

HIPER-REALITAS VISUAL

Martadi

Dosen Jurusan Seni Rupa dan Desain
Fakultas Bahasa dan Seni - Universitas Negeri Surabaya

ABSTRAK

Perkembangan teknologi pada akhir abad ke-20 telah merubah wajah dunia yang dibentuk oleh riuh rendah citraan elektronik (televisi, film, *game*, *virtual reality*, foto digital, internet). Perkembangan teknologi digital telah membawa fantasi manusia menembus batas, menciptakan ruang-ruang tiga dimensi berikut obyek-obyek di dalamnya, sampai pada tahap di mana realitas visual telah dilampaui dengan manipulasi pencitraan visual, sehingga seolah manusia melangkah dari dunia nyata menuju dunia fantasi, dunia maya yang tampak nyata. Permasalahannya menjadi semakin rumit ketika kita dihadapkan pada realita bahwa perkembangan teknologi tersebut membawa pula dampak negatif. Pada saat teknologi memuaskan hasrat/nafsu manusia, memberikan persona ekstasi, maka nilai-nilai moral seakan rontok satu per satu.

Kata kunci: Hiper-realitas, visual.

ABSTRACT

At the last of twentieth century, the tecnology growth has changed the world display which is formed by the electronic images every where (television, film, game, virtual reality, digital photo, internet). The digital technology growth has brought the human fantasia throughout the limit, created the three dimensioan rooms with the object inside, until the stage of the visual reality has been passed throuhg by the visual image manipulation, hence, it is like the human being step from the real to the fantastic world, an imagination which seems like the truth. The problem becomes more complex when we have to face the reality that the technology growth brings the negative impacts. While the tecnology could be satisfy the human desire, giving an ecstasy fantasia, then the moral values is nullified one by one. Criminals, pornography, come up freely wear the newest formats.

Keywords: Hyper-reality, Visual.

PENDAHULUAN

Satu perkembangan monumental yang terjadi pada akhir abad ke-20 adalah kemampuan teknologi dalam menciptakan realitas *virtual* dan *cyberspace*, sehingga merubah perkembangan wajah dunia dan kebudayaan kontemporer yang dibentuk oleh riuh rendah citraan elektronik (televisi, video clip, *game*, internet) serta sorak-sorai idiom-idiom pos-modernisme (*pastiche*, *kitsch*, *parodi*, *camp*, *skizofrenia*). Citraan-citraan ini membentuk realitas baru dunia, yang kita merupakan bagiannya, dan ia

menjadi model kehidupan nyata. Kecenderungan realitas citraan ini tampaknya akan terus berlanjut pada abad ke-21, namun tentunya dengan dimensi yang berbeda

Perkembangan teknologi pada abad ke-20 telah mencapai suatu masa di mana realitas semu yang diwujudkan melalui pencitraan digital menjadi bagian dalam kehidupan sehari-hari. *Hiper-realitas visual*, merupakan ungkapan di mana realitas visual telah dilampaui dengan manipulasi dari pencitraan visual, sehingga seolah manusia melangkah dari dunia nyata menuju dunia fantasi, dunia maya yang tampak nyata.

Dahulu, arsitek berupaya keras menghasilkan gambar presentasi untuk melukiskan suasana ruang atau eksterior bangunan pada klien dengan cara melukis perspektif 2D. sekarang arsitek dapat mensimulasikan ruang yang diinginkan klien, bahkan dapat mengajak klien untuk merasakan suasana yang diciptakan termasuk pemilihan materi elemen ruang sesuai dengan yang dikehendaki.

Dahulu, film yang dianggap spektakuler adalah King Kong. Saat itu pemunculan King Kong telah menciptakan *box office*. Sekarang, dinosaurus hidup tampak nyata menghancurkan fasilitas penangkaran dan mengancam nyawa staf ahlinya, tentu saja hanya dalam sebuah film.

Dahulu, kita biasa bermain video games Atari yang dihubungkan dengan TV. Pencitraan yang timbul obyek sederhana dengan satu warna (*mono chrome*), dan kita menikmati permainan tersebut karena video games tersebut merupakan 'barang' baru. Sekarang, anak-anak dibuai dengan video games menggunakan sentuhan teknologi yang lebih maju. Resolusi gambar yang tinggi, *32 bit color* (yang mencapai 4.294.967:296 jenis warna), dan 128 bit kemampuan *processing* data. *Game* pun berkembang tidak lagi semata *arcade* sederhana, tapi kini mempunyai beragam tipe permainan, termasuk *game* RPG, *game* petualangan di mana pengguna terlibat dalam penentuan akhir *game*. Semakin kompleks dan membuai.

Dahulu, pencitraan layar komputer PC (*Personal Computer*) masih sederhana dengan monitor konvensional CRT (*Catodhe Ray Tube*) hanya menampilkan teks dan gambar dengan resolusi rendah. Sekarang berkembang teknologi layar LCD (*Liquid Crystal Display*), dimana penggunaanya bisa menonton teve atau VCD/DVD dengan kemampuan untuk menampilkan layar P-in-P (*Picture-in-Picture*). Bahkan dengan teknologi terbaru DVI (*Digital Video Interface*) mampu membuat tampilan lebih tajam

seindah warna aslinya. Saat ini kita bekerja pada komputer multimedia, yang dapat memutar musik, dan bahkan film. Kesemuanya dimungkinkan dengan perkembangan teknologi digital yang terus berkembang seakan tanpa batas. Resolusi semakin tinggi, disertai kemampuan *processor* yang semakin tinggi pula. Saat ini, misalnya, kecepatan prosesor Intel Pentium di pasaran sekarang sudah mencapai jenis 2,4 GHz serta siap memasuki tahap kecepatan 3 GHz, sungguh kemajuan yang luar biasa.

Dahulu, fasilitas komunikasi tertinggi adalah telepon dan fax, yang menyampaikan suara dan teks. Sekarang dengan perkembangan *bandwidth* (termasuk perkembangan serat optik), maka kita dapat menyaksikan transfer berjuta-juta data, bukan lagi suara dan teks, melainkan grafis dan gambar bergerak. Dengan ini pula internet berkembang sebagai fasilitas komunikasi yang penting.

Berbagai skenario yang dahulu tampak mustahil kini dapat dengan mudah diwujudkan dengan bantuan teknologi komputer. Sebut saja adegan perang luar angkasa, konflik manusia dengan *alien* (makhluk luar angkasa), manusia dikejar *Raptor* (jenis Dinosaur), sampai konflik manusia dengan teknologi itu sendiri.

Berbagai kemudahan yang ditawarkan, semakin melambungkan fantasi manusia. Saat ini banyak manusia mempunyai pola pikir yang melampaui realitas, menciptakan alam pikiran sendiri yang *absurd*, janggal, tak masuk akal. Dan semua hasil pola pikir tersebut dituangkan kembali pada media visual (film, dsb.) untuk dapat dikonsumsi orang banyak.

Sebagai contoh, film *Jurassic Park* yang mengangkat cerita dihidupkannya kembali berbagai spesies Dinosaur. Lalu film *Sixth Sense* yang mengangkat cerita mengenai seorang anak yang mempunyai kemampuan berhubungan dengan roh (manusia yang telah mati). Simak juga film mengenai *Matrix* yang mengangkat cerita bahwa kehidupan manusia saat itu ternyata hanya ilusi yang diciptakan mesin dalam rangka membuai manusia sebagai sumber energi (kehidupan)-nya. Sampai akhirnya jenis film yang *totally absurd* seperti *The Cubes*, yang menceritakan bagaimana beberapa manusia tiba-tiba terjebak dalam kubus pembunuh.

Menyimak berbagai perkembangan teknologi (digital) visual tersebut, kita dapat melihat berbagai dampak yang ditimbulkan, mulai persoalan psikologis sampai sosial, terlebih mengenai dampak ekstasi yang ditimbulkan pada manusia itu sendiri. Dan bila

kita berusaha memahami segala apa yang dipaparkan orang mengenai fantasi hiper-realitasnya melalui pencitraan visual (TV /film /sinema), banyak orang merasakan suatu ‘kengerian’ dan kesadaran akan suatu ketidakpastian di depan kita.

DARI REALITAS MENUJU HIPER-REALITAS

Wacana kebudayaan kontemporer memasuki kondisi di mana di dalamnya, tabir antara realitas dan fantasi semakin tipis. Banyak hal yang sebelumnya dianggap fantasi kini menjadi realitas, dan ini akan berpengaruh terhadap kebudayaan dan kehidupan manusia.

Sebuah objek dapat mewakili realitas melalui penandanya (*signifier*), yang mempunyai makna atau petanda (*signified*) tertentu. Dalam hal ini, realitas adalah referensi dari penanda. Namun, bisa juga terjadi bahwa sebuah objek sama sekali tidak mengacu pada satu referensi atau realitas tertentu, karena ia sendiri adalah fantasi atau halusinasi yang telah menjadi realitas. Ini yang dalam bahasa Baudrillard dikatakan *hiper-realitas*.¹

Menurut Baudrillard era ‘*hiper-realitas*’ ditandai dengan lenyapnya petanda, dan metafisika representasi; runtuhnya ideologi, dan bangkrutnya realitas itu sendiri yang diambil alih oleh duplikasi dari dunia nostalgia dan fantasi atau menjadi realitas pengganti realitas, pemujaan (*fetish*) obyek yang hilang bukan lagi obyek representasi, tetapi ekstasi penyangkalan dan pemusnahan ritualnya sendiri.²

Dunia hiper-realitas adalah dunia yang disarati oleh silih bergantinya reproduksi obyek-obyek yang *simulacrum*, obyek-obyek yang murni ‘penampakan’, yang tercabut dari realitas sosial masa lalunya, atau sama sekali tak mempunyai realitas sosial sebagai referensinya. Di dalam dunia seperti ini subyek sebagai konsumen digiring ke dalam ‘pengalaman ruang’ hiper riil— pengalaman silih bergantinya ‘penampakan’ di dalam ruang, berbaur dan meleburnya realitas dengan fantasi, fiksi, halusinasi dan nostalgia, sehingga perbedaan antara satu sama lainnya sulit ditemukan, dalam hal ini *hiper-realitas* dalam pandangan Baudrillard lebih menekankan baik nostalgia maupun fiksi ilmiah (*science fiction*).

¹ Yasraf Amir Pilliang, *Dunia Yang Dilipat*, Bandung: Mizan, 1998, hlm. 330.

² Jean Baudrillard, *Simulation, Semiotext(e)*, New York, 1983, hlm.142.

Orang yang berada dalam era ini terjebak dalam kondisi *schizofrenia*, mengingat mereka tidak perlu merefleksikan tanda, pesan, makna atau norma-norma. Massa pun disuguhi reproduksi nilai-nilai penampakan akan tetapi bukan reproduksi nilai-nilai ideologi atau mitologis. Massa adalah konsumen yang menyerap nilai-nilai materil, nilai pencitraan / penampakan.

Kondisi tersebut bisa dijumpai tatkala seorang berada di depan televisi, film tiga dimensi, video, video game, *virtual reality* lewat komputer. Totalitas hidup seseorang (kegembiraan, kesedihan, keberanian, dsb.), secara tak sadar – mereka telah terperangkap di dalam dunia *hiper-realitas visual* (media) dengan kesadaran, maka ia akan menyadari bahwa apa yang ia saksikan tak lebih dari sebuah fantasi, fiksi atau fatamorgana.

Menurut Baudrillard dunia realitas dan dunia *hiper-realitas* media/ televisi/ internet sudah sulit dibedakan, kedua-duanya sama-sama nyata. Pendapat senada dikemukakan oleh Arthur K & David Cook yang menyatakan bahwa televisi telah berkembang menjadi realitas kedua.³ Televisi, bahkan lebih nyata dari dunia realitas sendiri, sebab tidak saja realitas yang telah terserap total dalam citraan televisi, tetapi juga karena televisi mampu membuat pemirsanya tenggelam dalam citra *simulacrum*-nya. Di dalam televisi, realitas, fantasi, halusinasi, illusi telah berbaur menjadi satu. Dengan demikian pertanyaan yang menarik diajukan adalah masih adakah perbedaan antara realitas dan dunia nyata televisi, bila penonton bisa tersedu-sedu di depan televisi, sebagaimana ia dapat menitikkan air mata di dunia realitas?.

Yang perlu dilakukan sekarang adalah penyadaran akan dunia *hiper-realitas* yang sedang kita jalani bersama ini. Kita tanpa sadar tertarik pada pengaruh meleburnya realitas dengan fantasi, saat kita asyik tenggelam dalam tontonan TV atau film bioskop, atau saat berkunjung ke *Disney Land*, pada saat kita keluar dari kondisi tersebut maka kita pun kembali tersadar akan dunia sesungguhnya. Dalam hal ini, berlaku pula kesadaran akan peleburan realitas – fantasi, yakni saat kita memposisikan diri untuk melihat dari satu sisi lain, sehingga akan dapat mencermati dan memahami persoalan termasuk permasalahan ini.

³ Dalam bukunya *The Post-modern Scene: Exremental Culture & Hyper-Aesthetics*, secara lebih khusus Arthur K & David Cook menjelaskan bahwa TV telah menjadi dunia nyata kebudayaan, yang menjadikan hiburan sebagai ideologinya, tontonan sebagai tanda dan perlambang bentuk komoditi, *lifestyle advertising* sebagai psikologi populernya, serialitas murni dan kosong sebagai perekat menyatukan *simulacrum* para pemirsa, citra-citra elektronik sebagai bentuk ikatan sosial, politik media elit sebagai formula ideologis, jual beli tontonan yang diabstraksikan sebagai medan rasionalisasi pasar, sinisme sebagai tanda kebudayaan yang utama dan penyebaran jaringan relasi kekuasaan sebagai produk nyatanya.

SELAMAT DATANG DI ERA DIGITAL

Di era digital, obyek tidak lagi sekadar perpanjangan tangan manusia seperti dikatakan Mc. Luhan, tetapi kini merupakan ekspresi langsung dari diri manusia sendiri, menjadi diri manusia-semacam *cyborg*.⁴ Abad digital ini tidak saja mengubah cara kita melihat realitas, tetapi juga menimbulkan kesadaran baru tentang kemungkinan hidup di dalam perbauran antara masa lalu, masa kini dan masa depan, antara subyek manusia dengan obyek, antara yang natural dan yang *artificial*, di dalam simulasi elektronik, di dalam halusinasi ruang.

Era digital memungkinkan pencitraan dengan resolusi tinggi dari mulai *still image* sampai dengan gambar bergerak (sinema) bahkan pencitraan tiga dimensi (3D). Banyak hal yang dahulu dianggap tidak mungkin kini menjadi mungkin. Sekarang ini orang dengan mudah mengakses internet untuk melihat gambar foto bintang film Brooke Shields telanjang tanpa busana. Gambar begitu tajam dan sempurna, sehingga tidak perlu lagi rasanya untuk membeli majalah Playboy atau majalah dewasa lainnya.

Ditengah hiruk-pikuknya perkembangan teknologi digital tersebut, terdapat lima perkembangan penting citraan elektronik yaitu, foto digital, spesial efek gambar bergerak (animasi), game, *virtual reality*, dan internet, yang mana realitas visual telah dilampaui dengan manipulasi dari pencitraan visual, sehingga seolah manusia melangkah dari dunia nyata menuju dunia fantasi, dunia maya yang tampak nyata.

1. Foto Digital

Bila mendengar kata ‘foto’, maka yang terlintas dalam benak kita adalah hasil cetak dari negatif film yang dihasilkan oleh kamera. Prosesnya cukup rumit, memakan waktu yang lama dan hasilnya *fix* seperti gambar obyek aslinya yang diambil. Seseorang difoto di depan Monas, maka hasil yang diperoleh : orang di depan Monas (Monumen Nasional).

Dengan kemampuan digital, kini foto-foto disimpan dalam bentuk data (*bit*) yang ringkas, dikenal juga dalam istilah komunitas komputer grafis : *pixel*. Banyak tidaknya *pixel* ini menentukan resolusi pada gambar digital. Semakin banyak, maka semakin rapat gambar, semakin halus tampilan gambar.

⁴ Lihat John A. Walker, *Design History and the History of Design*, Pluto Press, London, 1989, hlm.157.

Dengan berupa data, gambar-gambar ini dapat dengan mudah diolah kembali pada media komputer grafis. Suatu *software* manipulasi foto dapat dengan mudah mengganti *setting background* foto dengan *setting* baru yang diinginkan. Orang tidak perlu ke kutub untuk berfoto dengan orang eskimo. Orang tidak perlu ke bulan untuk berfoto dengan latar belakang pemandangan bumi.

Memperbagus tampilan foto pun dapat dilakukan. Orang tidak perlu sibuk menutupi jerawat dengan *make up* tebal plus lensa soft pada kamera. Kini orang dapat tampil mulus pada foto dengan olahan *image* komputer.

Kehadiran foto digital menimbulkan pula dampak negatif. Baru-baru ini beberapa aktris lokal maupun internasional sibuk dengan pernyataan-pernyataan penyangkalan. Pasalnya foto vulgar mereka terpasang pada media internet yang dengan mudah dapat di akses dan di *copy (download)* dari mana saja. Foto-foto tersebut memang tentu saja palsu (dikenal dengan istilah : *fakes*). Hal ini semata merupakan rekayasa/ manipulasi foto yang dilakukan melalui media grafis komputer. Biasanya foto aktris tersebut dipisah antara badan dan kepalanya, kemudian kepala aktris tersebut dipasangkan pada tubuh wanita lain yang tampil polos. Hasilnya adalah foto vulgar aktris tersebut. Suatu bentuk fitnah dan penghinaan sebagai hasil eksekusi struktur sosial masa digital ini.

2. Spesial Efek Media Gambar Bergerak

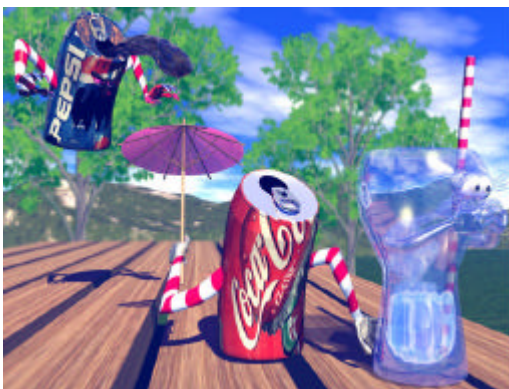
Pesatnya perkembangan teknologi sinematografi berdampak pada kemudahan proses produksi. Skenario dan adegan yang dahulu tidak mungkin, kini semuanya menjadi mungkin. Dengan bantuan komputer grafis, suatu obyek atau lingkungan tertentu dapat diciptakan sesuai kebutuhan dan tuntutan skenario. Penciptaan ini merupakan suatu kreasi luar biasa di mana obyek/lingkungan disimulasikan melalui animasi 3D. Animasi 3D saat ini merupakan hasil pengembangan dari model animasi terdahulu. Kemampuannya menciptakan/mensimulasikan obyek atau lingkungan tertentu telah mencengangkan dan mempesonakan setiap orang. Hal ini dimungkinkan mengingat *software* dan *hardware* telah begitu mendukung baik dalam proses pembuatan, pencitraan material, sampai proses rendering. Sehingga hasilnya animasi 3D ini tampak hidup dan nyata. Suatu tampilan *hiper-realitas* yang sebelumnya tidak terbayangkan.



Gambar kiri di atas memperlihatkan bagaimana suatu objek diciptakan untuk mengisi suatu skenario. Dalam hal ini tampak dinosaurus mengejar pemain utama dalam film *Jurassic Park*. Dinosaurus merupakan kreasi komputer yang kemudian diolah dalam format animasi 3D. Gambar kanan atas menunjukkan *wiring* (proses pewujudan obyek mentah sebelum diberi material) dan gambar setelah diberi material (setelah *rendering*).

Adapun film yang bertemakan fantasi yang tidak memungkinkan untuk menampilkan bentuk nyata, maka animasi mengambil alih semua bentuk riil. Seperti halnya film Dinosaurus di atas, semuanya merupakan hasil rekayasa komputer, baik itu lingkungannya maupun tokoh dinosaurusnya. Tokoh animasi ini tampak hidup dan nyata.

Animasi 3D ini sekarang banyak dipergunakan untuk berbagai keperluan dalam hal pencitraan visual. Selain untuk film, animasi juga dipergunakan untuk keperluan iklan/*commercial advertising*. Hal ini mengingat kemampuannya mewujudkan obyek/lingkungan yang tidak mungkin terwujud pada kenyataan sebenarnya.



Gambar di samping menunjukkan bagaimana suatu skenario dapat di wujudkan. Tampak gelas, kaleng coca-cola, dan kaleng pepsi seakan hidup dan bergerak. Lagi, suatu keadaan di mana realitas telah dilampaui.

Dengan kemampuan seperti ini industri film tampaknya semakin bergairah dalam pembuatan film-film fiksi yang menawarkan khayalan imajinasi, terlebih dengan

kenyataan bahwa masih banyak otak manusia yang mendukung penciptaan film fiksi berbasis khayalan, tentunya dengan ide-ide dramatis mereka.

3. Game

Salah satu bentuk aplikasi dari animasi 3D adalah penggunaannya dalam game, baik itu untuk PC (komputer) maupun untuk mesin *video game* (*play station, sega, dsb*). Game-game yang dihasilkan secara tampilan grafis memang tampak luar biasa. Karakter tokoh pemain dapat dimunculkan sedemikian baik dengan bantuan komputer. Sehingga pemain semakin dimanjakan dalam bermain.



Permainanpun dipercantik dengan selingan cerita yang direfleksikan melalui klip animasi 3D. Demikian permainan kini lebih hidup, menarik pemain masuk dalam dunia khayalan yang diciptakan melalui plot skenario permainan. Hal ini pula yang menyebabkan tidak hanya anak-anak yang menyukai permainan *video games* tapi juga kini para eksekutif muda masih berhasrat untuk memainkan *play station*.

Industri hiburan khususnya *video game* ini, seperti halnya dengan industri film benar- benar memanfaatkan kemampuan grafis untuk menjaring lebih banyak maniak game. Tidak hanya menciptakan variasi permainan tapi juga penampilan grafis seperti yang telah disebutkan di atas. Hal ini berlaku juga bagi industri game bagi komputer PC. Komputer PC selaku komputer multimedia kini mempunyai kemampuan lebih untuk menjalankan *software game*, bahkan komputer multimedia ini sekarang telah diperlengkapi dengan fasilitas yang menjamin kenyamanan dan keasyikan dalam bermain game seperti perangkat visual 3D dan perangkat audio 2 *channel* 4 jalur *speaker*.

Masa depan game telah nampak pada perangkat komputer ini. Sepertinya kelak game akan menuju babak baru di mana pencitraan visual akan mendekati pada kesempurnaan ilusi. Hal ini dibentuk melalui media *virtual reality* (VR). Di sini pemain akan menggunakan fisiknya (seluruh tubuh) untuk melawan musuh-musuh khayalan yang tampak nyata didepan mata. Bukanlah ini merupakan bukti lain suatu bentuk *hiper-realitas visual....?*

4. *Virtual Reality (VR)*

Pada awalnya, VR ini merupakan simulasi akan suatu keadaan lingkungan, terutama untuk simulasi (latihan) penerbangan bagi para pilot pesawat terbang. Kemudian berkembang sebagai sarana simulasi tempur militer. Bentuknya merupakan layar dengan proyeksi film yang memperlihatkan keadaan sebenarnya, sehingga dengan demikian diharapkan pelaku dapat merasakan seolah-olah berada pada kondisi / keadaan yang sesungguhnya, sebagaimana dengan gagasan dibalik VR sendiri yaitu memberikan pengalaman “berada di sana”.



Pada dunia arsitektural, kita dikenalkan dengan teknologi *walkthrough*. *Walkthrough* ini merupakan salah satu ‘gerbang’ menuju VR. Dengan fasilitas ini, seorang arsitek dapat mempresentasikan rancangannya dengan mensimulasikan keadaan pada ruangan yang dimaksud. Klien seakan diajak untuk mengamati dan merasakan seperti bagaimana ruang yang akan dibangun tersebut.

Matshuhita, sebuah perusahaan Jepang, misalnya, telah menerapkan sistem desain virtual pada produk *kitchen set*-nya. Dengan menggunakan sarung tangan dan kacamata *cyberspace*, memungkinkan calon pembeli menciptakan model dapur yang diinginkan lewat komputer. Model ini kemudian dipindahkan ke *silicon graphic* untuk menciptakan citraan grafis. Lalu tatkala *eye phone* dan *data glove* dihidupkan, tanpa bergerak selangkahpun secara fisik, Anda dapat berjalan mengitari dapur virtual: menaruh peralatan dapur, menggesernya ke tempat lain, mengubah warna kulkas, memperkecil *oven microwave*, dan seterusnya. Calon pembeli juga dapat mengitari dapur untuk melihatnya dari sudut manapun. Calon pembeli mengalami hidup di sebuah dapur yang nyata, meski belum satu rakpun yang diproduksi.

VR masih dalam tahap pembangunan menuju tahap sempurna. Hal-hal teknis seperti resolusi yang masih rendah dan kasar, respon yang masih tidak sesuai seperti yang diharapkan (terlambat), dll., kesemuanya dalam proses penyempurnaan. Kelak, dengan peralatan tertentu (Helm dgn kaca pencitraan visual, kostum) yang dihubungkan dengan

komputer, kita akan dapat merasakan berjalan di Mars, merasakan berada pada ketinggian tertentu dan terbang, yang tentu saja semuanya tidak nyata melainkan hasil simulasi 3D secara total sehingga kita seakan berada secara nyata pada kondisi/tempat yang diinginkan, sekaligus berinteraksi di dalamnya. Hal ini dimungkinkan mengingat VR merespon setiap gerakan dan posisi untuk kemudian simulasi menyesuaikan dengannya.

Dalam bidang seni, teknologi virtual telah melapangkan jalan bagi proses produksi, reproduksi, dan dekonstruksi estetik. Proses reproduksi seni yang dimungkinkan lewat kemajuan teknologi reproduksi seperti yang dikatakan Walter Benyamin di dalam *Art in the Age of Mechanical Reproduction*' beberapa abad yang lalu, kini telah berkembang ke arah kemungkinan manipulasi, dan penggunaan trik-trik visual.⁵

Pada proses seni lukis konvensional sebuah lukisan diciptakan oleh seniman secara dua dimensi di atas permukaan kanvas dengan memadukan bentuk dan warna, untuk menghasilkan satu citraan. Atau sebuah patung meluas ke dalam ruang tiga dimensi, namun bentuk yang dihasilkan tetap saja bersifat statis, dalam pengertian tidak berubah-ubah pada pandangan pengamat.

Seni virtual, sebaliknya, memungkinkan penjelajahan bentuk dan pengalaman estetik yang jauh berbeda. Tidak seperti format seni yang sebelumnya, seni virtual bersifat tiga dimensi semu, interaktif dan dapat melibatkan indra dan perasaan secara total. Kita, misalnya, dapat melangkah ke dalam lukisan, seakan-akan kita masuk ke dalam sebuah ruang gelas kaca, untuk seterusnya menggembara ke dalam dunia psikis seniman. Lebih dari itu, kita dapat secara nyata mengambil bagian dalam proses penciptaan atau dekonstruksi *master piece* seperti Monalisa-mengubah, menghapus, menambahkan apapun sesuka kita.⁶

5. Internet

Dalam internet, di mana berjuta informasi tertampung, maka format *still image* (jpg, bmp, dll.) juga format gambar bergerak (Avi, Mov, dsb.) akan semakin mudah dijumpai dan diakses secara langsung di manapun orang berada.

⁵ dalam Yasraf Amir Pilliang, *Dunia Yang Dilipat*, Bandung: Mizan, 1998, hlm. 332.

⁶ Jean, Baudrillard, *Revenge of the Crystal: Selected Writing on the Modern Object and Its Destiny*, Pluto Press, 1990, hlm. 75.

Dampak positifnya, sumber informasi berupa teks, gambar dan film dengan mudah didapat. Tapi kemudian, dampak negatifnya pun jelas. Berbagai macam pornografi mangkal dikarenakan kemudahan akses gambar dan film. Sebut saja artis-artis terkenal baik yang legal maupun ilegal dapat dijumpai (dilihat) dalam keadaan tanpa busana. Juga klip/potongan film porno dapat diakses dan di *down load* dengan mudah.

Setelah diuraikan beberapa pencitraan digital saat ini dan masa yang akan datang, kini saatnya kita kembali merenung, bagaimana hidup yang akan kita jelang nanti. Saat realitas dilampaui oleh impian-impian yang dibuat menjadi nyata. Saat sesuatu yang maya bahkan menjadi lebih nyata daripada kenyataan sesungguhnya.

KECEMASAN HIPER-REALITAS

Menyimak perkembangan teknologi digital khususnya dalam hal pencitraan (visual) di atas, maka kita dapat berpikir bahwa saat ini kita sedang dihadapkan pada budaya yang tidak terelakkan, dimana realitas digantikan oleh fantasi-fantasi, khayalan, illusi, maya, kesemuan.

Sebagian orang berteriak-teriak mengagungkan teknologi digital sebagai suatu kemajuan bagi peradaban manusia, suatu lompatan teknologi yang berarti bagi masa depan. Di sisi lain perkembangan teknologi telah membawa kita dihadapkan pada realita bahwa perkembangan teknologi ini membawa dampak negatif pula. Pada saat teknologi memuaskan hasrat manusia, memberikan pesona ekstasi, ekonomi libido, maka nilai-nilai moral seakan rontok satu per satu, yang pada akhirnya membuat kita larut dalam arus gaya hidup konsumerisme, dunia materiil, dunia mimpi, hal ini semakin menjauhkan kita dari realitas sesungguhnya.

Ecstasy

Ekstasi adalah suatu keadaan mental dan spiritual yang mencapai titik puncaknya, ketika jiwa secara tiba-tiba naik ke tingkat pengalaman yang jauh lebih dalam dibandingkan kesadaran sehari-hari, sehingga pada ketika itu muncul semacam puncak kemampuan diri dan kebahagiaan yang luar biasa serta *trance*, yang kemudian diiringi dengan pencerahan.⁷

⁷ lihat Howard Rheinggold, *The Virtual Community: finding connection in a computerized world*, London: Secker & Warburg, 1994, hlm.3.

Sementara itu Baudrillard mendefinisikan *ekstasi* sebagai kondisi mental dan spiritual di dalam diri setiap orang yang berputar secara spiral, sampai pada suatu titik ia kehilangan setiap makna, dan memancar sebagai sebuah pribadi yang hampa. Seseorang yang tenggelam di dalam pusaran siklus hawa nafsunya, pada titik ekstrem menjadi hampa akan makna dan nilai-nilai moral.⁸

Bayangkan pada banyak orang yang kini hidup dalam gaya hidup modern, dalam keadaan sikap materiil berlebih, mereka yang beranggapan mempunyai kehidupan ideal, dengan teknologi digital diantara mereka. Kesenangan melalui teknologi *video game* dan *computer games* yang membuai orang melewatkan waktunya demi untuk merengguk kepuasan terselesaikan sampai tujuan pada permainan tersebut. Kemudian Kesenangan akan internet yang membawa informasi berlebih, termasuk kebebasan mengakses gambar-gambar digital dalam *cyberporn*, mengawasi melalui *live cam* gadis-gadis mandi dan melakukan adegan sex tanpa sensor. Terjebak dalam suatu *ekstasy seksual*.

Juga Kesenangan dengan berbagai realitas semu lainnya seperti film fiksi dan fantasi yang kian 'gila'. Tanpa sadar mereka terjebak, terperangkap pada sesuatu yang semu, suatu yang berupa fantasi, khayalan. Semakin jauh orang diseret dari nilai-nilai moral dan spiritual menuju pada tatanan 'ideal' yang sebenarnya kosong/hampa, hampa akan makna dan nilai-nilai moral.

Dan saat *ekstasi* tersebut mencapai puncak kegairahan, maka lenyaplah makna dan nilai moral, sehingga kekerasan, eksploitasi seksual, kriminal, dan lainnya yang amoral. Hidup tanpa pegangan, mengambang meninggalkan realitas.

Adalah film-film bermunculan, suatu representasi bentuk 'kegilaan' dari puncak *ekstasi*. Film-film yang menawarkan pornografi, kekerasan, sampai pada pemikiran yang absurd, mengajak pemirsa memikirkan kembali batas realitas dan fantasi, memutar balikkan antara realitas dan mimpi. Lihat film-film seperti *Matrix*, *Event Horizon*, *The Cubes*, dan film-film *unpublished* lainnya. Kesemuanya menyeret pemirsa larut dalam pemikiran-pemikiran semu akan realitas dan eksistensi manusia.

Belum lagi pada saat *virtual reality* akan muncul dalam bentuk sempurna, manusia akan lebih mempunyai ruang fana yang nyata. Menghilangkan batas antara realitas dan fantasi. Lalu bagaimana masa depan kita nanti ?

⁸ Jean Baudrillard, 'Fatal Strategy', dalam Mark Poster, *Jean Baudrillard: Selected Writing*, Polity Press, 1990, hlm.187.

Ekonomi Libido

Berbicara mengenai budaya kontemporer, maka kita akan melihat satu sudut yang mempunyai andil cukup besar yaitu ekonomi libido, yang menjadikan nafsu/ hasrat manusia sebagai bahan komoditi, peluang besar dalam meraup keuntungan. Ekonomi tidak lagi sekadar berkaitan dengan kegiatan pendistribusian barang-barang dalam satu arena pertukaran ekonomi, akan tetapi berkaitan dengan produksi, pendistribusian, pertukaran, transaksi, dan konsumsi apapun, termasuk pengetahuan, pendidikan, moralitas, etiket tubuh, wajah, kegairahan, ektasi. Ekonomi kini telah dikuasai oleh semacam *libidonomics*.⁹

Ekonomi ini melihat dan memahami bahwa ekstasi telah menjadi kepentingan tersendiri dalam pemuasan nafsu manusia. Lihat bagaimana perusahaan video game berlomba-lomba memperbaharui kemampuan mesinnya agar dapat menghasilkan permainan yang bermutu dan membuai. Tahun ini play station meluncurkan generasi mesin terbarunya. Mesin ini mempunyai kemampuan 4x dari mesin terdahulunya. Dan saat peluncuran perdana, orang antri di depan toko, berebut tempat agar kebagian membeli mesin tersebut.

Lihat pula bagaimana perusahaan perangkat komputer membenahi dan memproduksi *hardware* khusus untuk kepentingan game (*video card, sound card, memory*) untuk memuaskan dahaga para pecandu game, yang larut dalam aktivitas kesendiriannya, hadir dengan atribut 'anti social'.

Lalu bagaimana dengan internet yang menjadi media bagi ekonomi amoral dengan memanfaatkan pornografi sebagai sumber keuntungannya. Mereka tahu bahwa sebelumnya pornografi selalu tersangkut dengan masalah moral, dan karena itu orang banyak kesulitan dalam memuaskan nafsunya. Media internet ini lahir untuk dimanfaatkan bagi pelaku bisnis demi keuntungan pribadinya, menjual nilai-nilai amoral bagi mereka yang mendambakannya.

Industri film pun semakin giat dengan spesial efek dan sarana *hiper-realitas* lainnya demi menghadirkan impian-impian yang tampak nyata untuk dikonsumsi masyarakat yang terbuai dengan indahnya fantasi. Semua ini telah menjadi sistem yang saling mengait/ terkait, sehingga tidak salah kiranya bila dikatakan sebagai budaya yang tak terelakkan.

⁹ Dalam bukunya *Dunia Yang Dilipat*, Yasraf menyebut *Libidonomics* sebagai pendistribusian ransangan, rayuan, godaan, kesenangan, kegairahan, atau hawa nafsu dalam arena pertukaran ekonomi.

SIMPULAN

Hiper-realitas merupakan kondisi di mana keadaan seakan telah melampaui realitas, suatu keadaan dimana fantasi/mimpi-mimpi berusaha untuk diwujudkan/direpresentasikan sehingga batas antara keduanya nyaris tiada.

Dalam hal ini pencitraan yang direalisasikan melalui berbagai media semakin mantap mendukung eksistensi dunia maya. Teknologi digital terus berkembang sampai pada tingkat kesempurnaan, sehingga pada akhirnya *virtual reality* dapat terwujud, membawa fantasi manusia menembus batas, menciptakan ruang-ruang 3D berikut obyek-obyek yang terkait didalamnya.

Permasalahannya tidak menjadi rumit apabila hanya sekedar perkembangan teknologi, tapi pada kenyataannya, kita dihadapkan pada realita bahwa perkembangan teknologi ini membawa dampak negatif pula. Pada saat teknologi memuaskan hasrat/nafsu manusia, memberikan pesona ekstasi, maka nilai-nilai moral seakan rontok satu per satu. Kejahatan, Kriminal, Pornografi, muncul dengan bebas dan dengan format baru.

Pola sosial dan individu ini kemudian menjadi bahan pemikiran dalam konteks perilaku lingkungan. Seberapa besar kesadaran orang akan permasalahan dan keadaan sekarang? Apakah memang ternyata manusia semakin larut dalam ekstasi hidup dan siap-siap menghadapi kehancuran moral. Setidaknya manusia mempunyai kesadaran dalam hal ini, dan dapat memandang dari sisi luar, sehingga dapat berjalan pada jalan yang jelas, bukan jalan gamang dan tak menentu.

KEPUSTAKAAN

Howard, Rheingold, *Virtual Reality*, Mandarin Books, 1992.

_____, *The Virtual Community: finding connection in a computerized world*, London: Secker & Warburg, 1994.

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

_____, *Revenge of the Crystal: Selected Writing on the Modern Object and Its Destiny*, Pluto Press, 1990.

John A. Walker, *Design History and the History of Design*, Pluto Press, London, 1989.

Pilliang, Yasraf, A., *Sebuah Dunia Yang dilipat*, Bandung: Mizan, 1998.

_____, *Hiper-Realitas Kebudayaan*, Yogyakarta: LkiS, 1999

Poster, Mark, *Jean Baudrillard: Selected Writing*, Polity Press, 1989.

Thackara, John, *Design After Modernism*, Thames & Hudson, London, 1988.

Virilio, Paul, *The Aesthetic of Disappearance*, Semiotext (e), New York, 1991.