Konsep Simulasi dan Hiperealitas Jean Baudrillard  
Oleh: Mosses Mohamadh

Hari ini, cara-cara baru untuk menembus realitas telah dikembangkan lebih jauh melalui teknologi yang muncul di sejumlah bidang seperti robotika, kecerdasan buatan, bioteknologi, *Internet of Things*, komputasi kuantum, percetakan 3D, dan kendaraan otonom. Inovasi teknologi menjadi mungkin untuk bersinggungan dengan masyarakat secara kumulatif. Batas antara manusia, mesin, dan sumber daya lainnya yang semakin konvergen melalui teknologi informasi dan komunikasi. Dunia telah dipenuhi imitasi, duplikasi, kode, simbol, dan permainan bebas tanda yang mengambang dan semakin kompleks. Di tengah situasi seperti ini, Jean Baudrillard melalui simulasi dan hiper-realitas, menjelaskan bagaimana sesuatu tampak lebih nyata dibanding yang lainnya.

Nama Jean Baudrillard sering disebut di dalam forum-forum yang bertemakan media massa, teknologi informasi, kebudayaan kontemporer dan wacana postmodernisme. Ia telah dikenal dunia, barangkali karena konsepnya tentang "*hyperreality*" dan "*simulacrum.*" Hiper-realitas adalah suatu gagasan bahwa gambar di dalam layar kaca terasa lebih nyata daripada realitas fisik. Sedangkan strategi simulakra (simulasi realitas) memungkinkan realitas aktual untuk digeser, dan digantikan oleh realitas semu, duplikasi, kedangkalan dan kepura-puraan. Simulasi, menurut Baudrillard, adalah tahap simulacrum saat ini: semua terdiri dari referensi tanpa referensi; suatu hiperrealitas.

Baudrillard adalah seorang filsuf Prancis dan ahli teori budaya, dilahirkan pada 27 Juli 1929 di Reims, Prancis dan meninggal pada 6 Maret 2007. Ia mengawali pendidikan tingginya dengan belajar bahasa dan sastra Jerman di Sorbonne, Paris. Pada tahun 1956, ia mulai mengajar bahasa Jerman dan di awal tahun 1960-an ia telah aktif menerbitkan esai tentang literatur untuk jurnal *Les Temps Modernes*, serta menerjemahkan karya-karya Bertolt Brecht, Peter Weiss, Karl Marx, Friedrich Engels dan Wilhelm Emil Mühlmann.

Pada karya-karya berikutnya, termasuk *The Consumer Society* (1970), *The Mirror of Production* (1973), dan *Forget Foucault* (1977), Baudrillard mengembangkan argumen tentang peningkatan kekuatan "objek" terhadap "subjek" dalam masyarakat modern, dan cara di mana protes dan perlawanan semakin diserap dan diubah menjadi bahan bakar oleh "sistem" simbolis kapitalisme. Selama periode ini, ia juga menulis tentang seni dan arsitektur untuk jurnal *Utopie* (Poole 2019). Baudrillard juga sempat bergabung dengan University of Nanterre dan ikut "berpartisipasi" dalam gerakan protes masal pada Mei 1968 yang kemudian menyebabkan kejatuhan pemerintahan De Gaulle di Prancis. Pandangan-pandangan Baudrillard semakin liar memasuki tahun 1980-an.

Pada tahun 1981 ia menerbitkan risalah filosofis; “*Simulacra and Simulation*” di mana Baudrilard meneliti lebih jauh diskursus tentang hubungan antara realitas, simbol, dan masyarakat, khususnya signifikansi dan simbolisme budaya dan media yang terlibat dalam membangun pemahaman akan citraan. Diskusi tentang simulasi menjadi sesuatu yang sangat penting bagi Baudrillard dengan hadirnya buku *Simulation*, dan elaborasinya lebih jauh dalam dibukunya *In The Shadow of The Silent Majority* (1883), dan *The Ecstasy of Communication* (1988).

Istilah simulasi dalam konteks wacana kebudayaan massa diperkenalkan oleh Baudrillard untuk menjelaskan bagaimana produksi, komunikasi dan komsumsi itu saling bersinggungan di dalam maysarakat konsumer di Barat. Budaya konsumerisme merupakan jantung dari kapitalisme yang di dalamnya terdapat ilusi, mimpi, halunisasi, artifisialitas dan permukaan, dikemas dalam wujud komoditi lewat strategi citraan, kemudian dikonstruksi secara sosial sebagai kekuatan tanda dari produk. Bagi masyarakat konsumer, (over) produksi, (over) komunikasi, dan (over) konsumsi adalah cara baru memperoleh kekuasaan (Yasraf 2012). Konsep kekuasaan telah beralih dari sistem produksi klasik menuju budaya konsumer kapitalisme lanjut.

Baudrillard telah mengikuti diskursus yang telah dikembangkan oleh Foucault daripada model kekuasaan ala marxisme. Baik Foucault maupun Baudrillard sama-sama melihat masyarakat tidak lagi dikuasai oleh kelas sosial yang tunggal, melainkan telah berkembang dari fragmen-fragmen sosial budaya menuju massa yang lebih heterogen yang saling bersaing merebutkan hegemoni. Menurut Baudrillard, massa di sini berupa ekspresi diferensi melalui konsumsi seperti hiburan, kesenangan, tontonan, iklan dan sebagainya.

Pemenuhan kebutuhan diferensi masyarakat konsumer bergerak simetris dengan model-model produksi kapitalisme mutakhir dan simulasinya. Simulasi sebagai model produksi tidak lagi berkaitan dengan duplikasi ‘Ada’ (*Being*) melainkan penciptaan melalui model-model sesuatu yang nyata yang tanpa asal-usul atau realitas, hiper-real (Baudrillard 1983). Referensi dari duplikasi bukan saja apa yang nyata, tetapi melampaui yang tidak nyata. Di sini, Baudrillard menggunakan Disneyland sebagai contoh yang paling sempurna untuk menunjukan bagaimana dunia hiperealitas itu bekerja. Disneyland adalah suatu tempat di mana seseorang tidak lagi sadar bahwa apa yang sedang disaksikannya sebenarnya tidak nyata.

Dari segi linguistik, Baudrillard lebih jauh melihat bahwa di dalam kebudayaan masyarakat yang telah sangat maju, tanda tidak lagi merepresentasikan referensinya oleh karena referensi bukanlah realitas melainkan tanda itu sendiri. Di sini, Baudrillard mempertentangkan simulasi dengan representasi. Di dalam representasi misalnya, objek yang berfungsi sebagai tanda dengan referensi mempunyai nilai yang sama (ekuivalen), sedangkan di dalam simulasi, objek bukan lagi berfungsi sebagai sebuah tanda, karena referensi sudah mati. Karena referensi (petanda) sudah mati, maka yang ada hanyalah penanda dan penanda yang memproduksi duplikasi dirinya sendiri. Ini adalah kritik yang ditunjukan kepada strukturalisme Saussure, khususnya dalam konteks relasi pertandaan yang bersifat simetris antara penanda dan petanda; realitas mendahului tanda dan menentukan bentuk dan perwujudannya. Berkebalikan dengan Saussure, Baudrillard menekankan sifat imanensi tanda daripada transendensinya, permainan fisik daripada metafisik, permukaan daripada kedalaman dan permainan penanda daripada petanda.

Lenyapnya petanda dan representasi metafisika telah membawa proses simulasi menuju era hiper-realitas. Realitas itu sendiri bangkrut, kalah dalam persaingan pasar bebas tanda karena telah digantikan oleh dunia duplikasi dari dunia fantasi dan nostalgia. Tanda tidak lagi mempresentasikan sesuatu karena petanda sudah mati. Satu-satunya referensi yang ada hanyalah massa (Yasraf 2012). Massa di sini bisa disebut “realitas kedua”.

Hiper-realitas adalah model persepsi yang mendahulukan ekstasi akan citraan dan permukaan ketimbang nilai transendental. Realitas melebur dengan fantasi, halusinasi, nostalgia, fiksi dan imajinasi, sehingga perbedaan satu sama lain sulit dibedakan karena objek murni penampakan telah terjabut dari realitas sosial sebagai referensinya. Ini merupakan suatu kondisi kesadaran yang tidak lagi dapat membedakan realitas dan duplikasi. Dunia tampak kabur di mana yang nyata dan yang fiksi telah berbaur sehingga memunginkan realitas fisik dan virtual saling bertukaran. Beberapa pemikir yang berkerja di wilayah ini diantaranya adalah Umberto Eco, Albert Borgmann, J. Boorstin dan Jean Baudrillard.

Bagi Baudrillard, tempat di mana sesuatu yang paling hiper-realistis itu terdapat di padang pasir. Padang pasir ini menurut Baudrillard bernama Amerika. Tentu saja ini hanya metafora yang dibuat Baudrillad sebagai sindiran bahwa horizontalitas telah meliputi asmosfer kebudayaan Amerika yang kini kehilangan jejak-jejak ruang. Di Amerika, tidak hanya ada penyakit, tetapi juga simulasi penyakit; tidak hanya ada kebutuhan, tetapi juga simulasi kebutuhan; bukan hanya ada spiritual, tetapi juga simulasi spiritual. Amerika adalah Disneyland.

Fakta menariknya adalah, Amerika mempunyai segudang prestasi yang membanggakan sebagai produser sekaligus konsumer terbesar di dunia. Aroma fantasi, citra, khayali, fatamorgana, halusinasi, telah merasuki kebudayaan Amerika dengan cara yang sangat kuat. Di tengah padang pasir, seseorang diperlihatkan pada citra fatamorgana, di mana citra tersebut menghilang ketika seseorang mendekatinya. Hal seperti ini persis terjadi tepat di depan layar lebar, drama Korea, VR, yang dapat menghadirkan sifat manusiawi (sedih, gembira, senang, menangis, terkejut, tertawa, dan seterusnya) serasa mengalaminya secara sungguhan.

Televisi telah berkembang menjadi realitas kedua yang bersaing untuk mengganggu yang pertama. Televisi misalnya, menjadikan hiburan sebagai ideologinya Tontonan sebagi tanda dan perlambangan komoditi, *lifestyle advertising* sebagai psikologi populernya, serialitas murni dan kosong sebagai perekat yang menyatukan simulakrum para pemirsa, citra-citra elektronik sebagai bentuk ikatan sosial satu-satunya yang paing diamis, politik media elit sebagi formula ideologisnya, jual beli tontonan yang diabstraksikan sebagai medan rasionalisasi pasarnya, sinisme sebagai tanda kebudayaan utama dan penyebaran jaringan relasi kekuasaan sebagai produk nyatanya. Televisi mempunyai kemampuan menenggelamkan penonton ke dalam citra simulakrumnya (Yasraf 2012).

Simulakrum ini merupakan cara pemenuhan kebutuhan postindustri akan tanda. ketika tanda ini tidak lagi berkaitan dengan realitas, nostalgia mengambil alih maknanya secara penuh. Massa telah mempunyai gaya hidup yang menginginkan diferensi sosial dari prilaku konsumsi.

Baudrillard telah merubah cara kita memahami tanda, internet, media dan teknologi yang mungkin menjadi sangat relevan dengan hari ini, terutama dengan banyaknya simbol-simbol yang berkeliaraan di masyarkat. Kita dapat melihat berbagai kasus yang terjadi pada masyarakat Indonesia hari ini, di mana orang menerima begitu saja penanda dari iklan televisi dan mengabaikan petandanya. Di sisi lain, apa yang dikonsumsi menentukan status sosial, mengikuti citra penanda yang telah dibuat sedemikian rupa melalui simulasi. Sudah sekian lama kapitalisme memproduksi barang dan menganggap konsumsi sebagai sesuatu yang terpisah. Kini, masyarakat konsumer telah merubah cara kerjanya; tontonanlah yang harus diproduksi dalam rangka menjual barang. Tanda adalah kemurnian citra tanda yang tanpa transendensi.

Daftar rujukan

Jean Baudrillard*, Simulacra and Simulation*, translate by Sheila Glaser, University of Michigan Press, 1994

Jean Baudrillard, Simulation, New York, 1983

Steven Poole, Jean Baudrillard, diakses dari laman www.theguardian.com

Yasraf Amir Piliang, Semiotika dan Hipersemiotika; Gaya, Kode & Matinya Makna, Matahari, Bandung, 2012