

Analisis Pemikiran Jean Baudrillard tentang Simulasi dan Realitas dalam Konteks Era Digital

Ropip Asharudin

Jurusan Aqidah dan Filsafat Islam, Fakultas Ushuluddin
UIN Sunan Gunung Djati Bandung
rofif25a@gmail.com

Abstract

This article discusses Jean Baudrillard's thoughts on simulation and reality in the context of the digital era. This study used a qualitative approach with a descriptive-analytical method. Jean Baudrillard's thoughts in this study occupy a position as a formal object. While simulation and reality are the material objects. The digital era is the scope of discussion in this study. The results of the research and discussion show that Jean Baudrillard in his works has explained how technology and digital media strengthen the phenomenon of simulation and blur the boundaries between reality and imagination, here Baudrillard sees that the world has turned into a simulacrum, where representations and experiences created by the media the masses have replaced reality. In the end, this article reaches the conclusion that in the digital era, hyperreality is becoming increasingly important as a substitute for reality, the impact of the digital era on the concept of simulation and fake reality is experiencing ecstasy.

Keywords: Digital age; Jean Baudrillard; Reality; Simulation

Abstrak

Artikel ini membahas pemikiran Jean Baudrillard tentang simulasi dan realitas dalam konteks era digital. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif-analitis. Pemikiran Jean Baudrillard pada penelitian ini menempati posisi sebagai objek formal. Sedangkan simulasi dan realitas merupakan objek materialnya. Adapun era digital menjadi lingkup pembahasan dalam penelitian ini. Hasil penelitian dan pembahasan menunjukkan bahwa Jean Baudrillard dalam karya-karyanya telah menjelaskan bagaimana teknologi dan media digital memperkuat fenomena simulasi dan mengaburkan batas antara realitas dan

imajinasi, di sini Baudrillard melihat bahwa dunia telah berubah menjadi simulakrum, di mana representasi dan pengalaman yang diciptakan oleh media massa telah menggantikan realitas. Pada akhirnya, artikel ini mencapai kesimpulan bahwa di era digital, *hyperreality*, menjadi semakin penting sebagai pengganti realitas, dampak dari era digital terhadap konsep simulasi dan realitas yang palsu mengalami ekstasi.

Kata Kunci: Era digital; Jean Baudrillard; Realitas; Simulasi

Pendahuluan

Dalam era digital yang semakin maju, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah cara kita berinteraksi dengan dunia sekitar. Dalam konteks ini, pemikiran Jean Baudrillard tentang simulasi dan realitas menjadi relevan untuk memahami bagaimana teknologi digital mempengaruhi konstruksi dan persepsi realitas. Baudrillard berpendapat bahwa teknologi digital dan media menciptakan simulasi yang begitu kuat sehingga realitas itu sendiri menjadi samar dan terdistorsi. Lewat teknologi simulasi, kini malaikat, iblis, ikan yang bisa terbang, pacar ideal, bahkan Tuhan itu sendiri dapat dibuat nyata. Namun, dengan membuat nyata berbagai entitas tersebut, realitas itu tetap saja berbeda dengan realitas yang konkret. Ia sama sekali tidak terikat misalnya kepada hukum-hukum alam yang ada di dalam realitas. Realitas ini pun berbeda dengan realitas metafisika. Jadi realitas simulacra ini merupakan realitas yang tidak fisik sekaligus juga tidak metafisikal (Islam, 2017). Namun demikian, meskipun pemikiran Baudrillard telah banyak diadopsi dalam kajian sosiologi, filsafat, dan ilmu komunikasi, penelitian yang terkait dengan penerapan konsepnya pada era digital masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk melakukan analisis pemikiran Jean Baudrillard tentang simulasi dan realitas dalam konteks era digital, sehingga dapat memberikan kontribusi pada pemahaman kita tentang bagaimana teknologi digital memengaruhi konsep realitas dan simulasi dalam era kontemporer. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru dan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana kita hidup di dunia yang semakin diwarnai oleh teknologi digital dan simulasi.

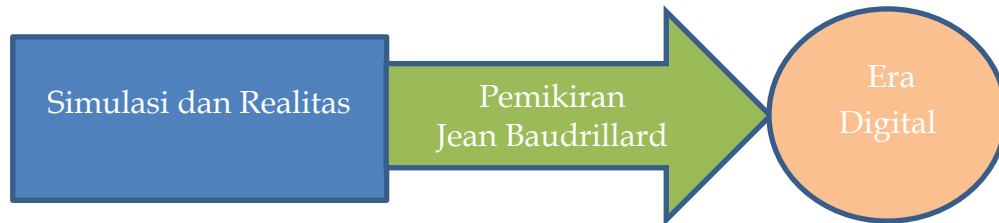
Hasil penelitian terdahulu terkait simulasi dan realitas telah dilakukan oleh sejumlah peneliti. Antara lain laporan penelitian yang dilakukan Theguh Saumantri dan Abdu Zikrilla (2020), "Teori Simulacra

Jean Baudrillard dalam *Dunia Komunikasi Media Massa*,” *Orasi: Jurnal Dakwah dan Komunikasi*. Pada era postmodern sekarang ini, masyarakat dikenal sebagai masyarakat yang mengedepankan prestise. Masyarakat kontemporer sudah terikat dan tidak dapat terlepas dari teknologi dan saling menjalin komunikasi dengan cepat, sehingga terbentuk koneksi integral dari pesatnya perkembangan teknologi informasi, kemudian terciptalah sarana transformasi sosial dengan tatanan nilai kemodernan yang serba cepat dan instan. Komunikasi merupakan sebuah dialektika kebutuhan akan menerima informasi. Berkembangnya teknologi komunikasi dan informasi membuat beragam sarana media komunikasi, mulai dari kegunaan dan bentuk alat yang semakin canggih membuat manusia menjadi sangat responsif terhadap informasi yang diterima. Dalam teori simulacra Jean Baudrillard menjelaskan bahwa realitas dalam media adalah realitas semu dimana sesuatu kebenaran dimanipulasi agar masyarakat mengikuti dan mengkonsumsinya. Terlebih kita sekarang berada di era post-truth, realitas komunikasi digambarkan sebagai sebuah rentang masa yang cenderung mengabaikan kebenaran dan fakta. Realitas dan kebenaran adalah sebuah persepsi yang terikat pada perspektif dan interpretasi personal. Dalam kajian ini penulis secara deskriptif analitik memberikan penjelasan tentang fenomena yang sering terjadi di dalam realitas masyarakat kontemporer yaitu tentang komunikasi yang ditampilkan dalam media massa. Dari kajian ini dapat diketahui bahwa komunikasi di media massa adalah sebuah potret komunikasi yang sering kali di manipulasi kebenaran dan faktanya (Saumantri & Zikrillah, 2020).

Hasil penelitian terdahulu dan penelitian sekarang memiliki kesamaan dan sekaligus perbedaan. Persamaan antara jurnal yang dijelaskan dengan penelitian terdahulu adalah pada penggunaan teori Jean Baudrillard sebagai bahan dasar untuk membahas fenomena simulasi dan realitas. Sedangkan perbedaannya terletak pada subjek yang dibahas dan fokus tulisan yang lebih spesifik.

Kerangka berpikir perlu disusun sebagai alur logis secara garis besar berjalannya penelitian. Alur logis ini akan diarahkan untuk mengatasi permasalahan utama dalam penelitian ini, yaitu analisis pemikiran Jean Baudrillard tentang simulasi dan realitas dalam konteks era digital. Untuk memudahkan deskripsi kerangka berpikir, maka disajikan bagan seperti di bawah ini:

Bagian 1. Kerangka Berpikir



Simulasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) ialah proses atau cara membuat tiruan suatu keadaan atau sistem dengan menggunakan model matematika atau komputer untuk mempelajari atau memprediksi perilaku atau hasilnya. Simulasi sering digunakan dalam berbagai bidang, seperti sains, teknologi, bisnis, dan militer. Sedangkan Realitas ialah keadaan atau kondisi yang sesungguhnya atau nyata. Realitas merujuk pada dunia fisik dan pengalaman yang kita alami secara langsung, bukan sebagai sebuah imajinasi atau khayalan. Jean Baudrillard (Reims, 20 Juni 1929–Paris, 6 Maret 2007) adalah seorang pakar teori kebudayaan, filsuf, komentator politik. Karya Baudrillard sering kali dikaitkan dengan post-modernisme dan post-strukturalisme. Karyanya menggabungkan filsafat, teori sosial, dan metafisika budaya yang merefleksikan peristiwa dan fenomena pada zamannya. Baudrillard merupakan seorang penulis yang sangat produktif yang telah menerbitkan lebih dari lima puluh buku, dia juga tidak segan untuk mengomentari isu budaya dan isu sosiologis yang menonjol di era kontemporer, isu-isu ini meliputi penghapusan perbedaan gender, ras, dan kelas yang menandai peralihan masyarakat modern ke postmodern. Selain itu, isu-isu meliputi konsumerisme, media, dan masyarakat teknologi juga tidak luput dari perhatiannya (Oktavianingtyas et al., 2021). Era digital merujuk pada periode waktu di mana teknologi digital dan komunikasi meluas dan mempengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia, seperti komunikasi, informasi, ekonomi, dan budaya. Era digital ditandai oleh adopsi teknologi komputer, internet, perangkat mobile, dan platform digital lainnya yang memungkinkan akses, pertukaran, dan pengolahan informasi secara cepat dan efisien. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), tidak terdapat entri khusus untuk "era digital" karena KBBI tidak secara eksplisit mencantumkan istilah-istilah baru yang berkaitan dengan perkembangan teknologi. Era digital terlahir dengan kemunculan digital, jaringan internet khususnya teknologi informasi komputer. Media baru era digital memiliki karakteristik dapat

dimanipulasi, bersifat jaringan atau internet. Media massa beralih ke media baru atau internet karena ada pergeseran budaya dalam sebuah penyampaian informasi. Kemampuan media era digital ini lebih memudahkan masyarakat dalam menerima informasi lebih cepat. Dengan media internet membuat media massa berbondong-bondong pindah haluan (Setiawan, 2017).

Landasan teoritis dalam penelitian ini menggunakan konsep simulasi dan realitas yang dikembangkan oleh Jean Baudrillard. Landasan teoritis ini akan digunakan sebagai pisau analisis dalam membahas topik utama penelitian, yaitu tentang analisis pemikiran Jean Baudrillard tentang simulasi dan realitas dalam konteks era digital. Berangkat pada teori simulacra terlebih dahulu berangkat dari simultan penampakan atau wajah baru dan kebudayaannya, di dalam bukunya, *Simulation*, Baudrillard membagi tiga tahapan perubahan penampakan (*appearance*) wajah dunia. Tahap awal simulacrum dapat disebut sebagai “modernitas awal”, tahap kedua disebut “modernitas”, dan ketiga “postmodernitas”. (tahapan-tahapan ini, tentu saja tidak boleh dibaca sebagai sejarah universal) (Sari, 2017). Konsep Baudrillard mengenai simulasi adalah tentang penciptaan kenyataan melalui model konseptual atau sesuatu yang berhubungan dengan “mitos” yang tidak dapat dilihat kebenarannya dalam kenyataan. Model ini menjadi faktor penentu pandangan kita tentang kenyataan. Segala yang dapat menarik minat manusia – seperti seni, rumah, kebutuhan rumah tangga dan lain sebagainya–ditayangkan melalui berbagai media dengan model-model yang ideal, di sinilah batas antara simulasi dan kenyataan menjadi tercampur aduk sehingga menciptakan *hyperreality* di mana yang nyata dan yang tidak nyata menjadi tidak jelas. Dunia menurut Baudrillard, didominasi oleh “simulacrum”. Ini adalah konsep yang diperkenalkan Jean Baudrillard yang mewakili tiadanya lagi batas antara yang nyata dengan yang semu. Dunia telah menjadi dunia imajiner. Baudrillard memberikan contoh Disneyland. Disneyland adalah suatu dunia imajiner di mana segala sesuatunya bersifat futuristik, dan mimpi-mimpi. Disneyland telah menjadi bius bagi sebagian besar konsumen kelas menengah sehingga selalu dijejali orang sepanjang tahunnya (Saumantri & Zikrillah, 2020). Simulasi telah menggantikan realitas dan menciptakan dunia yang bermuara pada simbolisme dan representasi yang semakin menjauh dari realitas. Hal ini disebabkan oleh kemampuan teknologi digital dalam menciptakan simulasi yang semakin canggih dan hampir tidak bisa dibedakan dengan realitas. Baudrillard juga mengkritik masyarakat kontemporer yang semakin terfokus pada media dan teknologi digital, sehingga menciptakan dunia yang semakin berpusat pada dunia

virtual dan mengabaikan realitas yang sebenarnya. Pemikiran Jean Baudrillard pada penelitian ini menempati posisi sebagai objek formal. Sedangkan simulasi dan realitas merupakan objek materialnya. Adapun era digital menjadi lingkup pembahasan dalam penelitian ini.

Permasalahan utama penelitian ini adalah terdapat analisis pemikiran Jean Baudrillard tentang simulasi dan realitas dalam konteks era digital. Rumusan masalah penelitian ini ialah analisis pemikiran Jean Baudrillard tentang simulasi dan realitas dalam konteks era digital. Tujuan penelitian ini untuk membahas analisis pemikiran Jean Baudrillard tentang simulasi dan realitas dalam konteks era digital. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan memiliki implikasi manfaat sebagai kajian awal tentang analisis pemikiran Jean Baudrillard tentang simulasi dan realitas dalam konteks era digital. Secara praktis, penelitian ini diharapkan memiliki implikasi manfaat untuk pengembangan kajian tentang analisis pemikiran Jean Baudrillard tentang simulasi dan realitas dalam konteks era digital.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam jurnal ilmiah ini adalah metode analisis kualitatif (Darmalaksana, 2020). Penulis melakukan pembacaan, pemahaman, dan interpretasi terhadap teori pemikiran Jean Baudrillard tentang simulasi dan realitas, serta menghubungkannya dengan konteks era digital. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah *library research* atau riset kepustakaan. *Library research* lebih dari sekedar kerangka penelitian, atau memperoleh informasi penelitian yang sejenis, memperdalam kajian teoritis, atau memperdalam metodologi (Sari, 2017) yaitu dengan mengumpulkan referensi dari buku, artikel, dan jurnal yang terkait dengan teori pemikiran Jean Baudrillard tentang simulasi dan realitas, serta perkembangan era digital. Kemudian, data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif dan interpretatif.

Hasil dan Pembahasan

1. Pemikiran Jean Baudrillard tentang Simulasi dan Realitas

Jean Baudrillard adalah salah satu filsuf postmodern yang sejajar dengan Derrida, Lacan, Michel Foucault. Riwayat hidupnya Baudrillard dari keluarga petani yang lahir di kota kecil Reims Paris tahun 20 Juni 1929 dan meninggal 6 maret 2007. Situasi politik yang terjadi di Aljazair pada masa 1950an, membawa pengaruh yang besar terhadap pendidikannya., sehingga dalam keadaan sosiologis yang dialaminya melahirkan pemikiran-pemikiran kritis. Pada tahun (1958-1966) Baudrillard menjadi seorang pengajar di Lycee dengan mengampu bahasa Jerman yang ia

ajarkan pula. Hal ini ia lakukan sebelum selesai kuliah di bawah arahan pembimbing Henri Lefebvre. Baudrillard sangat serius menggulati persoalan filsafat sosial, budaya dan isu kontemporer. Kemudian dengan kecerdasannya pada September 1966 ia ditunjuk dan mendapat kepercayaan menjadi asisten oleh Lefebvre. Pada masa hidupnya ia bersahabat dengan seorang pemikir semiotik yaitu Roland Barthes, sehingga banyak pemikiran Barthes ini mempengaruhi tulisannya. terlihat dari karyanya yang berjudul *The System of Object* (1968) yang banyak didoktrin oleh pemikiran Barthes (Saumantri & Zikrillah, 2020).

Konsep Baudrillard mengenai simulasi adalah tentang penciptaan kenyataan melalui model konseptual atau sesuatu yang berhubungan dengan “mitos” yang tidak dapat dilihat kebenarannya dalam kenyataan. Model ini menjadi faktor penentu pandangan kita tentang kenyataan. Segala yang dapat menarik minat manusia seperti seni, rumah, kebutuhan rumah tangga dan lain sebagainya ditayangkan melalui berbagai media dengan model yang ideal, di sinilah batas antara simulasi dan kenyataan menjadi tercampur aduk sehingga menciptakan *hyperreality* di mana yang nyata dan yang tidak nyata menjadi tidak jelas (Azwar, 2014).

Dalam karya yang berjudul *Simulacra and Simulations* (1985), Jean Baudrillard menyebutkan bahwa masyarakat simulasi adalah bentuk karakter identitas masyarakat kontemporer dalam kehidupannya selalu dibuat repot dengan sebuah absurditas kode, tanda dan simbol, dan bentuk model sebagai memproduksi dan reproduksi dalam sebuah teori yang ia sebut simulacra. Dalam simulacra secara esensial manusia itu tidak ada dalam kehadiran realitas sesungguhnya tetapi selalu berpikir imajiner dan ada pada delusi dalam melihat realitas di ruang tempat mekanisme simulasi berlangsung. keadaan ini membuat jarak-jarak antara kebenaran dan kepalsuan, realitas dan rekaan terasa jauh dan memiliki kesamaan. Oleh karena itu yang dihasilkan dalam realitas ini adalah keadaan semu dan kepalsuan hasil simulasi (*hyper-reality*). Dalam analisis kemajuan teknologi virtual, Baudrillard menjelaskan bahwa realitas semu dan rekayasa atau manipulasi adalah keadaan di mana manusia terjebak dalam realitas yang dianggap asli dan nyata. Dalam dunia simulasi, yang menjadi gambaran suatu realitas adalah model-model manipulasi bukan kenyataan yang sesungguhnya. Simulacra dimaksudkan untuk mengontrol masyarakat dengan cara yang halus yaitu menipu dan mempercayai bahwa simulasi itu adalah kenyataan yang sesungguhnya sehingga masyarakat menjadi tergantung terhadap simulasi dan posesif terhadapnya. Dan pada akhirnya manusia menjadi tidak sadar akan hadirnya simulasi ini (Saumantri & Zikrillah, 2020).

Simulasi menentukan pandangan masyarakat mengenai sebuah kenyataan. Ketika sebuah objek yang dapat menarik minat masyarakat seperti seni, rumah, kebutuhan rumah tangga dan lain sebagainya ditayangkan melalui berbagai media dengan model-model yang ideal, di sinilah batas antara simulasi dan kenyataan menjadi tercampur aduk. Contohnya adalah ketika seorang individu mempunyai akun media sosial, dan ingin menampilkan dirinya sebagai seseorang yang religius, maka individu tersebut berusaha untuk menampilkan unggahan-unggahan bernada religius seperti mengunggah potongan ayat suci, mengunggah foto dengan busana keagamaan dan lain sebagainya. Hal ini dilakukan untuk mempresentasikan dirinya ke teman-teman sosial medianya sebagai seseorang yang shalih/shalihah. Inilah yang dimaksud dengan simulasi. Teman media sosialnya akan menganggap individu tersebut orang yang taat agama, meskipun realitasnya tidak diketahui apakah benar demikian atau tidak. Citra ini terbentuk dari simulasi yang ditampilkan oleh individu tersebut di media sosial. Maka dari itu, Baudrillard (1994) menyebutkan bahwa segala sesuatu tentang dunia diciptakan atau disimulasikan oleh teknologi digital sehingga seolah menjadi tampak nyata. Hal ini disebutnya sebagai simulakra atau citra buatan. Dengan bahasa yang lebih mudah, simulasi dari realitas yang telah dibelokkan adalah simulakra. Jika simulasi merepresentasikan sebuah realitas, maka dalam simulakra, realitas yang direpresentasikan sudah kehilangan referensinya. Tidak lagi terlihat mana yang benar dan mana yang salah, mana yang nyata dan mana yang semu belaka (Oktavianingtyas et al., 2021).

Jean Baudrillard memulai pembahasannya mengenai simulakra pada bukunya yang berjudul *Simulacra and Simulations* (1981) dengan menampilkan quote tersebut yang berarti "Simulakra tidak pernah menyembunyikan kebenaran - kebenaranlah yang menyembunyikan fakta bahwa tidak ada kebenaran. Simulakra adalah kebenaran". Baudrillard bermaksud untuk menyampaikan bahwa masyarakat sekarang ini menganggap bahwa apa yang ditampilkan oleh simulakra adalah sebuah kebenaran. Dianggap nyata dan benar oleh masyarakat, sehingga menghilangkan batasan tentang kenyataan itu sendiri. Simulakra didefinisikan sebagai kenyataan atau realitas yang tidak memiliki acuan referensial apa pun. Pemikiran ini berangkat dari analisisnya terhadap situasi masyarakat kontemporer pada saat itu. Perkembangan teknologi yang semakin pesat terutama setelah perang dunia ke II telah mendorong kaum kapitalis untuk melancarkan kepentingannya melalui media massa. Para kapitalis memanfaatkan ruang-ruang virtual di media massa untuk membentuk citra semu pada produk industrinya. Pemanfaatan ruang

virtual telah mengubah objek yang konkret menjadi abstrak, dan kemudian objek abstrak tersebut diadaptasi oleh masyarakat menjadi objek yang nyata kembali secara berulang-ulang hingga objek tersebut kehilangan referensi aslinya (Oktavianingtyas et al., 2021).

Disneyland merupakan contoh dari tatanan simulacra. Di dalam Disneyland akan ditemukan berbagai ilusi dan fantasi di mana-mana. Di sana akan ditemukan, bajak laut, dunia masa depan dan berbagai macam ilusi lainnya. Disneyland, bagi Baudrillard, ingin menunjukkan bahwa dirinyalah yang 'asli', sedangkan America dan Los Angeles yang mengitarinya hanyalah ilusi belaka. Tapi yang menjadi soal di dalam Disneyland adalah, bahwa persoalan mana yang lebih asli, apakah dunia fantasi tersebut atau America merupakan persoalan yang keliru. Kekeliruan itu muncul, gara-gara simulacra. Jadi pada tatanan Disneyland itu, kenyataan dan ilusi sudah tumpang tindih, bahkan tak terbedakan sama sekali sekaligus memang tak ada sama sekali perbedaan. Yang riil sudah tak menjadi yang riil (Islam, 2017).

Adapun dalam perkembangannya, simulakra tidak terjadi begitu saja. Baudrillard mengemukakan empat tahap perkembangan simulakra di dalam bukunya yang berjudul *Symbolic Exchange and Death* meliputi, tahap pertama adalah *symbolic order* atau dikenal juga dengan sebutan *the era of origin*, di mana masyarakat memiliki sistem tanda pasti yang terdistribusi berdasarkan tingkatan dan kewajiban masing-masing. Pada era iri, simbol masih mempresentasikan keadaan aslinya. Contohnya adalah busana adat kerajaan yang melambangkan kekuasaan dan hanya dipakai oleh keluarga kerajaan. Perkembangan simulakra berikutnya adalah *first order of simulacra* atau dikenal dengan *the counterfeit*, era ini berkembang pada zaman modern awal, dari renaissance hingga industry. Simulakra dimaksudkan untuk mengimitasi citra alami dari sebuah objek. Contohnya adalah pesawat merupakan bentuk imitasi dari objek alamiah burung. Atau ketika busana adat kerajaan dibuat imitasinya untuk dipakai dalam kegiatan karnaval rakyat (Oktavianingtyas et al., 2021).

Fase berikutnya adalah *the second order of simulacra*, dimulai dari era Revolusi Industri hingga pertengahan abad ke-20, pada era ini produksi besar-besaran terhadap barang imitasi/tiruan yang bentuknya sama persis dengan bentuk asli tersebut. Contohnya adalah pesawat yang diproduksi massal untuk dijual dan untuk mendapatkan keuntungan finansial, atau busana adat kerajaan yang diproduksi masal dan dijual dengan tujuan yang sama. Fase terakhir adalah *the third order of simulacra*, masa kini, di mana dunia didominasi oleh simulasi yang terjadi sebagai salah satu akibat perkembangan teknologi. Segala sesuatu tanpa ada rujukan aslinya. Hal-

hal yang asli menjadi imitasi, kemudian didaur ulang dan diproduksi berkali-kali kemudian disimulasikan melalui dunia virtual (layar televisi), hingga matilah realitas asli itu sendiri yang kemudian muncullah hiperrealitas sebagai ciri dari simulakra tersebut (Oktavianingtyas et al., 2021).

2. Hyperreality sebagai Pengganti Realitas di Era Digital

Hiperrealitas adalah manifestasi dan kebutuhan simulakra yang modern, visual, dan atraktif di dunia maya. Dunia ini kontemporer; bahwa dunia bukan dan tidak bisa menjadi acuan. Mengambil konsep “hiperrealitas”, awalan “hiper” menonjolkan unsur utama gabungan antara realitas dan imajiner. Ini adalah campuran dari realitas dan tanda-tanda realitas. Tanda hanyalah representasi dari realitas. Itu fungsinya untuk mewakili apa pun yang ada atau, dalam kasus hiperrealitas ini, apa yang tidak ada. Dalam dimensi hiperrealitas, tidak ada indikasi yang jelas sejauh mana realitas berjalan dan tanda-tanda yang mewakili realitas dimulai. Hiperrealitas mengacu pada sesuatu yang tidak benar-benar ada. Namun, mengalami hiperrealitas bisa begitu intens dan realistis sehingga dapat menimbulkan kebingungan, bahkan untuk sesaat, tentang apa yang nyata dan apa yang tidak nyata (Barroso, 2022).

Oleh karena itu, “hiper” berarti “lebih berlebihan”, sesuatu yang tidak proporsional, realitas yang berlebihan, dunia ekstra yang melampaui apa yang masuk akal atau “berlebihan dalam perluasan atau kualitas”, sesuatu yang “terletak di atas”. Pada gilirannya, kata “kenyataan” berarti gagasan akal sehat: “kualitas atau keadaan nyata”, “sifat nyata atau susunan sesuatu”, “apa yang memiliki keberadaan objektif, apa yang bukan gagasan belaka, yang bukan imajiner, fiktif atau pura-pura”, “apa yang seharusnya ada” (Barroso, 2022).

Hiperealitas menciptakan satu kondisi yang di dalamnya kepalsuan berbaur dengan ke-aslian; masa lalu berbaur masa kini; fakta bersimpang siur dengan rekayasa; tanda melebur dengan realitas; dusta bersenyawa dengan kebenaran. Kategori-kategori kebenaran, kepalsuan, keaslian, isu, realitas seakan-akan tidak berlaku lagi di dalam dunia seperti itu. “Baudrillard menerima konsekuensi radikal tentang yang dilihatnya sebagai sangat merasuknya kode dalam masa modern akhir. Kode ini jelas terkait dengan komputerisasi dan digitalisasi, juga cukup mendasar dalam fisika, biologi, dan ilmu-ilmu alam lainnya di mana ia memberi kesempatan berlangsungnya reproduksi sempurna dari suatu objek atau situasi; inilah sebabnya kode bisa mem-bypass sesuatu yang real dan membuka kesempatan bagi munculnya realitas yang disebut Baudrillard sebagai

hyperreality (Jauhari, 2017). bagaimana permainan tanda-tanda berlangsung, bagaimana yang real dan semu (palsu) berbaur dan melebur (sehingga keaslian dan kepalsuan sulit untuk dibedakan), dan bagaimana tiruan itu terbentuk. Teori ini dapat digunakan untuk melihat dan memahami budaya virtual atau budaya *cyber*, komunikasi massa atau media, *fashion*, dan budaya konsumerisme dalam era kapitalisme. Pada masyarakat postmodernisme, simulacrum akan berkembang pesat. Basis tatanan dalam masyarakat tersebut bukan produksi –seperti yang diyakini Marx- melainkan konsumsi, yang oleh Guy Debord (dalam Callavaro, 2004) disebut “masyarakat penonton”, sebuah dunia dimana hubungan antar orang-orang diperantarai secara terus-menerus oleh citra-citra untuk dikonsumsi terus-menerus, didaur ulang dan selanjutnya dikonsumsi lagi. Dalam dunia postmodern ini individu meninggalkan “gurun yang nyata” untuk ekstase hiperrealitas dan ranah computer, media, dan pengalaman teknologi yang baru (Dian Harmaningsih, Susi Yunarti, Wijayanti FIKOM, 2016).

Orang yang berada dalam era ini terjebak dalam kondisi schizofrenia, mengingat mereka tidak perlu merefleksikan tanda, pesan, makna atau norma-norma. Massa pun disugahi reproduksi nilai-nilai penampakan akan tetapi bukan reproduksi nilai-nilai ideologi atau mitologis. Massa adalah konsumen yang menyerap nilai-nilai materil, nilai pencitraan / penampakan. Kondisi tersebut bisa dijumpai tatkala seorang berada di depan televisi, film tiga dimensi, video, video game, virtual reality lewat komputer. Totalitas hidup seseorang (kegembiraan, kesedihan, keberanian, dsb.), secara tak sadar – mereka telah terperangkap di dalam dunia hiper-realitas visual (media) dengan kesadaran, maka ia akan menyadari bahwa apa yang ia saksikan tak lebih dari sebuah fantasi, fiksi atau fatamorgana (Martadi, 2003).

Hiperrealitas adalah paradigma teknologi. Hiperrealitas dikaitkan dengan perkembangan teknologi dan menyiratkan transformasi yang mendalam. Hiperrealitas juga merupakan era hubungan sosial baru di dunia maya. Hiperrealitas ada di mana-mana. Menurut Baudrillard, dunia menjadi hiperreal, penuh dengan simulacra, di mana gambar menggantikan konsep "produksi" dan "konflik kelas" sebagai komponen kunci masyarakat kontemporer. Hologram adalah contoh hiperrealitas. Etimologi istilah ini menjelaskannya, karena berasal dari bahasa Yunani *holos*, "semua" (dalam pengertian tiga dimensi), dan *grafia*, “pesan”, artinya foto perantara yang berisi informasi untuk mereproduksi gambar tiga dimensi dengan holografi. Bagi Baudrillard, mediasi imajiner tidak diperlukan untuk mereproduksi apa yang diwakilinya. Reproduksi holografik, kata Baudrillard dalam *Simulacra and simulation*, tidak lagi

nyata, melainkan sudah hipernyata. “Tidak ada yang menyerupai dirinya sendiri, dan reproduksi holografik, seperti semua fantasi tentang sintesis yang tepat atau kebangkitan yang nyata (ini juga berlaku untuk eksperimen ilmiah), sudah tidak nyata lagi, sudah hipernyata”. Menurut Baudrillard (1997), “dengan demikian tidak pernah memiliki nilai reproduktif (kebenaran), tetapi selalu memiliki nilai simulasi”. Itu bukan kebenaran yang pasti, tetapi kebenaran yang transgresif, yaitu sudah berada di sisi lain dari kebenaran. Dalam perspektif ini, Baudrillard menekankan pertanyaan “mengapa tidak ada apa-apa selain sesuatu”, karena hiperreal menggantikan yang nyata, yaitu transenden menggantikan imanen dan kontingen. Inilah yang sesuai dengan kekuatan maya, di mana segala sesuatu (peristiwa atau aktivitas) hanya dapat berasal dari imanensi (Barroso, 2022).

Era digital memungkinkan pencitraan dengan resolusi tinggi dari mulai still image sampai dengan gambar bergerak (sinema) bahkan pencitraan tiga dimensi (3D). Banyak hal yang dahulu dianggap tidak mungkin kini menjadi mungkin. Sekarang ini orang dengan mudah mengakses internet untuk melihat gambar foto bintang film Brooke Shields telanjang tanpa busana. Gambar begitu tajam dan sempurna, sehingga tidak perlu lagi rasanya untuk membeli majalah Playboy atau majalah dewasa lainnya. Ditengah hiruk-pikuknya perkembangan teknologi digital tersebut, terdapat lima perkembangan penting citraan elektronik yaitu, foto digital, spesial efek gambar bergerak (animasi), game, virtual reality, dan internet, yang mana realitas visual telah dilampaui dengan manipulasi dari pencitraan visual, sehingga seolah manusia melangkah dari dunia nyata menuju dunia fantasi, dunia maya yang tampak nyata (Martadi, 2003).

Pertama, foto digital. Dengan kemampuan digital, kini foto-foto disimpan dalam bentuk data (bit) yang ringkas, dikenal juga dalam istilah komunitas komputer grafis: pixel. Banyak tidaknya pixel ini menentukan resolusi pada gambar digital. Semakin banyak, maka semakin rapat gambar, semakin halus tampilan gambar. Dengan berupa data, gambar-gambar ini dapat dengan mudah diolah kembali pada media komputer grafis. Suatu software manipulasi foto dapat dengan mudah mengganti setting background foto dengan setting baru yang diinginkan. Orang tidak perlu ke kutub untuk berfoto dengan orang eskimo. Orang tidak perlu ke bulan untuk berfoto dengan latar belakang pemandangan bumi. Memperbagus tampilan foto pun dapat dilakukan. Kehadiran foto digital menimbulkan pula dampak negatif. Baru-baru ini beberapa aktris lokal maupun internasional sibuk dengan pernyataan-pernyataan penyangkalan. Pasalnya foto vulgar mereka terpasang pada media internet

yang dengan mudah dapat di akses dan di copy (*download*) dari mana saja. Foto-foto tersebut memang tentu saja palsu (dikenal dengan istilah : fakes). Hal ini semata merupakan rekayasa/ manipulasi foto yang dilakukan melalui media grafis komputer. Biasanya foto aktris tersebut dipisah antara badan dan kepalanya, kemudian kepala aktris tersebut dipasangkan pada tubuh wanita lain yang tampil polos. Hasilnya adalah foto vulgar aktris tersebut. Suatu bentuk fitnah dan penghinaan sebagai hasil eksekusi struktur sosial masa digital ini (Martadi, 2003).

Kedua, spesial efek media gambar bergerak. Pesatnya perkembangan teknologi sinematografi berdampak pada kemudahan proses produksi. Skenario dan adegan yang dahulu tidak mungkin, kini semuanya menjadi mungkin. Dengan bantuan komputer grafis, suatu obyek atau lingkungan tertentu dapat diciptakan sesuai kebutuhan dan tuntutan skenario. Penciptaan ini merupakan suatu kreasi luar biasa di mana obyek/lingkungan disimulasikan melalui animasi 3D. Animasi 3D saat ini merupakan hasil pengembangan dari model animasi terdahulu. Kemampuannya menciptakan/mensimulasikan obyek atau lingkungan tertentu telah mencengangkan dan mempesonakan setiap orang. Hal ini dimungkinkan mengingat *software* dan *hardware* telah begitu mendukung baik dalam proses pembuatan, pencitraan material, sampai proses rendering. Sehingga hasilnya animasi 3D ini tampak hidup dan nyata. Suatu tampilan hiper-realitas yang sebelumnya tidak terbayangkan (Martadi, 2003).

Ketiga, game. Salah satu bentuk aplikasi dari animasi 3D adalah penggunaannya dalam game, baik itu untuk PC (komputer) maupun untuk mesin video game (play station, sega, dan sebagainya). Game-game yang dihasilkan secara tampilan grafis memang tampak luar biasa. Karakter tokoh pemain dapat dimunculkan sedemikian baik dengan bantuan komputer. Sehingga pemain semakin dimanjakan dalam bermain. Masa depan game telah nampak pada perangkat komputer ini. Sepertinya kelak game akan menuju babak baru di mana pencitraan visual akan mendekati pada kesempurnaan ilusi. Hal ini dibentuk melalui media virtual reality (VR). Di sini pemain akan menggunakan fisiknya (seluruh tubuh) untuk melawan musuh-musuh khayalan yang tampak nyata didepan mata. Bukanlah ini merupakan bukti lain suatu bentuk hiperrealitas visual (Martadi, 2003).

Keempat, Virtual Reality (VR). Pada awalnya, VR ini merupakan simulasi akan suatu keadaan lingkungan, terutama untuk simulasi (latihan) penerbangan bagi para pilot pesawat terbang. Kemudian berkembang sebagai sarana simulasi tempur militer. Bentuknya merupakan layar

dengan proyeksi film yang memperlihatkan keadaan sebenarnya, sehingga dengan demikian diharapkan pelaku dapat merasakan seolah-olah berada pada kondisi / keadaan yang sesungguhnya, sebagaimana dengan gagasan dibalik VR sendiri yaitu memberikan pengalaman “berada di sana”. Dalam bidang seni, teknologi virtual telah melapangkan jalan bagi proses produksi, reproduksi, dan dekonstruksi estetik. Proses reproduksi seni yang dimungkinkan lewat kemajuan teknologi reproduksi seperti yang dikatakan Walter Benjamin di dalam *Art in the Age of Mechanical Reproduction* beberapa abad yang lalu, kini telah berkembang ke arah kemungkinan manipulasi, dan penggunaan trik-trik visual. Seni virtual, sebaliknya, memungkinkan penjelajahan bentuk dan pengalaman estetik yang jauh berbeda. Tidak seperti format seni yang sebelumnya, seni virtual bersifat tiga dimensi semu, interaktif dan dapat melibatkan indra dan perasaan secara total. Kita, misalnya, dapat melangkah ke dalam lukisan, seakan-akan kita masuk ke dalam sebuah ruang gelas kaca, untuk seterusnya mengembara ke dalam dunia psikis seniman. Lebih dari itu, kita dapat secara nyata mengambil bagian dalam proses penciptaan atau dekonstruksi *master piece* seperti Monalisa-mengubah, menghapus, menambahkan apapun sesuka kita (Martadi, 2003).

Kelima, Internet. Dalam internet, di mana berjuta informasi tertampung, maka format still image (jpg, bmp, dan lain-lain) juga format gambar bergerak (Avi, Mov, dan sebagainya) akan semakin mudah dijumpai dan diakses secara langsung di manapun orang berada. Dampak positifnya, sumber informasi berupa teks, gambar dan film dengan mudah didapat. Tapi kemudian, dampak negatifnya pun jelas. Berbagai macam pornografi mangkal dikarenakan kemudahan akses gambar dan film. Sebut saja artis-artis terkenal baik yang legal maupun ilegal dapat dijumpai (dilihat) dalam keadaan tanpa busana. Juga klip/potongan film porno dapat diakses dan di *download* dengan mudah (Martadi, 2003),

3. Dampak Era Digital terhadap Konsep Simulasi dan Realitas menurut Baudrillard

Dengan kemajuan teknologi yang pesat, Jean Baudrillard menyebutkan masyarakat kontemporer sekarang ini berada pada era posmodern, era di mana masyarakat tidak memandang apa yang sebenarnya dibutuhkan, tetapi lebih mengedepankan prestise dan gaya hidup sebagai citra diri dari apa yang mereka butuhkan. Kehidupan yang lebih mapan seperti sekarang ini disebabkan kemajuan teknologi komunikasi dan informasi yang begitu cepat, sehingga masyarakat seolah

tersihir ke dalam dunia teknologi informasi yang menyuguhkan berbagai kemudahan, kecanggihan, dan keamanan (Handy & Wijaya, 2020).

Arus kebudayaan dibarengi perkembangan teknologi komunikasi dan informasi yang begitu pesat membuat masyarakat menjadi lupa dengan realitas yang sesungguhnya. Hal ini menjadi efek negatif bagi kehidupan manusia, karena mereka terkungkung dalam realitas yang semu yang digambarkan oleh Baudrillard sebagai hiperealitas (*hyperreality*). Dunia hiperealis adalah dunia yang disarati oleh silih bergantinya reproduksi objek-objek simulakrum objek-objek yang murni penampakan, yang tercabut dari realitas sosial masa lalunya, atau sama sekali tak mempunyai realitas sosial sebagai referensinya. Ketika masyarakat memasuki era posmodern maka akan terjadi perubahan pada pola interaksi sosial dan cara komunikasi masyarakat, tetapi juga perubahan sikap dan perilaku masyarakat dalam menyikapi realitas sosial yang ada di sekitarnya. Secara umum semakin sulit dibedakan antara realitas sosial yang alami, dan realitas yang semu, dan mana pula realitas sosial yang melampaui batas dirinya sendiri (Handy & Wijaya, 2020).

Sebagian orang berteriak-teriak mengagungkan teknologi digital sebagai suatu kemajuan bagi peradaban manusia, suatu lompatan teknologi yang berarti bagi masa depan. Di sisi lain perkembangan teknologi telah membawa kita dihadapkan pada realita bahwa perkembangan teknologi ini membawa dampak negatif pula. Pada saat teknologi memuaskan hasrat manusia, memberikan pesona ekstasi, ekonomi libido, maka nilai-nilai moral seakan rontok satu per satu, yang pada akhirnya membuat kita larut dalam arus gaya hidup konsumerisme, dunia materiil, dunia mimpi, hal ini semakin menjauhkan kita dari realitas sesungguhnya (Martadi, 2003).

Baudrillard mendefinisikan ekstasi sebagai kondisi mental dan spiritual di dalam diri setiap orang yang berpusar secara spiral, sampai pada suatu 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. Bayangkan pada banyak orang yang kini hidup dalam gaya hidup modern, dalam keadaan sikap materiil berlebih, mereka yang beranggapan mempunyai kehidupan ideal, dengan teknologi digital di antara mereka. Kesenangan melalui teknologi video game dan computer games yang membuai orang melewatkan waktunya demi untuk merengguk kepuasan terselesaikan sampai tujuan pada permainan tersebut. Kemudian Kesenangan akan internet yang membawa informasi berlebih, termasuk kebebasan mengakses gambar-gambar digital dalam

cyberporn, mengawasi melalui live cam gadis-gadis mandi dan melakukan adegan sex tanpa sensor. Terjebak dalam suatu ekstasi sexual. Dan saat ekstasi tersebut mencapai puncak kegairahan, maka lenyaplah makna dan nilai moral, sehingga kekerasan, eksploitasi seksual, kriminal, dan lainnya yang amoral. Hidup tanpa pegangan, mengambang meninggalkan realitas. (Martadi, 2003).

Kesimpulan

Jean Baudrillard berpendapat bahwa simulasi dan realitas tidak dapat dibedakan secara tegas karena keduanya saling berhubungan dan bergantung satu sama lain. Dia berpendapat bahwa tanda-tanda dan gambar yang dibuat oleh media dan teknologi di dunia modern mengisi dunia, yang pada akhirnya menghasilkan simulasi yang seringkali dianggap sebagai realitas. Simulasi tidak hanya menjadi representasi dari realitas, tetapi juga memperkuat dominasi atas realitas itu sendiri. Oleh karena itu, simulasi dan realitas saling mengisi dan berdampak satu sama lain. Dalam era digital, *hyperreality* menjadi semakin penting sebagai pengganti realitas, seperti yang ditunjukkan oleh peningkatan jumlah orang yang memilih untuk terlibat dalam dunia digital daripada dunia nyata. Dalam *Hyperreality*, orang dapat membuat identitas yang berbeda, membuat dunia yang lebih ideal, dan mengekspresikan diri dengan lebih mudah, tetapi masalah muncul ketika orang terlalu terlibat dalamnya sehingga mereka kehilangan koneksi dengan realitas. Yang pada akhirnya dampak dari era digital terhadap konsep simulasi dan realitas yang palsu mengalami ekstasi yang di mana keadaan mental dan spiritual yang ada di dalam diri setiap orang yang bergerak naik dan turun, sampai pada titik tertentu ia kehilangan maknanya dan keluar sebagai individu yang hampa. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan memiliki implikasi manfaat sebagai kajian awal tentang analisis pemikiran Jean Baudrillard tentang simulasi dan realitas dalam konteks era digital. Secara praktis, penelitian ini diharapkan memiliki implikasi manfaat untuk pengembangan kajian tentang analisis pemikiran Jean Baudrillard tentang simulasi dan realitas dalam konteks era digital. Penelitian ini telah dilakukan secara maksimal, namun tetap memiliki keterbatasan dalam melakukan analisis secara mendalam, sehingga menjadi peluang untuk penelitian lebih lanjut. Penelitian ini merekomendasikan kepada lembaga kajian filsafat untuk melakukan kajian lebih intens terkait ruang digital di era teknologi informasi sekarang ini.

Daftar Pustaka

- Azwar, M. (2014). Teori Simulakrum Jean Baudrillard dan Upaya Pustakawan Mengidentifikasi Informasi Realitas. *Jurnal Ilmu Perpustakaan & Kearsipan Khizanah Al-Hikmah*, Vol.2 No.1, 38-48.
- Barroso, P. (2022). From Reality to The Hyperreality of Simulation. *Texto Livre*, 15. https://www-redalyc-org.translate.goog/Journal/5771/577170677034/Html/?_X_Tr_Sl=En&_X_Tr_Tl=Id&_X_Tr_Hl=Id&_X_Tr_Pto=Tc
- Darmalaksana, W. (2020). Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka dan Studi Lapangan. *Pre-Print Digital Library UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, 1-6.
- Dian Harmaningsih, Susi Yunarti, Wijayanti Fikom, U. Y. (2016). Hiperrealitas dalam Media Sosial (Simulasi Citra Keluarga Harmonis Selebriti di Instagram). *Lembaga Penelitian, Publikasi Dan Pengabdian Kepada Masyarakat (Lpppm)*, 1-23.
- Handy, M., & Wijaya, D. (2020). Konsumsi Media Sosial bagi Kalangan Pelajar (Studi pada Hiperrealitas Tik Tok). 3(2), 170-192.
- Islam, R. C. (2017). Simulacra sebagai Kritik atas Modernisme (Studi Analisis atas Pemikiran Jean P. Baudrillard). *Jaqfi: Jurnal Aqidah Dan Filsafat Islam*, Vol.2 No,1 (2017), 1-23.
- Jauhari, M. (2017). Media Sosial: Hiperrealitas dan Simulacra Perkembangan Masyarakat Zaman Now dalam Pemikiran Jean Baudrillard. *Jurnal Al-'Adalah*, 20(1), 117-136. <http://ejournal.iain-jember.ac.id/index.php/aladalah/article/view/737/584>
- Martadi. (2003). Hiper-Realitas Visual. *Nirmana*, 5(1), 80-95.
- Oktavianingtyas, I., Seran, A., & Sigit, R. R. (2021). Jean Baudrillard dan Pokok Pemikirannya. *Propaganda*, 1(2), 113-121. <https://doi.org/10.37010/Prop.V1i2.258>
- Sari, N. I. (2017). Pemikiran Jean Baudrillard Tentang Simulacra dalam Budaya Peniruan Produk Bermerek menurut Perspektif Islam.
- Saumantri, T., & Zikrillah, A. (2020). Teori Simulacra Jean Baudrillard dalam Dunia Komunikasi Media Massa. *Orasi: Jurnal Dakwah Dan Komunikasi*, 11(2), 247. <https://doi.org/10.24235/Orasi.V11i2.7177>
- Setiawan, W. (2017). Era Digital dan Tantangannya. Seminar Nasional Pendidikan. *Seminar Nasional Pendidikan*, 1-9.