



<https://ejournal.unib.ac.id/index.php/jsn>

DOI ://doi.org/10.33369/jsn.6.2.87-102

HIPPEREALITAS FILM SIMONE “SIMULATION ONE”

HYPEREALITY FILM SIMONE “SIMULATION ONE”

Reza Amarta Prayoga

reza.amarta@kemdikbud.go.id

Pusat Pengembangan dan Pelindungan Bahasa dan Sastra
Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa
Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Abstrak

Teknologi virtual dalam sebuah film menjadi realitas sosial imajiner yang dituangkan melalui alur cerita, tokoh, dan latar sosial. Artikel ini membahas film Simone “*Simulation One*” yang isi ceritanya menggambarkan sebuah realita semu seorang gadis virtual bernama Simone. Realitas yang sebenarnya dalam film tersebut mampu mengkonstruksi sosok tidak nyata seorang aktris “maha” sempurna. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan metode analisis wacana film. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa film Simone merupakan sebuah simulakra, yaitu jelmaan dari sesuatu yang abstrak menjadi konkret, di mana dalam simulasi komputer, Simone hanya dibuat berdasarkan kode, angka satu dan nol yang diwujudkan menjadi sosok aktris “maha” cantik bagai *barbie* (konkret). Kehadiran wujud konkret Simone pada akhirnya memengaruhi realita keaktrisan hingga memiliki jutaan penggemar di seluruh dunia. Kenyataannya, proses hiperealitas dalam film Simone hanyalah sebuah kebohongan nihilistik dan manipulatif yang mampu melampaui kenyataan yang dibawa oleh simulakra film tersebut.

Kata Kunci : Hiperealitas, Simulakra, Simone, Virtual

Abstract

Virtual technology in a movie could become an imaginary social reality that is expressed through storylines, characters, and social settings. This article discusses a movie entitled Simone "Simulation One" whose story portrays the pseudo-reality of a virtual girl named Simone. The actual reality in the movie can construct the unreal figure of an extremely perfect actress. This study uses a qualitative approach and discourse analysis methods. The results of this study indicate that the Simone movie is a simulacrum, the incarnation from an abstract concept into a concrete form, wherein computer simulation, Simone is only made based on codes, numbers 1 and 0, and then transformed into a beautiful, Barbie-like actress. The existence of Simone's concrete form eventually influences her reality that she has millions of fans all over the world. In fact, the process of hyperreality in the Simone movie is simply a nihilistic and manipulative lie that is capable of surpassing the reality brought by the simulacrum of the movie itself.

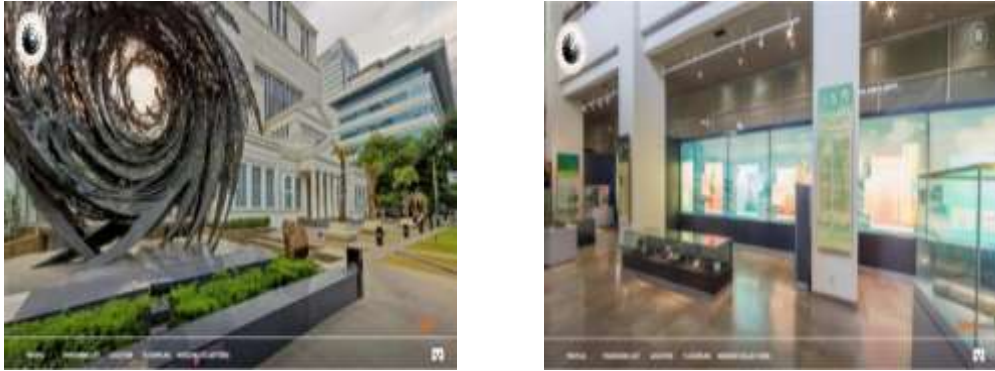
Keywords : *Hyperreality, Simulacra, Simone, Virtual*

PENDAHULUAN

Perubahan teknologi kini telah memasuki era industri digital 4.0. Proses transformasi interkoneksi mesin dan teknologi otomatisasi sangat mementingkan kecepatan, efektifitas dan efisiensi. Transmisi informasi tidak terhalang waktu dan tempat, sekali "klik" pada layar ponsel atau gawai, kita dapat memperoleh sejuta informasi dan bisa dibawa mengelilingi dunia daring tanpa batas. Terlebih lagi, masa pandemi Covid-19, telah mengubah perilaku interaksi masyarakat, dari interaksi tatap muka langsung menjadi interaksi tatap layar. Pandemi ini membuat orang harus beraktivitas secara virtual, kerja dari rumah, belajar dari rumah, dan ibadah dari rumah. Semua aktivitas ini mengubah pola interaksi menjadi *Social Distancing* atau penjarakan sosial. Perubahan sosial ini dikenal sebagai era kenormalan baru, memanfaatkan beragam fasilitas daring seperti *zoom*, *google meet*, *skype*, dan *youtube*, semua orang bisa beraktivitas tanpa harus ke kantor, kampus, pasar, rumah ibadah, sekolah, dan tempat nongkrong. Semua aktivitas dapat dikerjakan dengan fleksibilitas waktu dan ruang. Realitas ini pun menjadi populer di media sosial dengan tagar #dirumahAja. Kembali lagi pada realitas virtual. Sebagai contoh, ketika kita ingin mengunjungi Museum Nasional di Jakarta, pengalaman di museum bisa dinikmati secara virtual tanpa harus

mendatangi tempat tersebut. Menikmati realitas tur virtual yang disuguhkan melalui layar gawai sudah memberikan pengalaman luar biasa.

Gambar 1. Tur Virtual Museum Nasional Jakarta



Sumber : Museum Nasional, 2020

Tur virtual museum Nasional Jakarta, kita dapat bebas memasuki setiap ruangan koleksi secara langsung, cukup hanya dengan meng-klik panah penunjuk, maka kita sudah disuguhkan pengalaman riil tanpa harus berada di museum tersebut. Menurut Shields dan Oktaviani (2011) virtualitas merupakan sesuatu yang benar-benar ada, realitas yang hidup berdampingan dalam objek “aktual” atau material termanifestasi pada konteks dan situasi yang terjadi. Virtual menjadi esensi tetapi tidak dalam bentuk, dan bagaimanapun virtual menjadi konkret. Konsep yang ditawarkan dan diperkirakan oleh Shields tentang virtual adalah realitas yang riil, hanya ruang maya menjadi perantaranya. Hal ini seperti webinar, kuliah daring (*online*), dan rapat daring. Namun, apakah konsep virtual yang ada dalam film menjadi sesuatu hal yang abstrak atau konkret, sejatinya tergantung pada konstruksi realitas yang ada dalam film itu sendiri bisa fiksi ataupun kisah nyata. Realitas yang dikonstruksikan dalam film itu terkait pada narasi, jalan cerita, penokohan, dan *setting*. Tentunya film menjadi representasi dari sebuah riil yang diaudiovisualkan dan permainan komputerisasi efek yang akan menciptakan kesan pada penonton.

Kecepatan setiap *kilobyte* menentukan arah sebuah realita yang telah dibangun dalam dunia virtual, dulu apa yang selalu menjadi mimpi kebanyakan

manusia untuk dapat melihat dunia luar, kini hanya dengan sebuah remote atau tombol hal itu menjadi sebuah nyata, contoh yang lebih mudah adalah ketika ingin melihat kesebelasan sepak bola bertanding di Piala Dunia 2018 Russia untuk saat dan detik ini tidak perlu lagi pergi kesana untuk menyaksikannya, tetapi cukup dengan duduk tenang di depan sebingkai persegi TV LED (Simulasi) citraan, kita dapat merasakan sebuah aura lengkap dengan sorak-sorai serta gemuruh serasa di stadion langsung untuk menyaksikan pertandingan tersebut, itulah sebuah realita stadion ada di rumah.

Namun, menjadi pertanyaan apakah semua realitas yang dibangun melalui film merupakan simulasi realitas sosial atau hiper-realitas visual, tentu perlu ditelaah lagi. Seperti tulisan artikel Astuti (2015) melihat fenomena realitas virtual digabungkan dengan realitas riil dunia maya di media sosial, dengan pendekatan hipperrealitas dari Jean Baudrillard, dia mendeteksi bahwa digitalisasi di seluruh ranah menghilangkan manusia secara esensial dan tidak terdeteksi, sehingga kebebasan dan kenyamanan virtual (semu) senyatanya diatur dan dimasukkan ke dalam hegemoni. Temuan Febriana (2017) tentang hipperrealitas “endorse” dalam Instagram, menyatakan bahwa “endorse” di instagram merupakan ajang aktualisasi eksistensi semu, realitas yang dibangun hanya popularitas di dunia maya (virtual) untuk menjaring *social climbing* atau popularitas sosial naik dengan memperoleh jumlah *like* dan *followers* yang banyak di dunia maya instagram.

Temuan menarik juga dibahas oleh Saputra (2016) tentang hipperrealitas relasi ikatan pernikahan suami dan istri dalam sinema komedi “tetangga masa gitu?”, bahwa sinema ini dikonstruksikan sebagai suatu realitas yang melebihi kondisi sebenarnya. Di mana ikatan hubungan antara suami dan istri dalam sinema ini menunjukkan bahwa realitas pengaruh kepemilikan atas aset-aset ekonomi pada istri mampu menyamakan peran suami, sehingga ikatan pernikahan tersebut menunjukkan kondisi hipperealitas. Selain itu, temuan dari Saragih (2018) tentang hipperealitas dan kuasa kapitalisme dalam film *In Time* (2011) merujuk terbentuknya hipperealitas konsumerisme masyarakat yang

terjebak pada kebutuhan bernilai simbolis akibat dari kuasa kapitalisme, hal ini terwujud melalui keberadaan dari keabadian, dan kemewahan berlebihan pada golongan borjuis *New Greenwich*. Selain itu, film ini membandingkan ketimpangan berlebihan antara dua golongan masyarakat yang miskin dan kaya.

Tulisan ini membedah dengan pendekatan yang sama dipakai pada penelitian sebelumnya yaitu konsep hiperealitas dari Baudrillard. Tetapi posisi perbedaan dengan penelitian sebelumnya adalah penelitian ini mengambil fokus pada film fiksi ilmiah berjudul *Simone* tahun 2002 karya Andrew Niccol. Lebih dari itu, film ini juga menggambarkan seorang wanita paling cantik (*Simone*) yang ada di muka bumi ini. Sebuah realitas yang diimajinasi atau bayangan hampir serupa atau seorang wanita paling cantik yang menjadi idaman setiap kaum adam di dunia ini. Kecantikannya dalam film ini merupakan kompilasi kecantikan dari setiap aktris terkenal *Hollywood*. Kecantikannya dalam film tersebut mampu menghipnotis jutaan penggemarnya hingga suksesor film yang dibintanginya itu meraih oscar dalam setiap perannya. Hal itulah yang diangkat dalam jalan cerita film tersebut. Padahal, film yang menggambarkan sebuah realita yang hadir dalam film tersebut seolah-olah menggambarkan sebuah realita yang sebenarnya, padahal *Simone* hanyalah gadis virtual yang diinisiasi oleh sutradara pembuatnya menjadi artis gadis virtual yang nyata. Berdasarkan uraian singkat itu, kondisi tersebut menarik untuk dianalisis, sehingga fokus yang diangkat dalam tulisan ini yaitu bagaimana *Simone* (gadis virtual) menggambarkan realita yang sebenarnya dalam film tersebut sehingga mampu membangun sebuah realitas sosial aktris paling sempurna?

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan sumber data visual dari film *Simone* karya Andrew Niccol yang rilis pada tahun 2002. Analisis data visual ini dilakukan dengan cara analisis isi terhadap wacana atau narasi yang disampaikan melalui analisis semiotik dan analisis percakapan (Marvasti, 2004).

Metode semiotik yang digunakan untuk melihat tanda atau simbol yang direpresentasikan dalam film Simone seperti pakaian, wajah, dan tindakan tokoh sehingga simbol tersebut diinterpretasikan sebagai suatu makna yang disampaikan oleh tokoh. Analisis percakapan dilihat dari percakapan dan jalan atau alur cerita yang terjadi antar tokoh, dimana percakapan yang terjadi antar tokoh merupakan salah satu unsur utama lainnya. Makna yang disampaikan oleh tokoh melalui percakapan atau dialog memperjelas tujuan dari suatu realitas atau pesan yang ingin disampaikan. Data yang diambil dari film Simone ini adalah narasi teks dan gambar keseluruhan film ini yang berdurasi 118 menit.

PEMBAHASAN

Cerita Singkat Film Simone

Film Simone merupakan karya sutradara Andrew Niccol dan diperankan oleh aktor dan aktris terkenal seperti Al Pacino, Catherine Keener, Evan Rachel Wood, Rachel Roberts, Jay Mohr, dan Winona Ryder. Film yang dirilis pada tahun 2002 dengan durasi 118 menit diproduksi oleh New Line Cinema. Viktor Taransky (Al Pacino) merupakan seorang sutradara kawakan dalam jalan cerita film tersebut. Dia mencoba mencari sosok aktris cantik yang sesuai dengan imajinasi sang sutradara Viktor Taransky. Kehabisan ide dan ketiadaan sosok aktris yang belum tepat sesuai standar sutradara tersebut, akhirnya sang sutradara mencoba menciptakan sosok karakter wanita cantik bernama Simone. Karakter Simone ciptaan sang sutradara lahir dari sebuah kecanggihan instrumen komputasi yang dipadupadankan dengan fitur-fitur pencarian dalam *big data* (kumpulan akumulasi wajah perempuan yang cantik) sehingga kompilasi ini digabungkan dan maka terciptalah karakter “Maha” cantik Simone.

Viktor Taransky sang sutradara dalam alur cerita film Simone, melakukan percobaan dengan memanfaatkan sebuah program perangkat lunak (*software*) terbaru, dia berhasil mengkonstruksi sosok simulasi berbentuk hologram seorang

wanita cantik dan sosok aktris yang memiliki multitalenta. Simone bermain dalam berbagai film buatan sang sutradara, hingga menuai pujian atas kualitas talenta dan kecantikannya di dunia perfilman. Publik pun dibuat histeria dan fanatisme terhadap aktris Simone ini. Masalah mulai bermunculan, tuntutan publik fans Simone yang ingin melihat dan bertemu langsung membuat sang sutradara kewalahan dan kehabisan akal karena tidak dapat menghadirkan sosok simone secara riil. Hal ini dikarenakan Simone hanya artifisial hasil visualisasi perangkat lunak komputer. Maka dari itu, sosok yang dicintai dan digemari oleh fans, senyatanya nihil keberadaan-tidak ada.

Akhirnya, akumulasi kausalitas ketidakmampuan dan ketidakberdayaan sang sutradara Viktor Taransky menanggung popularitas aktris ciptaannya “Simone” serta tuntutan kehendak fans dunia. Maka sang sutradara kembali mendekonstruksi sosok Simone dalam film berjudul *I Am Pig*. Sosok Simone sengaja ditenggelamkan dalam adegan vulgar dan kotor, Simone sendiri ditampilkan dalam sosok binatang babi. Malang tak sesuai rencana sang sutradara, peran Simone malah menuai pujian dan membuat para fans di seluruh dunia terpesona. Karena disamping kepopulerannya selama ini, Simone tidak malu untuk memainkan peran seekor babi. Lebih lanjut, sang sutradara merasa frustrasi dan depresi, maka dia pun memutuskan untuk menyalpkan seluruh program perangkat lunak komputer Simone ke laut. Namun, tindakan sang sutradara untuk menyalpkan Simone justru menimbulkan permasalahan yang lebih rumit. Berbagai spekulasi gosip di dunia hiburan dan benak fans bahwa sang sutradara dituduh telah membunuh dan memutilasi Simone. Akhir cerita, berbagai spekulasi dan ketegangan yang muncul, Viktor Taransky bersama Simone muncul bersamaan di sebuah acara langsung televisi, Simone secara langsung menyampaikan niatnya dihadapan publik untuk berhenti dalam dunia yang telah membesarkan namanya.

Gadis Virtual (Simone) suatu Hipperealitas

Simone (Gadis Virtual) dalam film ini diinisiasi oleh seorang sutradara film tersebut sebagai seorang aktris simulasi yang lebih nyata dari yang nyata, lebih cantik dari yang cantik karena Simone dibuat dari pecahan kode gabungan dari seluruh aktris *Hollywood* mulai dari ujung rambut hingga kaki, Simone dibuat sesuai dengan kontrol kuasa dari sang Sutradara, Simone kemudian dijadikan dari gadis virtual yang hanya dibuat dari setiap tombol *keyboard* disimulasikan sebagai sesuatu yang lebih benar-benar ada dari kebenarannya yang hanya sebuah rekayasa simulasi komputer. Kebenarannya atau kenyataannya hanya ada pada layar kaca tetapi kenyataannya dari layar itu hanya sebuah ketiadaan realitas yang asli.

Gambar 2. Simone kebenarannya (riil) hanya ada disimulasi kode komputer



Sumber: Data Tangkapan Layar Film Simone (2020)

Dari gambar 2, dapat dilihat bahwa Simone hanya sebuah karya simulasi. gambaran gadis virtual yang sangat cantik. Simone adalah hiperrealitas, di mana suatu dari ruang simulasi yang hanya buatan dari kode angka komputer pada *keyboard* yang sebenarnya bukan apa-apa, dan citra simulasi komputer tersebut itu membuat kepalsuan seolah-olah nyata. Santoso (2009) prinsip fundamental sebuah bantuan peranti lunak sistem komputer adalah masukan, proses, dan keluaran (*input, proses, output*). Hal ini berarti karakter Simone merupakan imajinasi sutradara yang dimanifestasikan pada sosok wanita tercantik hasil visual

efek dari komputer. Karakter ini dibangun melalui langkah masukan (*input*) berupa kombinasi kode deretan karakter berupa angka atau data (*big data akumulasi kumpulan wajah perempuan tercantik di dunia*), diproses melalui peranti sistem model artifisial, dan keluarannya dari proses tersebut adalah karakter Simone yang sangat cantik. Lebih tepat diibaratkan ketika kita menggunakan aplikasi lunak edit foto seperti *camera 360* atau *faceApp* dengan fitur filter, sehingga foto hasil tangkapan lensa kamera bisa terlihat sangat bagus dan cantik.

Dalam terma pemikiran Baudrillard. Hal ini di kategorikan dalam sebuah terma hiperealitas, di mana hiperealitas seratus persen terdapat dalam simulasi, simulasi yang lebih nyata dari yang nyata, lebih cantik dari yang cantik, lebih benar dari yang benar, dalam hiperealitas tidak ada cara mendapatkan sesuatu dari sumbernya, mendapatkan realitas yang asli (Ritzer dan Goodman, 2009:163).

Gambar 3. Simone Bintang Digital = Gadis Virtual (Hologram)



Sumber : Data Tangkapan Layar Film *Simone*, (2020)

Simone, merupakan nuansa manusia yang tak terbatas, karena Simone merupakan gabungan kecantikan dari seluruh kecantikan aktris yang nyata di *Hollywood*. Gabungan ini hanya terkontrol dalam kode angka satu dan nol dalam arahan *keyboard*, artinya hal yang tak nyata menjadi nyata serta memberi kehidupan pada mesin. Dalam dunia simulasi, media (film *Simone*) mereproduksi hiperealitas. Dan dalam dunia hiperealitas tidak ada yang asli dan nyata, tetapi

dapat dilahap atas apa yang lebih nyata dari apa yang nyata, atas apa yang lebih ramah dari yang ramah dan sebagainya. Dalam cerita film tersebut kepalsuan menggantikan realita sebenarnya, terjadi pemutarbalikkan fakta bahwa kepalsuan secara alami menjadi sebuah realita kebenaran. Dunia hiperrealitas tanda (Simone) sekarang ini tidak lagi merujuk pada segala sesuatu, dimana perbedaan antara nyata dan imajiner berada pada posisi bias atau tidak ada lagi. Hal ini menegaskan bahwa realitas terkontaminasi oleh simulakrum menciptakan sejenis histeria (Ritzer dan Goodman 2009). Simulakrum yang seolah-olah nyata (riil) diantara kehidupan, menkonstruksikan entitas kehidupan yang disimulasi, yang mati kehilangan kebenarannya. Itulah yang tergambar dalam jalan cerita film Simone.

Gambar 4. Jutaan Penonton terhipnotis
dengan Simone (Gadis Virtual) Hiperrealitas



Sumber : Data Tangkapan Layar Film Simone, (2020)

Hiperrealitas yang terdapat dalam Film Simone adalah aktris Simone sebagai seorang aktris yang paling sempurna sehingga kecantikannya dibandingkan hampir menyerupai *Barbie* sehingga kecantikannya dan kesempurnaannya dalam berakting menjatuhkan artis-artis sesungguhnya, karena ia (Simone) penyempurnaan dari akting serta kecantikan dari berbagai aktris terkenal di *Hollywood* yang tergabung dari Simone. Simone menjadi pelaku atau tokoh imajiner hiperrealitas. Coba perhatikan dalam setiap jalan cerita film ini, ketika Simone yang memerankan setiap film tiba-tiba dalam waktu singkat dapat menghipnotis jutaan penontonnya atau penggemarnya di seluruh dunia, suatu

kesempurnaan akting Simone sebagai gadis virtual maka setiap penggemar Simone begitu tergila-gila dengan Simone yang memenangkan banyak penghargaan oscar dalam waktu yang tidak lama. Padahal jika dibenturkan ke dalam realitas sebenarnya sangatlah mustahil hal demikian dapat terjadi secara instan.

Simone Hanya Virtualisasi Buatan Kode Dalam Ruang Simulakra

Simone, dalam narasi film tersebut merupakan keberadaan simulasi yang tersebar luas, di mana terdapat pengikisan perbedaan antara yang nyata dengan yang imajiner, yang benar dan yang palsu. Sependapat dengan Baudrillard (2004) bahwa hal itu pada yang benar dan yang nyata mati, lenyap dalam simulasi; tidak ada “realitas” atau “kebenaran” di belakang bagian luar simulasi. Dalam simulasi, manusia berada pada ruang realitas, di mana diferensiasi antara riil dan khayalan, yang orisinal dan artifisial sangat tipis. Dunia-dunia artifisial seperti Trans Studio, Walt Disney World, nama perumahan *Cluster* Australia, Dufan atau *Jungle Land* Sentul, menjadi bentuk rupa realitas-semu adalah representasi paling jitu mendeskripsikan kondisi tersebut. Lewat televisi, film, sinetron, dan iklan, dunia simulasi tampak sempurna. Inilah ruang (*Simulacra*-film Simone) yang tidak lagi menghiraukan bagian-bagian nyata, semu, benar, salah referensi, representasi, fakta, citra, produksi atau reproduksi semuanya lebur menjadi satu entitas permainan simbol atau tanda.

Gambar 5.

Sutradara (Viktor Transky) Mengendalikan Simone Dari Ruang Kontrol
(Simone berdasarkan Gerakan Pada Tombol *Keyboard*)



Sumber : Hasil Pengolahan Data Tangkapan Layar Film *Simone*, (2020)

Tidak dapat lagi dikenali mana yang asli, yang riil, dan mana yang hanya artifisial, yang semu. Kesatuan inilah yang disebut Baudrillard (2004) sebagai simulacra atau *simulacrum*, sebuah dunia yang terkonstruksi dari sengkabut nilai, fakta, tanda, citra, dan kode. Realitas tak lagi memiliki referensi kecuali simulakra itu sendiri. *Simulacrum* yang ter-representasi dalam film Simone hanya buatan dari simulasi komputer yang terdiri dari tombol *remote control* yaitu *keyboard* dari tanda atau kode angka satu dan nol, memberikan kehidupan pada mesin untuk mengubahnya yang sebenarnya bukan apa-apa menjadi Simone kepalsuan seolah-olah *real*, namun melalui citra digital dari simulasi tersebut yang berhasil menyihir realitas sesungguhnya dalam film tersebut yaitu suatu tampilan hologram. Tidak ada yang nyata, Simone di layar dengan yang nyata (V. Transky) sebenarnya adalah dua orang yang berbeda (realitas yang diputarbalikkan). Sungguh peragaan yang tidak dapat merepresentasikan realita dan hal inilah bisa dikategorikan sebagai *simulacra* dalam cerminan hiperrealitas.

Simone Suatu Realitas Yang Lebih Nyata Dari Aslinya Tetapi “Nihil”

Proses simulasi Simone inilah yang dapat disebut hiperrealitas, di mana tidak ada lagi yang lebih realistis sebab yang nyata tidak lagi menjadi rujukan. Dalam *term* Baudrillard memandang era simulasi dan hiperrealitas sebagai bagian dari rangkaian fase citraan yang berturut-turut, jika dikaitkan dengan film Simone dapat dijelaskan dengan tahapan, yaitu: Pertama, citra adalah refleksi dasar realitas; hal yang tergambar dalam film Simone merupakan tampilan citra teknologi simulasi tinggi sehingga dapat menciptakan hal yang *imagine* oleh sang sutradara dapat terrepresentasi dalam aktris Simone, kesempurnaan aktris dalam hal kecantikan dan peran dalam setiap film yang dibintanginya di jalan cerita Simone. Simone muncul dari rasa yang tidak puas dari sang sutradara akan aktris-aktris sesungguhnya atau nyata.

Kedua, ia menutupi dan menyelewengkan dasar realitas; sesungguhnya Simone hadir sebagai suatu realitas yang kebenarannya tidak ada. Simone hanya

sebuah simulasi hologram yang ditampilkan melalui kode dan tombol dalam *keyboard* yang kemudian dibentuk sesuai dengan keinginan dari Sutradara Viktor Transky. Simone hanyalah gadis digital yang seolah-olah nyata dan memiliki penggemar yang banyak (realita) namun keberadaan Simone hanya sebuah virtualisasi, suatu realitas yang di imajinasi atau bayangan hampir serupa atau seorang wanita paling cantik yang menjadi idaman setiap kaum adam di dunia ini. Kecantikannya dalam film ini merupakan gabungan kecantikan dari setiap aktris terkenal *Hollywood*. Perpaduan kecantikan antara bibir, lekuk pipi, bola mata, rambut yang indah, warna kulit putih dan halus, bentuk tubuh bagai biola, suara merdu serta gaun pakaian yang tidak pernah luput akan kekurangan jika dipakai oleh Simone. Maka dari itu, tampilan Simone tidaklah merepresentasikan suatu realita sesungguhnya ataupun hanya suatu manipulasi akan kebenaran atau kematian atas kenyataan.

Ketiga, ia menutupi ketidakadaan realitas; Simone muncul dari kesempurnaan gabungan seluruh aktris di *Hollywood*, di mana Simone kebenarannya hanya sebuah manipulasi, padahal ia (Simone) hanya virtualisasi hologram yang menampilkan sosok wanita tercantik bagai *Barbie*. Keempat, Ia memunculkan ketidakrelevansian pada berbagai realitas; ia adalah keaslian simulakrum itu sendiri (Ritzer 2010); hal itu dapat menggambarkan bahwa Simone (*Simulation One*) artinya gadis yang bernama Simone lahir dari sebuah ciptaan manipulasi dari suatu realita atau suatu yang palsu (tipuan) tetapi seolah-olah nyata dan suguhan 'realitas' yang lebih nyata dari aslinya, tempat di mana batas antara yang nyata dan maya sulit dibedakan. Senyatanya Simone hanya balutan kode antara angka satu dan nol dalam simulasi teknologi tinggi dari sebuah citraan. Simulakrum Simone menciptakan bentuk kehidupan yang disimulasi, yang mati kehilangan kebenarannya. Simone hanya suatu kedangkalan, hampa, kekosongan (nihilisme) dan menggantikan realitas sesungguhnya dengan realitas manipulatif. Lebih lanjut, nihilisme merujuk Derrida (dalam Al-Fayyadl 2005) pada meniadakan kebenaran dan bentuk dari ketidakmungkinan untuk mencapai

kebenaran, lantaran *difference* yang terus-menerus direproduksi melalui Bahasa dan tanda.

KESIMPULAN

Simone sebagai *Simulacra*, bentuk instrumen yang mampu membangun hal-hal yang bersifat abstrak menjadi kongkret dan begitu pula sebaliknya; kongkret menjadi abstrak. Dalam perihal Simone merupakan jelmaan dari yang abstrak menjadi kongkret, di mana dalam simulasi komputer Simone hanya dibuat berdasarkan kode, angka satu dan nol, Simone dapat diwujudkan menjadi sosok aktris paling tercantik bagai *barbie* (kongkret) yang mempengaruhi realita keaktrisan hingga memiliki jutaan penggemar di seluruh dunia. Demikianlah cara *simulacra* bekerja. Hiperrealitas dalam film Simone, menunjukkan pada segala sesuatu yang bersifat “melampaui kenyataan” namun itulah menurut Baudrillard ciri paling kentara yang dibawa oleh *simulacra*. Simone tak pelak, hanya suatu aktris yang tak nyata, lebih ekstrem Simone adalah kebohongan yang dibawa oleh *simulacra*.

Suatu kedangkalan, kehampaan dan menggantikan realitas yang sesungguhnya apa yang ada dalam cerita film Simone. Simone (*Simulation One*) merupakan gadis virtualisasi yang terbuat dari rangkaian kode angka satu dan nol menggantikan sebuah realitas sebenarnya dengan realitas yang kosong (nihilisme) atau manipulatif. Simone tampil seolah-olah nyata padahal hanya sebuah realitas semu. Dalam cerita tersebut, Simone sebagai perpaduan kesempurnaan dari kecantikan hingga seperti boneka *barbie* mampu menghipnotis jutaan penggemarnya di seluruh dunia, memperoleh popularitas “instan” bahkan aktingnya pun memperoleh berbagai macam penghargaan. Namun sekali lagi keberadaannya tidak benar-benar ada.

Berdasarkan hasil analisis pada penelitian ini, diperoleh beberapa saran, yaitu pertama, tulisan ini masih banyak hal yang perlu ditelusuri lebih dalam dari berbagai sudut pandang alternatif yang dapat dijadikan pijakan eksplorasi analisis. Kedua, hipperealitas dalam film ini masih memiliki “ruang kosong” yang perlu

dibedah seperti relevansinya film ini dengan realitas riil di masyarakat. Ketiga, karakter Simone hanyalah tokoh penuh manipulatif dan sejatinya tokoh ini hanya sebuah realitas kecantikan semu, sehingga makna cantik itu sebaiknya hanya dapat diukur dari sudut pandang subjektivitas individu. Keempat, film ini setidaknya memberikan pembelajaran kritis kepada penonton dan penikmat film bahwa jangan terlalu jatuh pada fanatisme berlebih pada suatu film dan tetap kedepankan rasionalitas logis dalam memandang sesuatu dari sebuah film. Film tetaplah film yang hanya bagian dari hiburan.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Fayyadl, Muhammad. 2005. *Derrida*. LKIS Pelangi Aksara.
- Astuti, Yanti Dwi. 2015. "Dari Simulasi Realitas Sosial Hingga Hiper-Realitas Visual: Tinjauan Komunikasi Virtual Melalui Sosial Media Di Cyberspace." *Profetik: Jurnal Komunikasi* 8(2).
- Baudrillard, Jean, Wahyunto, and George Ritzer. 2004. *Masyarakat Konsumsi*. Kreasi Wacana.
- Febriana, Merri. 2017. "Hiperrealitas 'Endorse' Dalam Instagram Studi Fenomenologi Tentang Dampak Media Sosial Di Kalangan Mahasiswa Universitas Sebelas Maret." *Jurnal Analisa Sosiologi* 6(2).
- Marvasti, Amir. 2004. *Qualitative Research in Sociology*. Sage.
- Nasional, Museum. 2020. "Virtual Tour Museum Nasional." 2020. Retrieved July 13, 2020 (<http://museumnasional.iheritage.id/>).
- Ritzer, George. 2010. "Teori Sosiologi Postmodern." *Jakarta: Kreasi Kencana*.
- Ritzer, George and Douglas J. Goodman. 2009. "Teori Sosiologi: Dari Teori Sosiologi Klasik Sampai Perkembangan Mutakhir Teori Sosial Postmodern." *Yogyakarta: Kreasi Wacana*.
- Santoso, Insap. 2009. *Interaksi Manusia Dan Komputer Edisi 2*. Penerbit Andi.
- Saputra, Eldo Eka. 2016. "Hiperrealitas Relasi Dalam Sinetron Komedi 'Tetangga Masa Gitu?'" *Informasi* 46(1):19–32.

Saragih, Mike Wijaya. 2018. “Hiperrealitas Dan Kuasa Kapitalisme Dalam Film *In Time* (2011).” *Dialektika* 8:17–29.

Shields, Rob and Hera Oktaviani. 2011. *Virtual: Sebuah Pengantar Komprehensif*. Jelasutra.