

Museum *Reenactor Arek Ngalam*: Simulakra Sejarah Perjuangan Menuju Nasionalisme

Andrian Dektisa H.

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Humaniora dan Industri Kreatif,
Universitas Kristen Petra, Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya
E-mail: andrian@petra.ac.id

Abstrak

Belajar sejarah perjuangan bangsa secara konvensional dilakukan dengan membaca buku teks yang cenderung membosankan dan menghafal. Seiring perkembangan teknologi media dan kecenderungan interaksional, kebiasaan itu diubah salah satunya oleh kelompok *reenactor* dari kota Malang yang populer dengan nama *Reenactor Arek Ngalam* dengan mendirikan museum mandiri, menciptakan replika tiruan-tiruan kostum serdadu, alat-alat perang yang dibuat sendiri namun otentik. Aktivitas yang melibatkan Museum Brawijaya Malang. Ini menjadi hal yang menarik untuk diteliti yang dimaknai sebagai simulasi yang disimulasikan kembali. Simulakra tiruan kostum, replika senjata dan kejadian peperangan menjadi aktivitas serius. Hal itu menjadi ungkapan ekspresi nasionalisme dan sikap apresiatifnya atas sejarah perjuangan bangsa dalam merebut dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia. Penelitian ini menggunakan cara kualitatif dengan metode pengumpulan data studi pustaka, observasi lapangan dan wawancara. Unit analisis data menggunakan deskriptif 5W1H dengan menggunakan cara pandang dalam budaya visual yang berkelindan dengan teori hiperealitas-hipersemiotika dan simulakra.

Kata kunci: Museum *Reenactor Arek Ngalam*, *reenactment*, simulakra.

Abstract

Title: *The Reenactors of Arek Ngalam Museum: A Simulacra of the Nationalism Struggles*

Conventional methods of learning history through reading and memorizing textbooks are considered monotonous and uninspiring in a culture where engagement is the norm. Reenactor Arek Ngalam, a reenactor community from the city of Malang (Indonesia), in collaboration with Brawijaya Museum has introduced a novelty approach to learning history by establishing and maintaining a war museum that specializes in displaying artifacts from the era of Indonesia's war for independence. They create replicas of soldiers' uniforms, equipment, and weaponry for the museum display based on the original objects. The strive for maintaining true authenticity has led to extensive research and study of the original. The production of these replicas, the first order of simulacra, has become a serious affair. It is their way to express nationalism and appreciation toward the Indonesian history of struggle for independence and sovereignty. This article is an attempt to explore and understand how simulation is simulated from the activity mentioned above. The qualitative research method is used to approach this topic. Data is collected from text references, field observation, and interviews. Gathered data are analyzed descriptively by using the 5W1H method from the perspective of visual culture within the theoretical framework of hyperreality-hyper semiotics and simulacra.

Keywords: *Arek Ngalam Reenactor Museum, reenactment, simulacra.*

Pendahuluan

Dalam lima belas tahun belakangan ini semakin marak kegiatan dalam memperingati peristiwa pertempuran yang dilakukan di berbagai kota di Indonesia. Sebut saja misalnya, peringatan peristiwa pertempuran 10 November 1945 yang dirayakan di Surabaya,

atau peringatan Serangan Oemoem 1 Maret 1949 di Yogyakarta. Kedua peringatan yang kemudian berkembang menjadi salah satu agenda pariwisata kota itu dilakukan tidak hanya dengan cara klasik, misalnya upacara, diskusi, pameran foto, tabur bunga di makam pahlawan. Namun peringatan perang oleh peraya dilakukan dengan drama teatral. "Peraya"

dalam artikel ini dimaksudkan untuk menyebut mereka yang merayakan peringatan peristiwa pertempuran.

Suatu pertunjukan kolosal yang memvisualisasikan pertempuran yang pernah terjadi. Pertunjukan yang melibatkan banyak orang seperti perang-perangan. Teatrikal perang-perangan di Surabaya itu menggambarkan aneka elemen bangsa merdeka yang bersatu dan datang dari pelbagai daerah di Indonesia berjuang melawan tantara Inggris yang datang untuk melucuti tentara Jepang yang menyerah. Peraya biasanya membagi peserta menjadi dua kelompok sebagai visualisasi pihak-pihak yang berperang. Perang 10 November 1945 itu adalah pertempuran antara pejuang dan pihak Inggris. Tidak semua orang bebas mengikuti teatrikal, walaupun nampaknya hanya seperti permainan perang-perangan. Syarat keikut-sertaannya harus otentik mengikuti *pakem* sebagaimana waktu terjadinya peristiwa peperangan itu. Oleh karenanya hanya dilakukan oleh orang-orang yang tergabung dalam kelompok peraya. Itupun harus berdandan dengan kostum dan peralatan yang sejaman dengan kejadian peperangan. Semakin otentik atau semakin mirip dengan kondisi pada peristiwa November 1945 itu dianggap semakin bagus. Untuk mendukung hal tersebut, maka diperlukan penggalan dokumentasi sejarah berupa foto-foto dari pelbagai sumber yang kredibel untuk mendukung terciptanya tampilan yang optimal.

Salah satu kelompok peraya yang menjadi objek material penelitian adalah Komunitas *Reenactor* Ngalam. Kelompok itu berdiri pada tahun 2006 sebagai komunitas pecinta sejarah yang menggunakan metode belajar sejarah melalui kostum, dan impresian karakteristik serdadu dan pertempuran. Utamanya pada kronik yang terjadi antara tahun 1940-1950.

Selain itu Komunitas *Reenactor* Ngalam juga membangun museum di wilayah Kelurahan Sumpersari, Kecamatan Lowok-waru, Kota Malang. Isi dari museum itu adalah aneka replika kostum, peralatan dan senjata yang digunakan oleh pejuang kemerdekaan, TNI, tentara Jepang, Inggris, KNIL, USA bahkan tentara Nazi Jerman. Semua senjata dan kostum itu dibuat dengan cara menjiplak barang aslinya yang disimpan di Museum

Brawijaya Malang.



Gambar 1. Anggota Komunitas Reenactor Ngalam
Sumber: Dokumentasi Facebook milik Reenactor Ngalam

Skala tiruan pada benda-benda museum itu adalah 1:1 dengan model dan teknik *finishing* yang dibuat semirip mungkin dengan aslinya. Hal itu dapat terjadi selain mengandalkan kemampuan teknik dan *craftmanship* yang memadai, Juga karena akses dari pihak TNI yang menyediakan koleksinya untuk dijiplak, yaitu Bidang Pembinaan Mental (Bintaldam) dari Kodam V Brawijaya. Bidang itu merupakan suatu organisasi militer bagian dari TNI Angkatan Darat yang salah satunya terletak di kota Malang. Kebetulan Kodam Brawijaya itu juga memiliki museum yang disebut Museum Brawijaya.

Komunitas *Reenactor* Ngalam dan Museum *Reenactor* Malang juga mempunyai akun pada media sosial Facebook. Di sanalah liputan aneka aktivitas kelompok itu dipasang sebagai konten dan menjadi ekspose atas kegiatan yang dilakukan. Laman Facebook digunakan bagi publik untuk mengenal, mempelajari dan menumbuhkan sikap nasionalisme atas peristiwa-peristiwa pertempuran. Media sosial itu nampaknya menjadi salah satu kanal penyebarluasan sejarah Malang dan pertempuran yang pernah terjadi di kota Malang dan sekitarnya pada periode 1946-1950.

Selain kostum, senjata dan aneka pernak-pernik replika, Museum *Reenactor* Malang juga menyimpan beberapa foto dokumentasi asli misalnya salah satu sudut pusat kota Malang pada tahun 1946, foto pelbagai aktivitas masyarakat dan tokoh nasional. Ada pula foto reka ulang rapat penyusunan strategi sebelum Peristiwa Malang Bumi Hangus 1947,



Gambar 2. Museum Reenactor Malang
Sumber: Dokumentasi pribadi

Itu menjadi hal yang menarik untuk diteliti dan sebagai problematika penelitian adalah aktivitas kelompok Reenactor Ngalam dan museum yang dibangunnya sebagai upaya membangun nasionalisme. Barang-barang replika dan tiruan itu digunakan sebagai upaya penciptaan cara dan media pembelajaran sejarah yang menarik, khas dan kekinian. Nasionalisme tampaknya dibangun di atas hiperrealitas dan simulasi pada benda-benda replika dan tiruan.

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah kualitatif dengan cara deskriptif analisis. Memaparkan dan mendiskripsikan fenomena kontemporer dalam masyarakat. Kegagalan yang mengawali penelitian ini adalah terdapatnya aneka *regrouping social* yang tumbuh berkembang seiring kemajuan teknologi media sosial serta cara pandang menjadi budaya alternatif yang tumbuh dan hidup beriringan dengan pandangan *mainstream*. Salah satunya kegemaran masyarakat menjadi peraya dan membentuk ikatan-ikatan sosial baru.

Aktivitas kelompok-kelompok peraya itu makin kreatif, beragam dan mempengaruhi cara pandang sosial. Euforia kostum perang diyakini sebagai 'pintu masuk' belajar sejarah perang kemerdekaan. Meningkatkan apresiasi pada perjuangan kemerdekaan, dan menciptakan

animo kunjungan wisata tontonan aksi teatrikal peraya yang imbasnya meningkatkan pariwisata daerah.

Salah satu ekspresi yang dilakukan komunitas *Reenactor* Ngalam selain yang telah disebutkan di atas, adalah membuat Museum *Reenactor* Malang. Anggota komunitas membuat sendiri konten dan isi museum. Kostum, senjata, aneka video aktivitas pengulangan kembali pertempuran dan apapun tentang kota Malang pada jaman kolonial Belanda.

Berbagai objek tersebut menjadi objek material dalam penelitian ini yang kemudian dikaitkan dengan objek formal yakni dari perspektif teori simulasi. Ketika *Reenactor* Ngalam melakukan aktivitas yang dimaknai sebagai ungkapan tentang representasi yang terbangun atas realitas, citra dan kenyataan. Di mana tanda dan ide, serta semu dan yang nyata melebur menjadi satu. Hal itu selaras dengan yang dikatakan oleh Baudrillard (Baudrillard, 1999).

Lebih jauh kostum dan aneka senjata replika tiruan sebagai konten museum dan media sosial milik kelompok tersebut menjadi barang pujaan yang diapresiasi secara meluas dan menciptakan apa yang dimaknai sebagai perilaku fetis dan 'pemujaan' pada artifisial replika. Dalam penelitian ini, hal itu direlasikan dengan simulakra, dimana kenyataan telah tergantikan menjadi simulasi kenyataan yang hanya diwakili oleh simbol dan tanda (Margaretha:2001:125).

Simulakra menjadi cara untuk pemenuhan kebutuhan masyarakat konsumen atas tanda. Masyarakat yang terbanjiri citra dan informasi menjadikan citra menjadi suatu hal yang paling diminati dan diperhatikan. Itu menjadi bentuk keniscayaan dalam kebudayaan masyarakat posmodern.

Orang berusaha menciptakan berbagai citra dan persepsi untuk menjadi pemenang. Persepsi seperti itu adalah ungkapan keyakinan tentang kebenaran walaupun bukan kenyataan sebenarnya. Citra bukan tentang ungkapan pada kondisi sebenarnya, juga bukan selalu tentang kenyataan. Inilah yang kemudian memunculkan pernyataan, bahwa yang dipercayai sebagai sumber kebenaran bukan berasal dari realitas, namun simulasi. Simulakra berlangsung menggunakan strategi tahapan *counterfeit*. Dalam tahapan ini masih dianggap alami karena tanda masih merefleksikan pada realitas yang mendasarinya,

yaitu ketika Komunitas menduplikasi senjata dan seragam koleksi Museum Brawijaya Malang.

Pemaknaan ditarik atas relasi deskriptif antara objek material dengan objek formal. Proses pengumpulan data menggunakan cara observasi ke Museum Reenactor, wawancara dengan narasumber (pak Eko dan mas Farid) secara luring dan media sosial Facebook. Pengumpulan data juga dilakukan dengan kepustakaan, yakni mengumpulkan dan membaca dari jurnal maupun diktat daring dan *hardcopy*, terutama terkait sejarah perang kemerdekaan dan teori pendukung.



Gambar 3. TKR dengan serdadu nazi Jerman, kostum otentik pada dokumentasi masa kini

Analisis data menggunakan cara semiotika Bartsian, dimana objek material dipahami sebagai tanda dan representasi atas sesuatu hal. Bukan hanya sebagai gambar atau konten foto dan video di media sosial. Hasil penelitian itu menjadi ungkapan argumentasi atas representasi. Menjadi pemaknaan atas peristiwa semiosis yang terjadi pada objek material. Ini menjadi artikulasi atas apa yang dipahami sebagai *decode*, sebagai alternatif cara berkarya dalam perspektif posmodern menurut keilmuan komunikasi visual.

Hasil dan Pembahasan

No Document No History

Reenactor atau peraya adalah sebutan bagi pelaku aktivitas pengulangan kembali peristiwa peperangan yang pernah terjadi pada masa lalu (Hagijanto, 2017). Peraya melakukan aktivitas itu dengan cara berpakaian dan mendandani diri dengan tiruan kostum dan tiruan atau replika alat-alat militer sesuai dengan masa atau saat terjadinya peperangan yang hendak diulangnya itu. Alasan orang menjadi peraya biasanya karena menyukai

sejarah atau ingin berpartisipasi dalam peringatan peristiwa pertempuran, oleh karenanya peraya dan aktivitas keperayaannya itu dapat dikategorikan sebagai bagian dari aktivitas kesejarahan. Hal itulah yang membedakan dengan *cosplay*. Sebutan bagi orang yang berkostum untuk menirukan figur-figur dari film, anime dan hal-hal lain yang tidak terkait dengan peristiwa kesejarahan. Dalam kehidupan kontemporer seperti sekarang, dimana orang bebas bereuforia melakukan hal yang disukai, menjadi peraya dengan aktivitas mengulang kembali peristiwa-peristiwa pertempuran dalam peringatan hari besar nasional, adalah hal yang mengasyikan dan banyak dilakukan dimana-mana.

Pernyataan bahwa sejarah ditulis oleh pemenang adalah konsepsi klasik yang tidak pernah berhenti. Konsep tersebut masih bisa ditawarkan ketika muncul berbagai perspektif pola pikir, wacana, dan kajian tentang peristiwa kesejarahan. Aneka cara pandang yang digulirkan dan menarasikan kembali suatu peristiwa peperangan dengan sudut pandang dan konsepsi yang berbeda. Hal itu menjadikan banyak hal menjadi terdekonstruksi (Hagijanto, 2021:212). Menjadi pemenang adalah juga klaim yang berasal dari pertempuran berbeda namun pada peperangan yang sama. Misalnya perang mempertahankan kemerdekaan memunculkan pertempuran Serangan Oemoem 1 Maret Yogyakarta, Palagan Ambarawa, Perang Margarana Bali, dan sebagainya.

Konstruksi sosok pemenang tidak selalu superior, ada pula yang hancur lebur dan tertindas. Mereka juga menulis sejarah walaupun kemudian dipahami menjadi *sidestream*. Dengan kata lain, semua berupaya agar bisa menuliskan sejarah. Sejarah berkembang mengikuti kemajuan jaman dan pola masyarakat. Penulisan sejarah berkembang mengikuti teknologi, perubahan pola-pikir dan perubahan kebiasaan. Dalam perspektif lain, sejarah juga dianggap usang dan tidak menarik ketika dipaparkan dalam bentuk klasikal, misalnya menggunakan buku teks yang kurang atau tidak visual ilustratif. Paparan sejarah yang demikian menjadi kalah menarik dibanding konten-konten foto dan video di kanal Youtube dan pada media sosial.

Sejarah perjuangan pada masa kini dipelajari dengan sumber belajar yang berkembang dan kontras terhadap cara klasik. Paparan sejarah berbentuk cerita/dongeng turun-temurun atau diktat berisi tulisan panjang minim visualisasi

sudah usang. Sekarang eranya belajar sejarah perang kemerdekaan ala kontemporer, sebagaimana yang ditawarkan kelompok *Reenactor* Ngalam dan Museum *Reenactor* Malang. Menjadi sumber belajar sejarah secara interaktif, personal dan kontemporer.

Cara belajar seperti itu diklaim oleh komunitas tersebut sebagai metode menghidupkan kembali suatu masa dalam lintas sejarah dan dianggap menjadi metode pertama di Indonesia. Metode itu menjadi solusi bagi generasi muda yang malas membaca buku sebagai cara klasik konvensional mempelajari sejarah.

Kebutuhan pembelajar sejarah pada sumber belajar sejarah sangat tinggi namun berbanding terbalik dengan ketersediaannya. Apalagi tidak semua konten tentang masa lalu boleh dan dapat digunakan. Ada regulasi yang mengatur dan menjadikan dokumentasi tentang masa lalu tidak bisa begitu saja diijinkan regulator untuk digunakan sebagai ilustrasi pendukung pembelajaran sejarah. Sebagai contoh, walaupun bangsa ini telah mengalami reformasi lebih dari 20 tahun, namun visualitas tentang penggambaran glorifikasi pada Partai Komunis Indonesia (PKI) atau paham ekstrim masih dianggap tabu dan belum bisa diterima.

Muncul ide-ide progresif dari peraya yang mencoba menjembatani antara kebutuhan sumber belajar yang sarat visualitas dengan minimnya konten yang bisa digunakan untuk pembelajaran. Penciptaan sumber belajar yang sangat visual interaktif oleh peraya menjadikan kebutuhan itu sedikit demi sedikit tercukupi. Namun teknologi digital yang begitu mudah menciptakan rekayasa digital, dokumentasi aktivitas para peraya itu justru rawan 'disalah gunakan'. Dokumentasi aksi teatrikal misalnya, dipakai sebagai visualitas ilustrasi tentang event peringatan pertempuran, dan menjadi konten tentang kesejarahan. Menjadi konten yang luar biasa menarik, seolah penggambaran kejadian betulan yang pernah diterjadi pada perang kemerdekaan. Namun konten itu rawan disalah gunakan oleh pihak kanal televisi atau media yang kurang *tabbayun*. Hal itu cenderung dilakukan oleh media yang hanya memburu konten atau alasan bagi peningkatan *rating* dan jumlah *subscriber*. Banyak tayangan kesejarahan dari media massa mainstream masih menggunakan visualitas yang asal comot dari cuplikan aksi peraya dalam drama

teatrikal peringatan pertempuran. Salah satunya dapat dilihat pada situs salah satu kanal TV swasta yang dimuat di Youtube (Hagijanto, 2021:210).

Sumber belajar sejarah di era kontemporer cenderung berorientasi pada visualitas sebagai sentral dibandingkan konten verbalnya. Visualitas kemudian menjadi lebih penting, oleh karenanya apabila tidak dikelola dengan baik maka pesan yang disampaikan terkadang terkaburkan dengan konten visualitasnya. Itulah era budaya visual, dimana pusat pembentukan makna dan konstruksi budaya cenderung menempatkan teks visual sebagaimana dikatakan oleh Mirzoeff (2009:8).

Pembentukan makna melalui euforia visual itu sejalan dengan pandangan kontemporer bahwa suatu peristiwa sejarah akan menjadi otentik jika disertai dengan foto dokumentasi. Tidak cukup dengan tulisan atau cerita orang walaupun tokoh yang terlibat langsung dalam peristiwa itu. Wawancara dengan tokoh akan terlihat aktual jika disampaikan melalui video dengan ilustrasi visual yang dahsyat. Orang masih percaya pada istilah '*no picture = hoax*'.

Dalam kaitan penciptaan daya tarik dan aktualitas, gambar adalah menjadi kunci. Oleh karenanya agar konten nampak nyata dan benar-benar terjadi maka dibuatlah gambarnya. Bisa menggunakan foto reka ulang, foto dengan pengolahan digital, video dengan efek-efek visual tertentu, dan sebagainya. Pembuatan foto dan video adalah upaya agar peristiwa kesejarahan dipandang semakin otentik dan semakin meyakinkan pernah terjadi. Kisah lisan atau cerita yang ditulis sudah ditinggalkan dan tidak cukup lagi untuk menegaskan dan meyakinkan orang. Artinya kemajuan jaman membutuhkan bentuk otentisitas lanjutan. Harus ada foto, video atau apapun sebagai artefak dalam meyakinkan otentisitas. Itulah fenomena terkait keniscayaan pada era budaya visual.

Sejarah perjuangan arek-arek Malang dalam upaya mempertahankan kemerdekaan Indonesia telah banyak terdokumentasikan dalam bentuk foto dan film. Namun seiring dengan euforia aktivitas peraya maka kreativitas tumbuh makin beragam dan kompleks. Muncul upaya masif pada pencarian atas fragmen dan kisah pertempuran yang belum atau bahkan tidak terekspose sebelumnya. Terdapat fenomena baru yakni semangat penciptaan visual atas catatan dan

cerita lisan pada epos pertempuran yang sebelumnya dianggap tidak populer. Para peraya seolah-olah berlomba-lomba menciptakan konten kesejarahan. Membuat postingan di media sosial miliknya atas nama pembelajaran sejarah di dalam sukaria berkostumnya.

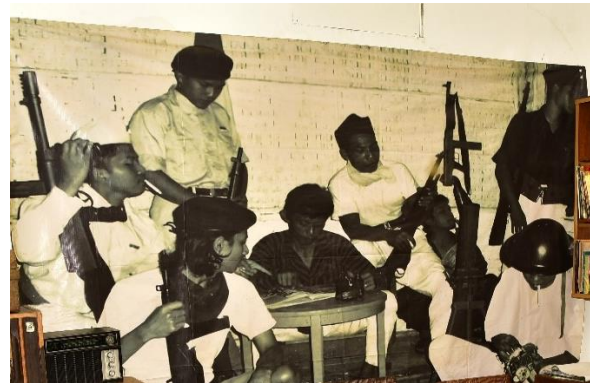
Dokumentasi tentang perjuangan bangsa merebut dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia banyak dibuat dan datang dari pelbagai tempat dan dilakukan oleh siapa saja. Namun tidak dapat dipungkiri bahwa ekspos dokumentasi sejarah tidak lepas dari pengaruh dan menyesuaikan cara pandang Orde Baru.

Hal-hal yang dianggap tidak mendukung atau sesuai dengan perspektif rejim kecil kemungkinan dapat terekspose. Demikian juga materi-materi sumber belajar sejarah, yang dipasang di museum. Ada tendensi politis yang berimbas pada proses kurasi. Salah satu sebab adalah subjek yang 'tidak sejalan' dengan Soeharto sebagai figur terdepan Orde Baru.

Tokoh yang terdokumentasi melawan penjajah, namun setelah merdeka dan rejim yang berkuasa berbeda haluan, maka kiprah dan eksistensi tokoh itu akan ternafikan. Contoh tentang hal itu dapat dilihat atas Letnan Komaruddin pada pertempuran Serangan Oemoem 1 Maret 1949. Dia salah satu ajudan Soeharto yang berseberangan seusai perang. Eksistensi perjuangan sosok letnan itu tidak diekspos dan terabaikan sejarah. Kelompok peraya kemudian menggali dan memvisualkan eksistensi Letnan Komaruddin dalam telaah retrospektifnya. Peraya meyakini bahwa sejarah pertempuran Serangan Oemoem semestinya bebas dari tendensi politis dan harus objektif. Letnan Komaruddin adalah pelaku pertempuran dan tetap dipandang sebagai pahlawan.

Peraya yang berasal komunitas Yogyakarta melakukan penggalian dan penelitian yang akhirnya bermuara pada kesepakatan bahwa peristiwa Serangan Oemoem 1 Maret 1949 tidak berdiri sendiri sebagai moment tunggal yang mengesahkan bahwa Republik Indonesia dan TNI masih ada. Ada banyak pertempuran sporadis yang terjadi di sekitar Maret 1949 yang memperlihatkan bagaimana bangsa ini bersatu padu dengan segala kekuatan melawan penjajah. Pertempuran-pertempuran itu justeru lebih mengekspose pluralitas perjuangan bangsa. Pertempuran yang dilakukan oleh orang yang berasal dari pelbagai asal usul, suku, ras dan profesi dibanding determinasi tentara.

Aneka dokumentasi reka ulang dalam bentuk foto dan video atas peristiwa pertempuran bersejarah yang secara politis 'terabaikan' menjadi fokus perhatian kelompok-kelompok peraya seperti Reenactor Ngalam. Hal ini nampak pada foto rapat dan briefing Sebuah peristiwa yang benar terjadi dan tercatat dalam sejarah namun belum ditemukan dokumentasi visualnya. Pembuatan foto itu benar-benar mengikuti kesaksian langsung dari pelaku sejarah atau keturunannya. Termasuk ciri-ciri fisik para tokoh, bentuk properti yang digunakan, kostum dan lain sebagainya. Peraya benar-benar memperhatikan detail-detail semacam itu, tujuannya menciptakan dokumentasi visual yang otentik seperti penggambaran dalam buku sejarah seperti peristiwa sebelum pelaksanaan Malang Bumi Hangus sebagaimana tampak pada Gambar 4.



Gambar 4. Reka ulang berbentuk foto pada momentum rapat pejuang sebelum Peristiwa Malang Bumi Hangus 31 Juli 1947

Sumber: Dokumentasi di Museum Reenactor Malang

Cara belajar sejarah yang diawali dengan pengadaan artefak dari aneka replika dan tiruan. Diawali dengan observasi benda-benda *relic* (asli, nyata dan pernah digunakan) lalu mengukur dimensinya. Objek neka replika dan tiruan adalah senjata *relic* koleksi Museum Brawijaya. Proses pembuatan replika selanjutnya adalah menentukan bahan kayu atau besi yang tepat agar didapat dimensi yang memadai sebagaimana dimensi senjata acuannya. Hal itu menjaga agar bentuk senjata yang tercipta terjaga tingkat keotentisitasnya. Aspek terakhir yang juga penting adalah *finishing*. Menentukan warna logam dan kayu pada tampilan senjata replika memerlukan detail khusus dan presisi yang tinggi. Bukan sekedar mewarna, namun campuran warna yang memperhatikan saturasi, tingkat shade dan efek-efek warna yang menciptakan kesan kuno, berkarat dan mengalami deformasi akibat faktor usia.

Bedil dan kostum tiruan tadi tidak hanya sebagai properti pengisi museum dan dipergunakan sewaktu-waktu saat event peringatan pertempuran berlangsung, namun juga menjadi objek representatif-fetis yang disayang, ditimang dan dipuja sebagaimana terdapat dalam Gambar 5.



Gambar 5. *Reenactor* Ngalam berfoto gembira dengan aneka kostum pasukan dan senjata replika koleksi Museum *Reenactor* Malang
Sumber: Foto Giat museum *Reenactor* Ngalam

Senapan serbu hasil replika digunakan untuk mejeng, berfoto gembira dalam suasana santai. Swafoto dengan senapan replika yang terlihat sangat otentik akan menambah daya tarik impresi dan menciptakan kesan tertentu. Peraya yang tidak mempunyai bedil replika sekelas airsoft yang representatif dan mahal umumnya menciptakan sendiri. Namun tidak banyak hasil kreasi yang mampu menampilkan bentuk yang otentik dan berdimensi menyerupai bedil asli. Hasil replika bedil *jiplakan* dari museum menjadikan lebih representatif berpotensi menciptakan kesan '*sangar*' karena nampak otentik dan mirip bedil asli. Hal itu menjadikan bedil tadi menciptakan kesan istimewa dan 'rasa' yang berbeda ketika ditenteng dan digunakan pada acara *car free day* dimana peraya anggota Komunitas *Reenactor* Malang juga tampil dan berada disana bersama sepeda kunonya. Bedil replika akan meningkatkan rasa bangga dan gagah.

Terdapat anggapan umum bahwa sejarah adalah milik pemenang perang. Itu berarti pemenang dari perang adalah kelompok yang di kemudian hari menyusun kisah-kisahannya menjadi sejarah dan masa lalu. Artinya, kondisi 'merah birunya' objektivitas sejarah seolah hanya boleh ditulis oleh kelompok yang memenangkan peperangan. Namun di belakang hari ternyata orang mulai paham bahwa di dalam perang terdapat pertempuran-pertempuran yang diyakini juga menciptakan heroisme-patriotisme sendiri. Terdapat sosok-

sosok dan cerita pertempuran berbeda yang independen dan menjadi apa yang diyakini juga menciptakan pemenang. Dalam kehidupan kontemporer ini, sejarah dapat ditulis oleh siapapun yang tidak berperang, namun sebagai pemenang dalam kontestasi media, penguasaan peluang dan memiliki aset.

Sang pemenang itu tidak merasakan peperangan, bahkan tidak mempunyai artefak peninggalan perang. Sang pemenang bahkan memerlukan otentisitas sebagai klaim dan dukungan atas perspektif menjadi subjek sejarah. Subjek yang juga berhak menyusun sejarah. Sang pemenang memerlukan bukti otentik melampaui sekedar cerita, kisahturun temurun atau dongeng epos kepahlawanan tentang nasionalisme dari sang kakek mantan pejuang. Siapapun bisa berkisah dan bercerita tentang leluhurnya yang terlibat perjuangan heroik dan memenangkan pertempuran. Otentisitas kemenangan pertempuran memerlukan medium yang melampaui dan lebih meyakinkan. Oleh karenanya muncullah gagasan penciptaan otentisitas pemenang melalui penciptaan replika-replika artefak. Benda-benda relic menjadi acuan penegasan dan kualifikasi terciptanya objektivitas. Sebuah perjuangan pengakuan atas keterbatasan kondisi kelompok peraya mandiri.

Artefak sudah lama digunakan sebagai tanda ikonik dan indeksikal atas suatu peristiwa heroik, suatu kenyataan yang akan menciptakan epos kepahlawanan dan sikap bela tanah air dan bangsa. Artefak adalah tanda keterwakilan dan relasi sebab akibat pada suatu peristiwa kesejarahan, namun dalam konteks pencapaian legitimasi 'hak sebagai pemenang yang berhak menuliskan sejarah'. Dalam relasi itulah, nampaknya artefak dipahami menjadi menjadi petanda. Apakah benar artefak pada era kontemporer ini bukan lagi terletak pada otentisitas dan tingkat *relic*, tetapi hanya sebagai simbol atas semangat menumbuhkan kesadaran nasionalisme. Penelitian tentang artefak tiruan, artefak 'palsu' hasil rekayasa dan penjiplakan atas artefak kenyataan. Rekayasa itu menjadi bagian dari konten yang melibatkan teknologi visual. Suatu rekayasa teknologi media pada era digital yang dipergunakan menjadi alat perjuangan menggapai rasa nasionalisme. Rekayasa penciptaan artefak yang digunakan oleh komunitas *Reenactor* Arek Ngalam menjadi bentuk simulasi dan simulakra atas konstruk penciptaan nasionalisme pada era kontemporer ini.

Replika dan Impresian, Euforia Simulakra pada Artefak Perang-Perangan

Peraya dalam aktivitasnya membutuhkan barang-barang tertentu sebagai pendukung penciptaan karakter-karakter yang diinginkan. Selain kostum atau *outfit* yang harus tampak semirip mungkin dengan serdadu yang hendak ditiru, senjata dan ekspresi. Tampilan mimik wajah harus meyakinkan, misalnya sosok penjajah umumnya diperlihatkan dengan wajah bengis, kejam dan garang. Mimik wajah pejuang harus menampilkan ekspresi tegar, berani, sabar dan ikhlas. Ekspresi wajah serdadu kedua belah pihak yang saling bertikai itu harus serius dan tegang, tidak boleh *cengengesan*. Semua hal itu diaplikasikan dan menjadi apa yang disebut dengan impresian.



Gambar 6. Impresi serdadu Belanda, dengan kostum otentik mengikuti pakem Inggris (kiri) dan Amerika (kanan)

Sumber: Dokumentasi pribadi

Selain mimik wajah, hal yang paling penting untuk meraih optimalisasi tampilan serdadu pada perang tahun 1946 adalah kostum dan senjata. Untuk impresian Belanda, diupayakan dengan kostum yang mengacu pada seragam dan senjata menurut pakem tentara Amerika dan Inggris dari medan perang Asia Pasifik. Biasanya tampilan mimik wajah tentara penjajah dengan ekspresi bengis dan kejam. Figur pejuang kemerdekaan juga ditampilkan mengikuti kondisi yang terjadi sebagaimana pada tahun itu. Pilihan berkostum pejuang lebih fleksibel dibanding berkostum tentara Belanda. Kostum pejuang lebih bebas. Bisa meniru petani, rakyat jelata atau TNI pada jaman itu. Kostum TNI dengan model campuran seragam tentara Amerika, Inggris atau Jepang.

Namun karena dilakukan oleh peraya dalam event sukaria dan bukan perang betulan, maka mimik wajah menjadi berbeda. Senyum tertawa lebar dan bersuka cita sambil bangga dengan senapan replika yang otentik sehingga nampak aktual. Menjadi 'perang' yang meng-gembirakan. Kontras dengan kejadian peperangan yang sesungguhnya.



Gambar 7. Impresi pejuang, dengan kostum otentik mengikuti pengaruh seragam tentara Jepang (kiri gaya Inggris (tengah), dan percampuran gaya Amerika dan Jepang (kanan)

Sumber: Dokumentasi pribadi



Gambar 8. Impresian Pejuang dari Berbagai Unsur Batalyon TNI

Sumber: Komunitas Reenactor Ngalam

Untuk meniru figur-figur tersebut, diperlukan kostum dan pernak-pernik khusus yang bisa dibeli atau dibuat sendiri. Barang-barang impresian diperoleh dengan berbagai cara peniruan. Kostum dianggap paling mentereng jika menggunakan replika impor, yakni *outfit* yang diperoleh dengan membeli dari *e-bay* atau *platform online* atau distributor barang impor. Termasuk disini adalah senapan replika model *airsoftgun* yang diproduksi persis seperti aslinya.

Harga pernak-pernik replika impor seperti itu sangat mahal dan terbatas sekali jumlahnya. Hanya orang mampu dengan kondisi finansial sangat baik yang mampu membelinya. Kostum atau *outfit* adalah kebutuhan primer peraya dan menjadi barang yang paling sering ditiru dan mudah. Kostum dapat dibuat dari kain baru dan mudah diperoleh di toko kain, misalnya kain kanvas, blacu atau kain pintal model *herring-bone twill (hbt)* yang diproduksi terus sejak sebelum perang.

Ada juga yang dikategorikan sebagai barang *relic*, yakni benda asli yang berasal dari masa ketika perang berlangsung. Tidak sedikit pula barang bekas yang punya riwayat pernah digunakan dahulu dalam pertempuran. Tidak jarang barang dalam kondisi sobek, bolong atau rusak. Bahkan ada pula yang terdapat noda darah kering. Barang seperti itu biasanya diperoleh dari pedagang loak atau barang bekas. Merupakan peninggalan atau warisan leluhur. Biasanya berupa topi, tanda pangkat, tanda kesatuan, helm baja, senjata tajam seperti sangkur, bayonet atau kelewang. Ada juga wadah peluru, sabuk, wadah senapan, tanda pangkat, bahkan baju dan celana. Namun barang yang terakhir ini biasanya sudah tidak layak dipakai karena kondisinya sangat rapuh dan gampang sekali sobek. Beberapa barang *relic* koleksi museum perang di Indonesia merupakan sumbangan para pelaku peperangan atau ahli warisnya.

Modus replika kostum yang paling populer adalah menggunakan kain baru yang dijual di toko. Kain-kain ini biasanya dipilih dari warna dan tekstur lalu direpro seotentik jaman perang lalu. Biasanya proses merepro kostum dilakukan dengan cara meniru pola atau jahitan dari contoh pakaian *relic* atau display pada museum perang. Banyak penjahit atau jasa konveksi yang mengkhususkan atau mampu membuat kostum pendukung impresian. Harganya antara Rp.500.000-3.500.000' tergantung tingkat kesulitan dan material.

Dari semua pendukung impresian, tidak ada penggunaan *relic* senjata api. Khusus untuk senapan atau populer dengan istilah unit, tidak ada senjata api yang digunakan dalam parade atau aksi teatrikal. Senjata api yang digunakan pada event itu biasanya oleh tentara dan hanya menggunakan peluru hampa. Sekedar dibutuhkan suara letusan sebagai peningkat dramatisasi. Peraya kebanyakan berasal dari kalangan sipil,

dimana aturan terkait penyimpanan atau penggunaan senjata api sangat ketat. Regulasi di Indonesia terdapat sanksi tegas yang membatasi masyarakat sipil pada penggunaan senjata api bekas atau yang rusak sekalipun. Beberapa anggota peraya yang berasal dari militer aktif yang diperkenankan memakai unit. Biasanya mempergunakan peluru hampa. Ada jenis-jenis senapan api yang menghasilkan suara letusan keras yang ditembakkan dengan peluru hampa untuk mendramatisir adegan aksi teatrikal. Senapan yang bukan *relic*, misalnya M14 yang digunakan TNI sejak akhir 1970 an.



Gambar 9. Salah seorang tokoh peraya dari Komunitas RoodeBrug Surabaya sedang mempersiapkan pembuatan replika senapan LE koleksi Museum Sepuluh November Surabaya

Sumber: Foto Giat museum Reenactor Ngalam

Tidak jarang senapan replika itu juga diperdagangkan dengan cara bursa barang di lapak-lapak pada saat berlangsungnya event peringatan, atau ditawarkan menggunakan media sosial.

Beberapa jenis bedil yang digunakan di Perang Dunia Kedua juga digunakan di Perang Kemerdekaan. Belanda adalah bagian dari kelompok Sekutu. Bedil-bedil itu melegenda karena dianggap sangat dahsyat dan merepresentasikan kemajuan teknologi. Peraya banyak yang ikut 'mewarisi' imaji-imaji tentang kedahsyatan bedil-bedil itu sehingga berupaya untuk mendapatkan replikanya ketika dia melakukan aktivitas impresi karakter. Jika beruntung maka akan memperoleh jenis *airsoftgun* yang langka dan mahal harganya. Namun banyak pula yang membuat sendiri akibat keterbatasan finansial dan kesempatan mendapat model *airsoftgun*.

Ada banyak cara yang dipakai untuk mereplika. Intinya adalah memadu-padankan aneka komponen apapun yang dibentuk atau dibuat

mengikuti bentuk komponen bedil yang hendak ditiru. Komponen-komponen itu disatukan dengan lem besi, lem kayu, lem super, bahkan di las. Setelah itu dihaluskan dengan amplas atau gerinda baru diberi warna sesuai aslinya. Karena banyak yang menyukai dan mencari replikanya, maka beberapa peraya yang punya keahlian merakit replika memanfaatkan itu untuk meraih keuntungan finansial dengan membuat lalu menjualnya di bursa-bursa pernak-pernik peraya.

Agus Idr
23 Juni pukul 10.20 · 🌐
STEN MK .2 Repro..



Gambar 10. Contoh replika senapan serbu Sten MK.2 (Inggris) dan Thompson M1A1 (Amerika). Kedua model senapan favorit yang banyak jadi objek repro karena jadi idaman peraya. Reproan senjata ini dijual di media sosial
Sumber: halaman FaceBook Agus Idr

Peraya menjadikan bedil replika itu sebagai barang kesayangan dan kebanggaan. Tidak jarang membawanya dalam berbagai aktivitas sosial diluar drama teatrikal, misalnya pada saat CFD, mejeng bahkan pada momen-momen pertemuan sosial di ruang publik. Bedil replika itu menjadi bagian dari imajinasinya baik ketika drama teatrikal yang diacung-acungkan ke arah musuh sambil mulutnya menirukan suara letusan senapan. Demikian pula saat gaya berswafoto. Ekspresi wajah akan terlihat lebih bangga saat membayangkan sosok serdadu gagah bersenapan dahsyat. Itulah simulakra dengan artefak perang-perangan.

Di Museum *Reenactor* Malang, pengunjung diajak untuk merasakan 'kedahsyatan' bedil-

bedil fenomenal dalam rupa replika lalu bebas memegang senjata dan berpose gagah sambil membayangkan dan menirukan apapun. Barang pajangan museum itu diletakkan dalam rak-rak dan sebagian tergeletak di lantai.



Gambar 11. Simulasi kostum dan senjata. Pengunjung museum bergaya dan berfoto sambil memegang senjata koleksi
Sumber: Fajar Tirailleur

Uniknya, di Museum *Reenactor* Malang, barang replika berupa senapan dan kostum koleksi museum yang dipamerkan sengaja dipajang tanpa lemari atau kotak penyimpanan dari kaca. Pengunjung dapat dengan mudah menyentuh, menimang bahkan berfoto sambil menentengnya.

Ada pula pengunjung yang menjadikan bedil replika itu sebagai acuan untuk membuat tiruannya. Pembuatan yang dilakukan secara mandiri. Fenomena unik itu menjadi apa yang dimaknai sebagai tiruan dari tiruan.

Ketika Komunitas *Reenactor* Ngalam mendapat undangan untuk berpartisipasi dalam aksi teatrikal peringatan pertempuran, maka sebagian kostum dan senapan yang dipajang di museum itulah yang dibawa dan digunakan dalam meramaikan undangan. Itu menjadi fenomena menarik yang dapat direlasikan dengan konsep simulakra. Terlebih ketika laman-laman facebook milik komunitas memajang dokumentasi foto-foto atau video tentang perhelatan itu. Terjadilah apa yang dimaknai sebagai penciptaan ruang virtual yang mampu menjadikan hiperealitas atas simulakra-simulakra kolektif yang diper-tontonkan kelompok itu. Jika demikian maka realitas yang tercipta pada suatu keadaan menjadi tidak dapat dibedakan antara realitas nyata dan realitas semu/fantasi.



Gambar 12. Komunitas *Reenactor* Ngalam berpartisipasi dalam Peringatan Serangan Oemoem di Jogjakarta tahun 2019. Mereka menggunakan replika senjata koleksi Museum *Reenactor* Malang
Sumber: Dokumentasi Facebook milik *Reenactor* Ngalam

Hiperealitas itu menjadikan awam atau masyarakat tidak mampu membedakan asli atau palsu, dengan kata lain menjadikan apa yang disebut Astuti (2015: 215) yang mengutip Baudrillard, sebagai kematian realitas. Itulah keberhasilan mekanisme simulasi yang dikatakan Baudrillard sebagai kondisi ketika realitas melebur satu ke dalam tanda, imaji, model-model reproduksi yang tidak mungkin lagi dapat dipisahkan antara representasi dan realitas. Imaji dengan kenyataan, tanda dengan ide, serta semu dengan yang nyata. Kenyataan diproduksi menjadi simulasi berdasarkan model-model yang terlepas asal-usulnya, terpisah dari realitas sebagai referensinya.

Hal itu menjadi apa yang disebut reproduksi *artificial* dimana diproduksi, dipakai dan dianggap sebagai kenyataan (Baker :2011:166). Seiring dengan pendapat Baudrillard yang mengatakan bahwa konsep simulakra terdapat pada masyarakat modern yang menggantikan kenyataan dengan simulasi kenyataan, dimana hal itu direpresentasikan menjadi simbol dan tanda. Simulasi kenyataan ini 'bermain' didalam persepsi, oleh karenanya bangunan persepsi yang paling kuat, walaupun bukan kenyataan yang sebenarnya diyakini sebagai suatu kebenaran mutlak. Oleh karenanya persepsi itu berubah dan dipercayai menjadi sumber kebenaran. Bukan lagi bersumber pada realitas.

Peraya anggota *Reenactor* Arek Ngalam dengan bedil tiruan legendaris menjadi simulasi figur serdadu TNI jaman perang

mempertahankan kemerdekaan. Replika yang berasal dari jiplakan koleksi museum, sosok bedil asli bekas pertempuran namun belum tentu berasal dari pertempuran riil sebagaimana dalam *tag* atau keterangan tentang hal-hwal senjata. Senjata asli yang tercerabut dari realitas yang real. Bedil legenda yang seolah dicabut sewenang-wenang dari suatu pertempuran lain yang belum tentu otentik. Bedil yang dijadikan bahan imitasi, dijiplak dan menjadi bedil yang direplika, bedil yang wujudnya berubah menjadi komoditas replika dalam fragmen-fragmen yang dimunculkan secara manasuka oleh peraya Malang tersebut.

Dalam fragmen foto peringatan Serangan Oemoem Yogyakarta ditahun 2019, replika serdadu dan senjata didokumentasikan dan diolah secara digital menggunakan aplikasi yang menampilkan suatu foto yang terkesan kuno, tidak jauh beda dengan dokumentasi real penggambaran tentang Serangan Oemoem yang terjadi tahun 1949. Sebuah simulasi kostum, bedil, dan peristiwa kesejarahan sebagai bangunan citraan untuk mempersepsikan momen yang otentik. Suatu imaji yang melampaui realitas.

Simulakra Penanda Ambiguitas Nasionalisme

Simulakra adalah konsep yang digulirkan oleh Jean Baudrillard. Hal ini muncul sebagai artikulasi atas media massa yang cenderung merayakan hiperealitas, yang didalamnya terdapat euforia realitas semu dan simulasi. Suatu kecenderungan era kontemporer yang sangat mendewakan wujud realitas virtual dan artifisial pada praktik konsumsi massa dalam berkomunikasi massa. Realitas yang mengonstruksi dan membentuk manusia menjadi berbagai bentuk simulasi. Realitas bukan sebagai realitas/kenyataan sesungguhnya, namun menjadi simulasi. Simulasi aneka rupa, yang terbentuk atas realitas kesadaran manusia melalui media massa (Vibriza:2014).

Komunitas *Reenactor* Ngalam berkembang menjadi kelompok yang berjuang untuk menciptakan pandangan objektif atas peristiwa pertempuran sebagai bagian dari perjuangan dan perlawanan melawan penjajah Belanda periode 1946-1950. Objektivitas ini dibangun atas dasar persepsi dan imajinasi atas aneka kostum dan senjata replika. Ekspresi itu diwujudkan menjadi konten-konten di media sosial Facebook. Menjadi ekspresi penanda kelompok peraya, dimana

antar kelompok seolah berlomba menampilkan ekspresi dan aktivitas kelompok.

Termasuk pula ekspresi kecintaan pada replika kostum dan tipe jenis senapan tertentu yang diyakini dulu digunakan dan menjadi favorit serdadu pada perang kemerdekaan. Muncullah ekspresi euforia pada replika senapan Thompson, Stengun, bedil Lee Enfield, Garrand, dan lain sebagainya. Peraya menyimpan baik-baik replika itu, menjadi kebanggaan tersendiri atas senapan ikonik perang dunia kedua. Senapan yang dianggap ikut menyukseskan Sekutu memenangkan perang. Replika senapan itu tidak lagi sekedar menjadi subjek mainan kanak-kanak yang digunakan orang dewasa. Menjadi benda kebanggaan dan objek kekaguman peraya.



Gambar 13. Thompson, senjata favorit para peraya setelah stengun. Serdadu KNIL menggunakan dalam Perang Kemerdekaan tahun 1946
Sumber: <https://www.nationaalarchief.nl/onderzoeken/fotocollectie/4a9a11ca-4633-3ab7-fc96-cf47189064b1>



Gambar 14. Peraya KNIL *mejang* dengan Thompson airsoftgun. Replika senjata idaman yang membanggakan saat dipakai berfoto
Sumber: Dokumentasi pribadi

Orang dewasa dengan senapan mainan. Mainan replika itu tidak lagi dianggap sebagai objek bukan kenyataan, objek tiruan, bahkan kombinasi kayu-potongan besi-pralon yang dicat. Tetapi menjadi benda kesayangan yang ditimang, disayang, sebagai kebanggaan yang gagah ketika ditenteng dan tampak mentereng

dipakai foto pada event *car free day* di pusat kota. Serasa menjadi tentara KNIL atau pejuang perang kemerdekaan.

Replika senapan adalah bagian dari aktivitas replika peperangan dengan berbagai tiruan artefak yang dikreasikan dan diimajinasikan mengikuti persepsi mereka, potongan kayu-besi-paralon yang dibentuk dan dikreasikan sedemikian rupa menjadi ungkapan imajinasi senjata. Suara dentuman dan ledakan dari mercon dan kembang api membentuk persepsi sebagai suara bom dan mesiu. Foto dan konten tentang itu dan unggahan di Facebook menciptakan ruang virtual yang melengkapi bangunan hiperealitas yang tidak mampu lagi dibedakan mana realitas nyata dan fantasi (realitas semu).



Gambar 15. Anggota komunitas peraya penggemar khusus senapan Lee Enfield MK-3. Karena larangan pemakaian senapan api dalam aktivitas *reenactment* membuatnya cukup hanya menimang replika senapan handmade yang dibuat seotentik mungkin
Sumber: Foto album Facebook milik Reenactor Arek Ngalam

Aneka ekspresi peraya dengan senapan repliknya tidak hanya muncul di aksi teatral saja. Mereka juga muncul di ruang-ruang publik dan aktivitas sosial non reenactment, misalnya di hari bebas kendaraan yang biasanya dirayakan tiap minggu pagi di jalan-jalan utama kota. Peraya berekspresi seolah menjadi tentara sejati.

Dokumentasi foto yang diunggah di laman-laman media sosial menjadi ekspresi hiperealitas. Menjadi apa yang disebut sebagai simulasi yang disimulasikan ulang. Menjadi simulakra yang dibangun sebagai media pembelajaran sejarah dan euforia konstruksi atas nasionalisme.

Nasionalisme yang dibangun atas dasar otentisitas *relic* berdasarkan fakta perang yang objektif, namun menggunakan hiperealitas-simulasi-simulakra Nasionalisme yang berpeluang menciptakan ambivalensi. Sejarah semestinya dibangun atas dasar objektivitas yang sah, otentik, dan mengedepankan aspek realita benar pernah terjadi nyata pada masa silam. Namun kondisi itu diubah melalui bangunan sumber belajar sejarah. Sumber yang diklaim lebih menarik karena terdapatnya dominasi unsur visual-interaktif. Sangat menarik dan sifatnya *artificial* namun justru berpotensi menjadi sejarah yang berpeluang dimaknai sebagai rekayasa visual, rekayasa artefak, rekayasa teatrical, yang pada ujungnya justru berpotensi mengaburkan otentisitas sejarah itu sendiri.



Gambar 16. Fajar Tiralieur, salah satu anggota peraya yang berasal dari Bangil dengan ekspresi kebanggaan pada replika otentik senapan Garrand saat berimpresi serdadu Marbrig KNIL 1947
Sumber: Foto album Facebook milik Reenactor Arek Ngalam

Simpulan

Pada era kontemporer dengan perayaan pada hiperealitas ini, sejarah dipelajari dan dibangun dengan hiperealitas sehingga menjadi aneka bentuk simulasi dan simulakra. Seiring dengan keniscayaan bahwa sejarah memerlukan

artefak dan nasionalisme terbentuk atas relasi materialistik. Artefak yang dipakai untuk sejarah menjadi legitimasi euforia reproduksi dan penciptaan aneka replika.

Objek-objek replika itu menjadi realitas semu dan tiruan-tiruan khayalan/fantasi dan simulakra. Tuntutan pada pencapaian otentisitas-*relic* didapat dari kualifikasi penciptaan yang berasal dari objek-objek yang menjadi acuannya. Terciptalah sumber belajar baru yang dipahami lebih menarik, interaktif dan dahsyat. Alih-alih sebagai wujud dari cara dan media baru bagi pembelajaran sejarah.

Sejarah yang demikian menjadi sejarah rekayasa, sejarah replika dan seolah menjadi sejarah yang *multiple choice*. Sejarah yang dipelajari dengan berbagai sumber belajar yang banyak pilihan namun juga menciptakan aneka duplikasi sejarah. Sejarah yang memungkinkan diakses secara manasuka tergantung kesukaan. Sejarah yang justru berpotensi akan membingungkan generasi yang membutuhkan sejarah. Kelompok awam yang makin dijauhkan dari peristiwa sejarah itu sendiri.

Nasionalisme dibangun atas dasar aneka simulasi dan simulakra nampaknya akan menjadi nasionalisme yang semu, karena hanya cenderung merayakan artefak dan euforia drama aksi teatrical peperangan, bukan mengajak untuk 'menebalkan' rasa dan sikap cinta pada tanah air dan bangsa yang mengalami perjuangan hebat mengalahkan penjajah. Menjadi apa yang dimaknai sebagai sejarah yang merekayasa nasionalisme, karena terbangun atas rekayasa kostum, rekayasa senjata dan rekayasa perang-perangan.

Dalam tataran yang lebih dalam, penciptakan aneka tiruan artefak penanda pertempuran menjadi semacam upaya restrukturisasi sejarah perang. Suatu upaya penyusunan sejarah peperangan yang mengalami reduksi dan 'direkayasa' bagi kepentingan politis dan glorifikasi militer ala Orde Baru. Artefak-artefak peperangan menjadi penanda kekuatan dan kemenangan bagi kelompok militansi pro rejim tersebut. Perayaan sejarah dan nasionalisme pada masa kini dengan segala glamouritasnya nampaknya hanya semacam artefak tiruan, glorifikasi semu yang nampaknya lebih indah dan interaktif.

Sesungguhnya walaupun sejarah disusun melalui pintu masuk 'non konvensional', interaktif dan menarik seperti itu, namun sesungguhnya tetaplah menjadi kepanjangan tangan rejim terdahulu, yang mengonstruksi sejarah. Sejarah kontemporer itu berhasil mereplika dan meniru sejarah konvensional atau klasik, sejarah yang mengambil artefak dari museum dan mereplikanya. Sesungguhnya menjadi sejarah dan nasionalisme yang sama dan berjalan dijalur yang tetap. Sejarah sebagai *status quo* namun dengan euforia berbeda. Sejarah dan nasionalisme tak ubahnya menjadi suatu bangunan artifisial, ketika perayaan sejarah dan nasionalistik menjadi simulakra yang meneruskan dan melestarikan cara pandang rejim terdahulu.

Namun bisa juga dimaknai bahwa artefak yang diciptakan komunitas *reenactor* Malang itu menjadi petanda atas kondisi *status quo* pada objektivitas sejarah. Kelompok yang berupaya merubah kondisi itu melalui resistensi dekonstruksi. Menjadi semacam ungkapan perlawanan pada hegemoni dengan menggunakan simulasi dan simulakra. Menjadi ekspresi nasionalisme perlawanan yang unik, sebab memanfaatkan akses dan kerjasama dengan Museum Brawijaya pada penciptaan artefak. Ataukah itu dapat dikategorikan sebagaimana diungkapkan Cox dan Schilthuis (2012) sebagai *counter hegemoni*. Cara perlawanan yang *subtile*, yang berbudaya dan bermanfaat bagi bangunan nasionalisme. Suatu bentuk model perlawanan yang berbeda terhadap hegemoni yang biasanya cenderung anarkis dan berdarah-darah. Perlawanan pada hegemoni yang dilakukan peraya berbeda, artinya menjadi perlawanan yang khas dilakukan oleh kaum terpelajar dan melek literasi. Apa yang dilakukan peraya itu menjadi ungkapan sikap retrospektif; atas apa yang dipahami dari cara belajar sejarah yang unik dalam upaya menumbuhkan nasionalisme melalui aneka artefak tiruan.

Ucapan Terima Kasih

Drs Eko, Mohammad Farid, Fajar Tirralieur, Agus IDR, dan kawan-kawan dari *Reenactor* Arek Ngalam serta Museum *Reenactor* Malang.

Daftar Pustaka

- Astuti, Y. D. (2015). Dari Simulasi Realitas Sosial Hingga Hiper-Realitas Visual: Tinjauan Komunikasi Virtual Melalui Sosial Media di Cyberspace. *Jurnal Komunikasi Profetik*, 8(2), 215.
- Barker, C. (2011). *Cultural Studies*, Bantul: Kreasi Wacana
- Birner, B. J. (2018). *Language and Meaning*. New York: Routledge.
- Cox, R. H., & Schilthuis, A. (2012). Hegemony and Counterhegemony. New York: The Wiley-Blackwell Encyclopedia of Globalization
- Hagijanto, A. D. (2017). Perayaan Parodi Visual Karakteristik Serdadu KNIL Andjing Nica. *Disertasi*. Yogyakarta: Program Pascasarjana Institut Seni Indonesia.
- Hagijanto, A. D. (2021). Membaca Ambiguitas pada Ilustrasi Visual Narasi Pembelajaran Sejarah di Media Sosial. *Jurnal Mudra*, 36(2), 204-213.
- Karseno. (2014). Peran Arsip dalam Pengusulan Kepahlawanan Nasional. *Majalah Arsip*. Edisi 64. Juli-Desember 2014. Makalah dari <http://docplayer.info/51704847-Bab-i-pendahuluan-bangsa-yang-besar-adalah-bangsa-yang-menghargai-jasa-jasa-para-pahlawannya-itulah.html>
- Mirzoeff, N. (2009). *What Is Visual Culture*. New York: Routledge.
- Piliang, Y. A. (2019). *Semiotika dan Hipersemiotika: Kode, Gaya dan Matinya Makna*. Yogyakarta: Penerbit Cantrik Pustaka.
- Selu, M. (2001). *Hiperrealitas dan Ruang Publik*. Jakarta: Penerbit Penaku.
- Vibriza, J. (2014). Pendekatan terhadap Kekerasan dalam Film Kartun Tom & Jerry. *Jurnal Komunikasi*, 12(2), 154.