

Memahami Konsep Dromologi Paul Virilio

Abu Tazid

Ilmu Sosiatri, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Darul 'Ulum, Jombang

email: akhi.sejati@yahoo.co.id

Abstrak

Dromologi merupakan teori dari Paul Virilio yang mengilustrasikan dunia sosial sebagai lintasan perlombaan pada balapan mobil dan perlombaan lari yang gerakannya begitu cepat dan terus menerus dengan menggunakan kemampuan mobilisasi yang mengandalkan kemampuan, kemajuan dan kecanggihan teknologi dalam berbagai dimensi, terutama berkaitan dengan berkembangnya teknologi informasi, telekomunikasi dan transportasi yang berbasis 3 (tiga hal), yaitu aliran (*flow*), lintasan (*passage*), dan durasi (*duree*) sebagai kekuatan dari konsep dromologi yang berbasis pada *digital network society*. Dampak signifikan dari munculnya konsep dromologi sebagai teori memahami munculnya kehidupan digital ditandai dengan fenomena *flash sale* dan transaksi berbasis online dalam bidang ekonomi, baik untuk berbelanja dengan munculnya *e-commerce*, munculnya transaksi pembayaran dan dompet perbankan dengan munculnya *OVO*, *Go-Pay*, *Shopee Pay*, *M-Banking* serta transportasi berbasis modernisasi yang memudahkan orang melakukan mobilisasi dengan cepat. Persaingan antar penyedia jasa berbasis digital dalam berbagai segmen telah menciptakan ruang perebutan kuasa dengan munculnya fenomena *endocolonialisasi* atas terjadinya perang yang tercipta akibat munculnya fenomena dromologi, sehingga kuasa digital menjadi basis, prioritas dan ukuran kekuatan dalam berbagai bidang kehidupan, baik sosial, ekonomi, budaya, politik dan pembangunan.

Kata Kunci : Dromologi; Sinema; Perang; Endocolonisasi

Abstract

Dromology is a theory from Paul Virilio which illustrates the social world as a race track in car races and running competitions where the movements are so fast and continuous using mobilization abilities that rely on abilities, advances and technological sophistication in various dimensions, especially related to technological developments. information, telecommunications and transportation based on 3 (three things), namely flow, passage, and duration as the strength of the dromological concept based on a digital network society. The significant impact of the emergence of the concept of *dromology* as a theory of understanding the emergence of digital life is marked by the phenomenon of flash sales and online-based transactions in the economic field, both for shopping with the emergence of e-commerce, the emergence of payment transactions and banking wallets with the emergence of *OVO*, *Go-Pay*, *Shopee Pay*, *M-Banking* and modernization-based transportation that makes it easier for people to mobilize quickly. Competition between digital-based service providers in various segments has created a space for power struggles with the emergence of the phenomenon of *endocolonialization* over the occurrence of wars created due to the emergence of dromological phenomena, so that digital power becomes the basis, priority and measure of strength in various fields of life, be it social, economic, cultural, politics and development.

Keywords: Dromology; Cinema; War; Endocolonization

Pendahuluan

Paul Virilio merupakan professor di *École Spéciale d'Architecture* di Paris, Prancis (1969 -1999). Beliau lahir pada tanggal 4 Januari 1932 dari ayah komunis Italia dan Ibu Katolik Breton. Beliau sangat mashur dalam teoritika pemikiran yang berbasis pada konsep kecepatan atau *drome* yang diilustrasikannya sebagai sebuah lintasan pada jalur lomba lari dan lintasan balapan mobil, sehingga yang tampak hanyalah kilatan, bayangan dan transmisi dalam visualisasi dan pemikiran setiap audien yang melihat balapan dan perlombaan tersebut (Ritzer, 2014).

Secara spesifik Virilio juga mendeskripsikan konsep pemikiran dengan mencermati keterpentingan dalam teori yang disampaikan juga sangat berhubungan erat dengan berbagai faktor kemajuan modernisasi yang berorientasi pada aspek teknologis, baik secara cepat berkembangnya ilmu pengetahuan secara radikal dengan ditandainya penggunaan transportasi modern secara masif dan meledaknya teknologi informasi dan telekomunikasi yang tidak membatasi orang dalam konteks ruang dan waktu (Tazid, 2017).

Virilio tertarik melakukan analisis terhadap berbagai peristiwa berkaitan dengan hilangnya batas ruang atau spasialitas dalam kehidupan manusia berdasarkan hadirnya teknologi sebagai instrument budaya yang memiliki motif dan efek luar biasa berdasarkan perkembangannya yang sangat cepat. Selain itu, Virilio juga melihat peristiwa sinemaisasi yang terlihat dalam *role* atau peran-peran yang dimainkan dalam konteks film yang dapat memiliki pengaruh besar terhadap berbagai pesan yang dihadirkan kepada audien, sehingga audien terkadang menerimanya secara *imitative* dan *taken for granted*. Begitupun, Virilio membahas tentang konsep perang (*war*) sebagai sebuah metode dan teknik dalam melihat perubahan sosial secara prosedural dan dramatis.

Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi pustaka yang berfungsi sebagai tuntunan dalam mengkaji suatu masalah penelitian (*review of research*) dengan melakukan identifikasi konsep yang digunakan dalam melakukan kajian terhadap konsep dromologi melalui studi pustaka yang dijadikan acuan utama yaitu karya utama Paul Virilio (Sugiyono, 2017). Sedangkan, melalui hasil pemilihan pustaka, didapatkan data kualitatif untuk mendukung teori yang didiskusikan dalam penelitian kajian pustaka ini. Data kualitatif yang diperoleh dapat digunakan untuk mendukung dan menjelaskan teori dan divisualisasikan dalam bentuk konseptual dan teorisasi tokoh.

Hasil dan Pembahasan

Konsep Dromologi

Dromologi secara etimologi berasal dari Bahasa Yunani yaitu *dromos* yang memiliki arti *ras*, *racecourse*, pacuan, berpacu, tempat lomba. Sedangkan, secara umum

logos diartikan sebagai ilmu. Artinya jika dimaknai sebagai sebuah kesatuan *dromologi* diinterpretasikan secara khusus sebagai satu disiplin pemikiran yang berbicara mengenai kecepatan sebagai sebuah gejala sosial yang berada di tengah masyarakat berdasarkan orientasi kehidupan menentukan terhadap berbagai aktifitas manusia melalui berbagai perubahan proses era terdahulu yang manual dan mengandalkan berbagai perangkat yang lambat dan cenderung memakan waktu. Perubahan sosial yang di maksud berkaitan dengan berkembangnya dengan cepat perangkat komunikasi, telekomunikasi, komputerisasi, transportasi dan berbagai instrumen kehidupan sosial yang berlandaskan pada teknologi sebagai penggerakannya, sehingga dapat menembus berbagai batas ruang dan waktu dengan sangat cepat dan tidak pernah terbayangkan sebelumnya.

Dromologi secara spesifik juga diartikan oleh Paul Virilio sebagai berbagai proses kecepatan perkembangan dan perubahan kultural jauh dari sebelumnya. Hal ini disebabkan adanya pengaruh yang kuat dari kehadiran teknologi di tengah masyarakat sebagai jalan baru dalam menopang kehidupan personal maupun kehidupan sosialnya. Proses terjadinya mistifikasi yang luar biasa antara ruang dan waktu yang tidak dapat dibedakan antara satu wilayah dengan wilayah yang lain, antar daerah dengan daerah yang lain maupun antar negara dengan negara yang lain. Ruang dan waktu secara abstrak bercampur baur dan lebur ke dalam perubahan percepatan sosio-kultural yang terjadi pada kehidupan aktor sosial, sehingga modernisasi merasuk pada sendi kehidupan di setiap segmentasi, sehingga terbukanya era kompetisi menjadi ruang konfrontasi dan persaingan secara radikal dan spontan, disebabkan aktor melakukan berbagai aksi partisipatif terhadap berbagai prinsip ilmu pengetahuan atau yang biasa di sebut *emansipatory knowledge* yang di anggap sebuah jalan menuju pada kemajuan peradaban (Tazid, 2020).

Bahkan secara gamblang berdasarkan gambaran Giddens, bahwa modernitas itu bagaikan *juggernaut*, *run away world* yang memiliki kekuatan luar biasa dalam menggilas manusia dan peradabannya jika tidak bisa mengendalikan pergerakan modernisasi yang sangat cepat tumbuh dan berkembangnya dalam berbagai kemajuan teknologi yang mutakhir, sehingga terjadi banyak perubahan yang sangat cepat dan terkadang tidak sesuai tujuan utama dibangkannya konsep modernisasi yang seharusnya pengendali utamanya manusia, bukan justru sebaliknya (Tazid, 2017). Percepatan perkembangan dan perubahan dalam situasi global tersebut secara seporadis dengan terbukanya berbagai akses kehidupan dalam setiap detikanya dalam berbagai segmentasi disebabkan terbukanya persaingan dan kompetisi global, sehingga setiap negara berlomba-lomba dalam mencapai kemajuan berdasarkan perkembangan ilmu pengetahuan berbasis digital, baik sosial, ekonomi, politik dan pembangunan.

Bentuk dromologi kultural yang terlihat pada era modern mengenai peningkatan kapasitas alat-alat informasi dan telekomunikasi yang semakin hari semakin canggih dengan peningkatan kualitas hingga penambahan fitur-fitur yang semakin memudahkan aktor melakukan atribusi kebudayaan dalam berbagai segmentasi kehidupan, baik sebagai alat interaksi terbaru maupun berbagai

Tindakan transaksional dengan pembangunan identitas zaman yang dikatakan penuh dengan kemajuan. Kemampuan meningkatkan percepatan kemajuan ilmu pengetahuan berbasis digital dan *internet of things* dengan berbagai kelebihan modernitas telah menciptakan satu ruang global yang lintas batas dengan prinsip *zero space real times* sebagai jargon baru perubahan zaman dengan meningkatnya produksi massal dalam bidang teknologi berbasis aplikasi yang memudahkan aktor dalam melakukan transaksi ekonomi yang dapat dilihat dengan menjamurnya aplikasi *e-commerce*, sehingga didalamnya terdapat “perang” yang terjadi antara penyedia jasa berbasis layanan ekonomi digital tersebut.

Begitupun dalam membangun relasi sosial yang dinamis, berbagai layanan media sosial (medsos) telah membawa aktor pada dimensi elaborasional, sebab *speed dial* pada *smart phone* telah menciptakan ruang tanpa batas yang sangat konfiguratif dengan mengedepankan asas korespondensi struktural. Implikasi yang terlihat secara terang mengenai gaya hidup manusia yang serba instan sebagai alat konsumsi terbaru, sehingga terdapat berbagai nilai-nilai konvensional sebagai bentuk kenikmatan pada awalnya menjadi hilang. Jebakan *multitasking* kultural dengan mengedepankan perilaku *instantaneousness* telah menjadi budaya baru yang merubah segala nilai konservatif aktor menjadi nilai berorientasi global berdasarkan perlombaan pada lintasan balapan kemajuan dalam berbagai bidang vital kehidupan yang didasarkan pada visualisasi informasi dan *thread starter*. Perlombaan antar manusia, antar negara membuat dunia mengalami persaingan yang sangat ketat dan sengit *Speed, Virtualization, War, Politics dan Art*, sehingga aspek politik, hubungan internasional studi teori dan perang, media dan teori sosial, estetika, perkotaan dan lingkungan berpikir menjadi satu postulat berkaitan dengan telaah teknologi sebagai acuan dasar untuk membentuk pengalaman manusia dalam perkembangan sejarah.

Virilio (2005), secara sederhana menggambarkan konsep *dromologi* dengan menggambarkan realitas keseharian aktor yang bersifat instan, diantaranya, ketika setiap aktor berkendara dengan alat transportasi masa kini, baik mobil maupun dengan kereta, maka yang terlihat adalah aktor dengan tenang duduk didalamnya dengan kondisi pasif, namun kendaraan tersebut melaju dengan begitu cepatnya, sehingga jarak dengan waktu menjadi sangat pendek diakibatkan kemajuan teknologi transportasi yang menembus batas dan ruang. Virilio melihat kreativitas seni seperti berakar dalam pengalaman sensorik dan duniawi diwujudkan dengan artis. Akibatnya dia percaya bahwa seni sebagai sebuah media ekspresif atau *eksposur* harus terlibat dengan representasi realitas duniawi dan bahwa seni memiliki fungsi kritis dan oposisi. Ini merupakan sebuah tantangan untuk menerima cara pandang dunia dan memperbaharui visi itu. Ia juga melihat berkurangnya fungsi representasional seni sebagai akibat dari kecenderungan media visual modern (bioskop, video, fotografi digital) untuk mengurangi bidang spasial keberadaan materi yang mendukung paparan atau presentasi dari suatu gambar. Seni modern dan seni kontemporer muncul dalam konteks ini sebagai bentuk yang pada dasarnya pasif, bercerai dan realitas politik dunia nyata.

Dalam analisis politik, Virilio mengajukan satu konsep yang sangat strukturalistik berkaitan dengan "Bunker Arkeologi". Penjelasan dan argumentasi yang sangat kuat tentunya berkaitan dengan sejarah perang dunia sebagai penanda sejarah dalam bentuk persaingan dan kompetisi kekuasaan bernuansa politis. Seluruh perangkat perang pada akhirnya melakukan evaluasi dan bertransformasi pada logika *de frappe* yang sangat mendominasi setelah perang terjadi. Cara pandang konsep dromologi juga berdasarkan peran teknologi dalam peperangan yang memiliki pengaruh begitu dominan, diantaranya peran media visual sebagai bagian dari teknologi perang melalui topografi udara, sehingga peran satelit modern menjadi sangat vital sebagai alat komunikasi, interaksi, kontrol efektif dalam mengendalikan pertempuran yang terjadi.

Konsep Sinema

Ritzer berpandangan bahwa dromologi merupakan sebuah teori pada awalnya merupakan deskripsi dan refleksi dari istilah *drome* yang merupakan sarana penting yang terdapat pada lomba lari dan lintasan balap mobil sebagai panggung perlombaan antar aktor yang akan bertanding, sehingga Ketika pertandingan di mulai terdapat setidaknya tiga komponen penting didalamnya, yaitu atlet sebagai obyek perlombaan, audien sebagai subyek perlombaan dan wasit atau juri sebagai pengawas perlombaan yang memiliki kemampuan mencermati secara khusus berlangsungnya perlombaan dengan komprehensif (Tazid, 2017). Analogi tersebut menggambarkan bahwa penjelasan dasar konsep dromologi berkaitan erat dengan pentingnya kecepatan dalam masyarakat postmodern yang terbagi dengan banyaknya kepentingan dalam kehidupan sosialnya karena tidak hanya berkaitan dengan kebutuhan (*need*), kegunaan (*use*), melainkan unsur lain dalam menentukan kehidupan sosialnya berkaitan dengan hal-hal simbolik dan pengakuan terhadap kekuasaan (Virilio, 2007).

Tingkat kecepatan tersebut sangat berimplikasi pada hilangnya batas ruang (*space*) atau factor-faktor spasialitas yang menjadi ukuran terpenting dalam lahirnya konsep kecepatan tadi, sekaligus hilangnya batas waktu (*time*) sebagai limitasi kehidupan sosial menjadi sangat terhitung, sehingga aktor akan menjadi sangat kalkulatif, matematis, efektif dan efisien dalam mengukur sesuatu, sehingga keterlambatan dan sesuatu yang lambat dalam dimensi kehidupan postmodern akan digilas oleh *dromos* dan kepentingannya sebagai konsekuensi ketidakmampuannya beradaptasi dengan perkembangan peradaban yang berorientasi pada kemajuan teknologi sebagai basis pembangunan.

Era postmodern dianalogikan seperti tempatnya pacuan dan perlombaan yang didalamnya ada nilai intrinsik dan ekstrinsik yang tujuan utamanya adalah membuat perkembangan ilmu pengetahuan atau dimensi positifisme menjadi lebih efektif karena ukuran kecepatan pada era *dromologi* adalah bergantung pada kecepatan perangkat digital bekerja dalam berbagai bidang kehidupan yang hari ini digunakan manusia sebagai instrumen utamanya, baik dalam bidang komunikasi, telekomunikasi, komputerisasi, informasi maupun kecepatan transportasi yang dapat melayani manusia sebagai aktor utama dalam kehidupan sosial.

Praktik dromologi secara personal maupun sosial tidak perlu diperdebatkan dengan jarak jauh dekat untuk melakukan sesuatu serta memperoleh akses informasi yang diinginkan, karena ketersediaan akses sangat mudah didapatkan dalam berbagai segmen kehidupan, sebab dengan kecepatan sarana dan prasarana yang tersedia bukan hanya dalam skala lokal, akan tetapi lebih luas pada cakupan global (Tazid, 2017). Prinsip *Digital Network Society* dalam masyarakat postmodern menjadi *framing* baru dalam pemikiran masyarakat yang di dapat melalui ketersediaan fasilitas-fasilitas publik global melalui perkembangan televisi sebagai basis awal perkembangan interaksi komunal, sehingga didalamnya banyak terdapat perbincangan imajinatif antara apa yang dilihat di depan layar televisi dengan apa yang dirasakan masyarakat secara emosional. Perkembangan sosial menjadi begitu atraktif dan dinamis karena relasi masyarakat tidak hanya dibangun melalui interaksi dengan *habitus* melainkan relasi sosial dibangun dengan produk emosional terhadap apa yang menjadi tontonan harian aktor sosial.

Secara khusus sinemanisasi bekerja dalam kehidupan 2 dimensi yang berbeda, yaitu berbagai informasi yang terdapat didalamnya dengan berbagai konten yang didapatkan aktor sebagai subyek informasi dengan berbagai reaksi dan penilaian secara subyektif. Respon aktor dalam menerima informasi tersebut mempengaruhi terhadap sebagian atau keseluruhan informasi yang didapatkan, sehingga kecepatan informasi dalam hitungan detik tersebut juga berpotensi mendramatisir kehidupan asli penerima informasi, baik yang diterimanya secara bijak, maupun yang diterimanya secara *taken for granted*. Produk imitasi dari informasi yang didapat itulah sebagai bentuk pengaruh dromologi yang begitu cepat datangnya bahkan bisa bertubi-tubi dalam kehidupan sosial aktor, sehingga sinemanisasi dari kecanggihan dan kecepatan digital memiliki pengaruh yang sangat besar bagi masyarakat, karena sebuah peran (*role*) yang di dapat dari tontonan melalui proses transfer kamera yang bersifat imajiner melalui kehadiran televisi, streaming, youtube, podcast hingga kehadiran media sosial, dewasa ini, penonton yang memiliki peran pasif menerima semua hasil dari tontonannya (Tazid, 2017).

Pemikiran Virilio tentang kencangnya arus perubahan *digital society* yang berkembang begitu cepat, sehingga terjadi gejala sosial di masyarakat berkembangnya digitalisasi kehidupan sosial terutama berkembangnya penggunaan media sosial sebagai basis relasi sosial dan abstraksi ilmu pengetahuan. Jika Virilio melihat *kamuflase* pada saat itu, terlihat jelas dari meledaknya televisi sebagai *social imagination*, maka hari ini berkembang proses *kamuflase* tersebut dari fenomena meledaknya dunia digital melalui penggunaan *smartphone* dan internet sebagai panggung kehidupan yang baru (Tazid, 2017). Media sosial sebagai platform komunikasi baru dan sosialisasi massa telah berkembang begitu cepat dengan lintasan arena kehidupan sosial yang begitu nyata, sehingga jika melihat angka dan data di Indonesia saja pada tahun 2018 terdapat 132,7 juta yang merupakan pengguna internet aktif dan 130 juta merupakan pengguna media sosial. Penggunaan televisi dan platform digital telah membuat masyarakat terhubung tanpa batas dengan orang lain, baik yang tidak kenal maupun yang ada di penjuru jauh dunia sekalipun.

Simulasi, sensasi dan hiperrealitas menjadi muka pencitraan sehari-hari dalam performasifitas aktor sebagai pemeran utamanya, sehingga yang di dapat bisa realitas dan bisa juga kepalsuan yang bersifat *false consciousness* maupun *pseudo sign*, sebab realitas di setting sesuai dengan apa yang diinginkannya dengan diskursus kecepatan sebagai basis informasi dan komunikasi yang memungkinkan aktor melakukan mistifikasi dari kehidupan aslinya berganti pada kehidupan palsu yang ditampilkan pada bagian sampul halaman depan.

Sejak teknologi informasi berkembang menjadi '*the last vehicle*' yaitu internet dengan jaringannya yang memungkinkan kita mendapatkan informasi dengan *real time*, tidak ada yang lebih cepat lagi. Maka pengetahuan secara *implosive* mendatangi kita. Artinya, perkembangan teknologi dalam berbagai dimensi kehidupan telah menciptakan berbagai perubahan perilaku dan tindakan secara masif dengan berbagai persepsional. Akibatnya terdapat berbagai fenomena yang terjadi begitu cepat akibat perkembangan yang begitu cepat pula, diantaranya *cyber space* yang dapat menciptakan *dromospheric space* pada kehidupan sosial telah memendekkan jarak antara ruang dan waktu karena terjadinya akselerasi kecepatan, sehingga antara konsep spasialitas dengan kecepatan transmisi tidak dapat dibedakan (Virilio, 1991).

Budaya Serba Instan

Berdasarkan gambaran konkrit dunia yang menunjukkan adanya personifikasi serta akselerasi konkrit mengenai konsep dromologi mengenai berbagai proses percepatan dalam membuat waktu seakan menembus semua batas kehidupan yang apabila waktu berhenti, maka kehidupan juga ikut berhenti, sebab desain kehidupan sosial, ekonomi, politik, pembangunan dan berbagai hal yang berkaitan dengan kehidupan praktis mengacu pada kehidupan yang seba instan dan ketersediaan secara mudah dengan prinsip siap saji. Bahkan Lebih jauh, kebanyakan Virilio lebih tertarik dengan persoalan waktu daripada ruang, karena waktu lebih penting daripada ruang di dunia postmodern. Kenyataannya dia menguraikan meningkatnya kecepatan menyebabkan terkikisnya distingsiparsial dan sangat sulit membedakan ruang dan waktu, segala hal yang terjadi tentang pandangan distingtif tersebut dengan tingkat imajinasi yang tinggi dalam fenomena modernisasi dapat terlihat dari semakin menyebarnya akses global melalui akseptabilitas televisi pada beberapa tahun yang silam dan hari ini merebaknya kuasa digital melalui masifitas berkembangnya aplikasi berbasis digital dan menjamurnya ragam platform media sosial seperti youtube, spotify, tik-tok, Instagram, dan berbagai aplikasi lainnya terjadi di segala sendi kehidupan, termasuk dalam bidang sosial, ekonomi, budaya dan perangkat modernisasi lainnya dengan telah memunculkan fenomena baru berkaitan dengan pasar digital selain pasar tradisional dan pasar modern (Piliang, 2009).

Transaksi berkembang sangat dinamis dengan berbagai fitur pelayanan yang memudahkan para pengguna atau konsumennya, semakin menunjukkan pengembangan laju ekonomi ini mempunyai konsekuensi bagi parapelaku usaha di dalamnya, sebab besarnya peran multisectoral dan multidimensional yang terlihat dari percepatan dan kecakapan aplikasi digital yang sudah banyak dipahami aktor

menciptakan “pertarungan baru” antara ruang konkret dengan ruang konkret karena tercipta komparasi hybrid antar keduanya sebagai pembanding antara transaksi proses yang dianggap mudah dan transaksi proses yang dianggap konvensional sebagai konsekuensi logisnya. Bahkan dari pertarungan keduanya secara interprimerisasi melahirkan gambaran yang *a vis to avis* karena ketersediaan saji dengan akselerasi digital jika dibandingkan dengan sumber daya manusia dalam berbagai konteks usaha menciptakan satu rumus yang cukup jelas yaitu literasi digital jika diintegrasikan dengan proses ekonomi akan menjadi realitas baru yang bias disebut *the second of reality* yang menampilkan wajah sistem ekonomi baru yang tidak terlihat secara abstrak namun dipresentasikan secara digital rasional dengan transaksi yang memudahkan karena memangkas *self present* dalam ruang sebagai fisik, melainkan partisipasi dan *co present* nya dapat dilihat berdasarkan keterlibatan virtualitasnya akun sebagai representasi diri.

Keinstanan ruang-ruang sosial ekonomi telah melahirkan interaksi antara penjual dan pembeli, juga sebagai media dalam pemenuhan kebutuhan kehidupan yang sangat praktis dan serba instan, sebab keterjangkauan tubuh tidak harus hadir secara fisik di ruang transaksi melainkan ketersediaan layanan digital pada *smart phone* membuat akses kita terhadap pasar digital menjadi sangat mudah, sehingga dalam konteks waktu dan ruang tidak akan menjadi persoalan transaksi dengan kualitas dan harga yang tidak kalah pada pasar-pasar konvensional yang masih membutuhkan kehadiran fisik, proses *bargaining* dan waktu yang harus dihabiskan berjam-jam.

Ariyani & Nurcahyono (2014), menjelaskan dalam konteks perkembangan dan percepatan *digital world* telah menjustifikasikan pasar dikategorikan menjadi dua jenis, yakni pasar tradisional dan pasar modern sebagai basis ekonomi. Pasar modern dimaknai sebagai transaksi jual beli menggunakan metode konvensional tatap muka, tawar menawar dan membutuhkan kehadiran ruang dan waktu secara bersamaan dalam dimensi tempat tertentu, sedangkan pasar modern dimaknai sebagai transaksi jual beli dengan metode dan tempat yang modern berdasarkan segmentasi kelas-kelas sosial tertentu dengan atau tanpa memperhatikan ruang dan waktu karena didalamnya ada teknologi sebagai basis percepatan. Sedangkan Virilio (1991) memberikan pengertian bahwa transaksi dalam berbagai bidang termasuk ekonomi berdasarkan kecanggihan alat-alat teknologi, sehingga aktor dapat melakukan berbagai proses transaksi dengan sangat cepat dengan menembus ruang dan waktu.

Secara luas klasifikasi pasar bisa dibedakan menjadi 3 (tiga), yaitu *Pertama*, pasar tradisional ialah ranah pertemuan atau interaksi antara penjual dan pembeli yang terjadi secara langsung (bertatap muka secara langsung tanpa perantara). *Kedua*, pasar modern merupakan ranah sistem transaksi yang terjadi secara tidak langsung, pelayanan bersifat mandiri, harga barang tidak bisa ditawar, bertatap muka langsung terjadi saat akan membayar, yang bisa dilakukan secara tunai ataupun non-tunai. *Ketiga*, pasar digital ialah akibat dari hipercepat kemajuan pengaruh teknologi dan komunikasi, yaitu internet, yang merupakan gabungan dari pasar tradisional dan modern, yakni di dalam proses transaksinya ada yang bisa terjadi proses tawar-

menawar, pembayaran dilakukan secara non-tunai atau nirkertas dengan menggunakan proses via transfer, interaksi terjadi dengan perantara gadget, dan menghemat energi tanpa harus datang ke tempat penjual, sebab fenomena ekonomi dengan kemunculan pasar digital tersebut dipengaruhi oleh perkembangan post-kapitalisme dengan menggunakan produksi kebutuhan semu yang lebih berorientasi pada peningkatan prestise dan *priveledge* sosial (Ariyani & Nurcahyono, 2014).

Arus perubahan yang drastis dan seporadis inilah yang membuat Virilio memandang kehidupan sosial dengan segala multisektoral dan kecepatan perkembangan laju kapitalisme dengan budaya postmodern yang mengandalkan kecepatan dan kecanggihan teknologi tingkat tinggi telah banyak menghilangkan berbagai nilai dan cara lama dengan menciptakan eksistensi ruang dalam dunia maya yang sifatnya abstrak imajinatif dengan mengandalkan kecepatan ruang, sehingga tumbuh berbagai kultur yang mengalami perubahan spasial yang tidak pernah dibayangkan berjalan begitu cepatnya.

Damsar juga menguatkan kultur serba instan dalam dunia postmodern ini berdasarkan bekerjanya teori dromologi dalam lintasan cepat arus perubahan dari spatio-kapitalisme ke kultur postmodern yang menggunakan *cyber space* sebagai basis teknologi sebagai instrument utama yang mengubah semua hal yang berkaitan dengan manifestasi dunia sosial menjadi sangat cepat bergeraknya *hyperspace* (Damsar, Indrayani, 2015). Kecepatan lari kaki-kaki perubahan dengan sprint yang tanpa lelah karena tempo perubahan bukan tambah berkurang atau stagnan, melainkan tambah cepat berdasarkan pengembangan dan produksi yang terus terjadi serta disertai tingkat konsumsi yang terus tinggi kebutuhan manusia dengan berbagai hal, baik informasi, komunikasi, interaksi, akomodasi, transportasi dan kepentingan-kepentingan yang semakin dinamis tanpa jeda waktu untuk beristirahat sekedar menurunkan intensitas perubahan tidak secara radikal, terutama jika melihat berkembangnya dunia internet, alur pemikiran data dan produk artifisial intelegence yang berpotensi meningkatkan arus informasi global (Piliang, 2009).

Tazid berpandangan percepatan digital telah menuju pada kondisi meledaknya basis digital diberbagai bidang, tempat dan waktu secara distributif, sehingga antara kota, desa, negara dekat, negara jauh menjadi hal yang tidak penting lagi karena operasional keseharian mengikuti kecepatan berkembangnya komputerisasi, televisi digital dan semakin supradinamis-nya media sosial sebagai pusat dari perkembangan sosial, budaya dan ekonomi digital. (Tazid, 2020)

Proyek media sosial sebagai aplikasi dan platform komunikasi adikuasa telah meruntuhkan kekuasaan tertinggi di suatu negara dan wilayah, disebabkan interkonektifitasnya yang sangat cepat telah menciptakan popularitas terhadap produksi personal, barang dan jasa yang dieksplorasi dengan sangat mudah, sehingga dapat digunakan interkonektifitas secara cepat sebagai sosialisasi massa yang dapat membangkitkan berbagai konstruksi realitas dalam menciptakan perubahan.

Berkembangnya media sosial semakin menguatkan kultur sosial ekonomi manusia menjadi lebih instan bahkan serba instan karena alat yang diciptakan dengan cepat dapat melayani manusia dengan segala kepentingan dan kebutuhan dengan

berbagai orientasi yang bergerak semakin kabur, baik itu orientasi butuh (*need*), ingin (*use*) maupun orientasi yang sifatnya simbolik (*symbolic oriented*) sebagai citra masyarakat maju dan berperadaban tinggi. Melalui kemajuan informasi dan teknologi manusia menjelma sebagai aktor yang secara *satire* bisa dikatakan mengambil alih berbagai kekuasaan Tuhan dengan menguasai ruang, menguasai jarak, menguasai waktu, dan menciptakan tubuh virtual membuat banyak ruang menjadi tidak berjarak dan tidak memiliki batas, disebabkan kemampuan manusia mengkonversi berbagai perkembangan ilmu pengetahuan diaplikasikan sebagai alat pemenuhan kebutuhan dan kepuasan manusia sebagai citra penampakan spirit kapitalisme didalam spirit pascamodernisme dan di dalam spirit *cyberspace*, sebuah dunia yang dikuasai oleh informasi ataupunampakan digital. Penetrasi dari angka penggunainternet tersebut ibarat tambang emas bagi aktor yang akan terjun ke *e-commerce* atau pasar digital, sebab Penetrasi dari angka pengguna internet tersebut ibarat tambang emas bagi aktor yang akan terjun ke *e-commerce* (pasar digital). Laju percepatan kenaikan pengguna internet ini, berimbas sampai ke ranah transaksi jual-beli, di mana masyarakat lebih memilih melakukan pembelian tidak lagi lewat pasar nyata, tetapi lewat pasar digital (Piliang, 2017).

Mobilisasi media sosial yang sangat masif tersebut telah menciptakan ruang-ruang persaingan dan ruang-ruang perang baru dalam segi industri kreatif dan perdagangan berbasis digital dan media sosial, sebab pangsa pasarnya sangat besar dan potensial. Bermunculan figure-figur baru yang memiliki pengaruh dan kekuatan kapital dengan usia yang relatif sangat muda. Semuanya populer karena persaingan usahanya di ruang digital dapat memberikan manfaat pada konsumen berdasarkan selera dan kebutuhan yang semakin dinamis dengan kepentingan-kepentingan realistis maupun kepentingan simbolik. Munculnya fenomena produk cepat saji, endoransi hingga konsumsi informasi yang tendensial menandai bahwa dunia sedang berada pada lintasan perubahan yang cepat, dinamis dan kompleks. Perubahan lanskap kehidupan sosial di era inovasi teknologi komputer dan komunikasi yang meningkatkan kemampuan manusia dalam memproduksi, mendistribusikan, dan mengonsumsi informasi secara masif lewat beragam media Inilah yang akhirnya menyebabkan menjamurnya toko-toko *online* yang ada di Indonesia dengan merebaknya fenomena *flash sale*, seperti *Shopee*, *Lazada*, *Tokopedia*, *Blibli.com*, *Zalora*, *Bukalapak*, dan lain sebagainya. Hal ini karena masyarakat lebih banyak menghabiskan waktunya untuk berselancar di internet, termasuk dalam bertransaksi *online*. Suatu gambaran terwujudnya apa yang diinginkan oleh pemerintah, yang mencanangkan Indonesia sebagai *largest digital economy* pada 2020 dan menargetkan menjadi yang terbesar di Asia Tenggara (Yanti & Yusnaini, 2018).

Akan tetapi, kecepatan perubahan dengan wajah serba instan tersebut tentu berimplikasi pada berbagai hal pula, terutama perkembangan intersubjektif tersebut melahirkan berbagai permasalahan yang tidak kalah cepatnya pula dengan perubahan afirmatif yang dilaluinya, yaitu berkaitan dengan kejahatan siber (*cyber crime*) yang berisi tentang tindakan kriminalitas yang sudah banyak terjadi, baik

penipuan, perampokan, pemerkosaan, hoaks dan lain sebagainya. Perang proksi (*proxy war*), yang banyak melahirkan propaganda, intervensi dan instabilitas negara, wilayah serta daerah, karena kekuatan produksi isu yang terus dikembangkan. Adapun yang tidak kalah penting mengenai lahirnya banyak *black rider* yang memanfaatkan kecepatan teknologi sebagai alat tendensi pribadi, kelompok dan golongannya, sehingga digunakan untuk mengkonter pihak lain yang bersebrangan dirinya dalam ranah politik, kekuasaan dan pembangunan identitas sosial dan kecenderungannya membuat masyarakat menjadi terpecah-pecah dengan segala asumsi dan argumentasi yang tidak mendasar.

Dinamisasi Konsep Perang

Perang dalam pandangan Von Clausewitz memaknai sebagai seperangkat tindakan kekerasan (*koersif*) yang dimaksudkan untuk memaksa lawan untuk memenuhi segala keinginan yang dilatarbelakangi oleh berbagai faktor yang menyertainya, sebab perang sendiri merupakan kelanjutan berbagai kepentingan politik sebagai alat pemicunya. Bahkan perang juga dimaknai sebagai konflik bersenjata yang nyata, luas dan disengaja antara komunitas-komunitas politik yang dimotivasi oleh ketidaksepahaman yang tajam atas persoalan pemerintahan (Sarwito, 2009). Perang dalam pandangan klasik seperti yang telah kita paparkan di atas, Perang telah terjadi sejak lama merupakan apa yang disampaikan oleh Nicholo Machiavelli (dalam Phinem, 2016) yang menyebutkan bahwa perang merupakan suatu dasar yang alamiah dalam penyelesaian masalah dan juga hal yang penting untuk dilakukan. Jika suatu negara gagal dalam upaya diplomasi untuk menyelesaikan konflik atau pun dalam mencapai kepentingannya, perang menjadi jalan yang penting untuk ditempuh.

Berbeda dengan pemaknaan perang perspektif klasik, Virilio (dalam Tazid, 2017) memberikan interpretasi yang lebih dinamis, yaitu perang tidak hanya dimaknai sebagai konfrontasi senjata dan militer secara langsung seperti yang terjadi pada Perang Dunia I, Perang Dunia II, Perang Salib, Perang Vietnam, perang Irak-Kwait, Perang Israel-Palestina dan sekarang Perang antara Rusia dengan Ukraina. Melainkan perang memiliki arti yang luas dan makna yang dinamis, sebab konsep perang pada era postmodern mengalami perubahan paradigma, berdasarkan kepentingan, tujuan, kekuatan, kekuasaan, metode dan teknik perang sebagai pengertian dasar dari perang itu sendiri, sebab perang pada era kontemporer sudah mengalami banyak pergeseran makna.

Perang sudah mengalami perubahan secara pesat, bukan lagi berkaitan dengan peperangan fisik antara tantara dengan sistem militeristik semata berdasarkan orientasi Angkatan perang, angkatan bersenjata, amunisi, persenjataan yang dimiliki masing-masing negara dengan ordnat militer melalui terkontrol. Melainkan perang dilakukan *amiliorasi* makna yang memiliki perluasan, yaitu perang adalah beroperasinya berbagai sistem perang dengan segala kecanggihannya yang dapat dikoordinasikan dengan kontrol komputer dan jaringan persenjataan melalui kemajuan digital, diantaranya munculnya senjata misil melalui peluru kendali melalui

kecanggihan roket militer yang bisa dikontrol secara otomatis dengan sistem persenjataan modern, sehingga secara otomatis mencari target dan menyesuaikan arah sasaran tembaknya, seperti senjata nuklir Tsar Bomba milik Rusia yang diyakini memiliki daya ledak 100 megaton. Kekuatannya diyakini memiliki daya ledak yang lebih menyramkan jika dibandingkan bom atom little boy dan fat boy yang dijatuhkan dari pesawat EB-29 serta meluluhlantakkan Hiroshima dan Nagasaki (Jepang).

Supriyanto (2020), juga menyatakan bahwa Perang masa kini yang terjadi dan perlu diwaspadai oleh Indonesia salah satunya adalah Perang Proxy (*Proxy War*). Proxy War tidak melalui kekuatan militer, tetapi perang melalui berbagai aspek kehidupan berbangsa dan bernegara. Baik melalui politik, ekonomi, sosial dan budaya termasuk bidang lainnya. Hal inilah yang akan dihadapi oleh Bangsa Indonesia ke depan. Peperangan era postmodern sebagai bentuk peperangan melalui spektrum multikonflik yang digerakkan oleh motif-motif yang lebih kompleks dan dinamis karena mempertemukan kepentingan manifest dan kepentingan laten yang bersifat *hidden agenda*, *invisible hand*, *cyber space* dan peran model baru yang mengedepankan kepentingan penguasaan sebuah negara terhadap negara lainnya karena adikuasi kemampuan teknologi, sehingga proses tersebut bukan lagi bersifat kolonialisasi yang biasanya berdasarkan *gold*, *glory* dan *gospel*, melainkan kemampuan menyediakan teknologi sebagai basis peradaban baru pada suatu negara, sehingga yang terjadi adalah proses *endocolonialisasi* yang merupakan refleksi dan elaborasi kepentingan dari motif politik, ekonomi, budaya dan dominasi teknologi (Tazid, 2017).

Pada dimensi yang lain, perang juga dilihat dari perspektif informasionalisasi, karena didalamnya terdapat pertentangan dari dua pemaknaan yang kontradiktif tersebut menjadi tugas berat bagi pemerintah pusat hingga daerah sebagai *decision maker* dan leading sector-nya dalam mengatasi perang makna yang terjadi pada lapisan masyarakat yang hidup dengan berbagai argumentasi dan pemaknaan-pemaknaan ganda (*double meaning*), apalagi terjadinya fenomena "*infoghenic*" yaitu sebuah peristiwa, berita, kabar serta informasi yang sulit sekali ditentukan kebenaran sumbernya, sehingga fenomena *hoax* dengan berbagai produk cerita bohong dan fiktif mengganggu rasionalitas dari masyarakat dalam menentukan keputusan obyektifnya memiliki konsekuensi konflik, baik konflik domestik maupun konflik internasional (Tazid, 2021).

Beragam macam perang yang terjadi pada era postmodern ini, diantara yang bisa kita lihat seperti yang disebutkan mengenai terjadinya perang proksi (peperangan dengan *blow up* isu SARA), perang siber (Bjorka versus Kominfo), perang budaya (budaya lokal versus budaya asing), perang dagang (AS versus Tiongkok) dan perang ideologi (khilafah versus nasionalis). Artinya, sesuai apabila dihubungkan berbagai konflik yang terjadi sebagai bentuk peperangan model baru seperti yang digambarkan Virilio, dalam bukunya yang berjudul *Pure War* tahun 2007.

Cyborg dan Tradisi Postkapitalisme

Cybernetic organism atau yang biasa disebut *cyborg* merupakan istilah yang digunakan dalam dimensi digital merujuk pada makhluk hidup yang sebagian

tubuhnya digabungkan dengan mesin atau robot, sebagai kecanggihan teknologi sebagai salah satu diprediksi sebagai evolusi terbesar dalam perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan. Perkembangan makhluk hibernetik yang berasal dari hibrida mesin sebagai bagian dari realitas sosial juga memicu hadirnya makhluk fiksi dalam relasi sosial, konstruksi politik dan akselerasi kultural.

Organisme mesin sering diciptakan untuk memiliki peran lebih dan menggantikan peran manusia dalam kehidupan sehari-hari. Dalam kehidupan sosial ekonomi yang berbasis teknologi, organisme hibrida dijadikan alat pelayanan yang mampu bekerja dengan memuaskan berdasarkan kontrol teknologi berkapasitas tinggi, sehingga mampu menggantikan manusia dalam kehidupan dunia kerja yang secara frontal berdampak pada hilangnya peran manusia sebagai aktor sosial, sebab pada hakekatnya manusia menginginkan untuk tetap eksis dalam berbagai bidang dalam upaya memenuhi kebutuhan finansial dan kebutuhan fethisme-nya sebagai aktor yang berpikir.

Dalam konteks akselerasi kultural terdapat pergeseran nilai yang terjadi dalam masyarakat, sebab makhluk siberetik dan hibrida mesin mampu membuat perubahan sosial berdasarkan *mind set*, perilaku dan tindakan aktor sosial, sebab pada era postmodernisme semuanya dibantu dengan kecepatan mesin dan teknologi, sehingga manusia mengalami ketergantungan (*dependent*) dengan perangkat-perangkat mesin yang memiliki prinsip membantu segala aktifitas manusia, akan tetapi dampak yang terlihat adalah manusia tidak bisa hidup tanpa makhluk *cyborg* yang termodifikasi dalam berbagai bentuk, bukan hanya yang berbentuk robotik layaknya manusia, melainkan berbagai bentuk yang sebelumnya tidak bisa terbayangkan.

Ide utopia melalui kecanggihan teknologi yang juga tergambar dengan hadirnya *cyborg* di dunia politik global telah menciptakan makhluk-makhluk penghancur dalam distingsi peran dan diskursus perang yang terjadi di seluruh dunia karena sebagai realitas material yang membangkitkan tradisi sejarah dan dominasi dari berbagai persenjataan perang sebagai alat penghancur negara yang lain dengan segala kecanggihan teknologi dan kepentingan yang berada didalamnya, baik sebagai pertunjukan kemajuan maupun sebagai alat kekerasan dalam persaingan politik perang global.

Kesimpulan dan Saran

Pemikiran Paul Virilio pada dasarnya memiliki keterkaitan antara yang satu dengan yang lain, sebab dromologi merupakan produk modernisme yang menjadi identitas kebudayaan yang secara dramatis melahirkan perubahan dalam berbagai dimensi kehidupan berdasarkan konteks realitas sosial yang berdasarkan pada terjadinya kecepatan dalam masyarakat dalam berbagai dimensi baik dari bidang interaksi, informasi, komunikasi dan transportasi berdasarkan kecepatan. Kecepatan dimensional tersebut membuat ruang dan waktu tidak terbatas karena kemajuan teknologi yang mengarah pada era globalisasi berdasarkan produk teknologi yang

berparameter pada ukuran kemajuan, bahkan telah menjadi paradigma kehidupan diberbagai sosial, politik, ekonomi, dan pendidikan. Kondisi ini disarati oleh berbagai pergerakan, pergantian, dan perubahan dalam waktu sekejap dan pergerakan serta produksinya tanpa henti, sehingga membentuk realitas sinema yang dipahami sebagai pengaruh dari globalisasi melalui eksistensi televisi, internet, platform digital, data, media sosial dan perkembangan imitasi sosial sebagai implikasi logisnya.

Munculnya makhluk sibernatika dan hibrida yang disebut *cyborg* sebagai realitas baru dalam dunia sosial yang memiliki pengaruh besar. Apalagi, berkaitan dengan konsep perang yang digambarkan Virilio, berkaitan dengan justifikasi perang yang mengalami perkembangan secara makna, metode dan teknisnya, sehingga perang (*war*) tidak hanya dimaknai sebagai bertempurnya 2 (dua) dan lebih angkatan bersenjata untuk satu tujuan kemenangan secara fisik, melainkan perang (*war*) dimaknai sebagai bentuk yang lebih luas berkaitan dengan *endocolonialisasi* yang dialami oleh negara/ wilayah/ masyarakat yang lebih lemah dengan berbagai praktik sosial, ekonomi, budaya dan penguasaan terhadap perangkat-perangkat informasi dan teknologi, sebab siapapun negara yang mampu menjadi adikuasa dari bidang teknologi, diyakini akan menguasai negara lain yang tidak memiliki sumber daya dalam bidang teknologi yang cukup. Oleh sebab itu, yang terjadi adalah bentuk penguasaan model baru yang dilakukan oleh negara superioritas terhadap tenaga inferioritas dalam bidang teknologi dan ketercepatan berbagai akses informasi global, sehingga negara dengan peningkatan aspek dan akses teknologi yang handal dalam berbagai bidang akan menjadi penguasa dunia yang dibutuhkan, sedangkan negara dengan keterbatasan dan kekurangan aspek serta akses teknologi akan dikuasai secara kapital dan berbagai ilmu pengetahuan yang juga menjadi produk dromologi.

Daftar Pustaka

- Amir, Y Piliang. 2009. *Semiotika Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Jalasutra
- Atmadja, Nengah Bawa, & Luh Putu Sri Ariyani. 2018. *Sosiologi Media: Perspektif Teori Kritis*. Depok: PT.Rajagrafindo Persada.
- Ariyani, Nur Indah & Okta Hadi Nurcahyono. 2014. *Digitalisasi Pasar Tradisional: Perspektif Teori Perubahan Sosial*. Jurnal Analisa Sosiologi, Vol 2 No.1. Hal 1-12.
- Basrowi & Sunyono. 2004. *Teori Sosial dalam Tiga Paradigma*, Surabaya: V de Press.
- Batram, *Visuality, Dromology and Time Compression, Time and Society*, (London, Thousand Oaks, CA and New Delhi), Vol. 13 No.2/3, Sage, 2014
- Clausewitz, C. 1995. *On War*, trans. by A. Rapoport. Harmondsworth, UK: Penguin.
- Jary, David dan Julia Jary. 1991. *Dictionary of Sociology*. Illinois: Dos Jones Irwin.
- James, I. 2007. *Speed: Dromology, speed-space and light-time*. In I. James, *Paul Virilio* (pp. 29-44). London: Routledge.
- Ritzer, George. 2012. *Teori Sosiologi Klasik Sampai Perkembangan Terakhir Post Modern*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Suyanto, Bagong & Khusna Amal. 2010. *Anatomi dan Perkembangan Ilmu Sosial*. Malang: Aditiya Media Publishing.
- Supriyanto, Joko. 2020. *Bahan Pembelajaran Proxy War*. Jakarta: Kementerian Pertahanan Republik Indonesia.
- Sarsito, T. 1993. *Teori Politik Internasional Hans J. Morgenthau: Suatu Analisis dan Kritik*. Solo: UNS Press.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tazid, Abu. 2017. *Tokoh, Konsep dan Kata Kunci Teori Postmodern*. Yogyakarta: Deepublish.
- Tazid, Abu. 2020. *Interrelasi Disiplin Ilmu Sosiologi: Catatan Kunci dan Ikhtisar Teoritik*. Surabaya: Jakad Media Publishing.
- Tazid, Abu. 2021. *Covid 19: Antara Stigma, Perang Makna dan Presentasi Kuasa*. Yogyakarta: Lembaga Ladang Kata.
- Virilio, Paul. 1991. *Lost Dimension*. New York: Semiotext (e)
- Virilio, Paul. 2005. *The Information Boom*. London: Verso
- Virilio, Paul. 2007. *Speed and Politics*. Los Angeles: Semiotext (e)