

## *Cyberspace Analysis In Na'vi Avatar Film As A Requirement Of Virtual Spaces*

Cut Afrina<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Institut Agama Islam Negeri Batusangkar, Indonesia. E-mail: [cutafrina@iainbatusangkar.ac.id](mailto:cutafrina@iainbatusangkar.ac.id)

### ARTICLE INFORMATION

**Submitted:** 2020-06-26  
**Review:** 2020-06-30  
**Review :**2021-01-07  
**Accepted:** 2021-01-18  
**Published:** 2021-06-01

### KEYWORDS

*Cyberspace; The Film Avatar Na'vi; Virtual Space.*

### CORRESPONDENCE

E-mail: [cutafrina@iainbatusangkar.ac.id](mailto:cutafrina@iainbatusangkar.ac.id)

### A B S T R A C T

*Cyberspace as Virtual space embodiment in Na'vi's Avatar Film by using the analysis theory according to Mark Slouka. The purpose of the Film Avatar analysis is to further understand the elements of the Cyberspace in the film, the results of the analysis of the authors on the movie Avatar is the advancement of technology and communication with a network capable of creating Cyberspace in a life. Where the human sense of being now leads to machine culture as a product of media communication technology is Internet. Cyberspace in the movie Aavatar is able to disrupt the balance that is on the Na'vi community. Cyberspace's identity built in the Avatar is a modern human-controlled indetity. Technology is the human work that is controlled by human beings themselves. The results of the Avatar technology product are not solely acceptable to the Na'vi community. The integrity and solidarity of the Na'vi community to defend the earth of Pandora, with a teeter fight against the sophistication of modern human technology.*

### PENDAHULUAN

Kemajuan akan teknologi komputer sekarang bukanlah suatu hal yang baru bagi dunia perfilmman untuk membuat film dari berbagai versi salah satunya adalah dengan adanya kalaborasi antara unsur verbal dan visual dengan adanya komunikasi yang diaplikasikan kedalam internet.

Internet dapat diartikan sebagai jaringan komputer luas dan besar yang mendunia, yaitu menghubungkan pemakai komputer antara satu dan lainnya dengan berbagai keperluan (Walidaini & Muhammad Arifin, 2018). Perkembangan teknologi sekarang mengalami

kemajuan sangat pesat (Rikarno & Rikarno, n.d.).

Perkembangan teknologi ini mengantarkan kita kepada perubahan model dalam penggunaan ruang virtual atau *Cyberspace* yang semakin meningkat dikalangan masyarakat pada masa sekarang.

*Cyberspace* sama dengan ruang *Virtual Space* yang berarti ruang maya, suatu lokasi imajiner tempat aktivitas elektronik dilakukan. Atau bisa juga diartikan sebagai proses menjadi sebuah masyarakat virtual yang terbentuk melalui komunikasi yang terjalin dalam sebuah

jaringan computer (*interconnected computer networks*) (Emelia, 2013).

Masyarakat *Cyber* sebagai sebuah produk sosial dari perkembangan teknologi komunikasi menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan pesan (Rohayati, 2017). Ilustrasi ini menggambarkan bahwa dunia internet sebagai “*Virtual World*” atau *Cyberspace* (sering diartikan dengan dunia maya), dalam realita telah mampu merubah kebiasaan dan perilaku manusia di alam nyata (*Real World*) dapat dilakukan dengan mudah melalui dunia maya (*Virtual Word*) (R, 2003).

Tata kelola dunia maya tentunya tidak dapat dipisahkan dari sejumlah dilema, sebagaimana tata kelola dunia dalam sejumlah problematika yang selalu menimbulkan pro dan kontra, walaupun fenomena perdebatan dan dilema dalam *Cyberspace* begitu beragam, perdebatan terkait dunia maya pada umumnya berkaitan dengan apa yang boleh dan tidak untuk diakses, baik horizontal maupun vertikal (Nursita, 2019).

Meskipun demikian, titik tolak dari tulisan ini sebenarnya bermula dari dampak perkembangan teknologi yang sedemikian marak di kalangan masyarakat. Dimana teknologi berperan besar dalam menyempitkan waktu, ruang, dan jarak sehingga saling terkoneksi satu sama lainnya dalam satu ruang bernama ruang ciber (*Cyberspace*) (Jati, 2016).

Film merupakan suatu media komunikasi massa dan digunakan sebagai sarana hiburan (Nasrullah & Yulianita, 2015), (Permana et al., 2019), (Rikarno, 2015). Selanjtnya (Oktavianus,

2015) menyatakan film adalah suatu bentuk komunikasi massa elektronik yang berupa media audio visual yang mampu menampilkan kata-kata, bunyi, citra, dan kombinasinya. Film sebagai karya seni, merupakan hasil dari proses kreatif berbagai unsur diantaranya seni musik, seni rupa, seni suara, teater serta teknologi dengan kekuatan gambar sebagai bentuk visualisasinya (Panuju, 2019).

Berdasarkan pemaparan di atas yang telah disebutkan maka tulisan ini penulis fokuskan pada *Cyberspace* Sebagai Perwujudan Ruang Virtual dalam Film Avatar Na’vi dengan menggunakan teori analisis menurut Mark Slouka. Tujuan dari analisis Film Avatar ini untuk memahami lebih lanjut unsur *Cyberspace* yang ada di dalam film tersebut.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan rancangan deskriptif (Prihatin, 2020). Penelitian ini mengkaji *Cyberspace* pada film Avatar Na’vi. (Pendidikan & Siswa, 2019). Penelitian ini dilakukan untuk mengevaluasi film Avatar Na’vi dengan *Space* ruang virtual yang ada pada film tersebut.

## PEMBAHASAN

Sebagai sebuah kultur dan artefak kultural, *Cyberspace* atau dunia siber bagi peneliti etnografi virtual bisa mendekati beberapa objek atau fenomena yang ada di internet. Identitas, komunitas, dan perkembangan teknologi internet memang merupakan isu utama yang sering dibahas selama ini. Karena pada dasarnya apa yang terjadi dalam

*Cyberspace* adalah dunia yang tidak seperti dunia nyata sebagaimana yang selama ini dipahami (Nasrullah, 2013).

Identitas dalam dunia virtual bersifat ambigu. Kepribadian dan peran sosial dalam dunia nyata tidak dapat disamakan dengan dunia virtual. Identitas memegang peranan penting dalam suatu komunitas, tidak terkecuali komunitas virtual. Suatu komunitas akan selalu ditandai dengan adanya komunikasi antar anggotanya. Aspek penting dalam identitas *Cyber* adalah bagaimana menampilkan atau menyatakan diri kepada orang lain. Pada tahap tertentu, seseorang dapat menentukan dan membatasi apa yang ingin agar orang lain ketahui tentang dirinya. Dalam dunia *Online*, ciri-ciri yang terlihat dalam dunia nyata seperti jenis kelamin, kelompok ras, busana tidak tampak, dan sebagai gantinya teknologi internet menawarkan kemungkinan untuk mengendalikan aspek-aspek dari identitas diri sebagai pertimbangan bagi publik. Dalam dunia nyata, prinsip yang berlaku adalah satu tubuh, satu identitas. Dengan demikian, terdapat kesatuan yang utuh dalam diri, sehingga tubuh akan mendefinisikan identitas. Namun tidak demikian halnya dengan dunia virtual. *Cyberspace*, yang dimunculkan dalam novel William Gibson, *Neuromancer*, dipahami sebagai suatu *Consensual Hallucination* sebagai pengalaman sehari-hari yang dikendalikan berjuta operator (Nasrullah, 2006).

Kalaborasi perangkat komputer dengan jaringan dan memiliki akses terhadap informasi semua kegiatan akan telaksana sesuai dengan

tujuan. Sehingga keberadaan perangkat ini terkadang mampu menciptakan dunia lain yang berbeda dengan dunia nyata.

Teknologi komputer yang dewasa ini telah terjaring dan bahkan melampaui realitas nyata ini merupakan perkembangan dari teknologi mesin yang berfungsi sebagai alat penggerak energi manusia dan menggantikannya untuk tujuan efisiensi, efektivitas, dan tentu keuntungan besar-besaran dari pembuat teknologi itu sendiri. Teknologi mesin dan komputer bersinergis menciptakan kekuatan yang nantinya dapat mengeksploitasi tidak hanya manusia, tetapi juga alam. Dalam film avatar digambarkan bagaimana mesin dan komputer mengambil peran yang begitu signifikan dalam proses eksploitasi manusia dan alam. Sebagian manusia hanya berperan sebagai subjek sekaligus objek dalam pemuasan hasrat manusia lainnya yang berperan pencipta teknologi dan pengais keuntungan (kapitalis) itu (Rohana).

Peran teknologi dalam film Avatar memang merupakan faktor utama dalam menjalankan rotasi sebuah kehidupan yang semuanya terkontrol melalui komputer yang sudah didesain untuk dapat menerima perintah dari operator yang memegang kendali bagi sebuah kehidupan Avatar dengan sebuah jaringan komunikasi yang dibangun menggunakan teknologi komputer. Dimana manusia yang diciptakan (Avatar) dituntut untuk mampu menyesuaikan diri dengan alam baru dan menjalankan misi sesuai dengan perintah.

Mark Slouka mengemukakan bahwa trend budaya (pop) entah menunjuk pada

diskursus budaya modern atau postmodern telah mengalami pergeseran distorsif dari *sense of being* manusia “sesungguhnya” menuju budaya mesin sebagai produk dari teknologi media komunikasi, yaitu internet. Tentang ini, Sloka berkata: “*Human culture depends on the shared evidence of the sense, a technology capable of providing an alternate word, real to our senses yet accessible only through a computer, would take away this common ground and replace it with one manufactured for us the technologists*” (Hadi, 2005).

Maka dalam film Avatar ini dapat kita lihat bahwa kemajuan teknologi mampu mengubah dunia nyata menjadi dunia alternatif yang terlihat begitu nyata dengan perantaraan komputer dan para ahli teknologi yang mengontrolnya.

Akibat dari sebuah kesepakatan dalam mencapai misi, untuk memusnahkan masyarakat pribumi yang mendiami tanah yang penuh dengan mineral langka yang disebut "Unobtainium". Unobtainium memproduksi gaya magnetik yang kuat dan vital untuk memproduksi komponen kapal angkasa Bumi yang maju. Sementara Unobtainium sangat langka di bumi, tapi jumlah Unobtainium sangat banyak di Pandora. Vertebrata di Pandora berevolusi hingga memiliki enam kaki (kecuali Na'vi). Hewan terbang memiliki dua sayap dan empat kaki (Hadi, 2005).

Keberadaan sumber energi ini adalah menjadikan manusia untuk menguasai Pandora, sehingga manusia memanfaatkan teknologi untuk menciptakan robot-robot besar ini

dikendalikan oleh manusia untuk dapat menguasai bumi Pandora. Dengan robot-robot hasil ciptaan manusia ini yang kemudian dengan sedaya upaya menjalankan misi untuk menghancurkan semua tempat tinggal pribumi masyarakat Na'vi. Akan tetapi kekuatan alam sudah menyatu dengan masyarakat Na'vi, sehingga dapat mengalahkan kekuatan yang diciptakan manusia modern.

Akan tetapi manusia modern tidak mau menerima kekalahan, demi memikirkan hasil yang terkandung pada bumi Pandora yang sangat besar. Mereka tidak berhenti untuk melakukan berbagai acara agar dapat mengalahkan masyarakat Na'vi agar dapat menguasai Pandora.

Maka dari itu dalam film Avatar menceritakan bagaimana masyarakat modern melakukan pendekatan dengan masyarakat Na'vi agar mau meninggalkan bumi Pandora yang memiliki kekayaan alam yang sangat besar. Maka manusia modern menciptakan mesin yang serba canggih dengan bantuan teknologi untuk menciptakan manusia yang mirip dengan masyarakat Na'vi asli. Masyarakat modern mulai melakukan eksperimen dengan cara mengabungkan DNA manusia modern dengan DNA masyarakat Na'vi. Dengan kecanggihan teknologi mesin yang sistem jaringan yang diciptakan manusia modern mampu melahirkan manusia modern dalam wujud masyarakat Na'vi yang sempurna sesuai dengan misi masyarakat modern.

Dalam film Avatar menceritakan tentang ketergantungan manusia terhadap mesin yang diciptakan oleh manusia modern itu sendiri, demi menjalankan misi untuk mendekati masyarakat

Na'vi. Dimana untuk tercapainya tujuan itu maka masyarakat modern melakukan cara untuk mencari manusia modern yang cocok untuk dijadikan objek dalam menciptakan masyarakat sama seperti masyarakat Na'vi pada umumnya.

Senyatanya dalam film avatar ini menjelaskan bahwa yang cocok untuk kehidupan orang pribumi adalah mereka (manusia) yang memiliki hati atau lebih tepatnya yang memiliki tujuan yang baik, tidak mengancam atau merusak keseimbangan manusia dengan Tuhannya, dengan sesamanya, dan juga dengan alam tempat mereka tinggal. Inilah sebuah kritik bagi pemegang kekuatan teknologi mesin dan komputer yang hanya fokus pada kekuatan teknologinya tanpa memandang dan memperdulikan manusia sebagai subjek pengendali diri dan sosialnya maupun alam sebagai penyeimbang kehidupan manusia. Alam dan manusia memiliki keterikatan energi, jiwa, dan kekuatan yang mampu menyeimbangkan sistem kehidupan secara universal.

Apabila keseimbangan itu diusik, maka akan hancurlah kehidupan manusia dan alam itu sendiri. Kritik humanis yang dibangun dalam film tersebut sejalan dengan kritik humanis Mark Slouka terhadap *Cyberspace* dewasa ini (Hadi, 2005).

*Cyberspace* sebagai dunia baru yang diciptakan oleh teknologi media, menurut Mark Slouka merupakan dunia yang menggeser makna realitas nyata manusia yang sebenar-benarnya. Slouka menanggapi hilangnya realitas-realitas masa lalu kita yang di dalamnya terkandung realitas yang jauh lebih bermakna, jauh lebih

jujur, dan jauh lebih arif. Slouka menyayangkan dinamika kehidupan manusia yang tenggelam dalam realitas semu yang justru menjadikan kita seperti orang lugu, dan menjadikan kita secara kolektif seperti bocah-bocah yang mudah ditipu (Hadi, 2005).

Sebuah pandangan Destopian yang mengatakan bahwa *Cyberspace* adalah dunia yang sebenarnya mengisolasi, menggeser makna realitas sebenarnya, dan menjadikan hilangnya realitas. Sebuah dunia yang mengacaukan keseimbangan, mereduksi nilai-nilai dan identitas lokal. Sebuah ruang yang tumpang tindih, mengapung dalam realitas semu yang sulit dimaknai, dan hilangnya batas-batas sosial manusia (Hadi, 2005).

Sehingga dapat kita pahami bahwa *Cyberspace* merupakan dunia yang diciptakan yang dapat menghilangkan realita sebenarnya dari dunia nyata. Dimana tidak adanya realita dalam sebuah dunia baru yang diciptkan maka akan membuat kekacauan dalam melihat seutuhnya nilai lokal yang semestinya. Sehingga dunia baru dari hasil ciptaan ini sulit untuk dapat meselaraskan dengan batas-batas nilai yang ada pada manusia nyata.

Namun identitas-identitas ini muncul melalui rupa verbal dan juga visual. Ia bernama dan berupa tetapi dapat hadir dalam segala jenis sosok yang lazim disebut Avatar. Identitas seseorang dapat diwakili oleh sejumlah Avatar berbeda dengan mampu melakukan hubungan atau berinteraksi dengan lebih dari satu pihak dalam waktu yang hampir bersamaan. Komunikasi yang terjalin dalam *Cyberspace*

telah melewati batas jarak dan waktu. Kehadiran identitas-identitas ini jelas menunjukkan sebuah konteks model relasi yang punya tujuan tertentu. Entah model relasi sosial yang mengedepankan pertemanan, kegembiraan, rasa bermain, pikiran kritis ataupun dengan tujuan yang lain. Namun kehadiran dari identitas virtual tersebut tidak dapat begitu saja disamakan dengan identitas manusia sebagai personal dalam dunia nyata, karena identitas dalam *Cyberspace* ini bersifat jamak dan cair, bahkan mungkin identitas tersebut dibuat dengan tujuan terselubung (Hadi, 2005).

Begitu juga komunikasi *cyberspace* dalam film Avatar dimana manusia yang sering disebut dengan Avatar yang memiliki identitas virtual dalam kehidupan barunya tidak sepenuhnya mampu untuk berinteraksi dengan masyarakat Na'vi asli, karena masyarakat Na'vi juga tidak mudah untuk menerima Avatar hasil dari ciptaan manusia modern.

Film Avatar ini menekankan betapa pentingnya sebuah keseimbangan agar dapat menciptakan sebuah hubungan yang baik dengan binatang, Tuhannya, alam, dan juga dengan sesama masyarakat Na'vi. Keseimbangan ini dapat kita lihat dari betapa mereka mencintai buminya dari perusakan yang dilakukan oleh masyarakat modern. Kekuatan besar salah satunya memang sangat penting bagi masyarakat Na'vi adalah kekuatan yang ada pada pohon besar, dan tempat berkumpulnya roh-roh suci yang mereka anggap sebagai tempat yang sakral bagi mereka.



**Gambar 1**

(Sumber: tribunnews.com)

Kritikan yang sangat jelas dalam film Avatar ini dapat kita lihat dari semangat para pribumi atau masyarakat Na'vi untuk membela diri dengan cara melakukan perlawanan dengan manusia modern. Masyarakat Na'vi membentuk sebuah ritual yang mereka percayai yaitu meminta perlindungan ke pada Dewa Eywa dengan tujuan agar untuk menjauhkan mereka dari ancaman manusia modern yang ingin menggeserkan kepercayaan yang sudah ada dan kekuatan alam yang ada pada Pandora.

Walaupun masyarakat Na'vi mempunyai tekad yang sangat besar untuk bisa mengalahkan manusia modern, namun perlawanan ini boleh dibilang tidak mempan karena memang globalisasi teknologi dan media merambat jauh ke wilayah domestik masyarakat pribumi lokal, namun setidaknya hal tersebut dapat meminimalisir arus dan dampak besar yang ditimbulkan teknologi tersebut (Hadi, 2005).



**Gambar 2**  
(Sumber: Pinterest.com)

Inovasi teknologi yang mampu memberikan sebuah kalaborasi antar masyarakat pribumi dengan masyarakat modern dengan menciptakan teknologi untuk memberikan persamaan yang sangat baik.

Akhirnya film Avatar sampai pada pesan kritiknya bahwa teknologi adalah buatan manusia. Ia hanya diatur dan dikontrol oleh manusia. Ia dapat dikalahkan oleh kekuatan yang berimbang dari kekuatan-kekuatan alam dan manusia.

Dampak teknologi memang hanya akan mengacaukan keseimbangan apabila yang memegang kontrol adalah mereka manusia yang hanya menginginkan keuntungan dengan mendistorsi manusia dan alam. Dan sejauh ini, teknologi-teknologi tersebut tidak pernah lepas dari penjajah dan kapitalis dengan bentuk dan wujud apapun, nyata atau maya, kasar atau lembut, penjajah dan kapitalis tetaplah menyesatkan dan mengacaukan.

Dari film Avatar ini dapat kita lihat bahwa keserakahan manusia modern untuk menguasai suatu wilayah yang memberikan keuntungan besar rela untuk melakukan berbagai cara untuk mendapatkannya tanpa

mempedulikan keseimbangan realitas seutuhnya. Dengan bantuan teknologi yang serba canggih dengan sistem kontrol dipegang oleh manusia modern tidak peduli apa yang mereka lakukan itu salah atau benar.

## PENUTUP

Dari hasil analisis yang dilakukan penulis pada film Avatar dapat diambil beberapa kesimpulan bahwa:

1. Kamajuan teknologi dan komunikasi dengan sebuah jaringan mampu menciptakan *Cyberspace* dalam sebuah kehidupan. Dimana dahulu manusia *Sense of Being* kini menuju budaya mesin sebagai produk dari teknologi media komunikasi yaitu internet.
2. *Cyberspace* dalam film Avatar mampu mengacaukan keseimbangan yang pada masyarakat Na'vi.
3. Identitas *Cyberspace* yang dibangun dalam Avatar ini adalah sebuah identitas yang dikontrol oleh manusia modern.
4. Teknologi adalah hasil karya manusia yang di kontrol oleh manusia itu sendiri.
5. Hasil dari produk teknologi Avatar tidak semata-mata bisa langsung diterima oleh masyarakat Na'vi seutuhnya.
6. Keutuhan dan kekompakan masyarakat Na'vi untuk mempertahankan bumi Pandora, dengan penuh tekad melawan kecanggihan dari teknologi manusia modern.

**KEPUSTAKAAN**

- Emelia, F. (2013). Peran Media dalam Cyberspace , Informational Politics , dan Public Sphere. *Jurnal Hubungan Internasional*, VI(1), 57–70. <http://journal.unair.ac.id>
- Jati, W. R. (2016). Cyberspace, Internet, Dan Ruang Publik Baru: Aktivisme Online Politik Kelas Menengah Indonesia. *Jurnal Pemikiran Sosiologi*, 3(1), 25. <https://doi.org/10.22146/jps.v3i1.23524>
- Nasrullah, F. R., & Yulianita, N. (2015). *Representasi Eksploitasi Alam dalam Film Avatar*. 75–82. [karyailmiah.unisba.ac.id](http://karyailmiah.unisba.ac.id)
- Nursita, R. D. (2019). Cyberspace: Perdebatan, Problematika, Serta Pendekatan Baru Dalam Tata Kelola Global. *Dauliyah*, 4(1), 80–99.
- Oktavianus, H. (2015). Praktek Eksorsis Di Dalam Film Conjuring. *E-Komunikasi*, 3(2), 12. <https://media.neliti.com/media/publications/79600-ID-none.pdf>
- Panuju, R. (2019). *Film Sebagai Proses Kreatif*. 4(1), 20. [digilib.esaunggul.ac.id/public/UEU-Journal-4561-TeguhImanto](http://digilib.esaunggul.ac.id/public/UEU-Journal-4561-TeguhImanto)
- Pendidikan, S., & Siswa, L. (2019). *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. 8(1), 1–9.
- Permana, R. S. M., Puspitasari, L., & Indriani, S. S. (2019). Industri film Indonesia dalam perspektif sineas Komunitas Film Sumatera Utara. *ProTVF*, 3(2), 185. <https://doi.org/10.24198/ptvf.v3i2.23667>
- Prihatin, P. (2020). Minangkabau Traditional Women’s Creativity In Traditional Ceramic Arts In Galogandang Batusangkar. *Ekspresi Seni*, 22, 124–134. <https://journal.isi-padangpanjang.ac.id/index.php/Ekspresi>
- R, I. (2003). Jurisdiksi Dunia Maya (Cyberspace) Dalam Sistem Hukum Nasional Abad XXI. *Jurnal Hukum IUS QUIA IUSTUM*, 10(24), 119–127. <https://doi.org/10.20885/iustum.vol10.iss24.art10>
- Rikarno, R. (2015). Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Karya Seni. *Jurnal Ekspresi Seni*, 17, 131. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26887/ekse.v17i1.71>
- Rikarno, R., & Rikarno, R. (n.d.). *Film Dokumenter Sebagai Dakwah Era Digital*. 1662. [journal.isi-padangpanjang.ac.id](http://journal.isi-padangpanjang.ac.id)
- Rohayati. (2017). Proses Komunikasi Masyarakat Cyber Dalam. *Jurnal Risalah*, 28(1), 43–54. [ejournal.uin-suka.ac.id](http://ejournal.uin-suka.ac.id)
- Walidaini, B., & Muhammad Arifin, A. M. (2018). Pemanfaatan Internet Untuk Belajar Pada Mahasiswa. *Jurnal Penelitian Bimbingan Dan Konseling*, 3(1). <https://doi.org/10.30870/jpbk.v3i1.3200>