

**KEHIDUPAN “IDEAL” DI RUANG SIBER
DALAM NOVEL *KERUMUNAN TERAKHIR*
(The “Ideal” Life in Cyberspace in Novel *Kerumunan Terakhir*)**

Chinintya Suma Ningtyas

Universitas Airlangga Kampus B

Jalan Dharmawangsa, Surabaya, Indonesia

Pos-el: chinintyasuma@gmail.com

(Diterima 27 September 2017; Direvisi 29 April 2018; Ditetapkan 7 Mei 2018)

Abstract

This paper elucidates ‘ideal life’ issue which is undergone by characters in Okky Madasari’s Kerumunan Terakhir (The Last Crowd), which takes two different settings, which are in the digital and the real world. This issue is based on the occurring phenomenon in the novel, where the characters are fond of using social media. It is related to the people who is known as the ‘shy’ people in their daily lives and yet ‘brave’ when it comes to using social media. This becomes the question as to what that triggers the characters to act differently in both worlds and how ideal life is constructed by the characters in the novel. First, researcher determines the simulation process, and then determines the simulacra. Media presents fake space and imitation space which causes a picture of reality to become ‘unreal’. The study shows that technology has become alternative in removing and rewriting the life structure of the characters in the novel to become a simulational place as an image of escape; which is the ideal life and power display as well as truth clarification. Kerumunan Terakhir criticizes the cyber world phenomenon, as it is described as a ‘double-edged sword’. It means that the digital world provides comfort and freedom, but the freedom is bent by confining rules which control the life of the digital world itself.

Keywords: hyperreality, simulation, simulacra, postmodern, cyberspace.

Abstrak

Penelitian ini mengkaji isu kehidupan ideal yang dialami oleh tokoh-tokoh di dalam novel Kerumunan Terakhir yang mengambil dua latar, yakni dunia digital dan dunia nyata. Isu ini didasarkan pada fenomena yang terjadi dalam novel, yaitu tokoh yang gemar menggunakan teknologi internet. Penggambaran karakter masyarakat yang sesungguhnya pemalu, tetapi “berani” di dunia digital dalam novel ini memunculkan pertanyaan, apa yang menyebabkan tindakan tokoh-tokoh di dalam novel begitu berbeda di kedua dunia dan bagaimana kehidupan yang ideal tersebut dikonstruksi oleh karakter-karakter di dalam novel. Pertama, menentukan proses simulasi, kemudian menentukan simulakra. Media menghadirkan ruang semu atau ruang peniruan yang mengakibatkan gambaran realitas menjadi ‘tidak nyata’. Hasil penelitian menunjukkan bahwa teknologi menjadi tempat alternatif dalam menggeser dan mengubah tatanan kehidupan tokoh-tokoh di dalam novel Kerumunan Terakhir menjadi tempat simulasi sebagai citra pelarian diri; yakni kehidupan yang ideal dan tampilan kekuasaan serta pengklaiman kebenaran. Novel ini menunjukkan kritik terhadap fenomena dunia digital yang digambarkan seperti ‘musuh dalam selimut’. Artinya, dunia digital memberikan kenyamanan dan kebebasan, tapi kebebasan tersebut dipatahkan oleh aturan-aturan yang mengontrol kehidupan dunia digital itu sendiri.

Kata-kata kunci: hiperealitas, simulasi, simulakra, postmodern, ruang siber.

DOI: 10.26499/jk.v14i1.503

How to cite: Ningtyas, C.S. (2018). Kehidupan “ideal” di ruang siber dalam novel Kerumunan Terakhir. *Kandai*, 14(1), 131-148 (DOI: 10.26499/jk.v14i1.503)

PENDAHULUAN

Abad 21 merupakan abad di mana kemajuan dari percepatan teknologi informasi atau dunia digital sulit diprediksi pada era-era sebelumnya. Evolusi yang terjadi di bidang teknologi digital tidak hanya memunculkan media baru tetapi juga berbagai macam perubahan yang terjadi di dalam aspek kehidupan manusia, seperti komunikasi maupun interaksi. Lenhart, Purcell, Smith, dan Zickuhr (2010) mengatakan bahwa kehadiran dunia digital membuat masyarakat lebih mengedepankan gaya hidup yang bersifat terbuka, bebas, serba cepat, dan instan. Gaya hidup demikian mengarah pada tren penggunaan teknologi secara massif. Dominasi tren tersebut dapat ditilik melalui karya sastra yang menggambarkan peristiwa yang terjadi pada masyarakat saat ini. Salah satu novel yang membahas manusia dan teknologi adalah novel karangan Okky Madasari yang berjudul *Kerumunan Terakhir*. Novel ini menampilkan tokoh-tokohnya dalam menyikapi perkembangan jaman dengan menggunakan teknologi yang secara perlahan tapi pasti mengubah kehidupan mereka. Tokoh-tokoh di dalam novel digambarkan sebagai pengguna berbagai alat teknologi yang menonjolkan fenomena teknologi yang mengubah kehidupan manusia, contohnya seperti bagaimana tokoh-tokoh di dalam novel mengungkapkan pendapat mereka melalui forum-forum daring seperti media sosial.

Novel *Kerumunan Terakhir* seolah menyiratkan adanya kecenderungan tokoh-tokoh di dalamnya yang berperilaku tidak konsisten dalam menggunakan media sosial. Dalam komunikasi sehari-hari mereka cenderung ‘pasif’ atau ‘pemalu’ dan kurang berani berterus-terang, tetapi lewat daring mereka mampu

mengeluarkan pendapat dengan blak-blakan, dan bahkan seringkali tak segan untuk saling menghujat. ‘Keberanian’ yang ditampilkan di dunia digital tersebut kurang ditunjukkan dalam kehidupan sehari-hari.

Persoalan tokoh-tokoh yang seolah memiliki karakter ‘pemalu’ tersebut menjadi menarik untuk ditelaah karena masyarakat Indonesia dikenal sebagai masyarakat yang pemalu, tetapi di dunia digital mereka dikenal sebagai masyarakat yang cakap serta aktif dalam menyuarakan pendapatnya. Contohnya, tokoh Jayanegara, Maera, *Noname*, dan Karin menunjukkan pribadi yang pemalu di dunia nyata, tetapi ketika berada di dunia digital mereka menampilkan diri mereka sebagai individu-individu yang pemberani. Jayanegara (identitas nyata di dunia nyata) memiliki akun media sosial dengan nama @Matajaya, Maera memiliki akun @Maerasari, Noname dengan nama akun @Akdewa, dan Karin dengan akun @Kara atau @Bungabuana.

Perbedaan karakter tokoh-tokoh di dalam novel menampilkan antara masyarakat yang ‘pemalu’ di dunia nyata dengan masyarakat yang ‘pemberani’ di dunia digital yang kemudian menghadirkan ketidaksesuaian atau kondisi identitas yang kontras yang berlangsung secara bersamaan dalam dua ruang yang berbeda. Contoh ilustrasi yang ditampilkan oleh tokoh-tokoh di dalam novel, sebagai perwakilan cerminan masyarakat Indonesia di dunia ‘nyata’ dan masyarakat Indonesia di dunia digital telah menandai adanya jurang pemisah yang signifikan. Perbedaan karakter yang demikian dapat terjadi karena saat ini masyarakat tengah memasuki era digital dengan media memiliki kekuatan dominan dalam memengaruhi setiap dimensi kehidupan manusia (Prabowo, 2012). Media pada era digital bersifat tidak terduga dan

dapat menghadirkan realitas yang kompleks, yakni realitas yang dibentuk dari penciptaan model-model kenyataan yang tanpa asal usul atau realitas hiperreal (Slouka, 1999).

Berkaitan dengan media yang menghadirkan realitas yang kompleks, dunia digital secara tidak langsung menyalurkan ruang bagi tokoh-tokoh tersebut untuk membentuk identitasnya (McLuhan, 1994). Perbedaan karakter tersebut dapat memberikan pertanyaan apakah identitas yang hadir secara bersamaan dalam dua medium yang berbeda dapat memberikan signifikansi terhadap identitas tokoh-tokoh di dunia nyata dan di dunia digital. Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat Hall (1996) bahwa identitas bersifat cair, selalu mengalir, dan menyesuaikan tempat di manapun tokoh-tokoh berada seolah perlu dibuktikan. Dengan realitas yang dialami oleh tokoh-tokoh di dunia digital, hal itu dapat menjadi strategi dalam membentuk dan merepresentasikan identitas. Identitas yang dimiliki tokoh-tokoh dapat berubah karena identitas bersifat tidak tetap dan dapat berubah tergantung dari proses yang dialami dan disikapi oleh masing-masing individu.

Media sosial berfungsi untuk menghimpun perspektif citra diri dan orang lain. Fungsi ini digunakan oleh tokoh Jayanegara dan tokoh-tokoh lain dalam novel yang memiliki karakter yang berbeda-beda dan berhasil membuat diri mereka terpecah. Cerita menunjukkan bagaimana tokoh-tokoh dalam novel menampilkan eksistensi akun-akun dengan beberapa nama yang berbeda di dunia digital. Akun-akun tersebut bertindak seolah dunia daring tersebut merupakan kenyataan yang benar-benar ada dan eksistensi kehadiran mereka benar-benar hidup.

Novel *Kerumunan Terakhir* menunjukkan kecenderungan ruang

gerak tokoh-tokohnya dalam menyikapi 'diri' di lingkungan nyata dan 'diri' di lingkungan dunia digital. Sebagaimana yang dilakukan tokoh-tokoh di dalam novel ini dengan kehidupan mereka di media sosial, tindakan yang mereka lakukan direpresentasikan dengan ilustrasi sekumpulan orang yang sedang berkumpul dan berkerumun. Tokoh-tokoh di dalam novel juga dapat merasakan emosi kebahagiaan atau kebencian di dalam dunia digital. Tindakan tersebut menunjukkan seolah-olah realitas yang dihadapi oleh tokoh-tokoh tersebut mengalami dinamika dengan realitas yang mereka alami, terlepas apakah sebuah realitas itu merupakan realitas yang 'benar-benar nyata' atau realitas yang tidak nyata tapi seolah 'menjadi realitas yang nyata'.

Penelitian yang menyikapi antara realitas yang tidak nyata tapi seolah menjadi realitas yang nyata. Model penelitian demikian ditemukan dalam beberapa publikasi ilmiah. Hasan Aboetalebi dan Niazi (2015), misalnya, melalui penelitiannya menyimpulkan bahwa teknologi dapat mengubah karakter budaya masyarakat yang dikonstruksi melalui proses simulasi yang digunakan dengan tujuan untuk memperoleh ekstasi dan keamanan. Realitas tersebut menjadi pelarian untuk mengonstruksi dunia yang ideal dan proses simulasi juga dapat meleburkan realitas, yang kemudian menghasilkan dan menciptakan realitas model baru, contohnya konstruksi *theme park* yang digunakan untuk kembali ke momen Inggris jaman lama dan menghilangkan realitas Inggris jaman sekarang.

Novel *Kerumunan Terakhir* juga pernah diteliti dengan berbagai perspektif. Rio Devilito, Nugraheni Wardani, dan Kundharu Saddhono (2017) melakukan penelitian yang mengungkapkan fakta bahwa meskipun perkembangan teknologi berhasil

membawa perubahan secara signifikan di dalam aspek kehidupan manusia, perubahan tersebut tetap melahirkan konflik di lingkungan masyarakat. Namun, novel tersebut tidak hanya memaparkan timbulnya konflik semata, novel *Kerumunan Terakhir* juga moral didaktik yang diharapkan dapat dimaknai oleh pembacanya.

Refleksi novel sebagai cerminan kehidupan masyarakat saat ini menunjukkan adanya perkembangan kritik karya sastra secara modern dan alami karena tuntutan perkembangan global (Santosa, 2017). Salah satunya adalah Novel *Kerumunan Terakhir* yang menghadirkan dominasi budaya digital. Budaya tersebut yang telah merasuk dalam kehidupan masyarakat Indonesia. Novel yang menyajikan ketidaksesuaian antara masyarakat Indonesia yang dikenal pemalu di dunia nyata dan masyarakat pemberani di dunia digital telah memasuki babak baru karena individu-individunya diduga mengalami perpecahan di dua medium yang berbeda dan berlangsung pada waktu bersamaan. Peristiwa demikian yang dikatakan oleh Ratna (2007), yaitu bahwa novel merupakan bentuk respon sastra untuk berperan aktif dalam menceritakan kehidupan sosial-budaya masyarakat yang hampir menyerupai kenyataan

Berdasarkan alasan-alasan yang telah dipaparkan di atas, novel ini dianggap menarik untuk diteliti karena kehidupan tokoh-tokoh di dalam novel yang tidak dapat terlepas dengan fenomena penggunaan teknologi. Ketidaksesuaian diri tokoh-tokoh di dalam novel di dua dunia, yaitu dunia digital dan dunia nyata. Permasalahan tersebut dianggap cukup fenomenal dalam intisari kehidupan postmodern. Kehidupan postmodern yang tidak pernah terlepas dari peran media selalu menghadirkan realitas palsu (tidak nyata) namun seolah-olah menjadi

realitas yang nyata (Tiffin, 2001). Peneliti mengaplikasikan teori hiperealitas untuk mengkaji bagaimana realitas yang terjadi pada tokoh-tokoh dalam novel di dunia digital. Pembacaan tersebut ditujukan karena ada perbedaan yang terjadi pada tokoh-tokoh di dunia nyata dan dunia digital. Melalui paparan-paparan tersebut, peneliti menganggap terdapat permasalahan yang menarik untuk dikaji secara mendalam yakni bagaimana kehidupan yang 'ideal' dibentuk dan ditunjukkan di dalam novel *Kerumunan Terakhir*.

LANDASAN TEORI

Hiperealitas

Pemikiran Baudrillard yang merupakan pemikir postmodernisme yang menaruh perhatian besar pada persoalan kebudayaan dalam masyarakat kontemporer yang memusatkan kebudayaan sebagai medan pengkajian. Melalui pilihannya tersebut Baudrillard ingin mengungkapkan transformasi dan pergeseran yang terjadi dalam struktur masyarakat dewasa ini. Salah satu konsep pada masyarakat saat ini bagaimana konsep komunikasi teknologi digital yang merefleksi realitas budaya. Hal ini terjadi Baudrillard melihat perubahan masyarakat yang disebabkan adanya diskontinuitas budaya dalam realitas masyarakat dari ranah budaya. Perkembangan teknologi digital saat ini tetap mampu mereproduksi realitas dan masa lalu. Yang nyata tidak selalu nyata untuk menyelamatkan prinsip realitas sehingga muncullah realitas baru dengan citra buatan. Penggambaran citra baik namun memiliki arti yang kontradiksi dapat bermakna realitas merupakan hal yang tidak nyata. Hal ini terjadi karena hiperealitas bersembunyi pada hal yang imajiner dan hal yang dapat membedakan antara yang nyata dan

imajiner (Baudrillard, 1983, hlm. 4). Realitas-realitas dibentuk dari determinasi kesadaran yang dicitrakan dari ruang semu atau hiperealitas. Efek tersebut menandai bentuk simulasi atau peniruan yang mengakibatkan gambaran realitas tidak senyata dengan realitas sesungguhnya.

Baudrillard (1983, hlm. 25) mengatakan media massa saat ini menjadi ruang bagi individu untuk membentuk pengenalan dan penunjuk aktivitas dirinya. Baudrillard mengatakan media membentuk pandangan bagi manusia untuk membentuk imajinasi. Imajinasi adalah ruang dan waktu yang memiliki arti bahwa pandangan tersebut tidak benar dan juga tidak salah. Namun, imajinasi ini telah membuat individu percaya yang nyata tetap nyata, meskipun secara fakta yang ada tidaklah selalu benar berdasarkan hipereal dan simulasi.

Simulasi dan simulakra

Melalui tahapan modernitas awal, modernitas, hingga postmodernitas menandai awal sebuah proses simulakrum. Ruang pranata sosial belum memiliki fungsi dan posisi yang jelas kemudian kemunculan revolusi industri yang berakhir pada sistem kekuasaan yang fokus pada media yang dianggap sebagai bagian yang esensial (dalam Sarup, 2011, hlm. 257). Baudrillard (1994, hlm 3) mengatakan terdapat proses yang tidak pernah bersembunyi dibalik kebenaran, namun kebenaran itu sendiri yang bersembunyi pada fakta yang kosong. Konstruksi ini dinamakan simulakra yang tidak merujuk atau tidak melandasi dirinya pada realitas apapun, kecuali pada realitas yang berasal dari dirinya sendiri (1994, hlm. 6). Contohnya bagaimana simulakra membentuk dunia imajinasi yang memperlancar proses simulasi sehingga

individu dapat bermain dalam ilusi dan fantasi. Salah satu bentuk ilusi yang sederhana adalah pada tempat Disneyland. Hal yang imajiner dibuat seakan nyata agar subjek individu percaya bahwa Disneyland adalah salah satu tempat yang benar-benar nyata dan ada. Sehingga berdampak pada kota-kota asli di Amerika bahwa kota tersebut (seolah dan terkesan) tidak nyata ketika individu berada di Disneyland. Hal ini memunculkan hiperealitas pada proses simulasi yang menyembunyikan fakta bahwa kota-kota asli tersebut sudah tidak nyata lagi (1994, hlm. 10). Ruang realitas merupakan cerminan yang membentuk proses reduplikasi dari perulangan yang menimbulkan antara yang duplikasi dan yang asli menjadi kabur, sehingga tidak dapat dikenali lagi mana yang asli dan yang palsu. Proses tersebut terdiri berbagi fragmentasi kehidupan yang berbeda-beda. Fragmentasi merupakan wujud dari citra, tanda, serta kode yang seluk beluknya saling terkait satu dengan lainnya yang berada di dalam dimensi ruang dan waktu yang sama (dalam Piliang, 1998, hlm. 196).

Tahap-tahap simulasi menggantikan realitas yang dikatakan Baudrillard (1983, hlm. 11) sebagai berikut; (1) Tanda sebagai refleksi dari realitas dasar; (2) Ketika tanda tersebut menutupi dan menyekat realitas dasar; (3) Ketika tanda menutupi ketiadaan realitas dasar; (4) Ketika tanda tidak memiliki hubungan sama sekali dengan realitas. Baudrillard (1994, hlm. 4) mengatakan jika terjebak pada simulasi, individu tidak dapat membedakan antara yang benar atau salah dan yang fakta atau yang imajiner, dengan kata lain individu terjebak dalam permainan Ilusi yang dikenal sebagai hal yang tidak mungkin tidak terjadi karena kenyataan adalah hal yang tidak akan terjadi lagi (1994, hlm. 15). Dalam

pengaplikasiannya kenyataan bukan 'seakan-akan seperti kamu berada di sana' tanpa suatu jarak yang memberi ruang untuk memiliki perspektif dengan cara memandang kenyataan menjadi nyata. Kenyataan tersebut bermain sebagai simulasi yang menunjukkan hal yang nyata menjadi hiperealitas. Melalui proses simulasi telah melahirkan sebuah kebenaran yang manipulatif yang mengontrol sensor diri individu (1994, hlm. 21). Pada dunia simulasi segala hal berada di dalam kategori yang dihidupkan kembali di bawah bantuan yang nyata sehingga dikatakan sebagai halusinasi kenyataan (1983, hlm. 7). Simulasi dikonstruksi oleh model-model yang nyaris mendekati fakta dan model tersebut tampil mendahului fakta yang seluk beluknya saling memiliki keterkaitan bersama dengan model-model yang diproduksi. Simulasi tidak memiliki kaitan dengan salur sejarah, teritori, sebuah acuan, ataupun subtansi. Simulasi adalah era yang dibangun oleh model-model realitas tanpa memiliki asal-usul, sebuah dunia hiperreal yang wilayahnya tidak lagi hadir sebelum peta. Sebaliknya, petalah yang membentuk teritori (1983, hlm. 32).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini mendeskripsikan kecenderungan tokoh-tokoh dalam novel *Kerumunan Terakhir* yang berperilaku tidak konsisten dalam menggunakan media sosial. Peneliti menganalisis bagaimana terjadinya konstruksi simulasi guna menunjukkan simulakra. Analisis tersebut dapat menunjukkan simulasi dan simulakra adalah hal yang saling terhubung dan berkaitan. Tanda-tanda yang dimaksud diambil dari kata-kata atau kalimat yang menunjukkan respon individu dalam menghadapi urgensi antara realitas yang nyata dan tidak nyata di dalam ruang *siber*.

PEMBAHASAN

Sinopsis Novel *Kerumunan Terakhir*

Novel ini yang menceritakan seorang tokoh bernama Jayanegara. Ia adalah seorang pemuda yang dibesarkan di sebuah desa yang jauh dari riuh dan riang kota. Ia dilatih dan diajari arti hidup oleh si mbah sejak kecil melalui arti hidup dengan cara membaca dan bersahabat dengan alam. Jayanegara menjadi seorang yang mandiri secara akal tetapi tidak secara pikiran. Ia kembali ke rumah ibu dan bapaknya setelah lebih dari lama tinggal bersama Simbah di bawah gunung tempat ia tinggal. Konflik mulai dibangun dalam novel ini ketika Jayanegara sudah mulai paham akan warna hidup. Ia mulai melihat apa yang harus dilihat dan mengerti apa yang harus dipahami. Jayanegara mengembara mengikuti arus yang membawanya pada sebuah dunia baru melalui kekasihnya, Maera. Dengan rasa kesepian dan kegalauan yang selalu mengalahkannya, ia menelanjangi jalanan hingga tiba di Jakarta, kota impian kekasihnya sejak setelah lulus kuliah di kota kelahirannya. Ia menyerah pada kegelisahan karena tidak tahan dengan kondisi di rumahnya yang hanya membuatnya semakin keruh.

Kemandirian akal yang dimiliki oleh Jayanegara semakin lengkap ketika ia telah berpasangan dengan Maera, gadis sesama Jawa yang rela menyerahkan dirinya walaupun tidak secara total kepadanya. Pertemuan itu mulai melahirkan dirinya melalui jiwa yang lain. Ia menjadi jiwa yang merdeka walaupun jiwa yang sebenarnya masih terombang-ambing di antara kerumunan pikirannya. Ia lahir kembali dan melahirkan nama dan jiwa baru dalam dunia yang baru ia singgahi dan ingin bermukim di dalamnya, yaitu dunia maya yang ia pakai sebagai dunia nyata

kedua. Ia melahirkan jiwa baru dan diberi nama Matajaya. Matajaya yang lahir berusaha menenggelamkan Jayanegara yang dianggap kurang berguna hidupnya. Ia mulai merangkak dan berjalan di dunia baru tersebut dan berpapasan dengan beragam wajah dan karakter. Petualangannya dalam dunia baru membawanya menjadi seorang yang dipuja. Tidak hanya itu, Matajaya memiliki titisan Jayanegara dalam beberapa hal di antaranya dalam hal syahwat.

Tokoh maya Jayanegara adalah kendaraan untuk berpetualang dunia baru bagi. Matajaya adalah alat untuk melatih dan memuaskan diri dengan beragam situs yang ia jelajahi. Kemenangan dan kekalahan adalah bumbu dalam petualangan Matajaya. Ia mengembara dari satu jalan ke jalan lain guna untuk menuntaskan otoriter bapaknya yang telah mengekangnya sekian lama dengan sifatnya yang ia anggap tidak bermoral. Ia memiliki tujuan lain selain menelusuri kesunyian dan keriuhan pada kerumunan yang terdapat dalam dunia barunya. Ia akhirnya harus kalah dan mengalah sejenak pada kerumunan yang membawanya bertemu kembali pada sosok yang ia anggap telah menjadikannya seperti sekarang. Dengan hati yang nanar ia terima kekalahan sementara tersebut dengan perasaan yang bergolak. Dan ia akan membalasnya pada lain hari, pikirnya. Benar saja, setelah ia mengubur Matajaya dalam ingatan dan kembali menjadi Jayanegara dengan kekealahannya ia kembali mencari ide untuk mengalahkan dan menghukum bapaknya. Hal itu ia lakukan dengan memasang ibunya sebagai benteng pertahanan terakhir yang akhirnya berhasil namun, benteng lain yang telah ia bangun perlahan runtuh, yaitu kekalahan Maera pada sebuah pertemuan

dengan tokoh Akardewa dalam novel ini. (Kholis, 2016)

Gejala budaya digital melalui dunia siber

Dunia siber diketahui sebagai lingkungan multidimensional yang terhubung dan diciptakan dari elektronik komputer (*cyberspace*, 1998, hlm. 5). Dunia siber merupakan produk budaya digital yang membantu manusia untuk saling bertukar komunikasi dan informasi. Melalui media tersebut dapat dikatakan bahwa dunia siber menjadi media yang esensial bagi kehidupan individu. Hal ini terjadi karena melalui media tersebut individu dapat berinteraksi dengan individu lainnya. Pertama, dominasi e-mail yang menandai bahwa e-mail bukan hanya sebagai alat, tetapi ia juga memiliki fungsi komunikasi yang didukung oleh keberadaan teknologi modern. E-mail menjadi salah satu medium yang mendukung individu untuk saling berhubungan dengan individu lain melalui jaringan internet, hal ini menunjukkan tanpa presensi langsung yang berasal dari wujud fisik individu itu sendiri. Kedua, dominasi telepon genggam yang menandai telepon genggam juga memiliki posisi yang signifikan dalam perkembangan kecanggihan teknologi. Selain menjadi sebuah alat, telepon genggam juga menjadi sebuah pengikat bagi manusia untuk tidak pernah lepas dari alat tersebut. Hal ini ditunjukkan bagaimana Jayanegara menggunakan telepon genggam untuk berkomunikasi, salah satunya ketika ia meminta uang saku kepada ayahnya dan bertukar kabar dengan ibunya. Melalui teknologi, individu dapat mewakili presensi berinteraksi tanpa menghadirkan wujud real fisiknya, seperti ketika mereka melakukan komunikasi melalui media

tersebut individu dapat membayangkan diri mereka sebagai individu yang real atau sebagai individu yang virtual. Siapa yang real dan siapa yang virtual tergantung dari imajinasi masing-masing individu. Hal ini terjadi karena percakapan di dalam internet yang sangat natural tanpa adanya presensi face-to-face individu (Tiffin, 2001, hlm. 31).

Simulasi kehidupan yang ‘ideal’ dalam dunia digital

Perkembangan teknologi telah membawa banyak inovasi-inovasi yang membantu dan merubah masyarakat dalam mengakomodasi atau melakukan pekerjaan dan masalah-masalah yang mereka hadapi. Di dalam novel ini, teknologi membantu dan menawarkan realitas yang dibentuk melalui media sosial. Media sosial sebagai produk kemutahiran teknologi yang disajikan di dalam novel. Produk tersebut berbentuk aplikasi yang fungsinya dapat membuat masyarakat menciptakan diri mereka menjadi diri mereka sendiri atau menjadi orang lain. Penciptaan diri yang terjadi di dalam dunia siber berlandaskan dari unggahan-unggahan tulisan para individu-individu yang menggunakan media sosial.

Hal ini dibuktikan pada apa yang dilakukan tokoh-tokoh di dalam novel *Kerumunan Terakhir*. Tokoh-tokoh di dalam novel membuat akun di media sosial yang dikenal sebagai *username*. Melalui *username*, tokoh-tokoh tersebut dapat melakukan unggahan tulisan-tulisan, hal ini terjadi karena tulisan-tulisan tersebut dapat menunjukkan gambaran diri mereka masing-masing yang dapat mengimplikasi maksud dan tujuan tokoh tersebut untuk menciptakan diri mereka dikenal oleh masyarakat di media sosial. *Username* sendiri dimanfaatkan untuk membangun ‘diri’

yang baru oleh tokoh-tokoh tersebut, seperti Jayanegara melalui akun @Matajaya. Sebagai contoh sebelum membuat akun @Matajaya, Jayanegara bukan pribadi yang pandai bergaul dan memiliki teman sepermainan di dunia nyata, di keseluruhan cerita satu-satunya teman yang ia miliki hanya kekasihnya Maera. Setelah membuat akun @Matajaya, Jayanegara mendapatkan keberanian dan kepercayaan diri untuk berkenalan dan berteman pada kerumunan orang (Madasari, 2015, hlm. 92), dan dari media sosial tersebut ia mendapatkan pengalaman memiliki teman-teman yang hanya ada di dunia digital. Salah satunya ketika Jayanegara mengenal @Akdewa. Jayanegara secara pribadi mengagumi Akun @Akdewa karena kata-kata yang diucapkan mengunggah pemikirannya untuk menjadi seperti @Akdewa, sesuai kutipan berikut ini, “Jika puis telah membuatku tergetar dan terangsang, setiap yang dikatakan @Akdewa selalu membuat dadaku berkobar.” (Madasari, 2015, hlm. 105). Dalam kutipan tersebut menunjukkan jika Jayanegara mengagumi apa yang dikatakan @Akdewa. Tulisan-tulisan @Akdewa berhasil membuatnya merasakan semangat yang membara. Melalui pengalaman tersebut menunjukkan adanya sensasi yang dirasakan Jayanegara untuk mencari cara agar dirinya mendapatkan perhatian @Akdewa. Hal ini terungkap pada kutipan berikut,

“Di tengah lautan suara manusia, aku harus mencari cara agar suaraku di dengar oleh @Akdewa. Aku mau dilihat dan didengar oleh @Matadewa. Begitu dahsyatnya rasa kagum hingga bisa membuat seseorang yang pemalu dan pemalas seperti aku bisa melakukan usaha

luar biasa seperti itu". (Madasari, 2015, hlm. 107).

Pada kutipan di atas dapat menandai bahwa Jayanegara memiliki keinginan untuk menjadi pusat perhatian dan keberadaannya diakui oleh @Akardewa yang dikenal sebagai orang yang berpengaruh di dunia digital. Rasa kagum yang dimiliki oleh Jayanegara membuat dirinya memberontak untuk melakukan tindakan yang tidak pernah ia lakukan di dunia nyata.

Tokoh kedua Maera menunjukkan pribadi yang lambat laun terpesona akan kecanggihan teknologi, hal ini diwujudkan bagaimana ia merasa dihargai ketika orang-orang memberikan perhatian terhadap tulisannya di media sosial. Tulisannya yang dianggap 'berani' karena ia membicarakan topik yang dianggap 'tabu'. Tulisannya mendapatkan apresiasi sehingga akun @Maerasari mendapat popularitas, selain itu kedekatannya dengan akun populer @Akardewa menjadi tambahan prestis bagi popularitasnya di dunia digital. Dengan berinteraksi dengan @Akardewa (Madasari, 2015, hlm. 223). Dengan banyaknya orang yang memberi like dan menyebarkan ulang tulisannya, Maera merasakan mendapatkan kepuasan yang menempatkan dirinya dalam posisi yang memiliki kekuasaan. Hal ini dapat dilihat melalui kutipan berikut;

"Lihat! Lihat ini!" Ia menyodorkan HP-nya padaku.

"Itu tulisan pertamaku di Facebook. Lihat lebih dari 500 orang langsung memberikan tanda jempol, lebih dari 50 orang menyebarkan ulang tulisan ini. Lihat ini.... Ini sudah diretweet lebih dari 100 kali dan masih terus bertumbuh." (Madasari, 2015, hlm 225).

Melalui kutipan di atas dapat dilihat bagaimana Maera merasa dihargai dengan cara tulisan yang ia tulis diberi jempol, disebarkan ulang, atau bahkan di-retweet oleh orang lain. Melalui tindakannya tersebut dapat dikatakan seseorang yang populer adalah individu yang memiliki pengikut yang banyak, pengikut ini merupakan simbol kekuatan dan kekuasaan individu di media sosial. Dengan banyaknya like atau dilihat orang-orang di media sosial maka individu tersebut memiliki kekuasaan.

Tokoh ketiga yakni @Akardewa merupakan tokoh yang dianggap berpengaruh di media sosial karena banyaknya pengikut yang mengikutinya di media sosial. kekuatan mobilisasi @Akardewa juga ditampilkan ketika ia membantu kasus Juwi yang sedang dalam kasus pencemaran nama baik sekolah, @Akardewa membantu @Matajaya dengan gaya khas @Akardewa sesuai pada kutipan berikut; @Akardewa dengan cepat bergerak. Ia berdiri di atas panggung dengan memegang megaphone. Suaranya menggelegar, membuat semuanya mendadak senyap untuk menyimak apa yang dikatakannya.

"Besok kita temani Juwi!"

"Save Juwi. Save Juwi!"

Suara @Akardewa menggaung dan dipantulkan kemana-mana. Dari atas panggung dengan hanya modal kata-kata, ia bangun pasukan. Siapapun yang ada di kotaku akan berkumpul bersama-sama besok, di kantor polisi untuk berdemonstrasi. (Madasari, 2015, hlm. 188).

Kutipan di atas seolah memberikan legitimasi kekuatan kepada @Akardewa dalam memobilisasi orang-orang untuk bergerak menyelamatkan Juwi. Mobilisasi tersebut disimbolkan dengan

megaphone yang dapat menyerukan ajakannya ke orang-orang untuk mendukung Juwi. Dalam masalah ini dapat ditarik pemahaman jika media sosial menampilkan panggung yang diklaim menjadi pusat perhatian bagi orang-orang yang aktif di dunia digital. Suara-suara di dunia digital seolah menjadi nyata dengan terwujudnya gerakan-gerakan demonstrasi yang nyata dengan mendatangi kantor polisi. Kekuatan @Akardewa di dunia digital seolah tidak dapat diragukan lagi legitimasinya karena @Akardewa merupakan orang yang paling berpengaruh di dunia digital.

Tokoh ke-empat adalah Karin, awalnya ia hanyalah seorang anak kecil yang bermain media sosial. Setelah perkenalannya dengan @Matajaya yang berujung pertemuan mereka di dunia nyata, pertemuan tersebut membuat Karin membuat akun baru yang bernama @Bungabuana untuk membantu membalaskan dendam Jayanegara kepada bapaknya. Karin membuat akun dengan nama @Bungabuana dengan tujuan untuk menyebarkan cerita fiktif tentang kehidupan menyimpang Professor Sukendar, melalui kutipan berikut;

“Aku salah satu korban yang sudah diperdaya oleh Profesor ini.”
Kara memulai terornya.

“Ia terus saja menggodaku. Siapa yang berani menolak ajakan dosennya sendiri? Dia juga sudah bilang cerai dari istrinya dan mau menikahi aku. Ah, ternyata semuanya palsu.” (287).

Melalui akun @Bungabuana, Karin seolah membuat cerita ia adalah korban yang diperdaya oleh Prof Sukendar. Akun @Bungabuana seolah digunakan untuk menyudutkan nama Prof Sukendar dengan cerita yang ia buat. Setelah

menulis cerita tersebut, Karin merasa puas karena berhasil melakukan hal provokatif lainnya di dunia media sosial selain yang ia lakukan di dunia nyata bersama Jayanegara. Tulisan Karin membuahkan hasil yakni menjadi buah bibir masyarakat di dunia digital. Tindakan yang dilakukan oleh @Bungabuana berhasil mengumpulkan massa melalui tulisan provokatifnya dan berhasil membuat sentimen negatif terhadap Prof Sukendar. Prof Sukendar akhirnya mengambil tindakan dengan melaporkan akun @Bungabuana dan @Matajaya sebagai pelaku pencemaran nama baik. Melalui tindakan @Bungabuana dengan menyebarkan tulisan provokatif tersebut telah menandai adanya simbolisasi kekuatan massa yang ditunjukkan melalui tulisan yang viral, semakin viral tulisan yang dibuat maka semakin banyak perhatian yang ditunjukkan kepada masalah tersebut. Dengan kata lain, @Bungabuana memanfaatkan hirarki massa yang banyak untuk menghadapi masalah, massa yang banyak digunakan sebagai senjata menyelesaikan masalah.

Berdasarkan peristiwa-peristiwa di atas dapat menyiratkan bagaimana teknologi dapat menghadirkan presensi kehidupan yang lain, kehidupan yang lain tersebut menurut Bryant (2001, hlm. 140-141) adalah kehidupan yang dipicu oleh adanya presensi yang diciptakan melalui ruang digital. Artinya ruang digital tidak lagi sebagai teknologi yang memiliki fungsi murni sebagai penghubung komunikasi manusia, akan tetapi teknologi juga merujuk pada hadirnya emosi yang memunculkan perasaan yang dirasakan seolah nyata dan adanya kehidupan yang lain yang hadir pada tokoh-tokoh di dalam novel Kerumunan Terakhir. Teknologi berhasil menghadirkan ‘sesuatu yang lain’ yang menurut Whittle (1996, hlm. 7) teknologi menciptakan ruang yang dapat

menunjukkan kehadiran tanpa presensi langsung yang berasal dari wujud fisik individu itu sendiri. Artinya, munculnya wujud yang lain hadir seolah-olah wujudnya hadir secara nyata yang sebagaimana dialami dan dihadapi oleh tokoh-tokoh tersebut.

Ke-empat akun yang dibangun oleh tokoh-tokoh dalam novel di dalam media sosial adalah menunjukkan citra-citra yang dimana mereka ingin melawan sesuatu. Contohnya Jayanegara yang melekat dengan citra perlawanan, citra kebebasan yang ditunjukkan oleh Maera, citra kekuasaan yang digambarkan oleh Noname (@Akardewa) dan citra *playing as a victim* yang diwakilkan oleh Karin. Citra tersebut dibentuk dari individu melalui media sosial. Media sosial seolah menunjukkan urgensi bahwa masyarakat dapat melakukan kebebasan dengan mengunggah tulisan-tulisan. Tulisan-tulisan tersebut menjadi penanda maksud 'tertentu' atau maksud yang hendak disampaikan secara tersirat dari tokoh-tokoh. Salah satunya menunjukkan 'citra' tokoh-tokoh tersebut. Hal ini mengimplikasikan bagaimana media sosial dapat membangun citra dan citra tersebut seolah menjadi representasi tokoh-tokoh di dunia digital.

Akun-akun *username* menjadi aktor utama di dalam cerita, akan tetapi tokoh-tokoh di dalam novel seolah terjebak akan (batas atau tak terbatas) antara diri yang asli dengan diri buatan melalui akun-akunnya, sehingga akun-akun buaatannya menjadi sebuah ilustrasi kehidupan mereka di media sosial. Akun-akun tersebut seolah bergerak dan berperilaku secara nyata layaknya memiliki kehidupan yang benar-benar nyata, dalam konteks ini dapat dikatakan kehidupan yang seolah nyata dikaburkan dan diganti dengan kehidupan akun-akun yang bernyawa sebagai praktik masyarakat di dunia

digital. Praktik tersebut menunjukkan adanya proses yang direpresentasikan oleh data grafik computer, yang kemudian data grafik tersebut terhubung oleh pemikiran manusia. Manusia kemudian mengolah data tersebut dan menginterpretasikannya sendiri (Bryant, 2001, hlm. 139).

Interpretasi yang ditunjukkan oleh tokoh-tokoh sesuai dengan perkataan Baudrillard bahwa individu memasuki tahapan pertama hiperealitas, yakni sebuah refleksi dari realitas yang dibangun melalui media sosial (1994, hlm. 6). Media sosial berperan sebagai produk yang memproduksi citra individu menjadi tokoh dan pribadi yang lain dan baru. Selain itu melalui tokoh-tokoh tersebut menunjukkan jati diri yang sebagian besar berbeda dari diri mereka yang sebenarnya. Media sosial seolah dibentuk menjadi imitasi realitas kehidupan tokoh-tokoh melalui unggahan dari tulisan-tulisan tokoh tersebut untuk mewakili ekspresi tokoh-tokoh tersebut melalui akun media sosialnya. Dengan kata lain, media sosial membawa perubahan drastis yang menawarkan nama baru di dalam kehidupan tokohnya.

Dominasi media sosial di dalam novel menunjukkan media sosial tidak terlihat sebagai label produk teknologi saja, akan tetapi media sosial berubah menjadi sebuah wadah 'pelarian' diri individu, namun di sisi lain media sosial juga menambah permasalahan baru bagi individu itu sendiri. Hal ini ditunjukkan bagaimana ketergantungan akan media sosial dapat membuat individu menggambarkan imej keberadaan 'tuhan' pada media sosial itu sendiri. Individu-individu tersebut berpikir kehidupan dan kehadirannya yang penuh di media sosial merupakan kebutuhan mereka yang paling utama. Kebutuhan akan media sosial dapat dikatakan

sebagai keberhasilan media dalam mempengaruhi individu.

Media sosial menjadi simbol penanda keberadaan mereka menjadi dihargai dan diketahui bahwa mereka 'ada'. Selain itu media sosial dapat menjadi produk yang menghasilkan pengalaman bagi tokoh-tokoh di dalam novel, namun pengalaman tersebut dirasakan oleh mereka melalui akun-akun buatan mereka. Akun-akun tersebut memunculkan gambaran ilustratif yang mereka buat melalui teknologi sehingga mengakibatkan adanya tumpang tindih antara realitas yang nyata dengan realitas imajinatif. Dengan kata lain media sosial telah berhasil menutupi fungsi teknologi yang sebenarnya, hal ini sesuai dengan apa yang dikatakan Baudrillard (1983, hlm. 11) bahwa tanda (media sosial) berhasil menutupi keberadaan realitas dasar. Selain itu juga kedudukan media sosial menjadi sesuatu yang rawan karena individu menjadikan diri mereka budak untuk mengagungkan keberadaan media sosial.

Kecanggihan teknologi yang seperti ini telah menandai karakteristik masyarakat postmodern yang ditunjukkan dengan meledaknya media digital sebagai salah satu konsekuensi budaya (Feathestone, 1988, hlm. 22). Peran teknologi berhasil membuat individu mengalami halusinasi, sebagaimana yang dikatakan oleh Gibson (1995, hlm. 67) teknologi dapat

menciptakan emosi-emosi sesaat (seperti kesenangan) atau keinginan yang berasal dari halusinasi penggunaannya. Tokoh-tokoh di dalam novel *Kerumunan Terakhir* mengalami halusinasi yang dapat menciptakan realitas yang lain, yang dapat dikatakan sebagai 'surga' ideal bagi individu. Individu dapat menciptakan realitas yang berasal secara tidak langsung tercipta dari imajinasi indera manusia sendiri yang berhasil memunculkan kehidupan-kehidupan tokoh yang seolah benar-benar hadir dan berinteraksi secara bertatap muka atau face-to-face. Seperti apa yang dikatakan oleh Whittle (1996, hlm. 7) sebelumnya, model pengalaman tersebut dirasakan dan dilihat oleh Jayanegara dkk menandai bahwa media sosial berorientasi dapat berperilaku dan berpikir layaknya manusia yang presensinya menjadi peniru interaksi individu-individu di dunia nyata.

Hiperealitas pertama yang terjadi di dalam novel adalah bagaimana dunia di dalam media sosial dianggap sebagai dunia yang ideal bagi tokoh-tokoh di dalam novel. Hal ini dapat ditunjukkan bagaimana media sosial menjadi produk untuk menciptakan diri yang baru bagi individu-individu pengguna media sosial. Melalui bagan di bawah ini penelliti menunjukkan tokoh-tokoh membentuk citra diri mereka yang berbeda antara diri mereka di dunia nyata dan di dunia media sosial;

Tabel 1
Nama dan Citra Tokoh-Tokoh

No.	Nama dan Citra di Kehidupan Nyata		Nama dan Citra di Kehidupan Media Sosial	
	1	Jayanegara	Bukan orang pemberani, pengangguran, tidak memiliki mimpi.	@Matajaya
2	Maera	Naif, tidak memiliki teman selain kekasihnya, Jayanegara.	@Maerasari	Pemberani, terbuka, bebas dalam diskusi seksualitas.

3	<i>Noname</i>	Bukan siapa-siapa, tinggal di pedesaan terpencil dengan rumah hampir rapuh.	@A kardewa	Orang yang populer, memiliki massa, dikagumi banyak orang.
4	Karin	Gadis berumur 17.	@Bungabuana	Mahasiswa, korban Professor Sukendar

Berdasarkan bagan di atas, peneliti melihat adanya gap yang nyata antara tokoh-tokoh novel *Kerumunan Terakhir* di kehidupan nyata dan kehidupan tokoh-tokoh tersebut di media sosial. Hal ini menandai adanya citra yang dibangun di media sosial menunjukkan keinginan atas citra ideal tokoh-tokoh tersebut di dunia nyata, namun karena alasan tertentu mereka tidak dapat menjadi citra yang mereka inginkan. Dunia siber menjadi sebuah solusi yang menawarkan kehidupan baru dengan membentuk citra baru mereka, sehingga mereka dapat kebebasan dalam membentuk citra ideal yang diinginkan.

Melalui simulasi diatas telah menunjukkan bahwa individu-individu tersebut mengalami hiperealitas. Hiperealitas yang telah menyebabkan timbulnya pengalaman diskontinuitas antara mana realitas yang nyata dan mana realitas yang palsu. Realitas yang nyata ini seolah bersembunyi pada hal yang imajiner, yang dimana letak realitas palsu berasa (Baudrillard, 1983, hlm. 4). Hal ini menghasilkan dampak yang signifikan karena berhasil mengganggu cara berpikir individu-individu di mana mereka tidak dapat membedakan antara realitas yang sebenarnya dan realitas yang palsu. Realitas-realitas yang dibangun dan membentuk simulasi membentuk gambaran realitas tidak senyata dengan realitas sesungguhnya. Dimensi kesadaran tokoh-tokoh di dalam novel terjebak akan citra. Pada konteks ini bagaimana tokoh-tokoh di dalam novel terpaku dengan citra mereka yang mereka bangun di media sosial. Melalui media tersebut individu seolah sedang mengalami kehidupan nyata, seperti

kekaguman, kemarahan hingga terjadinya *bullying*, hal-hal yang mereka alami dilakukan individu mengalami emosi yang nyata layaknya di dunia nyata.

Simulasi klaim kebenaran dan kekuasaan dalam dunia digital

Selanjutnya, peneliti menemukan adanya simulasi kekuasaan individu di media sosial. Kekuasaan tersebut menampilkan media sosial menjadi tempat bagi individu untuk menampilkan kekuasaannya. Artinya, jika seorang individu memiliki pengikut yang banyak, ia dapat mengklaim kebenaran-kebenaran yang disetujui oleh para pengikutnya. Kemudian, klaim kebenaran tersebut melahirkan suatu kekuasaan. Kekuasaan tersebut memberikan 'hak khusus' bagi individu yang dianggap berkuasa. Individu tersebut berhak memberi penilaian kepada individu lain. Kepemilikan kekuasaan tersebut dilihat dari berapa banyak massa yang menyetujui apa yang dikatakan atau diserukan oleh individu yang dikatakan berkuasa, semakin banyak massa yang menyetujui maka akan membentuk suatu kekuasaan tertentu yang dapat membuat mereka berada pada posisi mayoritas. Posisi tersebut menghasilkan kekerasan (*bullying*), kekerasan tersebut didasari karena individu yang di-bully berada pada posisi inferior.

Model simulasi kedua ditemukan di dalam novel ketika terjadi peristiwa (1) plagiasi yang dilakukan oleh @Kelanabumi atas karya-karya puisinya. Di awal cerita, @Kelanabumi diakui

oleh masyarakat di dalam media sosial dalam menciptakan puisi-puisi indah yang selalu ditunggu banyak orang. Akan tetapi, nasib baik hanya memihak @KelanaBumi sementara ia dituduh bahwa puisi-puisi yang ia tulis merupakan hasil jiplakan. Hal ini dapat dilihat melalui kutipan berikut:

“Kelana Bumi yang kulihat selalu perkasa kini tak berdaya. Sese kali ia berusaha membela diri, tetapi dengan cepat batu-batu makian dilemparkan padanya.

“Plagiat. Penipu. Pencuri. Tukang Jiplak.” [1]

“Tak ada tempat untuk plagiarisme di sini. Ini tempat bagi orisinalitas dan kejujuran adalah segalanya.” [2]

“Lebih baik tak punya puisi kalau ternyata hasil comot sana-sini.” [3]

“Ternyata kita semua tertipu. Ah, bodohnya kita semua bisa ditipu sekian lama.” [4]

“Orang seperti ini harus diberi pelajaran. Plagiat itu dosa besar di zaman sekarang. Di luar sana orang korupsi dengan mencuri uang. Di sini orang korupsi dengan mencuri karya orang.” [5]

“Coba periksa puisi-puisinya yang dulu-dulu. Semuanya pasti juga hasil jiplakan.” [6]

“Ini harus disebar. Jangan sampai ada yang tertipu lagi oleh orang seperti ini. Jangan sampai juga orang lain meniru cara seperti ini.”

“Blacklist!” [7]

..... Kelana Bumi kembali melintas. Bajunya compang-camping, tubuhnya penuh luka akibat lemparan batu makian sepanjang jalan, sepanjang hari. Ada seseorang yang menghampirinya. Memberinya baju baru, memeluknya, dan berbisik, “Jangan

takut. Aku tetap temanmu.” (Madasari, 2015, hlm. 99-100).

Melalui kutipan di atas dapat dikatakan bahwa batu-batu makian adalah penanda hinaan-hinaan yang terjadi di dunia digital. Batu-batu makian manandai individu-individu di media sosial yang melakukan tindakan menghakimi dan melakukan persekusi terhadap individu yang diduga melakukan kesalahan. Hal ini dapat dilihat bagaimana kalimat-kalimat keras yang bersifat menghina dilontarkan pada kalimat [1] “Plagiat. Penipu. Pencuri. Tukang Jiplak”, [2] “Tak ada tempat untuk plagiarisme di sini. Ini tempat bagi orisinalitas dan kejujuran adalah segalanya” dan [7] “Blacklist!” Kata-kata yang terlontar muncul karena ketidak-puasan atau kekecewaan individu-individu terhadap orang yang mereka kagumi. Kekecewaan yang terlalu besar berhasil memicu tindakan bullying yang dilakukan oleh para pengguna media sosial yang mayoritas setuju melabeli @KelanaBumi sebagai plagiator dan penipu.

Selanjutnya, melalui peristiwa @Nura yang mengakui dirinya telah diperkosa oleh @Akdewa. @Nura mengatakan bahwa ia yakin banyak sekali wanita yang telah menjadi korban @Akdewa, namun mereka memilih diam. Di sini, @Nura memilih untuk bersuara. Akan tetapi, perkataan @Nura tidak dapat dipercaya karena kebesaran @Akdewa. @Nura memiliki tujuan agar ada yang mendengarkannya namun ia mendapatkan perlakuan yang berbeda. Hal ini dapat dilihat melalui kutipan berikut:

“Setelah cerita Nura tersebar luas dengan berbagai bumbu pnyedapnya, mulailah terdengar satu atau dua orang dengan berbisik-

bisik, takut salah omong, membela akardewa.

“Mana buktinya?” [1]

“Ah, kalau hanya bicara semua orang bisa melakukan.” [2]

“Hati-hati, banyak orang yang mau numpang beken.” [3]

“Zaman sekarang banyak sekali orang yang cari sensasi.” [4]

(Madasari, 2015, hlm. 121-122).

Melalui kutipan kalimat [1] hingga [4] dapat dikatakan jika individu-individu tersebut menunjukkan kebimbangan dengan apa yang dikatakan oleh @Nura. Individu tersebut lebih memilih @Akardewa karena telah memiliki nama di media sosial dan @Nura adalah akun yang latar belakang siapa dirinya masih dipertanyakan. Hal ini tercermin pada kalimat-kalimat berikut ini: [1] masyarakat menanyakan bukti dari pernyataan @Nura, [2] @Nura diduga sebagai individu yang tidak bertanggung jawab dengan pernyataannya yang tidak memiliki dasar, [3] dan [4] @Nura dituduh hanya mencari sensasi dan menumpang ketenaran pada nama besar dan populer sekelas @Akardewa. Hal ini bisa menjadi bentuk intimidasi individu-individu yang mengikuti dan percaya kepada yang lebih populer dan memiliki nama besar. Individu yang lebih populer dan lebih dipercaya menciptakan praktik kekuasaan tertentu. Salah satu bentuk kekuasaan adalah adanya intimidasi yang dilakukan di media sosial.

Dua peristiwa di atas menandai bahwa media sosial telah menjadi tempat yang menampilkan klaim kebenaran yang merujuk pada kekuasaan individu. Melalui kekuasaan yang dimiliki, individu dapat berperan dan melabeli diri mereka layaknya hakim di pengadilan. Artinya, mereka dapat membuat orang-orang pengikutnya untuk bertindak, menghakimi, dan memberikan hukuman terhadap orang-orang yang dianggap

bersalah dan tidak memiliki dukungan dari orang-orang di media sosial. Salah satunya ialah kekerasan verbal yang dilakukan oleh pengguna media sosial. Kekerasan verbal terjadi karena adanya ketidaksepakatan mereka terhadap individu-individu yang memiliki opini atau pemahaman yang berbeda. Tindakan tersebut memberikan pemahaman bahwa melalui media sosial, seseorang yang memiliki banyak pengikut dan pengagum dianggap dan diklaim bahwa kebenaran mereka bersifat ‘absolut’. Kepopuleran dan kepercayaan tersebut menciptakan kebenaran yang pada akhirnya menampilkan kuasa tertentu. Salah satunya adalah kuantitas kehadiran massa sebagai pengikutnya, individu tersebut dianggap bahwa tindakannya selalu benar dan menjadi panutan di dunia digital.

Dengan demikian, popularitas mengindikasikan terciptanya kebenaran, dan kebenaran tersebut menampilkan posisi kekuasaan. Sayangnya, posisi tersebut tidak dipakai sebagai label semata. Posisi superior yang memiliki otoritas dan jumlah massa yang banyak, individu yang berkuasa berusaha untuk menyingkirkan individu yang tidak memiliki kekuatan. Posisi individu yang tidak memiliki massa dapat mengakibatkan munculnya kekerasan verbal yang dilakukan oleh pemilik kekuasaan terhadap kelompok minoritas. Kelompok tersebut mudah diserang oleh individu yang lain dan yang memiliki kekuasaan, sehingga individu yang merasa dari bagian mayoritas melupakan bahwa mereka yang mayoritas dan mereka yang minoritas juga sesama manusia.

Fenomena di atas menandai bahwa media sosial menjadi tempat yang menampilkan kekuasaan. Kekuasaan tersebut berhasil menggiring pemikiran individu-individu lainnya untuk

bertindak sebagai eksekutor yang dapat menghukum dan memberikan justifikasi kepada orang lain, baik orang tersebut salah ataupun benar. Dengan kata lain, media sosial menjadi tempat yang menampilkan kekuasaan individu. Dengan kekuasaan tersebut, ia memiliki kekuatan yang sama dan sepadan seperti hakim. Selain itu, orang-orang yang mengikutinya menjadi eksekutor yang bertindak untuk menghukum orang lain.

Keberanian tanda menjadi hilang, sehingga terjadilah pengelabuan akan realitas semu. Realitas semu ditampilkan, yakni dengan cara pemilik akun dan pengikut-pengikut tersebut berhasil menenggelamkan manusia ke dalam dunia yang penuh dengan kepalsuan. Kepalsuan yang membentuk dunia menjadi semu karena hasil dari hiperealitas yang realitasnya tidak berdasar atas apapun. Hubungan yang saling tarik menarik antara pemilik akun (tokoh-tokoh di dalam novel) dengan pengikut-pengikutnya ditampilkan dengan lewat pengikut-pengikut yang mengidolakan akun yang dibuat oleh Jayanegara, Maera dan Noname. Pengikut-pengikut tersebut hanya mengidolakan mereka tanpa alasan yang jelas karena akun-akun tersebut dikenal karena kepopuleran mereka yang memiliki banyak pengikut.

Selain itu, fame yang diperoleh oleh @Matajaya, @Akardewa dan @Maerasari di dalam novel menunjukkan bahwa popularitas di media sosial tidak membutuhkan bukti kebenaran kenapa mereka bisa populer dengan alasan yang kuat. Namun, kepopuleran tersebut dapat berdampak dari timbulnya pembenaran-pembenaran yang menghegemoni individu lainnya, sehingga pembenaran tersebut menciptakan kekuasaan tertentu. Dunia digital seolah menjadi bukti dunia di media sosial hanya dibangun dari ilusi

individu-individu yang menggunakan media sosial.

Menurut Baudrillard (1983, hlm. 11) sesuai dengan konsep hiperealitasnya, dunia digital mengaburkan dunia nyata dan pengaburan tersebut tidak menjadi masalah bagi tokoh-tokoh yang memiliki akun dan pengikut-pengikutnya. Tokoh-tokoh yang memiliki akun dan pengikut-pengikut tersebut berperilaku layaknya hantu di dunia digital, contohnya seperti apa yang terjadi pada @Jayanegara, @Maerasari, dan @Akardewa mencari sesuatu yang fisiknya bukan real yang dapat disentuh tetapi mereka mencari sesuatu yang dapat dirasa dan diyakini bahwa segala tindakan hingga emosi yang terjadi di media sosial adalah sesuatu yang real. Dengan merasakan bahwa yang tidak nyata adalah yang real telah memberikan ekstasi kesenangan yang bersifat semu pada diri mereka, hal itu juga berlaku pada pengikut-pengikutnya. Ekstasi tersebut berhasil memperdaya para individu, yang sesuai dengan perkataan Piliang (1998, hlm. 196) bahwa individu telah memasuki ruang realitas yang merupakan cermin yang membentuk proses reduplikasi. Proses tersebut menimbulkan kebingungan mana yang duplikasi dan yang asli, sehingga individu tidak dapat lagi membedakan antara mana yang asli dan mana yang palsu.

PENUTUP

Simulasi tersebut juga merubah diri individu untuk mendapatkan fantasi kehidupan ideal. Fragmentasi tersebut disebabkan karena dampak kecanggihan teknologi yang dinilai sebagai model karaktersitik masyarakat postmodern. Dunia postmodern tidak hanya membuat individu melakukan kebebasan berfantasi, namun fantasi tersebut membuat kehidupan mereka

menjadi tidak menentu, ambigu, dan kompleks. Kebebasan yang diinginkan menjadi saling tumpang tindih karena pada kenyataannya individu diperbudak oleh media sosial sendiri, yakni bagaimana citra yang dibangun serta bentuk konsumsi yang dilakukan oleh individu terhadap media sosial. Hal ini menunjukkan adanya gejala bahwa media sosial tidak hanya sebagai tempat produksi informasi semata, tetapi individu juga menunjukkan simulasi dalam memproduksi citra diri.

Melalui novel ini, gambaran yang terjadi di masyarakat yang dimana dunia siber dilustrasikan sebagai dunia yang penuh dengan manipulasi, dunia tersebut berhasil membuat individunya menganggap kehidupan dunia digital sebagai sebuah realitas. Tokoh-tokoh di dalam novel merasakan kenyamanan dan memiliki kehidupan yang "hidup" dan "ideal" di dunia siber. Akan tetapi, kehidupan dunia digital yang penuh dengan manipulasi yang membuat tokoh-tokohnya menganggap media sosial sebagai realitas 'nyata' yang terpisah dari dunia nyata. Menurut pandangan umum, dunia digital dianggap memberi kebebasan tanpa batas, namun pada kenyataannya kehidupan di dunia digital digambarkan seperti peribahasa 'musuh dalam selimut'. Artinya, dunia digital memberikan kenyamanan dan kebebasan, tapi kebebasan tersebut dibatasi oleh aturan-aturan yang mengontrol kehidupan dunia digital itu sendiri. Selain itu, kebebasan yang diberikan dunia digital membuat individu terbelenggu pada dunia semu yang mereka ciptakan, sehingga kebebasan yang dirasakan hanya bersifat sebagai 'wacana' semata.

DAFTAR PUSTAKA

- Abotalebi, H., & Niazi, N. (2015). Simulated National Identity and Ascendant Hyperreality in Julian Barnes's *England, England*. *K@ta petra*, 41-48 (doi:10.9744/kata.17.1.41-48).
- Baudrillard, J. (1983). *Simulation*. (P. Foss, P. Patton, & P. Beitchman, Trans.) New York: Semiotext(e).
- Baudrillard, J. (1994). *Simulacra and simulation*. (S. F. Glaser, Trans.) Ann Arbor: U of Michigan P.
- Bryant, R. (2001). What Kind of Space is Cyberspace? *Minerva - An Internet Journal of Philosophy*, V, 138-155.
- Cyberspace. (1998). Retrieved Agustus 15, 2017, from <http://infoscape.org/publications/cyberspace98.pdf>
- Devilito, R., Wardani, N., & Saddhono, K. (2016). Psychological Analysis of Novel *Kerumunan Terakhir* by Okky Madasari, The Value of Character Education, and Teaching Materials of Indonesian College in University. *Prosiding. Proceeding of the International Conference on Teacher Training and Education*, 677-684.
- Featherstone, M. (1988). *Towards a sociology of postmodern culture*. Berlin and New York: De Gruyter.
- Gibson, W. (1995). *Neuromancer*. London: HarperCollinsPublishers.

- Hall, S. (1996). *Critical dialogues in cultural studies* (pertama ed.). (D. Morley, & K.-H. Chen, Eds.) London: Routledge.
- Kholis, M. H., (2016, 17 Mei), Resensi novel *Kerumunan Terakhir*. Diperoleh dari <https://mhkholis19.wordpress.com>, diakses tanggal 9 Juli 2018
- Lenhart, A., Purcell, K., Smith, A., & Zickuhr, K. (2010). Social media and mobile Internet use among teens and young adults: Pew Internet and American Life Project. Retrieved from http://pewinternet.org/~media/Files/Reports/2010/PIP_Social_Media_And_Young_Adults_Report_Final_with_toplines.pdf
- Madasari, O. (2016). *Kerumunan Terakhir*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- McLuhan, M. (1994). *Understanding Media*. Cambridge and Massachusetts: MIT Press.
- Piliang, Y. A. (1998). *Sebuah dunia yang dilipat: Realita kebudayaan menjelang milenium ketiga dan matinya postmodernisme*. Bandung: Mizan.
- Prabowo, A. (2012). Era Penyiaran Digital: Pengembangan atau Pemberangusan TV Lokal dan TV Komunitas? *Jurnal Komunikasi*, 301-314.
- Ratna, N. K. (2007). *Sastra dan cultural studies: Representasi fiksi dan fakta*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Santosa, Puji. (2017). Kondisi Kritik Sastra Seabad H.B. Jassin. *Kandai*, 13(1), 91-108.
- Sarup, M. (2011). *Panduan pengantar untuk memahami postukturalisme dan postmodernisme* (2nd ed.). Yogyakarta: Jalasutra.
- Slouka, M. (1999). *Ruang yang hilang: Pandangan humanis tentang budaya cyberspace yang merisaukan*. Bandung: Mizan.
- Terashima, N. (2001). *The Definition of hyperreality*. in J. Tiffin, & N. Terashima (Eds.), *Hyperreality and Global Culture* (pp. 4-24). London: Routledge.
- Whittle, B. D. (1996). *Cyberspace: The Human dimension*. New York: W.H. Freeman Co.