

## HIBRIDITAS DALAM SIMULAKRA "HOBI MODEL KIT" SEBAGAI RUANG KETIGA 'JAMAN NOW'.

Andrian Dektisa H

Prodi DKV, UK Petra Surabaya

### Abstrak

Hobi Model Kit adalah salah satu permainan bertema perang dunia kedua teater eropa yang pada penelitian ini dimaknai menjadi area pembentukan dan persemaian hibriditas pada relasi Timur-Barat. Permainan yang memperlihatkan simulakra dalam hibriditas inferioritas laten. Kompleks rasa rendah diri yang terlestarikan secara tidak sadar dalam benak masyarakat poskolonial. Permainan itu dimaknai menjadi salah satu cara Barat memproduksi imajinasi dan fantasi berbentuk permainan peperangan untuk Timur.

Hobi Model Kit menjadi area pembentukan dan persemaian hibriditas pada relasi Timur-Barat yang melampaui permainan perang-perangan itu sendiri. Homi K Bhabbha (1994) menyebut Ruang Liminalitas semacam relasi dan resistensi yang terbentuk antara bangsa Barat dengan bangsa Timur. Sebagai ruang mediasi berbagai artikulasi budaya yang kini menjadi ekspresi simulakra aneka hibriditas kehidupan dan budaya masyarakat kontemporer.

Penelitian ini adalah kualitatif-eksplanatif dengan sudut pandang memaknai fenomena budaya visual yang mengambil rupa hibriditas dalam simulakra permainan Hobi Model Kit sebagai salah satu ekspresi budaya masyarakat poskolonial pada 'jaman now'. Menjadi upaya Timur dalam kebutuhan pencarian 'mencecap rasa perkasa Barat'. Produsen (baca: Barat) –disisi lain- dengan sigap menyediakan aneka hibriditas dan simulakra sekaligus sebagai kanal pemuas pencarian dan kebutuhan fantasi bagi Timur.

Katakunci: hibriditas dalam simulakra, permainan Hobi Model Kit perang dunia kedua teater eropa, ruang liminalitas poskolonial.

### 1. Pendahuluan

Perang Dunia Kedua adalah perang yang sangat mengerikan. Perang yang paling menciptakan kehancuran luar biasa bila dibandingkan dengan berbagai perang yang pernah terjadi di dunia ini. Dianggap sebagai peristiwa yang menimbulkan traumatis bagi yang mengalami maupun bagi generasi anti perang. Namun dibalik kengerian dan penderitaan akibat Perang Dunia Kedua, banyak orang yang menggemari hal-hal terkait dengan peristiwa tersebut. Dari perang itu orang dapat belajar tentang sejarah, tentang figur dan kepahlawanan, teknologi, persenjataan dan lain-lain. Hal-hal tentang perang tersebut pada masa kini juga menciptakan euforia kesukaan pada aneka benda-benda yang dipakai dalam peperangan, misalnya seragam militer, senjata, kendaraan perang, dan lain sebagainya.

Kesukaan orang pada hal-hal yang berhubungan dengan perang dunia kedua (terutama teater eropa) diekspresikan dengan

mengumpulkan benda-benda yang berhubungan dengan perang dunia kedua yang berlangsung di daratan eropa itu, baik itu barang otentik maupun tiruannya. Misalnya dalam wujud kostum pakaian serdadu dan aneka pernak-pernik kemiliteran. Kegemaran itu sangat populer dan biasanya dikaitkan sebagai aktivitas *reenactment*. *Renactment* adalah pengulangan kembali sejarah atau kejadian dalam peperangan. Aktivitas *reenactment* selama ini diekspresikan dalam bentuk pencarian dan penyimpanan benda-benda relik dan otentik perang. Para peraya (*reenactor*) peristiwa bersejarah itu selain menyimpan juga melakukan aksi teatrikal peperangan. Terdapat juga benda-benda tiruan yang mirip digunakan dalam perang dalam wujud replika senjata, replika kostum, dan aneka replika lainnya.

Euforia penyuka hal-hal berkenaan Perang Dunia Kedua teater eropa tidak hanya dilakukan oleh orang-orang yang berasal dari negara yang terlibat peperangan secara langsung, namun juga oleh orang Indonesia yang tidak terlibat langsung dalam perang tersebut. Salah satu cara

mengekspresikan kegemaran pada perang dunia kedua selain dengan aktivitas *reenactment* adalah dengan cara Hobi Model Kit. Hobi Model Kit adalah kegemaran merakit replika berwujud miniatur kendaraan (tank, mobil, pesawat terbang, kapal, meriam, dan lain-lain).

Permainan Hobi Model Kit bertema Perang Dunia Kedua umumnya diperuntukkan bagi usia 15 tahun keatas (kategori *advance*) karena sebelum dimainkan harus dirakit, dicat, dan dipasangi tanda kemiliteran terlebih dahulu. Oleh karenanya dibutuhkan kesabaran, ketelitian dan konsentrasi yang tinggi saat merakitnya. Agar hasil jadinya representatif, juga diperlukan bahan dasar rakitan yang berkualitas, apalagi jika si perakit menekankan pada faktor skala, detail, dan presisi yang optimal. Pendek kata, makin detail dan realistis serta memiliki kompleksitas yang tinggi makin membutuhkan kualitas dan keseriusan. Hal itu tentu saja memerlukan biaya yang tinggi dan proses yang optimal.



**Gambar 1.**

Kelompok Peraya (*reenactor*) Perang Dunia Kedua dalam aktivitas *reenactment* di Bandung dan Jakarta. Koleksi foto Errol dan Agung, 2015.

Jenis karakteristik permainan seperti itu hanya dijual di toko yang menjual mainan impor. Produksi Hobi Model Kit yang

beredar di Indonesia antara lain bermerk: Academy (Korea Selatan), Italeri (Italia), Tamiya (Jepang), Trumpeter (Cina), Hasegawa (Jepang), Fujimi (Jepang), Hobby Boss (Cina), Dragon (Hongkong), Testor (AS), ESCI (Italia), Kopro (Cekoslovakia), Revell AG (Jerman), dan Zvedza (Rusia). Namun banyak juga produk tiruan yang berasal dari Cina.

Pada permainan Hobi Model Kit juga disediakan model figur pasukan yang berwujud semacam boneka mini dari bahan plastik. Model figur pasukan itu biasanya digunakan untuk menciptakan kesan realistis dan menjadi unsur pendukung dalam penciptaan *setting* diorama. Contoh hal itu terdapat pada Gambar 2. Ada beberapa pemain Hobi Model Kit yang punya kebiasaan mendokumentasikan hasil rakitannya serta mengunggahnya ke media sosial seperti Facebook dan Instagram. Unggahan itu tidak hanya hasil jadi, tetapi juga proses perakitan, proses pengecatan dan *setting* diorama. Ada beberapa unggahan yang memaparkan cukup detail dari proses perakitan sampai hasil jadi. Hasil rakitannya disusun sedemikian rupa sehingga menjadi diorama *setting* peperangan.

Unggahan tersebut biasanya mendapatkan respon dari sesama penggemar. Selain itu biasanya juga memunculkan pembahasan dan diskusi terkait objek hasil unggahan. Perangkaian model kit, penyusunan figur dalam 'peperangan', pendokumentasian dan penyebaran menggunakan media sosial tentang hasil model kit tersebut menjadi hal yang menarik untuk diteliti. Terlebih ketika komponen model kit yang diproduksi dengan type yang sama ketika selesai dirakit, dicat, dan disusun menjadi diorama ternyata bisa menciptakan kesan berbeda bahkan kontras satu sama lain. Terlebih ketika melibatkan pengaturan imaji *digital* dalam pendokumentasian dan pengunggahan.

Fenomena ini sangat unik, sebab terdapat substansi keterlibatan pribadi sang perakit dalam proses kreasi penyusunan diorama. Menjadi unik karena komponen-komponen bahan perakitan beserta saran perakitan yang baku dan sangat terstruktur, dengan penambahan kreativitas penyusun justru menghasilkan sesuatu yang berbeda. Tidak lagi baku tetapi mengikuti gaya dan karakteristik perakit dan proses *finishing*nya.

Terdapatnya percampuran antara karakteristik produk manufaktur dengan kreatifitas lokal yang ditambahkan sang konsumen perakit pada hasil

rakitannya. Proses itu juga ditambah dengan diskusi dan tindak lanjut diskusi yang diwujudkan pada perancangan berikutnya. Aktivitas diskusi itu dilakukan melalui media sosial. Unggahan dan diskusi tentang objek menjadi ungkapan tentang apa yang hendak dikomunikasikan. Dalam perspektif desain komunikasi visual itu menjadi teks, tidak hanya tentang produksi barang namun juga dalam konteks yang terkait 'komunikasi tersembunyi' tentang komunikasi apa yang hendak disampaikan. Hobi Model Kit perang dunia kedua teater eropa menjadi ungkapan bentuk dan alat (*tools*) sebab menjadi alat berkomunikasi visual, menjadi ekspresi tentang sesuatu yang hendak disampaikan. Ia adalah pesan yang disampaikan oleh karenanya menarik untuk dimaknai.



**Gambar 2.**

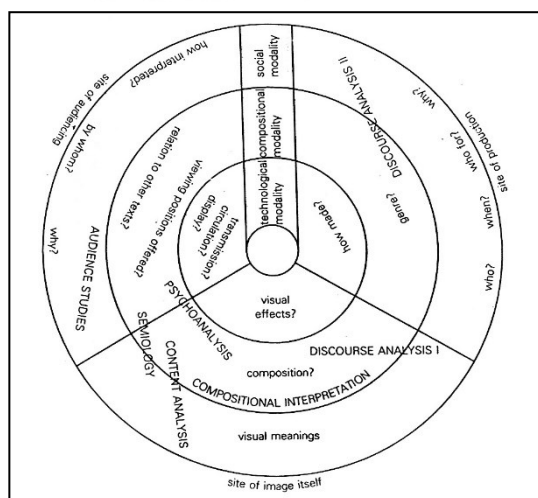
Replika miniatur kendaraan perang dan serdadu tentara Nazi Jerman dan tentara Sekutu pada Perang Dunia Kedua. Koleksi dan dokumentasi oleh Marcel Jack, 2017.

Hobi Model Kit menjadi salah satu ekspresi manusia posmodern yang hidup dalam dunia *real* kehidupan (dunia nyata) dan simulasi (dunia maya). Kedua dunia itu saling tumpang tindih dan berkelindan. Menjadikan kondisi yang 'tidak ada nyata di luar simulasi', sekaligus juga 'tidak ada nyata yang tidak dapat ditiru'. Hobi Model Kit tidak menjadi sekedar permainan, namun juga komoditas dan nilai imperatif sebuah produksi. Hobi Model Kit menjadi bentuk simulasi yang menarik untuk dimaknai, tidak hanya sekedar ekspresi penciptaan simulasi-simulasi, namun juga ekspresi tentang kondisi sosial. Ia adalah ungkapan apa yang terjadi pada komunitas penggemar, menjadi bentuk perayaan produksi simulasi yang disimulasikan, menjadi simulasi yang melampaui model nyata. Hobi Model Kit menjadi contoh di ranah sosial tentang apa yang disebut Baudrillard sebagai simulakra.

Perang dunia kedua telah usai, namun permainan perang-perangan perang dunia kedua teater di eropa sedang digemari dan dilakukan. Perang-perangan yang tidak lagi menjadi milik kanak-kanak sebagaimana cara pandang konservatif, namun menjadi kegandrungan orang dewasa. Orang dewasa yang bermain sebagaimana kanak-kanak menjadi salah satu fenomena masyarakat kontemporer, permainan itu dirayakan secara besar-besaran sehingga menjadi fetis. Permainan peperangan seperti ini adalah eforia fetis perayaan komoditas. Kesukaan dan kegandrungan permainan peperangan 'perang dunia kedua teater eropa' tampaknya menjadi panggung simulakra. Panggung yang terwujud dari ekspresi-ekspresi identitas campuran (hibriditas) itu berbaur dalam suatu tempat imajiner. Dalam ruang liminalitas poskolonial itulah, antara produsen permainan (baca: Barat) dan konsumen permainan (baca: Timur) saling bertemu dan mengkontestasikan hibriditas dalam simulakranya masing-masing. Menjadi pertemuan hibriditas pada jaman sekarang. Hobi Model Kit adalah permainan simulakra bagi orang dewasa masyarakat Timur penghobi. Menjadi artikulasi kebutuhan pencarian rasa mencecap keperkasaan Barat. Ini adalah dugaan awal oleh karenanya, maka penelitian ini menggunakan perspektif *the site of image* dan unit analisis teori poskolonial sebagai upaya objektifikasi teoritis sebagaimana dugaan awal penelitian.

## 2. Metode Penelitian.

Salah satu pilihan dalam penelitian visual adalah menggunakan metodologi visual. Menurut Rose, dalam menginterpretasikan visual terdapat 3 situs yang dapat dipakai sebagai pilihan dalam upaya pemaknaan visualnya yaitu: *the site of image itself*, *the site of the production of an image*, dan *the site where it is seen by various audiencing* (Rose:2006:16). Di dalam tiap situs tersebut terdapat 3 aspek yang berbeda tiap prosesnya, yang kemudian disebutnya sebagai *modalities*. Ketiga *modalities* tersebut sangat berkontribusi di dalam pemahaman makna kritikal dari suatu visual.



Gambar 3.  
 Bagan Visual Methodology Gillian Rose (2006)

Pullock, dalam Gillian Rose (2006) mengatakan bahwa pembaca merupakan bagian penting dari kompleksitas pembacaan makna visual di dalam *site of image itself*. Pembahasan dari *site of image itself* menurut Pullock akan mengurangi pendapat atau teori dan konsep dari segi produksi atau penciptaan visual dan para ahli-ahli dalam dunia produksi visual itu sendiri, tetapi murni berasal dari para pembaca yang melihat visualisasi tersebut dan bagaimana mereka menangkapnya sesuai dengan sudut pandang tiap individu. Oleh karena memaknai aktivitas dalam permainan model kit perang dunia kedua sebagai bentuk 'ruang liminalitas' relasi dan resistensi antara Barat dan Timur di era kontemporer ini, maka digunakanlah persepektif '*the site of image*'. Lihat Gambar 3.

Fokus dalam penelitian ini adalah memaknai objek material yang berupa Hobi Model Kit berbentuk diorama permainan perang-perangan *setting* Perang Dunia Kedua yang terjadi di Eropa (teater eropa) yang disebut dalam penelitian ini sebagai simulakra. Simulakra yang terbentuk atas aneka percampuran-percampuran dan peniruan Barat-Timur sehingga menjadi identitas hibrid. Relasi 'simbiose mutualisme' antara produsen dan konsumen. Hobi Model Kit adalah menjadi simulakra aneka hibriditas. Menjadi tempat atau ruang bertemunya budaya kontemporer Barat dengan Timur. Menjadi semacam 'ruang ketiga' relasi kolonialis dan koloni yang bentuk dan sifatnya simulasi.

## 4. Budaya visual yang diekspresikan kedalam ruang maya.

Menurut Agus Sachari (2007), budaya visual adalah salah satu wujud kebudayaan konsep (nilai) dan kebudayaan materi (benda) yang dapat segera ditangkap oleh indera visual (mata) serta dapat dipahami sebagai tautan pikiran manusia untuk meningkatkan kualitas hidupnya. Budaya visual adalah hakikat dari struktur budaya pembentuknya, yakni inovasi teknologi, ideologi komunikasi, politik kebudayaan, dinamika sosial, tuntutan ekonomi hingga segala sesuatu yang sifatnya mendasar dalam membentuk bangun sebuah peradaban. Budaya visual memfokuskan kepada peristiwa visual yang mana informasi, makna atau kepuasan yang dicari oleh konsumen dalam sebuah *interface* teknologi visual. Meskipun budaya cetak tidak akan punah namun, daya tarik dan dampak dari visual menandai modernisme yang telah melahirkan budaya postmodern (Mirzoeff, 2009)

Salah satu ciri yang paling terlihat dari budaya visual adalah meningkatnya kecenderungan untuk memvisualisasikan hal-hal yang tidak bersifat visual, dengan bantuan teknologi yang semakin canggih membuat manusia dapat melihat apa yang sebelumnya tidak terlihat secara visual. Dalam budaya visual, masyarakat yang memiliki kemampuan untuk menyerap dan menginterpretasikan suatu informasi visual berdasarkan budaya masyarakat atau era saat ini. Budaya visual memfokuskan pada visual dimana makna tercipta dan diperlihatkan, pada aplikasinya memprioritaskan pengalaman sehari-hari pada visual. Bidang studi ini menempatkan teks visual sebagai sentral atas terbentuknya makna dalam konteks

budaya tertentu (Dikovitskaya, 2006). Budaya visual menjadi sentral bagi terbentuknya pemahaman atas media visual (*visual media*) baik bagi individu maupun kelompok masyarakat (Mirzoeff, 2009:8). Objek kajian budaya visual adalah terkait pengalaman visual sehari-hari, dari foto sampai video rekam, dari pameran seni sampai kegiatan masyarakat (Mirzoeff, 2005:7). Pengalaman visual sehari-hari di dalam konteks masa kini, adalah konstruk-konstruk berbentuk *image* visual. Konstruk demikian ini dalam komunikasi visual dipahami sebagai tanda atau teks yang mempunyai makna, dan tidak boleh dilepaskan dari konteks budaya di mana objek visual tersebut berada. Karena diaplikasikan sangat luas meliputi berbagai hal dalam masyarakat, maka penyajian atau bentuk artifisialnya menjadi wacana/cara pandang, bahkan memungkinkan dikaji secara ilmiah (Rose, 2003:3 dan Mirzoeff, 2009:8).

Apabila direlasikan dengan objek material maka hasil kreasi susunan permainan peperangan pada Hobi Model Kit lalu pengaturan diorama menjadi bentuk-bentuk visualisasi, respon dan animo pada unggahan tentang objek itu menjadi semacam teks ungkapan komunikasi tentang hal-hal tertentu di kalangan kelompok penghobi. Menjadi semacam teks yang berfungsi sebagai petanda sosial. Aplikasi budaya kontemporer yang berwujud visual itu memiliki beberapa perspektif sekaligus yang kesemuanya bermuara pada cara berkomunikasi visual sebab di dalamnya dilekatkan (*embeded*) dengan makna dan tujuan sekaligus juga peluang untuk diartikulasikan/dimaknai oleh pemerhati teks visual tersebut. Dengan kata lain, kontekstualitasnya juga terdapat pada keseluruhan artefak sebagai objek pemaknaan.

Stuart Hall dalam Sturken & Wrights (2004) mengatakan bahwa budaya visual kemudian ikut membentuk proses dan diaplikasikan melalui individu dan kelompok sebagai alat yang di dalamnya menciptakan kesan (*making sense*) dan dipakai untuk memudahkan bertukar makna (*exchange meanings*). Smith (2008,12), dan juga Mirzoeff (2005, 120), mengatakan bahwa budaya kontemporer adalah merupakan

budaya visual, oleh karenanya dimungkinkan terjadi konvergensi pendekatan teoritis pascastrukturalisme, seperti feminisme, marxisme, kajian homoseksual dan lesbian, psikoanalisis, dan studi postkolonial. Oleh karenanya dalam penelitian yang bertujuan memaknai itu, pendekatan teoritis menjadi hal yang sangat penting, karena terkait objektivitas dan realibilitas penelitian.

Model kit adalah bentuk permainan, dimana pada umumnya sebuah permainan tentu berpeluang mendorong pemain berimajinasi melalui permainan itu. Fantasi-fantasi yang diciptakan pemain dengan objek permainan model kit adalah 'bebas menjadi diri-sendiri' walaupun dalam karakteristik permainan itu, pemain tidak bisa lepas dari rigiditas karakter figur pembentuknya origin dari pabrik. Dengan kata lain, walaupun produsen menyertakan langkah-langkah penyusunan secara detail beserta contoh penyajian, namun pemain dengan berbagai imajinasi menghasilkan diorama yang berbeda dan kontras dengan contoh penyajian. Misalnya, figur kit kendaraan tempur pasukan Nazi Jerman, tidak bisa dimodifikasi menjadi kendaraan tempur pasukan lain, demikian pula dengan visualisasi figur pasukan. Warna, type dan corak seragam beserta senjata yang melekat tidak bisa serta merta diubah sekehendak pemain. Pemain hanya bebas berkreasi dan menciptakan improvisasi melalui penyusunan diorama saja.

Hiperealitas yang diciptakan mengikuti *setting* sejarah perang dunia kedua banyak dilakukan oleh pihak-pihak yang berkepentingan pada situasional perang dunia kedua, misalnya dalam bentuk film, foto dokumenter dan sebagainya. Menjadi subjek sejarah yang diubah oleh produsen Hobi Model Kit sebagai objek komodifikasi, dan objek simulasi. Hal itu lantas 'diimprovisasi' oleh konsumen Hobi Model Kit. Pemain permainan itu menciptakan simulasi permainan peperangan berdasarkan situasional historis maupun berpadu dengan imajinasinya. Melalui kreativitasnya simulasi kemudian disimulasikan kembali. Simulasi-simulasi pada saat perakitan, *finishing* dan yang diciptakan berdasarkan *setting* dunia nyata dan dunia maya itulah menjadi apa yang disebut dengan simulakra. Simulakra itulah menjadi ungkapan atau ekspresi visual atas apa yang hendak disampaikan.

Diorama yang ciptakan pada permainan model kit menjadi ekspresi kebebasan peradaban *hyper*.

Simulakra yang tercipta adalah kebebasan dan kemerdekaan yang diperoleh dari sistem komoditas yang ironisnya justru sangat ketat dan penuh aturan. Namun, model kit menjadi perayaan pada kebebasan keinginan seseorang akan barang-barang industri. Termasuk kebebasan yang irasional dan ahistoris, ketika diorama yang disusun sekehendak hati justru mengabaikan dan bertentangan dengan otentisitas sejarah. Terlebih ketika diubah menjadi bentuk foto dengan aneka kemungkinan rekayasa digital imaging. Unggahan foto hasil akhir dari model kit di media sosial menciptakan apa yang disebut Baudrillard sebagai hiperealitas. Sebab menciptakan kondisi yang di dalamnya kepalsuan berbaur dengan keaslian; masa lalu berbaur masa kini; fakta bercampur aduk dengan rekayasa; tanda melebur dengan realitas; ahistoris bersekutu dengan historis. Dengan demikian cara pandang konvensional dan kategori-kategori positivistik seperti kebenaran, kepalsuan, keaslian, isu, realitas seakan-akan tidak berlaku lagi di dalam dunia seperti itu. Semua melebur menjadi kode yang erat terkait dengan komputerisasi dan digitalisasi. Menjadi reproduksi sempurna dari suatu objek atau situasi; inilah sebabnya dokumentasi artefak objek material menjadi sesuatu yang *real* namun membuka kesempatan munculnya kondisi yang melampaui realitas yang disebut Baudrillard sebagai hiperealitas. Pada akhirnya artefak itu menjadi permainan otentik namun justru mengabaikan otentisitas. Lihat Gambar 4. Baudrillard (2011) mengartikan simulakra sebagai konstruksi pikiran imajiner terhadap suatu realitas tanpa menghadirkan realitas itu sendiri secara esensial. Simulakra digunakan sebagai istilah yang menunjukkan suatu kondisi simulasi yang sudah sedemikian akut. Artinya bahwa sebuah tanda, ikon, simbol dan citra yang ditampakkan bukan saja tidak memiliki referensi dalam realitas, malah tanda, ikon, simbol dan citra yang dilahirkan dan dianggap sebagai representasi dari tanda, ikon, simbol dan tanda yang juga merupakan hasil dari simulasi (Subroto, Hadi: 2010). Pemaknaan simulasi dalam Hobi Model Kit adalah menciptakan permainan model kit melampaui realitasnya. Artinya, hasil dekonstruksi terhadap anggapan bahwa Hobi Model Kit hanyalah

bentuk mainan menjadi objek yang digunakan sebagai contoh realitas sejarah. Hobi Model kit adalah replika peperangan yang melampaui simulasi. Replika yang bisa dihasilkan secara bebas dan sukaria, bahkan menjadi model acuan bagi konstruksi visualisasi sejarah. Citraan adalah simulakra yang keaslian jiplakannya tidak dapat dibedakan siapapun, sebab simulakra adalah jiplakan atas jiplakan. Meminjam istilah Fredric Jameson yang mengatakan simulakra sebagai "jiplakan identik yang tidak pernah ada aslinya" (1984:66). Pada hakekatnya simulakra adalah sesuatu yang sifatnya superfisial dan dangkal.

Bekerjanya simulakra itu oleh Yasraf Amir Piliang digambarkan dalam suatu proses sosial yang disebut sebagai proses diseminasi sosial (*social dissemination*), yakni ketika simulakra menjadi objek-objek tanda, objek citraan yang ditiru, disebarkan, dan diikuti menjadi tanda, objek, dan citraan yang baku. Proses diseminasi sosial merupakan proses pelipatgandaan dan penyebaran secara sosial, tanda, citra, informasi dan tanda-tanda komoditas yang berkembang-biak secara seketika (*instanta neousness*), mengikuti model pertumbuhan kode genetika (*genetic code*). Proses simulasi itu kemudian dapat menjadi suatu hegemoni, ketika sebagian orang merayakan dan melakukan dengan kegembiraan yang meluap-luap.





**Gambar 4.**

Pengaturan imaji digital level warna dan tingkat kontras dan ruang tajam pada dokumentasi diorama hasil model kit. Dokumentasi digital dengan rekayasa berpeluang mengaburkan otentisitas sejarah. Sumber gambar Kenneth Negron (2019).

Dunia simulakra adalah dunia parodi, karena pada dasarnya setiap manusia yang bermain dalam dunia simulakra adalah manusia yang memiliki kesadaran dan bebas dalam melakukan pilihan tanda, citra, ikon dan simbol, serta bebas melakukan interpretasi atas tanda, citra, ikon dan simbol yang dipilihnya. Dunia simulakra menjadi mediasi,

dimana segala macam simbol dari berbagai latar identitas budaya bisa saling bertemu. Hasil interaksi antar simbol itu akan bersintesis dan menemukan bentuk ekspresi baru. Bentuk baru itu ada dalam spektrum yang amat luas dan dunia simulakra adalah dunia tanpa asal usul, sekaligus juga menjadi dunia mediasi, dimana asal dan usul dipasarkan secara bebas dan merdeka serta lebih jernih dibanding hegemoni.

Ketika tidak ada lagi kebenaran atau realitas, maka tanda tidak lagi melambungkan segala sesuatu. Jadi, dapat dikatakan hidup seseorang "simulakra sangat besar" yang nyata. Bahkan simulakra tidak pernah mengganti apa itu yang nyata, tetapi mengganti dengan sendirinya, dalam suatu sirkuit yang terputus-putus tanpa rujukan atau lingkaran (Baudrillard, 2011: 11). Lebih jauh, Baudrillard memaknai simulakra yang terjadi pada jaman kontemporer ini merupakan Tatanan Ketiga yang dikarakterisasikan sebagai dengan reproduksi. Bukan lagi produksi yang mendominasi era industri, namun berada di era reproduksi (fashion, media, publisitas, informasi dan jaringan komunikasi), pada tingkat yang secara serampangan disebut Marx dengan sektor kapital yang tidak esensial. Artinya didalam ruang simulakra tersebut kode, proses kapital global ditemukan (Baudrillard, 2011: 99).

### **5. Hibriditas dalam simulakra sebagai relasi dan resistensi Barat dan Timur.**

Homi K Bhabba dalam kajian poskolonialnya memaknai fenomena itu sebagai bentuk relasi yang terjadi di dalam ruang liminalitas, yakni sebuah konsep tentang 'ruang ketiga' yang mewadahi relasi pihak kolonial (penjajah atau ruang pertama) dengan pihak koloni (terjajah atau ruang kedua). Ruang ini menjadi wujud mediasi dan negosiasi. Menjadi tempat terjadinya relasi 'lebih harmonis' antara kolonial dengan koloni. Disebut demikian karena dalam perspektif Bhabba, digambarkan sebagai relasi tarik ulur namun keduanya saling 'menikmati'. Menjadi semacam area liminalitas yang sangat kontras dan bertolak belakang dengan cara pandang Fanon maupun Said yang menggambarkan area itu sebagai ruang yang sangat rigid dan tegas membagi antara perspektif penjajah dan terjajah, yang sangat tegang dan sarat potensi konflik.

Istilah ruang ketiga atau dipopulerkan Bhabba sebagai 'lokasi budaya' adalah 'tempat' dalam ruang imajiner dimana didalamnya adalah

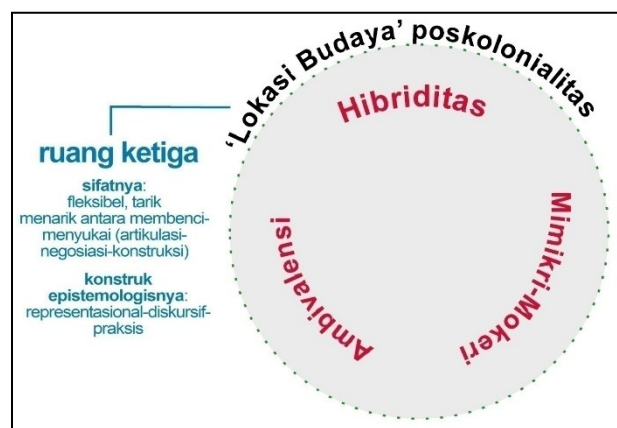
pertemuan atau menjadi relasi antara kolonial (Barat) dengan koloni (Timur). Ruang liminalitas poskolonial ini didalamnya terjadi relasi dan resistensi antara Barat dengan Timur, untuk kepentingan masing-masing. Sifat relasi dan resistensi di dalam ruang liminalitas ini sangat kontras dan bertolak belakang dengan cara pandang Fanon ataupun Said yang menggambarkan relasi kolonial dengan koloni sangat rigid yang tegas membagi antara perspektif penjajah dan terjajah. Oleh karenanya kondisinya sangat tegang dan sarat potensi konflik. Hal ini terjadi sejak era kolonial, dimana saat itu, misalnya para wanita Belanda menggunakan busana lokal dan menjalani tata cara hidup tradisional masyarakat koloninya untuk tujuan atau terkait gaya hidup dan motif tertentu. Sementara pihak lokal juga meniru tatacara busana dan fashion ala eropa untuk berbagai alasan tertentu pula.

Ruang liminalitas menjadi tempat relasi 'lebih harmonis' antara kolonial dengan koloni. Disebut demikian karena dalam perspektif Bhabba penggambaran antara Timur dengan Barat adalah relasi tarik ulur namun saling 'menikmati'. Pemahaman dasar tentang konsep 'lokasi budaya' poskolonialitas yang digulirkan oleh Homi Bhabha dijelaskan menggunakan skema sederhana pada Gambar 5 agar terbentuk pemahaman formal tentang ruang liminalitas sebagai dasar analisis objek material penelitian. Di dalam 'lokasi budaya' poskolonial itulah aneka wujud hibriditas yang dilakukan dengan mimikri (peniruan) identitas-identitas antara Timur dengan Barat terwujud. Lokasi budaya itu menjadi semacam 'ruang ketiga'. Dalam objek material penelitian, ruang itu menjadi ungkapan komodifikasi benda sebagai 'produk' budaya kontemporer dalam ruang sosial dan historis Timur dan Barat. Menjadi objek komodifikasi yang justeru menjadi ahistoris ketika simulakra menjadi aspek yang dominan dipakai. Dengan kata lain, di dalam ruang ketiga itulah aneka ekspresi simulakra digunakan sebagai euforia 'perayaan kontemporer'.

Baik lokal (baca: Timur) dan asing (Barat), sejak dahulu menciptakan relasi dan resistensi untuk saling meniru bagi kepentingan masing-masing. Misalnya, para wanita Belanda menggunakan busana lokal

dan menjalani tata cara hidup tradisional masyarakat koloninya untuk tujuan atau terkait gaya hidup dan motif tertentu. Sementara pihak lokal juga meniru tatacara busana dan fashion ala eropa untuk berbagai alasan tertentu pula.

Bhabha berusaha menemukan pertalian dan ketegangan antara keduanya yang melahirkan hibriditas. Konsep 'hibrid' digunakan untuk menggambarkan bergabungnya dua bentuk yang memunculkan sifat-sifat tertentu dari masing-masing bentuk, dan sekaligus juga meniadakan sifat-sifat tertentu yang dimiliki keduanya. Namun, poskolonialitas selain melahirkan hibriditas, juga menciptakan bentuk-bentuk resistensi dan negosiasi baru antar pelaku.



Gambar 5

Penjelas pemahaman konsep 'ruang ketiga' yang menjadi Lokasi Budaya poskolonialitas. Sebagaimana menurut perspektif Homi K Bhabba. Sumber: Andrian, 2017

Budaya kontemporer yang dirayakan bangsa ini juga tidak dapat dilepaskan dengan budaya Barat. Simulakra yang tertampakkan dalam Hobi Model Kit perang dunia kedua teater eropa adalah ungkapan pengadopsian bentuk-bentuk kebudayaan. Menjadi salah satu wujud ekspresi hiperealitas visual yang terbangun atas figur-figur aksi yang dipadukan dengan imajinasi. Karakteristik Hobi Model Kit mengacu pada imajinasi Barat sebagai simulasi peperangan yang pernah dialami oleh negara Barat. Karakteristik semacam ini di Indonesia menjadi sangat populer dan digemari oleh konsumen yang memiliki kecenderungan menyukai imajinasi dunia ketentaraan dan peperangan. Hobi Model Kit dianggap mewedahi ekspresi imajinasi pada kegagahan dan maskulinitas jiwa patriotisme.

Rekam jejak wujud hibriditas antara Timur dan Barat yang mengambil bentuk simulakra telah



banyak muncul mewarnai budaya di Indonesia. Kita dapat mengenali dalam bentuk film, foto, animasi, fashion, gaya hidup...dan lain-lain. Di dalam permainan Hobi Model Kit perang dunia kedua teater eropa, karakter-karakter hibrid yang mengambil bentuk simulakra teridentifikasi dari:

- a) Hobi Model Kit adalah sesuatu yang kontras sebab dari perspektif orang Indonesia konservatif, orang dewasa tidak identik dengan permainan, namun dengan aktivitas pada tuntutan pemenuhan kebutuhan hidup. Hobi Model Kit menciptakan peluang memperoleh kesenangan dan penghasilan sebagaimana wacana bermain dalam bekerja dan mainan adalah objek yang mendatangkan pemasukan, yakni ketika hasil rakitan dan simulakranya mendatangkan keuntungan finansial.
- b) Pemain Hobi Model Kit merasakan dan berimajinasi seolah-olah mempunyai riwayat perang eropa dan memenangkannya. Padahal hanya tentara Sekutu yang diberi kesempatan merasakan menjadi berkuasa dan menang atas tentara Nazi Jerman. Sejarah adalah milik pemenang perang, namun dalam permainan Hobi Model Kit, pemain dari latar belakang historis apapun dengan simulakranya bisa merasakan menjadi pemenang dan membentuk aneka sejarah perang. Jika dalam perang diperlukan gabungan kekuatan Sekutu untuk mengalahkan Nazi Jerman, maka dalam simulakra Hobi Model Kit, pemain diciptakan seolah menjadi bagian dari kelompok Sekutu.
- c) Pemenang tidak harus kelompok Sekutu, sebab ada juga orang-orang yang mengapresiasi dan memuja figur karakteristik *villain* atau musuh. Terlebih lagi, tampilan karakteristik Nazi Jerman sangat memukau. Perang-perangan dalam Hobi Model Kit menjadi 'kesempatan' yang ditawarkan Barat agar siapapun bisa mencecap rasa perang eropa sekaligus menjadi pemenang walaupun ia berasal dari kelompok *villain* atau pihak yang ditaklukan. Sebab semua perakit permainan itu bisa

mencecap rasa menjadi pemenang perang, walau sekedar dalam permainan perang. Hobi Model Kit adalah permainan yang sama sekali tidak menciptakan *setting* tentang peperangan di Indonesia, oleh karenanya bagi orang Indonesia, permainan ini menjadi ungkapan mimikri tentang fantasi peperangan dalam historis Barat. Fantasi dalam wujud ahistoris.

- d) Hobi Model Kit menjadi salah satu objek pencarian jejak dan rasa menjadi Barat dalam kebutuhan imajinasi maupun fantasi Timur sebagai masyarakat poskolonial yang tidak pernah terpuaskan. Barat selalu menyediakan objek-objek pemuas kebutuhan hibrid Timur dalam upayanya menjadi Barat. Di sisi lain, Barat memperoleh keuntungan dari upaya-upaya komodifikasi yang diciptakannya, sehingga memunculkan fetitisme komoditas. Timur akan terus menerus menikmati fetis yang diproduksi oleh Barat dalam aneka rupa permainan perang-perangan *next level*. Barat akan terus menerus menciptakan kebutuhan serta menjaga ketergantungan Timur pada fetis rasa Barat dalam rupa berbagai simulakra hibriditas tanpa batas untuk multi kepentingan dan tujuan. Perwujudan Hobi Model Kit beserta diorama yang dihasilkan oleh pemain orang Indonesia adalah upaya 'peniruan' cara pandang (baca: fantasi) Barat. Dapat dimaknai bahwa imajinasi dan fantasi Timur sangat bergantung pada Barat. Timur hanya mampu meniru dan memodifikasi imaji dan fantasi Barat. Namun semakin meniru menjadi Barat, Timur semakin sadar bahwa dirinya bukan Barat. Ia hanya mampu meniru dengan ekspresi-ekspresi mimikri yang meleset, yang justeru menciptakan mimikri mengolok.

### 5. Simpulan: menjadi parodi perayaan inferioritas 'jaman now'

Kegemaran akan Hobi Model Kit adalah fantasi tentang kegagahan dan kedigdayaan Barat. Objek yang dimaknai sebagai 'contoh' dan 'model visualisasi' pada keberhasilan Barat. Rasa menjadi perkasa melalui hibriditas-simulakra dilakukan secara kelompok dalam euforia kelompok perakit dan penggemar model kit pada masa kini menjadi bentuk negoisasi kapitalisme antara mantan kolonial terhadap mantan koloninya, dimana keduanya tidak lagi

melestarikan status masa lalu sebagai penjajah dan terjajah. Hibriditas didalam simulakra sebagai 'ruang liminalitas' pada masa kini dalam Hobi Model Kit adalah eforia relasi dan resistensi milik Barat dan Timur pada masa kini. Di dalamnya kedua pihak itu saling menikmati peran dan identitas hibrid yang diciptakannya. Menjadi semacam cara pandang baru dalam relasi antara mantan penjajah dan mantan terjajah. Kenikmatan permainan perang-perangan dalam aktivitas penggunaan replika model kit menjadi ungkapan bentuk mimikri mokeri, sebab simulakra yang tercipta justeru menjadi peniruan yang tidak sempurna yang malah mengolok-olok (mokeri). Hal ini dimaknai sebagai bentuk resistensi Timur dan Barat yang terjadi dalam ruang liminalitas poskolonialisme kontemporer. Pada Gambar 5 diatas, digambarkan konsep dalam poskolonialisme yang beroperasi menggunakan strategi hibriditas (penggabungan berbagai unsur), mimikri (peniruan-peniruan) dan memunculkan mimikri-mokeri (peniruan yang mengolok). Ruang Ketiga adalah bentuk operasionalisasi lokasi budaya poskolonialitas yang menghasilkan representasi dan artikulasi antara sang kolonial dengan sang koloni dalam relasi epistemologis maupun praksisnya. Permainan Hobi Model Kit adalah ekspresi 'puncak' hibriditas dalam simulakra Timur atas Barat. Hibriditas Timur dalam simulakra Hobi Model Kit adalah hasil modifikasi dan penambahan unsur-unsur berdasarkan pemahaman yang tidak terlepas dari lokalitasnya. Relasi hibriditas dalam simulakra yang demikian justeru menjadi mokeri (parodi) karena Timur tidak sepenuhnya mampu meniru Barat. Semakin menjadi Barat, maka semakin sadar Timur bahwa dirinya bukan Barat. Hibriditas dalam simulakra perang dunia kedua teater eropa menjadi ekspresi inferioritas laten Timur yang secara tidak sadar terlestarikan dan terekspresikan ke berbagai media sebagai kanal budaya kontemporer. Oleh karenanya Hobi Model Kit menjadi salah satu ekspresi dalam ruang-ruang liminalitas poskolonialitas pada *jaman now*.

## 6. Pustaka

- Baudrillard, J. P. *Masyarakat Konsumsi*. Yogyakarta: Kreasi Wacana. 2011
- Bhabha, Homi K, *The Location of Culture*, London dan New York: Routledge Taylor & Francis e-Library, 1994.
- Dikovitskaya, Margaret. *Visual Culture: The Study of the Visual After the Cultural Turn*. Cambridge, MA: MIT Press, 2006.
- Mirzoeff, Nicholas, *What Is Visual Culture*, Routledge, New York, 2009.
- \_\_\_\_\_, *An Introduction to Visual Culture*, Routledge, New York, 2005.
- Rose, Gillian. *Visual Methodologies*, Sage Publications, London. 2006.
- Sachari, Agus., 2007, Budaya Visual Indonesia [online], ([http://books.google.co.id/books?id=PoDl8Fn6GNcC&printsec=frontcover&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](http://books.google.co.id/books?id=PoDl8Fn6GNcC&printsec=frontcover&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false), diakses pada 9 April 2015).
- Smith, Marquard, *Visual Culture Studies: Interviews with Key Thinkers*, SAGE Publishing, Los Angeles, 2008.
- Sturken&Cartwright, *Practices of Looking : An Introduction to Visual Culture*, Oxford University Press, London, 2004.

## Website

<http://hadiberpikir.blogspot.com/2010/07/simulakra-jean-baudrillard.html>.