

Perkembangan pemikiran Jean Baudrillard (Dari realitas ke simulakrum)

Bambang Utoyo, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=72774&lokasi=lokal>

Abstrak

Pokok Masalah

1. Sejarah perkembangan industri sejak zaman Renaissance hingga sekarang adalah sejarah simulacra, yaitu sejarah imitasi, atau reproduksi sehingga menimbulkan persoalan makna, orisinalitas dan identitas manusia.
2. Masyarakat konsumen adalah masyarakat dalam pertanyaan.
3. Sifatnya realitas "Not into nothingness, but into the more real than real (the triumph of simulacra) ? (Ecstasy: 103).
4. Perkembangan yang pesat dari teknologi diakhir abad 20 dan awal millennium ketiga ini telah melampaui batas-batasnya dan menjalar keseluruhan sendi-sendi kehidupan manusia dan mengubah secara radikal cara pandang manusia terhadap dunia. Dipertanyakan kemampuan teori untuk menjawabnya.

Dasar Teoritis

Latar belakang pemikiran Baudrillard merupakan suatu intellectual landscape yang luas, yaitu bahwa:

1. Baudrillard diilhami oleh pernyataan Nietzsche bahwa "Tuhan sudah mati", sebenarnya adalah suatu upaya mencari nilai-nilai baru.
2. Gestell dari Heidegger, walaupun tidak langsung, tersebar didalam tulisan-tulisan Baudrillard.
3. Symbolic Exchange adalah teori yang diilhami oleh Accursed Share-nya Georges Bataille, Gift-Exchange-nya Marcel Mauss, dan Anagram-nya Ferdinand de Saussure.
4. Seduction adalah game of appearance yang berada pada tataran simbolik.
5. Fatal Strategy telah menggantikan teori yang menjadi usang karena tidak dapat mengikuti perubahan zaman yang pesat.
6. Symbolic exchange, seduction dan fatal strategy dapat dibandingkan dengan difference, difference dan chora.
7. Metamorphosis, Metaphor, Metastasis adalah tahapan proses dehumanisasi.
8. Vanishing of history adalah karena ruang-waktu non-Euclidian.

Analisis

Perlu digaris bawahi bahwa cara berpikir Baudrillard yang radikal, metaforis dan ironis disebabkan so great is the sway of the real over the imagination" (Fatal : 181), "... it's not a familiar form you can use and abuse, but something alien which has to be seduced" (Paroxysm: 32) dan untuk mengatasi tirani dari sign.

Pada tahun 1960-an Baudrillard memulai penelitian strukturalis terhadap the consumer society, the society of spectacle pada industri kapitalis akhir. Masyarakat ini bukanlah masyarakat dalam artian yang sebenarnya, melainkan la masse, the silent majorities yang tidak mempunyai akar sosiologis - sehingga merupakan akhir dari masyarakat.

Baudrillard juga mengkritisi Karl Marx, bahwa a) bukan produksi, melainkan konsumsi lah yang merupakan basis dari tatanan sosial, b) Use value adalah efek dari exchange value - use value adalah alibi agar produksi tetap berjalan.

Ho mmo consumans atau ego consumans pada affluent society adalah manusia yang hidup dikelilingi oleh the system of objects. Ego consumans membutuhkan obyek hanya untuk dihancurkan sehingga diperoleh maknanya in its disappearance. Dari the system of objects ke the destiny of objects: Keunggulan object diatas subject, merupakan fatal strategies yang juga adalah the principle of evil yang bersifat seductive.

Sejak jaman Renaissance hingga kini telah terjadi tiga kali revolusi simulacra, yaitu counterfeit, production dan simulation, yang merupakan nama yang berbeda untuk arti yang lama yaitu, imitasi atau reproduksi dari image atau obyek. Pertama, image merupakan representasi dari realitas. Kedua, image menutupi realitas. Ketiga, image menggantikan realitas yang telah sirna, menjadi simulacrum murni. Pada sign as sign, simbolika muncul dalam bentuk irruption. Baudrillard kemudian menambahkan tahapan keempat yang disebut fractal atau viral.

Kesimpulan

1. Gagasan Nietzsche mengenai transvaluation of all values telah terwujud dalam kebalikannya: involution of all values.
2. There Is Never Anything To Produce, melainkan imitasi dan reproduksi (simulacra) menimbulkan krisis makna dan identitas (Bewahrung = proving oneself).
3. Kini kita pada tahapan fractal, suatu tahapan trans-everything yang mengubah secara radikal cara pandang kita terhadap dunia.
4. Diperlukan tatanan dunia baru horizontal in void.