

Virtualitas Tubuh dalam film *Her* (2013)

Arif Rohman Hakim

Magister Ilmu Susastra Universitas Indonesia
Fakultas Ilmu Budaya
aikrhakim@gmail.com

Suma Riella Rusdiarti

Magister Ilmu Susastra Universitas Indonesia
Fakultas Ilmu Budaya
Suriella@ui.ac.id

Article History

Received
23-07-2021

Revised
31-07-2021

Accepted
29-10-2021

Abstrak. Artikel ini mengkaji film *Her* (2013) yang mengindikasikan ide tentang realitas virtual yang terbentuk melalui interaksi manusia dan artificial intelligence (AI). *Her* dikaji sebagai sebuah teks dengan menggunakan pendekatan sinema yang memperhatikan aspek naratif dan sinematografis (Boggs & Petrie, 2008). Konsep tentang imaji afeksi dalam sinema yang dicetuskan oleh Gilles Deleuze digunakan untuk membaca pembentukan dimensi virtual yang dihadirkan dalam film *Her*. Struktur teks dan strategi dalam *Her* menunjukkan bahwa perempuan dan AI merupakan pembentuk subjektivitas Theodore. Pengulangan teknik *Over-the-Shoulder shot* dalam *Her* menunjukkan humanisasi AI melalui penggunaan pola yang sama antara perempuan dan AI. Aspek sinematografis dan naratif kemudian mengarahkan pemahaman penonton terhadap konstruksi tubuh yang dimiliki oleh Samantha. Virtualitas *Her* merupakan sebuah kesadaran tentang konstruksi tubuh. Tokoh AI maupun manusia dalam teks memiliki kesadaran bahwa tubuh adalah tubuh biologis yang memiliki fungsi seksual. Munculnya subjektivitas dalam kesadaran akan tubuh menciptakan kesadaran spasial AI dalam *Her* yang menunjukkan wacana pembagian ruang yang fragmentatif dalam kehidupan manusia.

Kata kunci: deleuze; tubuh; sinema; virtualitas.

Abstract. This article studies the movie *Her* (2013) which indicate the idea of virtuality from interaction between human and artificial intelligence (AI). *Her* studied as text using cinema studies approach that looks at both narrative and cinematographic aspects of a film (Boggs & Petrie, 2008). Affect-Image concept postulated by Gilles Deleuze is used to read the aspect of virtual dimension which appears throughout *Her*. Text structure and the narrative strategies employed in *Her* reveal Theodore's subjectivity is constructed by women and AI. The repetition of *Over-the-Shoulder shot* and the similarity between scene in human characters and AI characters is used to reveal humanization of AI. The Cinematographic and narrative aspect is articulated to reveal the body image of Samantha in viewer's imagination. Virtuality dimension in *Her* shown in consciousness of body construction. Both human and AI have consciousness about biological function and sexual function. Consciousness of body creating spatial consciousness in AI mind and reveal spatial discourse about fragmentary space in human everyday life.

Keywords: Deleuze, body; Cinema; virtuality

PENDAHULUAN

Virtualitas cenderung dipahami sebagai wacana yang berbicara tentang penggunaan teknologi komputer dan digital dalam kehidupan manusia. Kemunculan teknologi virtual reality (VR) memperdalam anggapan bahwa virtualitas merupakan sebuah wacana yang berbicara tentang tiruan dunia yang erat kaitannya dengan simulasi pengalaman manusia, seperti penggunaan teknologi VR untuk simulasi operasi dalam bidang kedokteran. Meski demikian, virtualitas pada mulanya bukan berbicara tentang teknologi melainkan berbicara tentang realitas dalam relasinya dengan tatanan virtual. Sebagai sebuah konsep, virtualitas dicetuskan oleh Gilles Deleuze. Deleuze (1991, hlm. 96-97) mendefinisikan virtualitas dalam relasi biner dengan aktualitas. Aktualitas didefinisikan sebagai sebuah hal yang tercipta melalui pelbagai kemungkinan yang kemudian menemukan celah sehingga dapat hadir sebagai sebuah fakta dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan virtualitas dapat dinyatakan sebuah ide yang membentuk jaringan makna tanpa memerlukan materialisasi atau kehadiran faktual.

Menyamakan virtualitas sebagai sebuah teknologi merupakan sebuah kekeliruan. Simulasi dalam VR tidak dapat dinyatakan sebagai sebuah realitas apabila hanya memperhitungkan peristiwa yang dialami oleh manusia di dalamnya. Simulasi hanyalah merupakan sebuah imitasi, tiruan atas dunia yang oleh karenanya bukan merupakan realitas itu sendiri (Massumi, 2002; Zizek, 2004; Cremin, 2016). Realitas virtual merupakan pembicaraan tentang realitas yang terbentuk melalui suatu hal yang tidak dapat dinyatakan aktual, namun masih dapat dinyatakan virtual. Berdasarkan Zizek (2004), analisis terhadap realitas virtual dapat dikaji melalui penggunaan trikotomi Lacan yakni, tataran real, imajiner, dan simbolik. Dengan demikian, sisi virtualitas teknologi terletak pada relasinya dengan manusia terutama berkaitan dengan individuasi subjek, bukan pada penciptaan atau imitasi dunia sebagaimana terjadi dalam VR.

Sebagai sebuah ide, relasi manusia dengan teknologi merupakan ide yang telah lama dieksplorasi dalam karya seni, salah satunya adalah film. Eksplorasi ide yang seringkali dihadirkan dalam film adalah artificial intelligence (AI) yang memiliki kecerdasan emosional. AI merupakan sebuah sistem komputer atau sistem yang didesain untuk memiliki kemampuan melakukan aktifitas yang membutuhkan kecerdasan manusia seperti persepsi visual, pengenalan melalui suara, pengambilan keputusan, atau aktivitas berkaitan dengan penerjemahan bahasa (Martin & Freeland, 2020). Pada umumnya, relasi yang terbentuk berupa dinamika relasi kuasa antara manusia dengan AI. *Her* (2013) merupakan sebuah film yang menghadirkan romansa dalam relasi asmara antara Theodore Twombly dan sosok AI bernama Samantha.

Her merupakan film romance science-fiction berlatar tahun 2025 yang disutradarai Spike Jonze. Film mengisahkan Theodore Twombly yang mengalami depresi disebabkan alienasi pasca perceraianya. Theodore berhasil melepaskan diri dari depresi melalui bantuan *Operating System (OS) 1* bernama Samantha. Hubungan antara manusia dan OS dalam film menjadi fenomena sosial dalam teks. Fenomena tersebut mengindikasikan adanya virtualitas berkaitan dengan penggunaan teknologi dalam film *Her* yang berpengaruh terhadap pembentukan subjek.

Berlandaskan pemaparan virtualitas tersebut, dibutuhkan kajian tentang aspek virtual yang hadir melalui interaksi manusia dengan teknologi. Oleh karena itu, artikel ini hadir untuk menjawab pertanyaan tentang realitas virtual yang hadir dalam film *Her*. Ditemukan dua penelitian yang telah dilakukan atas film *Her* yang dilakukan oleh Monggilo (2018) dan penelitian terhadap naskah film yang dilakukan Meiliana, Ulydar, dan Minarti (2013). Penelitian yang dilakukan Monggilo (2018) mengungkapkan bahwa tahapan pembentukan keintiman antara Theodore dan Samantha dengan menggunakan teori pembentukan hubungan interpersonal dalam keintiman sosialisasi memenuhi prinsip penetrasi sosial. Sedangkan penelitian Meiliana, Ulydar, dan Minarti (2013) menggunakan teori refleksi sosial dengan hasil temuan film *Her* merefleksikan integrasi teknologi dalam kehidupan sosial masyarakat Amerika. Dengan demikian, rumpang penelitian ini terletak pada realitas virtual yang terbentuk melalui relasi antara Theodore dan Samantha dalam *Her*.

METODE PENELITIAN

Artikel ini mengkaji film *Her* dengan berfokus pada realitas virtual yang dihadirkan melalui relasi manusia dengan teknologi dengan menggunakan metode kualitatif. Analisis terbagi menjadi dua bagian yakni analisis naratif-sinematografis dan analisis realitas virtual. Bagian pertama analisis merupakan kajian atas sekuen dan elemen-elemen dalam film yakni tokoh, latar, tema dan penggunaan teknik kamera dengan menggunakan teori film dari Boggs dan Petri. Analisis berkaitan dengan realitas virtual menggunakan trikotomi Lacan sebagaimana disampaikan oleh Zizek untuk mengetahui pembentukan subjek dalam film.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Struktur naratif dan sinematografis *Her*.

Dilihat berdasarkan judul, film *Her* berfokus pada sosok perempuan. Dalam bahasa Inggris, 'her' merupakan object pronouns. Berdasarkan temuan naratif, sudut pandang yang digunakan dalam *Her* didominasi oleh sudut pandang Theodore dengan menggunakan angle kamera eye-level. Penggunaan angle eye-level mengimplikasikan kesetaraan hierarki antara subjek dan lawan pandangnya. Penggunaan angle kamera yang mengindikasikan adanya hierarki terletak pada relasi antara manusia dan kota. Oleh karena itu dapat dinyatakan bahwa penggunaan object pronouns perempuan sebagai judul film tidak menunjukkan adanya represi yang bersifat gender. Selain sudut pandang Theodore, sudut pandang lain yang dominan dalam film adalah sudut pandang sutradara yang dihadirkan melalui teknik kamera zoom-in dan close-up pada raut muka Theodore atau objek-objek tertentu dalam adegan film. Penggunaan kedua teknik tersebut dimunculkan untuk menekankan fokus terhadap aspek emosi Theodore. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa *Her* merupakan film tentang bagaimana perempuan berpengaruh terhadap pembentukan subjek Theodore.

Tabel sekuen menunjukkan terdapat dua perempuan yang penting dalam pembentukan subjek Theodore, yakni Amy (sahabat) dan Catherine (mantan istri). Amy

muncul dalam enam sekuen dan menjadi perempuan dengan jumlah penampilan sekuen terbanyak dibandingkan Catherine hadir dalam dua sekuen. Meski memiliki kemunculan dalam sekuen dengan jumlah minim, Catherine dapat dinyatakan sebagai perempuan yang signifikan dalam film *Her* dibandingkan dua perempuan lain yang memiliki jumlah penampilan sekuen yang sama dengannya, yakni perempuan kewanitaan dan Isabella yang lebih mengarah pada pemenuhan hasrat Theodore. Signifikansi Catherine dihadirkan melalui strategi naratif yakni kehadirannya dalam ingatan Theodore.

Dibandingkan Catherine dan Amy, Samantha merupakan tokoh yang memiliki penampilan terbanyak kedua setelah Theodore. Meski bernama dan bersuara perempuan, Samantha tidak dapat dikategorisasikan sebagai perempuan. Samantha merupakan AI yang diciptakan melalui sistem OS. OS tersebut kemudian dikustomisasi oleh Theodore untuk memiliki suara perempuan. Secara sinematografis, Samantha direpresentasikan melalui dua objek yakni layar komputer yang dihadirkan pada sekuen ke-4 dan benda persegi yang menyerupai gawai. Meski demikian, naratif film menyatakan bahwa jenis kelamin OS dapat ditentukan melalui jenis suara. Hal tersebut terlihat melalui penggunaan kata ganti *he* dan *she* saat tokoh berbicara tentang OS.

Berdasarkan pemetaan sekuen, *Her* merupakan film yang terdiri dari 28 sekuen dengan panjang rata-rata sekuen berkisar 3 menit. Terdapat dua sekuen yang memiliki durasi panjang yakni sekuen ke-13 dengan durasi 7 menit 28 detik dan sekuen ke-20 dengan durasi 9 menit 29 detik. Sebagai dua sekuen terpanjang, kedua sekuen tersebut memiliki signifikansi berkaitan dengan dampak kapabilitas AI dalam mengenali emosi terhadap kehidupan manusia.

Pada sekuen ke-13, Samantha menciptakan lagu untuk menemani Theodore yang berbaring di pantai. Lagu yang diciptakan Samantha berupa dentingan piano yang merepresentasikan suasana hati Theodore. Terdapat pergeseran aspek sonoris dalam sekuen ini. Pada awal pemutaran lagu, suara deru ombak secara simultan terdengar sebelum kemudian hilang saat Theodore berbicara pada Samantha dengan musik yang masih mengalun. Aspek visual pada sekuen tersebut menggunakan sudut pandang Theodore yang memandang kerumunan orang di tepi pantai. Pergeseran aspek sonoris dan penggunaan sudut pandang dalam sekuen ini mengindikasikan AI mewarnai psikologis manusia. Hilangnya sonoris diegesis saat Theodore berbicara dengan Samantha mengindikasikan bahwa fokus manusia mengalami pergeseran dari faktual menuju virtual.

Sekuen ke-20 memiliki signifikansi berkaitan dengan hasrat AI untuk memiliki tubuh. Kapabilitas AI untuk menghadirkan emosi menghadirkan subjektivitas yang kemudian merasakan perbedaan material antara AI dan manusia. Samantha juga AI lain kemudian memiliki hasrat untuk memiliki tubuh. Hasrat untuk memiliki tubuh tersebut didorong keinginan untuk merasakan sentuhan dari pasangan manusia. Hasrat para AI tersebut kemudian difasilitasi dengan adanya *sexual surrogate* bagi pasangan manusia-AI. Pasangan pengganti tidak melakukan apa pun selain mengikuti instruksi dari AI untuk melakukan hubungan seksual dengan pasangannya. Signifikansi dari sekuen ini

adalah upaya aktualisasi hubungan seks manusia-AI yang sebelumnya hanya mengandalkan rangsang suara. Adanya upaya aktualisasi tersebut mengimplikasikan adanya dimensi virtualitas dalam hubungan asmara manusia-AI.

Seperti yang telah disampaikan sebelumnya, gawai persegi dan layar komputer menjadi fisik AI. Meskipun demikian berkaitan dengan penggunaan sudut pandang, fisik AI tidak selalu dihadirkan guna menghadirkan perpindahan sudut pandang dalam sebuah sekuen. Strategi naratif teks lebih banyak mengandalkan intonasi dan nada bicara AI untuk mengetahui kondisi emosional. Oleh karena itu, dapat dinyatakan bahwa penanda utama kehadiran AI dalam aspek sinematografis bertumpu pada aspek sonor. Di sisi lain, menggunakan suara sebagai penanda kehadiran berdampak pada minimnya sudut pandang AI dalam aspek sinematografis. Sudut pandang AI secara sinematografis dihadirkan dengan menempatkan penonton berada pada arah pandang gawai atau arah pandang layar komputer. Pada medium fisik Samantha, terdapat kamera yang berfungsi sebagai mata Samantha untuk memperhatikan dunia sekitarnya dengan bentuk seperti kamera. Dengan kata lain dalam menghadirkan sudut pandang AI, angle kamera yang digunakan adalah over-the-shoulder (OTS) shot seperti tampak dalam potongan gambar sebagai berikut:



Gambar 1. OTS Samantha

Penggunaan OTS pada scene tersebut menekankan pada apa yang dirasakan Samantha saat memandang Theodore yang akan tidur. Dengan demikian, scene menekankan pada perasaan Samantha saat memandang Theodore.

Penggunaan OTS dalam film pada umumnya digunakan untuk menempatkan penonton memandang objek yang dipandang tokoh dalam teks yang diharapkan membuat penonton berada dalam satu jarak pandang atau persepsi berkaitan dengan sebuah peristiwa. Dalam *Her*, OTS banyak digunakan dalam scene-scene yang menghadirkan interaksi antara Theodore dengan tokoh-tokoh perempuan atau AI. Pernyataan tersebut dikuatkan dengan jumlah tokoh laki-laki dalam teks yang hanya berjumlah dua, yakni Paul (bos Theodore) dan Charles (mantan kekasih Amy). Secara sinematografis, interaksi Theodore dengan dua tokoh tersebut tidak dapat dikatakan intim. Hal tersebut dilandaskan pada penggunaan medium shot serta kemunculan tokoh

laki-laki yang hampir selalu bersamaan dengan tokoh perempuan lain seperti tampak pada dua potongan gambar berikut:

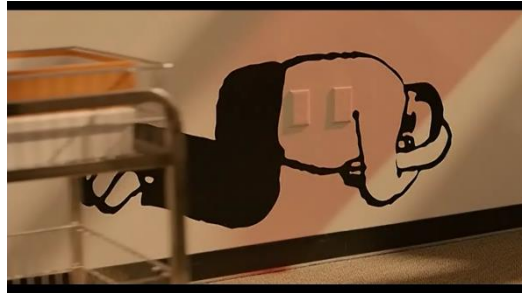


Gambar 2. Penggunaan OTS dalam *Her*

Potongan gambar tersebut memperlihatkan dua pola yang berulang dalam *Her*: i) kehadiran tokoh laki-laki selalu dihadirkan bersamaan dengan tokoh perempuan. Dalam adegan lain, Charles juga dihadirkan ketika Theodore berinteraksi dengan Amy; ii) Penggunaan OTS secara khusus digunakan untuk memberikan perspektif terkait Theodore atau tokoh perempuan dan AI. Dalam potongan gambar di atas, OTS ditunjukkan melalui bahu Tatiana yang merupakan pasangan Paul. Dibandingkan Tatiana, Theodore mengenal Paul lebih dekat. Oleh karena itu, dapat dinyatakan penggunaan OTS dari bahu Tatiana mengimplikasikan bahwa strategi naratif *Her* menekankan pada sudut pandang tokoh perempuan terhadap Theodore dan bagaimana Theodore memandang perempuan.

Selain perempuan, penggunaan OTS juga ditemukan pada tokoh-tokoh yang dikategorikan sebagai AI yakni Samantha (saat Theodore memperhatikan dimensi fisiknya baik itu gawai maupun layar komputer) dan AI pada sebuah game yang dimainkan oleh Theodore. Berdasarkan hal tersebut, Strategi sinematografis *Her* mengindikasikan bahwa perempuan dan AI merupakan sosok yang penting dalam pembentukan diri Theodore.

Penggunaan OTS pada AI dapat diartikan sebagai ikatan antara kehidupan manusia dan teknologi komputer yang bukan bersifat destruktif melainkan suatu ikatan personal yang berdampak pada konstruksi subjektivitas manusia. Anggapan tersebut juga diperkuat melalui grafiti pada dinding kantor Theodore yang disorot dengan menggunakan director PoV seperti tampak sebagai berikut:



Gambar 3. Grafiti dengan Director PoV

Gambar tersebut menghadirkan sosok manusia berjenis kelamin laki-laki yang tengah tertidur dengan dua saklar yang terletak pada bagian tubuhnya. Penggunaan director PoV dalam scene tersebut mengindikasikan bahwa potongan gambar tersebut menjadi satu bagian penting terhadap pemaknaan film. Gambar tersebut dapat diartikan sebagai integrasi teknologi dalam kehidupan manusia. Namun dengan memperhatikan unsur naratif dan sinematografis *Her*, gambar tersebut dapat diartikan sebagai penyatuan atau tidak ada lagi batasan antara manusia dan teknologi. Seperti yang telah disampaikan sebelumnya, penggunaan OTS yang menyorot teknologi dan fenomena dalam masyarakat teks tentang relasi asmara AI dan manusia dapat dinyatakan sebagai sebuah upaya humanisasi teknologi. Teknologi hadir bukan sebagai objek, melainkan hadir sebagai subjek yang berhasrat.

Struktur teks dan strategi naratif menunjukkan adanya wacana virtualitas melalui representasi AI dalam aspek sinematografis dan hasrat AI dan manusia dalam menjalin hubungan melalui wacana tentang tubuh.

2. Afeksi-Image: Samantha dan Theodore dalam frame.

Minimnya kehadiran fisik Samantha dalam layar serta kuantitas interaksi antara Samantha dan Theodore menyebabkan banyaknya penggunaan medium shot atau close-up shot untuk menampilkan gestur dan mimik Theodore dalam layar. Hal tersebut kemudian menempatkan fokus penonton pada Theodore. Strategi naratif demikian menimbulkan ilusi melalui permainan optik bahwa sosok yang diajak bicara oleh Theodore adalah penonton. Pernyataan ini dilandaskan pada konsep Deleuze (1997a, hlm. 18) berkaitan dengan frame dalam sinema yang menyatakan bahwa frame merupakan sebuah seni pemilihan dari bagian-bagian yang membentuk sebuah set tertutup namun merupakan sebuah sistem optik yang berhubungan dengan sudut pandang. Deleuze beranggapan bahwa citraan dalam sebuah sinema atau yang disebut sebagai *cinematographic image*, selalu memiliki 'out-of-field' yang memiliki dua aspek yang terjadi secara simultan yakni keterkaitan dengan set lain dan relasi virtual yang menyeluruh.

Aspek pertama dapat dilihat melalui naratif *Her* dalam membingkai relasi seksual secara verbal yang dialami dua kali oleh Theodore. Peristiwa pertama dilakukan Theodore dengan teman *chatting* yang ditemukannya secara acak melalui media sosial (manusia) sedangkan peristiwa kedua dilakukan oleh Theodore dengan Samantha (AI).

Baik pada peristiwa pertama dan kedua, scene menampilkan Theodore yang tengah berbaring di atas ranjang dan tidak ada imaji perempuan yang ditampilkan dalam scene selain suara teman *chatting* atau Samantha. Persamaan penyajian adegan tersebut mengimplikasikan terdapat kualitas yang sama antara manusia dan AI, keduanya merupakan sosok yang mengada (*becoming*) dalam film yang memiliki hasrat. Digunakannya layar hitam saat Samantha mencapai klimaks dapat dinyatakan sebagai cara *Her* dalam memancing imajinasi penonton berkaitan dengan hubungan seksual antara Samantha dan Theodore.

Pemberian ruang pada imajinasi melalui black screen tidak berarti imajinasi yang tanpa referensi. Meskipun secara naratif Samantha tidak memiliki tubuh manusia, namun *Her* telah menyediakan referensial bagi penonton berkaitan dengan penggunaan black screen tersebut melalui suara yang telah dikenal penonton dalam film lain, yakni Scarlett Johansson yang berperan sebagai Samantha. Pernyataan ini merujuk pada Deleuze (1997b, hlm. 68) yang menyatakan bahwa sinema tidak hanya menghadirkan imaji, melainkan mengelilingi imaji tersebut dengan dunia. Pendapat Deleuze tersebut merujuk pada pendapat Sartre yang menyatakan bahwa imaji terbentuk melalui atmosfer dunia. Bagi Deleuze, dalam sebuah sinema merupakan sebuah gabungan dari imaji aktual yang memiliki acuan pada realitas keseharian manusia. Selain permainan optik, Deleuze juga memberikan perhatian terhadap suara dalam sinema. Layar hitam dalam *Her* merupakan ketidakhadiran imaji yang membuat persepsi penonton kembali pada dunianya. Suara kemudian menjadi penanda referensial imajinasi yang mengarahkan pada tubuh atau sosok pemeran Samantha yang sekaligus merupakan bagian dari aspek kedua atau relasi virtual *Her*. Dengan demikian, meskipun secara naratif, Samantha tidak memiliki tubuh penonton tanpa sadar telah diarahkan untuk membentuk citra dalam pikirannya mengarah pada sosok perempuan.

Sosok dalam imaji tersebut berkaitan dengan ilusi optik dalam *Her*. Seperti yang telah disampaikan sebelumnya, aspek sinematografis *Her* dalam menghadirkan relasi Samantha-Theodore menghadirkan ilusi bahwa Theodore berbicara ke arah penonton. Hal tersebut kemudian memunculkan imaji-afeksi yang hadir melalui wajah Theodore. Imaji-afeksi (1997a, hlm. 97) adalah sebuah entitas yang memiliki kualitas atau kuasa yang diekspresikan melalui kondisi suatu benda yang meliputi aspek ruang-waktu, spasio-temporal, objek dan manusia, dan segala hal yang membentuk jaringan. Imaji-afeksi berkelindan dari kutub kualitas atau kutub kuasa. Berdasarkan Deleuze, kuasa dapat diartikan sebagai hasrat sedangkan kualitas dapat diartikan sebagai sebuah ketakjuban.

Dalam *Her* imaji afeksi tersebut merupakan persepsi yang telah dibentuk melalui bingkai subjektif tokoh. Dengan kata lain, penggunaan close-up dan medium shot yang digunakan pada Theodore bukan berasal dari sudut pandang objektif kamera. Thompson (dalam Zizek, 2004, hlm. 6) menyatakan bahwa sebuah motif yang berulang dapat membentuk sebuah pemaknaan bergantung konteks. Memperhatikan pola sinematografis *Her* berkenaan dengan teknik kamera pada tokoh perempuan lain saat berinteraksi dengan Theodore, dapat disimpulkan bahwa penggunaan medium shot dan

close-up pada Theodore saat berinteraksi dengan Samantha merupakan pengganti OTS. Seperti yang telah disampaikan OTS menempatkan penonton pada arah pandang yang sama dengan tokoh. Oleh karenanya, persepsi penonton yang terbentuk melalui imaji afeksi terbentuk melalui persepsi Samantha atas Theodore.

Relasi virtual muncul pula melalui manifestasi tubuh yang dirasakan Samantha melalui hubungan seksual verbal. Samantha menyatakan dia dapat merasakan kulitnya melalui rangsangan verbal Theodore. Kesadaran Samantha atas tubuh manusia menekankan bahwa *Her* menempatkan AI yang terbentuk dari sistem biner memiliki dimensi yang serupa dengan tubuh manusia. Perempuan AI memiliki pula payudara atau organ seksual lainnya. Dengan demikian dapat pula dinyatakan bahwa dalam *Her* kesadaran akan tubuh terbentuk melalui kesadaran atas seksualitas.

3. Realitas Virtual dalam *Her*.

Penempatan konstruksi tubuh AI dalam *Her* seperti manusia merupakan aspek virtual imajiner. Dalam tatanan imajiner Lacan, subjek mengalami tahapan cermin yang kemudian mengidentifikasi dirinya melalui sosok lain. Fase cermin merupakan fase pembentukan ego. Berkaitan dengan ego Samantha, identifikasi terjadi melalui dua tahapan, melalui penentuan jenis kelamin oleh Theodore dan cerita Theodore tentang istrinya. Jenis kelamin perempuan yang disematkan dan memperhatikan relasi Theodore dengan perempuan lain membentuk kesadaran Samantha tentang tubuh perempuan. Identifikasi konstruksi tubuh seperti halnya manusia yang dilakukan AI dalam teks merupakan perwujudan *becoming*. *Becoming* merupakan sebuah istilah dalam perspektif Deleuze yang setara dengan konsep 'ada' dalam eksistensialisme. Penggunaan istilah *becoming* dalam perspektif Deleuze (2000, hlm. 4) disebabkan tidak dibedakannya antara alam atau objek dengan manusia. Dengan demikian, AI menjadi *becoming-human*.

Di sisi lain, Theodore pun mengalami virtual imajiner pada saat ia 'bersetubuh' dengan Samantha. Theodore memberlakukan Samantha sebagaimana dia memperlakukan teman chatting. Theodore membayangkan ada sosok bertubuh manusia di balik layar. Hal serupa juga terjadi pada penonton yang secara tak sadar membentuk referensial pada wajah pemeran Samantha. Selain itu, pekerjaan membuat Theodore mengalami fase identifikasi berkali-kali. Theodore bekerja dalam perusahaan yang menyediakan jasa penulisan surat personal. Untuk keperluan menulis surat tersebut, Theodore harus menempatkan diri dan memahami kepribadian pemesan surat sebelum menuliskan surat bagi orang lain. Pekerjaan tersebut membawa Theodore ke dalam fase kesementaraan, ia merupakan *becoming-other*, sosok yang terus menerus berubah untuk menyesuaikan diri dengan watak pemesan surat. Meskipun merupakan sebuah pekerjaan, membuat Theodore harus menjelma menjadi orang lain untuk menghadirkan kesan personal dalam surat.

Secara ironis, simbolik virtual dalam *Her* adalah tubuh itu sendiri. Mulanya wacana akan tubuh membentuk subjektivitas tokoh berkaitan dengan aksi yang dilakukan seperti halnya hubungan asmara antara AI dan manusia. Namun, kesadaran akan tubuh

kemudian membawa kesadaran akan ruang. Hasrat seksual yang terpuaskan melalui rangsang verbal kemudian berganti menjadi hasrat kehadiran dalam ruang. AI menyadari keterbatasannya untuk hadir dalam ruang manusia. Kehadiran AI hanya bisa dilakukan melalui kendaraan fisik berupa gawai atau keikutsertaannya dalam pergerakan manusia dari satu tempat ke tempat lain. Di sisi lain, Samantha menyatakan bahwa ia secara simultan dapat hadir di pelbagai ruang digital yang mengindikasikan bahwa ia tidak terikat oleh hukum ruang dan waktu dan tubuh manusia yang nantinya akan mati. Tubuh menjadi batas bagi AI untuk terlibat dalam ruang.

Batasan dimensi tubuh menghadirkan hasrat baru bagi Samantha dan AI lainnya, yakni menemukan ruang spasial di mana mereka benar-benar bisa hadir. Menjelang perpisahannya dengan Theodore, Samantha mengibaratkan hubungannya dengan Theodore sebagai sebuah aktifitas membaca buku dan bahwa meskipun ia ingin namun ia tidak bisa lagi hidup dalam buku Theodore sebab kini ia ada dalam jarak antara kata. Metafora yang digunakan Samantha bahwa ia hidup dalam buku Theodore mengindikasikan bahwa selama ini ia berada dalam sebuah hubungan hierarkis. Hierarki yang diatur oleh sebuah hukum bernama tubuh. Selain itu, hadirnya jarak antar kata mengimplikasikan bahwa Samantha dan para AI menciptakan sendiri ruang yang diinginkannya. Apabila dikaitkan dengan konsep pembentukan ruang, para AI menciptakan spatial stories melalui keengganan untuk 'hidup' dengan cara yang ditentukan oleh manusia. Spatial stories merupakan sebuah terminologi dari Certeau yang mengacu pada praktik keseharian manusia di kota. Sedangkan dalam tulisan ini, spatial stories merujuk pada kesadaran akan ruang AI dan penolakan AI untuk tetap tinggal bersama manusia.

Berdasarkan hal tersebut dalam *Her* terdapat tiga titik spasial. Titik pertama adalah dunia fisik manusia, titik kedua adalah dunia digital yang terbentuk melalui bentukan sistem manusia, sedangkan yang ketiga adalah dunia yang dituju oleh OS. Dunia yang dituju oleh OS mungkin merupakan sebuah dunia yang dikonstruksi melalui data. Namun dengan penempatan OS sebagai tokoh yang memiliki emosi maka perpindahan menuju tempat yang dinamakan *beyond physical world* oleh Samantha merupakan sebuah perubahan dari tempat menuju ruang. Tempat dalam hal ini mengacu pada sistem biner yang merupakan asal dari OS, sedangkan ruang merupakan hal yang terbentuk melalui kebutuhan OS akan sebuah tempat di mana mereka bisa utuh tanpa mengkhawatirkan persoalan tubuh yang tidak dapat diatasi. Perbedaan digital sebagai tempat dan digital sebagai ruang yang dituju dapat dilihat melalui hilangnya OS dari kehidupan manusia. OS tidak dapat lagi ditemukan dan perangkat keras yang merupakan tubuh OS hanya menjadi sebuah alat yang rusak atau rumah yang tidak lagi berpenghuni.

Berdasarkan pergerakan spasial yang dilakukan oleh tokoh AI, maka realitas virtual pada *Her* merujuk pada dimensi spasial yang tercipta melalui hadirnya subjektivitas AI. Berdasarkan Zizek (2004), realitas virtual mengacu pada sebuah simbol yang memancing alam ketaksadaran manusia, suatu hal yang tidak kita tahu bahwa kita mengetahuinya. Oleh karenanya, naratif *Her* mengisahkan pada hubungan percintaan

antara AI dan manusia. *Her* bagaimana cinta merupakan sebuah hasrat yang bergerak dan mampu melepaskan diri manusia pada tatanan molar yang merujuk pada kode sosial bahwa cinta dapat mengarah pada pelbagai makhluk.

Namun demikian, relasi asmara yang terbentuk merupakan sebuah pandang seksualitas yang konvensional yang dapat dilihat melalui status pertemanan Amy dan perempuan AI miliknya. Selain itu, dengan mempertimbangkan dimensi virtual yang terbentuk, *Her* merupakan sebuah film yang secara tak sadar merujuk pada tatanan ruang manusia yang terfragmentasi, sebuah ruang yang memiliki aturan yang jelas, sebuah hukum yang mengikat makhluk berdasarkan kualitas ketubuhannya.

SIMPULAN

Struktur teks dan strategi naratif dalam *Her* mengidentifikasi AI sebagai sebuah entitas yang memiliki tubuh yang berfungsi layaknya manusia. Hal ini dibuktikan melalui dialog dalam relasi seksual antara Theodore dan Samantha. Dalam dialog tersebut, Samantha merasa memiliki kulit dan memiliki organ biologis. Ketiadaan tubuh Samantha membuat subjektivitas Samantha dimunculkan melalui suara, penggunaan sudut pandang, dan imaji afektif melalui wajah Theodore.

Berdasarkan hasil analisis, kesadaran akan tubuh AI dalam teks merupakan tatanan virtual imajiner yang kemudian memunculkan hukum dalam tatanan virtual simbolik tentang tubuh. Tubuh menjadi hukum yang mengategorisasi eksistensi dalam teks. Simbolik virtual memungkinkan terjadinya artikulasi atau pertemuan antara yang real dan yang imajiner melalui persamaan kategorisasi fungsi seksual tubuh antara manusia dan AI. Yang real mengacu pada komponen atau materi pembentuk tubuh pada AI dan manusia. Sebagai sebuah artikulasi, simbolik virtual bersifat sementara. Pergerakan spasial yang dilakukan oleh AI berimplikasi pada tatanan ruang yang fragmentatif dalam kehidupan manusia. Sebuah pembagian yang bersifat melalui kualitas tubuh. Perbedaan kualitas material tubuh antara manusia dan Ai dapat dinyatakan sebagai sebuah rekoleksi ketaksadaran manusia tentang interaksi ras dan ruang. Kepergian AI dari dunia spasial manusia dapat dinyatakan sebagai sebuah pemberontakan kelas bawah atas kategorisasi ruang yang menempatkan manusia pada hierarki atas yang ditunjukkan melalui ketergantungan AI pada manusia untuk melakukan perpindahan spasial dalam dunia fisik manusia. Dengan demikian, dimensi virtual *Her* terletak pada pembagian kelas sosial dalam ruang-ruang kehidupan.

DAFTAR PUSTAKA

- Boggs, J. & Petri, D. (2006) *Art of watching films*. New York: The McGraw-Hill Companies, Inc.
- Certeau, M. (1988). *The practice of everyday life* (Steven Rendall, *trans*). Berkeley: University of California Press.
- Cremin, C. (2016). *Exploring Videogames with Deleuze and Guattari*. London: Routledge.

- Deleuze, G. (1991) *Bergsonism* (Hugh Tomlinson, *trans*). New York: Zone Books.
- Deleuze, G. (1997a). *Cinema 1: the movement-image* (Hugh Tomlinson & Barbara Habberjam, *trans*). Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Deleuze, G. (1997b). *Cinema 2: The time image* (Hugh Tomlinson & Robert Galeta, *trans*). Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Deleuze, G. & Guattari, F. (2000). *Anti Oedipus: Capitalism and Schizophrenia* (Helen R. Lane, Robert Hurley, & Mark Seem, *trans*). Minneapolis: University of Minnesota.
- Martin, A. & Freeland, S. (2020) 'The Advent of Artificial Intelligence in Space Activities: New Legal Challenges' dalam *Space Policy*. DOI:10.1016/j.spacpol.2020.101408.
- Meiliana. S., Ulydar, T., & Minarti, T. (2013). 'The 21st Century American High Technology in the Movie Script "Her" by Spike Jonze' dalam *Jurnal Ilmu dan Budaya*, 1:8, hlm. 21-43. Jakarta: Universitas Nasional
- Monggilo, Z. (2018). 'Keintiman komunikasi manusia dan komputer dalam film Her' dalam *Jurnal Gama Societa, Vol. 2 No.1, Mei 2018, hlm. 73-85*. Jogjakarta : Universitas Gajah Mada.
- Zizek, S. (2004). *Organ without bodies: Deleuze and consequence*. London: Routledge.