

Simulakra Teknologi Digital di Era *Post Truth* dan Pendangkalan Nilai Demokrasi

Oleh :

Bambang Santoso, Harjono, Muhammad Rustamaji
Universitas Sebelas Maret (UNS) Surakarta
mrustamaji8@gmail.com

Abstrak

Jean Baudrillard melalui *Simulation* (1983) membuat ancangan pikir yang memprediksi bahwa realitas pada akhirnya telah mati. ‘Dunia baru’ yang Baudrillard sebut sebagai ‘Galaksi Simulacra’, ternyata melanda seluruh aspek kehidupan tidak terkecuali demokrasi. Dialektika tentang demokrasi yang memberikan peluang bagi setiap anak bangsa untuk bebas mengemukakan pendapat, justru berujung kebebasan yang menabrak batas-batas hak asasi manusia sesama warga bangsa. Diam-diam primordialisme agama, golongan, suku bangsa, kedaerahan, dan segala pengelompokan sosial yang eksklusif bangkit kembali yang bersenyawa dengan proses politik liberal yang sejak reformasi menjelma sebagai belenggu baru yang membatasi kehidupan kebangsaan. Otonomi daerah yang kian liberal beraroma federasi kian memperkuat sekat-sekat revitalisme primordial baru itu. Diksi ancaman “merdeka” dan “referendum” yang meletup di satu dua daerah ketika proses pemilu 2019 yang cenderung mengeras, menunjukkan betapa bersumbu-pendeknya nalar sebagian anak bangsa di negeri ini. Demokrasi akhirnya mengalami pendangkalan yang pada tahap ini tidak lebih hanya menjadi narasi tekstual dan dipisahlepaskan dari konteksnya. Demokrasi justru memunculkan simplifikasi yang mereduksi detail beragam hal yang menyelimuti kompleksitas realitas *post truth* di dalamnya. Beragam perdebatan yang disuguhkan melalui televisi, media massa bahkan maraknya *hoax* melalui media sosial berbasis teknologi digital inilah yang dalam pandangan Baudrillard merupakan medan yang mengkondisikan khalayak ramai untuk ditarik seluruh perhatian dan konsentrasinya ke dalam sebuah mandala layaknya *black hole*. Ia menyebutnya Simulacra, yaitu realitas yang ada adalah realitas maya, realitas semu, realitas buatan (*hyper-reality*). Akhirnya kontestasi demokrasi yang menjunjung tinggi nilai keadaban serta nilai kemanusiaan tenggelam dalam riyuhnya dunia digital yang penuh kebenaran dangkal (*post truth*) akibat penyedehanaan demokrasi yang monofaset.

Kata kunci: pendangkalan nilai demokrasi, post truth.

Pendahuluan

Disebarluaskan melalui teknologi digital, dialektika mengenai beragam faset (sisi) praktik demokrasi berwujud pemilihan umum beberapa waktu lalu, ternyata masih demikian sengit diperbincangkan hingga saat ini. Beragam perangkat pemberitaan, baik televisi, koran, majalah bahkan media sosial berbasis teknologi digital dan internet, seakan berlomba memberitakan dinamika praktik demokrasi dan tarik ulurnya, baik pada kancah pemilihan presiden, elektabilitas para wakil rakyat, hingga kebebasan mengemukakan pendapat. Pada konteks demikian, perkembangan demokrasi di Indonesia yang sejatinya memberikan peluang bagi setiap anak bangsa untuk bebas

mengemukakan pendapat, di satu sisi dapat dikatakan menunjukkan pertumbuhan positif dalam pendewasaan kehidupan berbangsa. Akan tetapi, ketika kebebasan berpendapat tersebut tidak disertai tanggung jawab tinggi, yang justru terjadi selanjutnya yaitu tertabraknya batas-batas hak asasi manusia¹ sesama warga bangsa yang menunjukkan sebuah sisi lain fenomena yang kontraproduktif.

Gambaran sisi kontraproduktif demikian dapat dilihat ketika secara diam-diam ternyata primordialisme agama, golongan, suku bangsa², kedaerahan, dan segala pengelompokan dan pengkotak-kotakan sosial yang eksklusif, kembali bangkit dan bersenyawa dengan proses politik liberal yang sejak reformasi telah menjelma sebagai tembok pembatas baru yang memlimitasi kehidupan berbangsa. Pada saat bersamaan, otonomi daerah yang kian liberal beraroma federasi kian memperkuat sekat-sekat rivalitas primordial baru tersebut. Ragam tanda dengan kemunculan diksi ancaman “merdeka” dan “referendum” yang meletup di satu dua daerah ketika proses pemilu 2019 yang dari hari ke hari cenderung mengeras dan menajam, justru semakin menunjukkan betapa bersumbu-pendeknya nalar sebagian anak bangsa di negeri ini³.

Demokrasi akhirnya mengalami pendangkalan yang pada tahap ini tidak lebih hanya menjadi narasi tekstual dan dipisahlepaskan dari konteksnya. Demokrasi justru memunculkan simplifikasi yang mereduksi detail beragam nilai yang dikandungnya dikarenakan terselimuti kompleksitas realitas *post truth*⁴ yang mengiringinya. Beragam perdebatan yang disuguhkan melalui televisi, media massa bahkan maraknya ujaran

¹ Franz Magnis Suseno menjelaskan bahwa inti paham hak asasi manusia adalah pengertian bahwa segenap kekuasaan manusia adalah terbatas. Terdapat hal-hal yang tidak boleh dilakukan demi menjaga kemanusiaan martabat manusia. Paham hak asasi manusia dapat dikatakan merupakan ‘grendel’ terhadap kesewenang-wenangan penguasa dengan seluruh kewenangan yang dilekatkan kepadanya. Paham hak asasi manusia menyatakan dengan gamblang kesamaan nilai semua orang sebagai manusia. Franz Maginis Suseno, Kata Pengantar pada Buku *Hukum Hak Asasi Manusia*, (Yogyakarta: Pusat Studi Hak Asasi Manusia Universitas Islam Indonesia, 2010, Cet.2), hlm.xx-xxiii

² Fenomena terbaru, hanya dua hari setelah HUT RI ke-74, aksi unjuk rasa yang dipicu penyebaran ujaran kebencian dan *hoax* melalui media sosial, berujung pada kerusuhan yang terjadi di Kota Manokwari, Papua Barat. Aksi yang digelar pada Senin pagi, 19 Agustus 2019 ini, merupakan buntut dari kekerasan yang dialami oleh sejumlah mahasiswa Papua di Malang dan Surabaya beberapa hari sebelumnya. Fajar Pebrianto, Juli Hantoro “Kronologi Kerusuhan di Manokwari dan Sorong, Papua Barat”, *Harian Tempo*, Selasa, 20 Agustus 2019 07. <https://nasional.tempo.co/read/1238032/kronologi-kerusuhan-di-manokwari-dan-sorong-papua-barat/full&view=ok>

³ Haedar Nashir, “‘Kompas’ dan Nurani Kecendekiaan”, *Harian Kompas*, 28 Juni 2019, hlm.4

⁴ Penyematan diksi *post-truth* dalam Oxford Dictionaries berasal dari buku *The Post-Truth Era: Dishonesty and Deception in Contemporary Life* (2004) karya seorang penulis buku-buku populer dari Amerika Serikat, Ralph Keyes. Donny Danardono, “Pasca-Kebenaran, Ilmu dan Hukum”, makalah disampaikan di Konferensi Ke-6 Asosiasi Filsafat Hukum Indonesia (AFHI) yang bertema “Menemukan Kebenaran Hukum di Era Post-Truth”, di Fakultas Hukum, Universitas Mataram-Lombok, 24 – 27 Juni 2019. hal.1

kebencian (baik berwujud penghinaan, menghasut, penistaan, perbuatan tidak menyenangkan, pencemaran nama baik dan *hoax*/berita bohong⁵) melalui media sosial berbasis teknologi digital inilah yang acapkali memberi kebenaran dangkal (*post truth*)⁶, suatu konsep yang dalam pandangan Baudrillard merupakan medan yang mengkondisikan khalayak ramai untuk ditarik seluruh perhatian dan konsentrasinya ke dalam sebuah mandala (medan) layaknya *black hole*. Ia menyebutnya Simulacra, yaitu realitas yang ada adalah realitas maya, realitas semu, realitas buatan (*hyper-reality*)⁷. Akhirnya kontestasi demokrasi yang seharusnya menjunjung tinggi nilai keadaban serta nilai kemanusiaan tenggelam dalam riyuhnya dunia digital yang penuh kebenaran dangkal (*post truth*) akibat penyedehanaan demokrasi yang monofaset.

Atas berbagai gambaran yang sudah dipaparkan sebelumnya, urgensi dan pertanyaan yang kemudian muncul adalah, apa dan dari mana datangnya *post truth* atau kebenaran dangkal atau pasca-kebenaran tersebut? Bagaimana pula simulakra teknologi digital muncul sebagai suatu kausa hadirnya *post truth* atau kebenaran dangkal atau pasca-kebenaran yang justru menggeser kebenaran sesungguhnya? Telaah teoretik apa yang menjadi pijakan para pakar ketika simulakra teknologi digital justru mereproduksi *post truth* atau kebenaran dangkal atau pasca-kebenaran? Hingga pertanyaan-pertanyaan mengenai bagaimana akses atau dampak buruk *post truth* atau kebenaran dangkal atau pasca-kebenaran bagi kehidupan berbangsa dan bagaimana pula upaya pencegahannya? Inilah beberapa poin penting yang coba diungkap dalam tulisan sederhana ini selanjutnya.

Simulakra Teknologi Digital, Produksi *Post Truth* dan Pendangkalan Nilai Demokrasi

Jika dicermati secara kasat mata dan pada tataran permukaan, dihasilkannya kebenaran dangkal (*post truth*) berwujud penyebaran kebencian (penghinaan,

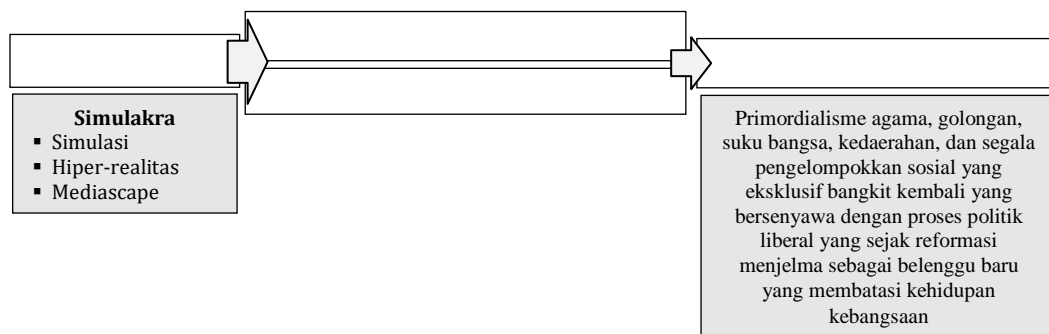
⁵ Surat Edaran Kapolri: SE/6/X/2015

⁶ Definisi post-truth berdasarkan Oxford (2016) yaitu “...*circumstances in which objective facts are less influential in shaping public opinion than appeal to emotion and personal belief*”. Hal demikian menunjukkan, bahwa pasca-kebenaran adalah sebuah keadaan yang membuat emosi dan keyakinan pribadi—bukan fakta-fakta objektif—yang menjadi dasar pembentukan opini publik. Karena itu mereka yang terpapar oleh pasca-kebenaran tidak akan mempedulikan nilai-nilai kebenaran saat menyatakan sesuatu. Mereka lebih mengaharapkan melalui pernyataan itu tujuan mereka dapat terwujud. Concise Oxford English Dictionaries, Oxford: Oxford Corpus, 2016. Lihat juga Bruce McComiskey, (2017), *Post-Truth Rhetoric and Composition*, Colorado, Utah State University Press, hal. 5; David Block, (2019), *Post-Truth and Political Discourse*, Cham, Macmillan Palgrave, hal. 2.

⁷ Lusius Sinurat, ‘Simulacra dan Realitas Semu’, www.lusius-sinurat.com/2013/07/simulacra-dan-realitas-semu, diunduh 8 Oktober 2015

penghasutan, penistaan, perbuatan tidak menyenangkan, pencemaran nama baik dan *hoax*/berita bohong) secara sederhana dapat dijelaskan sebagai akibat dari semakin masif dan mengglobalnya penggunaan telepon pintar yang terkoneksi internet. Beragam spesifikasi telepon pintar yang relatif murah tersebut ketika dilengkapi dengan berbagai aplikasi media sosial, ternyata berekses besar ketika digunakan tanpa menanggung tanggung jawab. Melalui koneksi internet dengan jejaring berbasis teknologi digital yang nyaris tanpa batas tersebut, seseorang bisa dengan mudah dan ringannya menyebarkan suatu informasi tanpa terlebih dulu merasa perlu memeriksa kebenarannya melalui beragam aplikasi media sosial yang sesungguhnya sudah tersemat di telepon pintarnya tersebut. Suatu bentuk kemalasan yang sangat tidak kritis, seringnya jari-jari pengguna telepon pintar menyentuh setiap tuts *keyboard* virtual di *gadget*nya.

Namun ketika optik pengamatan diarahkan jauh lebih dalam guna menemukan akar teoretis kemunculan simulakra teknologi digital dan hubungan (jalin kelindan) diproduksinya kebenaran dangkal (*post truth*), terdapat setidaknya dua kajian yang dapat digunakan untuk menelusurinya. Kedua kajian tersebut yaitu: *Pertama*, melalui ulasan simulakra yang dikemukakan Jean Baudrillard maupun *Kedua*, melalui telaah filsafat post-modernisme. Secara skematik, kedua kajian teoretik demikian dapat digambarkan sebagai berikut.



Pertama, ketika melakukan susur galur mengenai simulakra, agaknya perlu dibaca kembali karya *magnum opus* Baudrillard, *Simulations* (1983). Pada buku ini, Baudrillard mengintrodukir sebuah karakter khas kebudayaan masyarakat barat. Menurut Baudrillard, kebudayaan barata dewasa ini merupakan sebuah representasi dari dunia simulasi, yakni dunia yang terbentuk dari hubungan berbagai tanda dan kode secara acak, tanpa referensi relasional yang jelas. Hubungan ini melibatkan tanda real

(fakta) yang tercipta melalui proses produksi, serta tanda semu (citra) yang tercipta melalui proses reproduksi⁸.

Mendasarkan kajian di dalam kebudayaan simulasi, kedua tanda tersebut saling menumpuk dan berjaln kelindan membentuk satu kesatuan. Oleh karenanya pada kondisi demikian tidak dapat lagi dikenali mana yang asli (real) dan mana yang palsu maupun semu. Semuanya menjadi bagian realitas yang dijalani dan dihidupi oleh masyarakat barat dewasa ini. Kesatuan inilah yang disebut Baudrillard sebagai *simulacra* atau *simulacrum*, sebuah dunia yang terbangun dari sengkabut nilai, fakta, tanda, citra dan kode. Realitas tidak lagi punya referensi, kecuali *simulacra* itu sendiri. Di era postmodern, prinsip simulasi menjadi panglima. Pada konteks ini, reproduksi dengan ‘bantuan’ teknologi informasi, komunikasi dan industri pengetahuan, menggantikan prinsip produksi. Sementara pada saat bersamaan, permainan tanda dan citra mendominasi hampir di seluruh proses komunikasi manusia.

Pada sudut pandang masyarakat simulasi seperti ini, segala sesuatu ditentukan oleh relasi tanda, citra dan kode. Identitas seseorang misalnya, tidak lagi ditentukan oleh dan dari dalam dirinya sendiri. Identitas seseorang kini lebih ditentukan oleh konstruksi silang-sengkabut tanda, citra dan kode yang membentuk cermin bagaimana seorang individu memahami diri mereka dan hubungannya dengan orang lain. Dengan lain perkataan, dalam dunia simulasi, bukan realitas yang menjadi cermin kenyataan, melainkan model-model yang ditawarkan televisi, iklan atau bahkan tokoh-tokoh fiksi rekaan pada animasi dan kartun⁹.

Pada wacana simulasi pula, manusia mendiami suatu ruang realitas, sehingga perbedaan antara yang nyata dan fantasi, yang asli dan yang palsu sangat tipis. Manusia kini hidup dalam ruang khayali yang nyata, sebuah fiksi yang faktual. Realitas-realitas simulasi menjadi ruang kehidupan baru yang menempatkan manusia menemukan dan mengaktualisasikan eksistensi dirinya. Melalui televisi, misalnya, dunia simulasi tampil secara sempurna. Inilah ruang yang tidak lagi peduli dengan kategori-kategori nyata, semu, benar, salah, referensi, representasi, fakta, citra, produksi, reproduksi semuanya lebur menjadi satu dalam silang sengkabut tanda.

⁸ Medhy Hidayat, “Jean Baudrillard, Simulasi dan Hiperrealitas” <https://medhyhidayat.com/jean-baudrillard-simulasi-dan-hiperrealitas/>. Medhy Hidayat, Rubrik *Oeuvre*, Surabaya Post, medio Juni 2009.

⁹ Tempat-tempat seperti Disneyland, atau Universal Studio; bintang film seperti Angelina Jolie atau penyanyi seperti Justin Bieber; iklan celana Levis atau jam tangan Guess; film Star Wars; tokoh boneka Barbie, tokoh kartun Spiderman atau bahkan Minions yang kini menjadi model-model acuan dalam membangun citra, nilai dan makna dalam kehidupan sosial, budaya serta politik masyarakat dewasa ini.

Adapun di era kekinian, televisi yang sejatinya sudah mulai senja, berhasil menggandakan kemampuan produksi dan reproduksinya melalui media sosial berbasis teknologi digital. Pada kulminasi demikian, melalui media sosial, realitas tidak hanya diproduksi, disebarluaskan, atau direproduksi, bahkan juga dimanipulasi. Realitas simulasi seperti ini membentuk sebuah kesadaran baru bagi masyarakat. Televisi yang disebut Baudrillard sebagai artefak postmodernisme yang paling meyakinkan, pada kenyataannya sama nyatanya dengan pelajaran Sejarah atau Etika di sekolah sebab keduanya sama-sama menawarkan informasi dan membentuk pandangan serta gaya hidup manusia¹⁰.

Oleh karenanya ketika sari-sari pemikiran Baudrillard dalam *Simulations* tersebut diancangkan pada kekinian teknologi digital sebagai media demokrasi, dapat disaksikan kemunculan simulakra teknologi digital yang terjadi. Mengacu pada konsep yang dikemukakan Baudrillard, teknologi digital yang masif dimanfaatkan pada pesta demokrasi ternyata juga tidak luput mengalami *simulacra* atau *simulacrum*. Media sosial berbasis teknologi digital tidak hanya menjadi media penyampai visi misi kampanye yang menghidupkan demokrasi, namun di saat yang sama media sosial juga diselewengkan untuk meluapkan ujaran kebencian, baik berupa penghinaan, penghasutan, penistaan, perbuatan tidak menyenangkan, pencemaran nama baik dan *hoax*/berita bohong kepada konstituen pendukung rival politik. Pada kondisi kedua ini, demokrasi tidak hanya tereduksi, namun demokrasi telah jauh dari keadaban yang seharusnya dijunjungnya. Kondisi menghidupkan dan mereduksi demokrasi tersebut silih berganti berusaha merebut perhatian seluruh konstituen melalui jejaring teknologi digital, yang akhirnya menghadirkan sebuah realitas demokrasi yang terbangun dari sengarut nilai, fakta, tanda, citra dan kode.

Mendasarkan pada kajian di dalam kebudayaan simulasi ala Baudrillard, kondisi membangun dan mereduksi demokrasi tersebut saling menumpuk dan berjaln kelindan membentuk satu kesatuan. Tidak dapat lagi dikenali mana tujuan dan nilai demokrasi yang asli untuk memilih pemimpin, mana yang real memberikan kebebasan bagi rakyat untuk memilih wakilnya, dan mana yang palsu untuk merengkuh kekuasaan semata melalui jalur politik, maupun mana yang semudengan menebar janji kepada rakyat untuk mendulang suara. Semuanya menjadi bagian realitas yang dijalani oleh masyarakat Indonesia dalam hingar-bingar demokrasi yang dimediasi teknologi digital

¹⁰ Yasraf Amir Piliang, *Sebuah Dunia yang Dilipat*, Bandung: Mizan Pustaka, 1997, hlm. 194

dewasa ini. Pada akhirnya, realitas demokrasi tidak lagi mempunyai referensi, kecuali *simulacra* itu sendiri. Pemimpin yang terpilih harus berjibaku dengan beragam penghinaan, penghasutan, penistaan, perbuatan tidak menyenangkan, pencemaran nama baik dan *hoax*/berita bohong yang semakin menunjukkan bahwa simulasi menjadi panglima. Pada konteks ini, reproduksi beragam isu demokrasi dengan ‘bantuan’ teknologi informasi, komunikasi dan industri pengetahuan, menggantikan prinsip produksi demokrasi yang senyatanya. Langkah-langkah nyata membina dan mencetak kader-kader partai yang kredibel, penjagaan marwah kepartaian yang tidak silau dengan perebutan jabatan *ansich*, acapkali tergantikan dengan politik uang dan rekrutmen para pesohor guna mendongkrak elektabilitas partai politik melalui sensualitas informasi yang diviralkan dan reproduksi pemberitaan di media sosial.

Gambaran simulasi demokrasi di atas lebih lanjut masih dapat ditelaah susur galurnya dengan menukil pemikiran Baudrillard melalui *Simulacra and Simulacrum* (1989), yang merupakan kelanjutan dari *Simulations*. Pada karya lanjutannya tersebut, Baudrillard melahirkan gagasannya tentang masyarakat hiper-realitas. Kajian Baudrillard tersebut sejatinya merupakan tanggapan dari pemikiran Marshall McLuhan yang kali pertama membuka pembicaraan mengenai gagasan hiper-realitas dalam kebudayaan masyarakat barat. Melalui dua buku¹¹nya, McLuhan meramalkan bahwa peralihan teknologi dari era teknologi mekanik ke era teknologi elektronik akan membawa peralihan pula pada fungsi teknologi sebagai perpanjangan badan manusia dalam ruang, menuju perpanjangan sistem syaraf¹². Gagasan inilah yang selanjutnya diambil alih dan dikembangkan oleh Baudrillard. Pemikiran Baudrillard mendasarkan diri pada beberapa asumsi hubungan manusia dan media, yang disebut Baudrillard sebagai realitas *mediascape*¹³. Pada konteks realitas *mediascape* tersebut, media massa pada akhirnya menjadi produk budaya paling dominan. Melalui media massa, posisi media di era kekinian tidak lagi sebatas sebagai perpanjangan badan manusia sebagaimana diemukakan McLuhan, namun media saat ini merupakan ruang bagi setiap manusia untuk membentuk identitas dirinya.

Menurut Baudrillard, realitas simulasi yang dihasilkan oleh berbagai teknologi digital berwujud *micro processor, memory bank, remote control, telecard, laser*

¹¹ Marshall McLuhan, *The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man* (1962), London: Routledge & Kegan Paul, 1962. Marshall McLuhan, *Understanding Media: The Extensions of Man*, London: Routledge, 1964.

¹² Douglas Kellner, *Baudrillard a Critical Reader*, USA: Blackwell LTd, 1994, hlm.139

¹³ Jean Baudrillard, *Simulations*, New York: Semiotext(e), 1983, hlm.14

disc, optic cable, drone, telah mampu mengalahkan realitas yang sesungguhnya dan bahkan menjadi model acuan yang baru bagi masyarakat. Citra lebih meyakinkan ketimbang fakta, dan mimpi lebih dipercaya ketimbang kenyataan sehari-hari. Inilah dunia hiper-realitas, yaitu realitas yang lebih nyata dari yang nyata, semu dan meledak-ledak¹⁴.

Menelaah lebih dalam mengenai dunia hiper-realitas, objek-objek asli yang merupakan hasil produksi bergumul menjadi satu dengan objek-objek hiper-real yang merupakan hasil reproduksi. Realitas-realitas hiper, seperti media online, Facebook, Twitter, Instagram, *shopping mall* dan televisi tampak lebih real daripada kenyataan yang sebenarnya. Pada kondisi demikian, eksistensi model, citra-citra dan kode hiper-realitas bermetamorfosis sebagai pengontrol pikiran dan tindak-tanduk manusia. Maka ketika hiper-realitas teknologi digital demikian benar-benar dimanfaatkan, tidaklah mengherankan ketika kemudian bermunculanlah beragam iklan partai politik yang dikemas dengan pembahasaan gaul ala millennial dan postmillennial guna mencitrakan sang parpol sebagai wadah paling sesuai untuk mewakili suara generasi kekinian, misalnya.

Oleh sebab itu, ketika praktik demokrasi dibedah dengan kajian *simulacra* dalam konteks realitas *mediascape* tersebut, media massa pada akhirnya menjadi produk budaya yang paling dominan dalam menciptakan citra dari praktik demokrasi. Dengan media massa dan media online yang dimanfaatkan secara maksimal dalam praktik berdemokrasi, media kini tidak lagi sebatas sebagai perpanjangan badan manusia ala McLuhan, namun lebih jauh media saat ini sudah menjadi ruang bagi setiap manusia untuk membentuk identitas dirinya, tidak terkecuali bagi partai politik, politikus beserta para kadernya. Melalui televisi, media massa bahkan media sosial, realitas buatan yang didesain untuk membentuk suatu citra, pada akhirnya bahkan berhasil menjadi lebih real jika dibandingkan dengan realitas aslinya. Sebagai gambaran, realitas buatan dalam konteks demokrasi berwujud lahirnya bermacam partai politik dengan citranya masing-masing, menjadi bukti nyata bahwa teknologi digital secara tiba-tiba mampu memunculkan suatu hiper-realitas yang tidak lagi memiliki asal-usul, referensi, ataupun kedalaman makna. Kondisi demikian sangat disadari, karena citra lebih meyakinkan jika dibandingkan dengan fakta. Bahkan mimpi lebih dipercaya daripada kenyataan sehari-

¹⁴ Medhy Hidayat, "Jean Baudrillard, Simulasi dan Hiperrealitas"...Op.Cit

hari. Inilah dunia hiper-realitas, yaitu realitas yang lebih nyata dari yang nyata, semu dan meledak-ledak yang mempunyai nama lain *post truth*.

Post truth yang dihasilkan sebagai sebuah kebenaran yang dangkal demikian dapat dijelaskan eksistensinya karena di dalam dunia hiper-realitas, objek-objek asli yang merupakan hasil produksi bergumul menjadi satu dengan objek-objek hiper-real yang merupakan hasil reproduksi. Realitas-realitas hiper yang diciptakan sosial media berbasis digital tampak lebih real daripada kenyataan yang sebenarnya. Pada kondisi demikian, eksistensi model, citra-citra dan kode hiper-realitas bermetamorfosis sebagai pengontrol pikiran dan tindak-tanduk manusia sehingga yang muncul selanjutnya adalah *post truth* yang merupakan sebuah keadaan yang membuat emosi dan keyakinan pribadi (bukan fakta-fakta objektif) yang menjadi dasar pembentukan opini publik. Oleh karenanya, bagi mereka yang terpapar oleh pasca-kebenaran tidak akan mempedulikan nilai-nilai kebenaran saat menyatakan sesuatu. Mereka lebih mengaharapkan melalui pernyataan itu tujuan yang dikehendaki mereka dapat terwujud.

Kedua, meskipun *post truth* berkembang sangat cepat karena mengglobalnya pemanfaatan internet dan media sosial, namun sejumlah pakar menganggap nalar pasca-kebenaran atau kebenaran dangkal ini dilahirkan oleh filsafat post-modernisme. Lee McIntyre misalnya, Lee berpendapat bahwa induk dari *post truth* adalah filsafat post-modernisme yang menolak “objektivitas dan kebenaran objektif”. Kebenaran dalam pandangan Lee demikian hanyalah pandangan ideologis subjektif pencetusnya¹⁵. Ralph Keyes yang definisinya tentang pasca kebenaran/kebenaran dangkal (*post truth*) diadopsi oleh Oxford Dictionaries di 2016, juga mengemukakan hal yang sama. Menurutnya penolakan post-modernisme pada kebenaran objektif yang mengakibatkan semua bentuk kebenaran menjadi relatif telah menjadikan post-modernisme sebagai kapal bagi *post truth*. Keyes mengungkapkan bahwa “*Postmodernism is the ship on which this development sails. The core postmodern concept is that there’s no such thing as objective truth; only what we say is true. This shifts the emphasis of intellectual thought from facts to meaning*”.¹⁶

Oleh karena itu, kebenaran tidak seperti yang digambarkan oleh Rene Descartes atau Georg Hegel sebagai kesesuaian antara pikiran dan hal yang dipikirkan. Itu

¹⁵ Lee McIntyre, *Post-Truth*, London: MIT Press, 2018, hal.126.

¹⁶ “Postmodernisme adalah kapal tempat perkembangan ini berlayar. Konsep inti postmodern adalah bahwa tidak ada yang namanya kebenaran objektif, hanya apa yang kita katakan benar. Ini menggeser penekanan pemikiran intelektual dari fakta ke makna” Ralph Keyes, *Life in the Post-Truth Era*, Oklahoma Humanities, Spring-Summer, 2018, hal.4

sebabnya Michel Foucault¹⁷ menganggap *'Truth' is to be understood as a system of ordered procedures for the production, regulation, distribution, circulation and operation of statements*¹⁸. Bagi Hegel, kebenaran merupakan sebuah sistem prosedural untuk menghasilkan, mengatur, mendistribusikan, mensirkulasikan dan menjalankan pernyataan-pernyataan¹⁹. Itu sebabnya kebenaran selalu terkait dengan bentuk-bentuk diskursus sistem prosedural itu.

Atas pandangan Hegel demikian, Donny Danardono berhasil memberikan gambaran yang lebih mudah dipahami. Donny mengemukakan, sebuah tindakan bisa benar dalam suatu diskursus dan menjadi salah dalam diskursus yang lain. Misalnya, memukul akan dianggap sebagai kejahatan dalam diskursus hukum pidana dan agama. Sanksi pidana akan ditambah jika terbukti ada persiapan untuk memukul. Tapi dalam diskursus tinju, memukul selama mematuhi aturan bertinju—walau hal itu bisa menyebabkan cacat seumur hidup dan kematian—akan dianggap sebagai prestasi. Contoh lainnya adalah saat sains belum begitu berkembang, orang-orang menganggap petir sebagai semacam kekuatan dewa (Thor). Tapi setelah Benjamin Franklin tersambar petir dan meneliti petir itu, ia justru dapat menjelaskan bahwa petir itu sebagai gelombang elektro magnetik. Pada kasus ini agama dan sains adalah dua diskursus yang berbeda yang menghasilkan pendapat yang berbeda tentang sebuah gejala yang sama. Dengan demikian penolakan post-modernisme pada objektivitas dan kebenaran objektif tidak bisa dianggap sebagai kejatuhannya dalam relativisme yang dekaden²⁰.

Senada dengan pandangan para pakar sebelumnya, post-modernisme juga mendapatkan gambaran yang jelas sebagaimana dikemukakan Michel Foucault. Pada konteks ini Foucault ingin menunjukkan, bahwa pembentukan kebenaran selalu didasarkan pada kepentingan subjektif ilmuwan. Bisa saja kepentingan subjektif itu dibentuk oleh keadaan dan semangat zamannya. Namun tidak ada fakta objektif di luar

¹⁷Paul-Michel Foucault yang lahir di Poitiers, 15 Oktober 1926 dan meninggal di Paris, 25 Juni 1984 (usia 57 tahun) atau lebih dikenal sebagai Michel Foucault adalah seorang filsuf Prancis, sejarawan ide, ahli teori sosial, ahli bahasa dan kritikus sastra. Teori-teorinya membahas hubungan antara kekuasaan dan pengetahuan, dan bagaimana mereka digunakan untuk membentuk kontrol sosial melalui lembaga-lembaga kemasyarakatan, terutama penjara dan rumah sakit. Meskipun sering disebut sebagai pemikir post-strukturalis dan postmodernis, Foucault menolak label-label ini dan lebih memilih untuk menyajikan pemikirannya sebagai sejarah kritis modernitas.

¹⁸ Michel Foucault, *Power/Knowledge: Selected Interviews and Other Writings 1972-1977*, Sussex: The Harvester Press, 1980, hal. 133. Lihat pula James D. Faubion (ed.), *Michel Foucault: The Essential Works of Foucault 1954-1984: Power – volume 3*, London: Penguin Books, 2000, hal. 111-133.

¹⁹ Donny Danardono, "Pasca-Kebeneran, Ilmu dan Hukum" ...Op.Cit. hal.3

²⁰ Donny Danardono, "Pasca-Kebeneran, Ilmu dan Hukum", ...Ibid, hal.3

subjek yang mengenalinya. Seandainya objektivitas dan kebenaran objektif itu memang ada, maka sangat aneh sekali ketika terdapat perbedaan dan perubahan kebenaran tentang suatu hal dalam ruang dan waktu yang berbeda²¹.

Secara lebih detail, pada konteks kehidupan berdemokrasi Indonesia, sejatinya langgam gerak pendewasaan kecendekiaan dapat menjadi tonggak bagi pencerahan kehidupan berbangsa di negeri ini. Derap kehidupan demokrasi kekinian, termasuk dalam kontestasi politik yang baru saja berlalu, harus diakui telah menguras energi ruhani anak negeri menjadi kerdil, naif, dan bersumbu pendek. Demokrasi yang semestinya berjalan bajik dan bijak, serta dipenuhi kegembiraan layaknya pesta, akan tetapi selain telah berlangsung gaduh, juga berubah menjadi perang ideologi dan politik identitas yang dikonstruksi secara serba mutlak layaknya dalam medan pertempuran. Keadaban pun luruh oleh sikap politik yang mengeras cenderung kasar oleh karena diprovokasi media sosial yang kian liar dan niretika. Pada nadir seperti ini, anak-anak bangsa seolah kehilangan patokan moral dan nilai kebajikan yang selama ini menjadi identitas bangsa yang beragama, ber-Pancasila, dan berbudaya luhur Indonesia. Konstruksi kebajikan bangsa yang turun temurun menjadi warisan karakter keindonesiaan seakan berhenti di aras normatif dan mozaik retorika, tidak menjadi gerakan aksi nyata (*mode for action*) dalam kehidupan berbangsa dan bernegara di dunia nyata.

Syiar keagamaan dan kehadiran tokoh agama justru sebagian terbawa arus partisan dalam lalu lintas kepentingan yang entah untuk dan atas nama apa? Inilah yang sebelumnya dikemukakan Faucault bahwa pembentukan kebenaran selalu didasarkan pada kepentingan subjektif, yang pada contoh di atas dapat saja berwujud keterlibatan dalam arus deras perebutan kuasa. Saling klaim dan tuding yang cenderung stigma dan peyoratif atas nama agama, baik yang ke arah “kiri” atau “kanan” dalam kategori yang verbal, menempatkan agama bukan sebagai kekuatan pencerah kehidupan. Sebaliknya agama menjadi alat legitimasi yang disakralkan yang mengeraskan persetujuan secara absurd, sehingga umat beragama pun menjadi kerumunan yang kehilangan induk serta miskin ilmu dan kebajikan.

Meskipun ketika pencermatan secara seksama dilakukan, tetap menunjukkan bahwa Pemerintah Indonesia sejak pemilihan umum 2004 hingga 2019 tidak pernah menganggap penyebaran ujaran kebencian, berita bohong (*hoax*) dan fitnah dalam

²¹ Donny Danardono, “Pasca-Kebenaran, Ilmu dan Hukum”, ...Ibid, hal.4

bentuk politik identitas atau apapun sebagai kebebasan berpendapat. Berbagai bentuk perilaku post truth tersebut selalu ditegakkan hukumnya dengan perangkat UU ITE dan KUHP. Sebagai gambaran, pada 2016 pengadilan telah menjatuhkan vonis yang memidana redaktur *Obor Rakyat* yang menyebarkan *hoax* dan fitnah²² dengan pidana 8 bulan penjara yang selanjutnya diperberat pada tingkat banding menjadi penjara selama satu tahun²³. Pada pemilihan presiden tahun 2019 polisi juga menangkap para penyebar berita bohong dan fitnah, yaitu mulai dari Ratna Sarumpaet, emak-emak penyebar berita bohong, maupun 733 aduan konten *hoax*²⁴ yang disebarluaskan melalui WhatsApp di 2018. Penghukuman terhadap penyebar berita bohong dan fitnah memang perlu, karena kedua tindakan ini bukan merupakan kebebasan berpendapat yang dijamin oleh hukum. Bukankah pada diskusi sebelumnya terungkap bahwa ternyata memukul telah dipahami secara berbeda dalam diskursus agama dan hukum di satu pihak, dan dalam diskursus olahraga tinju dipihak lain. Dua diskursus itu menunjukkan tidak ada kebenaran objektif dalam memukul.

Penutup

Pendangkalan nilai demokrasi yang bermula dari disebarluaskannya ujaran kebencian melalui teknologi digital, dapat ditelaah, baik dalam pencermatan permukaan maupun ditelusuri dimensi teoretiknya secara mendalam. Jika dicermati secara kasat mata dan pada tataran permukaan, dihasilkannya pasca-kebenaran atau kebenaran dangkal atau *post truth* berwujud penyebaran ujaran kebencian (penghinaan, penghasutan, penistaan, perbuatan tidak menyenangkan, pencemaran nama baik dan *hoax*/berita bohong) secara sederhana dapat dijelaskan sebagai akibat dari semakin masif dan mengglobalnya penggunaan telepon pintar yang terkoneksi internet. Beragam spesifikasi telepon pintar yang relatif murah tersebut ketika dilengkapi dengan berbagai aplikasi media sosial, ternyata berekses besar ketika digunakan tanpa menanggung tanggung jawab. Lebih jauh, ketika melakukan susur galur teoretik kemunculan post truth pada ranah demokrasi demikian setidaknya terdapat dua teori yang dapat menjelaskannya. Pertama, post truth demikian dapat ditelisik kedalamannya ketika pembacaan diarahkan mengenai simulakra. Referensi yang kemudian dapat digali tentu

²² Fitnah dan *hoax* yang dilancarkan redaktur *Obor Rakyat* terhadap calon presiden Jokowi, antara lain bahwa Jokowi hanyalah boneka Megawati, keturunan Cina, kaki tangan asing dan aseng, serta terkait dengan PKI. Elvan Dany Sutrisno, "Jejak *Obor Rakyat*: 'Hajar' Jokowi di 2014, Divonis 2016", Rabu 12 Desember 2018, 14.34 Wib. DetkNews.

²³ Putusan Nomor 516/Pid.B/2016/PN.JKT.PST dan Putusan Banding Nomor: 4/Pid/2017/PT.DKI

²⁴ Siaran Pers Nomor: 17/HM/KOMINFO/1/2019, Selasa 22 Januari 2019.

saja karya *magnum opus* Baudrillard, *Simulacra and Simulacrum* (1989) yang merupakan kelanjutan dari *Simulations* (1983). Kedua, meskipun *post truth* berkembang sangat cepat karena mengglobalnya pemanfaatan internet dan media sosial, namun sejumlah pakar menganggap nalar pasca-kebenaran atau kebenaran dangkal ini dilahirkan oleh filsafat post-modernisme. Demikianlah dialektika tentang demokrasi yang dibekap kebenaran dangkal (*post truth*) dijelaskan secara runut, meski di satu sisi memberikan peluang bagi setiap anak bangsa untuk bebas mengemukakan pendapat, namun jika nirtanggung-jawab yang terjadi, maka kebebasan tersebut justru berujung dengan tertabraknya batas-batas hak asasi manusia sesama warga bangsa. Akhirnya pendangkalan nilai demokrasi tersebut bernar-benar ewujud dalam bentuk primordialisme agama, golongan, suku bangsa, kedaerahan, dan segala pengelompokkan sosial yang eksklusif dan bersenyawa dengan proses politik liberal yang sejak reformasi menjelma sebagai belunggu baru yang membatasi kehidupan kebangsaan yang berbhineka.

Daftar Pustaka

Bruce mcComiskey, *Post-Truth Rhetoric and Composition*, Colorado: Utah State University Press, 2017.

Concise Oxford English Dictionaries, Oxford: Oxford Corpus, 2016.

David Block, *Post-Truth and Political Discourse*, Cham: Macmillan Palgrave, 2019.

Donny Danardono, "Pasca-Kebenaran, Ilmu dan Hukum", makalah disampaikan di Konferensi Ke-6 Asosiasi Filsafat Hukum Indonesia (AFHI) yang bertema "Menemukan Kebenaran Hukum di Era Post-Truth", di Fakultas Hukum, Universitas Mataram-Lombok, 24 – 27 Juni 2019.

Douglas Kellner, *Baudrillard a Critical Reader*, USA: Blackwell LTd, 1994.

Elvan Dany Sutrisno, "Jejak Obor Rakyat: 'Hajar' Jokowi di 2014, Divonis 2016", Rabu 12 Desember 2018, 14.34 Wib. DetkNews.

Franz Maginis Suseno, Kata Pengantar pada Buku *Hukum Hak Asasi Manusia*, (Yogyakarta: Pusat Studi Hak Asasi Manusia Universitas Islam Indonesia, 2010, Cet.2).

Fajar Pebrianto, Juli Hantoro "Kronologi Kerusuhan di Manokwari dan Sorong, Papua Barat", *Harian Tempo*, Selasa, 20 Agustus 2019 07. https://nasional.tempo.co/read/1238032/kronologi-kerusuhan-di-manokwari-dan-sorong-papua-barat/full&view=ok_

Haedar Nashir, “'Kompas' dan Nurani Kecendekiaan”, *Harian Kompas*, 28 Juni 2019.

James D. Faubion (ed.), *Michel Foucault: The Essential Works of Foucault 1954-1984: Power* – volume 3, London: Penguin Books, 2000.

Jean Baudrillard, *Simulations*, New York: Semiotext(e), 1983.

Lee McIntyre, *Post-Truth*, London: MIT Press, 2018.

Lusius Sinurat, ‘Simulacra dan Realitas Semu’, www.lusius-sinurat.com/2013/07/simulacra-dan-realitas-semu, diunduh 8 Oktober 2015.

Marshall McLuhan, *The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man*, London: Routledge & Kegan Paul, 1962.

Marshall McLuhan, *Understanding Media: The Extensions of Man*, London: Routledge, 1964.

Medhy Hidayat, “Jean Baudrillard, Simulasi dan Hiperrealitas” <https://medhyhidayat.com/jean-baudrillard-simulasi-dan-hiperrealitas/>. Medhy Hidayat, Rubrik *Oeuvre*, Surabaya Post, medio Juni 2009.

Michel Foucault, *Power/Knowledge: Selected Interviews and Other Writings 1972-1977*, Sussex: The Harvester Press, 1980.

Putusan Nomor 516/Pid.B/2016/PN.JKT.PST.

Putusan Banding Nomor: 4/Pid/2017/PT.DKI.

Ralph Keyes, *Life in the Post-Truth Era*, Oklahoma Humanities, Spring-Summer, 2018.

Siaran Pers Nomor: 17/HM/KOMINFO/1/2019, selasa 22 Januari 2019.

Surat Edaran Kapolri: SE/6/X/2015.

Yasraf Amir Piliang, *Sebuah Dunia yang Dilipat*, Bandung: Mizan Pustaka, 1997.