

DUNIA CYBERSPACE BAUDRILLARDIAN “THE MATRIX”

Wolly Baktiono

Jurusan Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Komunikasi,
Universitas Kristen Petra
Jalan Siwalankerto 121-131 Surabaya 60236
email:wolly@yahoo.com

ABSTRACT

Baudrillard, following Barthes, noted the movements which easily altered to visual experience where driver or viewer interacted with image, than with physical world (Ecstasy 13). Other than metaphorical transformation from physical world to image “on” a windshield, “cyberspace” provides simulations behind monitor screen. What’s real will no longer as a reference for postmodern version of Window Alberti. Scene or simulation screen is a shallow surface that no longer conforms to image games between metaphor and the represented world. For Baudrillard, screen provides the example of “reality satellitation” reaching speeds detachment and hyperreality. “It once to be previously mentally projected that lives as a metaphor in terrestrial habitat which from now on projected entirely without metaphor, into definite space of simulation” (Ecstasy 16). Not for long now the metaphor to change, simulated highway of Internet as a form of virtual reality. Virtual reality doesn’t mean “representation of reality” but a “simulation of reality”. Baudrillard explained that simulation is the creation of reality models which without origin or without reality, but hyperreal! People believed the already constructed reality, as social construction of reality (adopted from the concept of Peter L. Berger and Thomas Luckman), like drama scenario, which define individual roles, change the narration, build its self image and collectively and oddly includes exploring the cyberspace. Computer technology, internet, virtual reality, artificial intelligence and cyberspace, has loaded with pseudo-event, which eventually offers virtual community.

Keywords: *virtual community, simulation*

PENDAHULUAN

“Manifesto for Cyborgs” - sebuah artikel tulisan Haraway, yang dicermati sebagai karya klasik dalam teori sosial kaum feminis. Tak ayal lagi ini merefleksikan semakin mengkhawatirkannya kaitan antara teknologi dan badan manusia. Tidak seperti William Gibson, karyanya yang menggambarkan sekumpulan karakter-karakter tertangkap dalam liku-liku dan ulah *artificial intelligence* mencoba menggabungkan dengan separo terpisah. Haraway mencoba mendefinisikan hubungan manusia/mesin (*human/machine relationship*). Organisme Cyborg-cybernetic dalam cara lain dari pada mengkonfigurasikannya dengan “menekankan militerisasi, berlandaskan pada *technoscience* sistem komunikasi pada bentuk tahap kapitalisme lanjut (*late capitalism imperialist*). Dengan cerita seperti *Robocop* atau

"Borg" yang terlibat dalam Star Trek, boleh jadi akan merupakan surprise bahwa "penyusupan" mesin ke dalam tubuh manusia menjadi *preoccupation* yang umum dari imaginasi populer. Memasuki dunia *cybernetics*, *cyberspace* dan *cyber fiction* model *The Matrix* secara baudrillardian, akan berjumpa dengan kata-kata kunci *Hyperreality*, yang diharapkan dapat membantu kita menyaksikan "ruang dan waktu" (spatio-tempora) secara baru. Hyperreality dalam konteks "*organizational hyperreality*," pada proses tekstualisasi di dalam ruang kerja dan implikasinya terhadap masa depan pekerja.

Baudrillard yang lahir di Reims pada 1929, memang bukan dari keluarga kalangan intelektual. Kakek-neneknya petani dan orang tuanya pegawai negeri. Jadi Baudrillard sejak muda harus bekerja keras untuk mengatasi pelbagai masalah yang dihadapinya. Pekerjaannya di *lycée* merupakan pilihan untuk mengaktualisasikan dirinya sebagai seorang intelektual yang serius. Baudrillard tidak ragu-ragu mengatakan bahwa dirinya hidup dalam kondisi rentan dan retak-retak. Pada 1966, Baudrillard di Universitas Nanterre, berbarengan dengan Henri Levebre, menyelesaikan tesisnya dalam bidang sosiologi. Sedikit banyak, pengaruh dari hubungannya dengan Levebre yang antisosialis dan Roland Barthes yang menulis *Le système modes*, merasuk dalam karya-karya Baudrillard berikutnya. Misalnya *Le système des objets* (1968) yang merefleksikan karya Barthes. Sedangkan dengan Levebre yang menolak strukturalisme, Baudrillard bersikap sebaliknya: menerima. Pemikiran dialektis yang diperoleh dari Hegel dan Marx, justru dipergunakan untuk memahami dan menggarap pokok-pokok pemikirannya dari arah berseberangan. Masalah-masalah seperti "sistem", "tanda", "perbedaan" akan dipahami dengan cara pandang yang lebih komprehensif. Perhatiannya yang luas, meliputi media massa dan juga *new media*, baik yang bersifat *real* maupun *imaginer* dengan analisisnya yang tajam dan menarik.

PEMBAHASAN

Konsep-konsep (*text*) Baudrillard, tersebar dengan kata-kata kunci yang merangsang otak pada pembacanya. Misalnya simulation, simulacrum, semiurgi, implosion, libidinal *economic*, *hyper reality*. Perhatiannya kepada teknologi komunikasi dan dampak-dampak sosialnya, tampak dalam karya mutakhirnya. Apa yang dibutuhkan orang, melalui teknologi komunikasi yang canggih ini, adalah berita media yang diharapkan melangkah keluar dari *le système* dan mengatakan kebenaran kepada publik yang lapar dan dahaga untuk itu (*the truth*). Kebenaran dan cerita adalah apa yang ada di Amerika dewasa ini, adalah sebagian *demokrasi* dan sebagian lagi "*oligarki*", yang tengah memerintah kelas-kelas dengan keadaan kedua-duanya sedang konflik. Konflik itu untuk tujuan yang serupa, baik dengan bersaing maupun bekerjasama, saling berbagi kekuasaan, manipulasikan media untuk memacu tujuan akhir mereka masing-masing. Cerita itu tentang perusahaan-perusahaan, organisasi politik, birokrat, berita dan media hiburan, para *lobbyists* dan spesialis periklanan dan marketing dari pelbagai macam, dan bagaimana kesemuanya itu membuat sistem berjalan untuk kemandirian sendiri dan masing-masing, Public relations bekerja keras dan saling bertempur untuk mengendalikan kata-kata yang tajam dan citra yang jelas, demi memenangkan persaingan.

Baudrillard juga melihat internet, baik sebagai artifak teknologis, maupun sebagai *popular image*, menyediakan situs untuk mengeksplorasi “dunia”, dan memiliki posisi sebagai suatu sistem totalitas dalam postmodernitas. Dan lagi mungkin para teoritis kontemporer yang lain menyepakatinya, sementara Baudrillard menyajikan tuntunan provokatif untuk “menavigasi” di kawasan hiperrealitas (*hyper real terrain*). Walaupun dia tidak bermaksud mengarah pada jaringan dunia Internet dalam tulisan yang spesifik. Sangat sering komentar-komentarnya tentang *telematique*, berbarengan dengan *general critiques*-nya terhadap modernitas, memaparkan konstruk pemikirannya yang menarik untuk mengeksplorasi apa yang disebutnya sebagai “*the metaphoricity of Internet*.” Secara khusus yang menarik pada “bacaan” **baudrillardian**, adalah metafora geografisnya untuk internet–kerangka-kerja topologis di bawah permukaan “*Information Superhighway*” yang mempertimbangkan perjalanan, jarak dan kecepatan dalam dunia metaforikal. “Cyberspace” tak lama lagi pasti menjadi acuan pemikiran ke depan, yang bermula dari karya fiktif “*matrix*” dalam novel tulisan William Gibson, **Neuromancer**. Sekarang telah masuk menjadi pembicaraan umum, kalau orang membahas hal yang menyangkut tentang konsep jaringan kerja komputer sebagai cybernetic space. Cybernetics merasuk ke dalam bentuk erotisasi pada tahun 80-an, sebagai pengembangan dari tulisan William Gibson dan Donna Haraway, seorang sejarawan ilmu pengetahuan. Sebutan “cyberspace” oleh Gibson dalam Neuromancer membawa kita ke seluruh subgenre prosa baru yang disebut “cyberpunk”.

Dari perspektif baudrillardian, figurasi internet sebagai jenis kawasan kerja cybernetic memintasi jarak simbolik metafonik dan kenyataan. Hal ini meninggalkan (abandon). “kenyataan” demi hiperrealitas, dengan cara menyajikan dan menambahkan simulasi nyata secara *komprehensif* dan *comprehensible world*. Inilah yang dituding oleh Baudrillard sebagai “hypertelia,” yang ditakdirkan menjadi malapetaka (catastrophe,) ketika kecanggihan suatu model yang mengungguli realitas dengan upaya untuk menghayati kesempurnaan manusia (Robocop, Cyborg dll). Hal ini jadi menarik setelah kita menyimak tulisan Baudrillard, “*Fatal Strategies*” – yang mengingatkan bahwa manusia memacu dirinya didalam dunia virtual, yang menuju *self-destruction* sebagai titik Omega-nya (meminjam istilahnya Pierre Teilard de Cardin). Internet yang agaknya menyediakan konteks untuk pengertian dalam imaji Baudrillard, justru merupakan teknologi fatal. Imaji ini dalam pandangan Baudrillard, terutama yang berkaitan dengan teknologi informasi, tampil sebagai tantangan kontemporer menghadapi yang “nyata” (“the real”) dalam wacana budaya postmodern. Terlintas dalam pemikiran orang, untuk menggantikan dunia dengan dunia yang memungkinkan, internet menawarkan baik rangsangan (seductions) maupun yang apa saja yang ada hubungan dengan rangsangan (subductions) dari dunia postmodern.

Sebagai fiksi ilmiah yang menarik untuk dibahas, dipikirkan dan ditafsirkan dengan kreatif, kita dapat mengeksplorasi dengan meninjaunya dari filsafat David Hume dan sangat relevan dengan gagasan Rene Descartes, misalnya “*The Meditation*.” Atau kita mulai dengan dunia Isaac Newton. Kita lihat trilogy Matrix sebagai metafora dari perkembangan sejarah fisika dan berubah secara *subsekuensial* dalam pandangan akal sehat dunia. Bila kemudian terlalu menyederhanakan, harap dimaklumi. Juga ketika penulis berbicara tentang dunia atau pandangan dunia (*Weltanschauung*), kurang lebih mengikuti tradisi Eropa dan sudut

pandang kristiani yang selama ini memenuhi kepala kita. Plot mulai dari dalam *the Matrix*, semacam dunia impian. Di mana orang kurang lebih hidup "bahagia". Mulai dari sudut pandang dewasa ini, yang kiranya dapat mewakili era sebelum penemuan akbar dari Newton dengan ajaran-ajarannya. Dunia digunakan menurut dan sepenuhnya dengan kehadiran Tuhan. Kebanyakan orang tidak mempersoalkan eksistensi dunia dan memperlakukannya dengan rasa bahagia. Sampai kemudian bermunculan orang-orang yang disebut para ilmuwan (*scientists*), memandang dunia dengan cara berbeda dari kebanyakan orang. Mereka melihatnya dengan landasan berpikir, setidak-tidaknya menurut konsekuensi dari penemuan-penemuan ilmu pengetahuan yang mereka pelajari, yang memang kemudian mempengaruhi seluruh dunia.

Mulai dari Newton, yang mempresentasikan prinsip-prinsip kerja alam semesta! Mekanika Newton melukiskan bahwa dunia sebagai objek yang konsisting dan objek-objek itu membuat titik-titik massa atom. Maka Newton menghasilkan dalil-dalil gerakan, kelembaman (*the law of inertia*), hukum aksi dan reaksi, dan gravitasi. Dalil-dalil itu diperlakukan mirip dengan hukum alam yang di berikan oleh Tuhan. Pada masa Newton, fisika menjadi ilmu pengetahuan yang ingin menjelaskan hukum-hukum Tuhan (*deciphering*). Apa yang mengagumkan adalah penyederhanaan dari temuan-temuan dalil itu, dipandang semacam dekalog Tuhan di hadapan Musa. (*The Ten Commandment*).

Sikap semacam ini berakibat segala sesuatu fenomena alam akan direduksi pemahamannya, sama dengan penyederhanaan Newton tentang dalil gerakan (*motion*). Hukum Newton sudah cukup lama dikoreksi oleh para fisikawan termasuk Albert Einstein, Stephen Hawking, Fritjof Kapra. Einstein yang *brilliant* beserta pemikirannya melesat dengan cara pandang yang sama sekali baru tentang dunia fisika. Dia memperkenalkan teori relativitasnya dan membawa dasar mekanika kuantum, yang kemudian berkembang sebagai cabang lain para ahli ilmu fisika. Ada dua disiplin yang memiliki pandangan dunia keilmuan, yang pertama tetap menekuni ilmu pengetahuan klasik, melakukan penelitian sesuai pakem positivistik yang ada (*just to keep it on track*) dan lamban menerima perubahan dan pemikiran-pemikiran baru. Yang satu lagi adalah ilmuwan seperti 'Neo' (seri "*Reloaded and Revolutions*") representasi dari ilmuwan yang curious, simbolisasi dari revolusi tanpa henti (*ongoing revolution*), Revolusi yang melanda ilmu pengetahuan modern yang hanya berhenti dan benar-benar berakhir kalau justru menjadi titik balik dari "penyelamatan umat manusia." Dengan cara yang kurang-lebih mirip, Prof. Fritjof Capra telah memaparkan dalam bukunya "*Tue Turning Point*"

Jikalau Baudrillard yang berstatus guru besar dan mengajar di pelbagai universitas di beberapa penjuru dunia itu, mengkritik modernitas dalam hal penerapan pada akselerasi dalam informasi dan teknologi komunikasi, begitu pula media euphoria yang merebak mengitarinya. Anehnya, mengapa pemikiran-pemikiran Baudrillard yang begitu berpengaruh itu tidak tersimak oleh Fred Inglis, misalnya. Buku yang disunting oleh Felipe Korzeny dan kolega-koleganya, "*Mass Media Effects Across Cultures*", juga mengabaikan perspektif kritis Baudrillard. Mestinya Inglis menyinggung apa yang dikerjakan oleh Baudrillard. Tetapi hal itu dapat dimaklumi, bahwa seringkali memang arogansi intelektual, memperlakukan pemikiran-pemikiran Baudrillard dan para pemikir Prancis Baru (meminjam istilah Douglas Kellner), masih belum masuk dalam khasanah keilmuan komunitas yang

mencakup dalam *Speech Communication Association* yang bermarkas di Amerika itu. Namun demikian untuk kajian teoritik awal oleh John Storey, posisi Baudrillard sudah digolongkan pada para pemikir posmodernis. Ada kesan kebingungan untuk mengelompokkan Baudrillard dalam disiplin akademis tertentu. Kalau mencermati bibliografi Baudrillard, semua orang akan terperangah. Wawasan kajiannya sungguh-sungguh “borderless”.

Beberapa analisis sosial yang cerdas (*shrewd social analysis*) dalam bentuk pengamatan yang cermat, sering menyajikannya secara analitis ilmiah. Tetapi kadang-kadang ada yang sederhana, seperti Baudrillard yang Profesor sosiologi di Universitas Nanterre (1960-1987), ini pernah mengatakan kepada seorang koleganya (Jim Rovira), betapa bergantung setiap orang pada “*le système*”. Dengan demikian Baudrillard mengartikan bahwa kita melakukan apa saja dan begitu saja (*take for granted*) sebagai basis tindakan sehari-hari, yakni: penggunaan listrik, mobil, BBM, melintasi jalan, menyimpan barang di gudang, menuruti polisi, telepon, komputer dan daftar ini tidak akan pernah putus sampai seberapa panjang pun. Dia maksudkan bahwa kita menjadi begitu tergantung terhadap apa saja, sekedar kita dapat berlangsung hidup (*survival*). Begitu BBM di Jawa Tengah langka, langsung beberapa kilometer kendaraan roda dua dan empat rela mengantri supaya sebagian premium. Demikian juga kalau susu bubuk untuk bayi tiba-tiba langka di pasaran. Memang kita semua, kata Baudrillard, ada hasil dari dan budak dari sistem. Kita adalah domba yang siap disembelih atau sapi yang harus kerja keras. Tapi bilamana tiba waktunya, kita tidak bakal sudi menjadi mukuluk demikian itu. Tetapi kapan. itu hanya angan-angan! Kita bekerja mencari uang, membelanjakannya di department store dan super market, hidup sebagai model warga negara, dan melakukan apa saja demi kelangsungan hidup. Baudrillard dalam *Le système des objets* (1968) mengungkapkan perspektif neo-Marxisnya, kemungkinan bahwa konsumsi telah menjadi basis utama dari sistem sosial. Dia berargumentasi objek konsumen & melembaga menjadi sistem klasifikasi dan yang berdampak pada perilaku yang terstruktur. Kode etik periklanan melalui simbol-simbol yang membedakan produk yang satu dengan produk-produk yang lain. Dengan demikian menyesuaikan objek ke dalam rangkaian. Objek memiliki efeknya sendiri ketika dikonsumsi dengan pemindahan makna kepada konsumen individual. Dan itu berpotensi secara tiada terhingga untuk memainkan tanda-tanda sedemikian rupa dan kemudian melembaga. Berkenaan dengan masyarakat yang seraya menyediakan bagi individu-individu dengan perasaan ilusif dari kebebasan. Berbeda dengan dalam dunia Matrix, perasaan-perasaan itu ada dan nyata. Di dalam *Consumer Society* (1970), Baudrillard sudah terlatih berpikir dan menganalisis sebagai seorang Marxis melanjutkan pengembangan argumentasinya, bahwa objek-objek konsumsi mengikuti sebuah sistem tanda yang memilah populasi.

Kemungkinan ada koneksitas (*the central concern*) antara film blockbuster terakhir dari Wachowski bersaudara, *The Matrix*. Karya-karya seorang sosiolog Prancis, Jean Baudrillard, diduga berpengaruh kuat serta mengilhami film *The Matrix* yang menjadi *box office* itu. Sebagai tokoh yang disebut seseorang posmodernisme sejati dan radikal, pikiran-pikirannya mempengaruhi dunia bukan hanya di kontinental Eropa. Kecenderungan menyebut nama Jean Baudrillard dan mengelompokkannya sebagai seorang sosiolog, karena memang karya-karyanya menyentuh ranah itu, tetapi juga menunjukkan bahwa minatnya jauh lebih luas dari

itu. Keengganannya mengidentikkan dirinya dengan sosiologi, karena dia menganggapnya sebagai disiplin ilmu yang reduktif. Data sosiologis tidak begitu menarik baginya, sebab perhatiannya lebih tertuju kepada *efek-efek simbolik* dalam proses transformasi sosial. Termasuk konsep *universum simbolik* (Peter L. Berger), *ideologi* (Karl Marx) dan *derivasi* (Vilfredo Pareto), Rentetan analisis yang kritis dan provokatif tentang **objek, tanda, kode** dalam masyarakat produksi dalam penelitian awalnya, sangatlah memikat *readers*-nya. Kajian mendalam tentang sosiologi tatkala di universitas, tentu saja harus dilampaui, tetapi sudut pandang yang tidak mau terbelenggu dalam disiplin ilmu itu menghantarkan pikiran-pikirannya menuju ke semiologi, psikoanalisis, Marxisme dan kemudian masalah moral dan metafisika serta fenomena dunia maya. Yang diamati akhir-akhir ini adalah masyarakat *telematique*. Kita kaji karya Baudrillard's *Simulacra and Simulation*. Kemudian kita saksikan "The Matrix." Dalam suatu adegan, Thomas 'Neo' Anderson – seorang hacker komputer (yang diperankan oleh Keanu Reeves) seolah menatap bab yang berjudul "On Nihilism. Buku itu ada *hollow*, menyajikan dengan cara seperti halnya Neo di tempat yang tersembunyi, menjalankan program komputernya yang dia beli di pasar gelap. Memikat sekali, "On Nihilism" sesungguhnya buku yang berbicara tentang petualangan aneh cyberspace. Itu bukan bab pertengahan seperti yang diceritakan dalam film. Saya percaya penempatan bab yang keliru di dalam film ini, disajikan atas kemauan pekerja pada pembuat film tersebut, demi pertimbangan estetika menghindari kerumitan (*to provide specific philosophical context*) dan menciptakan daya pikat (*intriguing film*).

Neo," orang baru sosok "Kristus" yang meninggal dan kembali hidup, memiliki kekuatan adikodrati (mujizat) dalam matrix dan dikhianati oleh sosok "Yudas," direpresentasikan oleh tokoh Cipher yang adalah "the One", dan ditakdirkan untuk mengambil bagian dalam mengontrol the matrix dan menyudahnya. Pembebasan kemanusiaan dari kondisi perbudakannya. Morpheus (Dewa dari dunia impian mitologi Yunani) yang representasikan sosok Yohanes Pembaptis, melayani sebagai pewarta yang menyatakan kedatangan Neo, yang justru paling penting bagi Neo sendiri. Dalam film itu letak oposisi sentralnya adalah antara kebenaran dan kenyamanan. Cipher memilih untuk mengkhianati teman-temannya dalam hal menyusup ke dalam *matrix* dan tinggal dalam kenikmatan hidup dengan kenangan pengkhianatannya yang lalu. Betapa pun palsu kenyataan, dia lebih suka itu untuk bersikap keras dan kasar terhadap "dunia nyata" di luar matrix.

Sebenarnya ketimbang film "the Matrix" ini mengasosiasikannya dengan hal-hal yang cenderung menyimpang, seperti imaji Kristus, filsafat timur, dan mitologi Yunani kuno, yang dinarasikan dan dikarakterkan dalam The Matrix, barangkali *Simulacra and Simulation* tulisan Baudrillard-lah yang paling pas sebagai dasar berpijak dan titik tolak untuk landasan pendekatan filosofi dan sosiologi bagi isi text film. Dalam The Matrix, teknologi komputer pada perkembangan mutakhir mengarah pada memproduksi *artificial intelligence*; pikiran dan kemauan, komputer mandiri (*self-determined computer*). Dan itu berlanjut pada belajar dan bertumbuh, memiliki kewenangan mengendalikan masyarakat manusia dan berangsur-angsur hampir mengontrol secara total. Pemberontakan manusia mengambil bentuk *mass cataclysm*, memprakarsai penggunaan nuclear dalam alam, menangkap sinar matahari dipermukaan bumi, dan meng-*shut down* komputer yang bertenaga solar.

The computer then started to breed humans for use as a power source. They were born, grew, and died within gel filled pods, fed nutrients intravenously while their body heat and electro-chemical impulses were tapped to power the P computer. To keep people alive as long as possible, the computer created a program called "the matrix," a VR world serving as an exact sensory duplicate of late 20th century earth. Humans in the pods were plugged directly into the computer network through implants at the base of their skulls. Each individual within the matrix perceived themselves as living out a normal life somewhere on 20th century earth, while in reality their lives were spent within a pod.

Baudrillard, yang tentang dirinya sendiri mengandung ambiguitas. antara status sebagai seorang sosiolog dan seorang tokoh posmodernis, sebenarnya tidak peduli apa kata orang. Memang teori sosial pos-modernisme itu sedemikian kompleks Dan Baudrillard tidak ingin terbelenggu dalam batasan-batasan disiplin ilmu tertentu. Walaupun dia sendiri memandang posmodernisme secara sangat kritis dan agak mencemooh, sebagai sesuatu yang tiada taranya dan mengesankan suatu citra kehampaan. Pembacanya sebaiknya melepaskan beban pengaruh dan *prejudice* terhadap setiap karyanya. Seperti halnya tatkala dia mengatakan "*a simulacra is a copy without an original*" Inilah "kebenaran alamiah" (*the exact nature*) dari the matrix. Dalam film, bumi abad ke 21 telah tiada. Dunia nyata adalah bumi limbah nuklir (*nuclear wasteland*); kota-kota hangus (*charred*) dan kosong, kehidupan di bumi hanya mungkin di bawah permukaan. Tetapi sebuah copy yang sesungguhnya ada (*exist*) dalam bentuk program komputer. Orang-orang hidup dalam suatu simulacra, sebuah copy yang itu sendiri adalah realitasnya sendiri. Menurut Baudrillard, mengeksplorasi jenis ini dari realitas palsu (*pseudo-reality*) adalah langkah berikutnya bagi fiksi ilmiah modern. Baudrillard sendiri memang terhadap menolak dirinya dikaitkan dengan posmodernisme. Bahkan berpendapat bahwa posmodernisme dipandang sebagai sebuah episode dalam sejarah yang sangat memalukan (Baudrillard, "*Cool Memories*").

Baudrillard, mengikuti Barthes, mencatat betapa mudahnya gerakan dapat berubah ke dalam pengalaman visual di mana *driver/viewer* berinteraksi dengan imaji, ketimbang dengan dunia fisik (*Ecstasy* 13). Tidak seperti transformasi metaforikal dari dunia fisik ke dalam imaji "*on*" a *windshield*, "*cyberspace*" menyajikan simulasi dibalik layar monitor. Yang nyata (*real*) tak lama lagi menyajikan sebagai acuan untuk versi postmodern dari Window Alberti. Adegan/atau layar simulasi adalah permukaan yang dangkal yang tidak menuruti permainan imaji antara metafora dan dunia yang diwakili, Bagi Baudrillard, layar menyajikan contoh dari "satelisasi kenyataan" mencapai kelepasan kecepatan dan hiperrealitas. "Itu yang diduga *previously mentally projected*, yang tinggal sebagai suatu metafora didalam habitat terrestrial adalah dari sejak sekarang *on projected entirely* tanpa metafora, ke dalam ruang mutlak dari simulasi" (*Ecstasy* 16). Tidak lama lagi metafora untuk berubah, disimulasikan *highway of Internet* menjadi bentuk realitas virtual. Realitas virtual itu bukan berarti "representasi realitas" melainkan sebuah "simulasi realitas". Baudrillard menjelaskan, bahwa simulasi itu penciptaan model-model realitas yang tanpa asal-muasal atau tanpa realitas, melainkan hyperreal! Dan orangpun mempercayai realitas yang sudah dikonstruksikan sedemikian rupa,

berupa social construction of reality (diadopsi dari konsep Peter L. Berger dan Thomas Luckman), seperti skenario drama yang menetapkan peran perorangan, mengubah narasinya, membangun citra dirinya dan secara kolektif dan anehnya termasuk menjelajahi mayantara (*cyberspace*). Teknologi komputer, internet, realitas virtual, kecerdasan artifisial dan *cyberspace*, telah sarat dengan *pseudo-event*, yang pada gilirannya menawarkan komunitas virtual. Di sinilah kita banyak bertemu dengan terminologi dan gagasan intelektual Baudrillard. Mungkin saja kita keliru menilai dia, tetapi masalahnya apakah benar bahwa memang tidak ada pengaruh Baudrillard terhadap pemikiran para sosiolog Amerika, yang kemudian juga terhadap ilmu sosiologi itu sendiri. Pengaruhnya terhadap para pengajar, para teoretisi sosial di perguruan tinggi se dunia, para kreator pemikir, juga para pembuat film sesungguhnya cukup luas, setelah karya-karyanya semakin banyak diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris dan bahasa-bahasa lain di dunia, seperti Italia, Spanyol, Jerman dan Belanda. Oleh kaum sosiolog mazhab aliran utama (*main stream*) yang puluhan tahun telah merajai dunia sosiologi, memang Baudrillard kurang begitu difahami. Ide-idenya tidak menarik minat mereka. Hal tersebut mudah dimengerti karena buku-bukunya relatif baru dikenal di negara-negara berbahasa non-Prancis. Sama halnya dengan nasib para pemikir lainnya, seperti dulu Henry Fayol, Jean Paul Sartre, Albert Camus, kemudian Roland Barthes, Michel Foucault, Jacques Derrida atau apa lagi Julia Kristeva. Dalam perkembangan terakhir, sekarang kita dapat jumpai di rak-rak toko buku import, maupun yang sudah terjemahan Indonesia. Nama Baudrillard sudah sangat banyak kita baca di indeks buku-buku karya pengarang lain. Ini artinya pengaruh Baudrillard sudah sangat merata, terutama bagi para intelektual dan kalangan yang curious, haus akan pengetahuan kontemporer.

Fiksi ilmiah awal yang ditulis orang, adalah petualangan-petualangan Jules Verne, kisah Flash Gordon, kemudian karya proyek pioneer ke ruang angkasa luar, dan Buck Rogers sampai ke Star Trek dan terakhir Star Wars. Sementara planet kita masih membawa unsur misteri, sebegitu jauh selama ada perbatasan (pengetahuan), imajinasi manusia dapat melakukan penjelajahan ke luar angkasa. Perbatasan sudah lenyap, berarti fiksi ilmiah akan bergeser ke mana-mana dan bahkan ke dunia maya. Di sini para profesional akan memanfaatkan referensi ke karya-karya dan karya-karya intelektual mutakhir. Juga Jean Baudrillard, sebagai intelektual yang kontroversial dan provokatif dewasa ini dianggap sebagai pemikir yang sangat bergaya (*fashionable*). Baudrillard selalu memperhitungkan segala dampak komunikasi massa yang mungkin saja timbul. Baik itu yang bersifat realita biasa maupun yang menjelma menjadi hiper-realitas. Kehidupan pasca-modern, digambarkan sebagai hiper-realitas. Baudrillard mengungkapkan bahwa fiksi ilmiah akan mengambil tuntunan baru.

"Prosesnya lebih akan menjadi bertentangan: akan berada dalam situasi tidak memusat, model simulasi di suatu tempat yang dirancang untuk memberikan perasaan riil, namun dangkal-dangkal saja dan pengalaman hidup. Pada tataran menemukan kembali kenyataan sebagai fiksi, agar tepat karena kenyataan itu telah melenyap dari kehidupan kita. Halusinasi dari kenyataan, dari pengalaman hidup, dari keajaiban (yang timbul setiap hari), tetapi dengan mengubahnya, kadang-kadang merosot ke taraf rincian aneh mencemaskan." (Simulation and Simulacra, 124).

Dunia *matrix* sebagai “*model of simulation*” memberikan perasaan nyata. Menjadi begitu karena bertujuan pengendalian dan melucuti hegemoni manusia (*maintaining control and reducing human beings*) menjadikannya serdadu timah - “*coppertops*.” Juga demi persediaan dan pemasokan sumber daya energi, sistem yang memberikan jaminan demi kelangsungan hidup sang *artificial intelligence*.

Berbicara tentang Matrix dan fiksi ilmiah a’ la Baudrillard, pada umumnya, refleksi realitas itu sudah tidak seperti kalau dia berbicara tentang komunikasi dan media massa. Walaupun oleh media massa, realitas yang mestinya tampil secara representatif dalam kenyataannya bergeser ke realitas yang di *blow up*, menjadi hiper-realitas. Kita bandingkan dengan *The Matrix*. Dalam kehidupan nyata pun, pelbagai macam distorsi informasi dan kebohongan, di tawar-tawarkan sebagai keniscayaan hidup kepada khalayak. Hiper-realitas, seperti tragedi Mei 1998 ternyata bisa terjadi. Sesungguhnya, media massa tidak mampu menyajikan realitas yang benar, apa yang terjadi pada waktu itu. Kemampuan dan integritas media massa tentu berbeda dengan laporan Romo Sandyawan, yang analisisnya dipandang cermat oleh para pengamat sosial-politik. Juga penyerbuan Irak oleh agresor Barat, Amerika Serikat dan Inggris, merupakan contoh hiper-realitas yang digelembungkan oleh media massa imperialis, dengan dalih bahwa Irak memiliki senjata pemusnah, yang ternyata tidak ada realitasnya. Tetapi tindakan ganas penyerbuan itu dipaksakan harus sudah terjadi. *Fait a compli* oleh hegemoni super power itu mendapatkan “pengabsahannya” seolah-olah memang Amerika dan antek-anteknya, memiliki *raison d’etre*, sebagai sheriff dunia.

Di mana letak persamaannya dengan dunia matrix. Kedua-duanya menyandang sebutan terorisme virtual. Teror yang direkayasa oleh penguasa dan yang memiliki hegemoni. Perbedaannya hanya pada yang satu hadir di dunia tontonan dan satu lagi di panggung kenyataan. Realitas ini, oleh para pemikir ‘supradisipliner’ yang berlabel Mazhab Frankfurt (*Frankfurt School*), diyakini bahwa perkembangan teknologi pada masa apapun sulit bisa dilepaskan dari kecenderungan keserakahan dan kebengisan (*beast hood*) kaum kapitalis, yang selalu berambisi melakukan kontrol terhadap kelas sosial dibawahnya. Teknologi memang tidak pernah netral, cenderung bermuatan ideologis, dengan mempropagandakan “universum simbolik” lengkap dengan “legitimasi” kognitif, seperti: *pasar bebas, globalisasi, revolusi hijau, global village, free flow information* dengan lembaga-lembaga *superpower*-nya. Jurgen Habermas yang juga ada pemikir jajaran akhir Mazhab Frankfurt, sering menyoroti media effect, tekun dan rajin melontarkan kritik keras serta telak terhadap wajah kemanusiaan yang terjebak oleh ‘industri budaya’ kapitalistik, terutama media massa yang menjadi *desire machine* (Deleuze & Guattari) mereka.

KESIMPULAN

Sejak Baudrillard menulis karya-karya seperti *Symbolic Exchange and Death*, dia memahami konsekuensi radikal tentang yang dialaminya begitu merasuk sebagai tanda kehadiran masa-masa senjakala modernisme. Bidang fisika nuklir, biologi, teknologi komunikasi, cyberspace dan ilmu-ilmu alam lainnya, menciptakan peluang berprosesnya reproduksi secara sempurna dari suatu objek atau situasi. Dengan demikian kode dapat mem-*by pass* sesuatu yang nyata dan munculnya

realitas yang oleh Baudrillard disebut sebagai *hyperreality* itu. Inilah dunia dimana kita berada.

Keputusan yang mesti kita hadapi dalam lingkup kehidupan nyata. seolah-olah mensyaratkan bahwa kita diperbudak oleh sistem sebagai langkah yang pertama. Langkah berikutnya melibatkan kemauan untuk berkorban menyelamatkan kemerdekaan. Kedua langkah itu diambil oleh semua film protagonis, dan masih ada lagi di belakang semua itu. Bab dalam *Simulacra and Simulation* yang berjudul "*On Nihilism*" menyadari bahwa terorisme sebagai alat dari mekanisme kontrol, tetapi mengamati bahwa sistem itu sendiri bersifat nihilistik. Dapat dimengerti kalau ada kekerasan didalam keacuh-tak acuan nya sendiri. Demikianlah, kepada Baudrillard, masalahnya memang kelihatannya tak terpecahkan. Sampai film berakhir. Neo merealisasikan identitas dan kekuatannya dalam matrix dan berakhir pula programnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Baudrillard, Jean. 1994. *Simulacra and Simulation* translated by Sheila Faria Glaser, Michigan: University of Michigan
- Baudrillard, Jean. 1998. *The Ecstasy of Communication* New York: Semiotext(e)
- Baudrillard, Jean. 1988. *Selected Writing* Stanford, Calif.: Stanford Univ. Press.
- Baudrillard, Jean. 1997. *The Consumer Society: Myths and Structures*. Stanford, Calif.: Stanford Univ. Press.
- Capra, Fritjof. 1983. *The Turning Point* London: Flamingo
- Dibble, Julian. "A Rape in Cyberspace." *The Village Voice* 21 Dec. 1993: 36-42. (Internet).
- Fisher, Lawrence. 1995. "The Geographic Interface Puts the World on the Desktop" *New York Times* 5-2-1995: (Internet).
- Gane, Mike. 1993. *Baudrillard Live* New York: Rout
- Jameson, Fredric. 1991. *Postmodernism*. Durham: Duke UP.
- Jalcski, Jeff. 1999. *Spiritual Cyberspace*, Terjm. Zulfahmi Andri Bandung: Mizan
- Rheingold, Howard. 1993. *The Virtual Community* MA: Addison-Wesley
- Sloouka, Mark. 1999. *Ruang Yang Hilang*, Terjm. Zulfahmi Andri (Bandung: Mizan.
- Virilio, Paul. 1991. *The Aesthetics of Disappearance* New York: Semiotext(e),