

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Era dewasa ini dengan berkembangnya teknologi menjadikan kehidupan masyarakat senantiasa berada dalam balutan kepalsuan simulasi dan rekayasa belaka. Hiperrealitas Simulacra merupakan gambaran runtuhnya realitas-realitas yang diambil ahli oleh rekayasa model-model (citraan, halusinasi, simulasi) yang dianggap lebih nyata dari realitas itu sendiri sehingga perbedaan keduanya menjadi kabur dan menjadi konstruksi serta berpengaruh dalam berbagai segi dan elemen kehidupan masyarakat sehari-hari. Hiperrealitas adalah ketidakmampuan kesadaran untuk membedakan mana kebenaran, keaslian, kepalsuan, fakta, atau kebohongan sangat sulit untuk dibedakan. Hiperrealitas juga adalah suatu gejala bermunculnya berbagai realitas buatan yang bahkan lebih riil daripada yang riil. Hiperrealitas bagi Jean Baudrillard mempertentangkan simulasi dan representasi.¹

Jean Baudrillard mengungkapkan istilah simulasi, dan simulacra dalam menjelaskan konsep dari Hiperrealitas. Menurut Baudrillard, simulasi adalah keadaan dimana representasi atau gambaran dari sebuah objek menjadi lebih penting daripada objek itu sendiri sedangkan simulacra adalah sebuah duplikasi yang sebenarnya tidak pernah ada sehingga perbedaan antara duplikasi dan fakta menjadi kabur. Simulacra dilakukan dalam suatu aksi menipu dan manipulasi, menipu

¹ Siti Nurhalisah Hd, *Skripsi Hiperrealitas Simulacra Pengguna Instagram Mahasiswa Fakultas Usuhuludhin Adab adan Dakwah IAIN parepare*, hlm. 52.

yang artinya ialah sesuatu dibuat palsu dan berbeda daripada aslinya.² Melalui simulakra menciptakan terjadinya suatu hiperrealitas, dimana dalam menciptakan suatu hiperrealitas tersebut diperlukan suatu instrumen. Adapun instrumen simulakra seperti media masa, media elektronik dan juga media online.

Simulakra, simulasi dan hiperrealitas ini sudah melebur bersama di sela-sela kehidupan masyarakat era sekarang bahkan dalam kehidupan masyarakat sehari-hari dan sedikit demi sedikit mengaburkan sisi yang nyata dari sosok sebagai makhluk hidup.³

Era globalisasi dengan pengelolaan dunia yang serba canggih seperti sekarang ini, menjadikan media massa sebagai menu makanan sehari-hari. Media terbaru muncul dalam peningkatan informasi teknologi yang semakin modern, menyingkirkan media massa yang bentuknya berupa media cetak dan media elektronik dalam memenuhi kebutuhan masyarakat akan informasi. Demikian halnya dengan perkembangan teknologi komunikasi yang semakin cepat, dimana hal ini memunculkan media baru dalam kaitannya dengan perkembangan teknologi internet yaitu munculnya berbagai media sosial berbasis internet. Media sosial saat ini juga mengalami perkembangan yang sangat pesat dengan munculnya berbagai macam bentuk dan Salah satu masalah yang muncul dari efek negatif media sosial adalah maraknya fenomena pemalsuan diri dan membentuk citra diri. Fenomena ini dijelaskan oleh Jean Baudrillard sebagai istilah hiperrealitas. Ia menjelaskan hiperrealitas sebagai perilaku individu, dimana individu cenderung melakukan simulasi atau manipulasi terhadap realitas yang dibuat secara luas dan terang-terangan. Fenomena ini digambarkan dalam kondisi masyarakat sebagai bentuk perilaku dimana masyarakat

² Johan Setiawan dan Ajat Sudrajat, Pemikiran Postmodernisme Dan Pandangannya Terhadap Ilmu Pengetahuan, dalam Jurnal Filsafat, volume 28, no 1.

³ Jean Baudrillard, *Simulacra and Simulasion*, terj. Shalia Faria Glaser (Michigan), hlm.3

pengguna media massa memposting foto, video atau story yang sebenarnya merupakan sesuatu yang dibuat-buat, imitasi, simulasi, atau manipulasi. Secara psikologis, fenomena ini merupakan perilaku imitatif dimana individu memanipulasi kehidupannya dengan harapan memuaskan fantasinya.⁴

Istilah simulasi ini dengan segera mengingatkan orang pada Jean Baudrillard, seorang pemikir Prancis. Pemikirannya mengenai simulakra menyatakan bahwa simulakra merupakan pola yang merajalela pada tahap sekarang yang dikontrol oleh kode, menjelaskan kompleksitas relasi antara tanda citra dan realitas. Budaya simulakra menimbulkan krisis dan kesulitan dalam membedakan antara yang nyata dan imajiner, material dan metafisik, isi dan kulit, serta yang asli dan yang palsu atau tiruan. Realitas menuntut adanya konsumsi dengan mitos melalui pemaknaan tanda yang ada di dalam masyarakat sesuai sudut pandangnya masing-masing, yang menyebabkan terjadinya hiperrealitas yaitu ketidakmampuan kesadaran hipotesis untuk membedakan antara kenyataan dan fantasi.⁵

Masyarakat kontemporer saat ini memasuki era postmodern, era tersebut ialah era dimana masyarakat tidak lagi mementingkan pemenuhan kebutuhan hidup tetapi lebih berfokus pada bagaimana menampilkan gaya hidup yang membuat citra dirinya. Keadaan dari hiperrealitas ini membuat masyarakat saat ini dalam eksistensi kesehariannya menjadi berlebihan dalam pola mengkonsumsi sesuatu yang tidak jelas esensinya. Kebanyakan dari masyarakat saat ini mengkonsumsi bukan karena kebutuhan ekonominya melainkan karena pengaruh model-model dari simulasi yang menyebabkan gaya hidup masyarakat menjadi berbeda, segala sesuatu yang

⁴ Anang Sugeno Cahyono, *Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat Indonesia*, vol 1, no.9 (2016), <https://journal.unita.ac.id> (30 Januari 2022), hlm. 5.

⁵ Arifin, Sarah, *Representasi Hiperrealitas Pada Budaya Konsumerisme* (Yogyakarta: jur, Seni Murni FSR ISI Yk, 2018), hlm. 46.

ditampilkan dan dilakukan dalam keseharian tidak lagi sebagai sesuatu yang asli melainkan adalah suatu peleburan antara yang realitas dan simulasi oleh karena itu jelas bahwa hiperrealitas telah menciptakan suatu kondisi yang dimana didalamnya kepalsuan berbaur dengan keaslian masa lalu berbaur dengan masa kini, fakta bersimpang siur dengan rekayasa tanda melebur dengan realitas dusta bersenyawa dengan kebenaran.

Era postmodern saat ini, eksistensi kehidupan seseorang ditentukan oleh bagaimana gaya hidup, dengan itu masyarakat dapat menentukan kelas sosial yang ada atau bisa dikatakan “saya eksis maka saya ada”, hal ini disebabkan oleh adanya dorongan hasrat yang membuat manusia untuk mencapai eksistensi tersebut. Hiperrealitas merupakan salah satu fenomena yang kini banyak kita temui di lingkungan bermasyarakat. Meningkatnya hiperrealitas juga ditandai dengan semakin banyaknya realitas yang dibuat oleh masyarakat demi merepresentasikan diri mereka sendiri. Individu tertentu membuat, maupun meniru citra diri dari individu lainnya untuk menjadikannya sebagai identitas diri mereka agar dikonstruksi oleh masyarakat yang lebih luas. Salah satu yang mendukung adanya hiperrealitas ini adalah media. Didalam media terdapat banyak realitas yang dibuat baik tidak sengaja maupun dengan sengaja. Dengan adanya media, masyarakat dengan leluasa akan membuat realitas akan sesuatu hal yang bisa jadi berbeda jauh dengan realitas yang ada di lapangannya.⁶

Media sebagai penyebab munculnya hasrat masyarakat dalam menciptakan realitas yang palsu, sudah menjadi fenomena yang besar. Pada konteks penyebab hasrat ini, filsuf yunani seperti sokrates dan plato membagi faktor tersebut menjadi dua; Karnal dan Libidinal. Karnal adalah hasrat manusia kepada hal-hal material, seperti keinginan terhadap harta benda, makanan dan

⁶ Aginta Hidayat Medhy. (2012) **Menggugat Modernisme: Mengenal Rentang Pemikiran Postmodernisme Jean Baudrillard**, (Yogyakarta: Jalasutra

berbagai jenis kebutuhan material lain. Sedangkan hasrat Libidinal (libido) adalah hasrat kepada hal-hal immaterial seperti cinta, citra, harga diri, kepandaian, penghormatan dan berbagai kebutuhan immaterial lainnya. Ketika masyarakat memasuki era postmodern maka akan terjadi perubahan pola interaksi sosial dan cara komunikasi masyarakat dalam menyikapi realitas sosial yang ada di sekitarnya. Secara umum semakin sulit dibedakan antara realitas sosial yang alami, realitas yang semu dan begitu pula dengan realitas sosial yang melampaui batas dirinya sendiri.⁷

Berkembangnya hiperrealitas komunikasi ini tidak terlepas dari peran teknologi media komunikasi yang menuju arah teknologi simulasi. Pada konteks hiperrealitas media komunikasi, telah lepas dari realitas yang tidak mempunyai referensi. Komunikasi seolah menjadi sesuatu yang tidak membutuhkan tujuan dan berlangsung begitu saja tanpa memerlukan pondasi makna, logika, tujuan dan nilai guna. Komunikasi timbul dan tenggelam secara instan dengan kecepatan tinggi di dalam orbitnya, tanpa berkaitan dengan kondisi dan kebutuhan riil masyarakat, inilah yang dimaksud dengan ekstasi komunikasi. Media sosial disinyalir menjadi penyebab ekstasi bagi penggunanya. Oleh karena itu pembuktian secara ilmiah diperlukan untuk keakuratan informasi yang bisa dipertanggung jawabkan serta menjauhi pernyataan yang nyata. Perkembangan teknologi digital erat kaitannya dengan proses simulasi, yang sarat dengan manipulasi visual dalam kehidupan masyarakat sehari-hari.⁸

Pada titik ini dapat disimpulkan bahwa Hiperrealitas komunikasi dan makna pada kehidupan masyarakat masa kini telah menciptakan satu kondisi dimana kesemuanya dianggap lebih nyata dari pada kenyataan dan kepalsuan dianggap lebih benar dari kebenaran, isu lebih

⁷ Maman Suryaman dkk, *Proseding Seminar Nasional Bahasa, Sastra dan Kekuasaan* (Yogyakarta: jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta, 2015), hlm. 128

⁸ Akhmad Yusuf, *Hiperrealitas Simulacra Media Sosial, Studi Mahasiswa KPI IAIN Purwakerto Pengguna Instagram, Skripsi IAIN Purwakerto*, 2018. <http://repository.iainpurokerto.ac.id/> (30 Januari 2022), hlm. 128.

dipercaya ketimbang informasi, rumor dianggap lebih benar ketimbang kebenaran dan kepastian, antara isu dan realitas, dan berkembangnya hiperrealitas komunikasi dan media tidak terlepas dari teknologi yang telah berkembang mencapai teknologi simulasi.

Berdasarkan uraian di atas penulis berpretensi untuk menggali dan mengkaji jenis, bentuk dan berbagai macam Hiperrealitas yang ada dalam kehidupan masyarakat dan yang telah menjadi suatu budaya dalam berelasi satu terhadap yang lain sehari-harinya, dengan perspektif Simulakra yang dikemukakan oleh Jean Baudrillard yang terangkai dalam judul ***“Hiperrealitas dalam Kehidupan Sehari-hari Perspektif Simulakra Jean Baudrillard”***

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang permasalahan di atas, maka penulis mengemukakan beberapa pokok permasalahan yang akan menjadi fokus pembahasan dalam tulisan ini, yakni:

1. Bagaimana konsep pemikiran Jean Baudrillard mengenai Hiperrealitas dan Simulakra?
2. Apa saja jenis, model dan bentuk Hiperrealitas Simulakra yang ada dalam kehidupan Masyarakat ?
3. Faktor- faktor apa saja yang mempengaruhi terjadinya hiperrealitas simulakra dalam kehidupan masyarakat

1.3 Tujuan Penulisan

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan penulisan ini antara lain:

1. Menguraikan tentang konsep Hiperrealitas Simulakra menurut Jean Baudrillard.
Uraian tentang konsep Hiperrealitas Simulakra ini adalah dasar dalam penelitian ini.

2. Mengkaji dan Mendesripsikan tentang jenis,model dan bentuk dari Hiperrealitas Simulacra yang ada dalam Kehidupan Masyarakat saat ini dan yang telah menjadi suatu budaya dalam pola hidup sehari-hari.
3. Mengkaji dan mendeskripsikan faktor-faktor yang mempengaruhi terjadinya hiperrealitas dalam eksistensi kehidupan masyarakat masa kini.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Bagi Masyarakat Umum

Kehidupan masyarakat saat ini dengan adanya kemajuan sistem teknologi, informasi dan komunikasi memungkinkan segalanya dapat menjadi hiperrealitas, dalam segala aspek kehidupan masyarakat menunjukkan betapa prestise, citra, identitas, dan status sosial menjadi hal yang senantiasa diagung-agungkan, semuanya berada dalam balutan kepalsuan dan simulasi. Selain itu, melonjaknya internet menjadi problematika yang memisahkan jarak sosial antar masyarakat dan segala sesuatu dibuat seolah-olah melebihi realitas yang asli, akibatnya kenyataan di ruang media sosial dianggap sebagai bagian dari kenyataan yang sesungguhnya. Oleh karena itu, penulis berpretensi mengali fenomena ini yang didasarkan pada pemikiran Jean Baudrillard tentang Hiperrealitas Simulacra sebagai upayah menegaskan kepada Masyarakat umum bahwa realitas yang dibuat bukanlah realitas yang sesungguhnya.

1.4.2 Bagi Civitas Unwira

Penelitian ini merupakan proses pergulatan intelektual serta pengembangan ilmu secara integral, maka karya ini diharapkan dapat berguna dalam pembentukan citra ilmiah lembaga pendidikan tinggi Universitas Katolik Widya Mandira Kupang secara keseluruhan. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi suatu konstribusi intelektual penulis bagi Fakultas Filsafat

terutama dalam bidang penelitian filsafat. Bagi civitas akademika Fakultas Filsafat yang hendak membuat studi lanjut mengenai pemikiran Jean Baudrillard, hasil pergulatan intelektual ini dapat menjadi bahan acuan untuk memperluas horizon dan konstruksi epistemologis.

1.4.3 Bagi Fakultas Filsafat

Penelitian ini bertujuan mendapatkan pemahaman yang lebih baik dan komprehensif mengenai pemikiran Jean Baudrillard tentang masyarakat konsumtif dalam rangka memperkuat konstruksi epistemologis penulis. Selain itu, penelitian ini dibuat untuk memenuhi sebagian syarat guna melanjutkan penelitian dan penulisan skripsi pada Fakultas Filsafat, Universitas Katolik Widya Mandira Kupang

1.5 Metode Penulisan

Penelitian ini berbasis metode kepustakaan. Penulis berusaha untuk menemukan dan meneliti literatur yang memuat pokok-pokok analisis Jean Baudrillard terhadap konsepnya mengenai Hiperrealitas Simulacra dan juga melalui sumber-sumber lainnya yang relevan penulis berusaha untuk menemukan apa saja bentuk jenis dan bagaimana Hiperrealitas Simulacra itu tumbuh dan berkembang sebagai suatu budaya yang kini marak dihidupi oleh masyarakat dalam kesehariannya.

1.6 Sistematika Penulisan

Penelitian ini diklasifikasi dalam enam bagian yang saling berelasi. Bab I merupakan sebuah pendahuluan yang meliputi penegasan judul dan latar belakang penulisan, penguraian rumusan permasalahan, tujuan dan kegunaan, metode serta, sistematika penulisan. Kemudian mengenai biografi Jean Baudrillard, latar belakang pemikirannya, karya-karyanya dan

uraian pemikirannya mengenai hiperealitas simulacra serta jenis dan bentuknya diuraikan pada Bab II, III, IV, dan IV. Pada Bab VI peneliti memaparkan kesimpulan dan saran.

