

ANOTHER ME ENTER AN AMAZING WORLD, ZEPETO: DALAM KACAMATA CYBORG MANIFESTO

Herlinda Yuniasti
Kajian Sastra dan Budaya
Fakultas Ilmu Budaya
Universitas Airlangga
herlinda.yuniasti-2018@fib.unair.ac.id

Article History

Received
27-10-2021

Revised
29-10-2021

Accepted
30-10-2021

Abstrak. ZEPETO, aplikasi ini beberapa waktu lalu telah merebak di kalangan muda di dunia, terutama kalangan muda Indonesia. Aplikasi ini berasal dari Korea Selatan, berslogan *Another Me Enter an Amazing World*. Aplikasi ini bisa membuat manusia menjadi apa saja melalui karakter yang bisa diubah-ubah, berfoto dengan siapa saja, dan melakukan hal apa saja sesuka hati. Artikel ini akan membahas tentang ZEPETO sebagai *cyborg* dalam kehidupan manusia. Oleh karena itu, analisis ini akan memanfaatkan perspektif *Cyborg Manifesto* Donna Haraway. Berdasarkan hasil analisis, diketahui bahwa ZEPETO merupakan salah satu bentuk representasi identitas penggunaannya, terutama kalangan muda Indonesia. Selain itu, melalui aplikasi ZEPETO ini, dapat diketahui bahwa ketergantungan manusia dengan teknologi semakin lama semakin membuat manusia menjadi *cyborg*.

Kata Kunci: *cyborg, donna haraway, identitas, representasi, ZEPETO*

Abstract. Not a long time ago, an application called ZEPETO has spread widely among young people in the world, especially young people in Indonesia. This application comes from South Korea, bearing the title 'Another Me Enter an Amazing World'. This application brings people into anything through its characters that can be changed, take pictures with anyone, and do whatever they want. This article will discuss about ZEPETO as a *cyborg* in human life. Therefore, this analysis will use Donna Haraway's *Cyborg Manifesto* perspective. Based on the analysis' result, it can be concluded that ZEPETO is a form of representation of the user's identity, especially the identity of young people in Indonesia. Besides, through ZEPETO, it can be seen that human dependence on technology is increasingly making humans become *cyborgs*.

Keywords: *cyborg, donna haraway, identity, representation, ZEPETO*

PENDAHULUAN

ZEPETO merupakan aplikasi terbaru yang diluncurkan oleh Snow Corporation pada 2018. Aplikasi ini beberapa waktu yang lalu sedang tren di kalangan milenial Indonesia. Tidak hanya itu, aplikasi ini juga sangat terkenal di dunia, terutama para penggemar K-Pop.

Snow Corporation adalah perusahaan aplikasi Korea Selatan yang berkantor di Seongnam, dibentuk pada 2015 dan telah mengumpulkan lebih dari 100 juta pengguna hanya dalam waktu satu setengah tahun (www.snowcorp.com). Pengguna aplikasi ini tidak hanya berada di Korea Selatan, namun juga di Asia seperti Jepang, Taiwan, China, Thailand, dan Indonesia. Beberapa aplikasi yang dibuat oleh Snow Corporation adalah Line Camera, Snow Camera, Foodie Camera, dan B612. Snow Corporation kemudian mengeluarkan aplikasi bernama ZEPETO, aplikasi sosial media yang memungkinkan pengguna membuat karakter 3D dirinya sendiri. Aplikasi ini dikenalkan pada 4 Mei 2018 dalam acara *Unite Seoul 2018* di Coex Grand Ballroom, Gangnam, Korea Selatan. Acara *Unite Seoul 2018* ini sendiri merupakan konferensi *developer* platform 3D *real-time* untuk presentasi hasil karya yang bisa mengubah dunia (Hyukwoo, 2018).

Setelah diperkenalkan Mei tahun lalu, pengguna ZEPETO di Indonesia semakin meningkat. ZEPETO dilengkapi dengan fitur-fitur canggih yang mempermudah pengguna untuk merepresentasikan dirinya. Seperti yang dikatakan oleh Kim Dae Wook, salah satu *developer* Snow Corporation, saat peluncuran aplikasi ini, pengguna bisa membuat karakter yang menyerupai pengguna tetapi lebih cantik, dan bisa digunakan untuk menikmati berbagai konten sebagai 'saya' (Jyaemin, 2018). Saat pertama kali membuat karakter ZEPETO, pengguna harus mengambil swafoto untuk karakter 3D-nya. Namun karakter tersebut bisa dikustomisasi lagi secara lebih detail (kostumisasi warna kulit, bentuk wajah, mata, alis, hidung, aksesoris, baju, sepatu, warna rambut, dan lain-lain). Pengguna juga bisa mengatur gaya dan gerakan-gerakan alami seperti manusia ketika karakter tersebut berfoto atau merekam video. Seperti sosial media pada umumnya, ZEPETO juga mempunyai fitur berkirim pesan, mengikuti aktifitas pengguna yang lain, bahkan bisa berfoto dengan karakter pengguna lain. Banyak sekali pengguna ZEPETO yang mengunggah karakter 3D-nya di sosial media lain seperti *whatsapp*, *Instagram*, *twitter*, dan *facebook*. Namun dibalik kepuasan yang didapat dari bermain ZEPETO, apa sesungguhnya ZEPETO itu jika dilihat dalam kacamata kajian budaya? Karena itulah, ZEPETO sangat menarik untuk dikaji dengan perspektif *Cyborg Manifesto* milik Donna Haraway.

Dalam *A Manifesto for cyborgs* (1985), Haraway mengatakan bahwa semua manusia adalah *cyborg*. *Cyborg* di sini adalah sebuah entitas yang merupakan penggabungan antara alam dan mesin. Sebenarnya *cyborg* ini pertama kali diciptakan oleh ilmuwan penelitian ruang bernama Manfred Clynes pada 1960. *Cyborg* sendiri juga sudah muncul dalam cerita-cerita *science-fiction*, baik dalam novel maupun dalam film.

Menurut Haraway, *cyborg* adalah organisme sibernetik, hibrida mesin dan organisme, makhluk realitas sosial serta makhluk fiksi. Tentunya, hal ini terjadi karena perkembangan teknologi yang lebih baru. Teknologi tersebut membuat batas antara

manusia-hewan, hewan-manusia-mesin, fisik-nonfisik menjadi kabur. Pengkaburan tersebut pada akhirnya membuat kategori laki-laki dan perempuan tidak terpakai dan membuka lebar jalan kepada dunia yang *genderless*. Identitas dalam kaca mata *cyborg* juga akan mengalami keretakan. *Cyborg* menunjukkan hilangnya batasan identitas individu yang semula dibagi secara biologis, didefinisikan sebagai identitas majemuk yang cair.

Berbicara tentang identitas, Stuart Hall dalam *Doing cultural studies: The story of the Sony Walkman* (1997) juga membahas tentang konsep sirkuit kebudayaan. Konsep representasi, identitas, regulasi, produksi, dan konsumsi yang ada pada sirkuit kebudayaan adalah produksi dari sebuah makna. Representasi sebagai sebuah perwakilan, identitas sebagai *subject positioning* yang terus bergerak, produksi sebagai *encoding* makna, konsumsi sebagai *decoding* makna, dan regulasi sebagai norma-norma yang membatasi makna baik secara tertulis maupun tidak tertulis.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif yang bersifat menggambarkan dan mendeskripsikan. Pengumpulan data diawali dengan menentukan objek material yang akan diteliti, yaitu memilih aplikasi ZEPETO dan beberapa unggahan dari pengguna aplikasi ini. Setelah terpilih, yang dilakukan adalah melakukan pembacaan berulang terhadap aplikasi ZEPETO dan mengamati pengguna ZEPETO. Setelah itu, menentukan masalah pokok dalam objek kajian. Kemudian mengumpulkan data yang dianalisis dengan metode yang sesuai.

Metode analisis data diawali dengan analisis aplikasi dan pengguna aplikasi ZEPETO memanfaatkan perspektif *Cyborg Manifesto* Donna Haraway. Setelah menganalisis, dilakukan penyajian hasil analisis. Terakhir, menarik kesimpulan berdasarkan hasil analisis yang telah dikumpulkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

ZEPETO Sebagai *Cyborg*

Seperti yang diungkapkan pada situs resminya (www.snowcorp.com), Snow Corporation sedang mengembangkan cara berkomunikasi yang paling menyenangkan dan nyaman. Snow Corporation menantang penggunanya untuk mengekspresikan diri setiap hari, berbagi momen menyenangkan, dan menciptakan kebersamaan. *Another Me Enter an Amazing World*, begitulah slogan aplikasi sosial media berkarakter 3D ini. *Me* dalam slogan tersebut adalah ‘saya’ sebagai manusia. *Amazing World* diartikan sebagai dunia dalam ZEPETO. ZEPETO memberikan wadah bagi pengguna untuk bersosialisasi, bermain *game*, kustomisasi wajah, dan lain sebagainya.

“BRB kabur ke Jogja. Kangen tempat tongkrongan zaman kuliah...”

“Aku sama Suga (BTS) abis main skateboard.”

“Yuhuu ZEPETOku sudah on lagi! Add me...”

“Hahaha, yaaah jadi mainan ini terus deh”

“Aku dan temanku.. @abcxx0”

Beberapa tulisan ini diunggah oleh salah satu pengguna ZEPETO di akun instagramnya. Bersama dengan unggahan tersebut, dia menyertakan sebuah foto dan animasi karakter dirinya dan temannya. Dengan fitur *photobooth* di aplikasi ZEPETO, pengguna bisa berfoto bersama siapa saja, di mana saja, dan kapan saja.



Gambar 1
Karakter ZEPETO dengan artis K-POP, Rap Monster BTS



Gambar 2
Karakter ZEPETO anggota BTS

Dunia yang diciptakan oleh ZEPETO adalah dunia yang tak mengenal batas. Dulu, aplikasi sosial media hanya bisa mengirimkan pesan saja. Sekarang, dengan adanya ZEPETO, memungkinkan pengguna untuk berfoto dengan siapa pun dalam berbagai pose, gaya, dan bentuk sesuka hati. Pengguna bisa memilih gaya *daily*, *lovely*, *performance*, *party*, *stylish*, *friendly*, *relax*, *active*, *cute*, *emotional*, dan *comic*. Setelah memilih pose dan gaya yang diinginkan, pengguna bisa memilih dengan siapa mereka akan berfoto. Selain itu, mereka juga bisa menambahkan latar yang sudah disediakan di aplikasi atau memilih gambar yang sudah ada di ponsel pengguna. Gaya dan latar berfoto ini bisa didapatkan oleh pengguna secara gratis.

Snow Corporation, perusahaan pengembang ZEPETO, adalah perusahaan yang berbasis di Korea Selatan. Ini memungkinkan pengguna ZEPETO juga merambah kalangan artis K-POP. Salah satunya adalah artis BTS. Di awal peluncuran aplikasi ini, anggota BTS membuat karakter 3D mereka dan membagikan kode ZEPETO mereka di *twitter*. Dengan adanya hal tersebut, para penggemar segera mengikuti akun ZEPETO

mereka. Penggemar ingin berfoto bersama karakter idola mereka. ZEPETO bertujuan untuk membentuk dunia dan komunitas baru, tanpa harus bertemu langsung. Hiperealitas yang diciptakan oleh ZEPETO semakin mengaburkan batas antara manusia dan teknologi yang semakin tipis.

ZEPETO adalah Representasi dan Perubahan Identitas

Proses representasi dan perubahan identitas dalam ZEPETO ini dilihat dari karakter 3D yang dikostumasi sendiri oleh pengguna. Representasi dan identitas yang ada di aplikasi ini mencakup kesenangan, impian, dan jati diri yang tidak bisa diwujudkan dalam dunia nyata. Pengguna bisa mengubah warna kulit, warna dan gaya rambut, bentuk wajah, bentuk mata, bahkan memilih jenis kelamin yang berbeda dengan realitas mereka. Selain itu, pengguna juga bisa memilih gaya berpakaian mereka sendiri, menambah aksesoris yang digunakan, dan kosmetik yang digunakan sesuka hati. Dengan mengatur penampilan mereka, mereka bisa mendapatkan banyak teman dan *follower*. Para pengguna aplikasi ini mengatur gaya mereka semenarik mungkin untuk merepresentasikan diri mereka dalam karakter ZEPETO.

Menilik perubahan identitas dalam hal *cyborg*, logo ZEPETO sendiri sebenarnya sudah merupakan pengkaburan gender. Dalam logo tersebut, terlihat karakter 3D berambut ungu yang sedang melambaikan tangannya. Tidak bisa diketahui apakah dia perempuan atau laki-laki. Rambut sebauh bisa dimiliki oleh siapa saja. Kosmetik pun bisa dipakai oleh siapa saja. Dunia *cyborg* yang sesungguhnya adalah dunia tanpa gender.



Gambar 3 Logo aplikasi ZEPETO

ZEPETO dalam Proses *Encoding-Decoding*

Siapa sebenarnya pemegang kekuasaan utama dalam ZEPETO? Ternyata hal itu bisa dilihat dari pernyataan *developer* ZEPETO saat acara peluncuran ZEPETO ini. Menurut Kim Dae Wook, ZEPETO adalah aplikasi untuk pengguna dan platform untuk *developer* (Jyaemin, 2018). *Developer* bisa membuat game menggunakan karakter pengguna dan asset ZEPETO. *Content creators* bisa membuat asset mereka sendiri, sedangkan pengguna bisa membuat karakter mereka pada ZEPETO dan bermain game di dalamnya. Dalam hal ini, bisa dilihat bahwa komoditas dan pasar perdagangan yang muncul mencakup pengguna, *developer*, dan *content creator*.

Developer sebagai pembuat ZEPETO akan menuntut *content creators* untuk selalu berkreasi. Tuntutan itu karena pengguna ZEPETO yang merupakan pasar para

content creator setiap hari semakin bertambah. Manusia sebagai pengguna akan dituntut untuk selalu eksis dan terus memakai aplikasi ini. Pengguna dituntut untuk menghabiskan banyak uang untuk membeli aksesoris, baju, sepatu, gerakan, yang sama seperti dunia nyata. Pengguna benar-benar diajak masuk ke dalam dunia ZEPETO yang hampir sama persis dengan realitas kenyataan. Dalam hal ini, pengguna secara tidak sadar akan menjadi ketergantungan dan hedonis.

Di satu sisi, tanpa adanya keberterimaan dari pengguna, aplikasi ZEPETO ini tidak akan menjadi tren di seluruh dunia. Pengguna mempunyai andil yang cukup besar untuk menerima ZEPETO dalam kehidupannya. Dengan adanya pola pengguna, *developer* dan *content creators* bisa mengevaluasi ZEPETO dan menambah fitur-fitur yang lebih baik lagi. Oleh karena itu, pemegang kekuasaan tertinggi fenomena ZEPETO ini adalah pengguna sebagai konsumen di proses konsumsi dan *developer* sebagai produsen di proses produksi.

SIMPULAN

ZEPETO adalah sebuah teknologi baru yang memungkinkan manusia untuk menembus batas-batas ruang dan waktu. Karakter ZEPETO bisa diubah-ubah sesuai dengan keinginan pengguna. Memasuki dunia ZEPETO berarti memasuki sebuah dunia baru yang sebenarnya tidak berbeda jauh dengan dunia nyata. Karakter 3D pengguna bisa makan, minum, berlari, belanja baju, bahkan bisa berfoto dengan karakter lain yang berada di tempat yang berbeda. ZEPETO juga merupakan representasi dari identitas pengguna. Pengguna bisa menjadi apa saja yang tidak bisa diwujudkan di dunia nyata, bahkan bisa mengubah jenis kelamin yang dimilikinya juga.

Ketergantungan manusia dengan teknologi rupanya semakin lama semakin membuat manusia menjadi *cyborg*. Klaim bahwa manusia adalah *cyborg*, seperti yang telah disebutkan oleh Donna Haraway, rupanya menjadi kenyataan seiring dengan perkembangan teknologi. Dulu, manusia menjadi *cyborg* hanya ada di novel-novel atau film fiksi. Namun dewasa ini, semua manusia bisa menjadi *cyborg*. Mengubah identitas, berkenalan di dunia maya, berfoto dengan karakter 3D. Tidak ada yang tidak bisa dilakukan oleh manusia.

DAFTAR PUSTAKA

Du Gay, P., Hall, S., Janes, L., Madsen, A. K., Mackay, H., & Negus, K. (1997). *Doing cultural studies: The story of the Sony Walkman*. Sage.

Haraway, D. J. (1985). *A manifesto for cyborgs: Science, technology, and socialist feminism in the 1980s* (pp. 173-204). San Francisco, CA: Center for Social Research and Education.

<https://snowcorp.com/ko/> diakses pada 14 Desember 2018

Hyukwoo, N. (2018, Mei 8). 개발자 컨퍼런스 ‘유나이티드 서울 2018’ 성황리 종료.

Diakses pada 14 Desember 2018, dari ZDNet Korea:

http://www.zdnet.co.kr/news/news_view.asp?artice_id=20180508105946&lo=zv37

Jyaemin, H. (2018, Mei 4). [유나이트 서울 2018] 나를 닮았지만 좀 더 예쁘게?

Zepeto 개발기. Diakses pada 14 Desember 2018, from Inven:

<http://www.inven.co.kr/webzine/news/?news=198888>