Retorik • Vol. 11(2), 2023
DOI: 10.24071/ret.v11i2.7377
p-ISSN: 1412-6932
e-ISSN: 2549-2225

Kondisi Poshuman di *Mongrel* (2021) Karya Sabda Armandio

Helmi Naufal Zul'azmi
Kajian Budaya dan Media, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta, Indonesia
e-mail: helminaufalzulazmi@mail.ugm.ac.id

Abstrak

Artikel ini bertujuan untuk mengkaji relasi subjek-subjek poshuman yang dibentuk melalui bahasa di fiksi *Mongrel.* Relasi subjek-subjek poshuman akan selalu dilingkungi oleh situasi kesekarangan yang sedang dihadapi, sehingga tak perlu lagi membedakan manusia dan nonmanusia secara hierarkis. Dalam hubungan itu, perlu melampaui gagasan yang berpijak pada humanisme dan antroposentrisme ala Barat. *Mongrel* adalah cerita fiksi yang terbit secara bersambung di media massa daring KumparanPlus pada 6 Juni–1 November 2021. Artikel ini menggunakan pendekatan diskursif untuk mencapai pengetahuan tentang relasi subjek-subjek poshuman dengan cara menghubungkan makna, representasi, dan konteks. Hasil pembahasan menunjukkan bila kondisi poshuman yang melingkungi tokoh-tokoh di *Mongrel* antara lain krisis ekonomi, kapitalisme lanjut, dan terciptanya paguyuban, teknologi dan kecerdasan buatan, serta kerja dukun dan keberadaan Dimensi Kalia. Dalam beberapa hal, kondisi poshuman di *Mongrel* menunjukkan upaya untuk mengaburkan dikotomi, terutama antara manusia/hewan/tanaman/teknologi. Kondisi poshuman di *Mongrel* mengarah pada dua sisi mata pedang, paguyuban-paguyuban beriringan dengan kapitalisme lanjut. Pak Polo sebagai metafora kapitalisme lanjut tak lagi memanfaatkan dikotomi manusia/nonmanusia dan ilmu modern/dukun untuk mengembangkan dan memelihara bisnisnya. Hal yang sama diberlakukan oleh paguyuban-paguyuban. Titik yang membedakan ialah Pak Polo berusaha menundukkan nonmanusia agar sesuai dengan kepentingannya.

Kata kunci: antroposentrisme, dukun, kondisi poshuman, *Mongrel, s*ubjek-subjek poshuman

Posthuman Conditions in Mongrel *(2021) by Sabda Armandio*

Abstract

This article aims to examine the relations of posthuman subjects formed through language in Mongrel*'s fiction. Relations of posthuman subjects will always be surrounded by the current situation being faced, so it is no longer necessary to differentiate human and nonhuman hierarchically.* Mongrel *is a fictional story published serially in the mass media KumparanPlus in 2021. This article uses a discursive approach to gain knowledge about the relationship of posthuman subjects by con-*

© 2023 Helmi Naufal Zul'azmi.
This article is distributed under Creative Commons Attribution License (CC BY 4.0), which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original author and source are credited.

necting meaning, representation, and context. This article shows that the posthuman conditions that surround characters in Mongrel include the economic crisis, advanced capitalism, and the creation of paguyuban *(community), technology and artificial intelligence, and the work of shamans and the existence of* Dimensi Kalia*. In some ways, the posthuman condition in* Mongrel *exhibits the attempt to surpass the dichotomies especially between human/animal/plant/technology. The posthuman condition in* Mongrel *leads to a double-edged sword, namely the* paguyuban *going hand in hand with advanced capitalism. Mr. Polo, as the metaphor of advanced capitalism, no longer utilizes the dichotomy of human/nonhuman and modern science/ shaman to develop his business. This is also the case for the* paguyuban*. However, what sets Mr. Polo apart is his attempt to control nonhuman entities in order to further his self-interested agenda.*

Keywords*: anthropocentrism,* Mongrel*, posthuman conditions, posthuman subjects, shaman*

Pendahuluan

Ada kecenderungan untuk mengetepikan nonmanusia di cerita fiksi yang berasal dari wacana pencerahan yang berkelindan dengan antroposentris. Dua wacana itu nyaris selalu menempatkan manusia di pusat. Kecenderungan demikian banyak terwujudkan melalui imajinasi umum distopia dan utopia.[1] Distopia berhubungan dengan perkembangan teknologi yang tak terkontrol, sehingga teknologi serupa ancaman bagi manusia. Sementara, utopia bervisi *high-future* mengandaikan teknologi bisa menyelamatkan manusia. Dua imajinasi umum tersebut masih bertalian dengan ide pencerahan dan antroposentris.[2] Tidak banyak cerita fiksi yang menantang gagasan dan imajinasi demikian, terutama fiksi yang ditulis dalam bahasa Indonesia. *Mongrel* adalah satu dari yang sedikit itu. *Mongrel* terbit di KumparanPlus secara bersambung pada 6 Juni sampai 1 November 2021.[3] Ia[4] menampilkan interaksi antara

[1] Lars Schmeink, *Biopunk Dystopias: Genetic Engineering, Society, and Science Fiction* (Liverpool: Liverpool University Press, 2016), 7–8.

[2] Rosi Braidotti, "A Theoretical Framework for the Critical Posthumanities", *Theory, Culture & Society* 36, no. 6 (1 November 2019): 31–61, https://doi.org/10.1177/0263276418771486.

[3] Sabda Armandio, "Mongrel", KumparanPlus, 2021, https://kumparan.com/sabda-armandio.

[4] Kata ganti "ia" di konteks kalimat ini merujuk ke *Mongrel*. "Ia" saya gunakan untuk membedakan dengan "dia" (yang juga dimanfaatkan di artikel ini). Di artikel ini, penggunaan kata ganti "dia" merujuk ke manusia, sementara "ia" merujuk ke kata benda.

manusia, hewan, teknologi di tiap-tiap ceritanya. Dari situ, *Mongrel*, tampak berupaya agar tidak lagi memosisikan nonmanusia di pinggiran.

Fragmen awal *Mongrel* menceritakan Randu—satu di antara empat tokoh utama—dibawa paksa Pak Polo untuk magang di kebunnya. Pak Polo merupakan orang kaya, pemilik perusahaan desalinasi air laut dengan teknologi canggih. Perusahaan tersebut sudah menggunakan robot dan kloning demi menciptakan pekerja tanpa upah. Teknologi dikembangkan pula di sistem paguyuban. Warga Hiritani sudah memakai topeng ogas dalam kesehariannya. Ogas bisa memproyeksi hologram tiga dimensi dan diintegrasi dengan pengubah suara, sehingga identitas individu menjadi lebih cair. Hal itu menandakan bila komunikasi sehari-hari warga Hiritani telah dimediasi teknologi. Adapun pembeda pemanfaatan teknologi oleh perusahaan Pak Polo dan warga paguyuban ialah kepemilikan dan siapa yang paling diuntungkan. Dua hal itu menggiring ke pembicaraan bagaimana relasi manusia dengan teknologi.

Dalam cerita satu sampai sepuluh, Armandio menggunakan sudut pandang "kami" untuk menggerakkan alur dan plot. Sudut pandang jamak itu mengesankan keinginan Armandio untuk berbicara melalui suara banyak individu. "Kami" digunakan secara bolak-balik merujuk pada Aku, Aliyah, Randu, dan anjing bernama Wortel. "Kami" yang merujuk pada individu manusia dan nonmanusia, disebut Braidotti sebagai relasi poshuman. Secara umum, gagasan poshuman fokus ke banyak kemungkinan relasi manusia dan nonmanusia yang tidak memosisikan nonmanusia di pinggiran, sekaligus memperhatikan kuasa antaraktor. Konsep pokok poshuman banyak mewacanakan *cyborg*, kloning, makhluk hibrida, dan alien di fiksi sains.[5] Sayangnya, konsep pokok tersebut belum membicarakan unsur dukun, mitos, serta relasi teknologi dengan modal kapital yang menjadi elemen penting di *Mongrel*.

Satu fragmen *Mongrel* menceritakan keterhubungan antara Aku, Kloning Aku, dan wortel. Kloning Aku adalah hasil dari upacara pemanggilan dukun. Keterhubungan mereka menunjukkan satu jalinan tak terpisahkan antara manusia, teknologi, dan hewan; serta ada elemen dukun yang memungkinkan keterhubungan itu melalui Kloning Aku. Ide poshuman memang tidak memasukkan elemen dukun atau mitos dalam konseptualisasinya. Namun, keberadaan dukun termasuk dalam kriteria poshuman. Mereka adalah kategori yang ditepikan oleh wacana modern sebagaimana nonmanusia ditepikan oleh ide pencerahan dan antroposentris.

[5] Elana Gomel, "Science (Fiction) and Posthuman Ethics: Redefining the Human", *The European Legacy* 16, no. 3 (1 Juni 2011): 339–54, https://doi.org/10.1080/10848770.2011.575597.

Perspektif poshuman digunakan dalam penelitian ini untuk mengkaji hubungan manusia dengan nonmanusia yang berada di situasi kesekarangan. Braidotti menawarkan kondisi poshuman dalam bentuk pemetaan pengetahuan, ide-ide tentang keadilan sosial, dan menjadi makhluk etis. Ia menawarkan alternatif tafsir untuk membongkar pembedaan antara manusia dan nonmanusia.[6] Pembedaan macam itu hanya akan sampai ke tataran relasi yang hierarkis sebagaimana tradisi filsafat Barat mendudukkan manusia lebih tinggi daripada hewan dan alam.[7]

Saya mendialogkan pembacaan poshuman dengan pendekatan diskursif untuk menyimpulkan kondisi poshuman yang menyusun relasi manusia dan nonmanusia di *Mongrel.* Pendekatan diskursif sebagai salah satu cara untuk mencapai pengetahuan tentang subjek dengan cara menghubung-hubungkan makna, representasi, dan konteks. Ia fokus ke bahasa yang memproduksi pengetahuan dalam konteks yang spesifik, dalam penelitian ini *Mongrel.* Dalam hubungan itu, *Mongrel* adalah fiksi yang terhubung dengan konteks yang melingkunginya; ia merupakan praktik kebahasaan yang nyata dan dinamis. Sementara, untuk mengumpulkan data digunakan teknik baca dan catat. *Mongrel* adalah data primer, adapun data sekunder berupa pustaka pendukung, esai, laporan berita, serta blog Armandio. Data sekunder itu digunakan untuk menunjukkan bila *Mongrel* tidak terlepas dari konteks yang melingkunginya.

Penelitian ini bertujuan untuk memperkenalkan teori poshuman yang merangkul berbagai aspek, yang tidak melawankan manusia dengan nonmanusia serta berusaha melampaui teori yang menempatkan manusia sebagai pusat—memosisikan nonmanusia sebagai liyan. Dalam hubungan itu, kondisi poshuman menekankan agar kita bisa menyusun ulang apa yang disebut manusia dalam konteks relasinya dengan nonmanusia ketika berada di sistem dan cara pandang dominan. Situasi itu merujuk ke latar konteks *Mongrel*. Oleh karena itu, ada kapitalisme lanjut, teknologi, dan dikotomi yang menandai kondisi poshuman. Kapitalisme lanjut adalah cara tidak membedakan manusia dan nonmanusia dalam rangka mengakumulasi keuntungan. Dalam konteks demikian, kapitalisme lanjut melihat entitas nonmanusia sebagaimana cita-cita poshuman.

---

[6] Rosi Braidotti, *Posthuman Knowledge* (Cambridge: Polity, 2019), 31.

[7] Francesca Ferrando, *Philosophical Posthumanism* (London: Bloomsbury Academic, 2019), 24.

Pembahasan

Krisis Ekonomi dan Kapitalisme Lanjut

Kapitalisme lanjut dalam konsep Braidotti menunjuk ke akselerasi kapitalisme yang bergerak demikian cepat.[8] Nyaris seluruh aspek kehidupan telah dikomodifikasi. Dia mencontohkan bila informasi dari perilaku individu bisa diolah menjadi keuntungan melalui seperangkat teknologi. Sebagaimana penjelasan Braidotti, kapitalisme dalam cerita *Mongrel* sampai pada tahap ketika perusahaan teknologi sudah membela diri, persaingan dengan kecerdasan buatan, krisis ekonomi, serta air semakin tak terjangkau.

Lapis struktur kapitalisme Pak Polo bekerja secara sistemik. Ia mempunyai tim riset sendiri untuk merekayasa teknologi. Didukung pula oleh kebijakan negara tentang sistem ketenagakerjaan. Dalam semesta *Mongrel* yang berlatar 2041, remaja berusia 14 tahun sudah diperbolehkan magang kerja. *"*'Iya,' jawab Pak Polo, 'Kerja. Dapat pengalaman. Empat belas tahun itu usia paling pas untuk mulai magang …*'"* (*Mongrel* 001 NODA). Cuplikan selanjutnya memperjelas apa yang dikatakan Pak Polo dalam payung hukum negara. "*Dan sesuai undang-undang ketenagakerjaan, anak muda berusia 14 tahun berhak untuk magang*" (*Mongrel* 002 SITU).

Pak Polo mengeksploitasi Dimensi Kalia[9] untuk keuntungannya sendiri. Seluruh kebun Pak Polo dilindungi oleh Pagar Gaib berbentuk kubah dari lapisan Dimensi Kalia. Pagar Gaib tersebut berfungsi untuk mengatur siang dan malam di dalam kebun. Eksploitasi Dimensi Kalia oleh Pak Polo dengan terang ada di kutipan berikut,

> Pak Polo amat bersungguh-sungguh ingin mengeksploitasi Dimensi Kalia untuk menjalankan bisnisnya dan ia tak segan mengeluarkan banyak uang untuk riset itu. (*Mongrel* 016 KONTAK)

Pak Polo merekayasa manusia dan nonmanusia di sekitarnya untuk menjalankan bisnisnya. Teknologi dalam payung kapitalisme Pak Polo mengubah cara Pari Bandi hidup. Pari Bandi sebagai hewan purba memiliki riwayat panjang hubungan dengan manusia. "Ia tumbuh dengan trauma yang dialami

---

[8] Braidotti, *Posthuman Knowledge*, 185.

[9] Dalam cerita *Mongrel* Dimensi Kalia merupakan *higher dimension* yang bisa dijangkau dengan cara-cara tertentu. Dimensi Kalia merujuk pada suatu tempat di mana semua suara yang pernah muncul di dunia berkumpul dalam suatu ruang dan membentuk ekosistem otomaton non-biologis. Dimensi Kalia berdampingan dengan dimensi fisikal atau digital (ruang digital).

umat manusia melalui suara-suara yang meminta tolong seperti ini. Dia memahami ketakutan kita" (Mongrel 012 BADAI SUARA). Tubuh Pari Bandi sebagai hewan purba dimodifikasi oleh Pak Polo yang sudah mengeksploitasi Dimensi Kalia. Modifikasi itu dilakukan pada DNA Pari Bandi agar tidak bisa kembali ke bentuk dalam dimensi yang lebih tinggi.

Modifikasi tubuh Pari Bandi digunakan Pak Polo untuk memperpendek pipa yang menghubungkan air laut di Jogja dengan perusahaannya. Tubuh Pari Bandi dijadikan semacam pintu masuk yang bisa memangkas jarak. Jarak perusahaan dan air laut itu sekitar 500 km. Karena modifikasi tubuh Pari Bandi dan dimensi Kalia, berkuranglah jarak panjang itu.

Pagar gaib, eksploitasi Dimensi Kalia, modifikasi Pari Bandi, kloning untuk pekerja, cam-cop, dan robot, menggunakan teknologi canggih. Ia bersandar pada kemajuan teknologi. Kapitalisme lanjut mencuri untung dari pemahaman ilmiah kehidupan sehari-hari. Braidotti menggunakan kosakata *all that lives.* Sebab *hidup* bukan hak prerogatif manusia, ia lebih menunjuk ke individu manusia dan nonmanusia.[10] Pada titik itulah tampak kesejajaran antara teknologi Pak Polo dan maksud kapitalisme lanjut dari Braidotti. Teknologi lebih dilihat sebagai alat bagi Pak Polo, sehingga penarasian di *Mongrel* menempatkan teknologi untuk memperluas kemampuan manusia mengakumulasi keuntungan di bawah produksi kapitalisme. Hubungan demikian menempatkan teknologi untuk semata-mata melayani Pak Polo.

Pak Polo meng-kloning manusia, menggunakan robot, dan bahkan dia mengeksploitasi Dimensi Kalia untuk keuntungannya seorang. Dimensi Kalia dalam konteks *Mongrel* tidak sama dengan ruang digital. Ruang digital merupakan ruang yang diciptakan manusia melalui teknologi, sedangkan Dimensi Kalia sudah ada selayaknya ruang fisikal dan bukan buatan manusia. Hanya saja ia ada di dimensi yang berbeda. Hal itu yang jadi titik pembeda gagasan Braidotti dengan konteks cerita *Mongrel.* Pembahasan Braidotti belum sampai pada dimensi gaib. Mestinya, karena *all that lives,* ia bisa diterjemahkan sampai dimensi gaib. Walaupun *Mongrel* dekat dengan fantasi dan spekulatif, namun sudah ada kesaksian tentang *perjalanan* di alam lain.[11] Bagi Käll, istilah kapitalisme lanjut cocok dengan ide poshuman karena mewadahi kemungkinan-kemungkinan baru bentuk kapitalisme sekaligus menghubung-

[10] Braidotti, *Posthuman Knowledge*, 185.

[11] T.A. Winedar, "'Pulangnya Susah': Begini Rasanya Tersesat di Alam Lain", Vice, 8 Maret 2023, https://www.vice.com/id/article/xgwqaw/pengakuan-orang-hilang-ke-alam-lain.

kannya dengan bentuk sebelumnya.[12] Dengan demikian, atribut gaib yang dieksploitasi Pak Polo adalah termasuk kapitalisme lanjut.

Adanya Dimensi Kalia amat dimungkinkan karena *Mongrel* lebih dekat ke cerita fiksi sains, fantasi, dan spekulatif. Persilangan genre itu bisa mewadahi gagasan abstrak Armandio tentang ruang atau dimensi. Kalia adalah tempat berkumpulnya semua suara yang pernah ada. Ruang ini memiliki frekuensi yang berbeda dengan ruang fisik atau virtual di *Mongrel.* Ia juga mempunyai cara kerja sendiri, misalnya: setiap jam delapan di dimensi manusia, maka akan ada badai suara di Dimensi Kalia.

Sementara kloning Aku, Aku, dan Wortel yang saling terhubung menunjukkan bila manusia-teknologi-hewan tidak lagi dibedakan. Keterhubungan itu dilakukan oleh tim Pak Polo untuk mengawasi apa-apa saja yang dilakukan warga paguyuban. Pada titik ini, pengaburan batas antara manusia-teknologi-hewan lebih untuk memelihara bisnis Pak Polo. Artinya, di bawah sistem kapitalisme ada dua pola hubungan manusia dan nonmanusia. Satu sisi menunjukkan pembagian tegas antara manusia dan teknologi, di sisi lain ada usaha untuk mengaburkan batas-batas tersebut. Namun, keduanya sama-sama berujung pada keuntungan pemilik modal kapital. Selain mengaburkan batas antara manusia dan nonmanusia, keterhubungan tersebut menunjukkan cara pengawasan dan kontrol yang berhubungan dengan kapitalisme lanjut.

Teknologi dan Kecerdasan Buatan

Pengawasaan Paguyuban Tapos oleh Pak Polo melalui keterhubungan Aku-Kloning Aku-Wortel bertujuan untuk mengetahui apa yang sedang dan akan dilakukan oleh warga paguyuban. Kloning Aku berada di rumah Pak Polo untuk menerjemahkan informasi dari Aku dan Wortel. Mereka semacam sirkuit dan siklus yang menjalin hubungan tak terpisahkan satu sama lain di Mongrel, "Kamu adalah kamera, Wortel menerima apa yang kamu lihat dalam keadaan acak, dan aku secara otomatis menerjemahkannya dan mengirimkannya ke Pak Polo dan anak buahnya" (*Mongrel* 017 SIRKUIT & SIKLUS). Dari pola itu, corak pengawasan dalam Mongrel beririsan dengan gagasan pospanoptikon Deleuze & Guattari. Bila Foucault memfokuskan panoptikon pada ruang tertutup yang dilakukan oleh institusi, pospanoptikon

[12] Jannice Käll, *Posthuman Property and Law: Commodification and Control through Information, Smart Spaces and Artificial Intelligence* (London: Routledge, 2022), 4.

berfokus pada ruang terbuka dan kontrol jarak jauh.[13] Dari situ Deleuze dan Guattari menambah korporasi sebagai aktor selain negara.

Teknologi pengawasan Aku-Kloning Aku-Wortel, batas-batas pengawasan menjadi lebih cair. Informasi yang diterima oleh Pak Polo bisa lebih luas sesuai dengan apa yang dilihat oleh Aku. Konsep pospanoptikon ala Deleuze dan Guattari berujung pada pemeriaan tubuh menjadi informasi untuk kemudian perilaku yang diawasi diubah menjadi konsumen dalam sistem ekonomi pasar. Sementara itu, pengawasan oleh Pak Polo lebih untuk merespons apa yang akan dilakukan warga paguyuban sehingga bisnisnya bisa bersifat elastis. Sebab, dalam *Mongrel,* warga paguyuban sudah tidak lagi hidup dalam sistem kapitalisme.

Persinggungan pengawasan Pak Polo dengan panoptikon Foucault adalah sifat pengawasan yang berjalan satu arah. Pak Polo mengawasi warga dan warga tak bisa mengawasi balik Pak Polo. Namun, tujuan dari pengawasan ala panoptikon adalah tubuh-tubuh yang patuh. Tujuan dari konsep panoptikon dan pospanoptikon inilah yang berbeda. Apa yang dibayangkan Armandio melalui *Mongrel* lebih untuk resiliensi. Bila panoptikon mengargumentasikan pengawasan jarak dekat dan pospanoptikon mengandaikan pengawasan jarak jauh melalui teknologi, keterhubungan Aku-Kloning Aku-Wortel membayangkan pengawasan jarak jauh sekaligus dekat. Pengawasan jarak jauh karena di dalam tubuh Aku dan Wortel ada mekanisme penyampaian informasi (teknologi) ke Kloning Aku, lalu jarak dekat karena pengawasan itu bergantung pada di mana tubuh Aku berada.

Pengawasan di *Mongrel* juga berbeda dengan bentuk teleskrin di fiksi *1984*-nya Orwell.[14] Teleskrin ada di mana-mana, diketahui oleh karakter-karakter di novel, dan menyebarkan propaganda. Sementara, pengawasan di *Mongrel* ada di mana-mana seturut keberadaan Aku dan tidak diketahui oleh karakter-karakter lain.

Model pengawasan yang diciptakan Pak Polo bisa memantau informasi di dua media utama yang digunakan warga paguyuban. Dua media itu merupakan wadah berjejaring antarwarga paguyuban, yakni media jiran dan toa.

---

[13] Idha Saraswati Wahyu Sejati, "Meretas kuasa data, merebut ruang digital; deteritorialisasi kekuasaan melalui resistensi terhadap Surveillance Digital" (Tesis, Sanata Dharma University, 2020), https://repository.usd.ac.id/39211/.

[14] George Orwell, *1984*, ed. oleh Ika Yuliana Kurniasih, trans. oleh Landung Simatupang (Yogyakarta: Bentang Pustaka, 2016), https://balaiyanpus.jogjaprov.go.id/opac/detail-opac?id=291024.

ster. Toa.ster adalah media sosial dengan server lokal, sedangkan Jiran adalah majalah web gratis yang terbit setiap hari. Meski disebut setiap hari, hanya ada enam edisi yang terbit dalam cerita *Mongrel*. Enam edisi itu ditandai dengan nomor 135, 136, 137, 137, 139, dan 140 yang ada di pojok kanan atas di setiap sampul. Ada dua edisi dengan nomor yang sama. Hal itu ditengarai karena nomor 137 yang disebut pertama dalam tulisan ini, mengabarkan berita sabotase megaproyek WePower oleh warga paguyuban. Dalam edisi itu berita sabotase megaproyek WePower diberi judul "Gempur! Rencana, rute, taktik, dan senjata" (*Mongrel* 003 HIRITANI).

Untuk mengakses berita itu, pembaca perlu mendapatkan akses dengan cara mendaftarkan diri ke asosiasi masing-masing. Hal itu adalah cara yang dilakukan Jiran untuk memfilter pembaca. Berita itu dianggap penting untuk seluruh warga paguyuban dengan tetap memperhatikan kerahasiaan. Kerahasiaan berkaitan dengan agenda sabotase warga paguyuban. Pada titik ini, keberpihakan media Jiran ke paguyuban-paguyuban bisa dilihat jelas. Keberpihakan itu bisa dibaca hanya melalui pemilihan kata-kata di judul tersebut. Lebih jauh, Jiran mempertimbangkan keselamatan, kerahasiaan, keamanan, keberhasilan rencana, dan secara bersamaan berusaha agar beritanya bisa diakses semua warga di paguyuban.

Setiap edisi terdiri dari sampul; pengaturan audiotikel, ukuran teks, mode baca; hyperlink ke toa.ster; dan tiga rubrik: Utama, Gelanggang Warga, dan Kepikiran. Dua rubrik yang disebut pertama merupakan berita. Hasil liputan anggota redaksi Jiran, walaupun tidak disebutkan nama-nama anggota atau pekerja di Jiran. Ia sepadan dengan hasil liputan oleh anggota redaksi di media tertentu. Sementara, Kepikiran adalah rubrik yang diisi oleh warga paguyuban di luar redaksi Jiran. Aliyah rutin menulis untuk rubrik ini. Rubrik ini menerbitkan gagasan dari warga paguyuban.

Toa.ster adalah media sosial paguyuban. Jaringan untuk berkomunikasi, berbagi, dan menjembatani kebutuhan antarpaguyuban. Ia tersentralisasi dalam unit kecil untuk memudahkan moderasi serta menjaga privasi. Hanya bisa digunakan oleh warga paguyuban, dikelola bersama dan untuk bersama. Toa.ster menggunakan server lokal, sehingga warga paguyuban tetap bisa berkomunikasi walaupun terjadi bencana alam dan tautan utama internet mati.

Ada banyak forum di dalam toa.ster. Setiap forum dilengkapi dengan fitur terjemahan otomatis (otosadur). Otosadur memudahkan jejaring antarpaguyuban secara internasional yang sudah tentu berbeda bahasa. Toa.ster adalah sarana untuk berkomunikasi dan berjejaring; di ruang toa.ster pula ada

forum untuk hiburan, rapat, diskusi, hingga membaca hasil penelitian yang disebar secara gratis. Fungsi media sosial paguyuban ini sama dengan Jiran, hanya saja toa.ster lebih aman karena hanya bisa dibaca oleh warga.

Ia didesain, dikelola, dan diperuntukkan ke warga paguyuban. Motivasi itulah yang membedakannya dengan media sosial arus utama seperti facebook, twitter, hingga tik tok. Ruang toa.ster memungkinkan pula komunikasi dua arah selayaknya karakter media sosial arus utama. Walaupun demikian, model pengawasan lewat keterhubungan Aku, Kloning Aku, dan Wortel masih memungkinkan Pak Polo untuk mendapatkan informasi dari toa.ster.

Pak Polo mengembangkan kloning untuk mengakumulasi kekayaannya. Dia melakukan kloning ke tokoh Aku, Wortel, Randu, serta orang-orang miskin, pengangguran, dan yatim piatu. Aku dan Wortel dipergunakan untuk mengawasi kehidupan di Paguyuban Tapos. Pak Polo butuh informasi apa-apa saja yang sedang dan akan dilakukan oleh warga paguyuban sedangkan Randu dan orang-orang miskin, pengangguran, dan yatim piatu dikloning untuk dipekerjakan tanpa upah.

Pak Polo punya modal dan teknologi eksperimental untuk melakukan percobaan-percobaan itu. Dia dan perusahaannya adalah bagian dari perang air bersih antarperusahaan. Kloning untuk pekerja tanpa upah serta eksploitasi Dimensi Kalia tersebut menunjukkan teknologi yang digunakan Pak Polo sudah canggih.

Kondisi poshuman ditandai pula oleh pertanyaan-pertanyaan tentang siapa dan sejauh mana manusia bisa disebut manusia.[15] Pertanyaan-pertanyaan itu muncul ketika algoritma sudah menjadi bagian hidup sehari-hari. Dengan mediasi teknologi dalam kehidupan sehari-hari, Braidotti berpendapat bila teknologi sudah menjadi bagian tak terpisahkan dari kemanusiaan. Manusia, teknologi, hewan, tanaman, hingga alam tak perlu lagi dipertentangkan. Mereka sama-sama berhak hidup di ruang yang sama. Perhatikan kutipan berikut yang dengan sempurna menunjukkan bila kloning dan manusia tak perlu lagi dipertentangkan.

> Kami sudah siap di tepi lapangan. Aku melakukan peregangan kaki dan leher. Aliyah di sisiku sedang membantu Randu pemanasan. Randu berkelakar, ia menepuk pundakku dan bilang kalau jangan-jangan aku tertukar dengan kloningku di kebun Pak Polo. “Soalnya kamu belakangan jadi sering ketawa,” katanya. “Jadi, kalau kamu sekarang ini ternyata hasil kloning sebaiknya

[15] Braidotti, *Posthuman Knowledge*, 10–11.

kamu lebih jago bermain galasin ketimbang kamu yang asli." (*Mongrel* 018 TERMINASI)

Teknologi lebih diperuntukkan sebagai alat oleh Pak Polo. Teknologi canggih yang dia gunakan mengaburkan batas antara Aku, Wortel, Randu dan tubuh kloning mereka. Teknologi tersebut juga mampu mengacak-acak dimensi Kalia dan dimensi manusia. Ada pula kamera cam-cop dengan sistem AI. Seluruh teknologi Pak Polo juga tergolong teknologi tingkat lanjut yang disebut Braidotti untuk menandai kondisi poshuman.

Relasi Pak Polo dengan teknologi ini lebih dekat dengan gagasan transhumanisme. Gagasan ini menurut Leung menempatkan teknologi sebagai alat untuk melampaui limitasi manusia.[16] Manusia bisa memodifikasi tubuhnya untuk meningkatkan kemampuan/kehidupannya. Pemikir transhumanis yang disebut Leung itu mencontohkan transplantasi, operasi plastik, rekayasa genetik yang mengungkapkan hasrat melampaui limitasi sekaligus kecemasan terhadap kerentanan manusia. Gagasan transhumanis ini berasumsi bila manusia sebagai pusat dan teknologi sebagai alat untuk menegaskan posisi pusat tersebut. Dalam konteks Pak Polo, dia tidak memodifikasi dirinya sendiri. Dia meng-kloning orang lain, lingkungan, Dimensi Kalia, serta hewan untuk memperluas bisnisnya. Dia meningkatkan operasi bisnisnya melalui rekayasa sekitarnya. Rekayasa itu terutama didorong oleh teknologi, sehingga teknologi ditempatkan sebagai alat semata untuk meningkatkan kehidupan Pak Polo.

Dalam cerita fiksi sains spekulatif, relasi manusia dan teknologi yang berpusat pada manusia sering membangkitkan ketegangan tertentu. Ketegangan itu direpresentasikan melalui nuansa distopia dan utopia dalam cerita fiksi. Kemudian, cerita fiksi demikian juga membangkitkan ketegangan dan pembicaraan seputar bagaimana bila robot yang bisa berpikir itu menggantikan manusia. Ketegangan itu juga sering ditarik sampai titik ekstrem di produk-produk budaya populer, yang menggambarkan "perang" antara robot dan manusia. Robot yang berpikir nyaris selalu diperlawankan dengan manusia. Sebagai contoh adalah film populer *The Terminator* (1984) dan *Terminator 2: Judgment Day* (1991). Film itu menempatkan pembunuh cyborg sebagai musuh dan ancaman.

[16] Cham Sum Jason Leung, "Posthumanism, Singularity, and the Anthropocene: A Thematic Perspective on Posthuman Science Fiction" (Disertasi, Hong Kong, Hong Kong Baptist University), 40, diakses 5 Desember 2023, https://scholars.hkbu.edu.hk/en/studentTheses/posthumanism-singularity-and-the-anthropocene-a-thematic-perspect.

Dibandingkan dengan cara pandang di atas, teknologi lanjut dan kecerdasan buatan juga yang dikembangkan di paguyuban, dikembangkan dengan logika dan motif yang berbeda. Warga Paguyuban Semiran yang dikenal pandai mengutak-atik mesin mengembangkan robot yang bisa berbahasa. Bahkan robot-robot itu diprediksi akan mampu mengembangkan budaya mereka sendiri. Robot yang mengembangkan bahasa dan budaya sendiri itu berbeda dengan cara kerja teknologi yang menciptakan data atau konten menyerupai input atau yang sekarang ini jamak disebut AI. Ia bisa mengembangkan bahasa dan budaya karena ia didesain agar mampu menggabungkan berbagai jenis pengetahuan, dalam konteks ini yang ialah bahasa.

Dalam esainya tentang Mengajari Mesin Berpikir,[17] Armandio lebih menyoroti bagaimana kecerdasan buatan dimanfaatkan pemilik modal kapital untuk mengakumulasi kekayaan dengan cara merebut hak-hak pekerja atau memosisikan mereka di situasi rentan. Hal demikian dimungkinkan karena kecerdasan buatan didesain dan dikembangkan dalam logika pasar dan kapitalisme. Ia tidak berangkat dari kebutuhan individu dan fakta bila sumber daya alam terbatas adanya. Oleh karena itu, kata Armandio, *pengembangan dan eksperimen teknologi janganlah dicopot dari elemen sosialnya, agar kami selalu berprogres melalui kontradiksi-kontradiksi yang muncul dari hubungan antara manusia dengan teknologi*.[18] Sikap Armandio ini relatif tidak mempertentangkan manusia dengan teknologi.

Hal demikian senada dengan gagasan Braidotti yang tak lagi memperlawankan manusia dengan teknologi.[19] Hal demikian sejajar dengan realitas relasi antara manusia dan teknologi di paguyuban-paguyuban di Mongrel. Warga Paguyuban Semiran telah hidup bersama dengan Bangsa Nebatoid. Bangsa Nebatoid terdiri dari empat suku: Andropot, Tetrapot, Mimistar Marina, dan A'o. Mereka termasuk dalam spesies robot sederhana. Bangsa mereka mempunyai bahasa sendiri yang disebut PiPo, bahasa resmi Bangsa Nebatoid. Merangkul bangsa Nebatoid sebagai bagian dari makhluk yang hidup bersama manusia ditunjukkan melalui pengajaran bahasa PiPo lewat penjurusan bahasa kelas dua belas.

---

[17] Sabda Armandio, "Mengajari Mesin Berpikir: Apakah AI Akan Menggantikan Pekerja?", Jurno.id, diakses 5 Desember 2023, https://jurno.id/mengajari-mesin-berpikir.

[18] tengara.id, "Sabda Armandio: Berkeliling Semesta Spekulatif • tengara.id", tengara.id, 18 Agustus 2021, https://tengara.id/percakapan/sabda-armandio/.

[19] Braidotti, *Posthuman Knowledge*, 103–5.

Bahasa PiPo memiliki aturan dan diksinya sendiri. Bahasa ini mengandalkan tinggi-rendah nada. "Misal 'Þ' dibaca 'pip' dengan nada tinggi dan singkat; ' ┌' dibaca 'po' dalam nada rendah dan singkat" (*Mongrel* 004 SALADA). Bahasa PiPo hanya mengenal satu kata ganti persona dan itu berbentuk jamak. Ia mengenal kategorisasi fisik dan nonfisik untuk kata ganti itu. Pemisahan objek fisik dan nonfisik disebabkan karena mereka dilengkapi fitur neural yang terhubung dengan tumbuh-tumbuhan. Mereka bisa menangkap frekuensi suara di bawah 20 Hz, anomali medan magnet, dan arus listrik dalam jangkauan tiga hingga empat meter.

Selain untuk robot, warga di paguyuban-paguyuban juga mengembangkan teknologi untuk tumbuhan. Tumbuhan sebagai makhluk hidup berada di ruang yang sama. "Tanaman adalah teman, celoteh mereka (warga Paguyuban Hiritani) pada suatu waktu, dan *mereka berkata begitu bukan sebagai lelucon*" (*Mongrel* 003 HIRITANI). Warga mengembangkan teknologi yang disesuaikan dengan kebutuhan tanaman, selain untuk memudahkan diri mereka sendiri. Andropot (salah satu suku dari Bangsa Nebatoid) didesain agar subjektivitas tumbuhan untuk melanjutkan hidup bisa diterjemahkan melalui perantara teknologi. Lantas mereka bisa mengambil keputusan sendiri soal tempat mana yang baik buat mereka hidup. Tumbuhan perlu cahaya dan nutrisi, Andropot menerima informasi, memberi dan mengarahkan ke mana sambil memastikan cahaya dan nutrisi terpenuhi.

Apa yang dilakukan warga paguyuban terhadap tanaman merupakan gambaran bagaimana mereka melihat diri mereka dengan relasinya ke tanaman. Mereka berusaha berkomunikasi dengan tanaman dengan cara mengembangkan teknologi andropot. Mereka mengembangkan teknologi sesuai dengan kebutuhan mereka, yaitu kebutuhan untuk hidup berdampingan dengan tanaman. Andropot dan A'o mengumpulkan informasi dari sensor yang terpasang pada tubuh tumbuhan yang ditanam, mulai dari ujung akar hingga ujung tunas. Selain dapat menanggapi bunyi-bunyian dari luar, tanaman juga dapat mengeluarkan suara spontan dari xilem mereka. Ini yang kemudian menjadi pemicu sistem *speech to text* dan *text to speech* di dalam jaringan Bangsa Nebatoid dapat bekerja. Hasilnya: *mereka dapat memahami kami, dan kami dapat memahami mereka* (*Mongrel* 010 NOKTURNAL).

Selain pengembangan teknologi untuk kebutuhan hewan, tanaman, dan Bangsa Andropot, warga paguyuban menggunakan WiFi jarak jauh. Tiap paguyuban punya menara atau node (pusat percabangan koneksi internet di paguyuban, berfungsi untuk menerima dan mentransmisikan informasi). Node

di tiap paguyuban saling jalin-menjalin mendistribusikan internet dari Paguyuban Madya Pitalebar, pusat ISP berbasis komunitas internasional. Node di paguyuban Tapos bernama menara Gigirkali, setinggi empat puluh meter dan pada ketinggian lima belas meter ada ruang operasional berkapasitas lima orang. Armandio mendeskripsikan WiFi jarak jauh ini tidak dalam kerangka kecepatan atau kecanggihan meski *Mongrel* berlatar tahun 2041. *Kami memilih menggunakan teknologi rendah, begitu orang-orang kota menyebutnya, yaitu dengan WiFi jarak jauh* (*Mongrel* 001 NODA).

Diksi teknologi rendah digunakan untuk membedakannya dengan teknologi tinggi. Diksi itu diikuti dengan kalimat, begitu orang-orang kota menyebutnya, menunjuk bila orang kota menggunakan teknologi tinggi. Fokus Armandio tidak pada kecepatan WiFi yang seringkali beriringan dengan kemajuan atau teknologi canggih, tetapi lebih pada tepat atau tidaknya penggunaan teknologi WiFi, distribusi, dan bagaimana dampak yang mengiringinya.

Teknologi tinggi yang tidak sesuai kebutuhan justru memperluas kerentanan karena tidak mampu beradaptasi jika kondisi berubah. Oleh karena itu, *Mongrel* tak selalu mengartikan kecanggihan dan kecepatan paralel dengan masa depan. Armandio cenderung menyesuaikan kebutuhan lingkungan sekitar dalam pemanfaatan teknologi. Canggih/tinggi, cepat, dan masa depan tak selalu beriringan. Hal ini jadi titik pembeda antara gagasan Armandio dengan kecenderungan utopis yang menggambarkan teknologi dengan visi *high-future*. Teknologi dalam visi yang kedua ini seringkali digambarkan dalam bentuk yang sudah rapi dan mapan. Penggambaran demikian lebih jelas terlihat di cerita fiksi film yang menggunakan unsur-unsur visual.[20] Bagi Armandio, dengan WiFi jarak jauh warga paguyuban diuntungkan, karena bila terjadi bencana alam dan tautan utama internet mati, *kami masih dapat berkomunikasi satu sama lain melalui toa.ster di server lokal* (*Mongrel*: 001 NODA). Bahkan, menara Gigirkali mentransmisi internet ke kandang ternak, ladang, hingga ponsel.

Dunia di cerita *Mongrel* yang melibatkan teknologi tinggi dan teknologi rendah berbeda dengan relasi teknologi dan Pak Polo yang merepresentasikan kapitalisme lanjut. Warga paguyuban tak lagi membedakan manusia dan nonmanusia, pengembangan teknologi juga diperuntukkan ke kebutuhan nonmanusia. *Mongrel* menawarkan agar tidak lagi melihat teknologi tinggi berdasarkan kecepatan dan kecanggihan, yang dipaparkan melalui contoh WiFi jarak jauh yang berupaya menyesuaikan pengembangan dan penggunaan teknologi

[20] Leung, "Posthumanism, Singularity, and the Anthropocene", 45–59.

dengan kebutuhan manusia, hewan, dan lingkungan. Hal ini sejajar dengan pendapat Braidotti,[21] bahwa manusia terkait-terikat ke bumi, tanah, air, bakteri, hingga algoritma sehingga pengembangan teknologi tak menempatkan manusia di pusat.

Di Antara Dukun dan Dimensi Kalia

Bagian sebelumnya menguraikan bagaimana krisis, kapitalisme lanjut, dan demokrasi yang lelah untuk melihat relasi manusia dan nonmanusia. Ada garis pembeda penggambaran relasi manusia dan nonmanusia seturut cerita *Mongrel.* Pak Polo menggunakan teknologi untuk kebutuhan bisnisnya. Sementara, warga paguyuban mendesain teknologi untuk menerjemahkan kebutuhan tanaman. Mereka juga memberi ruang Bangsa Andropot untuk mengembangkan bahasa mereka sendiri. Dalam beberapa hal, kondisi poshuman di fiksi *Mongrel* mengaburkan dikotomi melalui unsur-unsur yang dipilih.

Cerita *Mongrel* sebagai satu kesatuan berupaya untuk melampaui dikotomi tersebut. Sebab dikotomi yang tercetak di fiksi sains spekulatif adalah juga warisan modernitas ala Barat.[22] Cara berpikir itu memberi konsekuensi logis berupa dikotomi dan hierarki. Salah satu usaha untuk melampaui itu adalah diciptakannya Dimensi Kalia sebagai ruang imajiner-spekulatif. Catatan Armandio di blognya begini,

> ... aku rasanya nggak berpikir dengan kata-kata. Di dalam kepalaku, semua pikiranku terasa lebih seperti awan yang jumlahnya banyak dan nggak berbentuk dan nggak terkoneksi satu sama lain dan isinya emosi dan gambar dan suara dan perasaan dan hal-hal lain yang nggak bisa aku wakili dengan bahasa yang aku pahami (saat ini cuma bisa dua bahasa Indonesia dan Inggris, sedikit bahasa Sunda dan Jawa). Mereka mengambang di dimensi lain sebelum aku bisa tulis dan katakan. Mereka ada di Dimensi Kalia.[23]

---

[21] Braidotti, *Posthuman Knowledge*, 92.

[22] Katarzyna Ostalska dan Tomasz Fisiak, "Utopia and Dystopia in the 21st Century: Feminism, Intersectionality, and the Rejection of Binarism", dalam *The Postworld In-Between Utopia and Dystopia: Intersectional, Feminist, and Non-Binary Approaches in 21st-Century Speculative Literature and Culture*, ed. oleh Katarzyna Ostalska dan Tomasz Fisiak (London: Routledge, 2021), 1–13.

[23] Sabda Armandio, "200022 unlink the world unlock the rest and happy new year", Substack, *seven sp(O_O)ky steps* (blog), 4 Januari 2022, https://sevenspookysteps.substack.com/p/200022-unlink-the-world-unlock-the.

Dimensi Kalia bekerja dengan aturannya sendiri. Ia terpisah dengan dimensi manusia; ada badai suara di Dimensi Kalia ketika jam delapan di dimensi manusia; evolusi dari pencampuran DNA (gelombang suara). Dimensi Kalia didesain Armandio sebagai dimensi terpisah dari dimensi manusia sedangkan dalam pengalamannya sehari-hari akan selalu ada apa yang dia sebut sebagai Dimensi Kalia, dimensi mengambang di antara pikiran dan ekspresi bahasanya. Ia berada di dalam dan di antara pikirannya yang mengandung pula perasaan. Dia membaurkan antara rasionalitas dan emosi.

Kalia dalam *Mongrel* adalah dimensi tempat bertemunya semua suara yang ada di bumi. " 'Jadi Dimensi Kalia sudah merekam suara di bumi selama 66 juta tahun?' tanyaku, berusaha membayang-bayangkan waktu 66 juta tahun" (Mongrel 012 BADAI SUARA). Makhluk-makhluk yang menemukan celah ke Dimensi Kalia menganggap tempat itu semacam suaka. Makhluk-makhluk itu menetap di Dimensi Kalia karena mereka tak perlu lagi hidup dengan sifat kompetitif sebagaimana di dimensi manusia. Dimensi Kalia memiliki aturan evolusi seperti ini: *gelombang suara yang menemukan wujudnya di dimensi ini mengobati luka mereka, dan mencampur-campur DNA dengan makhluk lain, suara lain, dan mekanisme lain sehingga mereka menemukan wujud yang sama sekali tidak bisa kita kenali, dan abadi* (*Mongrel* 012 BADAI SUARA).

Karena Dimensi Kalia adalah tempat berkumpulnya semua suara dan memiliki aturannya sendiri, ketika berada di sana Audionot bisa mengalami waktu tidak secara linier. "... aku pernah larut dalam efek nostalgia palsu … aku mendengar suara dari musik yang kusuka mengalun di tempat paling indah yang pernah kukunjungi di masa lalu" (*Mongrel* 012 BADAI SUARA). Audionot mengalami waktu tidak secara linier, melainkan dari suasana ke suasana. Manakala berada di Kalia (kesekarangan), kesadarannya berada di masa lalu. Dia menghadapi ingatan dan kenangan masa lalunya saat bersinggungan dengan gelombang suara di Kalia. Tubuhnya ada di sini sekarang ini, sedangkan pikiran dan perasaannya berada di masa lalu. Dia mengalami itu secara bersamaan. Sekarang dan yang lalu jadi blur. Gagasan waktu yang samar itu sejajar dengan pendapat Deleuze & Guattari mengenai *eternal present* yang menganggap masa lalu secara permanen ada di saat ini (Panigrahi, 2023). Di *Mongrel,* masa lalu tertanam melalui suara. Suara yang belum terbahasakan, yang berkumpul di Dimensi Kalia, lalu bertemu dan berevolusi dengan suara-suara lain.

Suara dalam *Mongrel* menjadi medium penting untuk menghubungkan masa lalu dan sekarang. Melalui suara di Dimensi Kalia pula, *Mongrel* menawarkan komunikasi antara manusia dan Pari Bandi yang sudah punah. Pari Bandi diceritakan bisa mengerti ketakutan manusia melalui suara. Suara-suara itu bertemu dengan Pari Bandi di Dimensi Kalia.

> Kami pikir, Pari Bandi menolong manusia bukan karena mereka binatang yang melakukan kebaikan secara random, tetapi karena ia tumbuh dengan trauma yang dialami umat manusia melalui suara-suara yang meminta tolong seperti ini. (*Mongrel* 012 BADAI SUARA)

Pari Bandi mengerti ketakutan manusia melalui suara di Dimensi Kalia. Suara-suara yang dimaksud di dalam kutipan itu hanyalah bising. Tanpa satu kata pun. Efek nuansa dari suara di Dimensi Kalia itulah yang mengkomunikasikan perasaan takut manusia. Di akhir cerita Pari Bandi akan membantu warga paguyuban menyelamatkan Randu sekaligus meluluhlantakkan bisnis Pak Polo. Ada pula hewan figural, Bebek Nin, yang bisa berkomunikasi dengan manusia melalui suara suling; dan Bangsa Nebatoid yang berbahasa PiPo didesain untuk memahami kebutuhan tanaman. *Mongrel* hendak melampaui dikotomi yang mengonstruksi hierarki antara manusia/hewan/teknologi/tumbuhan serta masa lalu/sekarang.

Dikotomi yang memperhadapkan ilmu pengetahuan juga berusaha dikaburkan oleh Armandio. Sejak masa kolonial, sains dianggap sebagai ilmu pengetahuan modern, diperlawankan dengan ilmu dukun. Kloning manusia di *Mongrel* dilakukan dengan sains dan teknologi, serta cara kerja dukun. Unsur sains bisa diamati melalui tim ilmuwan Pak Polo yang menggunakan jas lab. "Ini adalah catatan percobaan dari orang yang berjas lab tadi" (*Mongrel* 016 KONTAK). Lalu unsur teknologi terlihat saat manipulasi siang dan malam di kebun Pak Polo berlangsung. *"'Macet lagi?' tanya Pak Polo agak berteriak. 'Lekas perbaiki. Sia-sia saya bayar kamu mahal kalau mesin kamu macet mulu'"* (*Mongrel* 016 KONTAK).

Manipulasi siang dan malam tidak bisa dilihat dari paguyuban karena kebun Pak Polo dipagari Pagar Gaib. Manipulasi itu merupakan tahap ketiga dari rangkaian proses kloning. Tahap sebelumnya adalah persiapan sesajen dari subjek asli. Sesajen itu berupa: 7 rambut, 7 kuku, jeruk purut, kain putih, darah, ayam bakar. Diikuti oleh semacam prosedur upacara.

Setelah sesajen siap dan prosedur upacara dilakukan, masuklah ke tahap ketiga. Tahap keempat adalah klon dari Dimensi Kalia mendekati sesajen. Setelahnya, "dukun Harun mengikat kembaran ajaib dengan tali yang sudah dijampi-jampi" (*Mongrel* 016 KONTAK). Tahap terakhir adalah klon diberi

tubuh fisik dan suara lantas diinkubasi 24 jam. Tubuh fisik dan suara itu diekstrak dari Dimensi Kalia. Pada titik ini tahap pengkloningan memuat unsur sains dan teknologi karena memerlukan mesin *extractor* Kalia.

Armandio mengacak-acak ilmu pengetahuan yang dianggap modern dengan yang tradisional. Cara kerja dukun dipakai di latar waktu tahun 2041 untuk percobaan kloning manusia yang sampai saat riset ini ditulis masih diperdebatkan perihal etisnya. Sains adalah *narrative of reality* atau 'realitas yang dinarasikan'. Ia adalah pemodelan dari realitas (representasi realitas sekonsisten mungkin). Alat utama pencarian dalam Sains yakni metode ilmiah. Realitas hanya bisa ditangkap melalui bias dan asumsi pengamatnya, sedangkan realitas itu sendiri diam seribu bahasa. Sistem lain seperti agama atau kebatinan mempunyai realitas yang dinarasikannya sendiri. Oleh karenanya, kloning manusia di *Mongrel* yang menggabungkan unsur sains & teknologi serta metode dukun merupakan cara Armandio untuk memikirkan ulang pandangan dominan tentang ilmu pengetahuan yang dianggap terberi.

Walaupun *Mongrel* menolak dikotomi sains dan nonsains melalui cara kerja dukun, dari sisi naratif praktik dukun berada di sisi kapitalisme yang dihabisi di dalam cerita. Sistem paguyuban tak menerapkan praktik terkait perdukunan sehingga dari segi naratif praktik dukun sejajar dengan kapitalisme yang dikritik oleh Armandio. Ada ambiguitas dari Armandio untuk melihat cara kerja ilmu tradisional/dukun. Di satu sisi dia tak membedakannya dengan Sains, di sisi lain dia menunjukkan bila dukun menyisakan celah terbuka untuk dikritik sebagaimana kapitalisme.

Dalam wawancara dengan Tengara.id, Armandio tidak percaya tentang peradaban yang menuju ke hal buruk sehingga perlu di-*restart.* "Yang aku percaya adalah kontradiksi dari perkembangan teknologi dan dinamikanya dengan makhluk: dengan manusia, hewan, dan tumbuhan. Dengan lingkungan. Kontradiksi itu yang harus dijaga, untuk bisa terus *progress*."[24] Pernyataan itu membentuk formasi diskursif bila kemenduaan Armandio saat melihat dukun lebih pada pemanfaatannya serta hubungannya dengan nonmanusia. Ilmu dukun yang dimanfaatkan tidak untuk menjawab permasalahan manusia, hewan, dan tumbuhan itulah sisi yang ditolak Armandio.

Ada garis batas tegas untuk menunjukkan sikapnya terhadap kapitalisme yang direpresentasikan Pak Polo. Dia membangun narasi resisten melalui pekerja yang balik ke desa untuk membangun dan merencanakan desa mereka. Sisi kreatif kentara karena para pekerja bisa membayangkan bagaimana

[24] tengara.id, "Sabda Armandio".

mereka hidup di luar sistem kapitalisme. Membayangkan hidup di luar sistem kapitalisme bukanlah pekerjaan gampang. Untuk itu, pekerja yang membangun dan merencanakan paguyuban di luar kapitalisme disebut kreatif dalam penelitian ini.

Demokrasi yang lelah, krisis ekologi, kecemasan dari perkembangan teknologi, ketidakpastian yang menghidupi kapitalisme menjadi serangkaian situasi eksis yang melingkungi tokoh-tokoh di *Mongrel.* Itu adalah kesamaan situasi material yang mesti dihadapi oleh manusia dan nonmanusia.[25] Struktur kapitalisme, negara, dan paguyuban sama-sama ada dan saling berebut ruang. Jalin-menjalin antarstruktur itu memengaruhi kondisi manusia dan nonmanusia. Hal demikian dijelaskan melalui benang merah kepayahan, dalam kosakata Braidotti (*fatigue* dan *exhausted*) menjalar nyaris ke seluruh dimensi sosial. Sering kali muncul secara bersamaan perasaan kagum sekaligus cemas saat menyadari realitas yang eksis. Sering pula kepayahan direspons dengan pandangan yang bernuansa regresif dan dystopia.[26] Perasaan-perasaan itu pula yang hadir di tokoh-tokoh di *Mongrel.*

Memang, perasaan putus asa, takut, cemas, tertekan tidak muncul di sana-sini atau di setiap cerita. Namun, perasaan demikian dialami oleh Aku, Aliyah, Bu Isa, Audionot, kakak-kakak di paguyuban, dan Wortel. Perasaan putus asa datang ke Aliyah saat dia melihat pemandangan sekitar dari menara Gigirkali. "Perasaan samar bahwa sesuatu yang mengancam sedang menghampiri kami, tetapi kami tidak punya fakta yang cukup untuk benar-benar memercayai—apalagi menyelesaikannya" (*Mongrel* 004 SALADA). Perasaan demikian bisa pula muncul dari interaksi manusia dengan teknologi seperti yang terjadi di Bu Isa dan Audionot.

Dalam kosakata Braidotti, perasaan *fatigue* dan *exhausted* bisa disebabkan oleh pekerjaan, sistem politik, ekonomi, sosial, dan lingkungan.[27] Meski tak persis sama dengan apa yang dikatakan Braidotti, ada benang merah bahwa kepayahan itu bisa muncul dari mana saja. Dari interaksi dengan sistem sosial, politik, hingga budaya yang melingkungi kita. Schmeink memperjelas maksud Braidotti dengan mengatakan bahwa kondisi poshuman melihat pula bagaimana keseluruhan efek dari kondisi sosial, politik, dan ekonomi yang memengaruhi hidup kita.[28] Apa yang dirasakan Kami adalah efek

[25] Braidotti, *Posthuman Knowledge*, 19–22.

[26] Schmeink, *Biopunk Dystopias*, 38.

[27] Braidotti, *Posthuman Knowledge*, 92.

[28] Schmeink, *Biopunk Dystopias*, 41.

dari sistem politik dan ekonomi yang ada di luar paguyuban. Hal itu terlihat ketika Aliyah tahu bila kapitalisme masih bekerja di luar paguyuban; dan perasaan tertekan saat kami melihat gedung-gedung perkantoran di timur jauh. Bangunan gedung-gedung perkantoran berbeda dengan bangunan yang ada di paguyuban. "Bangunan tertinggi di paguyuban adalah menara Gigirkali sekitar 40 meter" (*Mongrel* 001 NODA).

Sistem yang memberi efek lelah dan payah itu adalah sistem yang berada di luar paguyuban. Meskipun berada di luar, efeknya tetap bisa dirasakan karena paguyuban masih terhubung dengan dunia di luarnya. Sistem yang demikian dihindari dalam paguyuban. Sistem paguyuban bagi Armandio adalah sosialisme akar rumput.[29] Armandio memperlawankan sosialisme akar rumput dan kapitalisme. Walaupun logika dualisme diterapkan di situ, namun bentuk penarasiannya menunjukkan sebaliknya. Armandio menggunakan latar desa sebagai masa depan yang lebih baik. Desa dalam pandangan dominan sekarang sering disamakan dengan keterbelakangan dan sebaliknya, kemajuan ada di kota. Dari mentalitas seperti itu, muncul ujaran dengan tendensi menghina: kampungan. Dalam *Mongrel,* paguyuban yang berupa desa itu diletakkan sebagai masa depan atau yang *modern*. Paguyuban-paguyuban sudah berjejaring secara internasional, mengembangkan Bangsa Nebatoid melalui AI, penelitian-penelitian ilmiah berkembang lebih baik sesudah adanya sistem paguyuban. *Mongrel* membaurkan dikotomi antara kota yang dianggap modern dengan desa yang dianggap terbelakang melalui paguyuban.

Situasi-situasi yang sudah terjelaskan itu menempatkan kondisi poshuman di *Mongrel* sebagai dunia yang nonbiner. Nonbiner yang diceritakan dari manusia/hewan/tumbuhan/teknologi, waktu sekarang/masa lalu, Sains/dukun, kota/desa. Logika biner tetap ada di *Mongrel* untuk menunjukkan secara terang penolakan Armandio atas sistem dominan kapitalisme. Pak Polo secara fisikal digambarkan selayaknya manusia biasa, dan kemudian dihabisi di dalam cerita.

Hal-hal demikianlah yang ditunjuk sebagai kondisi poshuman dalam penelitian ini. Kondisi poshuman di *Mongrel* yang berupaya melampaui dikotomi. Pemahaman terhadap situasi kesekarangan bisa membantu menyusun apa dan siapa yang disebut manusia. Lantas didayagunakan agar kita tak lagi kehilangan harapan atau putus asa atau tenggelam dalam ketakutan yang samar. Pendayagunaan itu mesti meletakkan nonmanusia lebih setara dengan

[29] tengara.id, "Sabda Armandio."

manusia, menentukan bentuk-bentuk relasi antara manusia dan nonmanusia. Relasi yang, kata Braidotti, etis dan afirmatif.[30]

Hewan, tanaman, dan robot dianggap ada secara serius di paguyuban. Ada jembatan kuning untuk lalu lintas khusus hewan. Andropot memiliki kecerdasaannya sendiri untuk menerjemahkan kebutuhan tanaman. Bangsa Nebatoid sebagai spesies robot sederhana sudah mempunyai bahasa dengan strukturnya sendiri. Nin mampu berkomunikasi melalui suara dengan nada 1-7-9-7 dari suling. Kondisi poshuman yang dimaksud Braidotti tak hanya membeberkan situasi sulit. Dia juga menawarkan kemungkinan-kemungkinan baru untuk hidup yang lebih baik. Saat merencanakan dan membangun sistem di paguyuban, tokoh-tokoh di cerita *Mongrel* memiliki kesadaran untuk mempertimbangkan nonmanusia.

Mongrel sebagai fiksi sains fantasi memberi tawaran untuk menerjemahkan sisi emansipatif, relasi etis dan afirmatif, melalui sistem di paguyuban-paguyuban. Aliyah, Aku, Randu, dan tokoh-tokoh manusia berada dalam posisi yang lebih setara dengan Wortel, Babi Kutil, Pari Bandi, kloning, dan robot yang ada di cerita *Mongrel.* Hewan, teknologi, tanaman jadi bagian penting sekaligus berperan signifikan untuk menentukan bagaimana sistem paguyuban dikembangkan. Hal demikianlah yang menentukan bentuk-bentuk relasi antara manusia dan nonmanusia.

Simpulan

Kondisi poshuman dalam *Mongrel* adalah krisis ekonomi dan ekologi, kapitalisme lanjut dan terciptanya paguyuban, teknologi dan kecerdasan buatan, serta kerja dukun dan Dimensi Kalia. Kondisi poshuman mengarah pada dua sisi mata pedang. Di satu sisi, paguyuban-paguyuban beriringan dengan kapitalisme lanjut. Pak Polo sebagai metafora kapitalisme lanjut memanfaatkan teknologi, cara kerja dukun, manusia, dan hewan untuk mengembangkan dan memelihara bisnisnya. Pak Polo membaurkan batas antara manusia dan nonmanusia sebagaimana gagasan poshuman. Namun, teknologi dan hewan semata-mata dimanfaatkan perusahaan Pak Polo, mereka berusaha ditundukkan di bawah kepentingan Pak Polo. Di sisi lain, tercipta pula kondisi di mana paguyuban juga mengembangkan teknologi untuk menjawab persoalan yang dihadapi sehari-hari oleh manusia dan nonmanusia. Teknologi, tanaman, dan hewan dilihat sebagai individu yang hidup berdampingan dengan manusia.

[30] Braidotti, *Posthuman Knowledge*, 294–96.

Itulah yang membedakan relasi manusia dan nonmanusia dalam konteks ini dengan kapitalisme lanjut versi Pak Polo dan warga paguyuban.

Dalam beberapa hal, kondisi poshuman di *Mongrel* menunjukkan upaya untuk melampaui dikotomi. Itu adalah usaha keluar dari warisan kolonial yang memperlawankan sains dengan ilmu dukun. Sementara ada ambiguitas bagaimana *Mongrel* memposisikan dukun. Di satu sisi, dukun berfungsi untuk menerobos warisan kolonial, meskipun dihabisi di akhir cerita. Dikotomi yang berusaha dilampaui di fiksi *Mongrel* membentang dari manusia/hewan/tanaman/teknologi, sekarang/masa lalu, sains/dukun, kota/desa. Unsur dukun atau gaib inilah yang belum ada dalam konsep pokok poshuman. Ia adalah kategori yang ditepikan oleh wacana modern, sehingga dalam konteks penelitian ini dukun termasuk kriteria poshuman. Sementara itu, sisi dikotomis tetap ada di *Mongrel* untuk menunjukkan secara terang penolakan *Mongrel* atas relasi-relasi yang terbentuk di bawah kapitalisme lanjut.

Daftar Pustaka

Armandio, Sabda. "200022 unlink the world unlock the rest and happy new year". Substack. *seven sp(O_O)ky steps* (blog), 4 Januari 2022. https://sevenspookysteps.substack.com/p/200022-unlink-the-world-unlock-the.

———. "Mengajari Mesin Berpikir: Apakah AI Akan Menggantikan Pekerja?" Jurno.id. Diakses 5 Desember 2023. https://jurno.id/mengajari-mesin-berpikir.

———. "Mongrel". KumparanPlus, 2021. https://kumparan.com/sabda-armandio.

Braidotti, Rosi. "A Theoretical Framework for the Critical Posthumanities". *Theory, Culture & Society* 36, no. 6 (1 November 2019): 31–61. https://doi.org/10.1177/0263276418771486.

———. *Posthuman Knowledge*. Cambridge: Polity, 2019.

Ferrando, Francesca. *Philosophical Posthumanism*. London: Bloomsbury Academic, 2019.

Gomel, Elana. "Science (Fiction) and Posthuman Ethics: Redefining the Human". *The European Legacy* 16, no. 3 (1 Juni 2011): 339–54. https://doi.org/10.1080/10848770.2011.575597.

Käll, Jannice. *Posthuman Property and Law: Commodification and Control through Information, Smart Spaces and Artificial Intelligence*. London: Routledge, 2022.

Leung, Cham Sum Jason. "Posthumanism, Singularity, and the Anthropocene: A Thematic Perspective on Posthuman Science Fiction". Disertasi, Hong Kong Baptist University. Diakses 5 Desember 2023. https://scholars.hkbu.edu.hk/en/studentTheses/posthumanism-singularity-and-the-anthropocene-a-thematic-perspect.

Orwell, George. *1984*. Disunting oleh Ika Yuliana Kurniasih. Diterjemahkan oleh Landung Simatupang. Yogyakarta: Bentang Pustaka, 2016. https://balaiyanpus.jogjaprov.go.id/opac/detail-opac?id=291024.

Ostalska, Katarzyna, dan Tomasz Fisiak. "Utopia and Dystopia in the 21st Century: Feminism, Intersectionality, and the Rejection of Binarism". Dalam *The Postworld In-Between Utopia and Dystopia: Intersectional, Feminist, and Non-Binary Approaches in 21st-Century Speculative Literature and Culture*, disunting oleh Katarzyna Ostalska dan Tomasz Fisiak, 1–13. London: Routledge, 2021.

Schmeink, Lars. *Biopunk Dystopias: Genetic Engineering, Society, and Science Fiction*. Liverpool: Liverpool University Press, 2016.

Sejati, Idha Saraswati Wahyu. "Meretas kuasa data, merebut ruang digital; deteritorialisasi kekuasaan melalui resistensi terhadap Surveillance Digital". Tesis, Sanata Dharma University, 2020. https://repository.usd.ac.id/39211/.

tengara.id. "Sabda Armandio: Berkeliling Semesta Spekulatif • tengara.id". Tengara.id, 18 Agustus 2021. https://tengara.id/percakapan/sabda-armandio/.

Winedar, T.A. "'Pulangnya Susah': Begini Rasanya Tersesat di Alam Lain". Vice, 8 Maret 2023. https://www.vice.com/id/article/xgwqaw/pengakuan-orang-hilang-ke-alam-lain.