



---

**MENELAAH REALITAS SIMULASI, SIMULACRA, DAN HYPERREALITAS  
MENURUT JEAN BAUDRILLARD DALAM HUBUNGANNYA DENGAN  
KECENDERUNGAN KONSUMTIF MASYARAKAT POST MODERN  
(Suatu Uraian Filosofis)**

**Eduardus Riberu**

Fakultas Filsafat, Universitas Santo Thomas, Medan

Email: [eduardusraymondriberu@gmail.com](mailto:eduardusraymondriberu@gmail.com)

**Abstrak**

Tulisan ini mengkaji konsep simulasi, simulacra, dan hyperrealitas menurut Jean Baudrillard serta relevansinya terhadap kecenderungan konsumtif masyarakat postmodern. Dengan pendekatan filosofis, artikel ini menjelaskan bahwa dalam masyarakat kontemporer, realitas tidak lagi dipahami berdasarkan nilai guna, melainkan sebagai sistem tanda dan simbol yang membentuk cara pandang manusia. Proses simulasi menghasilkan simulacra yang memutus hubungan dengan realitas asli dan berujung pada hyperrealitas, yaitu kondisi di mana realitas semu justru dianggap lebih nyata daripada kenyataan. Fenomena ini diperkuat oleh peran media massa dan media sosial yang membentuk kesadaran serta mendorong perilaku konsumtif. Tulisan ini menegaskan pentingnya sikap kritis agar manusia tidak terjebak dalam manipulasi realitas yang dihasilkan oleh sistem tanda dalam masyarakat postmodern.

**Kata Kunci:** *simulasi, simulacra, hyperrealitas, masyarakat postmodern, konsumtivisme, dan media massa*

**PENDAHULUAN**

Latar belakang pemikiran Jean Baudrillard tentang simulasi dipengaruhi realitas mencekam yang terjadi di Aljazair pada tahun 1950-an sampai 1960-an. Selama menjalani hidupnya, Jean Baudrillard menjadi saksi mata perang Aljazair yang mencekam yang terjadi pada tahun 1954-1962. Perang tersebut diwarnai dengan pemberontakan, pembunuhan, pembantaian, dan terjadi kekerasan yang sangat massif. Dalam perang tersebut, pihak Prancis dan Front Pembebasan Nasional atau yang dikenal dengan (FLN) pada waktu itu, selain berperang dengan menggunakan kekuatan militer dan senjata, kedua belah pihak juga menyebarkan propaganda yang mengaburkan pandangan masyarakat dan dunia pada waktu itu. Dalam situasi seperti ini, media elektronik memainkan peranan yang sangat penting, sebab selain dijadikan sebagai media untuk menyalurkan informasi propaganda, di lain pihak media komunikasi juga digunakan sebagai alat untuk membentuk cara pandang masyarakat dan dunia terhadap realitas yang ada.

Dalam situasi absurditas seperti ini, Jean Baudrillard melihat bahwa ternyata informasi yang disampaikan melalui media massa, terutama media elektronik, juga sangat mempengaruhi cara pandang Masyarakat terhadap suatu realitas. Di lain pihak, melalui propaganda yang disampaikan oleh kedua belah pihak dalam media elektronik, pandangan Masyarakat dan dunia kemudian dikaburkan untuk menilai suatu kebenaran dan kepaluan sebab batas yang memisahkan kedua hal tersebut dikaburkan. Oleh sebab



itu, berangkat dari pengalaman yang sangat mencekam tersebut, Jean Baudrillard kemudian mengembangkan pemikiran filosofisnya yang ditujukan sebagai kritik sosial terhadap tendensi konsumtif dari masyarakat kontemporer.<sup>1</sup> Di lain pihak, Jean Baudrillard melihat bahwa sebenarnya tendensi konsumtif dari Masyarakat kontemporer tidak lagi tertuju kepada tujuan produksi untuk kegunaan atau sebagai alat transaksi, tetapi lebih dilihat sebagai suatu tanda atau simbol sosial.

Berkaitan dengan hal ini, Jean Baudrillard berpendapat bahwa ternyata dengan banyaknya informasi yang dikonsumsi oleh Masyarakat kontemporer, tanda dan simbol lebih mempengaruhi cara pandang masyarakat terhadap suatu objek atau permasalahan dibandingkan dengan realitas itu sendiri. Dari latar belakang inilah Jean Baudrillard kemudian mengemukakan pendapatnya tentang simulasi-simulacra sebagai suatu pandangan filosofis untuk menanggapi realitas pada waktu itu, sekaligus untuk melawan pandangan dari pandangan marxisme yang menekankan bahwa tujuan dari produksi yaitu konsumsi, namun lebih terarah kepada nilai kegunaan dan transaksi.

Rumusan masalah dari artikel ini adalah: Apa yang dimaksud oleh Jean Baudrillard tentang simulasi? Apa yang dimaksud oleh Jean Baudrillard dengan Simulacra? Apa yang dimaksud oleh Jean Baudrillard dengan Hyperrealitas? Bagaimana Jean Baudrillard menghubungkan ketiga mekanisme tersebut sebagai satu kesatuan? Mengapa dapat terjadi ekstasi komunikasi dalam media massa?

Tujuan dari penulisan artikel ini adalah: Menerangkan konsep Simulasi menurut Jean Baudrillard; Menerangkan konsep Simulacra menurut Jean Baudrillard; Menerangkan konsep Hyperrealitas menurut Jean Baudrillard; Merangkan hubungan antara Simulasi, Simulacra, dan Hyperrealitas; Menjelaskan proses terjadinya ekstasi komunikasi dalam media massa.

Manfaatnya sebagai berikut: Manfaat teoritis dari tulisan ini adalah dapat dijadikan sebagai rujukan untuk menilai dan mengkritik realitas komunikasi di media sosial dalam arus postmodern. Di dalam realitas postmodern, media elektronik yang dulunya hanya berperan sebagai penyalur informasi, kini sudah didesain sedemikian rupa oleh produsen berita atau iklan untuk membentuk cara pandang masyarakat dalam menilai suatu realitas. Selain itu, tulisan ini juga dapat dijadikan sebagai rujukan untuk meneliti secara lebih lanjut berkaitan dengan tendensi dan tujuan konsumsi dari masyarakat postmodern. Penulis merasa bahwa tinjauan filosofis Jean Baudrillard ini sangat membantu untuk untuk menilai sistematika dan tujuan dari produksi media elektronik yang terus diperbarui setiap saat dengan segala kebaruan dan perkembangannya.

Manfaat praktis dari tulisan ini adalah mampu menyadarkan manusia sebagai konsumen peralatan elektronik tentang orientasi konsumsinya. Di lain pihak, tulisan ini juga dapat menyadarkan para konsumen terutama masyarakat secara umum untuk lebih kritis dapat menerima informasi dari media massa, informasi yang disampaikan oleh media massa selalu mengandung propaganda dan tujuan untuk membentuk perspektif dari konsumen dalam menanggapi suatu berita atau realitas.

## PEMBAHASAN

### Riwayat Singkat Jean Baudrillard

Jean Baudrillard adalah anak dari sebuah keluarga petani di Reims, Paris. Ia lahir pada 20 Juni 1929. Dalam perkembangan pemikirannya, ia sangat dipengaruhi oleh situasi sosial-politik di Aljazair, terutama pada tahun 1950-an (Prang Aljazair). Situasi



sosial-politik tersebut kemudian sangat mempengaruhi proses pendidikannya. Oleh sebab itu, dalam situasi sosial-politik tersebut kemudian akan mempengaruhi Baudrillard dalam mengemukakan beberapa pandangan kritis. Pada tahun 1958-1966, ia menjadi seorang pengajar Bahasa Jerman di Lycee. Karya pengajaran tersebut dilakukan oleh Baudrillard di sela-sela proses perkuliahannya yang waktu itu dibimbing oleh Henri Lefebvre. Dalam proses perkuliahannya ia sangat menekuni filsafat sosial, budaya, dan isu-isu kontemporer. Oleh sebab itu, setelah ia menyelesaikan masa perkuliahannya pada tahun 1966, ia kemudian diangkat menjadi asisten dari dosen pembimbingnya yaitu Henri Lefebvre. Selain dipengaruhi oleh Lefebvre, ia juga sangat dipengaruhi oleh Roland Barthes yang waktu itu menjadi sahabat Baudrillard.<sup>2</sup>

Selama menjalani hidupnya, ia banyak menulis esai tentang hakikat dan pengaruh komunikasi massa Masyarakat kontemporer. Selain menulis banyak esai tentang isu-isu komunikasi masyarakat kontemporer, ia juga sangat aktif dalam menyumbangkan pemikirannya dalam permasalahan sosial (ilmu sosiologi). Dalam hal pemikiran sosiologi, Baudrillard condong untuk mendalami tentang permasalahan budaya teknologi modern. Pada tahun 1966, terjadi gerakan mahasiswa di Universitasnya dalam aksi demonstrasi. Baudrillard kemudian mengambil bagian dalam gerakan tersebut dengan menulis suatu esai yang berjudul "*Utopie*". Dalam tulisan tersebut, Baudrillard berusaha untuk menemukan mediasi dengan menawarkan kritik budaya teknologi dalam lingkup pandangan struktural Marxis, terutama mengemukakan teori atau pandangan-pandangan yang berkaitan dengan media iklan dan Pendidikan populer pada waktu itu dengan mengikuti pandangan dari Nietzsche, Sartre, dan beberapa filsuf lainnya. Namun pemikirannya lebih banyak dipengaruhi oleh aliran Marxisme pada waktu itu.<sup>3</sup>

Pada tahun 1985 ia menerbitkan karyanya yang paling terkemuka yang berjudul *Simulacra and Simulations*. Dalam bukunya tersebut, ia mengemukakan bahwa masyarakat postmodern adalah masyarakat simulasi yang selalu dibuat repot oleh absurditas simbol dan tanda yang dihasilkan dalam proses produksi. Selanjutnya, Jean Baudrillard melanjutkan kehidupannya sebagai seorang kritikus realitas sosial masyarakat postmodern hingga akhirnya meninggal pada 6 Maret 2007.<sup>4</sup>

### **Tokoh-Tokoh yang Mempengaruhi Pemikiran Filosofis Jean Baudrillard Henri Lefebvre**

Henri Lefebvre adalah dosen pembimbing Jean Baudrillard Ketika masih menempuh Pendidikan di Universitas Nontere di Paris. Tokoh inilah yang kemudian memperkenalkan pandangan marxisme kepada Baudrillard terutama tentang kritik terhadap kehidupan sehari-hari dalam masyarakat modern. Dari awal perkenalan inilah, Baudrillard kemudian menaruh minat untuk mendalami pandangan tentang konsumsi, objek dan budaya sebagai suatu analisis sosial dalam kehidupan Masyarakat, meskipun pada akhirnya ia meninggalkan pangan marxisme.<sup>5</sup>

### **Karl Marx**

Jean Baudrillard awalnya sangat dipengaruhi oleh pandangan Karl Marx. Marx berpendapat bahwa pada dasarnya, kehidupan masyarakat ditentukan oleh struktur ekonomi. Dalam masyarakat konsumtif, kapitalisme membuat manusia terasing dari dirinya sebab orientasi dari kerja manusia yaitu uang, bukan pada pengembangan potensi yang dimiliki. Di lain pihak, dalam produksi pasar, suatu barang hanya memiliki nilai guna dan nilai tukar. Jadi pada zaman modern, suatu ideologi sangat dipengaruhi oleh



proses produksi. Pandangan ini kemudian ditentang oleh Jean Baudrillard sebab ia memiliki pandangan bahwa dalam dunia kontemporer, suatu barang tidak hanya dilihat dalam aspek kegunaan dan memiliki nilai tukar, tetapi lebih condong untuk dilihat sebagai sebuah tanda dalam kehidupan Masyarakat, sebab menurut Baudrillard, dalam masyarakat postmodern, produksi tidak lagi hanya terarah kepada produksi barang, tetapi lebih terarah ke produksi makna.<sup>6</sup>

### ***Roland Barthes***

Roland Barthes sangat mempengaruhi pemikiran Baudrillard, sebab Roland Barthes adalah seorang tokoh yang memfokuskan pemikirannya pada aspek semiotika. Menurut Barthes, semua iklan, mode, film, surat kabar, dan media massa lainnya tidak hanya mengandung unsur kegunaan, tetapi lebih terarah kepada sebuah tanda dan mengandung makna sosial. Misalnya saat seseorang membeli mobil bukan hanya dilihat dari nilai kegunaan tetapi lebih dilihat sebagai suatu tanda dan simbol sosial.<sup>7</sup>

### ***Ferdinand de Saussure***

Saussure berpendapat bahwa Bahasa adalah sistem tanda. Setiap bahasa terdiri dari penanda dan yang ditandakan. Keduanya memiliki hubungan secara arbitrer. Jadi, karena keduanya memiliki hubungan arbitrer, maka makna tidak muncul dalam hubungan antara tanda dan realitas tetapi melalui perbedaan dan sistem bahasa yang digunakan.<sup>8</sup>

### ***Marshall McLuhan***

Marshall McLuhan adalah seorang tokoh yang pemikirannya sangat mempengaruhi pemikiran Baudrillard, terutama terhadap gaya pemikiran Baudrillard yang kemudian dituliskan dalam essay "*Utopie*". McLuhan berpendapat bahwa di dunia kontemporer, media massa tidak hanya berperan sebagai media penyalur informasi, tetapi juga berperan sebagai pembentuk pola pikir dan perspektif masyarakat. Hal tersebut dapat dilihat dari berbagai siaran televisi atau iklan yang ditampilkan di media massa. Semua siaran dan iklan tersebut tidak hanya menyalurkan informasi kepada masyarakat, tetapi juga turut mempengaruhi masyarakat dalam menilai suatu realitas, sebab media elektronik juga turut mempengaruhi kondisi psikologis, sosial, dan cara pandang masyarakat terhadap realitas. Pandangan ini kemudian mempengaruhi Jean Baudrillard sehingga ia mengemukakan pandangannya bahwa sistem tanda dan simbol memiliki pengaruh yang lebih signifikan terhadap cara pandang seseorang dibandingkan realitas itu sendiri.<sup>9</sup>

### ***Claude Levi Strauss***

Levi Strauss sebagai bapak strukturalisme modern, sangat mempengaruhi pemikiran Jean Baudrillard sebab ia berpendapat bahwa budaya adalah suatu struktur atau sistem simbol. Oleh sebab itu, berangkat dari pandangan ini, Jean Baudrillard kemudian berpendapat bahwa muara dari kegiatan konsumsi yaitu tidak lagi terarah kepada pemenuhan kebutuhan, melainkan lebih terarah kepada simbol. Dalam pandangannya, Baudrillard kemudian mengungkapkannya sebagai sistem tanda.<sup>10</sup>



## **Simulasi, Simulakra dan Hyperrealitas**

Jean Baudrillard adalah seorang tokoh yang berusaha untuk menentang pandangan Marxisme yang berpandangan bahwa realitas dunia zaman postmodern ini, segala sesuatu selalu dipandang dalam ranah kegunaan atau nilai. Jean Baudrillard kemudian berusaha untuk menentang pandangan ini dengan mengemukakan pendapat bahwa di zaman postmodern ini, barang atau hasil produksi tidak hanya dilihat dari nilai guna, tetapi dilihat sebagai tanda atau simbol. Berkaitan dengan hal ini, Jean Baudrillard berpendapat bahwa tanda dan simbol adalah kekhasan dari masyarakat konsumen di zaman postmodern. Hal yang dimaksudkan oleh Jean Baudrillard adalah barang atau hasil produksi yang digunakan oleh Masyarakat postmodern tidak hanya terarah kepada nilai kegunaan atau nilai konsumsi tetapi lebih terarah kepada nilai simbolik. Maka untuk memahami skema tersebut, Baudrillard kemudian berusaha untuk menggambarkan skema kehidupan masyarakat konsumsi tersebut dengan dinamika sebagai berikut.

### **Simulasi**

Untuk menjelaskan konsep tentang simulasi, pertama-tama Baudrillard terlebih dahulu membedakan antara representasi dan simulasi, sebab terkadang kedua istilah ini dipahami sebagai dua hal yang sama. Dalam filsafat klasik, representasi mengandung makna sesuatu yang menandakan realitas. Jadi fundamen awal yang hadir terlebih dahulu yaitu realitas. Berkaitan dengan hal ini, representasi merupakan gambaran dari realitas itu, jadi representasi bukanlah suatu realitas murni yang terlepas dari realitas yang sesungguhnya.<sup>11</sup>

Menurut Jean Baudrillard, simulasi merupakan suatu hal yang sungguh berbeda dengan representasi, sebab simulasi dapat membentuk suatu realitas tersendiri tanpa bergantung pada realitas yang asli. Maka, Jean Baudrillard kemudian mendefinisikan bahwa simulasi merupakan proses atau jalan menuju simulakra. Simulasi merupakan suatu proses untuk membentuk suatu realitas baru. Hal tersebut dapat dilihat dari realitas masyarakat postmodern, misalnya survei opini dapat membentuk opini.<sup>12</sup> Dalam hal ini, survey seharusnya menjadi alat atau sarana untuk mengukur suatu pendapat atau masukan. Akan tetapi, realitasnya justru sungguh berbeda, sebab survey itu justru kemudian mempengaruhi masyarakat dalam menentukan pendapat. Jadi simulasi merupakan suatu kenyataan tersendiri yang sudah hadir mendahului realitas. Berkaitan dengan hal ini, simulasi tidak hanya dilihat sebagai suatu proses tanda, citra, model, atau simbol, yang hanya menggambarkan realitas yang ada tetapi justru membentuk realitas itu sendiri.

Berkaitan dengan hal ini, simulasi merupakan suatu realitas yang kemudian mengaburkan antara hal nyata dan representasi. Hal ini kemudian akan sangat berpengaruh terhadap cara pandang Masyarakat postmodern terhadap suatu kenyataan, sebab melalui proses simulasi, masyarakat kemudian dikaburkan untuk membedakan antara realitas asli dan representasi atau tanda.

### **Simulakra**

Simulakra adalah suatu bentuk absurditas kode, tanda, dan simbol. Menurut Baudrillard, di dalam skema simulakra, manusia berada dalam situasi tidak sedang menghidupi kenyataan yang ada, tetapi di lain pihak manusia dirangsang untuk berpikir secara imajiner dan mengalami suatu situasi delusi dalam melihat realitas yang terperangkap dalam suatu ruang dan waktu tempat simulasi memainkan dinamikanya.



Jadi, simulacra adalah hasil atau buah dari simulasi. Dalam tahap simulacra, tidak lagi ada hubungan antara tanda dan yang ditandakan. Sebelumnya, dalam proses simulasi, manusia mengalami kebingungan dalam membedakan realitas asli dan palsu, namun keduanya masih memiliki hubungan antara satu dengan yang lainnya. Dalam tahap simulacra, tanda atau model, sungguh terpisah secara definitif dengan apa yang ditandakan.<sup>13</sup> Jadi jika dibahasakan dengan bahasa masyarakat konsumsi di era postmodern, sesuatu yang mungkin dianggap palsu kehilangan salinan aslinya. Jadi, simulacra atau hasil dari simulasi kemudian membuat tanda berdiri sendiri dan tidak lagi memiliki hubungan dengan realitas asli.

Baudrillard memberikan skema perubahan tanda bahwa, awalnya tanda selalu melekat pada apa yang ditandakan. Pada tahap selanjutnya, tanda kemudian mengaburkan realitas atau memutarbalikan realitas. Setelah melalui tahap ini, tanda mengalami keterpisahan secara definitif dari realitas atau mengalami kehilangan salinan asli. Namun, dalam realitasnya tanda itu mampu untuk memberikan dampak sosial dalam kehidupan masyarakat.

Jean Baudrillard kemudian berusaha untuk menggambarkan realitas tersebut dengan memberikan contoh Disneyland. Disneyland Adalah suatu dunia imajinatif yang diciptakan oleh manusia untuk memenuhi segala hasratnya yang tidak terpenuhi di dunia nyata. Menurut Baudrillard, “Disneyland adalah model sempurna semua Gambaran dari simulacra. Di dalamnya terdapat sebuah permainan ilusi dan permainan bayangan impian seperti banyak laut dan gambaran masa depan. Dunia khayalan mampu mengoperasikan dunia”.<sup>14</sup>

### ***Hyperrealitas***

Setelah melewati tahap simulasi dan simulacra, selanjutnya masyarakat akan dihantarkan pada tahap hyperrealitas. Dalam tahap hyperrealitas, masyarakat kemudian akan menyadari bahwa sesuatu yang dahulu dianggap sebagai hal palsu, kini justru dipandang sebagai sesuatu yang lebih nyata dari kenyataan asli itu sendiri. Dalam tahapan ini, pandangan masyarakat dikaburkan sebab batas antara realitas asli yang sungguh nyata tampak kabur dengan sesuatu yang hanya bersifat gambaran atau suatu realitas imajiner.<sup>15</sup>

Berkaitan dengan hal ini, dalam pandangan Jean Baudrillard, ia lebih berusaha untuk menggambarkan situasi hyperrealitas dalam dunia digital atau dunia maya. Hal tersebut dapat dilihat dari postingan-postingan atau unggahan-unggahan di media sosial. Dengan media sosial, seseorang akan membuat suatu postingan dengan berbagai editan dan tahapan penyempurnaan. Akan tetapi, meskipun masyarakat sudah mengetahui bahwa apa yang tampak dalam media sosial belum tentu memiliki kesamaan dengan realitas asli, namun netizen atau masyarakat yang hidup dalam dunia nyata justru lebih mempercayai apa yang tampak dalam dunia maya.

Dengan media sosial, Masyarakat perlahan ditarik untuk hidup dalam realitas semu (Hyperrealitas). Dengan media sosial, perlahan masyarakat disuguhkan dengan simulator atau simulasi yang kemudian diklaim sebagai preferensi bagi masyarakat. Tanpa disadari, masyarakat telah masuk dalam suatu kesadaran palsu dan lebih menghidupi dunia palsu atau dunia imajiner yang ditampilkan dalam media sosial. Jadi, dengan munculnya media massa terutama media sosial, informasi yang ditampilkan atau ditayangkan justru menciptakan suatu realitas semu. Hal tersebut sangat tampak ketika



manusia sulit untuk membedakan realitas asli dengan realitas imajiner dengan segenap konsep ideal yang melekat padanya.

Dalam dunia hyperrealitas, suatu realitas baru tercipta menyerupai realitas yang asli. Maka, hal yang tampak adalah masa lalu tidak lagi dibedakan dengan masa kini karena keduanya bercampur baur. Simbol atau tanda bercampur baur dengan realitas, dan lain-lain. Oleh sebab itu, Masyarakat kemudian justru menaruh sikap skeptis terhadap segala sesuatu dan menganggap segala sesuatu sebagai hal yang palsu. Dalam menghadapi realitas absurd seperti ini, para produsen informasi dan iklan dapat menjadikannya sebagai kesempatan untuk menciptakan suatu konten atau iklan dalam media sosial seperti sesuatu yang lebih melayinkan dibandingkan dengan dunia nyata. Sesuatu yang palsu, didesain sedemikian rupa dengan perkembangan teknologi sehingga sesuatu yang palsu atau hoax justru dianggap sebagai suatu kebenaran dibandingkan kebenaran aslinya.

Hal tersebut dapat dilihat dalam tayangan-tayangan iklan di televisi, misalnya jika produsen tertentu ingin untuk mempromosikan suatu produk sabun mandi atau produk perawatan kulit tertentu, produsen sering memilih model Perempuan yang cantik, putih, tinggi, dan lain-lain. Berkaitan dengan hal ini, iklan yang ditampilkan atau ditayangkan di televisi sangat berbanding terbalik atau tidak sesuai dengan kenyataan aslinya. Akan tetapi, iklan tersebut didesain dengan cara yang menarik, sehingga tanpa disadari iklan tersebut telah mempengaruhi pandangan umum masyarakat bahwa sosok perempuan ideal atau perempuan cantik adalah perempuan yang berkulit putih, berambut lurus, dan lain-lain seperti yang tampak dalam iklan tersebut. Berkaitan dengan hal ini, jika dikaitkan dengan pandangan Baudrillard tentang hyperrealitas, awalnya masyarakat menganggap segala informasi tersebut sebagai informasi atau iklan palsu. Akan tetapi, iklan tersebut diputar secara terus-menerus dalam jangka waktu tertentu, maka masyarakat yang awalnya bersikap skeptis terhadap segala sesuatu akibat absurditas realitas, kemudian mengklaim hal tersebut sebagai kebenaran karena iklan atau tayangan tersebut turut mempengaruhi dan membentuk cara pandang masyarakat.

Melalui tahapan ini, mulai tampak kejelasan bahwa tanda dan bahasa yang digunakan sebagai sarana komunikasi, menjadi representasi kenyataan yang sebenarnya. Realitas nyata tersebut bukanlah suatu realitas nyata apa adanya atau sebagaimana adanya, melainkan sebuah produk artificial yang diproduksi oleh alat simulasi sedemikian rupa sehingga pada titik tertentu, realitas buatan tersebut diklaim sebagai suatu kebenaran yang sesungguhnya.

Menurut Baudrillard, Ketika masyarakat telah masuk dalam tahapan hyperrealitas atau menerima suatu kebenaran rekayasa menjadi kebenaran yang sesungguhnya, maka dengan sendirinya manusia telah kehilangan kesadaran bahwa sesuatu yang dianggapnya sebagai suatu kebenaran saat ini merupakan suatu rekayasa yang dibuat oleh manusia dengan menggunakan sarana media sosial.<sup>16</sup> Berkaitan dengan hal ini, manusia di zaman postmodern, terutama para konsumen media sosial akan memiliki identitas ganda, sebab secara *real* seseorang dapat memiliki kepribadian sebagaimana adanya, namun di media sosial, seseorang dapat menciptakan beberapa kepribadian sesuai dengan kepribadian yang diinginkannya. Kepribadian ciptaan yang ditampilkan dalam media sosial itulah yang kemudian akan meniru kepribadian ideal yang ditampilkan dalam iklan-iklan dan platform-platform media sosial lainnya. Hal inilah yang kemudian dibahasakan oleh Baudrillard sebagai fenomena manusia mengalami kehilangan kedalaman dan hanya berkutat pada tataran superfisial. Berkaitan dengan hal ini, realitas hyperrealitas



membuat manusia hidup dalam realitas imajiner yang sudah dimanipulasi sedemikian rupa. Dalam dinamika seperti ini, manusia selain hidup dalam realitas yang sudah dimanipulasi, manusia juga dituntut untuk selalu hidup dalam dunia yang mengalami perubahan secara cepat, Dimana hal ini, manusia seperti dituntut untuk berlari lebih cepat sesuai dengan realitas inovasi yang berkembang sangat pesat. Saat manusia hidup dalam realitas yang mengalami perubahan yang sangat pesat tersebut, terutama dalam hal perkembangan teknologi, dengan sendirinya manusia sudah dimanipulasi sedemikian rupa agar manusia terus hidup dalam dinamika konsumtif yang tinggi.

Hal tersebut dapat dilihat dari perkembangan pasar, terutama dalam produksi alat komunikasi. Awalnya, para produsen sudah berupaya sedemikian rupa dengan menciptakan media sosial sebagai tempat berselancar masyarakat postmodern. Selanjutnya, si produsen berusaha untuk menciptakan mekanisme tertentu dengan menawarkan realitas imajiner dan kemudian hal tersebut sangat mempengaruhi cara pandang masyarakat sehingga realitas imajiner tersebut kemudian dianggap sebagai suatu kebenaran dibandingkan realitas sesungguhnya.<sup>17</sup> Berkaitan dengan hal ini, dengan mengetahui tendensi konsumen melalui aplikasi atau kecenderungan konsumen dalam menggunakan alat komunikasi, terutama media sosial, si produsen kemudian berusaha untuk membentuk revolusi teknologi dengan menciptakan teknologi komunikasi yang semakin komplis dengan menawarkan perkembangan-perkembangan dan kemajuan-kemajuan tertentu sehingga dengan demikian masyarakat seperti diformat sedemikian rupa untuk tetap menjadi masyarakat konsumtif. Dalam hal ini, masyarakat konsumtif (pengguna alat komunikasi atau media sosial) dituntut untuk berlari lebih cepat terutama untuk menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman, sehingga menurut Jean Baudrillard, alat komunikasi tidak lagi dikonsumsi berdasarkan kegunaan tetapi lebih terarah kepada tanda itu sendiri.

### ***Terciptanya Ekstasi Komunikasi dalam Media Massa***

Menurut Baudrillard, realitas Masyarakat postmodern adalah suatu realitas *escatic*. Yang dimaksud oleh Baudrillard tentang ekstasi adalah suatu makna metamorphosis yang non kondisional. Dalam hal ini terjadi proses ekstasi untuk kepentingan eskalasi, sehingga manusia terus berjalan dalam dalam arus yang tidak menentu sampai kemudian menghilangkan essensi dari dari segala sesuatu.<sup>18</sup> Hal tersebut sangat tampak dalam tahapan simulacra dan hyperrealitas, Dimana manusia lebih memandang realitas imajiner sebagai sesuatu kebenaran dibandingkan realitas asli. Pada akhirnya, sistem, skema atau arus yang diikuti oleh manusia yang tidak berujung ini menghantarkan manusia untuk hidup dalam ruang hampa dan hidupnya mengalami ketidakbermaknaan. Berkaitan dengan hal ini, selanjutnya Baudrillard berpendapat bahwa ekstasi seterusnya akan bercahaya dalam bentuk aslinya dan mengalami kehampaan.<sup>19</sup>

### **Kritik Para Tokoh terhadap Pandangan Jean Baudrillard Douglas Kellner**

Menurut Kellner, pandangan Baudrillard tentang alat komunikasi terlalu ekstrim, sebab meskipun terjadi simulasi, hal tersebut tidak sepenuhnya menghilangkan realitas nyata. Berkaitan dengan hal ini, Kellner berpendapat bahwa Baudrillard dalam mengemukakan kritik sosialnya, ia terlalu fokus dengan media komunikasi sehingga lupa dengan aspek lain seperti politik, hukum, dan lain-lain. Dalam mengemukakan pandangannya, Baudrillard terlalu menitikberatkan pandangannya pada sistem simbol



dan tanda. Kellner berpendapat bahwa pada dasarnya media sosial sangat mempengaruhi cara pandang terhadap sistem sosial, ekonomi, politik, dan lain-lain, namun simulasi tidak akan menghapuskan realitas nyata, sebab simulasi akan mempengaruhi cara pandang manusia terhadap materi tertentu, tetapi pada dasarnya realitas kenyataannya tetap eksis.<sup>20</sup>

### ***Christopher Noris***

Christopher Noris berpendapat bahwa pandangan Jean Baudrillard terlalu ekstrem dan lebih mengarah kepada relativisme. Christopher Noris menekankan bahwa meskipun dalam pandangan Baudrillard menekankan bahwa representasi sungguh terlepas dari realitas asli dan merupakan suatu realitas tersendiri, Noris menekankan bahwa meskipun tanda dan simbol dalam proses simulasi tidak lagi identik dengan realitas nyata, namun tidak dapat dipungkiri bahwa tanda dan simbol selalu merujuk pada realitas nyata. Menurut Christopher Noris, jika segala sesuatu disimulasikan, maka sebenarnya pandangan dari Baudrillard dengan sendirinya runtuh sebab tidak ada satu pun realitas nyata yang dapat dijadikan sebagai lahan acuan untuk dijadikan sebagai objek kritik sosial.<sup>21</sup>

### ***Fredric Jameson***

Fredric Jameson adalah seorang Marxis yang mengkritik pandangan Jean Baudrillard bahwa realitas postmodern bukanlah realitas metafisik yang meninggalkan realitas fisik, melainkan lebih mengarah kepada sistem kapitalisme lanjutan. Menurut Jameson, dunia postmodern merupakan suatu produk dari sistem kapitalisme lanjutan berupa sistem ekonomi baru. Dengan adanya sistem ekonomi baru tersebut, kemudian sangat berpengaruh terhadap cara pandang manusia terhadap dunia. Jadi dengan sistem kapitalisme lanjutan, manusia mengalami realitas dengan cara yang baru tetapi hal tersebut tidak menghilangkan realitas itu sendiri. Jadi keduanya tetap berjalan secara beriringan antara cara pandang atau cara menikmati realitas dengan realitas nyata itu sendiri.<sup>22</sup>

### ***Jurgen Habermas***

Menurut Jurgen Habermas, pandangan dari Jean Baudrillard terlalu bersifat skeptis, sebab pemikirannya tentang simulasi-simulacra tujuannya untuk dijadikan sebagai kritik sosial tetapi muarannya lebih mengarah kepada nihilism, sebab menurut Jurgen Habermas, jika semua kenyataan sudah hilang dan yang ada hanyalah simulasi, maka hal tersebut tidak dapat dijadikan sebagai acuan untuk dijadikan sebagai kritik sosial sebab kritik sosialnya dengan sendirinya runtuh. Menurut Habermas, di era postmodern, dengan menggunakan rasionalitas dan kesepakatan publik, masyarakat dapat mencapai kesepahaman dan kebenaran.<sup>23</sup>

### **Relevansinya untuk Dunia Saat Ini**

Sumbangsih pemikiran Jean Baudrillard ini tentu sangat relevan dengan situasi manusia di zaman kontemporer ini, terutama pandangan ini dapat dijadikan sebagai alat kritik bagi masyarakat yang hidup dalam dunia maya saat ini. Jika ditelisik secara lebih mendalam, sebenarnya masyarakat kontemporer hidup dalam struktur manipulatif yang sudah didesain sedemikian rupa oleh para produsen sehingga pada akhirnya manusia terus hidup dalam keadaan konsumtif, namun muara dari tindakan konsumtif



masyarakat kontemporer tidak lagi bermuara pada aspek kegunaan atau kebutuhan, tetapi lebih mengarah pada orientasi tanda dan simbol itu sendiri.

Hal tersebut sangat tampak dalam realitas manusia saat ini, dimana saat ini manusia tidak lagi membeli suatu barang karena dilihat dari aspek kegunaan atau untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari, tetapi justru dilihat sebagai tren hidup yang diidentikan dengan *up to date* atau lebih dilihat sebagai simbol kemewahan. Misalnya saat ini manusia membeli *Gadget* dengan merk ternama, pertama-tama bukan didorong untuk membeli alat komunikasi tersebut berdasarkan kegunaan atau kebutuhan, melainkan lebih dilihat sebagai *fashion* atau gaya hidup yang diidentikan dengan kemajuan dan kemewahan. Dalam realitas ekstasi, massa dapat dipahami sebagai bentuk asli dan juga hampa yang berjalan bersamaan di luar kontrol. Hal tersebut sangat berbeda dengan komunikasi langsung yang lebih menekankan relasi intersubjektif dan terjadi dalam dunia *real*.

Di dunia kontemporer seperti saat ini, pertanyaan yang relevan bagi masyarakat konsumtif yang hidup dalam dunia maya yaitu bukan lagi mempertanyakan bagaimana manusia harus menggunakan media sosial? melainkan bagaimana manusia dapat hidup di dalamnya? Saat ini sebagian besar masyarakat dunia merupakan konsumen aktif dari media sosial itu sendiri. Berdasarkan pandangan dari Jean Baudrillard, dengan menggunakan media komunikasi (medsos), masyarakat dapat hidup dalam identitas yang plural dan memiliki tendensi untuk lebih mempercayai hal-hal yang bersifat imajiner dibandingkan hal-hal yang asli. Maka menurut Jean Baudrillard, hidup dalam media sosial, ibarat hidup dalam lingkaran magis, sebab manusia hidup dalam konstruksi digital yang sudah didesain sedemikian rupa agar hal tersebut menjadi ekstasi yang dapat dikonsumsi oleh manusia setiap hari secara rutin. Dengan bermedia sosial, manusia akan diformat untuk menerima suatu dunia imajiner atau dunia ilusi yang diciptakan secara artificial sehingga pada akhirnya manusia mengalami kesadaran alamiah dan hal tersebut dapat digantikan dengan ekstasi informasi.

Akan tetapi, di lain pihak efek dari media sosial juga sangat positif sebab dengan simulasi, media memiliki kapasitas untuk menciptakan segala bentuk yang tidak dapat dibayangkan oleh manusia yang kemudian diakui sebagai tanda dalam kehidupan masyarakat. Dalam dunia simulasi, media akan menciptakan suatu tanda yang kemudian mengaburkan pandangan masyarakat antara mana yang asli dan mana yang palsu sebab keduanya menjadi kabur akibat proses simulasi. Hal tersebut sangat tampak dalam dunia saat ini, dimana di tengah arus perkembangan teknologi komunikasi yang sangat pesat, manusia kemudian mengalami kebingungan untuk menilai antara realitas asli dan imajiner seperti postingan-postingan di media sosial ataupun sulit untuk membedakan informasi yang benar dan informasi palsu. Akan tetapi, manusia tidak dapat lari dari realitas tersebut sebab saat ini manusia sudah masuk dan diatur oleh dinamika teknologi dengan berbagai arus perkembangan dan tawarannya. Maka dalam situasi seperti ini, untuk keluar dari lingkaran tersebut, manusia harus meningkatkan kesadarannya dan mampu untuk mengambil jarak atau distansi untuk dapat menilai informasi yang disampaikan dalam media massa.

## KESIMPULAN

Kritik sosial dari Jean Baudrillard terhadap realitas postmodern adalah suatu hal yang sangat relevan, sebab di dunia postmodern, Masyarakat seperti hidup dalam suatu



dinamika konsumsi yang berlangsung secara terus-menerus tiada hentinya. Akan tetapi, kegiatan konsumsi Masyarakat postmodern sudah mengalami pergeseran orientasi dari sistem produksi masyarakat pra modern dan modern. Dalam zaman modern, kecenderungan masyarakat untuk mengonsumsi suatu barang hasil produksi yaitu hanya tertuju kepada nilai guna dan nilai tukar. Namun di era postmodern, orientasi tersebut telah mengalami pergeseran secara signifikan, sebab menurut pandangan Jean Baudrillard, tujuan dari kegiatan konsumsi dari masyarakat postmodern yaitu lebih tertuju kepada nilai dan tanda sebagai pemenuhan realitas sosial. Hal tersebut tentu sangat relevan dengan kehidupan manusia kontemporer sebab tujuan konsumsi masyarakat saat ini lebih terarah kepada *show* atau untuk mendapatkan pengakuan publik atau merasa bernilai di hadapan realitas sosial. Akibatnya, dalam realitas sosial terutama dalam kehidupan di media sosial, manusia hidup dalam tataran superfisial. Oleh sebab itu, sebagai dampak dari superfisialitas tersebut, masyarakat kemudian mengalami absurditas dalam menilai suatu realitas nyata dan realitas buatan sebab kedua realitas tersebut dikaburkan oleh simulasi. Akibatnya manusia hidup dalam arus pesimistik sehingga pada tahap ekstrimnya manusia justru lebih menilai hyperrealitas sebagai suatu realitas yang lebih nyata dibandingkan dengan realitas nyata. Hal tersebut sangat nyata dalam tendensi manusia kontemporer, sebab dalam media sosial, Masyarakat kontemporer lebih mengakui realitas ilusi dibandingkan realitas nyata itu sendiri. Hal tersebut sangat tampak dalam diri para gamers, para penikmat anime, dan para penikmat serial animasi yang ditampilkan di televisi maupun di media massa lainnya.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Allen, Graham. *Roland Barthes*. London: Routledge, 2003.
- Bauman, Zygmunt. *Consuming Life*. Cambridge: Polity Press, 2007.
- Best, Steven and Kellner, Douglas. *The Postmodern Adventure*. New York: Guilford Press, 2001.
- Burgess, Jean and Freen, Joshua. *YouTube: Online Video and Participatory Culture*. Cambridge: Polity Press, 2009.
- Gane, Mike. *Baudrillard: Critical and Fatal Theory*. London: Routledge, 1991.
- Harley, David. *The Condition of Postmodernity*. Oxford: Blackwell, 1989.
- Ingram, David. *Habermas: Introduction and Analysis*. Ithaca: Cornell University Press, 2010.
- Jameson, Fredric. *Postmodernism or The Cultural Logic of Late Capitalism*. Durham: Duke University Press, 1991.
- Kellner, Douglas. *Jean Baudrillard: From Marxism to Postmodernism and Beyond*. Stanford: Stanford University Press, 1989.
- Levinson, Paul. *Digital McLuhan*. London: Routledge, 1999.
- Norris, Christopher. *What's Wrong with Postmodernism*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1990.
- Poster, Mark. *Jean Baudrillard*. Cambridge: Polity Press, 1988.
- Ritzer, George. *Modern Sociological Theory*. New York: McGraw-Hill, 2008
- Sarup, Madan. *An Introductory Guide to Post-Structuralism and Postmodernism*. Athens: University of Georgia Press, 2001.



Saumantri, Teguh dan Zikrillah, Abdu. *Teori Simulacra Jean Baudrillard dalam Dunia Komunikasi Media Massa*. Orasi: Jurnal Dakwah dan Komunikasi. Vol. 11. No 2 Desember 2020.

<sup>1</sup> Douglas Kellner, *Jean Baudrillard: From Marxism to Postmodernism and Beyond*, (Stanford: Stanford University Press, 1989), hlm 9-10.

<sup>2</sup> Douglas Kellner, *Jean Baudrillard...*, hlm. 10.

<sup>3</sup> Teguh Saumantri dan Abdu Zikrillah, *Teori Simulacra Jean Baudrillard dalam Dunia Komunikasi Media Massa*, (Orasi: Jurnal Dakwah dan Komunikasi), Vol. 11. No 2 Desember 2020, hlm. 5.

<sup>4</sup> Teguh Saumantri dan Abdu Zikrillah, *Teori Simulacra Jean Baudrillard...*, hlm. 5.

<sup>5</sup> George Ritzer, *Modern Sociological Theory*, (New York: McGraw-Hill, 2008), hlm. 643

<sup>6</sup> David Harley, *The Condition of Postmodernity*, (Oxford: Blackwell, 1989), hlm. 341.

<sup>7</sup> Graham Allen, *Roland Barthes*, (London: Routledge, 2003), hlm. 90-91.

<sup>8</sup> Madan Sarup, *An Introductory Guide to Post-Structuralism and Postmodernism*, (Athens: University of Georgia Press, 2001), hlm. 30.

<sup>9</sup> Paul Levinson, *Digital McLuhan*, (London: Routledge, 1999), hlm. 21.

<sup>10</sup> Steven Best and Douglas Kellner, *The Postmodern Adventure*, (New York: Guilford Press, 2001), hlm. 85-86.

<sup>11</sup> Richard J. Lane, *Jean Baudrillard...*, hlm. 90.

<sup>12</sup> Richard J. Lane, *Jean Baudrillard...*, hlm. 94.

<sup>13</sup> Madan Sarup, *An Introductory Guide...*, hlm. 168-169.

<sup>14</sup> David Harvey, *The Condition of Postmodernity...*, hlm. 305.

<sup>15</sup> George Ritzer, *Postmodern Social Theory...*, hlm. 105-106.

<sup>16</sup> Zygmunt Bauman, *Consuming Life*, (Cambridge: Polity Press, 2007), hlm. 21.

<sup>17</sup> Jean Burgess and Joshua Freen, *YouTube: Online Video and Participatory Culture*, (Cambridge: Polity Press, 2009), hlm. 9-10.

<sup>18</sup> Mike Gane, *Baudrillard: Critical and Fatal Theory* (London: Routledge, 1991), hlm. 10.

<sup>19</sup> Mark Poster, *Jean Baudrillard*, (Cambridge: Polity Press, 1988), hlm. 87.

<sup>20</sup> Douglas Kellner, *Jean Baudrillard...*, hlm. 88.

<sup>21</sup> Christopher Norris, *What's Wrong with Postmodernism*, (Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1990), hlm. 170-171.

<sup>22</sup> Fredric Jameson, *Postmodernism or The Cultural Logic of Late Capitalism*, (Durham: Duke University Press, 1991), hlm. 30.

<sup>23</sup> David Ingram, *Habermas: Introduction and Analysis*, (Ithaca: Cornell University Press, 2010), hlm. 200.