

BAB IV

KONSEP MASYARAKAT SIMULACRA PERSPEKTIF JEAN

BAUDRILLARD

4.1. Term-Term Dan konsep Penting Dalam Pemikiran Jean Baudrillard

4.1.1. Konsep Simbol, Tanda Dan Kode

Di dalam seluruh uraian Baudrillard, pengkajian tentang konsep simbolik adalah juga merupakan bagian penting yang tak luput dari perhatian Baudrillard secara khusus dalam pandangannya mengenai konsep pertukaran simbolik. Pada pembahasan ini, pengaruh besar dari pemikiran Emile Durkheim yang memberikan dasar bagi pengembangan konsep Baudrillard yakni dalam menggunakan dua fase sejarah dunia: masyarakat segmental (simbolis), yang digantikan oleh masyarakat organik (simulasi).¹ Penggunaan istilah simbolik dari sudut pandang Baudrillard mengarah kepada perbedaan penerapan dalam hubungan sosial masyarakat primitif yang mengartikan pertukaran simbolis sebagai perbuatan makan, minum dan hidup (nonproduktif) atau merupakan proses primordial yang bersebrangan dengan masyarakat ekonomi kapital yang didominasi oleh pertukaran produktif dengan komoditas sebagai sarana utama pembentukan tanda dan kode.²

Dengan demikian, sebagaimana yang telah dijelaskan bahwa Marx telah memberi ruang gerak bagi penerapan konsep semiotika Baudrillard sendiri. Pemikiran ini merupakan metode khas yang digunakan olehnya dalam mengkritisi masyarakat kapitalis yang konsumtif. Apa yang telah dikembangkan oleh Marx mengenai nilai guna (*use-value*) dan nilai tukar (*exchange-value*) dari sebuah objek konsumsi

¹ George Ritzer, *Op.Cit.* hlm. 149.

² *Ibid.*, hlm. 151.

digantikan oleh Baudrillard dengan menggunakan nilai tanda dan nilai simbolik.³ Seperti halnya tanda ialah suatu instrumen atau sarana yang digunakan untuk menunjuk sesuatu yang lain, maka demikian juga Baudrillard dalam pemahaman yang sama mau menunjukkan tahap-tahap perkembangan tanda sampai pada tahap simulasi tanda (*stadium simulacra*).

Dalam pemahaman dunia tradisional perbedaan antara tanda dan objek yang ditandai hampir tak kelihatan, bahkan masih mempunyai nilai yang sama. Pengertian ini dimaksudkan bahwa relasi antara tanda dengan objek yang ditandai masih bersifat objektif, artinya nilai yang ada pada suatu tanda masih menunjukkan nilai yang sama dengan objek yang ditandai. Misalnya pembuatan alat-alat kerja masih menggunakan bahan dasarnya pada alam. Referensi tanda masih pada realitas objektif. Tanda merupakan cerminan realitas.

Perkembangan selanjutnya, tahap kedua tanda telah kehilangan statusnya sebagai simbol kesatuan normatif dan berubah menjadi sarana yang terpisah dari realitas. Pada tahap ini tanda bukan lagi tiruan langsung dari realitas melainkan manipulasi alat-alat produksi akibat perkembangan teknologi dan industrialisasi. Misalnya, robot dan mesin otomatis sebagai tiruan manusia sekaligus menggantikan pekerjaannya. Yang terjadi di sini bukan lagi proses imitasi, tetapi proses produksi. Realitas imitasi menggantikan realitas produksi dan industrialisasi. Tanda telah kehilangan referensinya. Dengan demikian jarak antara tanda dan objek yang ditandai semakin kabur.

Tahap ketiga ini disebut Baudrillard dengan stadium simulasi tanda. Tanda sepenuhnya tidak lagi merujuk pada realitas objektif (alam dan kerja) melainkan dari dirinya sendiri. Inilah tanda berakhirnya kerja, produksi dan ekonomi politik.

³ Bdk, Akhyar Yusuf Lubis, *Op. Cit.* hlm 177.

Misalnya mobil tidak lagi konsumsi seturut fungsi produksi dan kegunaannya dalam hidup manusia, melainkan semata-mata menunjuk pada penentuan status sosial dalam masyarakat. Dengan demikian, tidak dikenal lagi distingsi antara simbol dan realitas objektif antara tanda dan yang ditandakan.⁴

Akibatnya, Baudrillard memandang sistem objek konsumsi dan sistem komunikasi pada dasarnya periklanan sebagai pembentukan “sebuah kode signifikansi” yang mengontrol objek dan individu di tengah masyarakat. Klaim sentralnya adalah bahwa objek menjadi tanda (*sign*) dan nilainya ditentukan oleh aturan kode.⁵ Di dalam sistem pertandaan kapitalisme, benda-benda diproduksi sebagai tanda yang tidak lagi mengacu pada realitas di luar dirinya, akan tetapi sebagai artefak yang terbentuk lewat manipulasi teknis medium dan unsur-unsur kodenya (code). Dunia realitas disaring, dikemas, difragmentasi dan dielaborasi menjadi *hyper-sign*, lewat mekanisme komodifikasi tanda-tanda. Elemen-elemen tanda yang merupakan bagian dari realitas kini dikombinasikan dan berbaur dengan elemen-elemen tanda yang bukan realitas (fantasi, imajinasi, ideologi) sehingga membentuk semacam *realitas baru* yang tidak lagi berkaitan dengan realitas yang sesungguhnya.⁶

4.1.2. Simulacra Dan Simulasi

Istilah simulacra (*simulacrum*) dan simulasi memiliki perbedaan yang tipis. *The Oxford English Dictionary* memberikan pengertian simulacra dengan “aksi atau tindakan menirukan dengan maksud menipu.” Selanjutnya dikemukakan penjelasan lain: asumsi atau penampilan palsu, kemiripan permukaan, tiruan dari sesuatu.⁷ Istilah atau konsep ini dipakai oleh Baudrillard untuk menjelaskan situasi dari dunia postmodern ini, yang telah mengalami kemunduran dan kejatuhan akibat hilangnya

⁴ Bdk, Silvester Ule, *Op. Cit.*, hlm. xvi-xvii.

⁵ George Ritzer, *Op. Cit.*, hlm 137.

⁶ Yasraf Amir Piliang, *Hipersemiotika: Tafsir Cultural Studies Atas Matinya Makna*, (Yogyakarta: Jalasutra, 2003), hlm. 54.

⁷ Akhyar Yusuf Lubis, *Op. Cit.*, hlm 180.

distingsi yang mendasar dari realitas. Dalam buku dan tulisan-tulinya, Baudrillard mengungkapkan bahwa era sekarang telah kehilangan keasliannya dan secara cepat digantikan dengan pesona kepalsuan yang ditawarkan dunia. Inilah yang disebut sebagai “Era Simulasi” yang dibuka oleh musnahnya dari segala yang referensial.⁸ Era simulasi telah mengancam bentuk orisinal dari realitas dan sekaligus mengubahnya dalam bentuknya yang lain, tanpa substansi, tanpa makna dan tanpa kebenaran. Era simulasi, secara radikal telah menghapus perbedaan antara yang real dengan yang imajiner, “yang nyata dengan yang palsu” dan saling bercampur. Penyatuan dan percampuran antara yang asli (*real*) dan yang palsu (*imaginary*) ini, membentuk sebuah kenyataan baru yang lebih benar dari yang benar, lebih nyata dari yang nyata. Batas yang dulunya nampak secara jelas, kini telah menjadi kabur, bahkan hancur ke dalam “*longsor simulacra*”. Jadi simulacra merupakan perpaduan dan kesatuan antara nilai, fakta, tanda, citra dan kode, yang tak terbedakan lagi dari masing-masing unsur tersebut.

Konsep simulacra dari Jean Baudrillard hadir sebagai akibat perkembangan teknologi dan perkembangan ekonomi, terutama dengan perkembangan reproduksi mekanis, dan kemudian produksi elektronik dunia virtual.⁹ Penjelasan ini dapat dilihat dari dunia medis dan kedokteran, yang mana untuk seorang pemula atau seorang yang ingin menjadi dokter diberikan simulasi manusia (tiruan manusia) sebagai contoh atau model untuk melatih seorang calon dokter dalam membedah melalui tiruan tersebut. Dengan demikian, simulacra dapat didefinisikan sebagai “*sebuah citra material*” atau gambaran yang dibuat sebagai representasi dari beberapa orang atau sesuatu yang memiliki bentuk dan penampilan tertentu, namun kurang menunjukkan sesuatu yang real seperti keadaannya yang benar.

⁸ Jean Baudrillard, *Simulacra and Simulation*, *Op. Cit.*, hlm.2.

⁹ Akhyar Yusuf Lubis, *Op. Cit.*, hlm. 181.

Di dalam bukunya *Simulacra and Simulation*, Baudrillard mengungkapkan bahwa simulasi “bukan lagi sebuah teritori (*territory*), keberadaan referensial (*referential being*), atau sebuah substansi (*substance*)”, melainkan sebuah “gerakan oleh model dari yang riil (*real*) tanpa keaslian”, di mana di dalamnya, “teritori tidak lagi mendahului peta, melainkan peta yang mendahului teritori/wilayah.¹⁰ Jadi, bila dalam kenyataannya peta dibuat setelah mengetahui adanya sebuah wilayah atau peta merupakan representasi dari sebuah wilayah, maka di dalam sistem simulasi yang terjadi sebaliknya. Dalam dunia simulasi, realitas dibentuk dari model-model dan model-model itu menjadi rujukan bagi nilai dan referensi bagi makna budaya, sosial, dan politik, yang kemudian disebarluaskan melalui media informasi seperti televisi, iklan, film, internet dan lain sebagainya.

4.1.2.1. Tahap-Tahap Perkembangan Simulacra

Selanjutnya Baudrillard membagi simulacra dalam tiga tingkatan untuk perbedaan antara simulacra itu sendiri dengan simulasi, sekaligus mau menunjukkan tahap-tahap perkembangan simulacra atau perintah-perintah simulacra¹¹ dalam hubungannya dengan periode atau massa tertentu, antara lain sebagai berikut: Tingkatan *pertama* adalah simulacra yang berlangsung sejak era Renaissance hingga permulaan revolusi industri. Pada tingkatan ini, bahasa, tanda dan objek adalah representasi dari realitas alamiah dan mulai membentuk yang imajinasi (tiruannya), sekaligus memiliki sifat transenden. Representasi tersebut masih mempunyai jarak dan perbedaan dengan realitas alamiah tersebut. Sebagai contoh: karya seni, misalnya, masih dibuat berdasarkan representasi dengan realitas alamiah atau realitas transenden. Lukisan-lukisan berusaha menggambarkan realitas alamiah, yang walau

¹⁰ Jean Baudrillard, *Simulacra and Simulation*, *Op. Cit.*, hlm. 1.

¹¹ *Ibid.*, hlm. 121. Bdk. Jean Baudrillard, *Symbolic Exchange And Death*, Penerj. Ian Hamilton Grant, London. Thousand Oaks. (New Delhi: Sage Publications, 1993), hlm.50.

tidak sama persis dengan realitas, namun merepresentasikan realitas. Di sana ada sifat transendensi yang dihasilkan.

Simulacra tingkat *kedua*, berlangsung seiring perkembangan era industrialisasi. Pada tingkatan ini terjadi pergeseran mekanisme representasi akibat berbagai dampak negatif industrialisasi. Pada tingkatan ini berlaku mekanisme representasi berkat teknologi reproduksi dan segala bentuk materialisasi oleh kekuatan mesin, yakni objek tiruan tidak lagi mempunyai jarak dengan objek yang asli. Lukisan, misalnya, kini diganti dengan foto, yang memiliki keserupaan dengan objek aslinya. Mekanisme representasi pada tingkat ini merupakan mekanisme reproduksi material yang kehilangan aura transendensinya.

Simulacra pada tingkat ini sering disebut Baudrillard sebagai stadium akhir dari simulasi, yang mana, terjadi berkat dampak perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi, media massa, komunikasi global dan konsumerisme. Pada tingkatan ini simulacra merupakan wujud silang antara tanda dan kode budaya, yang tidak lagi mempunyai representasinya atas realitas. Simulacra tingkat ini yang dinamakan secara khusus sebagai “simulasi”. Dengan kata lain, menurut Baudrillard, kita telah bergerak dari meniru benda-benda real (periode Renaissance dan simulacra tingkat pertama), lalu memproduksi barang-barang real (kapitalisme konsumen atau simulacra tingkat kedua), ke mereproduksi proses peniruan itu sendiri (simulasi).¹²

4.1.3 Hiperrealitas

Menurut Baudrillard, konsep tentang hiperrealitas tidak dapat dilepaspisahkan dari istilah simulacra dan simulasi, karena masing-masing pemahaman ini saling terkait dan punya relasi yang cukup dekat. Hiperrealitas di dalam pengertiannya

¹² Silester Ule, *Op.Cit.* hlm 49-50. Bdk, Ted Benton dan Ian Craib, *Philosophy of Social Science (Filsafat Ilmu sosial*, Penerj. Antonius Bastian Limahekin), (Mauere: Penerbit Ledalero, 2009), hlm. 276.

mengandung pemahaman mengenai suatu realitas baru, yang melampaui realitas itu sendiri atau,

...penciptaan melalui model-model sesuatu yang nyata yang tanpa asal usul atau realitas, hyperealitas.¹³

Referensi dari duplikasi bukan lagi sekedar realitas, melainkan apa yang tidak nyata-yaitu, fantasi. Oleh karena fantasi dapat disimulasi menjadi (seolah-olah) nyata, maka perbedaan antara realitas dan fantasi sudah tidak ada. Dengan ini, maka pengertian hiperrealitas dalam pemikiran Baudrillard merupakan suatu keadaan atau situasi di mana yang nyata (real) tidak lagi menjadi referensi bagi sebuah hiperrealitas melainkan tiruan dari tiruan realitas semu (palsu) atau tiruan di atas tiruan model palsu.¹⁴ Jadi hiperrealitas bagi Baudrillard adalah simulasi dari realitas. Hiperrealitas adalah efek, keadaan atau pengalaman kebendaan dan atau ruang yang dihasilkan dari proses simulasi itu sendiri. Awal dari era hiperealitas, menurut Baudrillard, ditandai dengan lenyapnya petanda, dan metafisika representasi; runtuhnya ideologi, dan bangkrutnya realitas itu sendiri, yang diambil alih oleh duplikasi dari dunia nostalgia dan fantasi, atau,

(realitas) menjadi realitas pengganti realitas, pemujaan (fetish) objek yang hilang bukan lagi objek representasi, akan tetapi ekstase penyangkalan dan pemusnahan ritualnya sendiri.¹⁵

Simulasi merupakan unsur utama bagi terbentuknya sebuah hiperrealitas. Hiperrealitas seratus persen terdapat dalam simulasi dan ia tidak diproduksi, tetapi “*ia selalu siap untuk di reproduksi*”. Itu berarti, hiperrealitas adalah sebuah simulasi yang lebih nyata dari yang nyata, lebih cantik dari yang cantik, lebih benar dari yang benar.

¹³ Jean Baudrillard, *Simulacra and Simulation*, *Op. Cit.*, hlm. 1.

¹⁴ Yasraf Amir Pilliang, *Posrealis: Realitas kebudayaan dalam Era posmetafisika*, *Op. Cit.* hlm 60.

¹⁵ Jean Baudrillard, *Simulacra and Simulation*, *Op. Cit.*, hlm. 142.

Dalam hal ini Baudrillard sering menjelaskan hiperrealitas dengan menggunakan contoh pornografi, di mana dia memandang pornografi “*lebih seksual daripada seks*”....*hiperseksualitas*.¹⁶ Pemahaman tentang hiperseksual muncul sebagai akibat langsung dari perkembangan cepat yang berteknologi tinggi (*syberspace*) secara khusus dalam dunia pertelevisian, internet dan media massa lainnya. Dengan menggunakan teknologi mutakhir ini, peristiwa seperti “percabulan” dan “pemeriksaan” ditampilkan secara jelas dan mempesona, dengan kejernihan gambar yang sempurna, bahkan melampaui dari apa yang menjadi realitas aslinya.

Dari pemahaman demikian, dapat disimpulkan bahwa tatanan hiperrealitas muncul dalam suatu masyarakat yang seluruh sistemnya termasuk aturan-aturan, nilai-nilai kebudayaan dan dasar realitas sebagai penyokongnya telah terjangkit virus atau kanker simulasi yang menyebar ke seluruh lapisan masyarakat tersebut. Masyarakat ini telah kehilangan keasliannya, pedoman epistemiknya dan kekokohan prinsipnya. Sama seperti juga yang diungkapkan oleh Yasraf Amir Pilliang dalam sebuah jurnal edisi khusus Anthony Giddes, menyatakan bahwa hiperrealitas merupakan sebuah cara melampaui fungsi, melampaui tujuan. Seseorang yang berjalan melewati garis finish; sesuatu yang pergi terlalu jauh.¹⁷ Dalam pengertian ini, hiperrealitas adalah suatu kondisi atau situasi di mana sesuatu, entah itu seks, komoditi, media atau apa pun itu, berkembang melampaui tapal batas total yang seharusnya tidak ia lewati, ada semacam titik balik yang dihasilkannya sendiri, yang menghancurkan objektifnya sendiri. Dengan demikian, hiperrealitas adalah penghancuran atas objek untuk mendapatkan objek.

Dunia hiperealitas adalah dunia yang sama sekali disarati oleh silih bergantinya reproduksi objek-objek *simulacrum*- objek-objek yang murni

¹⁶ George Ritzer, *Op. Cit.* hlm 163.

¹⁷ Yasraf Amir Pilliang, *Bunuh Diri: Hipermodernitas*, (Majalah; Edisi Khusus Anthony Giddens), Yogyakarta: Kanisius, 2000. hlm. 58.

penampakkannya, yang tercabut dari realitas sosial masa lalunya, atau sama sekali tak mempunyai realitas sosial sebagai referensinya. Di dalam dunia seperti ini subjek sebagai konsumen digiring ke dalam pengalaman ruang *hipereal*- pengalaman silih bergantinya penempatan di dalam ruang, berbaur dan meleburnya realitas dengan fantasi, fiksi, halusinasi dan nostalgia, sehingga perbedaan antara satu sama lainnya sulit ditemukan. Bagi Baudrillard bahwa apa yang direproduksi dalam dunia hiperealitas tidak saja realitas yang hilang, akan tetapi juga dunia tak nyata: fantasi, ilusi, halusinasi, atau *science fiction*. Menurut Baudrillard

*... hiperealisme dibentuk dari bagian integral realitas yang dikodekan dan diabaikan, tanpa mengubah apa-apa.*¹⁸

Dengan ini, maka hiperealitas adalah duplikat atau kopi dari realitas yang didekodifikasikan.

4.1.4. Citra (Image)

Salah satu kata penting yang dipakai Baudrillard dalam pemikirannya adalah kata “citra” atau “imaji” (*image*). Konsep “citra” mempunyai peranan sentral dalam merefleksikan realitas dan hiperealitas. Kata ini tentu bukan merupakan neologi Baudrillard, namun terdapat konsep orisinal yang dipaparkan melalui kata ini. Sebagaimana dalam hubungannya dengan realitas, Baudrillard mengurutkan secara bertahap dari fase citraan ini antara lain¹⁹:

Tahap pertama, citraan merupakan refleksi dasar realitas. Pada tatanan ini pemalsuan atau peniruan terhadap yang asli terjadi, misalnya pemolesan dan mencontoh yang asli. Di sini kontrol masyarakat hanya memberikan petanda pada pemalsuan. Tahap kedua, citraan menutupi dan mendistorsi realitas. Pada tahap ini dicirikan oleh produksi dan rangkaian reproduksi murni dari objek, dan identik dengan

¹⁸ Jean Baudrillard, *Simulacra and Simulation*, *Op. Cit.*, hlm. 147.

¹⁹ *Ibid.*, hlm. 6.

“pengulangan objek yang sama” misalnya industri mobil atau yang lainnya masih menghasilkan reproduksi yang sama atau hampir sama. Tahap ketiga, citraan menutup ketiadaan atau leyapnya dasar dari realitas. Tahap ini didominasi oleh kode dan simulasi di dalamnya oleh penciptaan model-model ketimbang produksi industri. Tahap yang terakhir, citraan melahirkan ketidakberhubungan terhadap berbagai realitas apa pun, citraan bukanlah kemurnian simulacrum itu sendiri. Inilah yang disebut tahap akhir budaya kita adalah fraktal atau perkembangan yang tidak pernah selesai dan mencekam dunia sosial.

Sebenarnya, Baudrillard sendiri tidak menjelaskan secara khusus mengenai arti dari citra. Thomas W. J. Mitchel mengusulkan beberapa tipologi citra secara ontologis. Menurutnya, ada citra *grafis*, berupa gambar, patung dan desain. Ada pula citra *optikal*, berupa cermin atau gambar di layar dari sebuah proyektor. Ada pula citra *perseptual*, berupa data, spesies, dan penampakan. Ada lagi citra *mental*, berupa mimpi, memori, ide dan fantasi. Terakhir, terdapat citra *verbal* berupa metafora dan deskripsi.²⁰

Berdasarkan tipologi citra secara ontologisme ini, Yasraf Amir Piliang membedakan lagi beberapa tipologi citra, yang berkembang dari tipologi citra secara ontologism tersebut. Menurut Piliang, terdapat *citra fatamorgana*, *citra kamuflase* dan *citra nomad*.²¹

Pertama, *citra fatamorgana* adalah penampakan visual yang palsu sifatnya, sebuah halusinasi tentang objek tertentu yang disangka ada, tetapi sebenarnya tidak memiliki wujud yang konkrit (berdasarkan hukum alam). Secara semiotik dapat dikatakan bahwa penanda (*signifier*) tertentu, melahirkan petanda (*signified*) yang palsu. Dengan kata lain, citra fatamorgana adalah petanda yang hampa, hasil dari halusinasi belaka. Citra fatamorgana, bila diterapkan pada dunia teknologi, tampak

²⁰ Yasraf Amir Piliang, *Posrealis: Realitas kebudayaan dalam Era posmetafisika*, Op. Cit. hlm. 83.

²¹ Bdk. *Ibid.*, hlm. 85-90.

secara nyata dalam sistem televisi dan *cyberspace* yang melahirkan berbagai citra yang tampak nyata, tetapi sebenarnya palsu, karena tidak mempunyai rujukan pada realitas konkrit berdasarkan hukum alam.

Kedua, *citra kamuflase (camouflage image)* atau citra bunglon, adalah citra samaran yang menggunakan tanda-tanda dusta (*false sign*), yang menggiring orang kepada tanda-tanda yang palsu (*pseudo sign*), atau menggiring orang pada tanda-tanda yang salah (*false sign*).

Ketiga, *citra nomad (nomad image)* adalah citra yang terus berpindah-pindah dengan cepat, dari sistem tanda yang satu ke sistem tanda yang lain, di mana tanda-tanda tersebut sering saling bertentangan. Citra nomad inilah yang dimaksudkan Baudrillard dalam konsepnya tentang hiperrealitas, di mana di dalamnya, gambaran-gambaran tentang suatu objek atau peristiwa yang berubah-ubah sedemikian cepat, sering terjadi persilangan antara gambaran yang satu dengan gambaran yang lainnya, yang melahirkan realitas baru yang bertentangan dengan representasi awalnya.

Dari penjelasan atas tahapan dari citraan sebagai bagian dari rangkaian simulasi atas realitas dan beberapa tipologi citra tersebut dapat dikemukakan bahwa citra adalah gambaran mental tentang sesuatu yang terasa konkrit, entah gambaran itu berasal dari benda konkrit atau berasal dari imajinasi yang telah dikonkritkan dalam bentuk tertentu di dalam benak seseorang. Kalau disimak dengan baik, Baudrillard berbicara tentang citra secara khusus dalam hubungannya dengan peran sentral dari media dalam menyebarkan aneka bentuk simulasi ke dalam seluruh lapisan masyarakat.

4.2. Masyarakat Dan Budaya Konsumsi Menurut Jean Baudrillard

Baudrillard sendiri tidak memiliki pengertian khusus mengenai masyarakat, namun jika dilihat dari karya-karya dan tulisan-tulisannya, konsep tentang masyarakat

ini mempunyai hubungannya yang erat dengan apa yang dikatakan Baudrillard mengenai budaya konsumsi. Secara umum masyarakat dapat dipahami sebagai sekelompok orang (individu) yang menetap dalam wilayah tertentu dengan aturan atau tata tertib tertentu sebagai pedoman bagi hidup mereka. Jadi, masyarakat merupakan apa yang mereka konsumsi (aturan, nilai-nilai, komoditas barang) dan berbeda dari tipe masyarakat lain berdasarkan objek konsumsi.

Berbeda dengan pengertian masyarakat tadi, konsep Baudrillard tentang konsumsi dan budaya konsumsi dilatarbelakangi oleh kritiknya atas persoalan sosial-ekonomi dari masyarakat kapitalisme lanjut (nilai tanda dan simbol menggantikan nilai guna dan nilai tukar) secara khusus dalam perkembangan kapitalis-produksi milik Marx. Baudrillard memandang objek konsumsi sebagai sesuatu “yang diorganisir oleh tatanan produksi” atau dalam arti lain, kenyataan kebutuhan dan konsumsi adalah perluasan kekuatan produktif yang diorganisir.²² Inilah mengapa Baudrillard mempersalahkan Marx sebagai orang yang turut serta membantu kaum kapitalis dalam mengkokohkan posisinya sebagai pemegang kunci perekonomian saat ini. Sebagaimana yang dikatakan oleh Gane bahwa konsumsi bukanlah tambahan kecil bagi perputaran kapitalis, tetapi merupakan kekuatan produktif yang sangat penting bagi kapitalis itu sendiri.²³

Konsumsi, tidak hanya soal nafsu individu untuk membeli dan menghabiskan begitu banyak komoditas, suatu tindakan individu untuk memperoleh kenikmatan dari objek, atau untuk memuaskan diri dan memperoleh kekayaan, melainkan juga berada dalam tatanan pemaknaan, dalam kode dan tanda sosial.²⁴ Dengan sendirinya, jika seseorang atau kelompok mengkonsumsi suatu komoditas barang tertentu dengan kata lain mereka juga mengkonsumsi sebuah tanda yang disampaikan kepada mereka

²²George Ritzer, *Op. Cit.* hlm 137

²³*Ibid.*

²⁴Silvester Ule. *Op. Cit.* hlm 60.

melalui objek konsumsi tersebut. Tanda dalam objek konsumsi yang mereka pakai dan gunakan itu, akan menyebabkan mereka mempercayai bahwa kepalsuan yang diberikan oleh tanda benar-benar membuat mereka puas, bahagia, sejahtera dan kaya. Maka di dalamnya kode dan tanda memuat unsur paksaan yang sudah diperhalus dalam bentuk tawaran objek-objek konsumsi yang mampu memenuhi segala keinginannya. Dengan demikian persoalan ini bukanlah menyangkut kenikmatan dan kepuasan dalam mengkonsumsi suatu objek, melainkan permainan bebas dari tanda dan kode yang memberikan sistem pemakaian yang berada di bawah kontrol tanda dan kode. Jadi, dapat dikatakan bahwa budaya konsumsi menurut Baudrillard adalah budaya yang selalu berusaha memperoleh kepuasan dan kenikmatan melalui sistem pemakaian dan sistem citra barang dan jasa yang penuh dengan simulasi.²⁵

Dalam mengaitkan perkembangan simulasi dengan perkembangan masyarakat konsumen, dapat dilihat bahwa apa yang ditekankan dalam masyarakat konsumen, bukanlah suatu diskursus yang menghasilkan makna-makna melalui produksi, akan tetapi memproduksi diferensi melalui konsumsi. Hal ini disebabkan makna bukan lagi apa yang dicari oleh masyarakat konsumen (massa) melainkan diferensi yang dibutuhkan mereka. Massa menginginkan diferensi melalui konsumsi dan tontonan yang telah diproduksi melalui penyangkalan dunia (dalam model palsu) dengan membuatnya seakan-akan seperti tampak nyata.

4.3. Globalisasi: Instrumen Budaya Konsumsi

Di dalam pembahasannya, Baudrillard mempunyai kekhasannya sendiri untuk memberikan definisi dari kerangka strukturalismenya atas konsep globalisasi yang berbeda jika dibandingkan dengan konsep globalisasi yang dikemukakan oleh berbagai pemikir yang lain. Ia juga tidak memberikan sebuah definisi yang tegas atas

²⁵ *Ibid*, hlm 61.

globalisasi itu, melainkan hanya memberi batasan tentang apa yang dinamakan sebagai “yang global”, yaitu luasnya penyebaran teknologi, pasar, turisme dan informasi. Konsep “global” yang dibuat oleh Baudrillard, bukan bermaksud memberikan kerangka paradigmatis tertentu untuk mendefinisikan apa itu globalisasi secara ontologis, melainkan semacam jembatan pemikiran yang membantu untuk memahami secara lebih mendalam persoalan seputar “sistem global” tersebut, yang mempunyai hubungannya dengan persoalan konsumsi baik secara langsung maupun tidak langsung.

Bagi Baudrillard, sistem global tersebut direpresentasikan dalam bentuk sistem teknologi, pasar, turisme dan kekuatan informasi global.

4.3.1. Sistem Teknologi

Harus diakui, bahwa pada masa sekarang ini prestasi teknologi benar-benar gilang-gemilang. Dengan masuknya dan perkembangan yang cepat dari teknologi, jaringan perdagangan dan konsumsi modern pun dibuka, dan pada gilirannya, gaya hidup pun berubah. Teknologi yang membawa berbagai keterisolasian, membawa pula gaya hidup yang penuh dengan efisiensi, kecepatan, konsumsi dan individualisme, yang berakibat pada persaingan untuk menjadi yang tercepat dan yang paling efektif.

Pertumbuhan sistem teknologi sebagai hasil dari perkembangan Renaisans Barat dengan penambahan pusat-pusat industri telah mempengaruhi sebagian besar dari daya konsumsi masyarakat dan keinginan untuk memuaskan kebutuhan-kebutuhan juga turut meningkat.²⁶ Banyak contoh yang menegaskan bahwa

²⁶ (Terdorong oleh ideologi pertumbuhan tanpa batas, yang merupakan suatu kepercayaan yang berakar pada kecemasan mempertahankan diri di tengah persaingan oligopolistik, perusahaan-perusahaan dunia bertingkah seolah-olah mereka diharuskan tumbuh jika tidak mau mati. Pertumbuhan cepat dari ekonomi perusahaan dunia sejak Revolusi Industri setelah Abad ke-20 menganggap kekhayatan sebagai sikap yang dapat diandalkan dan pemborosan sebagai kebijakan menghasilkan budaya konsumsi yang terus menerus meningkat dan masyarakat yang serba boros). Bdk. Mangunwijaya, Y.B (Ed.), *Teknologi dan dampak Kebudayaan Volume II*, (Jakarta: Yayasan Obor, 1987), hlm. 28.

peningkatan konsumsi dan perubahan gaya hidup yang disebabkan oleh perkembangan teknologi. Sebagai contoh, teknologi transportasi khususnya berkaitan dengan industri mobil, ternyata mendapat sambutan hangat dari banyak konsumen untuk golongan menengah ke atas dan para penggemar otomotif atau pengoleksi mobil-mobil mewah. Sebagaimana yang ditulis oleh J.K. Galbraith bahwa sekitar tahun 1903, setelah beberapa bulan diadakan usaha persiapan, termasuk perundingan kontrak dengan berbagai pihak dari perusahaan bahan-bahan, didirikan Ford Motor Company dengan tujuan produksi mobil. Maksudnya ialah memproduksi mobil untuk dijual sebanyak-banyaknya. Alhasil, dari usaha perancangan yang dibuat oleh Ford Motor Company memunculkan suatu jenis mobil baru yang juga mengikuti mode baru zaman itu habis di pasaran.²⁷ Dari situ, tampak bahwa sistem teknologi mempunyai pengaruh yang besar bagi peningkatan kebutuhan dan daya konsumsi masyarakat saat ini.

Hal yang lebih serius lagi dari perkembangan teknologi, yang telah lama tidak disadari dalam refleksi tentang persoalan teknologi yang mempengaruhi kehidupan sosial-budaya masyarakat kini yang punya ego konsumsi sangat tinggi. Bagi Baudrillard, di dalam keadaan seperti ini, ideologi individualis memainkan peran yang sangat kuat.²⁸ Bagaimana tidak, kepemilikan pada objek-objek benda konsumsi merupakan sifat individual, kurang solider, miskin sejarah. Segala sesuatu “yang terbaru”, dari pakaian, makanan termasuk mobil-mobil mewah hanya diperuntukan bagi kepentingan dan pemuasan diri sendiri saja. Hal ini dapat berakibat pada kebanyakan orang yang lebih suka hidup menyendiri atau hidup dalam tahanan yang tertutup dalam kelompok-kelompok tertentu saja (TV keluarga, penonton di stadion atau di teater) yang punya kesamaan kebutuhan. Inilah yang juga mengarah pada

²⁷ *Ibid.*, hlm. 13.

²⁸ Jean Baudrillard, *La Societe de Consommation (Masyarakat Konsumsi)*, *Op. Cit.* hlm. 97.

perbedaan kelas sosial.²⁹ Selain itu dari pihak produsen (pemilik perusahaan-perusahaan industri), tidak juga luput dari dampak perkembangan teknologi ini yakni eksploitasi besar-besaran melalui *perampasan hak milik orang lain* (angkatan kerja) dan sumber daya alam yang tersedia. Menurut Baudrillard di sinilah tempat terjadi suatu stratifikasi status: kalau tidak mengisolasi lagi, ia membedakan, memberikan kode pada konsumen secara kolektif.³⁰

4.3.2. Sistem Informasi

Persoalan serius yang tidak kalah pentingnya mendapat perhatian khusus dari Baudrillard ialah dampak yang ditimbulkan dari media-media yang menyampaikan informasi berupa pesan dalam hubungannya dengan pembahasan mengenai konsumsi. Media di dalam pengertian Baudrillard merupakan sebuah “pesan”, hal ini mau menunjukkan bahwa kebenaran pesan yang disampaikan melalui media-media informasi (TV, radio, iklan, film dan Koran), yang dibaca dan dikonsumsi secara tak sadar dan mendalam adalah skema yang harus dihubungkan dengan esensi teknik dari media itu sendiri. Penyampaian pesan yang terungkap dalam suara dan gambar-gambar yang ditampilkan merupakan “permainan pelipatgandaan” terhadap kenyataan yang dilakukan oleh sistem teknik informasi menghasilkan tanda-tanda yang suksesif dan sepadan serta terprogramkan secara luar biasa. Dalam konteks ini Baudrillard mengungkapkan bahwa permainan teknik informasi membuat orang merasa semakin dekat dengan kebenaran dan kenyataan yang diberikan oleh penyempurnaannya, yang di dalamnya juga membuat realitas dunia makin hilang.³¹

Terdapat banyak sekali contoh yang mampu menunjukkan dampak langsung dari pesan atau berita yang disampaikan melalui media informasi. Sebagai bentuk langsung dari perwujudan penyampaian dan penyebaran informasi ini dapat dilihat

²⁹ *Ibid.*

³⁰ *Ibid.*, hlm. 98.

³¹ *Ibid.*, hlm 152-153.

dalam pesan atau berita yang ditampilkan dalam periklanan. Secara khusus, yang ditayangkan oleh televisi seperti pola hidup dan gaya berbusana (*fashion*) dari para selebritis atau aktris terpopuler yang kemudian menjadi representasi bagi gambaran hidup konsumen yang menyaksikannya, sekaligus turut membentuk gaya hidup dan berpakaian dari sebagian besar masyarakat kini.

Proses pemberian ini, melahirkan sebuah bentuk komunikasi yang dipaksakan. Dari penyampaian tersebut, TV atau radio memberikan sejenis pesan tertentu yang sangat imperatif: penempatan sistematisnya, memberikan mode yang masuk akal dan paksaan mendasar yang sangat terlatih melalui esensi teknik media. Bagi Baudrillard ini adalah kebenaran dan kenyataan saat ini yang sangat berpengaruh serta merusak hubungan dan model persepsi yang dapat dirasakan secara tidak sadar dan terus menerus.³²

Jadi, komunikasi yang dibentuk oleh sistem teknik informasi seperti TV dan radio merupakan medium yang baik dalam menyampaikan cara berkomunikasi yang dapat dibaca oleh konsumen atau semua orang yang membacanya, lalu kebenaran dari pesan yang diproduksi dan makna yang diberikan kepada konsumen telah sepenuhnya berada dibawah fungsi kontrol media informasi atau medium itu sendiri.

4.3.3. Sistem Pasar Global

Dari penyelidikan Baudrillard, menunjukkan bahwa hubungan antara budaya konsumsi dengan sistem pasar global adalah salah satu cara atau penyebab terjadinya penyebaran pesan konsumerisme. Persoalan ini disinyalir muncul dari rasa ketidakpuasan akan kebutuhan sebagai akibat dari mekanisme pasar global yang didominasi oleh sistem kapitalisme.³³ Dalam kapitalisme, model atau kapital adalah batu sendi yang menopang jalannya roda perekonomian. Dalam sistem kapital juga

³² *Ibid.*, hlm. 154.

³³ Silvester Ule, *Terrorisme Global, Op. Cit.* hlm. 170.

terdapat pengakuan terhadap hak milik perorangan tanpa batas-batas tertentu. Setiap orang diberi kebebasan dan kemerdekaan penuh untuk melakukan kegiatan perekonomian, demi mencapai keuntungan semaksimal mungkin. Sehingga dalam pencapaian keuntungan tersebut, kebebasan dan kompetisi adalah prasyarat utama yang dituntut, dengan dan melalui mekanisme pasar bebas.

Mekanisme pasar bebas, bersama dengan globalisasi kapitalisme membawa berbagai implikasi yang serius antara lain sejumlah aturan, sistem dan mekanisme suatu negara yang perlu untuk menjamin kesejahteraan dan pelayanan masyarakat, dapat dihapuskan oleh karena tekanan dan paksaan para pemilik modal. Oleh tekanan pemilik modal dengan kekuatan kapitalnya, banyak peraturan yang merugikan alam dan masyarakat bisa diciptakan, akibat dari rasionalitas yang didasarkan atas perhitungan untung rugi yang tidak dapat dimintai pertanggungjawaban.

Banyak sekali contoh yang ditunjukkan oleh Baudrillard untuk menjelaskan mengenai peranan dari sistem pasar global yang menjadi medium atau instrumen bagi perluasan budaya konsumsi. Negara-negara Barat dengan seluruh kekayaan pemilik modal dan kepemilikan akan pusat-pusat perindustrian yang besar, memberikan produk-produk impian dunia terutama fashion dan barang-barang bermerek yang dipasarkan, sehingga memancing serta mendorong masyarakat di negara lain untuk hidup dalam bayang-bayang konsumsi merek.³⁴ Maka tidak salah jika, banyak industri-industri bajakan yang memproduksi barang-barang impian sebagai produk dari negara negara barat. Kesadaran para industrialis bajakan ini melihat dari ebutuhan konsumen yang mengejar tanda-tanda dan simbol-simbol bermerek dari budaya negara-negara barat itu.

4.4. Masyarakat Simulacra Menurut Jean Baudrillard

³⁴ Jean Baudrillard, *La Societe de Consommation (Masyarakat Konsumsi)*, *Op. Cit.* hlm. X.

Era postmodern, sebagaimana dikatakan Baudrillard telah memasuki suatu tatanan baru yang telah kehilangan tonggak penyangganya (dasarnya atas realitas). Segala sesuatu bergerak tanpa tujuan dan finalitas sekaligus berdinamisasi tanpa arah yang pasti. Sebuah kerajaan simulasi telah sepenuhnya memimpin manusia di bawah kontrol tanda dan kode. Sistem makna dan nilai luhur dari sebuah tatanan masyarakat yang selama ini menjadi tempat berpijak untuk memahami realitas, telah digantikan dengan pedoman-pedoman umum yang terus berubah sebagai satu-satunya tolak ukur dan sekaligus ikut menentukan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mutakhir yang menyatakan diri melalui dunia periklanan, turisme, pasar bebas dan konsumerisme telah memporak-porandakan sistem kebudayaan masyarakat secara menyeluruh dengan membangun kembali sistem yang baru. Masyarakat di era ini telah berada sepenuhnya di dalam penjara tanpa makna, tanpa substansi, tanpa realitas absolut yang terus-menerus berubah dan tanpa kebenaran.

Masyarakat simulacra adalah masyarakat yang hidup dalam sistem tanda atau citra simulasi tersebut.³⁵ Karakter yang secara khas melekat pada masyarakat simulacra adalah berada di bawah organisasi tanda dan kode. Masyarakat tidak lagi mengkonsumsi apa yang sebenarnya mereka butuhkan melainkan apa yang disampaikan oleh tanda dan kode kepadanya. Dengan demikian fungsi dan nilai kegunaan dari suatu barang atau komoditas tidak lagi mendapat tempat di hati masyarakat dewasa ini. Masyarakat cenderung mengkonsumsi sesuatu yang dapat mempengaruhi sekaligus membedakannya dalam sebuah tatanan hierarki sosial masyarakat. Misalnya saja, dalam mengkonsumsi mobil dan pakaian, yang mana mobil dan pakaian yang dibeli bukan semata-mata karena kebutuhannya akan pakaian dan mobil itu, melainkan tujuan yang lebih jauh daripada itu, agar masyarakat tertentu

³⁵Silvester Ule. *Op. Cit.* hlm.61.

yang menggunakan pakaian mahal atau bermerek dan mobil mewah (BMW) secara langsung menggolongkannya ke dalam masyarakat kelas atas (elit) dan membedakannya dari masyarakat yang lain dalam kelas sosial. Jadi, mobil BMW dan pakaian bermerek yang dikonsumsi menjadi sistem tanda sekaligus menjadi nilai lebih dalam sebuah tatanan masyarakat. Kebutuhan semata-mata merupakan apa yang disampaikan oleh tanda dan kode. Sebagaimana yang tercatat di dalam pengantar buku *Symbolic Exchange and Death*, bahwa hari ini, yang mana sistem telah dibanjiri oleh apa yang tidak menentukan, dan segala realitas telah diikat oleh hiperrealitas dari kode dan simulasi. Prinsip dari simulasilah yang menentukan kita sekarang, sebuah model dari prinsip realitas.³⁶

Kenyataan demikian dipandang Baudrillard sebagai sesuatu yang penuh dengan ilusi, citra dan kepalsuan (simulasi). Yang riil lenyap bukan untuk menyelamatkan yang imajiner, melainkan demi yang lebih riil dari yang riil: itulah hiperrealitas. Lebih benar dari yang benar itulah simulasi. Dengan ini, prinsip realitas bergeser dan diganti dengan prinsip simulasi. Realitas telah hancur ke dalam longsor simulasi dan bercampur menjadi satu, yang tinggal sekarang hanya realitas simulasi. Simulasi menjadi yang paling nyata dari yang nyata, yang lebih benar dari yang benar, lebih indah dari yang indah. Salah satu contoh yang dipakai Baudrillard dalam menjelaskan simulasi ialah pada pertandingan sepak bola piala Eropa tahun 1987 antara Real Madrid dengan Naples dilaksanakan pada malam hari dan tanpa penonton (kosong) karena kebrutalan supporter Madrid pada pertandingan sebelumnya. Meskipun tidak seorang pun yang menonton secara langsung, namun

³⁶ Jean Baudrillard, *Symbolic Exchange and Death. Op. Cit.*, hlm. 2.

jutaan orang menonton pertandingan itu *via* televisi. Pertandingan yang dinonton melalui TV adalah simulasi atau citraan, bukan realitas aslinya.³⁷

³⁷ Akhyar Yusuf Lubis, *Op.Cit.* hlm 180-181.