BAB III

URAIAN TENTANG TEORI SIMULASI JEAN BAUDRILLARD DAN REPRODUKSI MAKNA DALAM RITUALITAS HAJI

A. Jean Baudrillard; Biografi dan Pemikirannya

Jean Baudrillard adalah tokoh sosiolog, komentator politik, fotografer asal Prancis yang juga seorang pakar teori kebudayaan dan pemikir postmodern yang banyak menaruh perhatian besar pada persoalan kebudayaan kontemporer. Dalam pemikirannya Baudrillard agak berbeda dengan pemikir postmodernis lainnya (yang perhatiannya pada metafisika dan epistemologi), ia lebih memilih kebudayaan sebagai medan pengkajiannya, karena ingin mengungkap adanya transformasi dan pergeseran yang terjadi dalam struktur masyarakat Barat dewasa saat ini yang disebutnya sebagai masyarakat simulasi dan hiper-realitas.

Jean Baudrillard lahir di kota Riems, Prancis Barat, pada 27 Juli 1929. Kedua orang tuanya berasal dari keluarga petani yang kemudian pindah ke kota Paris dan bekerja sebagai pegawai di Dinas Pelayanan Masyarakat. Keluarganya bukanlah keluarga berpendidikan. Bersama saudara-saudaranya yang lain, Baudrillard hidup dalam tradisi keluarga petani urban yang sederhana. Ia adalah orang pertama dalam keluarganya yang mengejar pendidikan dan bekerja sebagai

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ilmuwan serius. walaupun ia harus bersusah payah untuk mencapai cita-citanya dengan berkali-kali gagal memperoleh gelar seorang pemikir.[1]

Pada tahun 1958-1966, Baudrillard mempelajari bahasa Jerman di Universitas Sorbonne di Paris dan mengajar bahasa Jerman di sebuah *lycée* selama kurang lebih 10 tahun. Dan dikenal dengan seorang penerjemah Jerman-Prancis yang handal dan cerdas. Selama menjadi mahasiswa, Baudrillard aktif dalam organisasi mahasiswa sosialis dan mengaku sebagai pengikut Marxisme. Kemudian setelah lulus ia melanjutkan studinya di bidang filsafat dan sosiologi di Universitas Nanterre, Paris.[2]

Selama di Nanterre, Baudrillard mulai menggeluti sosiologi di bawah asuhan Henri Lefebvre, seorang anti sosialis dan pengaruh Roland Barthes. Pada tahun 1966, ia menyelesaikan tesis Ph.D-nya dalam bidang sosiologi di bawah arahan Henri Lefebvre, yaitu *le systéme des objek* (*The System of Objects*) yang banyak mencerminkan buku Barthes, *The Fashion System*. Kemudian Baudrillard menjadi asisten Lifebvre hingga akhirnya ia menjadi profesor dalam bidang sosiologi (1972). Di tahun 1968 bukunya, *The System of Objects* diterbitkan, kemudian bergabung dengan Roland Barthes di Ecole *des Hautes Etudes* sebagai dosen filsafat. Sejak saat itulah ia mulai terpengaruh oleh pemikiran Barthes, di samping pemikiran Karl Marx. Selama berada di sana Baudrillard aktif menulis

---

[1]Bagong Suyanto, M. Khusna Amal, *Anatomi dan Perkembangan Teori Sosial* (Yogyakarta: Aditya Media Publishing, 2010), 396.

[2]Nanterre adalah pusat politik radikal dan pusat dari gerakan pemberontakan mahasiswa besar-besaran 22 maret 1968 dan aksi mogok yang hampir melengserkan De Gaulle dari kekuasaannya. Lih. Douglas Kellner, *Jean Baudrillard*, http://www.gseis.ucla.edu/ faculty/ kellner,diakses pada tanggal 16-04-2012.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

KEMENTERIAN AGAMA PERPUSTAKAAN IAIN SUNAN AMPEL SURABAYA

dan sibuk berpartisipasi dan gerakan-gerakan sosialisme Prancis. Dan pada tahun 1969 ia menulis sebuah artikel penting tentang objek dan fungsi tanda-tanda dalam *communications*.[3]

Dari tahun 1969-1973 Baudrillard mengajar sosiologi di Nanterre dan masuk ke *Center d'Etudes des Communications de Masse*, dan dalam masa-masa penting ini ia berkonfrontasi dengan McLuhan dalam teori media. Dari tahun 1975 ia bekerja sama dengan Virilio selama sekitar 15 tahun di jurnal *Traverses*. Dan di tahun yang sama ia mulai mengajar secara teratur di Amerika. Kemudian pada bulan Pebruari 1986, Baudrillard menyampaikan makalah doktoralnya *habilitation* di Sorbonne. Dan di tahun 1987, ia mengundurkan diri dari Universitas, dan aktif menulis. Jean Baudrillard meninggal dunia pada usianya yang ke-77 tahun, tanggal 6 maret 2007 akibat penyakit kanker yang di deritanya.[4]

Sebagai salah seorang teoritikus sosial yang pemikirannya sering dikaitkan dengan paham postmodernis, Jean Baudrillard dalam pemikirannya banyak dipengaruhi oleh teori ekonomi Karl Marx,[5] terutama oleh nilai guna dan nilai tukar Marx dan nihilisme Friedrich Nitzsche.[6] Selain ia dipengaruhi oleh pemikir

---

[3]Bagong Suyanto, *Anatomi dan Perkembangan Teori Sosial.*, 397.

[4]http://en.wikipedia.org/wiki/Jean_Baudrillard, diakses pada tanggal 09-05-2012.

[5] Karl Marx (1818-1883) adalah tokoh panutan Jean Baudrillard, yang sekaligus menjadi kritik utama dalam pemikirannya dan menandai adanya perbedaan karakter pemikiran Baudrillard tahun 1960-an dan awal tahun 1970-an.

[6]Nietzsche (1844-1900) merupakan seorang "*dyanosiak*" yang antipati terhadap moralitas kristianitas, ia mendesain suatu pemikiran dengan mengisyaratkan keharusan untuk curiga terhadap nilai-nilai yang ada. Dalam desain masa depannya, Nietzsche menggeser status ontologis dan makna eksistensi manusia ke spektrum tertinggi humanitas. Untuk obsesi ini ia memproklamasikan suatu

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

strukturalisme yaitu psikoanalisis Sigmund Freud,[7] lingusitika Ferdinand de Saussure,[8] kritik sehari-hari (situasi Prancis) Henri Lefebvre, *semiologi* Roland Barthes,[9] pemikiran Marcel Mauss (antropolog) tentang *gift* (pemberian),[10] pemikiran Georges Bataille mengenai *expenditure* (belanjaan).[11] dan pemikiran Marshall McLuhan tentang *global vellage.*[12]

Di dalam perkembangannya, pemikiran Baudrillard mengarah pada teori tradisional tentang destabilisasi tanda-tanda modern klasik dan destruksi (perombakan) total kaidah-kaidah simbolik. Ia menjadikan kritik dan gaya identifikasinya yang radikal sebagai analisa utama terhadap lenyapnya individu

---

maklumat tentang"kematian tuhan". Lih. Singkop Boas, *Marx-Dostoievsky-Nietzsche; Menggugat Teodisi dan Merekonstruksi Antropodisi* (Yogyakarta: Arruzz Media, 2008), 77.

[7]Psikoanalisis Sigmund Freud (1856-1939) merupakan suatu pemikiran yang kontroversial, kekuatannya terletak pada penolakan atas hakikat subjek dan seksualitas yang bersifat tetap. Psikoanalisis berkonsentrasi pada konstruksi dan pembentukan subjektivitas, yaitu tentang bagaimana dia sampai kepada keadaannya yang sekarang. Psikoanalisis Freud menunjukkan bagaimana proses psikis melembagakan "pemanusiaan" anak, membentuk subjek yang selalu tergenderkan dalam ranah simbolis bahasa dan kebudayaan. Dalam hal ini Freud mengahasilkan dua pengertian, yaitu rumus *Oedipus Complex* dan *ego* (diri). Lihat Chris Barker, *Cultural Studies* (Bantul: Kreasi wacana,2011), 24-25.

[8]Ferdinand de Saussure (1857-1913) adalah tokoh pendiri strukturalisme dan seorang ahli bahasa, dengan menggunakan sistem perbedaan terstruktur dalam bahasa dia menjelaskan tentang terbentuknya sebuah makna. Dia banyak mengeksplorasi aturan dan konvensi yang mengatur bahasa (*langue*) dari pada pemakaian dan ujaran secara spesifik yang dipakai individu dalam kehidupan sehari-hari (*parole*). *Ibid.*, 72.

[9]Barthes (1915-1980) adalah seorang ahli semiotika, dalam pemikirannya melanjutkan pemikiran linguistiknya Saussure. Ia berpendapat bahwa kita dapat berbicara tentang dua sistem signifikasi: denotasi dan konotasi. Denotasi merupakan sistem pertama dalam tanda (penanda dan petanda) yang menjadi penanda dari pada urutan kedua makna mitologis konotatif. *Ibid.*, 74-75.

[10]Marcel Mauss (1872-1950) adalah kemenakan dan murid Emile Durkheim. Teorinya adalah tentang *the gift*, yaitu dibalik sebuah pemberian ada pengembalian yang mengikutinya. Lih. John Lecte, *50 filsuf Kontemporer* (Yogyakarta: Kanisius, 2001), 51-56.

[11]Karena sepakat dengan pemikir Mauss dan Bataille (1897-) tentang *the gift* dan *expenditure*, membuat Baudrillard menolak prinsip nilai-guna dan nilai-tukar dan menyatakan bahwa aktivitas konsumsi manusia pada dasarnya merupakan aktivitas non utilitarian. Gagasan ini ia adopsi dari pendapat Mauss dan Bataille bahwa dalam institusi semacam *Kula* dan *Potlach* dalam masyarakat primitif, kebiasaan memberi sesuatu dan membelanjakan sesuatu ternyata didasarkan pada prestise dan kebanggaan simbolik, bukan pada kegunaan. Inilah prinsip yang kini semakin transparan berlangsung dalam aktivitas konsumsi masyarakat dewasa ini.

[12]Imam Aziz, *Galaksi Simulacra, Esai-esai Jean Baudrillard* (Yogyakarta: LkiS, 2001), 2.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

borjuis dan bentuk penandaan yang mengambang dari cara-cara modernitas agung. Berawal dari relativisasinya tentang materialisme historis dalam *For a Critique of the Political Economy of the Sign* (1981) dan *The Mirror Of Production* (1989).[13] Baudrillard menyatakan, bahwa orang mungkin akan mengatakan dengan sikap sinis, bahwa finalitas referensi modernisme (seperti nilai guna, nilai tukar, masyarakat, jiwa transendental, dan sebagainya) tidak bisa lagi diterapkan. Selanjutnya untuk menggambarkan sosok dirinya yang cenderung nihilis dalam teori, ia mengatakan "bahwa realitas saat ini sedang menuju pada kematiannya sendiri".[14]

Pemikiran Baudrillard terbagi ke dalam dua fase pemikiran. *Pertama*, adalah fase kritis, dalam fase ini pemikiran Baudrillard banyak melakukan koreksi atas teori ekonomi Karl Marx dan mengurai tentang masyarakat konsumer. *Kedua* adalah fase simulasi, merupakan fase utama dari pemikiran Baudrillard selama tahun 1970-an sampai 1980-an yang menempatkan posisinya sebagai pemikir yang paling provokatif. Penelitiannya tentang simulasi, *implosion*, hiper-realitas dan berbagai dampak komunikasi dan teknologi media membuka jalan baru dalam teori sosial kontemporer yang mampu melawan dominasi ortodoksi. Klaim Baudrillard terhadap modernitas adalah tentang patahan dan keterputusan radikal terhadap masyarakat modern, yang membuat ia dijuluki dengan nabi post-

[13]Buku ini ditulis untuk mempersiapkan tulisan Baudrillard selanjutnya, yaitu *Symbolic Exchange And Death* (1976) yang mengandung pandangan radikal terhadap tradisi marxian yang mengistimewakan ekonomi. Lih, Douglas Kellner, *Jean Baudrillard*, http://www.gseis.ucla.edu/ faculty/kellner, diakses pada 16-04-2012.

[14]Imam Baehaqi dan Ahmad Baidlowi, *Teori-teori Sosiologi Modernitas dan Post-modernitas*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2000), 150.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

modernisme di lingkaran teoritis garda depan di seluruh dunia. Baudrillard menyatakan tentang hilangnya subyek, ekonomi politik, makna, kebenaran, dan yang sosial dalam formasi sosial kontemporer.[15]

Dalam telaah postmodernnya, Baudrillard banyak menggambarkan tentang peleburan dunia secara dramatis, di mana kelas, gender, perbedaan politik, ranah-ranah masyarakat dan budaya yang dulunya otonom sekarang saling melebur satu sama lain, menghapus batasan dan perbedaan dalam suatu kaleidoskop (teropong), yaitu jagat postmodern.[16]

1. Jean Baudrillard; reaksi kritis atas teori ekonomi Karl Marx dan masyarakat konsumsi

Dalam fase ini –tepatnya sekitar tahun 1960-an– merupakan perjalanan awal Baudrillard dalam dunia pemikiran. Pada awal penelitiannya ia menulis beberapa buku yang memuat tentang kajian teori-teori sosial, semiologi dan psikoanalisis, yaitu *The System of Objects*, pada tahun 1968, *The Consumer Society*, pada tahun 1970 dan *For a Critique of the Political Economy of the Sign*, pada tahun 1972.

Tiga karya awal tersebut merupakan buah pemikiran Baudrillard atas kritik sosiologinya dan hasil kombinasi pemikiran Lefebvre (studi tentang kritik kehidupan sehari-hari) dan semiologi Roland Barthes. Dalam karya

---

[15]Douglas Kellner, *Budaya Media*, ter. Galih Bondan Rambatan (Yogyakarta: Jalasutra, 2010), 403.

[16]*Ibid.*, 404.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tersebut, Baudrillard menempatkan semiologi sebagai kerangka analisanya tentang bagaimana objek yang merupakan media kontemporer di-kode-kan dengan sistem tanda dan makna dalam masyarakat konsumen. Pada awalnya Baudrillard menggambarkan, bahwa makna diivestasikan dalam objek sehari-hari (misalnya untuk menunjukkan kekuasaan seseorang harus identifikasikan dengan kepemilikan sebuah mobil) dan struktur sistem objek dimasukkan dalam bagian masyarakat modern (misalnya, prestise atau nilai tanda dari sebuah mobil sport baru). Dan hal ini merupakan corak dari masyarakat yang hidup di era transisi antara kapitalisme pasar dan kapitalisme monopoli yang banyak mengundang perhatian terhadap menejemen permintaan yang dapat meningkatkan dan mengendalikan konsumsi.[17]

Di era kapitalisme lanjut[18] konsentrasi ekonomi produksi, di mana pengembangan teknologi sudah mulai maju dan kapasitas produksi mulai dikembangkan secara massal, sementara perusahaan kapitalis lebih memusatkan perhatiannya pada pengelolaan konsumsi, dengan meningkatkan dan menciptakan kebutuhan akan barang-barang baru yang bergengsi, yang kemudia melahirkan apa yang disebut disebut Baudrillard dengan nilai tanda (*sign value*). Dalam masyarakat ini (kapitalisme lanjut), adanya periklanan, kemasan, tampilan, mode, emansipasi seksualitas, media massa dan budaya, dan perkembangan komuditas membantu dalam menghasilkan "nilai tanda".

---

[17]Douglas Kellner, *Jean Baudrillard*, http://www.gseis.ucla.edu/faculty/kellner.
[18]Era pasca perang dunia II.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sejak saat itu, Baudrillard menyatakan bahwa komoditas tidak hanya ditandai oleh "nilai guna" dan "nilai tukar" seperti dalam teori komoditas Marx, tetapi "nilai tanda", ekpresi dan gaya tanda, prestise, kemewahan dan kekuasaan.[19]

Dalam perspektif ini, komoditas yang dibeli dan ditampilkan oleh masyarakat sebagian besar untuk kepentingan "nilai tanda" mereka sebagai "nilai guna" mereka. Dan tampaknya "nilai tanda" dalam komoditas dan konsumsi sudah menjadi unsur esensial dalam masyarakat konsumsi. Lebih lanjut Baudrillard menegaskan, bahwa telah terjadi perluasan dalam masyarakat sekarang ini, di mana masyarakat telah dikuasai oleh kekuasaan konsumsi. Di mana engan belanja komoditas seseorang akan diuntungkan dengan prestise, identitas dan posisi yang terdapat dalam komoditas. Jika komoditas yang dimiliki bergengsi (mobil, rumah, pakaian dan sebagainya), maka posisi "nilai tanda" yang didapat akan tinggi pula. Ibaratnya kata-kata mengambil makna yang sesuai dengan posisinya dalam diferensiasi sistem bahasa, begitu juga nilai-nilai tanda mengambil makna menurut posisinya dalam sistem diferesial prestise dan status.[20]

Pernyataan tersebut yang kemudian dijadikan lontaran kritik Baudrillard terhadap pemikiran Marx tentang dua aspek dalam komoditas, "nilai guna" dan "nilai tukar".[21] Nilai guna merupakan nilai yang terdapat dalam suatu

---

[19]Selu Margaretha, *Hiperrealitas dan Ruang Publik* (Jakarta: Penaku, 2001)., 114-119.

[20]Eko Wijayanto, *Genetika Kebuadayaan* (Jakarta, Salemba Humanika, 2012), 109-112.

[21]Nilai guna dan nilai tukar ini digambarkan dalam sistem ekonomi Marx yang terformulasi-kan ke dalam rumus **C** (kemampuan kerja/komoditas) à **M** (upah/uang)à **C** (sarana konsumsi), dan **Mà C** à

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

benda dengan menggunakan logika praktik, karena secara alamiah tidak mungkin jika sebuah benda tidak memiliki nilai guna. Sedangkan, nilai tukar menekankan pada logika kesetaraan yang sejalan dengan nilai tukar, sebagai contoh segelas di gurun pasir mungkin saja bernilai sama dengan seekor keledai. Oleh karena itu, Marx menekankan pentingnya produksi dalam ekonomi. Kemudian Baudrillard mengkritik pandangan Marx tersebut, ia bependapan bahwa dalam komoditas tidak hanya memiliki nilai guna dan nilai tukar, tetapi juga memiliki nilai simbolik dan nilai tanda. Nilai simbolik adalah logika kemenduaan yang sejalan dengan nilai simbolik, berhubungan dengan subjek dan subjek lain seperti contoh mas kawin. Sedangkan nilai tanda adalah logika pembedaan yang berhubungan dengan tanda lainnya, contohnya seperti *fishion* (model). Baudrillard berpendapat bahwa konsumsilah yang menjadi inti ekonomi, bukan produksi. Karena konsumsi membuat orang tidak mencari kebahagiaan, tidak berusaha mendapatkan persamaan, dan tidak ada intesitas melakukan homogenisasi, yang terjadi justru manusia melakukan diferensiasi (pembedaan) yang menjadi acuan dalam gaya hidup dan nilai, bukan kebutuhan ekonomi. Hal inilah yang terjadi dalam kegiatan ekonomi yang berbasis pada konsumsi "nilai tanda", manusia lebih memilih untuk mengkonsumsi tanda dan simbol dari pada melihat

---

M'. Pola pertama oleh Marx dinamakan "sirkulasi komoditas sederhana" yang banyak terjadi di pasar-pasar non-kapitalis, sedang pola kedua dinamakan "sirkulasi kapita" yang lebih berorientasi pada perolehan nilai surplus (*surplus value*). Lih. Frederick Engels, *Tentang Das Kapital Marx*, ter. Oey Hay Djoen (tt: Oey's Renaissance, 2007), 1-9.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kegunaan objek itu sendiri. masyarakat ini disebut Baudrillard sebagai masyarakat konsumsi.[22]

Seorang yang menggunakan mobil *Taxi* menempati kedudukan sosial lebih tinggi daripada penggunakan *Bus Kota*, kesan inilah yang memotivasi terjadinya tindakan konsumsi. Konsumsi dapat memanipulasi tanda yang menandakan status sosial melalui perbedaan-perbedaan. Jadi, yang dibutuhkan masyarakat adalah adanya objek yang menandai seseorang dalam status sosialnya, terlepas dari kedudukan sosial yang berdasar pada ras, gender, dan kelas. Dalam hal ini, kegiatan konsumsi (konsumtif) tidak sama dengan kegiatan membeli, kalau kegiatan membeli didasarkan pada nilai guna, sedangkan konsumsi didasarkan pada nilai tanda. Kemudian Baudrillard menganalogikan aktifitas konsumsi dalam masyarakat saat ini dengan bahasa dan sistem tanda dalam masyarakat primitif. Manusia sepanjang masa membutuhkan suatu simbol yang dipuja dan disembah. Jika dahulu ada pohon, patung hingga muncul *cargo myth*, masyarakat masa kini pun punya kultus sendiri seperti terhadap kemasan benda-benda, citra (*image*), televisi serta terhadap konsep kemajuan (*progress*) dan pertumbuhan.[23]

---

[22]John Lechte, *50 Filsuf Kontemporer Dari Strukturalisme Sampai Postmodernita.*, 353.
[23]Muji Sutrisno, *Teori-Teori Kebudayaan* (Yogyakarta: Kanisius, 2011),262.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Teori simulasi dan hiper-realitasnya

Simulasi adalah teori utama Baudrillard yang banyak dipengaruh oleh latar belakang pribadinya, sosial teoritisi dan tokoh yang mempengaruhinya. Simulasi merupakan hasil pemikiran Baudrillard selama ia bergelut dengan semiotika Berthes dan pemikiran linguistik Saussure, ia menunjukkan bahwa tidak ada objek yang secara terisolasi terlepas dari objek yang lainnya. Oleh karena itu aspek-aspek diferensial atau relasional menjadi cukup penting untuk memahami hubungan objek-objek. Dan yang terpenting, bagaimana objek-objek tersebut mampu menandakan sebuah status.[24]

Gagasan simulasi ini mulai dikembangkan oleh Jean Baudrillard sejak ia memperluas perhatiannya pada pemikiran Marshal Mc Luhan (tentang bagaimana hubungan sosial yang alami ditentukan oleh bentuk komunikasi yang terdapat dalam masyarakat) di mana sebelum lebih dipengaruhi oleh gagasan Saussure dan Barthes.[25] Dan mengenai simulasi banyak dijelaskan dalam karya Baudrillard, *Symbolic Exchange and Death* (1976) dan *Simulations and Simulacra* (1981).[26] Dijelaskan di dalamnya, bahwa realitas masyarakat saat ini terus-menerus terekspos oleh fakta-fakta maupun isyarat-isyarat yang ditranmisi-ulang dari berbagai kanal media massa. Lewat contoh-contoh yang diberikan seperti Taman Bermain Disney, program televisi, rumah peristirahatan bernuansa asli/primitif di negara-negara dunia ketiga,

---

[24]Bagong Suyanto, *Anatomi dan Perkembangan Teori Sosial.*, 410.
[25]http://en.wikipedia.org/wiki/Jean_Baudrillard.
[26]Muji Sutrisno, *Teori-Teori Kebudayaan..*, 243.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Baudrillard mau menggaris-bawahi peristiwa atau wahana yang ada saat sekarang sebagai tiruan (replikasi atau mimikri) dari mitos purba, fantasi dan kenyataan buatan. Hal yang nyata diperlihatkan melalui model konseptual yang berhubungan dengan mitos,[27]

Sebenarnya gagasan tentang simulasi dan simulakra Jean Baudrillard bukan merupakan konsep baru, konsep ini sudah digunakan Plato dalam kancah pemikiran Yunani. Kemudian kedua konsep tersebut menjadi gagasan yang tidak bisa dilepaskan pemikiran Baudrillard tentang dunia hiper-realitas. Ada beberapa konsep atau kata kunci (*key word*) dalam penyelami pemikiran Jean Baudrillard.

a. hiper-realitas

Hiper-realitas adalah dunia realitas yang bersifat artifisial atau superfisial yang tercipta lewat bantuan teknologi simulasi dan pencitraan, yang mengambil alih dunia realitas yang alamiah. Hiper-realitas tidak memiliki rujukan atau refersensi pada realitas (sebagaimana representasi dan pertandaan) melainkan merujuk pada dirinya sendiri (*self-reference*). Hiper-realitas sebagai salah satu bentuk dari apa yang disebut modernitas radikal (*radical modernity*) yaitu modernitas yang merealisasikan dan

[27]Mitos dapat diartikan dengan proses yang menjadikan sesuatu yang non empiris menjadi fakta, dan teknologi pun mampu membuat mitos melalui proses simulasi. Menurut Barthes (1972), mitos adalah suatu sistem semiologis urutan kedua atau metabahasa. Metos adalah bahasa kedua yang berbicara tentang bahasa tingkat pertama. Tanda pada sistem pertama (penandan dan petanda) yang membentuk makna denotatif menjadi penanda pada urutan kedua makna metologis konotatif. Lihat. Chris Barker, *Cultural Studes.*, 74.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mematerialisasikan segala sesuatu yang selam ini dianggap bersifat utopis.[28]

b. simulakra

Simulacrum (simulakra, jamak) adalah sebuah duplikasi dari duplikasi yang aslinya tidak pernah ada sehingga perbedaan antara duplikasi dan asli menjadi kabur. Dalam *Oxford Advanced Learner's*, simulakra diartikan sebagai: 1) sesuatu yang tampak atau dibuat tampak seperti sesuatu yang lain, 2) salinan (*copy*). Dalam menjelaskan simulakrum Baudrillard menggunakan beberapa sinonim kata salinan dengan *counterfeit, duplicate, facsimile, model, reproduction* dan *xerox*. Baudrillard mengemukakan, bahwa tidak semua simulakrum adalah simulasi. Simulasi adalah simulakrum dalam bentuk yang sangat khusus. Ada tiga orde penampakan (*appearance*) dalam simulakrum, yaitu *counterfeit, production* dan *simulation*. Dua orde pertama (*counterfeit* dan *production*) secara eksplisit dimaknai sebagai simulakrum, yakni ketika sesuatu meniru, mengkopi, menduplikasi dan mereproduksi sesuatu yang lain sebagai modelnya. Sedangkan simulasi adalah simulakrum dalam pengertian khusus, dalam pengertian bahwa sesuatu tidak menduplikasi sesuatu yang lain sebagai model rujukannya, tetapi menduplikasi dirinya sendiri. inilah yang disebut *pure simulacrum*.[29]

---

[28]Bagong Suyanto, *Anatomi dan Perkembangan Teori Sosial*., 401.
[29]*Ibid*,. 402.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. simulasi

Dalam gagasan simulasi Baudrillard tidak bisa lepas dari terminologi *simulacrum* yang berarti tanda, citra dan model. Simulasi (*simulation*) adalah proses penciptaan bentuk nyata melalui model-model yang tidak mempunyai asal-usul atau referensi realitas sehingga memampukan manusia membuat yang supranatural, ilusi, fantasi dan khayali menjadi tampak nyata.[30] Jean Baudrillard memandang bahwa era simulasi dan hiper-realitas merupakan bagian dari rangkaian fase citraan yang berturut-turut:

1) Citraan adalah refleksi dasar realitas. Misalnya; seni, sebagai perwujudan dari realitas.
2) Citraan menutupi dan mendistorsi (menyelewengkan) realitas. Misalnya; gaul itu adalah dengan menonton MTV.
3) Citraan menutupi ketidakadaan realitas, di sini realitas lenyap dan citra merepresentasikan dari representasi itu sendiri. Misalnya; Disney-land, yang sebenarnya hanya ada dalam khayalan anak-anak namun dibuat menjadi nyata untuk menutupi ketiadaan Disneyland tersebut.
4) Citraan melahirkan ketidakberhubungan pada berbagai realitas apapun dan imaji telah menjadi ganti dari realitas itu sendiri; ia adalah

[30]Selu Margaretha, *Hiperrealitas dan Ruang Publik*,. 88.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kemurnian simulakrum itu sendiri (*pure of simulacrum*).[31] Misalnya; film *The Matrix*.

Di dalam buku *simulations*-nya, Jean Baudrillard mengatakan bahwa saat ini kita hidup di "zaman simulasi", di mana segala referensi menjadi hancur dan digantikan dengan bentuk-bentuk artifisial dari sistem tanda. Di zaman ini keaslian realitas sudah tergantikan oleh kecepatan tanda dan simbol yang dibuat-buat dan cepat lenyap, sesuatu dalam dunia artifisial dilihat atas dasar pesona tampilan (materi/penampakan) semata, dan mengabaikan kandungan maksud dan arti (substansi) dari sesuatu tersebut. Zaman ini lebih sibuk memoles bungkus dari pada memperbaiki isi, mengutamakan bentuk dari pada makna, lebih mengutamakan formalitas dari pada substansialitas.[32]

d. representasi

Representasi mengandaikan adanya relasi tak terpisahkan antara tanda dan realitas yang menjadi rujukannya. Representasi adalah simbol atau tanda yang berfungsi sebagai presentasi dari sebuah realitas. Representasi mempresentasikan kembali realitas dalam rupa yang lain, sedangkan simulasi merepresentasikan rupa yang lain sebagai realitas. dalam representasi sebuah objek berfungsi sebagai tanda (*sign*) sedangkan dalam simulasi tanda berfungsi sebagai objek. Dalam simulasi, tidak ada lagi

[31]Jean Baudrillard, *Simulations*, ter. Paul Foss, Paul Patton and Philip Beitchman (New York: Semiotext[s], 1983), 11.
[32]*Ibid.* 4.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

penceritaan kembali sebuah realitas. simulasi membentuk kamuflase realitas untuk dijadikan sebagai yang real-faktual.[33]

e. tanda, penanda dan petanda

Pada awalnya tanda dikaitkan dengan objek, tetapi sekarang keterkaitan itu sudah terhapus. Tanda tidak lagi menunjukkan realitas, yang ada yang kita pahami sekarang hanyalah "permainan penanda-penanda". Tanda hanya berhubungan dengan tanda yang lain, dan maknanya ditemukan dalam hubungan itu. Tanda sekarang bebas, bisa saja dan relativistik.

- Tanda (*sign*) adalah unsur dasar dalam semiotik dan komunikasi, segala sesuatu yang mengandung makna. Tanda memiliki dua unsur, yaitu penand (bentuk) dan petanda (makna).
- Penanda (*signifier*) adalah citraan atau kesan mental dari sesuatu yang bersifat verbal dan visual, seperti suara, tulisan atau benda.
- Petanda (*signified*) konsep abstrak atau makna yang dihasilkan oleh tanda.
- Pertandaan (*signification*) hubungan antara penanda dan petanda, yaitu cara tertentu sebuah citraan mental berhubungan dengan sebuah makna.[34]

---

[33]Ratna Noviani, *Jalan Tengah Memahami Iklan* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2002), 64.
[34]Bagong Suyanto, *Anatomi dan Perkembangan Teori Sosial.*, 404.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

f. kode

Kita bergerak dari suatu masyarakat yang didominasi oleh tanda dan kode yang diasosiasikan dengan komoditas-komoditas ke suatu masyarakat yang didominasi oleh tanda-tanda dan kode-kode secara lebih umum. Kita bergerak ke arah "universal pembentukan suatu sistem tanda yang abstrak dan bisa dijadikan contoh". Kode tidak lagi merujuk kembali pada berbagai "realitas" yang subjektif atau objektif, tetapi logika itu sendiri.[35] Dalam pengertian yang lain, kode adalah cara pengkombinasian tanda yang disepakati secara sosial, untuk memungkinkan satu pesan dapat disampaikan dari seseorang kepada orang yang lain

g. citra (*image*)

Citra adalah suatu yang tampak oleh indra tetapi tidak memiliki eksistensi substansial. Realitas yang dihasilkan teknologi baru ini telah mengalahkan realitas yang sesungguhnya dan menjadi acuan model yang baru bagi masyarakat. Citra lebih meyakinkan dari pada fakta. Oleh karena itu, dalam masyarakat simulasi yang diproduksi bukanlah komoditas melainkan citra (*image*) atau harapan dari komoditas tersebut. Iklan pemutih kulit misalnya, dicitrakan akan memutihkan kulit dalan waktu yang relatif singkat sehingga orang yang menggunakannya berharap akan lebih putih daripada yang ditunjukkan dalam iklan.[36]

---

[35]*Ibid.*, 405.
[36]Douglas Kellner, *Budaya Media.*, 338-340

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Karya-karya pokok Jean Baudrillard

Jean Baudrillard, sebagai seorang pemikir kontemporer banyak meninggalkan karya dalam bentuk tulisan. Di antara karya-karyanya adalah sebagai berikut.

1. *The System of Objects* (1968), dalam M. Poster (ed.), Jean Baudrillard: *Selected Writings*, Stanford: Stanford University Press, 1988.
2. *The Consumer Society: Myths and Structures* (1970), dalam M. Poster (ed.), Jean Baudrillard: *Selected Writings*, Stanford: Stanford University Press, 1988.
3. *For a Critique of the Political Economy of the Sign* (1972), diterjemah-kan oleh Charles Levin, St Louis, Telor Press, 1981.
4. *The Mirror of Production* (1973), diterjemahkan oleh Mark Poster, St Louis, Telos Press, 1995.
5. *Symbolic Exchange and Death* (1976), diterjemahkan oleh Ian Granth, London, Sage,1993.
6. *Forget Foucault* (1977), New York, Semiotext[e],1987.
7. *Seduction* (1979) diterjemahkan oleh Brian Singer, London, Macmillan; New York, Sint Martins,1990.
8. *Simulacra and Simulation* (1981) diterjemahkan oleh Sheila Farea Glaser, Michigan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

9. *Fatal Strategies, Crystal Revenge* (1983), diterjemahkan oleh Phili Beitchman dan W. J. G. Niesluchowski, New York, Semiotext[e]; London, Pluto, 1990.
10. *Simulations* (1983) diterjemahkan oleh Paul Foss, Paul Patton and Philip Beitchman,USA, Semiotext[e].
11. *America* (1986), diterjemahkan oleh Cris Turner, London dan New York, Routledge, 1989
12. *Cool Memories* (1987), diterjemahkan oleh Cris Turner, London, Verso, 1990.
13. *The Transparency of Evil; Essay on ExtremePhenomena* (1990), diterjemahkan oleh John J. St. John, Baddeley, Routledge, 1992.
14. *Baudrillard Live: Selected Interviews,* Mike Gane(ed.), London dan New York, Routledge,1993.[37]

B. Simulasi Dan Realitas Sosial

1. Perkembangan simulasi dan hiper-realitasnya

Sebagai bangunan model-model realitas yang tidak memiliki asal-usul, hiper-realitas muncul dari hasil kerja sebuah model produksi kebudayaan yang disebut simulasi. Dalam menjelaskan tentang masyarakat simulasi dan hiper-realitasnya Jean Baudrillard menggunakan pendekatan yang merujuk pada perkembangan historisnya (akar sejarah). Dan hal ini tampak pada karya

[37]John Lechte, *50 Filsuf Kontemporer; dari Strukturalisme sampai Postmodernitas.*, 358.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Baudrillard yang membedakan antara tiga tatanan simulakra yang masing-masing tatanan menyerah pada tatanan berikutnya.[38]

Tatanan pertama, mulai masa Renaisans sampai awal revolusi industri. Dalam era ini skema yang dominan adalah *counterfeit* (pemalsuan yang asli), pemalsuan pada tahap ini masih alami, di mana tanda-tanda masih merefleksikan realitas yang mendasarinya. Pemalsuan di sini tidak memberikan kemungkinan-kemungkinan kontrol atas masyarakat yang berada dalam simulakra. Hal ini dapat ditemukan dalam bentuk imajinasi atau gambar, dalam tiruan dan imitasi yang bersifat harmonis, optimis, dan bertujuan mengembalikan yang hilang. Simulakra dalam tahap ini dapat ditemukan dalam lukisan.[39] Dan di sini objek yang dipalsukan tampak ada perbedaan (berjarak) dengan objek yang nyata/alami.

Tatanan kedua, yaitu era industri yang dicirikan dengan produkasi dan rangkaian reproduksi murni dari objek yang identik dengan "rangkaian pengulangan atas objek yang sama (*copy*)", dan objek pada era ini sepenuh sama persis seperti aslinya. Selu Margaretha menjelaskan, bahwa simulakra pada era ini telah di-benda-kan atau dimaterialisasikan oleh mesin produksi, sehingga menjadikan tema-tema modern tentang energi dan produktivitas menggantikan keyakinan akan kekuatan supranatural. [40] dalam tahapan ini

---

[38]Jean Baudrillard, *Symbolic Exchange and Death*, ter. lain Hamilton Grant (London: SAGE Publications, 1998), 50.

[39]Selu Margaretha, *Hiperrealitas dan Ruang Publik*.,125.

[40]*Ibid*.,126.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

proses produksi menjadi sebuah proses reduplikasi obyek-obyek yang dilakukan secara mekanis dan berlangsung secara masif, sehingga "keaslian" bukan menjadi sesuatu yang dipersoalkan.

Tatanan ketiga, didominasi oleh kode dan generasi simulasi oleh model dari pada sistem industri. Era ini dikarakteristikkan dengan reproduksi, bukan produksi (sebagaimana yang mendominasi era industri). Di sini yang terpenting bukan produksi objek, melainkan reproduksinya. Selain itu prinsip reproduksi itu terkandung dalam kode.[41] Demikian itu merupakan generasi yang lahir sebagai konsekuensi logis dari perkembangan ilmu dan teknologi informasi, komunikasi global, media massa, konsumerisme dan kapitalisme pasca Perang Dunia II.

Dalam *Simulation,* Baudrillard menyimpulkan, bahwa sekarang era kita berada pada level/tingkat reproduksi (*fachion*, media, publisitas, informasi dan jaringan komunikasi) pada tingkatan yang secara serampangan disebut Marx dengan sektor kapital yang tidak esensial, artinya dalam ruang simulakra, kode, dan proses kapital global ditemukan.[42] Kita bergerak dari masyarakat "produktive-kapitalis" ke tatanan "cybernetik-neokapitalis" dan sekarang memiliki daya kontrol secara total.[43]

Dalam tatanan akhir ini, simulakra dijadikan sebagai cara untuk pemenuhan kebutuhan masyarakat konsumen atas tanda. Dan sebagai

---

[41]George Ritzer, *Teori-Teori Postmodern* (Yogyakarta: Kreasi Wacana, 2003),165.
[42]Jean Baudrillard, *Simulations*., 99.
[43]*Ibid*., 111.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

masyarakat yang terbanjiri oleh citra dan informasi, membuat simulasi dan citra menjadi suatu hal yang paling diminati dan diperhatikan dalam kebudayaan masyarakat pascamodern. Di sinilah kenyataan diproduksi oleh simulasi berdasarkan model-model (yang tidak memiliki asal-usul atau referensi realitas) dan secara artifisial direproduksi sebagai kenyataan.[44]

Dalam simulasi, referensi antara tanda dengan realitas di dunia nyata tidak ada. simulasi adalah realitas kedua (*second reality*) yang bereferensi pada dirinya sendiri (*simulacrum of simulacrum*). Simulasi tidak mempunyai relasi langsung dengan dunia realitas. bahasa atau tanda-tanda dalam simulasi seakan-akan (*as if*) menjadi realitas yang sesungguhnya, pada hal ia adalah realitas buatan (*artificial reality*). Realitas ciptaan simulasi pada tingkat tertentu akan tampak (dipercaya) sama nyata bahkan lebih nyata dari realitas yang sesungguhnya. Simulasi menciptakan realitas lain diluar realitas faktual dan ini yang disebut Baudrillard sebagai hiper-realitas. Dalam pengertian ini, simulasi menciptakan realitas baru atau tepatnya realitas imajiner yang dianggap real.[45]

---

[44]Chris Barker, *Cultural Studes.*, 166.
[45]Bagong Suyanto, *Anatomi dan Perkembangan Teori Sosial.*, 404.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Simulasi dalam media massa

Proses simulasi menghasilkan yang namanya banalitas konsumsi, banalitas komunikasi, banalitas produksi,[46] ia sangat dipengaruhi oleh perkembangan media massa, *advertising, fashion.*

Sebagai media, media massa dijadikam tempat proses simulasi berlangsung. Dengan segala kemampuan rekayasanya, media massa menciptakan realitas baru. Media massa sebagai bentuk menciptakan berbagai realitas untuk kemudian disiarkan atau dibuat menjadi tontonan massa. Hiper-realitas meniadakan perbedaan antara yang real dan yang fantasi. Dalam hal ini khayalan atau ilusi diangkat ke alam nyata atau dengan kata lain ia angkat menjadi sebuah halusinasi yang mirip dengan yang real itu sendiri.[47]

Televisi, sebagai salah satu contoh media massa yang paling berpengaru, melaksanakan simulasi dengan menciptakan model-model yang akan dijadikan atau dianggap panutan oleh masyarakat. Masyarakat era pasca-modern saat ini terbagi menurut perbedaan tanda yang mereka terima dari siaran televisi, tanda dari prilaku model dan sebagainya. Realitas yang dianggap real oleh massa sebenarnya adalah realitas semu yang mereka tonton

---

[46]*Banalitas konsumsi* terjadi ketika konsumen tidak lagi mengkonsumsi komoditi akan tetapi mengkonsumsi "makna" yang diberikan produsen dalam suatu komoditi (ONH Plus=status sosial kelas tinggi). Banalitas konsumsi ini adalah satu di antara sikap yang dihasilkan dari proses tata kerja simulasi, yaitu banalitas komunikasi dan banalitas produksi. *Banalitas informasi* terjadi ketika dengan metode simulasi media massa menduplikasi realitas menjadi pesan-pesan dalam jumlah yang sangat banyak sehingga membuat penonton (massa) tidak sempat mencerna makna pesan-pesan tersebut. *Banalitas produksi,* yang dihasilkan oleh simulasi kiranya terjadi ketika metode simulasi yang dipakai dalam produksi menghasilkan duplikasi realitas menjadi komoditi-komoditi yang maknanya sengaja diciptakan oleh produsen. Lih. Selu Margaretha, *Hiperrealitas dan Ruang Publik.*, 89.

[47]Jean Baudrillard, *Symbolic Exchange and Death.*, 72

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dari layar televisi. Setiap orang menjadi tergila-gila pada model-model simulasi yang diberikan oleh televisi dan iklan.[48]

Ketika semuanya disimulasikan, hakikat tontonan, yakni menjadi ajang pergulatan antara tontonan tersebut dan makna ataupun yang direpsentasikan menjadi hilang. Dengan demikian simulasi dalam media massa menciptakan *diferensi*, yakni menciptakan suatu usaha penyangkalan terhadap terhadap dunia nyata (yang seharusnya direpsentasikan tontonan). Di sini fantasi dan ilusi menjadi tampak nyata. Yang dipertontonkan oleh media massa adalah citraan-citraan yang menyembunyikan realitas sesungguhnya atau yang sama sekali tidak berhubungan dengan realita.[49]

3. Simulasi dan realitas sosial

Simulasi hadir sebagai akibat dari kemajuan teknologi informasi dan media massa seperti internet, televisi, *handphone* dan sebagainya, yang pada akhirnya menyebabkan individu menjauhi realitasnya. Media massa dipandang oleh Baudrillard sebagai mesin-mesin simulasi yang memegang peran kunci dalam proses reproduksi citra, tanda dan kode. Seluruh citra, tanda dan kode ini kemudian membentuk alam realitas hiper yang sifatnya otonom dan memainkan perannya dalam kehidupan sehari-hari serta menjadi penyebab lenyapnya realitas. menurut Baudrillard simulasi telah

---

[48]*Ibid*,. 78.
[49]Selu Margaretha , *Hiperrealitas dan Ruang Publik.*, 94.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menggantikan representasi, karena simulasi telah membalik representasi.[50] Sebagaimana disampaikan Burhan Bungin, bahwa ruang realitas semu yang diciptakan simulasi tersebut merupakan suatu ruang antitesis dari representasi, yang dalam gagasan Derrida (1978) dikenal sebagai dekonstruksi dari representasi. Dan untuk menggambarkan gagasan simulasi, Baudrillard sendiri menjabarkannya melalui analogi peta. Bila di ruang nyata, sebuah peta merupakan representasi dari sebuah teritorial, maka di dalam model simulasi, petalah yang mendahului teritorial.[51] Realitas (teritorial) sosial, agama, kebudayaan atau politik, sekarang dibangun berlandaskan model-model (peta) fantasi yang ditawarkan televisi, iklan, bintang-bintang layar perak atau tokoh kartun. Tempat-tempat seperti disneyland, Las Vegas, Stadion Wembley, bintang film seperti Angelina Jolie dan bintang sepak bola seperti Christiano Ronaldo atau tokoh kartun Tommy dan Jerry yang menjadi model dalam membangun citra-citra, nilai-nilai dan makna-makna dalam kehidupan sosial, agama, kebudayaan dan politik.

Theodor Adorno dan Max Horkheimer mengatakan, budaya hiburan telah menjadi sebuah proses reproduksi kepuasan manusia dalam media tipuan. Sebagaimana dalam iklan, makna iklan dalam media massa telah ditempatkan sebagai realitas sosial yang sebenarnya, bukan sebagai realitas palsu.

---

[50]Ratna Noviani, *Jalan Tengah Memahami Iklan.*, 65-66.
[51]*Ibid.*, 64; Jean Baudrillard, *Simulations and Simulacra*, ter. Sheila Farea Glaser (Michigan), 2-3.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Maksudnya realitas sosial yang ada dalam iklan media massa telah dimaknakan sebagai sesuatu yang nyata terjadi (hiper-realitas).[52]

Dalam wacana simulasi, manusia mendiami satu ruang realitas yang di dalamnya perbedaan antara yang nyata dan fantasi atau yang benar dan palsu menjadi sangat tipis, manusia hidup di dalam ruang khayali yang nyata. Televisi atau dunia fantasi, pada kenyataannya sama nyatanya dengan pelajaran sejarah atau etika di sekolah, sebab ia sama-sama menawarkan informasi dan membentuk sikap dan gaya hidup manusia. Bahkan dongeng Tommy and Jerry dan Superman justru lebih ampuh dari pelajaran etika dalam membentuk karakter seorang anak, sebagaimana iklan *shampoo* di televisi lebih ampuh dari filsafat populer manapun dalam membantu manusia mendaptkan citra diri dan makna hidupnya,[53]

Walaupun realitas dalam simulasi (hiper-realitas) hadir dalam bentuknya yang hanya ada dalam media massa dan hidup dalam dunia maya, imajinatif. Namun dalam maknanya realitas tersebut menjadi nyata atau hidup dalam alam pemikiran pemirsanya dan hidup di tengah-tengah masyarakat sebagai bentuk dari pengetahuan masyarakat; menjadi kesadaran umum, opini maupun wacana publik hingga akhirnya berlahan-lahan membunuh realitas itu sendiri.

---

[52]Burhan Bungin, *Konstruksi Sosial Media Massa* (Jakarta: Prenada Media Group, 2008), 120.

[53]Yasraf Amir Pilliang, *Dunia Yang Dilipat, Tamasya Melampaui Batas-Batas Kebudayaan* (Bandung: Matahari, 2011), 161.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dan yang demikian itu merupakan sebuah gambaran dari proses simulasi hingga membentuk hiperrealitas.[54]

Misalnya, dalam iklan sabun yang memakai model perempuan cantik. Secara tidak sadar masyarakat menginginkan semua yang ada di iklan itu, baik sabun ataupun menjadi seperti perempuan dalam iklan tersebut, hal inilah yang disebut simulakra. Sehingga secara tidak sadar masyarakat terpengaruh oleh keadaan simulasi; untuk membeli, memilih, dan melakukan segala cara untuk mendapatkan apa yang ditawarkan media tersebut. Di sini cantik-buruk dalam dunia fashion menjadi penanda era reproduksi dan simulasi. Tanda-tanda yang dihasilkan oleh simulasi hanya bisa dilihat, dialami dan mungkin dinikmati tanpa ada signifikasinya.[55]

C. Makna Haji Dalam Perspektif Teori Simulasi

Di era modern saat ini di mana teknologi informasi/media informasi memainkan peran utama dalam konstruksi realitas sosial dan budaya manusia. Menurut Mc Luhan, tidak hanya realitas sosial yang dipengaruhi melainkan

---

[54]Burhan Bungin, *Konstruksi Sosial Media Massa..*, 183; Dalam konteks keilmuan, hiper-realitas bisa terjadi karena dalam dirinya memiliki dua sifat yang dominan, pertama dia lahir dari ketidakmampuan kesadaran atau pikiran seseorang dalam membedakan realitas dan fantasi, dan hal ini dapat dianalogikan dengan imajinasi seseorang yang sedang jatuh cinta. Kedua hiperrealitas identik dengan solusi di angan-angan, yaitu proses menjadikan sesuatu non empirik menjadi fakta hingga sulit dibedakan.

[55]*Ibid.*, 184.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pemikiran manusia itu sendiri.[56] Sebagai bentuk reaksi atas perkembangan teknologi, Baudrillard mengatakan bahwa realitas sosial dan kebudayaan manusia saat ini berada dalam sebuah realitas yang disadari nyata padahal semu, sebuah realitas yang dibentuk media massa melalui model-model simulasi (citra, kode, tanda) mampu menciptakan realitasnya yang fantastik (hiper). Sehingga yang apa disajikan media seperti keindahan, romantis, kekejaman dak kriminalitas akan tampak lebih indah, lebih romantis, lebih kejam dan lebih kriminal dari yang dapat dibayangkan oleh akal sehat. Sehingga bagi massa yang panik, ia akan menyerap energi realitasnya, namun tidak mampu membiaskannya, ia menyerap setiap tanda, makna dan pesannya, namun tidak mampu memantulkan dan mencernanya, karena mereka sudah menjadi sekumpulan mayoritas yang diam. Layaknya segala sesuatu (tontonan film, informasi berita, iklan, tips diet) menarik mereka bagaikan magnet dengan tanpa tidak meningglkan bekas (nilai dan makna luhur). Televisi misalnya, ia dapat menarik massa ratusan juta orang untuk sebuah tontonan sepak bola, yang demikian ini bukanlah makna yang dicari penonton melainkan semacam ekstasi dan kedangkalan ritual.[57]

Terkait dengan bagaimana media menciptakan realitasnya, Hudjolly mengambarkan, jika sebuah media mengasumsikan atau ingin menampilkan seorang tokoh saleh dalam sebuah cerita adegan. Maka untuk menampilkan sosok yang

---

[56]Wiliam I. Rivers, *Media Massa dan Masyarakat Modern*, ter. Haris Munandar (Jakarta: Prenada Media, 2004), 36.

[57]Idi Subandy Ibrahim, *Lifestyle Ecstasy; Kebudayaan Pop dalam Masyarakat Komiditas Indonesia* (Yogyakart: Jalasutra, tt),180; Yasraf Amir Pilliang, *Dunia Yang Dilipat.*, 166.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

saleh media hanya menjadikan yang berkaitan denga kesolehan seperti sabar, lembut dan penyantun diduplikasi ke dalam citraanya.[58] Sabar digambarkan dengan sikap yang tidak pernah melawan, lembul dalam tutur kata dan sikap yang lemah lembut, penyantun dengan citraannya yang suka memberi. Akan tetapi gamabaran contoh di atas lebih kepada gambaran tentang representasi.

Wacana estetika kontemporer saat ini telah memasuki satu kondisi yang di dalamnya tabir antara realitas dan fantasi semakin tipis, banyak hal yang sebelumnya dianggap fantasi kini menjadi realitas. Sebuah obyek dapat mewakili realitas melalui penandanya, yang mempunyai makna dan petanda tertentu. Dalam hal ini berarti realitas sebagai referensi dari penanda. Namun bisa juga sama sekali tidak mengacu pada satu referensi atau realitas tertentu karena ia sendiri adalah fantasi atau halusinasi yang telah menjadi realitas. ini yang disebut Jean Baudrillard; hiper-realitas.[59] Hiper-realitas dalam kebudayaan akan menggiring masyarakat kontemporer pada semacam pendangkalan budaya, demikian halnya hiper-realitas dalam keagamaan, akan mengarahkan masyarakat pada pendangkalan agama, yang hanya menjadikan peran agama berada pada tatanan formalitas dan pendangkalan ritualitas. Untuk menjadi orang bertaqwa dan saleh cukup dengan berpakaian busana muslim dan melakukan perjalanan haji. Jadi dalam hiper-realitas terdapat unsur-unsur pendistorsian (memutar-balikan) fakta realitas.

---

[58]Hudjolly, *Imaglogi Strategi Rekayasa Teks* (Yogyakarta: Arruzz Media, 2011), 79.
[59]Yasraf Amir Pilliang, *Dunia Yang Dilipat.*, 200.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Yasraf Amir Pilliang menjelaskan, bahwa simulasi digunakan oleh Jean Baudrillard untuk menjelaskan model produksi seni dan kebudayaan massa dalam masyarakat konsumen. Masyarakat konsumen selalu membutuhkan diferensiasi (perbedaan),[60] *fashion* dan perubahan terus menerus, sementara modernisme tidak sanggup memenuhi semua kebutuhan tersebut, maka yang diproduksi saat ini bukan lagi realitas melainkan hal yang fantasi, nostalgia, halusinasi, mimpi dan *science fiction* melalui citra, tanda dan kode. Dan yang demikian ini mendapatkan bentuknya dalam media massa seperti televisi, film dan periklanan.

Jika simulasi adalah model produksi, maka hiper-realitas adalah ruang yang dihasilkannya.[61] Model produksi dari simulasi adalah sebuah proses pengimitasi-an terhadap realitas tanpa realitas asli (representasi), dan dengan media massa hasilnya akan nampak lebih nyata dari pada yang nyata, sehingga memampukan-nya menjadi tolok ukur bagi yang nyata. Metode simulasi mampu menggantikan tanda dengan petanda baru untuk dikonsumsi, sehingga tanda kehilangan makna dalam dirinya. Dan realitas bentukan semulasi ini disebut dengan hiper-realitas. Dan awal dari era hiper-realitas adalah bangkrutnya makna, petanda dan realitas karena sudah dimonopoli oleh permainan tanda, citra dan kode yang di-

---

[60]Diferensiasi (perbedaan) adalah tanda paling berpengaruh dalam kehidupan masyarakat modern. Keberadaannya adalah akibat dari pengaruh perkembangan globalisasi, teknologi informasi dan kapitalisme, sebagaimana halnya simulasi. Lih. Irwan Abdullah, *Konstruksi dan Reproduksi Kebudayaan* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), 109.

[61]Hiper-realitas (*hyperrealitas*) Jean Baudrillard ini pada dasarnya adalah sebuah terminologi baru yang hadir akibat dari kurang memadainya analisa semiologi (dalam perkembangan post-strukturalisme dengan post-modernitas) untuk menjelaskan berbagai fenomena-fenomena kebudayaan yang melampaui realitas, dalam kultur kapitalisme, konsumerisme, komunikasi, informasi, pasar, komoditas, masyarakat konsumen, kebudayaan pop, dunia fantasi. Lihat. Syaom Barliana, *Semiotika tentang Membaca Tanda-tanda* (Bandung: ttp, 2008), 10.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

manipulasi. Masyarakat membeli produk dengan cara tanda yang dilekatkan pada suatu produk.[62] Di dalam realitas agama, hiper-realitas agama berarti bangktutnya akan realitas agama. Artinya sistem pertandaan dalam agama yang terkait dengan makna, realitas, kejujuran, kebenaran, fakta dan nilai spiritual musnah dan tergantikan (distorsi) dengan unsur lain yang nampak absurd dan ganjil, akibatnya batasan antara yang nyata dan yang absurd, baik dan buruk, kebenaran dan kepalsuan dalam realitas keagamaan sekarang menjadi kabur dan ritualitasnya dijadikan sebagai kegitan formalitas belaka tanpa meninggalkan bekas makna.

Demikian dalam fenomena haji, bukan makna haji (pelajaran spiritual, hikmah, nilai moral dan nilai kedalaman) yang dikonsumsi melainkan semangat kepuasan hasrat semacam banalitas konsumsi, kepuasan hasrat karena berganti status dalam masyarakat sebagai yang berstatus "pak haji" dan legitimasi ketaqwaan dan keagamaan dari masyarakat. Marwan Ja'far menegaskan, di Indonesia ritual haji sudah menjadi status sosial di tengah-tengah masyarakat. Dalam strata sosial, orang yang sudah menunikan haji dianggap orang yang sudah sempurna agama sehingga perlu dihormat dengan panggilan "pak haji" dan secara ekonomi ia berada dalam golongan kelas atas atau pengakuan lainnya.[63]

Jika dalam metode simulasi Baudrillard bangkrutnya realitas agama dan dangkalnya spiritualitas lebih disebabkan oleh permainan tanda yang di-manipulasi dan lepas dari realitasnya (yang sarat dengan unsur spiritual). Maka

---

[62]*Ibid.*, 278; Hudjolly, *Imaglogi Strategi Rekayasa Teks.*, 17.
[63]Marwan Ja'far, "Haji; Spiritual dan Sosial", *Repulika* (12 November 2010).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

lain halnya dalam pemikiran Roland Barthes, untuk menyikapi tentang bangkrutnya makna dan realitas, ia menggunakan teori mitos melalui metode semiologi-nya, yaitu *denotation* (literal) dan *connotation* (metabahasa) yang dijelaskan dalam bukunya "*mythologies*" (1957). Menurutnya, tanda-tanda dalam budaya bukanlah sesuatu yang polos dan murni, namun sebaliknya tanda-tanda justru memiliki kaitan yang kompleks dengan reproduksi ideologi.[64] Lebih lanjut Barthers mengatakan bahwa sekarang ini mitos juga merupakan sebuah pesan, bukan konsep, gagasan atau objek. Lebih khusus mitos didefinisikan dengan "bagaimana caranya mengutarakan pesan"; oleh sebab itu, ia adalah hasil dari ucapan (*parole*) bukan bahasa (*langue*). Dalam ideologi, apa yang dikatakan adalah yang penting dan memberikan penyamaran. Dalam mitos, yang penting adalah cara ia mengatakan apa yang harus dikatakannya, dan ini menyesatkan. Sebenarnya mitos itu bukan kebohongan atau pengakuan; ia adalah pembelokan.[65]

Berikut ini gambaran tentang mitos Barthes, seorang Syekh kondang Makkah (baca; syekh Ismail) sedang mengisi mimbingan manasik haji pada jamaah haji, diambil dari brosur penyelenggara haji VIP *Ebadwisata*, bagi para pembaca mitos, Syekh Makkah ini menjadi salah satu ikon/fasitas istimewa yang diberikan *Ebadwisata* pada jamaahnya dalam melaksanakan ibadah haji. Dalam contoh tersebut seorang syekh dijadikan sebagai ikon agar bisa memberikan daya tarik pada konsumen (banalitas konsumsi). Pada contoh tersebut, seorang syekh yang

---

[64]Syaom Barliana, *Semiotika tentang Membaca Tanda-tanda.*, 7.
[65]John Lechte, *50 Filsuf Kontemporer.*, 193

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

memberikan bimbingan manasik pada jama'ah haji Ebadwisata adalah denotasi, sedangkan konotasinya adalah Ebadwisata merupakan biro terbaik dalam layanan terbaik.

Demikianlah fenomena perkembangan kebudayaan masyarakat modern saat ini, di mana peran teknologi informasi telah menjadi sesuatu yang tidak terpisahkan dalam realitas masyarakat modern. Melalui tangan-tangan kapitalisme, kemajuan modernisme banyak melahirkan prinsip-prinsip baru seperti transformasi (perubahan), imanensi, diferensiasi (perbedaan) dan simulasi, kemudian melahirkan budaya populer, budaya komoditas, gaya hidup konsumerisme dan permainan citra yang pada tingkat kedalaman tertentu menyeret realitas keagamaan ke dalam pengaruh perkembangannya. Dalam masyarakat konsumer, ia menganggap aktivitas keagamaan sebagai gaya hidup (durasi, intensitas, kuantitas), penggunaan waktu, ruang, uang, dan barang di dalam kehidupan keagamaan. Prof. Dr. Irwam Abdullah dalam bukunya "*Konstruksi dan Reproduksi Kebudayaan*" penyitir pandangan Mike Featherstone (1990) ia mengatakan terdapat tiga hal yang menandakan adanya pergeseran masyarakat modern saat ini, yaitu dominannya nilai simbolis barang, proses estetisasi kehidupan dan melemahnya sistem referensi tradisional.[66]

Semua itu merupakan dampak dari kemajuan teknologi informasi, di mana teknologi banyak berperan dalam proses reproduksi citra, tanda dan simbol yang mengakibatkan realitas masyarakat terkonstruk oleh realitas yang datang dari

[66] Irwam Abdullah, *Konstruksi dan Reproduksi Kebudayaan.*, 108.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

media massa. Sehingga masyarakat berada dalam kenyataan yang semu, penuh dengan kesadaran palsu dan penuh dengan mimpi yang tidak meninggalkan bekas (nilai dan makna luhur).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id