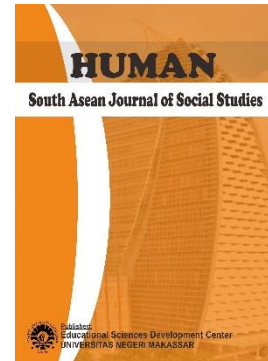


## The Impact of Simulacra in Tere Liye's Novel Hujan (a Study of Postmodernisme Based on Jean Baudrillard)

Elva<sup>1</sup>, Muhammad Rapi Tang<sup>2</sup>

Universitas Negeri Makassar<sup>1,2</sup>

E-mail: [elva085827@gmail.com](mailto:elva085827@gmail.com)<sup>1</sup>



**Abstract.** This study aims to reveal the simulacra model in Tere Liye's Hujan novel, in terms of Jean Baudrillard's postmodernism. This research is descriptive qualitative in nature. The data in this study are in the form of words, phrases, sentences and paragraphs that contain the impact of simulacra. The source of data in this study is the novel Hujan by Tere Liye, published in Jakarta by Gramedia Pustaka Utama in 2016. The data in the study were analyzed using Jean Baudrillard's postmodernism theory. The data collection techniques used in this study were reading and note-taking techniques. Data analysis techniques are data reduction, data presentation, conclusion and verification. The results showed that the novel Hujan by Tere Liye found simulacra impact. The impact of the simulacra character dal of tere liye's rain novel is a symbolic consumption of items that started out as just a necessity and became a craving. Leads to a consumerism society because of the concept that brings many goods in one confined space. Visual garbage makes the flavor more interesting than the real information. Distension is a social distance because of the taste option. The loss of public space and the end of social life.

**Keywords:** simulacra, impact, novel.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

## PENDAHULUAN

Sejak awal kemunculannya postmodernisme telah melahirkan kontroversi yang mengundang perdebatan sengit dia antara ilmuwan (Lubis, 2016: 216). Fenomena postmodernisme dalam ilmu sastra telah banyak dikaji oleh peneliti sebelumnya (Sastra, 2019; Fitriana, 2017; Sari dkk., 2021; Nurhayati & Mustika, 2018). Dalam mendefinisikan postmodernisme para kritikus dan pemikir postmodern mendapati semacam paradoks yang mesti dihadapi. Charles Jencks dalam memberikan pengertian hanya menggunakan satu istilah. Jencks mendefinisikan postmodernisme sebagai, Eklektikisme atau adhosisme radikal. Berbagai bagian, gaya atau subsistem (yang dalam konteks sebelumnya) digunakan dalam suatu sintesis yang baru dan kreatif (Jencks, 1997:92).

Berbeda dengan Jencks, Lyotard menganggap Postmodernism merupakan bagian dari modern. Perbedaan dasar satu-satunya antara modern dan postmodern baginya yaitu pada model representasi dari teks atau karyanya. Postmodern, dalam posisinya di dalam modern, berupaya menyajikan sesuatu yang tidak dapat disajikan di dalam penyajian itu sendiri; yang menolak pesona bentuk-bentuk indah, konsensus selera yang memungkinkan pengalaman nostalgia secara kolektif dari hal-hal yang tak terjangkau; mencari bentuk penyajian baru, tidak untuk menikmatinya, tetapi untuk membangkitkan perasaan ketidakmungkinan penyajian tersebut (Lyotard, 1989: 81). Dua ahli telah berpendapat di atas memiliki pendapat yang saling bertentangan namun postmodernisme sendiri mulai pada tanggal 15 Juli 1972 pukul 15.30 di St. Louis, Missouri menjadi waktu penghancuran gedung perumahan Pruitt-Igoe. Menurut Charles Jencks dalam Ratna (2004: 146) gedung tersebut dianggap sebagai simbol dari modernisme karena dibangun berdasarkan teknologi modern dengan dengan maksud menciptakan masyarakat utopis. Secara defenitif hal tersebut melandasi lahirnya postmodernisme. Pengaburan arti istilah "postmodern" disebabkan oleh akhiran "isme" dan awalan "post"nya.

Selanjutnya tokoh yang disebut sebagai tokoh postmodernisme yaitu Jean Baudrillard. Meskipun ia menolak dikatakan sebagai tokoh posmodern namun pemikirannya cenderung kepada postmodern. Baudrillard mendapat pengaruh yang cukup besar dari Marx meskipun dia tidak menerima dengan sepenuhnya gagasan itu. Pada akhirnya dia mengkritik gagasan Marx tentang "nilai guna" dan "nilai tukar" dengan menggantinya menjadi "nilai tanda" dan "nilai simbolik" (Lubis, 2016: 173). Baudrillard megemukakan konsep tentang *Simulacra*. *Simulacra* ialah ruang realitas yang ditandai oleh proses reduplikasi dan daur ulang berbagai babak kehidupan yang berbeda (dalam wujud komoditas citra, fakta, tanda, serta kode yang silang-sengkarut), dalam satu dimensi ruang dan waktu yang sama (Piliang dalam Hidayat, 2017: 75). *Simulacra* tidak mempunyai acuan, *simulacra* merupakan duplikasi dari duplikasi, sehingga pembeda antara duplikasi dan yang orisinal menjadi kabur.

Jean Baudrillard mengemukakan bahwa saat ini manusia hidup dalam periode *simulacra*, atau masa manakala keaslian dan dunia kultural yang cepat amblas. Hal

tersebut menjadi kontrol manusia dengan menjebak manusia untuk percaya dan tergantung secara tidak sadar akan adanya simulasi konstruksi pikiran abstrak terhadap satu realitas, tanpa menghadirkan realitas secara dasar. Kehidupan manusia sekarang tidak disatukan oleh utopia kemajuan seperti halnya yang berlangsung di zaman modern, melainkan oleh khayalan katastrofi (Baudrillard 2001: 50).

Ada lima dampak dari *simulacra* ini yaitu pertama konsumsi simbol yaitu kibat konsumsi yang tadinya ditunjukkan bagi kebutuhan hidup kemudian menjelma menjadi gaya hidup, kecendrungan orang lebih mementingkan merek untuk barang-barang yang memiliki daya guna yang sama. Konsumsi mensyaratkan status sosial, pada sistem kapitalis relasi antar individu dicitrakan dalam relasi objek yang diatur oleh tanda atau kode khusus (YouTube, 2017).

Kedua, *Drugstore* (toko obat) merujuk pada minimarket yang menyediakan kebutuhan yang berproses 24 jam. Konsep *drugstore* diimitasi filosofi dari toko obat yang menyediakan berbagai jenis obat mulai dari penyakit ringan sampai penyakit berat terdapat di dalamnya. Pemanfaatan setiap celah ruang dengan menghadirkan beragam barang di dalam suatu tempat yang terbatas. Meskipun memudahkan konsumen untuk berbelanja efektif tanpa harus berpindah dari tokoh satu ke tokoh lain tetapi hal ini menggenjot masyarakat menjadi masyarakat konsumerisme (YouTube, 2017).

Ketiga, sampah visual termasuk spanduk yang mendistorsi alam pikiran pembacanya. Sampah visual merupakan kebiasaan kaum kapitalis untuk menawarkan produknya kepada masyarakat. Spanduk/*banner* menimbulkan efek psikologis bagi pembacanya. Contoh saat si A melihat spanduk gadget merek X. Si A merasa ingin memiliki gadget tersebut namun, dia tidak memiliki cukup uang sehingga dia mengasihani dirinya karena merasa miskin. Sehingga, efek psikologisnya pun membuat dia merasa sedih akan hal tersebut (YouTube, 2017).

Keempat, distingsi adalah "jarak sosial" yang disebabkan oleh opsi selera. Selera seseorang dapat menjadi tanda bagi dirinya. Misal, seseorang atau sekelompok orang yang menyukai musik jazz dikontuksi sebagai budaya tinggi yang hanya dinikmati oleh orang yang berkelas. Berbeda dengan musik dangdut yang dikonstruksi sebagai budaya rendah yang dinikmati oleh orang desa atau bersifat kampungan (YouTube, 2017).

Kelima, hilangnya ruang publik dan berakhirnya kehidupan sosial, ruang publik bukan lagi menjadi pertunjukan dan ruang privat menjelma menjadi rahasia umum. Seseorang yang telah terjebak *simulacra* dapat dikatakan telah kehilangan kehidupan sosial, contoh seseorang lebih memilih bermain game, bermain gadget atau computer, menonton televisi ketimbang berinteraksi dengan sesamanya.. Hilangnya batas antara ruang publik dan ruang privat (YouTube, 2017).

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan ialah penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif dengan menggunakan novel *Hujan* karya Tere Liye yang diterbitkan oleh Gramedia Pustaka Utama tahun 2016 sebagai objek penelitian. Data dalam penelitian ini berupa

kutipan yang meliputi kata, frasa, kalimat maupun paragraf yang memuat tentang dampak *simulacra* dalam novel *Hujan* karya Tere Liye. Teknik pengumpulan data yang digunakan ialah teknik baca, dan teknik catat. Instrument dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri. Analisis data dimulai dengan mereduksi data dengan melakukan identifikasi, deskripsi serta klasifikasi data. Kemudian data disajikan melalui kerangka pikir. Lalu dibuat kesimpulan akhir. Keabsahan data menggunakan triangulasi teori.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mengungkap dampak *simulacra* yang ada dalam oel *Hujan* karya Tere Liye dengan menggunakan tinjauan postmodernisme yang dikemukakan oleh Jean Baudrilard. Terdapat lima dampak yang ditemukan dalam novel sebagai berikut:

### Konsumsi Simbol

Konsumsi simbol yaitu kiblat konsumsi yang tadinya ditunjukkan bagi kebutuhan hidup kemudian menjelma menjadi gaya hidup, kecendrungan orang lebih mementingkan merek untuk barang-barang yang memiliki daya guna yang sama. Konsumsi mensyaratkan status sosial, pada sistem kapitalis relasi antar individu dicitrakan dalam relasi objek yang diatur oleh tanda atau kode khusus.

- (1) Meja model itu sedang tren di kota, kapanpun dibutuhkan bisa muncul, untuk kemudian dilipat lagi dan masuk ke dalam lantai jika telah selesai (Liye, 2016: 8).

Pada kutipan (1) terdapat kata tren. Masyarakat urban cenderung mementingkan tren atau hal-hal terkini yang menggilir pada konsumsi barang yang sebenarnya tidak diperlukan. Pun barang-barang tersebut telah termodifikasi serta beralih fungsi yang awalnya hanya sebagai kebutuhan lambat laun menjadi keinginan.

- (2) Mereka berlomba-lomba mengirimkan tablet setipis HVS, layar hologram, kulkas yang bisa berpikir, perangkat listrik nirkabel, mesin pembersih otomatis, dan berbagai peralatan dengan teknologi maju (Liye, 2016::96).

Hal dalam kutipan (2) menunjukkan bahwa para produsen barang berlomba-lomba mengirimkan barang mereka ke pada masyarakat. Produk para produsen diproduksi dengan cara massal dan didorong untuk dikonsumsi sebanyak-banyaknya agar siklus produksi-konsumsi berputar dan menghasilkan keuntungan ekonomi yang besar dan terjadi dalam waktu cepat. Produk dibuat sedemikian rupa sehingga dapat diterima oleh masyarakat luas yang mendorong pada aksi konsumerisme.

### *Drugstore* (Toko Obat)

*Drugstore* (toko obat) merujuk pada minimarket yang menyediakan kebutuhan yang berproses 24 jam. Konsep *drugstore* diimitasi filosofi dari toko obat yang menyediakan berbagai jenis obat mulai dari penyakit ringan sampai penyakit berat terdapat di dalamnya. Pemanfaatan setiap celah ruang dengan menghadirkan beragam barang di dalam suatu tempat yang terbatas. Meskipun memudahkan

konsumen untuk berbelanja efektif tanpa harus berpindah dari tokoh satu ke tokoh lain tetapi hal ini menggenjot masyarakat menjadi masyarakat konsumerisme.

- (3) Mereka punya stok makanan lezat, gudang supermarket mal itu menjadi dapur sementara. Mereka juga punya pakaian paling banyak, diambil dari reruntuhan toserba mal (Liye, 2016: 62).

Kutipan (3) supermarket mal dan toserba mal menjadi pusat perbelanjaan di mana semua disediakan dalam satu tempat. Pusat perbelanjaan merupakan konsep praktis karena menjadi pusat berbagai aktivitas selain sebagai tempat berbelanja juga sebagai tempat hiburan. Segala jenis kegiatan dapat dilakukan di dalam mal. Berbagai mal telah menghadirkan berbagai ragam hiburan dengan menghadirkan taman hiburan di dalam gedung berdampingan dengan pemasaran produk. Masyarakat urban perkotaan telah menjadikan mal sebagai tempat persinggahan. Pembangunan mal dilakukan karena kebutuhan akan tempat beraktivitas masyarakat yang semakin tinggi sehingga bangunan ini menjadi pusat aktivitas atau kegiatan dengan mengadopsi konsep ruang terbuka dengan membawanya ke *simulacra* ruang tertutup. Keterbatasan ruang dimanfaatkan untuk menciptakan suatu efek yang dinamis bagi kelangsungan hidup masyarakat.

### **Sampah Visual**

Sampah visual termasuk spanduk yang mendistorsi alam pikiran pembacanya. Sampah visual merupakan kebiasaan kaum kapitalis untuk menawarkan produknya kepada masyarakat. Spanduk/*banner* menimbulkan efek psikologis bagi pembacanya. Contoh saat si A melihat spanduk gadget merek X. Si A merasa ingin memiliki gadget tersebut namun, dia tidak memiliki cukup uang sehingga dia mengasihani dirinya karena merasa miskin. Sehingga, efek psikologisnya pun membuat dia merasa sedih akan hal tersebut.

- (4) Dinding di sebelah eskalator stasiun, yang disulap menjadi televisi berteknologi tinggi, pagi ini tidak menayangkan iklan produk, melainkan siaran berita (Liye, 2016:11)

Pada kutipan (4) seseorang menerima begitu saja penanda dari tayangan televisi dan mengabaikan petandanya. Dengan penayangan yang berulang akan mendistorsi pikiran manusia akan informasi yang disampaikan tersebut. Dalam kutipan *tidak menayangkan iklan produk* mencitrakan media sebagai sarana pengenalan produk-produk. Iklan biasanya dikemas dengan cara yang menarik dan penuh imajinasi dengan mengajak masyarakat untuk mengonsumsi produk yang diiklankannya. Berisikan pesan-pesan menarik yang dikemas dengan visualisasi luar biasa. Kemasan yang membungkus iklan biasanya lebih menarik daripada produk itu sendiri, sehingga iklan dapat dikategorikan sebagai sampah visual.

### **Distingsi**

Distingsi adalah "jarak sosial" yang disebabkan oleh opsi selera. Selera seseorang dapat menjadi tanda bagi dirinya. Misal, seseorang atau sekelompok orang yang menyukai musik jazz dikontuksi sebagai budaya tinggi yang hanya dinikmati oleh

orang yang berkelas. Berbeda dengan musik dangdut yang dikonstruksi sebagai budaya rendah yang dinikmati oleh orang desa atau bersifat kampungan.

- (5) Ibu kota memiliki banyak gedung tinggi, kereta layang, teknologi paling mutakhir. Bahkan beberapa penduduk sudah menggunakan mobil generasi terbaru--- mobil terbang (Liye, 2016: 133).

Kutipan (5) dengan mengonsumsi barang terbaru dalam masyarakat saat ini menandakan status sosialnya. Semakin banyak ia mengonsumsi barang maka akan dianggap memiliki status sosial yang berbeda atau sama dengan satu golongan. Dalam sistem kapitalisme lanjut status sosial bukan lagi dilihat dari sistem produksi namun pada konsumsi yang dilakukan oleh seseorang. Seperti dalam kutipan *bahkan beberapa penduduk sudah menggunakan mobil generasi terbaru* menunjukkan perbedaan status sosial masyarakat dari jenis kendaraan yang digunakannya. Pada konsep *simulacra* apa yang digunakan oleh seseorang akan menentukan di kelas mana dia berada.

### **Hilangnya Ruang Publik dan Berakhirnya Kehidupan Sosial**

Hilangnya ruang publik dan berakhirnya kehidupan sosial, ruang publik bukan lagi menjadi pertunjukan dan ruang privat menjelma menjadi rahasia umum. Seseorang yang telah terjebak *simulacra* dapat dikatakan telah kehilangan kehidupan sosial, contoh seseorang lebih memilih bermain game, bermain gadget atau computer, menonton televisi ketimbang berinteraksi dengan sesamanya. Hilangnya batas antara ruang publik dan ruang privat.

- (6) Berita besar bagi dunia--meski sebenarnya banyak yang tidak peduli, menganggapnya biasa saja. Sebagian besar penumpang di dalam kapsul memilih sibuk dengan gadget masing-masing (Liye, 2016: 15).

Berakhirnya kehidupan sosial masyarakat diperlihatkan dalam kutipan (6). Mereka tidak lagi saling berinteraksi satu sama lain secara langsung. Jumlah gadget yang banyak menciptakan efek beraneka ragam. Kontras dengan kesunyian absolut yang terjadi di peron kereta. Gadget menjadi candu yang memabukkan penggunanya. Belakang telah muncul istilah dunia dalam genggamannya. Satu klik tombol dalam gadget dapat membawa penggunanya melihat segala aspek kehidupan. Hal ini jelas menjebak manusia ke lubang *simulacra*.

- (7) Bangunan-bangunan baru mengadopsi sistem pintar. Supermarket tanpa pelayan. Bahkan di restoran, pengunjung memesan makanan cukup dengan menekan meja makan yang sekaligus adalah layar sentuh, memilih menu lewat layar itu. Dan saat selesai, meninggalkan meja, sistem akan langsung melakukan *autodebet*, proses pembayaran selesai. Hotel-hotel juga tidak lagi memakai petugas penerima tamu. Mulai dari proses *check-in* hingga layanan kamar dilakukan mesin (Liye, 2016:96)
- (8) "aku sebenarnya tidak menyetir mobil ini, Lail. Hanya duduk dan bergaya seperti sedang menyetir. Mobil ini bisa melaju sendiri tanpa sopir. Semua dikendalikan komputer, mulai berbelok, berhenti, hingga memilih jalan tercepat yang tidak macet" (Liye, 2016: 105).

Kutipan (7) dan (8) saat pekerjaan manusia tergantikan oleh robot maka interaksi sosial akan lenyap tidak adalagi interaksi dengan sesama manusia seperti dalam kutipan *supermarket tanpa pelayan, retoran melakuakn autodebtet, hotel-hotel juga tidak lagi memakai petugas penerima tamu, mobil ini dapat melaju sendiri tanpa sopir, semua dikendalikan komputer*. Pekerjaan yang dapat dilakukan manusia beralih menjadi pekerjaan mesin-mesin karena kecanggihan teknologi. Hal tersebut dapat dikatakan sebagai dampak buruk dari penggunaan teknologi. Akibatnya angka pengangguran akan semakin tinggi.

Berdasarkan hasil analisis data dalam novel Hujan karya Tere Liye diperoleh teks yang termasuk dalam dampak *simulacra* antara lain, pertama konsumsi simbol yaitu kiblat konsumsi yang tadinya ditunjukkan bagi kebutuhan hidup kemudian menjelma menjadi gaya hidup, kecenderungan orang lebih mementingkan merek untuk barang-barang yang memiliki daya guna yang sama. Terdapat 2 korpus data yang termasuk dalam konsumsi simbol. Kedua, 1 korpus data yang mendeskripsikan tentang *drugstore* (toko obat). *Drugstore* merujuk pada minimarket yang menyediakan kebutuhan yang berproses 24 jam menggenjot masyarakat menjadi masyarakat konsumerisme. Dengan memanfaatkan setiap celah ruang dengan menghadirkan beragam barang di dalam suatu tempat yang terbatas. Ketiga, 1 korpus data mendeskripsikan tentang sampah visual yang mendistorsi alam pikiran pembacanya. Spanduk/*banner* menimbulkan efek psikologis bagi pembacanya. Keempat, distingsi adalah "jarak sosial" yang disebabkan oleh opsi selera. Terdapat 1 korpus data yang menjelaskan dampak *simulacra* ini. Kelima, hilangnya ruang publik dan berakhirnya kehidupan sosial terdapat 3 korpus data, seseorang yang telah terjebak *simulacra* dapat dikatakan telah kehilangan kehidupan sosial, ruang publik bukan lagi menjadi pertunjukan dan ruang privat menjelma menjadi rahasia umum. Hilangnya batas antara ruang publik dan ruang privat.

**Tabel 1. Identifikasi Data Dampak *Simulacra* dalam Novel Hujan Karya Tere Liye**

No	Model <i>Simulacra</i>	Korpus Data
1.	Konsumsi Simbol	2 data
2.	<i>Drugstore</i> (Toko Obat)	1 data
3.	Sampah Visual	1 data
4.	<i>Distingsi</i>	1 data
5.	Hilangnya Ruang Publik dan Berakhirnya Kehidupan Sosial	3 data

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis penelitian dalam novel *Hujan* karya Tere Liye sesuai dengan yang diungkapkan Jean Baudrillard, maka peneliti dapat merumuskan kesimpulan yaitu terdapat lima dampak *simulacra* yaitu pertama, konsumsi simbol kecendrungan orang lebih mementingkan merek untuk barang-barang yang memiliki daya guna yang sama dengan mengonsumsi barang terbaru dalam masyarakat saat ini

menandakan status sosialnya. Kedua, *drugsore* (tokoh obat) Keterbatasan ruang dimanfaatkan untuk menciptakan suatu efek yang dinamis bagi kelangsungan hidup masyarakat. Ketiga sampah visual spanduk/*banner* menimbulkan efek psikologis bagi pembacanya. Keempat, distingsi akibat opsi selera yang mentukan kelas dalam masyarakat. Kelima, hilangnya ruang publik dan berakhirnya kehidupan sosial seseorang yang telah terjebak *simulacra* dapat dikatakan telah kehilangan kehidupan sosial, ruang publik bukan lagi menjadi pertunjukan dan ruang privat menjelma menjadi rahasia umum. Hilangnya batas antara ruang publik dan ruang privat.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Fitriana, D. N. (2017). Identitas Budaya dalam Novel Kembar Keempat Karya Sekar Ayu Asmara: Kajian Postmodernisme. *Academica: Journal of Multidisciplinary Studies*, 1(1), 81-93.
- Hidayat, Meldhy Aginta. (2017). *Menggugat Modernisme: Menegenali Rentang Pemikiran Postmodernisme Jean Baudrillard*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Jencks, Charles. (1977). *The Language of Post-modern Architecture*. London: Academy Press.
- Liye, Tere. (2016). Hujan. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Lubis, Akhyar Yusuf. (2016). *Postmodernisme Teori dan Metode*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Lyotard, Jean Francois. (1989). *The Postmodern Condition: A Report on Knowledge*. Manchester: Manchester University Press.
- Nurhayati, E., & Mustika, R. I. (2018). Fenomena Postmodernisme Dalam Kumpulan Cerpen Penangkaran Binatang Karya Whani Darmawan Dan Adam Ma'rifat Karya Danarto. *Parole (Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia)*, 1(1), 1-16.
- Sari, H., Natalia, S. P., & Nurhayati, A. (2021). Nilai Budaya dalam Novel Ulid Karya Mahmud Ikhwan Suatu Tinjauan Postmodernisme Jean Francois Lyotard. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 7(1), 1-14.
- Sastra, Y. R. (2019). Cerpen Agama Apa yang Pantas Bagi Pohon-Pohon? Karya Eko Triono sebagai Media Kritik Alternatif terhadap Masyarakat Postmodernisme. *JURNAL SATWIKA*, 1(2), 41-49.
- YouTube. (2017, Januari 1). Filsafat Postmodern: Konsumsi Simbol – Jean B. (3) [Berkas Video]. Diakses dari <https://youtu.be/SEdhNnJzYGo>.