kebijakan-kebijakan media dibuat (2006: 17-19). Selain menunjukkan handphone sebagai yang dirujuk Merlyna Lim sebagai *a platform of convergence* (2011), penelitian ini juga membongkar kondisi divergensi infrastruktur teknologi yang terdapat di

situs-situs penelitian.

### BERAGAM VERSI MOBILITAS

Ingat kembali apa yang dikatakan Larkin tentang *spectacle*, suatu kesan yang tumbuh dari pandangan handphome sebagai infrastruktur. Sebagai anak kandung perkembangan teknologi, terlalu sulit untuk mengenyahkan pandangan terhadap handphome sebagai aparatus yang menjanjikan mobilitas. Banyak peneliti telah berusaha mengkonseptualisasikan mobilitas. Appadurai merujuk mobilitas sebagai *global flows of ideas, ideologies, people and goods, images and messages, technologies and techniques* (1996: 5). Manuel Castells memandangnya sebagai dunia dalam kerja aliran dan jaringan; orang-orang bergerak dan bekerja dalam logika jaringan (1996, 2001).

Meskipun demikian, gagasan John Urry (2002) tentang mobilitas sebagai suatu paradigma yang tidak hanya memungkinkan pengawetan *meetings* dan *physical proximity*, tetapi suatu praktik dimana distribusi *social capital* diditilkan, perlu dipertimbangkan dengan serius.

Kota-kota di mana penelitian ini berlangsung dipandang menyumbangkan beragam kondisi yang akhirnya membuat mobilitas dialami dalam versi yang berbeda-beda. Jika mobilitas dimaknai sebagai sebuah kerja aliran, maka ia dialami sebagai sesuatu yang tidak merata jalannya. Suatu daerah mungkin mengalaminya dengan arus yang deras dan tak putus, sementara daerah yang lain mengalaminya sebagai kucuran-kucuran kecil saja. Sebagian fokus penelitian ini akan diarahkan untuk menjawab pertanyaan terkait makna mobilitas apa saja yang diproduksi oleh relasi yang terbentuk seputar infrastruktur handphome.

## VERNAKULAR

Tulisan ini adalah ringkasan hasil penelitian, yang menggambarkan wilayah serta momen, dimana mobilitas muncul sebagai konsep dan pengalaman yang dibayangkan, bertransformasi menjadi beragam bentuk infrastruktur lain, dan tertangkap sebagai bagian dari taktik dalam relasi baru antara teknologi dan penggunaanya.

Mengikuti Michel de Certeau (1988), fokus penelitian ini akan diarahkan tidak hanya kepada cara penggunaan dan konsumsi, tetapi kepada *a way of using* dan *making do*, kepada cara-cara penggunaan dan berbuat dengan apa yang tersedia. Pengetahuan macam apa yang tercipta dari hal ini? Mengikuti de Certeau lebih jauh, hal ini berarti memberi tekanan kepada mekanisme pemakaian, apropriasi, penerapan ke dalam suatu konteks relasi dan waktu, dan artikulasi (1988: 24-25).

Pembayangan ulang atas mobilitas ini direpresentasikan lewat serangkaian kata kunci. Alih-alih bisa disikapi sebagai deretan kata kunci yang diproduksi dari kuasa dan wewenang pengetahuan formal untuk menggambarkan relasi terkini masyarakat dan teknologi, yang ditampilkan di sini adalah serangkaian kata kunci vernakular dan bersifat informal. Mereka memberi pandangan mendalam tentang, lagi menurut de Certeau, konteks historis, situasional, dan penyimpangan.

Lebih jauh, aspek vernakular dipandang sebagai konstitusi dari bagaimana sebuah infrastruktur bekerja. Aspek historis dari tiap kata kunci terletak lebih kepada bagaimana ia dialami—mengalami perubahan sekaligus menyingkakan hal-hal yang menetap, dan

bukan kepada etimologi kata, seperti yang ditekankan dalam proyek penulisan Keywords oleh Raymond Williams (1983).

Bagaimana kondisi mobilitas yang penuh dengan narasi ketidakseimbangan akan membentuk karakter praktik teknologi vernakular yang dijalankan?

## CATATAN TENTANG WAKTU, MEDAN, SUBYEK PENELITIAN, DAN METODE

Saat penelitian berlangsung, kondisi perkembangan teknologi handphone belum seperti sekarang. Istilah *smart phone* merujuk ke jenis teknologi handphone terbaru yang kepemilikannya masih sangat terbatas. Sebagai perwakilan generasi handphone, bentuk dan karakter *smart phone* juga terus berkembang. Internet belum sepenuhnya menjadi teknologi yang umum menyatu dalam handphone. Teknologi Wi-Fi belum jadi hal yang terlalu populer. Dan terutama di lapangan penelitian kami, ia adalah hal yang sangat baru. Orang, lingkungan, dan hal-hal lain yang dihadapi di lapangan masih berada dalam transisi terkait hubungannya dengan handphone.

Beberapa penelitian melahirkan istilah-istilah yang berusaha mendefinisikan karakter pengguna teknologi dari perspektif kesenjangan generasi seperti *digital native*, *digital immigrant* (Prezky 2001), *clickerati<sup>2</sup> net generation* (Tapscott 1998), dan *screenagers* (Rushkof 1998). Produksi narasi yang lahir dari usaha untuk memahami realitas teknologi baru menggunakan dikotomi semacam dunia online/dunia offline, atau identitas online/identitas offline. Keduanya

<sup>2</sup> *Clickerati Kids: Who are they?* <http://www.prof2000.pt/users/lpitta/de-2/clickerati.htm>

dianggap mewakili dua dunia yang berbeda dan tidak mungkin untuk mengalami pertemuan.

Dibandingkan dengan kondisi sekarang, yang disaksikan selama periode penelitian adalah orang belum melebur sepenuhnya. Yang tertangkap adalah antusiasme, kebaruan, dan keingintahuan besar, sekaligus kejutan, ketegangan, dan ketidaknyamanan.

Implikasi lain dari waktu penelitian yang berjarak cukup lebar dengan kondisi saat ini adalah ia menonjolkan aspek temporal dari temuan-temuan penelitian. Tetapi ia juga menghadirkan kekuatan refleksi dan pembacaan lebih kritis atas data yang dikumpulkan, serta keterbukaan untuk interpretasi baru bagi penelitian masa depan. Lapangan penelitian ini tidak ditarik dari tempat yang tunggal. Ia berlangsung di Indramayu, Pati, Lombok, Makassar, dan Batam. Pemilihan situs-situs ini berawal dari premis mobilitas yang ditampilkan oleh mereka. Dibandingkan dengan konteks dimana proyek-proyek lain dari Konvergensi Media dan Teknologi di Indonesia berlangsung, situs-situs tersebut tidak secara umum ditampilkan sebagai “kota besar”.<sup>3</sup>

Dalam tulisannya di website Kultur Cell berjudul “Petunjuk Keselamatan Penelitian Lapangan dan Resikonya”, Ferdiansyah Thajib (2010), anggota tim peneliti, menjelaskan kritik yang datang dari kalangan akademisi terkait pilihan kami untuk menjalankan riset di banyak tempat. Kritik tersebut menyatakan bahwa

pilihan tersebut beresiko membuat riset kami jatuh ke dalam survei, alih-alih etnografi mendalam.

Definisi “medan penelitian” adalah arena dinamis dimana posisi peneliti dan subyek yang diteliti terus menerus berubah. Menjalankan penelitian di banyak tempat berbeda kami pandang sebagai potensi untuk menceburkan diri kami di situasi-situasi dimana pengalaman produksi pengetahuan yang beragam bisa didapatkan.<sup>4</sup>

Sebuah penelitian lapangan secara umum dimaknai sebagai sebuah perjalanan menjauh dari rumah, dan menurut James Clifford, adalah “*to experience being, or dwelling in a place far from home*” (1997: 58-66). Untuk kepentingan penelitian ini, makna *being* dan *dwelling* bisa diarahkan untuk menciptakan pertanyaan-pertanyaan baru tentang makna Indonesia sebagai makna rumah sekaligus medan studi.

Refleksi ini membantu mendefinisikan karakter medan penelitian. Ia juga momen yang berguna untuk membayangkan seperangkat pertanyaan, ketegangan-ketegangan yang mungkin, dan konsekuensi, baik yang telah bisa diidentifikasi, maupun tak terduga, yang ditemui oleh “*a native anthropologist*”, antropolog pribumi, yang dirujuk oleh Akhil Gupta dan James Ferguson sebagai kemampuan untuk menunjukkan secara bergantian kapasitas sebagai “*I, Native*”, dan “*I, Ethnographer*” (1997: 1-46).

Meskipun secara langsung seluruh tim peneliti bisa dianggap sebagai “antropolog pribumi”, tetapi Indramayu,

<sup>3</sup> Sebagai contoh, para partisipan Megamix Militia adalah seniman, musisi, dan mereka yang tertarik untuk ikut serta mengeksplorasi isu-isu seputar musik, kebebasan kreatif, dan keruntuhan *public domain*. Proyek ini sepenuhnya berlangsung di ranah online. Peta para partisipan menunjukkan tempat-tempat yang mantap dirujuk sebagai kota besar, Jakarta, Bandung, Yogyakarta, dan Surabaya, dimana produksi seni kontemporer biasanya berlangsung.

<sup>4</sup> Link ke tulisan adalah: <http://kulturcell.kunci.or.id/?p=430#more-430>

Pati, Lombok, Makassar, dan Batam, adalah tempat-tempat asing. Ia tidak hanya membuka peluang untuk memunculkan kerumitan seputar makna rumah, tetapi juga seperti dikatakan oleh Arjun Appadurai untuk memahami karakter lokal dalam dunia global yang terdeteritorialisasi (1996) dan pembuatan skala (Tsing 2000: 120) untuk mengenali batasan sekaligus melihatnya sebagai potensi produksi pengetahuan.

Menarik pengertian *native* lebih jauh, dan menghubungkannya dengan teknologi, para peneliti yang menjalankan penelitian ini juga *native* dalam arti berposisi sama seperti subyek penelitian dalam hal pengalaman penggunaan handphone.

Menjalankan riset lapangan, seperti yang berusaha dikatakan oleh Kamala Visweswaran, setara dengan “*doing homework*” (1994: 101-104). Sehubungan dengan gagasannya untuk mempertimbangkan kemampuan untuk menguasai “seni untuk berbicara *seolah-olah*”, ia mengatakan bahwa ia juga meliputi kemampuan untuk memahami kemungkinan-kemungkinan baru (dari pengetahuan atas kegagalan) dan memahami batasan-batasan dari suatu pengakuan. Ia meliputi pembentukan imajinasi tentang rumah dan medan studi, juga serangkaian proses menempatkan diri dan menghidupi suatu tempat. Proses ini seringkali terjadi di tempat-tempat yang tidak diakrabi.

Sementara sependapat dengan gagasan Clifford tentang keprihatinan untuk menyamakan perjalanan dengan antropologi, dengan mempertarungkan riset lapangan dengan ‘*dwelling*’, Visweswaran meminta untuk memproblematisir makna ‘*dwelling*’ lebih jauh. Yaitu untuk tidak melihatnya sebagai

situs yang bisa ditempati, dan dengan demikian sebuah ‘rumah’ yang potensial. Tetapi kemungkinan untuk melihatnya sebagai sarana pengakuan publik, mengingat pengabaian, yang pada akhirnya akan membawa seseorang kembali pulang.

Melakukan riset lapangan di Indonesia, dalam kasus ini di kota-kota tempat penelitian berlangsung, juga berarti sebuah kemungkinan untuk mempertanyakan beberapa hal yang tanpanya akan tetap tak terjawab.

Sementara penelitian dijalankan dengan menggunakan metode-metode umum dalam pendekatan kualitatif—wawancara dan observasi mendalam, kerja penelitian kami jalankan secara kolaboratif. Alih-alih mendemonstrasikan struktur konvensional dimana tim penelitian dikepalai oleh seorang kepala tim peneliti, ia dibentuk oleh struktur keanggotaan setara. Tantangan dari pilihan moda kolaboratif dalam kerja penelitian adalah bagaimana beragam bentuk kesenjangan antar anggota tim penelitian bisa diterjemahkan ke dalam proses berbagi temuan sementara dan dialog yang konstruktif dalam prosesnya.

### **Mobilitas dan Partisipasi**

Penelitian ini dirancang untuk mengamati budaya mobilitas dalam beragam konteks anak muda—pelajar SMU (Indramayu), penghuni pesantren (Pati, Lombok, Makassar), pekerja rantau (Batam). Pilihan-pilihan ini sebagian dituntun oleh asumsi-asumsi dasar tentang potensi kerumitan mobilitas yang muncul ketika bertemu dengan perkembangan teknologi (ilustrasi umum kehidupan pesantren yang serba dibatasi, situasi keruangan dari kota yang memungkinkan akses kemajuan perangkat teknologi terkini

(disertai dengan keterbukaan definisi ulang atas makna asli dan palsu), bagaimana teknologi hadir untuk memediasi jarak, waktu, dan intimasi, dalam konteks migrasi manusia).

Dalam praktiknya, seiring dengan pertanyaan-pertanyaan awal yang kami siapkan dan mengalami pendewasaan di lapangan, seperti tampak dalam uraian temuan penelitian, wilayah subyek penelitian meluas. Subyek utama penelitian ini adalah anak muda (dengan catatan dan bayangan tertentu tentang anak muda yang dibawa ke dalam medan penelitian). Tetapi sepanjang penelitian berlangsung, terus menerus ia dihadapkan dengan subyek-subyek lain—orang tua para pelajar SMU, para guru dan santri senior di pesantren, penjual handphone bekas, bekas pemilik wartel, pengelola warnet dan sebagainya. Selain menunjukkan lapisan-lapisan pola relasi yang dijalankan anak muda, ia juga merujuk kepada kompleksitas dimensi mobilitas.

Fokus kepada mobilitas dan relasinya dengan dinamika yang terbentuk dari praktik teknologi vernakular juga bercabang kepada pembentukan infrastruktur baru untuk berpartisipasi. Jalannya penelitian mengarah kepada bagaimana relasi-relasi baru terkait penggunaan teknologi komunikasi ikut membentuk proses dimana partisipasi dan gagasan-gagasan tentang keterlibatan dicoba untuk dibayangkan ulang.

### **Mobilitas dan anti-mobilitas**

Merujuk kepada handphone sebagai infrastruktur berarti, kembali kepada Larkin (2013), mengenali cara operasinya sebagai sistem—*they are objects that create the grounds on which other objects operate, and when they do so*

*they operate as systems*. Ia beroperasi diatas landasan sistem-sistem lain yang telah dikenali dan beroperasi lebih dulu. Handphone sebagai teknologi yang memberikan janji-janji mobilitas, terus menerus dihadapkan dengan logika kontrol kemajuan yang dijalankan beragam pihak yang punya otoritas untuk menentukan nuansa dinamika relasi sosial di suatu tempat.

Mobilitas dialami sebagai sebuah proses yang mengharuskan tiap orang untuk mendokumentasikan praktik-praktik yang diputar dalam proses melangsungkan kemajuan dan mengatasi halangan dalam kehidupan sehari-hari. Handphone membongkar dan mendorong operasionalisasi sistem lain yang mungkin selama ini tak kasat mata.

Bagi kalangan buruh migran di Makassar, handphone dan paspor adalah teknologi mobilitas. Sekaligus posisi mereka rawan untuk disita oleh pihak-pihak lain yang nyatanya lebih punya peran untuk mengendalikan dinamika mobilitas personal mereka—*agen buruh migran, majikan di luar negeri*. Bagi para penghuni pesantren di Pati, Lombok, dan Makassar, kepemilikan handphone disertai dengan taktik penggunaan tertentu—*digunakan sembunyi-sembunyi, disembunyikan di bawah selimut dan pura-pura tidur*. Taktik ini lahir sebagai tanggapan atas serangkaian regulasi yang mengatur penggunaan handphone di wilayah pesantren—*dilarang men-cas hp di wilayah pesantren, sweeping hp*. Regulasi tersebut berawal dari akibat-akibat buruk yang ditimbulkan oleh handphone—*menonton hal-hal buruk dari hp, janji pacaran di luar pesantren*, dan sebagainya.

### **Handphone dalam ruang urban**

Jejak-jejak perkembangan

teknologi dengan nyata terlihat pada perubahan lanskap sebuah kota. Di tempat-tempat perdagangan, di antara toko atau kios yang menjual barang yang sudah dikenal lama, muncul toko yang menyediakan handphone, aneka asesoris dan perangkat teknologi lain terkait handphone, serta kartu telepon. Dalam tempo yang tidak terlalu lama, jenis handphone yang dijual menjadi makin beragam—dari segi merek, jenis, dan kecanggihannya. Selain menjual handphone-handphone baru, toko-toko tersebut juga menjual beragam jenis handphone bekas. Perkenalan dengan teknologi baru sebagian dibentuk lewat barang-barang bekas. Saat penelitian berlangsung, popularitas laptop meningkat. Beberapa *kios dan toko handphone* mulai menyediakan laptop.

Dinding-dinding banyak bangunan dihias dengan mural-mural yang diciptakan oleh *provider* telekomunikasi mobil seperti Telkomsel, Mentari, Pro XL, Simpati, dan sebagainya. Di sudut-sudut kota yang dianggap strategis, bertebaran beraneka ukuran spanduk dan baliho promosi para *provider* tersebut. Ruang urban kota menjadi arena *perang provider*. Seiring dengan perkembangan waktu, banyak mural tersebut sudah luntur dan rusak digerogeti cuaca. Juga para perusahaan *provider* telah memilih mekanisme-mekanisme baru untuk mengiklankan produknya. Hal ini menunjukkan dinamika relasi perkembangan teknologi dan manusia dalam pusaran ekonomi yang kencang.

Keberadaan toko-toko handphone yang berdampingan dengan toko-toko yang menjual pakaian, televisi, radio, atau warung makanan di pasar-pasar tradisional, menunjukkan proses yang dijalani oleh sebuah teknologi untuk

masuk dalam kehidupan sosial. Ia menunjukkan beragam lapisan dalam proses pertemuan pertama dengan teknologi baru—bagaimana ia dikenali sebagai teknologi baru dan canggih, sekaligus sebagai alat mahal, dibedakan dari teknologi komunikasi lain yang dianggap ketinggalan jaman, dipakai sebagai alat untuk membedakan status kemewahan teknologi seseorang dari seseorang yang lain (apakah ia memakai *handphone merek Cina* atau merek lain yang lebih mahal?), dan bagaimana ia dipelajari untuk dioperasikan.

Keberadaan *tower* yang berfungsi sebagai bagian dari operasionalisasi sebuah *provider* telekomunikasi kerap menjadi indikator kelancaran komunikasi. Sebuah desa yang kebetulan terletak di area yang sama dengan sebuah *tower* mendapat kemungkinan mendapatkan kelancaran komunikasi. Sementara mereka yang berdomisili di tempat lain mungkin akan mengalami gangguan berupa *sinyal putus-putus*. Meskipun mendapatkan kapasitas finansial yang memadai untuk membeli handphone paling canggih, ungkapan *cari sinyal* kerap terdengar untuk menunjukkan ketergantungan terhadap hal-hal lain yang beroperasi di luar kemampuan konsumsi.

## AGEN TEKNOLOGI INFORMAL

Di beberapa area di lokasi penelitian, misalnya Desa Amis di Indramayu, kepemilikan telepon rumah merupakan hal yang langka. *Bilik telepon umum* dan *wartel* adalah sarana telekomunikasi andalan warga. Kemunculan telepon genggam, disertai dengan praktik pemasaran agresif oleh banyak pemilik penyedia sarana telekomunikasi, membuat telepon genggam cepat naik menjadi sarana



komunikasi baru.

Bilik telepon umum di pinggir jalan serta wartel berangsur kehilangan penggunaannya. Di banyak tempat bisa disaksikan bagaimana mereka berada dalam kondisi rusak, tidak bisa dipakai, dan akhirnya dibongkar. Perpindahan ke handphone didorong oleh kondisi yang sebagian terbentuk dari alasan-alasan praktis dan kemudahan, misalnya bilik telepon umum banyak rusak, menelepon ke handphone lewat wartel lebih mahal daripada melakukannya lewat handphone juga, dan sebagainya. Ia adalah bagian dari perubahan gaya hidup yang tak terhindarkan.

Sebagian pengelola wartel beralih peruntungan dengan membuka kios handphone. Infrastruktur teknologi baru dibangun diatas infrastruktur teknologi lama. Seringkali infrastruktur teknologi lama tidak (di)hancur(kan) sama sekali, melainkan mengalami beberapa modifikasi untuk bisa berfungsi sebagai infrastruktur teknologi baru. Misalnya, seorang pemilik kios handphone memperlebar ruang kiosnya, meletakkan meja, kursi, komputer, dan menjadikannya sebagai sebuah warnet.

Salah satu aspek penting yang menambah daya tarik telepon genggam makin meningkat adalah keterhubungan dengan Internet. Dua aktivitas populer anak-anak muda Desa Amis terkait Internet adalah *browsing* dan berkomunikasi lewat Facebook. Kemudahan komunikasi lewat platform Internet terutama memikat para warga desa yang kebetulan mempunyai anggota keluarga yang sedang bekerja sebagai buruh migran di luar negeri.

Biaya yang dikeluarkan dengan berkomunikasi lewat bertukar *email* atau berkirim pesan lewat Facebook lebih

murah dari komunikasi lewat telepon. Hal ini mendorong sebagian pengelola kios handphone untuk mengembangkan bisnis baru yaitu mengelola *warnet*. Narasi ini memberi pengetahuan tentang bagaimana Internet diakses dan dialami untuk pertama kali, dan menjadi bagian dari praktik sehari-hari. Teknologi Internet dialami melalui telepon genggam, bukan komputer. Ilmu mengoperasikan komputer dipelajari sambil mengalami telepon genggam.

Banyak kios handphone yang sekaligus berfungsi sebagai tempat servis telepon genggam, atau *servis hape*. Meski tidak semua toko mencantumkan fungsi tersebut di papan nama tokonya. Selain menyediakan jasa servis telepon genggam, para pemilik kios dan toko juga melayani jasa pembuatan akun Facebook.

Penelitian Ravi Sundaram tentang media dalam konteks urban di New Delhi berisi banyak ilustrasi aneka *media infrastructure*, *media forms*, dan *informal networks* yang memenuhi fungsinya sebagai *intermediary*, perantara, dan sarana belajar teknologi baru (2010: 12-15). Dengan mempertimbangkan peran dari ketiga hal tersebut, pengalaman teknologi baru berlangsung dengan bantuan fasilitasi beragam infrastruktur, dan semuanya berlangsung dengan campuran orang-orang lain yang berperan sebagai *agen teknologi informal*.

Dalam konteks penelitian ini, *media infrastructure* bisa diuraikan menjadi kios dan toko handphone, servis hape, majalah dan tabloid handphone, sampai aneka tempat nongkrong yang kerap berfungsi ganda sebagai ajang berbagi dan belajar kemampuan teknologi. *Media forms* bisa diuraikan menjadi aneka pengetahuan dan informasi berupa gambar, suara, dan teks, yang dibagikan lewat

handphone. Sementara *informal networks* bisa diuraikan menjadi pemilik toko dan kios handphone, warnet, juga para teman sebaya yang berfungsi sebagai *agen teknologi* yang berfungsi menghubungkan beragam bentuk kesenjangan teknologi.

### (NGE)MIX

*Ngemix* adalah istilah yang digunakan oleh sebagian remaja di Pati untuk merujuk kepada *chatting*, aktivitas percakapan terutama di platform online semacam Facebook. Siapa yang pertama kali memulai memperkenalkan istilah ini tidak diketahui. Yang jelas ia adalah istilah populer yang digunakan sebagai ajakan *chatting*. Aktivitas *ngemix* dan percakapan-percakapan lain yang terjadi lewat handphone juga menjadi situs-situs dimana kosakata-kosakata baru tercipta.

Istilah ini adalah gabungan dari imbuhan bahasa Jawa ‘nge’ dan kata kerja dalam Bahasa Inggris, ‘mix’ yang berarti ‘campur’, ‘gabung’ atau ‘kombinasi’. Pemakaian awalan ‘nge’ umumnya berfungsi untuk merubah kata benda menjadi kata kerja. Dalam kasus ini, ‘nge’ sepertinya lebih berfungsi untuk membantu penyerapan kata asing ‘mix’ ke dalam pemakaian bahasa sehari-hari. Kemungkinan lain dari pemakaian ‘mix’ adalah untuk menandai perbedaan antara *chatting* yang berlangsung dengan mediasi Internet dari aktivitas percakapan, ngobrol, yang berlangsung dalam lingkungan non-Internet.

*Ngemix* berarti mencampurkan, bercampur, atau membuat menjadi campuran. Dalam suatu percakapan, orang-orang saling bertukar cerita dan pengalaman. Apa yang mereka pikirkan dan rasakan bercampur. Seseorang mungkin memulai percakapan dengan satu cerita, lantas ditimpali oleh seseorang lain

dengan sebuah anekdot. Seseorang yang lain akan menambahkan cerita yang lain. Hal yang sama akan berlangsung terus-menerus sehingga percakapan menjadi makin hidup dan ramai. Hidup dan ramai adalah karakter yang mengindikasikan percakapan yang menyenangkan. Dan karena itu *chatting* menjadi aktivitas yang digemari.

Kamus Besar Bahasa Indonesia merujuk kepada pengertian Konvergensi sebagai “keadaan menuju satu titik pertemuan”, atau “memusat”. Menghubungkannya dengan makna (nge)Mix, maka konvergensi bisa dipanjangkan menjadi tidak hanya sebagai penyatuan materi, data, dan materi, dari beragam platform yang difasilitasi oleh Internet, di dalam sebuah perangkat teknologi. Konvergensi adalah juga sebuah keadaan dimana hubungan antar manusia direkonstruksi, dan bersamaan dengan hal itu, model hubungan baru tercipta.

### PROYEK INTIMASI DI ERA DIGITAL

Amatan terhadap dinamika handphone dan penggunaannya banyak mengarah kepada ruang-ruang intimasi baru. Hal ini mengungkap beragam aspek yang terus menerus dieksplorasi dalam pengorganisasian hubungan antar orang dan perubahan persepsi atas dimensi jarak dan waktu yang dimediasi oleh teknologi komunikasi.

Beberapa catatan atas perkembangan proyek intimasi manusia modern dikemukakan oleh Anthony Giddens (1992). Kata Giddens, ini adalah zaman kebangkitan *pure relationship*. Implisit di dalamnya adalah pengalaman petualangan seksualitas dan emansipasi diri bagi mereka yang menjalankan. Ia juga menciptakan metafora *plastic sexuality*

untuk menyebut hubungan romantis dimana proyek intimasi dan seksualitas berada dalam kerangka hubungan yang bebas dari kewajiban reproduksi (1992: 1-19).

Di masa sekarang ia ditandai dengan beberapa penyebutan seperti *open relationship* dan *hubungan tanpa status* yang semuanya menandakan adanya ketidakteraturan dan aturan lama yang sedang diobrak-abrik. Mereka mengisyaratkan sebuah situasi yang cair, atau dibuat cair dan longgar.

Menurut Mimi Sheller dan John Urry (2006), yang kita punya saat ini adalah persilangan dari banyak sistem mobilitas dengan karakter interdependen yang kuat. Sekali lagi Sheller dan Urry, sebuah sistem mobilitas tidak bisa berfungsi tanpa sokongan sistem mobilitas yang lain. Dalam kompleksitas mobilitas seperti berusaha dideskripsikan di atas, untuk mengaplikasikan pandangan dikotomis (online/offline, identitas online/identitas offline) demi membaca realitas media tidak lagi memadai.

Menurut Urry, hal ini sebagian disebabkan karena semua hubungan dalam masyarakat kita hampir selalu melibatkan berbagai macam jenis koneksi. Ia mengatakan bahwa *social relationship always involves diverse 'connections', which are more or less at a distance, more or less intense, and more or less mobile* (2004).

Memanjangkan pemikiran Urry lebih jauh, intensitas mobilitas yang berlangsung di ruang fisik akan mendorong intensitas di ruang digital, dan begitu juga sebaliknya. Ketegangan-ketegangan yang terjadi di ruang digital, punya potensi untuk terkristalisasi dalam aksi fisik di ruang fisik, dan lantas berlanjut kembali ke ruang digital. Lanjut

Urry, teknologi *mobile* telah menciptakan model baru ruang sosial dimana kehadiran dan ketidakhadiran kita bergerak-gerak tidak stabil. Urry membayangkan ruangnya berbentuk seperti Mobius Strip, dimana keterhubungan kita dengan orang lain bersifat publik dan privat, dekat dan berjarak sekaligus.

Adriana de Souza e Silva (2006) menggunakan konsep 'nomad', pengembara, dan pergerakannya seperti ditawarkan oleh Gilles Deleuze dan Felix Guattari (1987) untuk membangun konsep ruang yang dibentuk oleh jaringan *mobile* dari para pengguna telepon genggam. Para pengguna telepon genggam dianalogikan sebagai nomad yang pergi dari satu titik ke titik lain dengan membawa telepon genggamnya. Ruang yang dihuni oleh para nomad ini adalah ruang yang bersifat *smooth* karena ia tidak hanya dibentuk dari pergerakan para nomad di ruang fisik, tapi juga terbentuk lewat keterhubungan yang konstan dengan internet selagi berada di ruang fisik. Hubungan antara mobilitas dan komunikasi yang termaterialisasikan oleh jaringan sosial, yang terbangun secara simultan dalam ruang fisik dan digital dengan bantuan telepon genggam yang menubuh dalam diri penggunaannya itulah yang membangun realitas hibrida (2006: 265-266).

Baik de Souza e Silva maupun Urry sepertinya sama-sama membayangkan sebuah ruang yang mempunyai karakter cair. Tetapi de Souza e Silva lebih cenderung mendefinisikan ruang yang dibayangkannya sebagai entitas yang berjaringan dan saling berbagi batas.

Bagaimana ruang cair yang menjadi tempat hidup bagi banyak proyek intimasi memberi landasan karakteristik pada relasi sosial mereka yang menjalaninya? Yang dihadapi di lapangan

penelitian tentu adalah kisah cinta biasa. Sekaligus semua teknologi komunikasi yang berperan didalamnya telah meninggalkan maknanya sebagai alat komunikasi biasa. Yang dihadapi di sini adalah proses hubungan yang terjalin antara manusia dan perangkat teknologi komunikasi. Lebih jauh, ia juga berarti proses terbangunnya lingkungan yang memungkinkan rekonseptualisasi dan rekonfigurasi makna tiap aspek dari hubungan yang sedang dijalankan.

Ruang hibrida anak SMA di Indramayu misalnya, terbentuk dari tidak hanya kepemilikan telepon genggam yang terkoneksi dengan internet, tetapi gabungan dari pulsa murah—saat itu Simpati sedang ulang tahun, jadi banyak beri pulsa murah dan membuat bisa ‘internetan’ lebih lama, komputer rakitan, ketersediaan warnet, ketersediaan modem di rumah, dan bantuan pulsa dari orang tua sebesar 10 ribu tiap minggu.

Sementara ruang hibrida seorang pekerja di Batam terbentuk dari gabungan antara kemampuan finansial untuk membiayai kebutuhan komunikasinya dengan kemampuan untuk memanfaatkan fasilitas kantor—menggunakan komputer kantor dan berlama-lama di kantor supaya bisa ‘internetan’ secara gratis. Keduanya sama-sama menjalankan hubungan termediasi dengan kesadaran ekonomi tinggi: sama-sama memanfaatkan ‘tarif promo’ yang diberikan oleh *provider* telepon yang mereka gunakan, jatah SMS gratis, jatah pulsa gratis sekian rupiah tiap pembelian pulsa sekian rupiah, juga menentukan jadwal menelepon keluarga dan pacar sesuai dengan jadwal menelepon yang termurah.

Mediasi handphone dalam relasi intimasi ikut membentuk intensitas hubungan dan menghadirkan penanda-

penanda dari kedekatan atau mulainya penjarakan—*sms terus-menerus, pesan sms yang pendek-pendek, durasi menelepon yang berkurang, dan sebagainya.*

## KESIMPULAN

Temuan penelitian yang berlangsung dalam beragam konteks anak muda—pelajar SMU (Indramayu), penghuni pesantren (Pati, Lombok, Makassar), dan pekerja rantau di Batam, menunjukkan wilayah dan momen yang direka ulang dalam jalinan hubungan antara budaya handphone, mobilitas, dan konvergensi media. Hubungan antara ketiganya, selain menuju kepada praktik-praktik teknologi vernakular, juga membantu menyumbangkan pendekatan-pendekatan lain yang mungkin untuk memikirkan infrastruktur handphone.

Dari sebagian hasil penelitian yang dituliskan di sini, sambil handphone masuk dalam kehidupan sehari-hari seseorang, dan seseorang makin masuk mendalam ke dalam handphone, praktik-praktik vernakular dan informal tidak hanya muncul dari relasi orang dan handphone, tapi juga dari relasi antar orang yang difasilitasi oleh handphone. Selain membuat posisi pengguna dan konsumen secara bergantian dicairkan dan dikentalkan, ia mengarah kepada produksi budaya baru dimana beragam moda keterlibatan dan partisipasi dibayangkan ulang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Appadurai, Arjun. (1996). *Modernity at Large: Cultural Dimensions of Globalization*. Cambridge: Harvard University Press.
- Castells, Manuel. (1996). *The Information Age: Economy, Society, and*

- Culture Vol 1: The Rise of Network Society*. Malden dan Oxford: Blackwell Publishers.
- Castells, Manuel. (2001). *The Internet Galaxy: Reflections on the Internet, Business, and Society*. Oxford & New York: Oxford University Press.
- Clifford, James. (1997). *Routes: Travel and Translations in the Twentieth Century*. Cambridge: Harvard University Press.
- De Certeau, Michel. (1988). *The Practice of Everyday Life*. Los Angeles & London: University of California Press, Berkeley.
- De Souza e Silva, Adriana. (2006). "From Cyber to Hybrid: Mobile Technologies as Interfaces of Hybrid Spaces". *Space and Culture*, 9 (261), 261-278.
- Giddens, Anthony. (1992). *The Transformation of Intimacy: Sexuality, Love, and Eroticism in Modern Societies*. Cambridge: Polity.
- Gupta, Akhil dan James Ferguson. (1997). "Discipline and Practice: 'The Field' as Site, Method, and Location in Anthropology". Dalam Akhil Gupta dan James Ferguson (ed.). *Anthropological Locations: Boundaries and Grounds of a Field Science*. Berkeley: University of California Press.
- Jenkins, Henry. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press.
- Larkin, Brian. (2008). *Signal and Noise: Media, Infrastructure, and Urban Culture in Nigeria*. Durham: Duke University Press.
- Larkin, Brian. (2013). "The Politics and Poetics of Infrastructure". *The Annual Review of Anthropology*, 42, 327-343.
- Lim, Merlyna. (2011). *@crossroads: Democratization & Corporatization of Media in Indonesia*. Arizona & Jakarta: Participatory Media Lab at Arizona State University & Ford Foundation.
- Mrazek, Rudolf. (2002). *Engineers of Happy Land: Technology and Nationalism in a Colony*. Princeton & Oxford: Princeton University Press.
- Narayan, Kirin. (1993). "How native is a 'native' anthropologist?". *American Anthropologist*, 95, 671-686.
- Prensky, Marc. (2001). "Digital Natives, Digital Immigrants". *On the Horizon*, 9 (5), 1-6.
- Rushkof, D. (2006). *Screenagers: Lessons in Chaos from Digital Kids*. New York: Hampton Press.
- Sheller, Mimi, John Urry. (2006). "Introduction: Mobile Cities, Urban Mobilities". Dalam Mimi Sheller dan John Urry (Ed.). *Mobile Technologies of the City*. Oxon dan New York: Routledge.
- Sundaram, Ravi. (2010). *Pirate Modernity: Delhi's Media Urbanism*. Oxon & New York: Routledge.
- Tapscott, D. (1998). *Growing up digital: The rise of the Net Generation*. New York: McGraw-Hill.
- Tsing, Anna Lowenhaupt. (2000). "Inside the Economy of Appearances". *Public Culture*, 12 (1), 115-144.

Urry, John. (2002). "Mobility and Proximity", *Sociology*, 36 (2), 255-274.

Urry, John. (2004). "Connections", *Environment and Planning D: Society and Space*, 22, 27-37.

Visweswaran, Kamala. (1994). *Fictions of Feminist Ethnography*. Minneapolis & London: University of Minnesota Press.

Williams, Raymond. (1983). *Keyword: A Vocabulary of Culture and Society*. New York: Oxford University Press.

Website:

<http://kulturcell.kunci.or.id/>

*Clickerati Kids: Who are they?*

<http://www.prof2000.pt/users/lpita/de-2/clickerati.htm> (diakses

pada 30 Mei 2014)