

KEHENDAK BEBAS YANG MEMBEBAKANKAN

Studi Sosiologi tentang Peran Agen dan Struktur Masyarakat Digital dalam Film “Free Guy”

Denni H.R. Pinontoan
Program Studi Sosiologi Agama IAKN Manado
dpinontoan6@gmail.com

Received: 14-04-2022/Accepted: 28-04-2022/Published: 30-06-2022

Abstrak

Studi sosiologi terus mengalami perkembangan dalam memahami kedudukan agen dan struktur dalam masyarakat, terutama berkaitan dengan kehendak bebas yang dimiliki oleh manusia alamiah. Film *Free Guy* merefleksikan tentang masalah kehendak bebas agen dan struktur dalam masyarakat digital sebagai fokus kajian artikel ini.

Kajian artikel ini menggunakan metode studi pustaka dengan pendekatan kualitatif konstruktif. Teori strukturasi Anthony Giddens dipakai sebagai alat analisis mengenai konten dan pesan film *Free Guy* tersebut. Dari hasil kajian, maka artikel ini menunjukkan bahwa kehendak bebas pada manusia dapat berfungsi untuk gerakan transformasi sosial dengan munculnya agen atau aktor yang merespon secara kritis-reflektif situasi yang mendorong tindakan-tindakan praksis pembebasan. Struktur sosial masyarakat digital yang rumit, justru adalah konteks kemunculan agen yang berperan dalam melakukan transformasi sosial.

Kata-kata kunci: kehendak bebas, kebebasan, *film free guy*, *masyarakat digital*

Abstract

Sociological studies continue to experience developments in understanding the position of agents and structures in society, especially with regard to the free will possessed by natural humans. The film “Free Guy” reflects on the problem of agency free will and structure in digital society as the focus of this article's study.

This article study uses a literature study method with a constructive qualitative approach. Anthony Giddens' structuration theory is used as an analysis tool regarding the content and message of the Free Guy film. From the results of the study, this article shows that free will in humans can function for social transformation movements with the emergence of agents or actors who respond critically-reflectively to situations that encourage liberation praxis actions. The complex social structure of digital society is precisely the context of the emergence of agents who play a role in carrying out social transformation.

Keywords: free will, freedom, free guy movies, digital society

PENDAHULUAN

Kebebasan adalah sesuatu yang selalu dirindukan oleh manusia yang hidup dalam suatu struktur masyarakat. Namun, sesuatu yang menjadi keniscayaan bahwa manusia berada dalam suatu struktur masyarakat sebagai ruang membangun relasi dan aktualisasi diri secara sosial. Diskursus seputar kebebasan dilakukan pada banyak hal, entah agama, filsafat, sosial, politik, ekonomi, dan lain-lain. Agama misalnya, pada kitab-kitab sucinya, kebebasan menjadi isu sentral yang kemudian menjadi doktrin keagamaan untuk terus menerus diajarkan. Di bidang filsafat, sejak Plato, hal kebebasan telah dipikirkan, apakah berkaitan dengan moral atau juga keadaan manusia sebagai makhluk sosial dan politik.

Setiap upaya memikirkan, merenungi dan mengupayakan kebebasan, pada saat yang sama muncul bentuk-bentuk baru pengekangan, penjajahan, diskriminasi, dan marginalisasi. Namun, seorang pemikir Perancis, Albert Camus yang sedang menghadapi situasi dunia yang sedang berubah pasca Perang Dunia ke-2 – dengan keyakinan penuh harus berkata, “kebebasan pada akhirnya bagi saya merupakan kebaikan tertinggi yang mengendalikan semua kebaikan lain; baik bagi masyarakat maupun individu, bagi kaum pekerja maupun budaya.”¹

Hal kebebasan adalah suatu diskursus yang selalu mengundang perhatian para pengkaji filsafat atau sosial. Ketegangan antara kenyataan rupa-rupa bentuk pengekangan yang terus ada dalam kehidupan manusia dan masyarakat, dengan harapan kehadirannya justru memicu upaya-upaya kreatif untuk terus menghadirkan gagasannya, salah satunya adalah melalui film. Michael Ryan mendefinisikan film sebagai salah satu artefak budaya, selain novel, drama, lukisan musik dan karya sastra atau seni lainnya. Melalui kritik, maka ide-ide yang terkandung di dalamnya dapat memberi implikasi bagi kehidupan.²

Di era termutakhir, yaitu semakin bergantungnya manusia pada teknologi digital, maka hal kebebasan dikaitkan dengan bentuk relasi sosial baru yang dimediasi oleh perangkat-perangkat digital. Kajian beberapa tahun terakhir terkait dengan teknologi digital dan kehidupan sosial manusia memunculkan beberapa kata kunci, misalnya: “virtual life”; “second life”; “virtual world”, dan lain sebagainya, yang semuanya menunjuk pada kehidupan personal dan sosial yang dimediasi oleh teknologi informasi digital.

Tren *video game* misalnya menggambarkan suatu dunia virtual yang merefleksikan kehidupan nyata manusia dalam imajinasi dengan interaksi yang termediasi. Para pengkaji

¹ Albert Camus, “Taruhan Generasi Kita” dalam *Krisis Kebebasan*, penerjemah Edhy Martono, (Jakarta: Yayasan Pustaka Obor, 2013), 70.

² Michael Ryan, *An Introduction to Criticism: Literature/Film/Culture*. (Oxford: Wiley-Blackwell, 2012).

budaya digital, misalnya mengkaitkan fenomena ini dengan hal keterasingan manusia dalam dunia nyatanya, yang kemudian memenjara manusia dalam suatu komunitas virtual. Namun, tren ini dianggap juga memiliki dampak-dampak positif dalam kehidupan sosial.³

Artikel ini adalah suatu studi sosiologi dengan subjek kajian kehidupan sosial masyarakat digital yang digambarkan dalam film berjudul “Free Guy”. Film ini merefleksikan secara jelas kehendak bebas dan perihal kebebasan dalam masyarakat digital. Melalui tokoh Guy dalam game *Free City*, kontradiksi antara kebebasan sosial yang dikendalikan oleh struktur dengan kehendak bebas pada masing-masing individu justru menjadi diskursus reflektif yang merasangi imajinasi tentang makna kebebasan dalam masyarakat yang serba digital.

Dengan menggunakan teori strukturasi Anthony Giddens, artikel ini menunjukkan bahwa kehendak bebas sebagai sesuatu yang dimiliki oleh setiap manusia alamiah memiliki fungsi transformasi sosial. Film “Free Guy” adalah refleksi atas kehidupan nyata masyarakat digital yang struktur atau tatanannya secara luas semakin rumit, namun hal kebebasan manusia dan masyarakat adalah sesuatu yang niscaya dibutuhkan untuk kehidupan yang adil dan damai. Karakter tokoh Guy dalam keseluruhan alur film ini menawarkan gagasan tentang kehendak bebas pada manusia yang dapat berfungsi untuk transformasi sosial dengan munculnya agen atau aktor yang merespon secara kritis situasi secara reflektif yang mendorong tindakan-tindakan praksis pembebasan. Struktur sosial yang justru terpenjara dalam kebebasan tanpa kehendak bebas pada masing-masing individu menjadi konteks kemunculan kehendak bebas yang membebaskan.

METODE

Kajian pada artikel ini menggunakan metode studi pustaka (buku dan film) dengan pendekatan kualitatif konstruktif. Subjek kajian adalah film *Free Guy* yang terutama fokus pada penggambaran tentang kehidupan sosial masyarakat digital dan gagasan tentang kehendak bebas dan kebebasan yang menjadi pesan film. Teori strukturasi Anthony Giddens dipakai untuk menganalisis konten film.

Dalam pemahaman konseptual bahwa film adalah bagian dari praktik sosial atau ia sebagai refleksi atas kehidupan sosial, maka kajian terhadap film *Free Guy* juga akan berkaitan dengan tema agen dan struktur dalam masyarakat. Konten film dianalisis dengan teori Giddens tersebut

³ Lihat penelitian mengenai dampak *video game* dalam Sara Prot, Katelyn A. et.al., “Video Games: Good, Bad, or Other?”, *Klinik Pediatrik Amerika Utara*, Juni 2012 59(3):647-58.

untuk selanjutnya dikonstruksi menghasilkan teori mengenai kehendak bebas agen dalam struktur masyarakat digital.

PEMBAHASAN

Film Sebagai Artefak Budaya

Studi terhadap film telah berkembang tidak semata aspek seninya, melainkan juga ia sebagai produk budaya. Film sebagai praktik sosial, antara lain merupakan bagian dari komunikasi massa. Roland Barthes misalnya memasukan fotografis, sinema, pertunjukkan, dan lain sebagainya sebagai bagian dari diskursus. Film, menurut Barthes menyampaikan pesan dalam suatu diskursus budaya.⁴

Di masa sebelum tahun 1960-an, studi film lebih fokus pada hal seninya daripada sebagai aktivitas sosial bagi masyarakat penonton. Namun, dalam perkembangan kemudian, film dilihat sebagai bagian dari praktik sosial masyarakat. Graeme Turner mengatakan, “Film adalah praktik sosial bagi pembuatnya dan penontonnya; dalam narasi dan maknanya, kita dapat menemukan bukti tentang cara budaya kita memahami dirinya sendiri.”⁵

Perkembangan teknologi digital adalah konteks baru dalam studi-studi tentang film yang kaitan dengan upaya memahami kehidupan sosial masyarakat. Paling tidak, akhir tahun 1990-an, dengan munculnya film-film bertema dunia virtual (fiksi ilmiah), seperti *Dark City* (1998); *The Matrix* (1999); *The Thirteenth Floor* (1999); *eXistenZ* gambaran tentang dunia sosial menjadi sangat berubah.⁶

Jadi, film tidak semata berfungsi untuk menghibur tetapi juga sebagai cara untuk merefleksikan realitas sosial secara kreatif dan imajinatif melalui tokoh, alur, seting dan dialog-dialog di dalamnya. Oleh sebab itu, setiap film selalu berkaitan dengan budaya yang tampak pada latar tempatnya, waktu, dan bahasa. Film adalah cara yang khas dalam merefleksikan realitas sosial, budaya dan bahkan politik suatu masyarakat.

Tentang Hal Kebebasan

Perihal kebebasan erat kaitannya dengan kehendak bebas (free will) yang diasumsikan milik semua manusia sebagai makhluk alami. Namun, kehendak bebas tersebut berhadapan dengan kenyataan bahwa manusia dan tindakannya adalah bagian dari kehidupan yang lebih

⁴ Roland Barthes, *Mythologies*, trans, *Annette Lavers*, (USA: Twenty-fifth printing, 1991), 108

⁵ Graeme Turner, “Introduction” in *Film as Social Practice*, (London & New York: Routledge, 1988), 3.

⁶ D.N. Rodowick, *The Virtual Life of Film*, (Cambridge: Harvard University Press, 2007), 3-5.

luas, baik segi ruang sosial maupun waktu sejarah. Menurut Nigel Pleasants, hal tersebut berkaitan dengan paradoks antara kehendak bebas dan determinisme. Pleasants menegaskan, kehendak bebas adalah, “kemampuan untuk memilih tindakan dari berbagai kemungkinan alternatif, kemudian untuk memberlakukan alternatif yang dipilih.” Sementara, determinisme adalah sebab-akibat sosial-struktural, dalam sejarah atau kehidupan yang sedang dijalani oleh manusia dalam masyarakat yang berdampak pada tindakan-tindakannya.⁷

Sejalan dengan Anthony Giddens, pemikiran Pleasants sepertinya adalah upaya melampaui teori kebebasan menurut Karl Marx, Emile Durkheim dan Max Weber. Ketiga pemikir besar sosiologi klasik ini sama-sama menyorot modernitas sebagai pembuat masalah pada hal kebebasan. Marx menghubungkan modernitas dengan eksploitasi, pemiskinan, dan keterasingan kelas pekerja. Masalah-masalah ini berasal dari logika batin kapitalisme dan hubungan antagonis yang inheren antara kelas kapitalis dan kelas pekerja. Durkheim mengkaitkannya dengan patologi egoisme, kekacauan, dan ketidakadilan. Sementara Weber menghubungkan modernitas dengan proses rasionalisasi, ancaman dominasi birokrasi, dan impersonalitas dan ketidakpedulian etis dari lembaga-lembaga sosial modern. Masalah-masalah tersebut bersumber dari realitas kehidupan modern yang sebagian besar tidak dapat dihindari.⁸

Dengan merujuk pada Giddens, Pleasants kemudian merekonstruksi pemikirannya, bahwa justru individu dapat melakukan tindakan yang berbeda dari apa yang dibentuk oleh struktur sosial masyarakatnya. Pleasants menyimpulkan bahwa, masalah struktur dan agensi (seperti teori Giddens) adalah bagian dari pertanyaan metafisik. Pertanyaan itu tentang kesesuaian kehendak bebas dan determinisme. Baginya, kehendak bebas adalah atribut spesifik dari agensi manusia, dan struktur sosial adalah sumber terpenting dari penentuan sebab akibat yang berdampak padanya.⁹

Dengan kata lain, bahwa dengan kehendak bebas yang ada pada setiap manusia, maka ia dapat menjadi agen untuk melakukan pembebasan dalam kehidupan sosialnya yang niscaya selalu berada dalam struktur sosial yang menekan dan membatasi. Tidak mesti ada dikotomi antara kehendak bebas dengan struktur sosial dalam praktis kebebasan. Film, terutama yang menampilkan tema-tema *superhero* agaknyanya menampilkan diskursus tersebut secara reflektif dan imajinatif.

⁷ Nigel Pleasants “Free Will, Determinism and the ‘Problem’ of Structure and Agency in the Social Sciences”, in *Philosophy of the Social Sciences* 2019, Vol. 49(1) 3 –30.

⁸ Edward Royce, *Classical Social Theory and Modern Society: Marx, Durkheim, Weber*, (Lanham - Boulder - New York – London: Rowman & Littlefield, 2015), 158. Lihat juga Pleasants, “Free Will”, 4.

⁹ Pleasants, “Free Will”, 26, 27.

Free Guy dan Gagasan tentang Kebebasan

Film *Free Guy* bergenre aksi komedi yang diproduksi oleh Berlanti Productions; 21 Laps Entertainment Maximum Effort; Lit Entertainment Group dan TSG Entertainment, di Amerika Serikat. Dirilis Agustus 2021, dan didistribusi oleh 20th Century Studios.¹⁰ Film ini dibuat sebelum Pandemi Covid-19 melanda dunia.

Free Guy berkisah tentang seorang tokoh bernama Guy (diperankan oleh actor Ryan Reynolds) yang ditampilkan hidup di dunia *game Free City*. Guy adalah tokoh yang rutinitasnya bangun pagi, menyapa ikan hiasnya, memakai seragam berwarna biru, lalu pergi bekerja sebagai *teller bank*. Setiap hari ia melayani pelanggan dan selalu saja ia dikejutkan dengan hadirnya para tokoh perampok bank. Setiap terjadi perampokan, ia merunduk bersama petugas keamanan dan berbincang santai.

Game *Free City* dirancang sebagai *massively multiplayer online role-playing video game* (MMORPG) yang dikembangkan oleh Soonami Studio. MMORPG adalah sebuah video game menggabungkan *sistem role-playing video games* (RPGs) dan *massively multiplayer online game* (MMOG). RPGs memungkinkan pemain game berperan sebagai karakter yang tersedia dalam game, dan mengendalikan tindakan-tindakan karakter yang dipilihnya itu. *Free City* sebagai MMORPG melibatkan banyak pemain yang bermain bersama secara online. Masing-masing pemain tampil dengan karakternya masing-masing.

Free City dunia game yang berlatar kota modern dengan kebebasan sepenuhnya para tokoh dan karakternya. Sebuah kota fantasi yang tanpa aturan. Pertempuran terus terjadi antara para tokoh. Sebuah kota imajinasi yang warganya memiliki kebebasan untuk bertindak, pun dengan kekerasan dan penghancuran. Para tokoh masing-masing berkompetisi untuk saling membatasi demi poin dan tingkat level yang mesti terus naik bagi para pemainnya di dunia nyata.

Narasi pembuka film menyebutkan: “Untuk orang-orang yang berkacamata hitam, mereka bisa melakukan apapun yang mereka inginkan.....”

Semua tokoh berkacamata dalam game itu adalah pahlawan, dan itu berarti mereka adalah *Player Character* (PC). Setiap PC dikendalikan oleh pemain game yang hidup dalam dunia nyata. Melalui PC, para pemain game berusaha untuk menang dengan bertambahnya poin dan level.

¹⁰ *Free Guy* (2021). *The Numbers*. Nash Information Services, LLC. Akses 13 januari 2022.

Guy digambarkan sebagai tokoh yang tidak menyadari kalau dia berada dalam dunia game. Sebagai tokoh yang berperan sebagai *teller bank* dia menjalani rutinitasnya secara loyal. Temannya adalah penjaga keamanan di bank itu bernama Buddy (diperankan oleh Lil Rel Howery).

Alur film ini bolak-balik antara dunia game dan dunia nyata para pemain. Di dunia nyata, seorang pemain game, bernama Millie Rusk, namanya di dunia game adalah Molotov Girl (diperankan oleh Jodie Comer) sedang berusaha menemukan bukti mengenai kode sumbernya yang dicuri oleh Antwan Hovachelik (diperankan oleh Taika Waititi), pengembang Soonami pemilik *Free City*.

Co-developer Soonami adalah Walter "Keys" McKey (diperankan oleh Joe Keery). Di dunia game, Millie menarik perhatian Guy karena menyanyikan lagu favoritnya, "Fantasy" oleh Mariah Carey. Molotov Girl adalah PC dari Millie. Namun, dalam interaksinya dengan Guy, Molotov Girl melakukan apa yang bukan karakternya sebagai PC.

Suatu di hari di dunia game ditampilkan adegan perampokan bank tempat Guy bekerja. Tapi kali ini, Guy menyimpang dari karakternya. Jika biasanya dia dan Buddy akan melakukan perintah komputer, yaitu merunduk dan tidak berbuat apa-apa selain bercakap di saat situasi genting, dan karakter lainnya mengangkat kedua tangan tanda pasrah, kali ini Guy melakukan suatu tindakan atas kehendaknya melawan si perampok. Guy bahkan berani mengambil kacamata hitam tokoh yang merampok bank. Dengan memakai kacamata hitam itu maka Guy kemudian melihat *Free City*, yang membuatnya tersadar bahwa dia adalah karakter game.

Key dan Mouser dari Soonami Studio yang melihat perubahan pada karakter Guy terkejut. Sebab, selama ini Guy adalah *Non Player-Character* (NPC), yaitu karakter non-pemain yang memang diprogram tidak menjadi tokoh dari para pemain. NPC sepenuhnya dibawa kendali sistem komputer. Maka Guy di dalam game ini sebetulnya hanyalah karakter tambahan, bukan utama, tidak memiliki tindakan sendiri menurut kehendak pemain tetapi sepenuhnya berdasarkan apa yang sudah diprogramkan untuknya.

Sebagai NPC Guy digambarkan karakter yang tidak memiliki kehendak bebas, juga tidak memiliki hak untuk bertindak menurut apa yang diinginkan. Dengan tindakan yang diambil oleh Guy dalam suatu perampokan itu di dunia game itu, maka bagi Key dan Mouser di dunia nyata, karakter Guy dianggap sebagai peretas yang menyamar sebagai NPC. Mereka mencoba mengendalikan karakter Guy, melarangnya melakukan tindakan di luar dari apa yang diprogramkan, tapi mereka gagal.

Guy kemudian menjadi karakter dengan kehendaknya sendiri. Ia tidak dikendalikan oleh pemain, lalu kemudian menjadi tokoh yang anti kekerasan dan mengusahakan tindakan-tindakan heroik untuk perdamaian *Free City*, kota yang dipenuhi dengan peperangan dan kekerasan itu.

Guy semakin aktif bertindak menurut kehendaknya sendiri. Para pemain di dunia nyata terheran-heran, dan perlahan tindakannya memberi inspirasi mengenai arti menjadi pahlawan. Di kalangan pemain game, Guy populer dengan julukan "Blue Shirt Guy" (Pria Berbaju Biru).

Berbeda dengan Mourse yang mencoba mengambil jalan pintas dengan cara memusnakan karakter Guy, Antwan Hovachelik, tokoh antagonis yang berorientasi pada penglembungan kekayaan dan kekuasaan (kapitalis-penguasa), justru berpikiran lain. Ia terpikir untuk mengkomodifikasi popularitas Guy dalam *Free City II* yang sedang dikembangkan.

Dalam dialog dengan Mourse, Antwan Hovachelik berkata: "Jangan singkirkan. Orang menyukainya. Ada di semua media sosial."

Kepada tim artistik, Antwan Hovachelik juga berkata: "Kita akan buat pembaruan pada si Baju Biru, ya? Buat dia liar. Jadikan dia pembunuh, atau apalah."

Karakter Antwan Hovachelik menggambarkan penguasa yang merancang dan mengontrol struktur sosial. Dia merancang dan memanipulasi dunia sosial game sebagai ajang pertarungan, dengan kebebasan di bawah kendalinya. Antwan Hovachelik mencoba mengendalikan Guy, yang mulanya adalah NPC itu. Di sini salah satu sisi konfliknya.

Di dunia nyata, belakangan Keys mengungkapkan kepada Millie bahwa Guy benar-benar seorang NPC. Namun, mengapa ia "hidup" dan bertindak secara otonom, menurut Keys karena kesadaran diri Guy berasal dari kode kecerdasan buatan atau *Artificial Intelligence* yang berisi preferensi pribadi Millie yang telah dimasukkan Keys dalam *Life Itself*, game asli yang mereka kembangkan.

Bagian ini seolah merefleksikan tentang nurani, atau pula tokoh Guy adalah refleksi atas kealamian manusia yang memang membawa kehendak bebas tersebut. Kekuasaan Antwan Hovachelik pun tak mampu menguasai kehendak bebas Guy. Pun, dengan melakukan *reboot* (mematikan dan memulai ulang sistem¹¹) atau pengaturan kembali sistem dengan cara menghapus data pada sistem, Guy tetap aktif sebagai karakter.

Sepertinya bagian ini hendak mengungkap pesan, bahwa untuk suatu transformasi, tak perlu harus menghancurkan tatanan sosial. Hanya butuh individu dan kelompok sebagai agen yang memiliki kehendak bebas untuk perubahan sosial, keadilan dapat diwujudkan. Gagasan

¹¹ "Reboot", *Online Etymology Dictionary*, https://www.etymonline.com/word/reboot#etymonline_v_37087, akses 13 Januari 2022.

tentang kehendak bebas untuk kebaikan itu ada pada Guy, namun sebagai wujud manusia dalam kehidupan sosial nyata ia adalah Millie dan Keys.

Meski *Free Guy* adalah film bergenre aksi komedi, namun sebagaimana film *superhero* yang lainnya, tema cinta juga menjadi bagian dari alur film ini. Di dunia game Guy dan Molotov Girl jatuh cinta, dan itu sebenarnya adalah Keys dan Millie dalam dunia nyata. Cinta adalah aspek lain dari apa yang membuat gagasan yang adalah karakter dalam game memiliki daya untuk suatu transformasi.

Dalam suatu adegan, terungkap kehendak bebas Guy yang telah berkembang menjadi visi transformasi sosial untuk *Free City*. Bersama tokoh Molotov Girl atau Millie, Guy di hadapan para NPCs yang lain, dan temannya Buddy berada di depan, mereka berdua menyampaikan hal ini:

- Guy : Kalian kenal aku, Guy.
NPCs : Hai, Guy
Guy : Hai. Yang akan aku katakan, mungkin sulit dipahami.
Sangat sulit dipahami.
Tapi, apa kau muak hidup sebagai sampingan?
Bukankah kau muak terus ditembaki?
Buddy : Cukup
Guy : Disandera?
Buddy : Tidak lagi.
Guy : Ditabrak?
Buddy : Sudah muak.
Guy : Dirampok? Ditusuk? Digunakan sebagai perisai manusia?
Buddy : Kami lelah ditusuk
Seorang opsir menyela dan berkata:
Opsir : Apa yang kau coba sampaikan, Guy?
Guy : Maksudku, semua hal di kota ini, tidak perlu seperti ini.
Hal-hal bisa berbeda.

Seorang tokoh NPC yang selalu ditampilkan mengangkat tangan tanda menyerah atau pasrah setiap kali terjadi perampokan di bank memotong dengan berkata:

NPCs 1 : Berbeda bagaimana?

Guy : Sebagai permulaan, kau bisa meletakkan tanganmu.

NPCs 1 : Ya. *(sambil mencoba meletakkan tangannya pada posisi normal)*

Guy : Itu dia, kau bisa.

NPCs 1 : Ya.

Guy : Terus dorong. Benar.
Atur pernafasan. Benar.
Lakukan.

NPCs 1 : Tidak. Tak bisa. Tidak.
Itu terasa tidak wajar. Bagaimana jika seseorang datang dengan senjata api? Mengangkat tangan benar-benar menghemat waktu.

Guy : Tapi bagaimana jika orang bersenjata tidak datang?

NPCs : Apa?...Apa?

Karakter NPC dengan stelan jas yang selalu terlihat di bank, mungkin ia manejer atau direktur di situ berkata:

NPC 2 : Orang bersenjata selalu ada.

Guy : Bagaimana jika dunia kita tidak perlu jadi begitu menakutkan?
Bagaimana jika kita bisa mengubahnya?

Lalu, terjadi adegan dialog dua dunia, yaitu dunia nyata dan dunia game:

Guy : Millie! Berapa kali dalam sehari bank di duniamu dirampok?

Karakter Molotov Girl yang merepresentasi Millie berkata:

Millie : Hampir tidak pernah, Guy

Guy : Bagaimana dengan mayat, Millie?

Millie : Apa?

Guy : Kau melihat banyak?
Berapa dalam sejam?

Millie : Tidak ada dalam perjam, Guy.

- Guy : Bagaimana dengan kekerasan senjata api?
Kau lihat kekerasan dengan senjata api di duniamu?
- Millie : Sebenarnya itu masalah besar, Guy. Sangat besar.
- Guy : Aku tidak menduga.
- Millie : Itu benar. Sangat tidak enak.
- Guy : Intinya, kita tidak perlu menjadi penonton terhadap dunia kita sendiri. Kita bisa menjadi apapun yang kita inginkan.
- NPC 2 : Kami tidak bisa menjadi dirimu, Guy.
- Guy : Itu tidak benar.
Apa yang ada di dalam diriku, juga ada dalam dirimu.
- NPCc : Ada di dalam diri kalian masing-masing. Kalian hidup.

Karakter NPC yang ditampilkan sebagai barista, ia seorang perempuan (diperankan oleh Britne Oldford) berkata:

- NPC 3 : Aku tak mau hidupku hanya meneteskan kopi. Aku mau buat...
- Guy : Cappucino.
- NPC 3 : Sebuah perbedaan besar di dunia.
- Guy : Jauh lebih baik.
- NPC 3 : Dan boba teh hijau.
- NPCs : Astaga!
- NPC 3 : Benar!
- Guy : Lakukanlah

Seorang perempuan yang berdiri di samping barista itu menyambutnya dengan gembira dan berkata: "Ya, Tuhan. Kau luar biasa!"

- Guy : Jika aku bisa melewati perairan itu, ada dunia di luar sana di mana kita bisa bebas. Dimana kita bisa memutuskan ingin jadi siapa. Di mana kita bisa menjadi berarti.
Tapi kita harus perjuangkan.
Kita harus berjuang bersama
- NPCs : Ya...!!
- Millie : Kalian selalu bisa melakukan apa yang diharapkan dari kalian. Tapi omong kosong itu berakhir hari ini.

NPCs : Ya...!!

Orasi Guy dan Millie itu kemudian disambut dengan suatu optimisme untuk dapat hidup bebas.

Menurut penulis, dialog-dialog tersebut adalah inti dari pesan film ini. Guy di dunia game dan Millie di dunia nyata menggambarkan tentang kesadaran kehendak bebas yang kemudian dibagikan kepada orang banyak untuk menjadi inspirasi dan visi bersama mengusahakan tranformasi sosial. Para NPC itu jelas merefleksikan orang-orang kebanyakan dalam dunia nyata yang haknya dirampas, hidup dalam ketidaksadaran karena represi kekuasaan dalam struktur sosial yang mengekang.

Sebagai film, akhir dari semua kisah adalah kemenangan kehendak bebas para mengubah dunia. Sebuah visi yang selalu diperjuangkan dalam kehidupan nyata.

Kehendak Bebas, Agen dan Struktur Menurut Free Guy

Jake Wilson, kritikus film dalam ulasanya mengenai *Free Guy* menuliskan:

Secara politis, NPC seperti Guy dapat dianggap mewakili sebagian besar umat manusia, diperlakukan oleh orang kaya dan berkuasa sebagai sedikit lebih dari dekorasi latar belakang: sentimen populis yang cukup membangkitkan, meskipun juga wahyu yang tidak sepenuhnya menyanjung tentang bagaimana Hollywood berpikir tentang orang-orang seperti Anda dan saya.¹²

Wilson mengingatkan kita tentang apa yang sering menjadi sisi gelap dari film, yaitu doktrin yang tidak selalu dapat diterjemahkan ke dalam tindakan nyata karena kecenderungannya memanipulasi realitas. Namun, dalam suatu kajian tentang makna, terpenting adalah pesan yang dapat direkonstruksi menjadi inspirasi untuk perubahan. Dalam hal ini, Wilson benar dalam hal menafsir Guy sebagai objek bagi para penguasa.

Apa yang dikatakan oleh Wilson itu, dan apa yang ditampilkan dalam adegan-adegan *Free Guy* justru adalah suatu perspektif yang membuat film ini semakin relevan untuk ditinjau dari teori strukturasi Giddens. Bahwa, kehendak bebas adalah sesuatu yang terintegrasi dengan kealamian manusia, dan kontes sosial adalah ruang aktualisasinya.

¹² Jake Wilson, "Ryan Reynolds Brings His Snarky Edge To This Breezy Paranoid Fantasy", in *The Age*, <https://www.theage.com.au/culture/movies/ryan-reynolds-brings-his-snarky-edge-to-this-breezy-paranoid-fantasy-20210930-p58w59.html>, akses 13 Januari 2022.

Film *Free Guy* sebetulnya merefleksikan secara kreatif dan imajinatif realitas sosial masyarakat di era digital. Hal ini yang mungkin belum dapat dijangkau oleh teori Giddens dalam mendiagnosis kondisi sosial masyarakat. Terdapat dua realitas yang digambarkan oleh *Free Guy*. Realitas pertama adalah kehidupan virtual sebagai ciri masyarakat digital. Para pemain game membentuk satu komunitas virtual dengan merepresentasi dirinya melalui tokoh dan karakter game (PC). Dalam komunitas virtual ini, terdapat karakter NPC yang dikendalikan oleh komputer, sebagai tokoh sampingan, yang oleh film ini justru memperlakukannya sebagai realitas yang penting.

Realitas kedua adalah kehidupan “nyata” para pemain game dalam film. Realitas “nyata” ini menemukan ruang ekspresinya pada realitas game. Ada gambaran tentang karakter pada kehidupan nyata umumnya manusia, yaitu saling menguasai, berlomba untuk saling mengalahkan, namun sering tidak menyadari bahwa mereka bukanlah aktor sesungguhnya. Dalam suatu sistem dan struktur sosial, ada penguasa politik dan ekonomi yang mengendalikan situasi. Namun juga, di antara mereka terdapat orang-orang yang memahami situasi secara kritis lalu mengalami suatu kesadaran untuk memahami situasi, dan kemudian mendorong kehendak bebas yang secara alamiah dimilikinya untuk bertindak sesuai yang apa yang diharapkannya.

Kedua realitas itu sejatinya merefleksikan pula realitas masyarakat penonton. Secara baik hal ini muncul dalam adegan saat Guy bertanya kepada Millie mengenai dunia nyatanya, yang sebetulnya ia sedang menggambarkan kehidupan masyarakat pada umumnya. Jadi, realitas kehidupan virtual bukan sesuatu yang seluruhnya khayalan, melainkan paling tepat ia adalah refleksi dari kehidupan nyata manusia dan masyarakat.

Turner menyimpulkan hal itu dengan kata-katanya ini:

Film adalah praktik sosial bagi pembuatnya dan penontonnya; dalam narasi dan maknanya, kita dapat menemukan bukti tentang cara budaya kita memahami dirinya sendiri.¹³

Jadi, seperti halnya film-film yang lain, *Free Guy* adalah juga teks budaya dan sosial yang menggambarkan dan merefleksikan secara kreatif apa yang menjadi masalah dan harapan manusia dalam masyarakatnya. Film *Free Guy* tampaknya juga bukan hanya merefleksikan dan tapi juga mendekonstruksi dan memberi suatu gagasan rekonstruktif mengenai realitas yang disasar.

¹³ Turner, “Introduction”, 3.

Film ini sangat jelas merefleksikan yang apa yang menjadi pusat perhatian para sosiolog, sejak era Marx, Durkheim, Weber dan terutama Giddens, yaitu tentang hubungan antara struktur sosial-politik-ekonomi dengan manusia dan masyarakatnya. Giddens sendiri telah berusaha melampaui teori-teori sosiologi klasik mengenai posisi individu dalam masyarakat yang terstrukturalisasi.

Dalam teori strukturasi Giddens, “struktur” dipahami sebagai aturan dan sumber daya yang berulang terlibat dalam reproduksi sosial. Ia kemudian melembaga dalam sistem, lalu membentuk struktur sosial yang mengatur dan mengontrol hubungan yang stabil di seluruh waktu dan ruang. Struktur adalah dua aspek dari aturan - unsur normatif dan kode signifikasi. Sumber daya juga terdiri dari dua jenis: sumber otoritatif, yang berasal dari koordinasi aktivitas agen manusia, dan posis sumber daya, yang berasal dari kontrol terhadap produk bahan atau aspek dunia materi.¹⁴

Film *Free Guy* menggambarkan hal itu pada peran tokoh antagonis Antwan Hovachelik dengan Soonami Studio yang memproduksi game *Free City*. Hal yang menarik dari penggambaran itu adalah mengenai kontrol yang dilaksanakan secara massif melalui jaringan internet bagi para pemain game online. Para pemain game secara tidak langsung telah membentuk suatu kelompok sosial, menikmati dunianya dan dengannya secara rutin memberi keutungan kepada Antwan Hovachelik. Penggambaran ini jelas berangkat dari konteks globalisasi yang terhubung melalui internet dan membentuk suatu masyarakat virtual.

Artinya situasi sosial yang didiagnosis oleh Giddens yang kemudian melahirkan teori strukturnya itu perlu direkonstruksi ketika dipakai untuk memahami struktur dalam masyarakat digital. Aturan di dunia virtual tidak lagi sebagai sesuatu yang formal, tersentral, tapi siapa saja dapat membentuk aturannya sendiri. Jika pada masyarakat modern sumber otoritas jelas dari pihak-pihak pemegang kuasa, pada masyarakat digital, otoritas yang paling berpengaruh tapi sering tidak disadari dan dirasakan adalah media, yaitu internet, dan pada game online adalah pengembang (dalam film contohnya adalah Soonami Studio sebagai suatu korporasi).

Hal tersebut justru membuat dunia virtual mesti makin serius dilihat sebagai objek studi sosiologi. Sebabnya, paling utama adalah bahwa seperti tesis yang ditegaskan sebelumnya oleh Turner yang dapat dikembangkan lebih lanjut tidak hanya tentang film, bahwa dunia game atau dunia virtual pada umumnya adalah juga praktik sosial. Pengembangannya ke depan (dan bukan

¹⁴ Anthony Giddens, *The Constitution of Society: Outline of the Theory of Structuration*, (Oxford: Polity Press, Cambridge, in association with Basil Blackwell, 1984), xxxii.

di sini tempatnya) adalah sosiologi virtual atau sosiologi digital, sebagai bagian dari rekonstruksi teoritis terhadap sosiologi struktural, fungsional dan strukturasi.

Mengingat pula, bahwa dimensi lain dari digitalisasi adalah dampak yang ditimbulkannya. Terutama adalah fakta terbentuknya realitas baru. Terutama ini menunjuk pada realitas yang dipenuhi dengan kontradiksi dan kekacauan-kekacauan karena perubahan mendasar yang dikibatkan oleh digitalisasi pada banyak dimensi kehidupan sosial.¹⁵

Giddens memang telah mencapai suatu temuan yang luar biasa dalam kaitan dengan posisi aktor atau agen dalam struktur sosial. Ia telah menerobos dikotomi agen atau aktor dengan struktur dalam pengertian fungsionalisme dan strukturalisme. Tapi, masyarakat digital hidup dalam struktur yang berlapis-lapis, dan pada banyak hal kehadirannya tersamar, dan apalagi di era banjir informasi, semua menjadi *blur* (kabur).

Pada bukunya *The Consequences of Modernity*, Giddens membahas tentang apa yang diubah oleh modernitas mengenai ruang dan waktu. Perubahan itu terjadi ketika kalender dan jam mekanik ditemukan. Waktu menjadi seragam, dan itu lalu memisahkannya dengan ruang. Standarisasi waktu, menurutnya bagian dari apa yang disebutnya "the emptying of time" dan "the emptying of space", pengosongan waktu dan pengosongan ruang. Kedua hal itu menjadi ciri dari modernitas dalam kaitan dengan kontrol.¹⁶

Sekali lagi, teori Giddens ini perlu direkonstruksi ketika diperhadapkan dengan kondisi masyarakat digital. Bahwa pada masyarakat modern waktu dan ruang sudah mengalami suatu perubahan yang signifikan, dan lebih ekstrim lagi pada masyarakat digital. Namun, sumbangan teori strukturasi Giddens dalam konteks ini adalah bahwa, antara aktor atau agen dengan struktur tidaklah dalam hubungan yang monolog dan selamanya stabil terkontrol, seperti keyakinan fungsionalisme dan strukturalisme. Antaranya keduanya, yaitu agen dan struktur dalam keyakinan Giddens berada dalam hubungan yang dialogis atau dialektis.

Menurut Giddens, domain dasar studi ilmu-ilmu sosial, menurut teori strukturasi, "bukanlah pengalaman aktor individu, atau keberadaan segala bentuk totalitas masyarakat, tetapi praktik-praktik sosial yang tertata melintasi ruang dan waktu."¹⁷ Tindakan individu, tidak semata personal, namun sosial. Aktivitas sosial manusia berproses secara rekursif dalam rutinitas kehidupannya. Dalam proses yang terus berlangsung itu, menghasilkan kesadaran diri (refleksif),

¹⁵ Kieron O'Hara, "The contradictions of digital modernity", *AI & Soc* 35, 197–208 (2020). <https://doi.org/10.1007/s00146-018-0843-7>, akses 14 Januari 2022.

¹⁶ Anthony Giddens, *The Consequences of Modernity*, (Stanford: Stanford University Press, 1990), 17, 18.

¹⁷ Giddens, *The Constitution*, 2.

dan kemudian bermuara pada kesadaran praktis. Individu yang mencapai kesadaran diri dan praktis itu kemudian menjadi aktor bagi perubahan sosial. Dalam proses aktivitas sosial tersebut, muncul individu-individu yang kemudian melakukan tindakan yang berbeda dari apa yang dikehendaki oleh struktur sosial. Suatu reproduksi sosial tercipta oleh karena adanya kesadaran dan tindakan praktis sebagai pilihan sadar yang semuanya itu tentu berkaitan dengan kehidupan sosial yang dijalani para agen atau aktor.

Dalam film *Free Guy*, hal ini jelas terlihat pada dialog antara Guy, Millie dengan para NPCs. Guy berkata: “Bagaimana jika dunia kita tidak perlu jadi begitu menakutkan? Bagaimana jika kita bisa mengubahnya?”

Tokoh dan karakter Guy sepertinya mengikuti jalan kesadaran kritis Giddens tersebut. Digambarkan sebagai tokoh yang menjalani kehidupan rutin, hampir terbiasa dengan aksi pengengakan oleh perampokan, namun rutinitas itu kemudian meledak menjadi suatu kesadaran dan sikap kritis. Itu semua bermula dari kesadaran diri, mengalami langsung situasi *Free City*, berdialog dengan realitasnya yang kemudian memunculkan suatu refleksi. Muaranya adalah kesadaran praksis yaitu tindakan transformasi sosial. Tepat sekali dengan apa yang dimaksud oleh Giddens tentang proses yang mesti melintasi ruang dan waktu. Dalam konteks film ini, gambaran tentang masyarakat digital yang merelativisir ruang dan waktu, tapi kemudian ia paradoks karena justru memfasilitasi pertemuan secara lintas ruang (dunia nyata dan dunia virtual).

Tentang proses perkembangan kesadaran diri dan kesadaran praksis pada individu, Giddens menggunakan kata kunci “hati nurani”, daripada *ego* seperti yang diusulkan para psikolog. Agen berada dalam suatu proses kehidupan yang terus berlangsung seperti air sungai yang terus mengalir, itu yang disebut *Duree*. Dengan istilah *Duree* ini Giddens mau mengatakan tentang aliran tindakan yang disengaja. Dalam proses ini, terdapat tindakan yang tidak diinginkan yang dapat secara sistematis memberi umpan balik menjadi kondisi yang tidak diakui dari tindakan lebih lanjut. Individu memiliki hak untuk memiliki tindakan yang hanya dapat didefinisikan dalam kerangka niat.¹⁸ Di dalamnya adalah hati nurani, yang bagi penulis itulah yang mendorong kehendak bebas bagi individu untuk mengambil tindakan berbeda dalam kehidupan sosialnya.

Guy dan Millie adalah agen yang telah memilih tindakan berbeda dalam situasi sosial *Free City* maupun kehidupan nyata para pemain. Interaksi dengan dunia sosial yang dikuasai dan dikendalikan oleh struktur dan jaringan kekuasaan telah menjadi konteks munculnya tindakan

¹⁸ Giddens, *The Constitution*, 8.

yang tidak diinginkan oleh struktur. Itu semua berkaitan dengan kehendak bebas karena dorongan hati nura nurani, yang kemudian memungkinkan agen memahami secara kritis situasi, kemudian menjadi kesadaran kritis dan tindakan praktis pembebasan. Hal ini adalah refleksi atas sikap manusia dan masyarakat nyata terhadap kehidupan sosialnya yang terkerangkeng oleh struktur. Sebagai film, *Free Guy* menawarkan gagasan tindakan sosial yang membebaskan dari interaksi dan konsolidasi serta mobilisasi para agen yang telah menyatakan diri sebagai *free guy*, manusia bebas untuk mengusahakan keadilan dan kesetaraan.

Guy adalah NPC yang diprogram dengan teknologi *AI* (kecerdasan buatan). Sebuah gambaran tentang apa yang menjadi krusial dalam studi sosial di era digital. Teknologi ini memberi gambaran mengenai perubahan relasi dan tatanan sosial yang lebih luas. Namun, film *Free Guy* menyampaikan suatu pesan yang penting, yaitu terkait dengan relasi Guy (representasi teknologi digital) dengan Millie dan Keys sebagai individu-individu yang nyata. Kehendak bebas yang berbasis hati nurani oleh film ini digambarkan sepenuhnya masih milik manusia. Dalam istilah lain, apa yang dimiliki oleh manusia secara alami tersebut, itulah yang dapat dipahami sebagai *Authentic Intelligence* (kecerdasan otentik/asli). Bentuknya adalah kepekaan dan sentuhan-sentuhan yang manusiawi.¹⁹

Artinya, masyarakat digital menunjuk pada kerjasama manusia yang memiliki kecerdasan otentik dengan teknologi berbasis *AI* yang sejatinya dikembangkan oleh manusia dengan otak cerdasnya tersebut. Manusia inilah yang membangun masyarakat, menjalankan relasi-relasi sosial, menjalani kehidupan rutin, dan memiliki kehendak bebas untuk menyatakan tindakan-tindakannya.

KESIMPULAN

Masyarakat digital yang menunjuk pada bentuk baru kehidupan sosial yang dimediasi oleh teknologi digital adalah objek studi sosiologi yang perlu terus dielaborasi dengan berbagai pendekatan. Artikel ini telah menunjukkan bahwa salah satu pendekatan sosiologi untuk memahami masyarakat digital adalah melalui studi film terutama fokus pada konten tentang agen dan struktur. Film sebagai praktik sosial menggambarkan kehidupan sosial nyata manusia dalam masyarakatnya.

¹⁹ Sedikit uraian tentang “Authentic Intelligence”, lihat “Artificial Intelligence vs. Authentic Intelligence”, in *Becoming Human Ai*, <https://becominghuman.ai/artificial-intelligence-vs-authentic-intelligence-ab1bcd34e8f2>, akses 13 Januari 2022.

Artikel ini telah menunjukkan, bahwa lewat studi terhadap film *Free Guy* dengan memakai teori strukturasi Giddens, secara konstruktif menghasilkan diskursus tentang teori agen dan struktur dalam konteks masyarakat digital. Sebuah transformasi sosial mensyaratkan agen yang mengalami proses kesadaran diri dan kesadaran praktis untuk menggunakan kehendaknya bebas dalam menyatakan tindakan berbeda dengan dengan apa yang dikehendak struktur.

Masyarakat digital memiliki struktur yang rumit, terutama ketika ruang dan waktu telah sangat berubah, namun justru ia menjadi konteks kemunculan agen yang memiliki kreatifitas dan inovasi dalam menyatakan peran untuk transformasi sosial. Mengenai keberadaan film sebagai produk bagian dari struktur jaringan modal dalam masyarakat, itu justru adalah tema yang menarik untuk diteliti lagi karena belum menjadi perhatian artikel ini.

Kepustakaan

- Barthes, Roland, *Mythologies*, trans, *Annette Lavers*. USA: Twenty-fifth printing, 1991.
- Camus, Albert, "Taruhan Generasi Kita" dalam *Krisis Kebebasan*, penerjemah Edhy Martono. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor, 2013.
- Free Guy (2021). The Numbers*. Nash Information Services, LLC. Akses 13 januari 2022.
- Giddens, Anthony, *The Constitution of Society: Outline of the Theory of Structuration*. Oxford: Polity Press, Cambridge, in association with Basil Blackwell, 1984.
-, *The Consequences of Modernity*. Stanford: Stanford University Press, 1990
- O'Hara, Kieron, "The contradictions of digital modernity", *AI & Soc* 35, 197–208 (2020). <https://doi.org/10.1007/s00146-018-0843-7>, akses 14 Januari 2022.
- Pleasants, Nigel, "Free Will, Determinism and the 'Problem' of Structure and Agency in the Social Sciences", in *Philosophy of the Social Sciences* 2019, Vol. 49(1) 3–30.
- Prot, Sara; A. Katelyn, et.al., "Video Games: Good, Bad, or Other?", *Klinik Pediatrik Amerika Utara*, Juni 2012 59(3):647-58.
- Ryan, Michael, *An Introduction to Criticism: Literature/Film/Culture*. Oxford: Wiley-Blackwell, 2012.
- Rodowick, D.N., *The Virtual Life of Film*. Cambridge: Harvard University Press, 2007.
- Royce, Edward, *Classical Social Theory and Modern Society: Marx, Durkheim, Weber*. Lanham - Boulder - New York - London: Rowman & Littlefield, 2015.
- "Reboot", *Online Etymology Dictionary*, https://www.etymonline.com/word/reboot#etymonline_v_37087, akses 13 Januari 2022.
- Turner, Graeme, "Introduction" in *Film as Social Practice*. London & New York: Routledge, 1988
- Wilson, Jake, "Ryan Reynolds Brings His Snarky Edge To This Breezy Paranoid Fantasy", in *The Age*, <https://www.theage.com.au/culture/movies/ryan-reynolds-brings-his-snarky-edge-to-this-breezy-paranoid-fantasy-20210930-p58w59.html>, akses 13 Januari 2022.
- "Artificial Intelligence vs. Authentic Intelligence", in *Becoming Human Ai*, <https://becominghuman.ai/artificial-intelligence-vs-authentic-intelligence-ab1bcd34e8f2>, akses 13 Januari 2022.