

## FILM AVATAR DAN CERMINAN DUNIA VIRTUAL

Figru Mafar

Staf pengajar Fakultas Ilmu Budaya, Unilak, Pekanbaru

### Abstract

The virtual world has risen the three understanding of life, that is destopian, neofuturist, and teknorealist. In this writing, the writer will present a reflection of virtual world featured in a film entitles *Avatar* by James Cameron. This study uses a qualitative method by observing the scenes featured in the film. This research found that the virtual world featured in *Avatar* belongs to the understanding teknorealist. It can be seen from the representation of reality, identity, community, and the space displayed.

**Keyword:** Virtual, Avatar, Teknorealisis.

### I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi telah menghasilkan dunia baru yang diklaim sebagai dunia lain yang berada di sekitar dunia nyata. Kemunculan dunia baru ini merupakan dampak dari adanya penggunaan teknologi jaringan telekomunikasi. Dunia ini kemudian dinamakan dengan dunia virtual atau dunia maya.

Keberadaan dunia virtual ini telah menghadirkan suatu realitas baru berupa hiperealitas dimana manusia telah sampai pada penjelajahan global yang melampaui realitas<sup>1</sup>. Hal tersebut tak ayal 'memaksa' manusia untuk memasuki sebuah 'global village'

(desa global), yaitu sebuah ruang tanpa batas yang memungkinkan kita untuk bertamasya menembus batas-batas ruang dan waktu<sup>2</sup>. Perkembangan teknologi yang semakin pesat telah semakin memperjelas keberadaan realitas dan ruang baru ini.

Kondisi ini kemudian banyak diadaptasi oleh para penulis naskah untuk membuat karya, termasuk film. Salah satu film yang menceritakan persinggungan antara dunia nyata dengan dunia virtual adalah film *Avatar* karya James Cameron. Melihat hal tersebut, penulis tertarik untuk melakukan kajian mengenai dunia virtual yang ditampilkan dalam film *Avatar*.

---

<sup>1</sup> Astar Hadi, *Matinya Dunia Cyberspace: Kritik Humanis Mark Slouka atas Jagat Maya* Yogyakarta: LKIS, 2005), hal. 3.

<sup>2</sup> Arum Candra, "Meng-alay dalam Dunia Maya: Disorder bahasa dalam cyberspace" dalam *Jurnal Komunikator* Vol. 2, No. 1, Mei 2010, hal. 27.

## II. KONSEP

### II.1. Dunia Virtual

Kata virtual dapat diartikan sebagai sesuatu yang tidak nyata<sup>3</sup>. Sedangkan dunia virtual sering diidentikkan dengan dunia maya, dunia internet, atau *cyberspace* yang berarti representasi grafis dari sekumpulan komputer yang diabstraksikan<sup>4</sup>. Dalam literatur lain disebutkan bahwa dunia virtual adalah dunia dimana pengguna komputer dan jaringan, khususnya internet, dapat melihat diri mereka berada dalam dunia virtual layaknya mereka berada pada dunia nyata<sup>5</sup>.

Pengertian di atas menunjukkan bahwa masyarakat di dunia virtual dapat berinteraksi satu sama lain layaknya interaksi dalam dunia nyata. Komponen inti dari dunia virtual ini adalah adanya jaringan komputer. Melalui jaringan inilah masyarakat virtual akan saling berkomunikasi.

Dalam perkembangan selanjutnya, muncullah suatu istilah yang dinamakan dengan *virtual reality* (VR). Istilah ini mengacu pada penciptaan sebuah ilusi dari keadaan berada di suatu dunia tiga dimensi<sup>6</sup>. Kondisi ini memungkinkan adanya kekaburan batas-batas dunia

nyata dengan dunia virtual. Dalam waktu yang sama, seseorang dapat menggerakkan kepala pada dunia nyata dan menimbulkan efek gerak pada dunia virtual. Hal inilah yang kemudian divisualisasikan dalam beberapa film dalam bentuk efek tiga dimensi dimana seseorang dapat mengendalikan sosok dalam dunia virtual menggunakan serangkaian alat tertentu.

### II.2. Neofuturis, Destopian, dan Teknorealis

Munculnya dunia virtual telah memunculkan tiga paham dalam memandang kehidupan, yaitu destopian, neofuturis, dan teknorealis<sup>7</sup>. Paham tersebut muncul sebagai akibat penggunaan teknologi dalam proses komunikasi di masyarakat. Masing-masing penganut paham tersebut memiliki pandangan yang berbeda terhadap penggunaan teknologi, khususnya yang berkaitan dengan dunia virtual.

Destopian merupakan kelompok yang sangat berhati-hati terhadap informasi dan teknologi yang ada. Menurutnya, informasi beserta teknologi yang ada berpotensi untuk mengganggu kehidupan sosial dan politik yang ada<sup>8</sup>. Lebih jauh lagi, mereka

<sup>3</sup> Jack Febrina dan Farida Andayani, *Kamus Komputer dan Istilah Teknologi Informasi* (Bandung: Informatika, 2002), hal. 442.

<sup>4</sup> *Ibid*, hal. 124.

<sup>5</sup> John Feather dan Paul Sturges, *International Encyclopedia of Information and Library Science. Second edition*, (London: Routledge, 2003), hal. 119.

<sup>6</sup> Jack Febrina, *Op. Cit.*, hal. 444.

<sup>7</sup> Antony G. Wilhelm, *Democracy in the Digital Age: Challenges to political life in cyberspace*. (London: Routledge, 2000), hal. 14-23.

<sup>8</sup> *Ibid*, hal. 15-19.

menganggap bahwa dampak yang ditimbulkan oleh keduanya adalah adanya kekacauan kehidupan sosial dan politik.

Neofuturist memandang teknologi sebagai kebalikan dari pandangan golongan destopian. Kelompok ini memandang bahwa teknologi merupakan peletak dasar masa depan yang penuh harapan<sup>9</sup>. Mereka menganggap bahwa teknologi baru sebagai bentuk implementasi kreativitas dan kemajuan manusia.

Paham terakhir adalah paham teknorealis yang menjadi jalan tengah bagi neofuturist dan destopian<sup>10</sup>. Kelompok ini merepresentasikan golongan praktisi teknologi, akademisi, dan para jurnalis. Kelompok ini memandang bahwa masyarakat perlu kritis terhadap peranan teknologi dalam kehidupan. Menurut mereka teknologi tidaklah netral. Dalam hal ini, teknologi tidak selalu berdampak baik dan buruk seperti pandangan kedua paham selanjutnya. Oleh karena itu, masyarakatlah yang harus cermat dalam hal penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari.

Berkaitan dengan tiga paham di atas, Mark Slouka telah memetakan pendapat tersebut menggunakan empat objek logika kritik sebagaimana yang terlihat pada tabel berikut<sup>11</sup>.

**Tabel 1. Kritik Cyberspace oleh Mark Slouka**

Kritik Cyberspace	NEO FUTURIS	DESTOPIAN	TEKNOREALIS
Konsep Realitas	Hiperrealitas/ Realitas dibengkokkan	Realitas terisolasi/ hilangnya eksistensi realitas	Mengalami realitas keseimbangan antara yang abstrak dan konkrit
Konsep Identitas	Petipat/gaibakan identitas/ Identitas hibrida	Reduksi nilai dan identitas lokal	Sikap permisif terhadap berbagai peran dan kontribusi diri manusia layaknya dalam dunia sosial
Konsep Komunitas	Prinsip globalisme media/ Network society	Tidak kategori sosial/hilangnya trans-batas sosial	Mengambil manfaat dari keterhubungan global/Pembelajaran komunikasi antar budaya (multikultural)
Konsep Ruang	Bersifat Polientris dan elipsis (Global Village)	Tidak ada titik pusat/hilangnya batas dunia/ruang yang hampa/tinuh	Melihat adanya keterwalian ruang. Merai sebuah peta global tentang (ruang) dunia

### III. AVATAR

Avatar merupakan sebuah film yang disutradarai oleh James Cameron, sesorang sutradara berkebangsaan Kanada. Film yang dirilis pada 16 Desember 2009 ini berkisah tentang konflik antara ras manusia dengan ras Na'vi di sebuah bulan yang disebut Pandora. Pandora sendiri merupakan sebuah bulan fiksi yang mengorbit pada planet raksasa bernama Polythemis. Planet ini merupakan planet yang terdiri dari molekul gas.

<sup>9</sup> *Ibid*, hal. 20-22.

<sup>10</sup> *Ibid*, hal. 22-23.

<sup>11</sup> Astar Hadi, *Op. Cit.*, hal. 134-135.

Dalam cerita tersebut, suku Na'vi merupakan penduduk asli Pandora. Mereka digambarkan sebagai suku primitif yang sangat menghormati alam. Ketertarikan ras manusia pada bulan ini adalah adanya kandungan mineral langka yang disebut "Unobtainium". Unobtainium sendiri sangat langka di bumi, tapi jumlah Unobtainium sangat banyak di Pandora sehingga bernilai jutaan dolar.

Untuk mencapai tujuannya, ras manusia mencoba untuk menciptakan humanoid yang disebut Avatar. Humanoid ini dikendalikan oleh manusia menggunakan teknologi komputer yang dikenal dengan istilah VR. Dengan teknologi ini, manusia dapat mengendalikan humanoid dari jarak jauh agar dapat berinteraksi dengan penduduk asli.

Untuk melancarkan tujuannya, mereka memilih beberapa orang untuk berpartisipasi dalam mengendalikan Avatar. Salah satunya adalah Jake Sully yang merupakan salah satu tokoh utama dalam film ini. Jake Sully adalah mantan angkatan laut Amerika Serikat yang terluka dan cacat akibat perang. Dengan menggunakan Avatar, dia bisa berjalan normal, namun tetap cacat dalam dunia nyata.

Dengan kecerdasan sosialnya, Jake berhasil berinteraksi dengan suku Na'vi. Mula-mula ia hanya berinteraksi dengan Neytiri, wanita muda asal suku tersebut. Setelah melalui proses interaksi yang panjang, Jake akhirnya dapat diterima sebagai bagian dari suku Na'vi.

Seiring berjalannya waktu, Jake berbaur dengan suku Na'vi dan jatuh cinta kepada Neytiri. Pada akhirnya, Jake terjepit antara tujuannya dikirim oleh perusahaan tambang ke Pandora dan suku Na'vi, yang memaksanya untuk memilih pada satu pilihan yang akan menentukan nasib suku Na'vi dan manusia di Pandora. Akhir dari cerita ini adalah adanya keputusan dari Jake untuk tetap menjadi Avatar dan hidup berdampingan dengan suku Na'vi.

#### IV. METODE

Objek penelitian ini adalah film yang berjudul *Avatar*. Untuk mendapatkan hasil analisis yang baik, penulis mengumpulkan data mengenai film ini dari berbagai sumber. Penulis menggunakan film sebagai data utama dalam penelitian. Selain itu, penulis juga menggunakan data yang diperoleh dari berbagai tulisan yang berisi teori-teori

<sup>5</sup> Admin. *Teknologi Informasi*. Dalam [http://id.wikipedia.org/wiki/Teknologi\\_informasi](http://id.wikipedia.org/wiki/Teknologi_informasi), diakses pada, 10 Januari 2012

<sup>6</sup> Putu Laxman Pendit, Dkk, *Perpustakaan Digital: Prespektif Perpustakaan Perguruan Tinggi Indonesia*, 2007, hlm, 13

<sup>7</sup> *Ibid.* Lasa, HS, hlm, 336

<sup>8</sup> Board, *Flip Chart, Peta, Atlas, dan Globe*. Dalam <http://evietos.blogspot.com/2010/04/media-grafis-papan-flannel-buletin.html>. Diakses 10 Januari 2012

yang berkaitan dengan konsep-konsep dalam penelitian ini.

Setelah data-data terkumpul, penulis mengelompokkannya berdasarkan topik dan jenis data yang ada. Analisis data dilakukan dengan metode kualitatif. Bogdan dan Taylor dalam Moleong<sup>12</sup> mengungkapkan bahwa penelitian kualitatif adalah suatu penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang dan perilaku yang dapat diamati. Dalam hal ini, yang diamati adalah adegan-adegan dan *setting* lokasi yang ditampilkan dalam film. Pisau analisis yang digunakan adalah teori yang dikemukakan oleh Mark Slouka tentang dunia virtual. Menurutnya, terdapat empat objek logika kritik yang dapat digunakan dalam melihat dunia virtual, yaitu konsep realitas, identitas, komunitas, dan ruang<sup>13</sup>. Keempat objek inilah yang akan digunakan dalam mengkaji film Avatar terkait dengan dunia virtual. Dari pengertian tersebut, maka penelitian ini menggunakan metode deskriptif untuk menampilkan hasil analisa yang penulis lakukan. Dengan demikian, laporan penelitian akan berisi kutipan-kutipan data untuk memberi gambaran penyajian laporan tersebut<sup>14</sup>.

## V. PEMBAHASAN

### V.1. Realitas

Film ini menampilkan dua realitas, yaitu realita dunia nyata dan realita dunia virtual. Realita dunia nyata digambarkan dengan adanya interaksi sosial antara manusia satu dengan manusia lainnya yang tergabung dalam proyek Avatar. Ras manusia ini terdiri dari tiga kelompok yaitu kelompok pelaku proyek yang dipimpin oleh Parker, kelompok peneliti yang dipimpin oleh Grace Augustine, dan kelompok militer yang dipimpin oleh Quaritch. Selain ras manusia, dunia nyata dalam film ini juga ditampilkan suku asli Pandora, yaitu suku Na'vi. Suku ini dipimpin oleh seorang kepala suku bernama Eytukan, ayah Neytiri. Suku ini memiliki kehidupan yang terpisah dengan ras manusia.

Dalam film ini, suku Na'vi dibagi menjadi dua jenis. Bagian pertama adalah ras asli suku Na'vi yang memiliki kehidupan terpisah dengan manusia. *Kedua*, suku Na'vi yang berasal dari Avatar, humanoid yang dikembangkan oleh ras manusia. Kedua jenis suku Na'vi ini membaaur dan saling berinteraksi satu sama lain. Dalam hal ini, Avatar yang dimaksud dikendalikan oleh ras manusia menggunakan VR. Melalui teknologi tersebut, manusia dalam dunia nyata berfungsi sebagai

---

<sup>12</sup> Lexy J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 1993), hal. 3.

<sup>13</sup> Astar Hadi, *Op. Cit.*, hal. 134.

<sup>14</sup> Lexy J. Moleong, hal. 6.

pengendali Avatar. Posisi manusia sebagai pengendali ini juga digambarkan dengan keberadaan Norm salah satu anggota dari kelompok peneliti yang berfungsi menjaga dan mengawasi teknologi komputer yang digunakan selama Grace dan Jake berada dalam dunia Avatar.

Ketika ras manusia berada dalam dunia Avatar, maka mereka pada dasarnya dalam keadaan sadar. Hal ini terlihat dengan adanya proses perekaman peristiwa dengan bercerita oleh Jake setiap dia selesai menggunakan Avatar. Dengan demikian, apa yang dialaminya di dunia Avatar dapat diingatnya dalam dunia nyata.

## **V.2. Identitas**

Jake, salah satu tokoh utama dalam film ini memiliki identitas ganda meskipun masih menggunakan nama yang sama, yaitu Jake Sully. Di satu sisi dia adalah manusia yang berada dalam kelompok peneliti. Tugas utama Jake dalam hal ini adalah untuk mengambil hati suku Na'vi. Identitas yang sama juga dimiliki oleh Grace, ketua kelompok peneliti.

Di samping itu, dia juga memiliki tugas yang diembannya dari Quaritch dari kelompok militer. Tugas yang diberikan oleh Quaritch adalah untuk mengetahui kelemahan suku Na'vi. Hal ini bertujuan untuk mempermudah serangan untuk mengusir suku Na'vi jika diperlukan.

Di sisi lain, Jake dan Grace juga memiliki identitas sebagai bagian dari suku Na'vi. Dengan menggunakan tubuh Avatar, mereka dapat berpenampilan menyerupai suku Na'vi. Kondisi ini dilakukan untuk mempermudah Jake dan Grace dalam berinteraksi dengan suku tersebut.

Kedua identitas ini pada awalnya tidak menjadi masalah bagi kedua ras yang mendiami Pandora. Mereka cenderung permisif terhadap identitas yang ada. Hal ini dikarenakan ras manusia diuntungkan dengan adanya dua identitas ini. Mereka justru mendapatkan informasi yang sangat berguna dalam keberlangsungan proyek Avatar. Sedangkan bagi suku Na'vi, identitas ini tidak dipermasalahkan karena mereka tidak mengetahui bahwa Jake dan Grace adalah golongan ras manusia.

Masalah mulai muncul ketika ras manusia mulai mengusir suku Na'vi dengan kekerasan. Identitas Jake dan Grace sebagai suku Na'vi dan manusia mulai diketahui. Suku Na'vi kemudian menolak keberadaan Jake dan Grace. Namun, pada bagian akhir film, suku Na'vi akhirnya kembali menerima keberadaan Jake dan Grace beserta para peneliti lain meskipun terdapat identitas ganda pada diri mereka. Dari gambaran singkat di atas, masyarakat cenderung permisif terhadap identitas-identitas yang ada. Hal ini dapat dilihat dari adanya kenyataan bahwa identitas ganda bukan menjadi masalah, baik dalam

dunia Avatar maupun dalam dunia nyata. Identitas ganda tersebut dapat diterima selama tidak menimbulkan gejala di dua dunia tersebut.

### **V.3. Komunitas**

Dalam film tersebut digambarkan adanya simbiosis mutualisme antara manusia dengan suku Na'vi, terutama bagi kalangan peneliti. Pada bagian awal film, Parker menyatakan bahwa mereka telah melaksanakan program pendidikan bagi suku Na'vi.

“Kita membuatkan mereka sekolah, mengajarnya bahasa Inggris....  
..... Kita sudah memberi mereka obat-obatan, pendidikan, jalan....”

Di sisi lain, peneliti, terutama Grace dapat mengetahui seluk beluk suku Na'vi. Hal ini kemudian dituangkannya dalam sebuah buku yang tentang Botani Pandora.

Sebelum diterima oleh suku Na'vi, Jake terlebih dahulu belajar bagaimana cara berbicara dan berperilaku layaknya suku Na'vi kepada Neytiri. Dengan Neytiri, Jake belajar bahasa, cara berburu, cara menunggang Ikran dan sebagainya. Jake dan para peneliti lain berusaha untuk mempelajari budaya suku Na'vi.

Pada bagian akhir film, Jake dalam bentuk Avatar juga mengajarkan bagaimana taktik berperang agar dapat mengalahkan ras manusia. Dalam hal ini, Jake terlihat mengajarkan bagaimana koordinasi dalam perang dan taktik menyerang. Dengan pelajaran tersebut, suku Na'vi akhirnya

mampu memenangkan peperangan dan dapat mengusir ras manusia dari Pandora.

Pemaparan di atas memperlihatkan bahwa baik suku Na'vi maupun manusia berada dalam posisi saling mempelajari kebudayaan masing-masing. Suku Na'vi belajar berkomunikasi menggunakan bahasa Inggris dan taktik perang kepada ras manusia dalam bentuk Avatar. Sedangkan manusia mempelajari cara hidup dan budaya suku Na'vi.

### **V.4. Ruang**

Suku Na'vi menempati sebuah perkampungan di bawah pohon besar. Meskipun demikian, mereka juga menjelajahi hutan yang terbentang luas di Pandora dengan kendaraan mereka, yaitu Sa'helu dan Ikran. Pada dasarnya, seluruh Pandora adalah tempat tinggal suku Na'vi. Namun, dengan kedatangan manusia di Pandora membuat seakan-akan terdapat pemetaan ruang antara suku Na'vi dengan Manusia.

Ras manusia menempati areal pertambangan yang luas. Dalam bentuk manusia, mereka hanya berani beraktifitas di sekitar pertambangan. Aktifitas di luar area pertambangan sangat terbatas. Akan tetapi, dalam bentuk Avatar, mereka mampu beraktifitas menjelajah hutan Pandora. Untuk dapat menjalankan avatar, mereka menggunakan sebuah mesin penghubung. Tidak dijelaskan apa nama mesin penghubung tersebut.

Selain itu, terdapat semacam kontainer di 'site 26' yang dijadikan markas oleh para peneliti. Areal ini berada jauh di luar areal pertambangan. Ruang gerak manusia dalam dunia nyata hanya terbatas di dalam kontainer tersebut.

Dalam hal ini, terdapat pemetaan yang jelas antara wilayah kehidupan nyata dengan kehidupan Avatar. Hal ini dikarenakan dalam film tersebut, manusia tidak dapat bernafas dengan leluasa di Pandora. Namun, dengan menggunakan tubuh Avatar, mereka mampu bernafas layaknya suku Na'vi sehingga mereka mampu bergerak bebas menjelajahi hutan yang ada di Pandora.

## VI. SIMPULAN

Dari pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa konsep dunia virtual yang ditampilkan dalam film Avatar menggunakan paham teknorealis. Hal ini dapat dilihat dari representasi realitas, identitas, komunitas, dan ruang yang ditampilkan. Realitas yang digambarkan menunjukkan bahwa adanya fungsi penyeimbang antara dunia virtual dengan dunia nyata yang dilakukan oleh anggota tim peneliti. Baik ras manusia maupun suku Na'vi cenderung terhadap identitas-identitas yang ditampilkan. Dalam hal komunitas, muncul suatu keinginan untuk saling mempelajari kebudayaan yang ada. Sedangkan dalam hal ruang, terdapat pemetaan yang jelas antara dunia virtual dengan dunia nyata.

Kajian ini hanyalah kajian sederhana yang menjelaskan mengenai penerapan teori teknorealitas dalam sebuah film. Perlu dilakukan kajian yang lebih mendalam mengenai aspek-aspek dari teknorealitas itu sendiri. Oleh karena itu, penulis menyarankan kepada peneliti lain untuk melakukan kajian yang lebih mendalam lagi terkait dengan teori yang dikemukakan oleh Mark Slouka ini.

## Daftar Pustaka

- Cameron, James. 2009. *Avatar*. California: 20th Century Fox.
- Candra, Arum. 2010. "Meng-alay dalam Dunia Maya: Disorder bahasa dalam cyberspace" dalam *Jurnal Komunikator* Vol. 2, No. 1, Mei 2010.
- Feather, John dan Paul Sturges (ed.). 2003. *International Encyclopedia of Information and Library Science. Second edition*. London: Routledge.
- Febrian, Jack dan Farida Andayani. 2002. *Kamus Komputer dan Istilah Teknologi Informasi*. Bandung: Informatika.
- Hadi, Astar. 2005. *Matinya Dunia Cyberspace: Kritik Humanis Mark Slouka atas Jagat Maya*. Yogyakarta: LKIS.
- Moleong, Lexy J. 1993. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Wilhelm, Antony G. 2000. *Democracy in the Digital Age: Chalanges to political life in cyberspace*. London. Routledge