

## **BAB IV**

### **ANALISA TERHADAP MUSIK DANGDUT KOPLO MENURUT PERSPEKTIF TEORI *SIMULACRA* JEAN BAUDRILLARD**

Musik dangdut koplo adalah modifikasi dari musik dangdut. Dangdut koplo mengalami modifikasi dengan tujuan untuk menegaskan eksistensi musik dangdut dalam dunia hiburan tanah air. Perkembangan jaman, mempengaruhi fluktuatifnya minat masyarakat untuk memilih jenis aliran musik yang disukainya berdasarkan perbedaan rasa masing-masing orang. Perbedaan rasa dan nuansa itulah yang menjadikan lagu-lagu dangdut koplo terbagi ke dalam beberapa kategori yang menunjukkan bahwa aliran ini begitu lengkap dan fleksibel.

Berikut ini analisa terkait pembagian kategori lagu-lagu dangdut koplo. Pertama, berasal dari lagu dangdut original (klasik) yang didaur ulang dengan sentuhan kekinian oleh grup-grup musik dangdut koplo jawa timur hingga tidak terkesan kuno. Kedua, dangdut koplo asli, maksudnya bahwa peluncuran pertamanya memang digarap secara koplo. Ketiga, berasal dari lagu daerah, bahwa koplo pertama kali lahir dari daerah-daerah sehingga lagu yang ditampilkan cenderung bersifat kedaerahan. Keempat, berasal dari aliran musik selain dangdut (pop, rock, dan disko) yang digarap dengan aransemen koplo, dengan tidak meninggalkan instrument dan irama dangdut, meski tanpa unsur alat musik dangdut.

Musik dangdut bisa dikatakan koplo jika memenuhi unsur di atas. Juga bisa ditandai dengan adanya pelantunan lirik dan beberapa ungkapan yang mengentak hebat, penuh semangat, mengajak pada kehebohan yang bersifat fantastis, erotis, dan sensual. Selain itu juga adanya gerakan yang menggoyang panggung dengan penampilan ekstrem biduanita berbusana minim dan menggoda iman. Juga sekaligus permainan alat musik, seperti gendang, yang atraktif dan variatif. Sebuah musik dangdut koplo bisa dikatakan menggila jika penontonnya menikmati dengan penuh rasa gairah dan emosi yang berlebihan. Menunjukkan bagaimana sebuah penampilan (citra) mampu menghipnotis penontonnya.

Dalam buku *Symbolic Exchange and Death*, Jean Baudrillard menjelaskan pola perkembangan simulasi. Ada tiga tatanan revolusi *simulacra* atau hubungan antara tanda (citra) dan realita, yaitu fase *Counterfait*, *Production*, dan *Simulation*. Pertama adalah fase *simulacra* yang beroperasi pada kisaran nilai hukum alam. Kedua adalah fase *simulacra* yang beroperasi pada nilai hukum pasar. Dan ketiga adalah fase *simulacra* yang beroperasi pada nilai hukum struktural (nilai membentuk struktur dan membeli makna realitas).<sup>1</sup>

Berdasarkan ketiga fase *simulacra* di atas, bahwa musik dangdut menjadi produk yang dikonsumsi. Musik dangdut bukan lagi menjadi musik etis, melainkan sudah menjadi musik estetis setelah adanya musik dangdut koplo. Hal ini menunjukkan adanya pergeseran di dalam perkembangan musik dangdut yang dikonstruksi oleh kaum kapitalis menjadi salah satu obyek peningkatan nilai pemasaran.

---

1. Jean Baudrillard, *Symbolic Exchange and Death*, terj. Hamilton Grant, (London: SAGE Publications, 1998), hlm. 50.

Menurut Baudrillard, simulakra dijadikan sebagai cara untuk pemenuhan kebutuhan masyarakat konsumen atas tanda. Dan sebagai masyarakat yang dibanjiri 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.<sup>2</sup>

Baudrillard dengan jelas menyatakan bahwa kebudayaan kontemporer sangat dipenuhi oleh imaji-imaji (citra-citra) dan televisi, film, serta iklan. Sehingga bentuk pemberitaan media massa mengakibatkan perbedaan antara yang nyata dan yang diimajinasi (*real and imagined*), atau kebenaran dan kekeliruan tidak tampak lagi, ia bahkan sampai pada pernyataan bahwa imaji atau citra tidak lagi berfungsi sebagai representasi realitas. Imaji dalam kebudayaan kontemporer adalah realitas itu sendiri. Oleh karena itu, kehidupan manusia hanyalah simulasi (*simulation*) dari realitas dalam arti simulasi itu yang mengkonstruksi apa yang dianggap realitas. Konsekuensinya adalah pengalaman-pengalaman tentang dunia telah dimediasi lewat banyak imaji atau citra yang dihadapkan setiap hari melalui media massa.

Konsep Baudrillard yang digunakan untuk menjelaskan hubungan antara realitas dan representasi dari realitas adalah “*Simulacrum*” dan “Hiperrealitas”. Menurutnya, satu *simulacrum* adalah imaji atau representasi dari sesuatu yang direpresentasikannya itu.

---

2. Chris Baker, *Cultural Studies*, (Bantul: Kreasi Wacana, 2011), hlm. 166.

Fenomena menarik terkait dengan imaji yang mendahului realitas adalah tayangan musik dangdut koplo yang memberikan suguhan tentang penggambaran seni bersifat sensual dan erotis pada suatu daerah tertentu. Tayangan itu, yang seharusnya hanya menjadi representasi dari ruang nyata, telah menjadi realitas tersendiri. Tayangan itu (video) telah menggantikan posisi ruang nyata riil dan menjadi sumber utama reproduksi. Dengan menggunakan bahasa Baudrillard, itu adalah 'hiperrealitas'. Bahwa simulasi bukan lagi merujuk pada 'ada'nya wilayah dalam ruang nyata sebagai substansi itu sendiri. Reproduksi dari simulasi itu adalah suatu yang hiperreal.

Berangkat dari situ, jelas bahwa hiperrealitas menjadi sebuah realitas yang semu. Sebab hiperrealitas tidak memiliki rujukan yang kuat dari realitas, namun hiperrealitas berkembang dengan sendirinya membentuk realita baru yang penuh rekayasa. Media massa menjadi ruang terbaik hiperrealitas. Media massa merepresentasikan hiperrealitas menjadi realitas palsu.

Tayangan musik dangdut koplo merupakan simulasi yang menayangkan kondisi realitas kehidupan. Hiperrealitas dangdut koplo terjadi ketika musik ini sudah tidak lagi berfungsi sebagaimana mestinya dan berkembang dengan beban berlebih pada kualitas dan kuantitasnya. Dengan hadirnya hiperrealitas dalam simulasi media massa yang tampak riil, membuat masyarakat menjadikan sesuatu yang hiperreal tersebut ke arah sesuatu yang dianggapnya real. Sehingga dengan meleburnya hiperreal ke arah real sudah tidak ada batasan antara keduanya.

Sebagaimana dalam dangdut koplo, moral menjadi tema utama yang selalu diungkit terkait dengan layak atau tidaknya musik ini dipertahankan. Hiperrealitas menjawab keraguan tersebut dengan menjelaskan bahwa realitas dari dangdut koplo adalah musik yang nikmat untuk dinikmati dan akan terus berkembang. Sehingga menjadi hal yang biasa ketika ada sesuatu yang berlebihan terhadap musik ini, yang tidak terlepas dari kefanatikan. Meskipun hiperrealitas dari realitas musik dangdut bertentangan dengan moral, namun itu sudah menjadi kearifan lokal yang harus diterima.

Kata moral selalu mengacu pada baik-buruknya manusia *sebagai manusia*. Norma-norma moral adalah tolok ukur untuk menentukan betul-salahnya sikap dan tindakan manusia dilihat dari segi baik-buruknya sebagai manusia dan bukan sebagai pelaku peran tertentu dan terbatas.<sup>3</sup> Dangdut koplo sebagai hiperrealitas moral memiliki beberapa aspek permasalahan, di antaranya adalah kebebasan eksistensial yang menjawab keraguan masyarakat pada umumnya terhadap nilai-nilai positif yang dilahirkan oleh dangdut koplo.

Moralitas tanpa pendasaran yang hanya diomongkan saja, tidak mempunyai dampak karena tidak memberi motivasi. Tetapi moralitas yang memberikan motivasi hanya dapat melakukannya dengan mempengaruhi cinta diri. Tetapi apa yang berasal dari cinta diri tidak memiliki nilai moral.<sup>4</sup>

Dalam banyak masyarakat, norma moral yang terlalu rigoris cenderung mendorong perempuan untuk bersembunyi di dalam rumah. Biasanya dengan

---

3. Franz Magnis-Suseno, *Etika Dasar*, (Yogyakarta: Kanisius, 1987), hlm. 18.

4. Franz Magnis-Suseno, *13 Model Pendekatan Etika*, (Yogyakarta: Kanisius, 1998), hlm. 159.

alasan melindungi perempuan, suatu norma atau hukum dibuat, tetapi akhirnya justru semakin membatasi dan memojokkan perempuan. Bagi perempuan, ruang publik menjadi semakin dipersempit sehingga kemampuan-kemampuan mereka kurang berkembang. Lebih parah lagi, sering pemberlakuan moral tidak didahului dengan diskusi dari berbagai pihak dan studi yang serius.

Dalam konteks ini, penilaian moral yang bertanggungjawab mengandaikan ada verifikasi, artinya bila dilihat dari sudut logika, dalam silogisme, premis minor selalu berhubungan dengan fakta. Apa yang terkait dengan fakta harus bisa diverifikasi. Misalnya, perlu suatu penelitian serius bahwa cara berpakaian tertentu oleh beberapa perempuan mendorong meningkatnya perkosaan. Yang terpenting ialah bagaimana supaya hukum yang melarang pornografi jangan sampai membuat perempuan justru menjadi korban lagi. Bahayanya adalah bahwa koersi dalam bentuk peraturan cara berpakaian, tampil, dan definisi seni justru membidik untuk membatasi perempuan. Dampaknya lingkup perempuan semakin dibatasi.

Kecenderungan media untuk menampilkan yang sensasional atau spektakuler mempengaruhi insan media sehingga mudah tergoda mempresentasikan pornografi karena paling mudah memancing kehebohan. Dari sini kelihatan bahwa perdebatan tentang pornografi bukan hanya masalah melulu konseptual, tetapi menyangkut masalah pengambilan sikap moral dan politik. Permasalahan pornografi menjadi pelik karena pertama, berhadapan dengan masalah kebebasan berekspresi, terutama bila mengandung nilai seni. Kedua, bagaimana menghadapi hak akan informasi. Ketiga, bagaimana menjamin hak

untuk memenuhi pilihan pribadi, bila ini tidak melukai orang lain, bahkan bila nilai seni dan pendidikannya dianggap meragukan. Menghadapi ketiga masalah itu, langkah pertama ialah menentukan batas pornografi supaya tidak dialihkan hanya menjadi masalah relativisme. Masalah pornografi bukan masalah relativis bila mempertimbangkan setidaknya empat acuan: pertama, mempertimbangkan konsepsi umum tentang seni. Kedua, mempertimbangkan konsepsi moral. Dasar hukum moral umum ialah apakah mengakibatkan dehumanisasi atau terjadi pengobyekan manusia. Ketiga, perlu diperhitungkan reaksi emosional yang ditimbulkan. Keempat, perlu dipertimbangkan pandangan dari berbagai teori psikologis. Dari keempat pertimbangan itu, penting untuk mendefinisikan secara lebih bertanggungjawab pembedaan seni dan pornografi, termasuk pembedaan antara pornografi dan erotisme.

Untuk menghindari kecenderungan argumen otoritas, logika pornografi lebih jernih dipahami bila dianalisa melalui mekanisme manipulasi ikon. Ikon merupakan tanda yang mirip dengan apa yang digambarkannya. Ikon mau seperti aslinya atau yang diacunya (foto atau gambar), bahkan kalau bisa lebih dari sekedar aslinya (hiperrealitas).

Dalam pornografi, gambar ingin memberikan semua yang ingin diketahui dan langsung tanpa membutuhkan saat untuk merenung. Gambar harus jelas dan sederhana sesuai dengan aslinya, bahkan lebih dari nyata (hiperrealitas), misalnya dengan menonjolkan bagian-bagian tertentu dari tubuh. Penampilan gambar atau

tulisan tidak boleh menimbulkan ambiguitas sehingga tidak dibutuhkan lagi penafsiran.<sup>5</sup>

Tidak jelasnya atau meleburnya batasan antara seni dan pornografi dalam penampilan musik dangdut koplo membuat aliran musik ini sering diidentikkan dengan musik erotis. Masyarakat awam hanya memandang bahwa dangdut koplo adalah simbol dari pornografi. Maka ketika pemerintah menerbitkan UU anti pornografi dan pornoaksi, para insan musik dangdut, terutama dangdut koplo merasa terbatas ruang geraknya.

Dalam UU tersebut, pemerintah berharap adanya batasan yang jelas antara seni dan moral. Bahwa meskipun seni itu bebas, namun tidak sepenuhnya bebas secara liar, karena kita hidup di wilayah yang menjunjung tinggi nilai moral dan adat ketimuran. Moral bergerak menjadi batas dari ke-hiperrealitas-an manusia untuk melakukan aktifitas seni. Selama manusia mengerti bahwa seni adalah etika, maka selamanya akan terjaga kebaikan seni dan manfaat seni sebagai pedoman menjalani hidup.

Dalam pandangan Baudrillard, kita sekarang memang hidup dengan sebuah budaya dangkal berupa “TV sebagai dunia”, dan yang bisa kita lakukan hanyalah menonton aliran pelbagai citra tanpa peluang ke arah penilaian moral. Yang tersisa sekarang hanyalah gerombolan massa, mayoritas bungkam (*silent majority*), sebuah lubang hitam yang menyerap overproduksi energi dan informasi dari media, dan yang secara antusias melahap permainan memikat tanda-tanda

---

5. Haryatmoko, *Dominasi Penuh Muslihat*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2010), hlm. 137-138.



yang tanpa akhir. Akibatnya lebih jauh, distingsi antara pelbagai budaya (tinggi, rakyat, populer atau kelas) menyingkir memberikan jalan kepada gerombolan massa yang sangat besar yang bersimulasi dan bermain dengan overproduksi tanda-tanda.<sup>6</sup>

Hal yang unik terjadi dalam perkembangan musik dangdut koplo adalah musik ini terus berkembang meski di sebagian golongan masyarakat tidak menyukai pertunjukannya. Di sebagian masyarakat pesisir utara pulau Jawa, dangdut koplo berkembang pesat. Pada umumnya dangdut koplo dimainkan di tempat terbuka, semacam konser. Para biduanitanya memakai pakaian yang minim, sehingga membuat banyak pria menyukai pertunjukkan ini. Kondisi ini mengilhami pencipta lagu untuk menciptakan sebuah lagu yang menggambarkan kondisi demikian, lagu tersebut berjudul “*bukak tithik jos*”, lagu tersebut tidak bermaksud menjelaskan keburukan penampilan dangdut, melainkan untuk menunjukkan kepada pemirsa tentang sisi lain dari dangdut. Maka dengan penampilan yang seronok tak heran jika kemudian berkembang budaya sawer. Sawer terjadi sebagai akibat pemuasan nafsu manusia yang mengalami ekstasi dan masuk ke dalam dunia hiperrealitas yang tanpa dia sadari telah membawanya masuk sebagai individu yang terjebak dalam realitas semu. Sawer adalah budaya bagi-bagi uang oleh penonton kepada biduanita yang tampil. Tak jarang hal ini bisa jadi ajang pamer kaya antara sesama penyawer.

Dari fenomena sawer tersebut, menjelaskan bahwa dangdut tidak sekedar hanya menjadi barang konsumsi, melainkan juga gaya hidup. Penyawer tidak

---

6. Hikmat Budiman, *Lubang Hitam Kebudayaan*, (Yogyakarta: Kanisius, 2002), hlm. 50.

pernah merasa rugi kehilangan banyak uang, karena mereka merasakan kenikmatan sebanding dari harta yang dikeluarkan, selain itu juga kondisi emosional yang sudah berada pada titik ekstasi yang ekstrem. Kesadaran menjadi lepas demi sebuah harga diri di depan penonton yang lain. Bahkan terkadang ada penyawer yang semena-mena dan merasa bahwa dengan ia bisa menyawer, seakan-akan satu panggung sudah menjadi miliknya. Hal ini akhirnya menyebabkan gesekan antara penonton yang berujung dengan kericuhan.

Gesekan antara penonton dalam menikmati pertunjukkan, juga bukan hanya terlihat dari bagaimana penonton mampu memberikan saweran paling banyak. Pengaruh alkohol yang dinikmati sembari bergoyang dengan iringan koplo yang menghentak *audience* secara energik. Membuat sebagian merasa bahwa gesekan dari goyangan penonton lain sebagai gangguan. Maka dengan kesadaran yang menurun, semua menjadi tak terkendali dan akhirnya berujung pada tawuran.

Fakta-fakta lapangan seperti inilah yang menyebabkan musik dangdut koplo semakin sulit diterima oleh kalangan yang menjunjung tinggi moral dan etika. Peningkatan atau *progres* yang berlebihan dari fungsi dangdut yang sebenarnya, membuat dangdut terlihat bukan hanya sekedar musik untuk dinikmati, tetapi sudah menjadi ladang bisnis untuk kapitalis.

Kefanatikan yang berlebihan terhadap dangdut koplo menjadi daya tarik bagi kaum kapitalis untuk melahap ekonomi masyarakat. Tidak bisa dipungkiri bahwa dangdut koplo menjadi musik rakyat yang sangat murah secara finansial.

Dalam beberapa hajatan, masyarakat tidak melepaskan kesempatan untuk tidak mendatangkan grup orkes melayu sebagai penghibur.

Dangdut seolah sudah mendarah daging dalam jiwa masyarakat kalangan menengah ke bawah. Ini tak terlepas dari sejarah dangdut yang tercipta dari kalangan kaum marjinal yang sulit mendapatkan hiburan selayaknya raja-raja di singgasana keraton. Bahwa bagaimana kondisi mereka yang namanya pesta hajatan, belum dikatakan merayakan pesta jika tidak menyajikan pertunjukkan musik dangdut.

Dari contoh itu, cukup jelas ketika Baudrillard menyatakan suatu dunia hiperreal adalah situasi di mana tidak ada lagi pembatas antara ‘yang riil’ dan ‘yang imajiner’. Contohnya lagi adalah ketika jaringan-jaringan televisi menampilkan hal yang samar antara fakta, opini, olahraga, politik, cuaca, dan hiburan. Semua yang ditampilkan itu tidak lagi merepresentasikan realitas.

Dalam perkembangannya, dangdut koplo sudah masuk ke dalam era industri musik yang kompetitif dan penuh dengan persaingan. Sehingga di beberapa tempat bermunculan grup-grup musik dangdut koplo yang menyebabkan masyarakat semakin merasakan kefanatikan terkait hal yang demikian. Tidak berlebihan kiranya musik dangdut menjadi komoditi pasar yang menguntungkan.

Bahwa dengan menjadikan musik dangdut sebagai komoditi pasar, ini semakin membuat masyarakat diciptakan menuju budaya yang konsumer. Artinya musik dangdut sudah tidak lagi sekedar menjadi musik yang didengarkan, tapi juga dinikmati bahkan melebihi batasnya, bisa berupa penguatan identitas

kedaerahan serta menjadi gaya hidup baru di era kontemporer, hingga tanpa sadar (ekstasi) masyarakat memasuki kondisi yang ekstrem. Kelebihan terhadap fungsi nilai yang ini, menurut Baudrillard disebut sebagai Hiperrealitas.

Hiperrealitas sesungguhnya adalah proses pengangkatan atau peningkatan realitas melalui citraan media massa dan teknologi simulasi yang lain. Proses pencitraan tersebut bisa berupa kode dan simbol. Hiperrealitas tidak memiliki rujukan atau referensi pada realitas, melainkan merujuk pada dirinya sendiri (*self-reference*).<sup>7</sup>

Menurut Jean Baudrillard ekstasi adalah kondisi mental dan spiritual di dalam diri setiap orang yang berputar secara spiral, sampai pada satu titik ia kehilangan setiap makna, dan memancar sebagai sebuah pribadi yang hampa. Seseorang yang tenggelam di dalam pusaran siklus hawa nafsunya, pada titik ekstrem menjadi hampa akan makna dan nilai-nilai moral. Bagi seseorang yang tenggelam dalam ekstasi, dunia ini tidak bersifat dialektis, melainkan bergerak menuju titik ekstrem; tidak menuju ke arah rekonsiliasi atau sintesis moral, melainkan ke arah dekonstruksi segala asumsi-asumsi moral.<sup>8</sup>

Di dalam masyarakat konsumer dan ekstasi yang seluruh energi dipusatkan bagi pembebasan dan pemenuhan hawa nafsu, di dalamnya diskursus komunikasi tidak lagi ditopang oleh sistem makna dan pesan-pesan, melainkan oleh sistem bujuk rayu—sebuah sistem komunikasi yang menjunjung tinggi kepalsuan, ilusi, dan penampakan daripada makna-makna.

---

7. Bagong Suyanto, *Anatomi dan Perkembangan Teori Sosial*, (Yogyakarta: Aditya Media Publishing, 2010), hlm. 401.

8. Yasraf Amir Piliang, *Sebuah Dunia yang Dilipat*, (Bandung: Mizan, 1998), hlm. 44.

Ketika manusia diperbolehkan melihat, mempertontonkan, melakukan, atau merepresentasikan yang sebelumnya dianggap amoral dan tabu, maka sebenarnya sudah tidak ada lagi rahasia di dalam dunia realitas. Bahkan, realitas seksual itu sendiri sebenarnya sudah tidak ada, sebab ia hanya bisa ada bila, masih ada sesuatu yang dirahasiakan, yang direpresentasikan, dan difantasikan. Yang tersisa sekarang melalui perkembangbiakkan bentuk-bentuk baru (pelanggaran) citra seksual adalah hiperrealisme kesenangan.

Media massa menjadi penyebab utama lahirnya hiperrealisme kesenangan. Media massa menyuguhkan tayangan berupa simulasi yang tak lagi rahasia dan tidak ada batasan yang jelas antara realitas dan hiperrealitas. Hal inilah yang mengkonstruksi pemikiran masyarakat dan mampu mempengaruhi kehidupan sosial. Sehingga batasan untuk melakukan hal berbentuk pelanggaran moral dianggap sebagai sesuatu yang wajar. Tentunya ini sangat membahayakan kehidupan generasi berikutnya yang sedang berkembang dan berusaha menyerap nilai-nilai atas pemaknaan tanda-tanda kehidupan yang layak menjadi pembimbing ke arah kebaikan dan menjadi kontrol sosial atas berkembangnya citra negatif dalam hiperrealitas.