

**PROSES PEMAKNAAN NOVEL GENRE *DYSTOPIA* DI KALANGAN  
ANAK MUDA URBAN DARI PERPESEKTIIF *CULTURAL STUDIES***

**Hestia Istiviani<sup>1</sup>**

**Abstract**

Study about reading habit in cultural studies already given interesting results. Moreover to see how reading activity is created by popular culture industry. As a strategy to gain more non-stop profits, the popular culture industry is also created trend which directly welcomed by the urban youth, such as in Surabaya. Dystopia as one of fiction genre which is being famous nowadays is related to how popular culture packs the imagination which never been imagined before to become a commodity. With the use of Simulacra theory by Baudrillard, this study want to see the process of meaning inside reading activity which experienced by the Surabaya youth when they are reading dystopian novel. According to the Simulacra theory, it says that popular culture has mission to make the youth become a hyperealist so they can easily put into certain hegemony. From this research, the results of the process of meaning in reading dystopian novel among urban youth they are Temporary Simulacra Reader and Hyperealist Reader. Those two models of reader is also a tricked created by the capitalist industry inside popular culture.

*Keyword: popular culture, cultural studies, process of meaning, simulacra*

---

<sup>1</sup> Korespondensi melalui [istiviani1906@gmail.com](mailto:istiviani1906@gmail.com)

## **PENDAHULUAN**

### **Latar Belakang Masalah**

Penelitian perilaku membaca dari perspektif *cultural studies*, memang telah dihasilkan temuan-temuan menarik yang tidak lepas dari pentingnya posisi industri budaya populer dalam memproduksi beragam jenis produk budaya. Mulai dari film, buku, *merchandise*, dan ragam produk menarik lainnya. Namun, di antara penelitian-penelitian itu juga banyak diteliti tentang buku yang dibaca sebagai suatu produk budaya populer. Salah satunya ialah studi yang bertujuan untuk melihat bagaimana buku itu "dikonsumsi", dalam arti buku bukan sekedar hasil dari industri penerbitan biasa, melainkan sebagai sebuah produk ciptaan industri budaya populer.

Studi ini berfokus pada aktivitas membaca buku ditinjau dari genre yang digemari dengan menggunakan perspektif *cultural studies*. Studi ini akan mengkaji aktivitas membaca bacaan fiksi populer yang memiliki genre *dystopia* dengan memfokuskan pada proses pengalaman membaca dari kelompok anak muda urban serta bagaimana proses keterlibatan pembaca secara mendalam dalam isi cerita yang dikenal pula dengan istilah "simulakra".

Hal yang mendorong dikajinya aktivitas membaca genre tertentu dari perspektif *cultural studies* adalah bahwa beberapa tahun terakhir kaum pembaca muda di kota urban di Indonesia menggandrungi satu genre bacaan populer yang dikenal dengan bacaan *dystopia*. Namun sebelumnya perlu diketahui bahwa fenomena menyenangkan genre tertentu sudah ada setidaknya semenjak tahun lalu. Fenomena ramainya suatu genre bacaan digemari oleh kelompok anak muda Indonesia dan juga sebagai bukti akan adanya suatu bentuk simulakra bisa dilihat dari pemberitaan di media massa. Contohnya ketika salah satu penulis ternama internasional merilis buku kedua dari sebuah serial yang tentu saja sudah ditunggu oleh para penggemarnya. Hal itu tidak luput terjadi di Indonesia. Bahkan langsung di 4 kota sekaligus. Gramedia Pustaka Utama, selaku penerbit resmi untuk edisi terjemahan Indonesia memang mengakui hal tersebut. Mereka menargetkan adanya 1000 pembaca yang akan mengantre demi menjadi orang pertama yang membaca buku tersebut (KOMPAS.com, 2014). Akibat semua orang tampak

menunggu-nunggu sebuah buku untuk terbit, sudah bukan suatu hal yang mengherankan lagi apabila untuk mendapatkan salinan pertama dari sebuah buku yang akan dirilis, calon pembaca harus melakukan pemesanan terlebih dahulu, atau dengan kata lain disebut dengan istilah *pre-order*.

Genre *dystopia* memang baru-baru ini masuk ke Indonesia. Cerita genre *dystopia* memiliki kondisi yang berlawanan dengan istilah utopia, dimana keadaannya hancur, luluh lantak, dan penuh kekacauan yang disebabkan oleh bencana besar di bumi ataupun sistem pemerintahan yang diktator. Meskipun begitu, genre *dystopia*, sebagai salah satu jenis bacaan fiksi populer yang ramai diperbincangkan, memang akan membantu anak muda dalam kehidupan kesehariannya, yakni melalui cara respon dan interaksi antara teks dengan pembacanya. Namun sebenarnya respon dan interaksi yang dimaksud tidak hanya sekedar merupakan pengalaman yang bersifat privat (personal) melainkan juga termasuk interaksi dengan pemahaman mereka tentang kultur (budaya), dan pengaruh-pengaruh (termasuk tekanan) sosial di sekitar mereka (McCallum dalam Coats, 2011). Maka dari itu dikatakan pula bahwa apa yang ditulis oleh penulis *young adult literature* misalnya saja genre *dystopia* sesungguhnya merefleksikan ide-ide yang didasarkan dari tindakan anak muda itu sendiri seperti keinginan untuk menjadi individu yang bebas (Coats, 2011).

Fenomena meningkatnya anak muda yang menggemari genre *dystopia* semakin terlihat ketika film *The Hunger Games* akan dirilis dan baru diketahui kalau film tersebut adalah sebuah adaptasi dari novel yang berjudul sama. Lantas saja, buku tersebut yang semula terbit pada tahun 2009 dan tidak bisa masuk pada jajaran *best seller*, kemudian melejit menjadi laris manis karena unsur "*now in major picture*" alias akan tayang di bioskop. Merespon hal tersebut, sebagai sebuah perusahaan perbukuan dan penerbitan, tentu tidak tinggal diam. Gramedia Pustaka Utama selaku pemilik hak terjemahan dan penerbit resmi serial trilogi *The Hunger Games* pun kemudian menjual kembali dengan desain *cover* baru (*movie tie in cover*), bahkan membuatkan satu bundel produk yang langsung terdiri dari 3 buah buku (*The Hunger Games*, *Catching Fire*, *Mockingjay*) dengan harga yang lebih terjangkau ketimbang membeli satuan. Fenomena semacam itu,

misalnya, bukan hanya sekedar sebagai keriuhan menyambut filmnya yang akan dirilis.

Fenomena lain yang kemudian membuat penelitian ini perlu dilakukan ialah ketika perusahaan penerbitan besar, Gramedia Pustaka Utama, menjalin relasi dengan komunitas penggemar salah satu judul *dystopia* ternama, Komunitas Indo Hunger Games. Gramedia Pustaka Utama seringkali mendukung acara yang dilakukan oleh komunitas tersebut dalam bentuk pemberian hadiah buku. Tentu hal ini tidak akan dilakukan oleh Gramedia Pustaka Utama apabila antusiasme pembaca *dystopia* tidak begitu besar. Fakta tersebut menandakan bahwa memang ada suatu hal yang membuat genre *dystopia* digemari anak muda, tidak hanya dari bukunya saja, melainkan menunjukkan adanya konvergensi media. Pembaca pun akhirnya tidak hanya sekedar membaca (atau menonton film adaptasinya), melainkan juga mulai berhimpun dalam suatu komunitas. Diawali oleh rasa kesukaannya, maka mereka mulai mencari individu-individu lain yang bisa diajak memperbincangkan bacaan fiksi populer tersebut. Seperti komunitas Indo Hunger Games yang terbentuk karena ingin mempertemukan sesama penggemar trilogi novel fiksi populer Hunger Games (CINEMAGS, 2013). Pembentukan komunitas jika diamati tidak akan terjadi begitu saja jika pembacanya hanya menikmati ala kadarnya, tidak sampai mengilhami keseluruhan cerita dan berakhir menjadi penggemar setia dan loyal.

Tidak bisa dipungkiri lagi, ketika bertanya kepada banyak orang tentang judul-judul buku dengan genre *dystopia* pasti disambut dengan jawaban seperti "The Hunger Games", "Divergent", ataupun "The Maze Runner". Di samping karena kualitas cerita yang memang berbeda, ketiga judul tersebut terkenal karena sudah dibuatkan versi layar lebarnya, sehingga bisa dikatakan bahwa ketiga judul *dystopia* bisa dikenal oleh anak muda.

Bagaimana bacaan fiksi populer di abad ke-21 ini dikaitkan dengan kajian budaya (*cultural studies*) adalah salah satunya dengan adanya dorongan untuk mengkonsumsi secara terus-menerus apalagi secara massal. Hanya berawal dari sebuah buku, kelompok pembaca yang memiliki pengalaman membaca akan bacaan tersebut kemudian melakukan suatu aksi seperti *voting* agar edisi terbaru

dari sebuah serial diterjemahkan oleh pihak penerbit di Indonesia, menggelar acara nonton bareng, hingga bermunculan toko-toko di dunia maya yang menjual pernak-pernik berbau bacaan fiksi populer (CINEMAGS, 2013).

Apabila dieksplorasi lebih dalam lagi, masih banyak fenomena yang tampak awam di sekitar kita, akan tetapi belum direspon secara intensif oleh penggiat literasi, para akademisi, para pendidik, maupun para peneliti. Contoh yang telah disebutkan di atas hanyalah segelintir saja dari banyaknya fenomena terhadap membaca genre atau judul tertentu sebagai suatu produk budaya populer, yang sayangnya masih belum ditanggapi sebagai suatu hal yang perlu dieksplorasi lebih dalam oleh penggiat literasi maupun cendekiawan dalam bidang ilmu informasi dan perpustakaan.

Melihat fenomena yang terjadi di kalangan anak muda dalam merespon bacaan *dystopia* bisa dijadikan suatu bahan untuk melakukan penelitian untuk memberikan layanan yang lebih baik lagi dan sesuai dengan para anak muda, khususnya yang berada di kota urban. Dengan mengetahui bagaimana bacaan fiksi populer dengan genre bertemakan dunia yang hancur direspon oleh pembaca anak muda sehingga membuat bacaan tersebut menjadi perbincangan, menyita perhatian serta digemari serta dibaca dengan antusias oleh banyak anak muda.

## **Permasalahan**

Fokus permasalahan dari penelitian ini adalah:

- Bagaimana ketertarikan pembaca kelompok anak muda urban terhadap bacaan fiksi populer genre *dystopia*?
- Bagaimana pembaca kelompok anak muda urban memaknai bacaan fiksi populer genre *dystopia*?
- Bagaimana hiperealitas yang dialami oleh kelompok anak muda urban ketika memaknai bacaan fiksi populer genre *dystopia*?

## **Kajian Pustaka**

Penelitian ini berangkat dari pemikiran bahwa kegiatan membaca yang dilakukan karena dorongan motivasi dari diri sendiri, atau yang disebut sebagai

*pleasure reading*. Kegiatan membaca tersebut, seperti membaca novel dengan genre tertentu dianggap selama ini sebagai suatu kegiatan yang individual. Padahal dibalik itu terdapat campur tangan pihak produsen industri budaya populer yang mengonstruksikan sedemikian rupa agar kegiatan membaca dilakukan secara massal oleh suatu kelompok tertentu dengan membaca sebuah genre khusus secara spesifik.

Membaca selama ini hanya dilihat sebagai suatu kegiatan pembunuh waktu dan menjadi hobi. Namun, hal tersebut berbeda ketika menggunakan *cultural studies* sebagai pisau bedahnya. Sebagaimana yang ditulis oleh Cavallaro (2004) dalam bukunya *Critical and Cultural Theory* bahwa membaca tidak bisa diartikan sesederhana menikmati rangkaian kata menjadi kalimat yang tersusun dalam sebuah cerita saja. Pada faktanya, membaca sama dengan kegiatan dimana manusia berusaha memahami tanda-tanda yang mengelilinginya dalam upaya untuk mengerti dunianya. Akan tetapi dalam *cultural studies* diyakini bahwa buku sebagai produk budaya populer memiliki tendensi tertentu sehingga di dalamnya terdapat unsur yang bertujuan untuk menghegemoni pembacanya. Maka dari itu yang tampak saat ini adalah kapitalis yang menyimpan pesan dalam bacaan populer dan kemudian menghegemoni masyarakat. Sesungguhnya, maksud dari industri budaya populer juga seakan menjalankan misi agar semua individu menjadi konsumtif terhadap apapun yang menjadi produk mereka.

Penelitian ini menggunakan teori Simulakra yang dicetuskan oleh Jean Baudrillard. Dalam *Simulacra and Simulation* (1981), Baudrillard memberikan satu bab khusus untuk membahas mengenai kaitannya simulakra dengan fiksi sains (*science fiction*). Mengawali tulisannya tersebut, Baudrillard menjelaskan bahwa ada 3 urutan atau tahapan dari suatu simulasi yang diciptakan oleh kreator fiksi sains hingga akhirnya menjadi suatu hiperealitas yang ditinggali oleh para konsumennya. Pada tahapan pertama, simulakra yang bersifat natural berupa imajinasi dan gambaran akan suatu hal yang dirasa adalah utopia. Individu ingin agar apa yang dirasa sebagai realitas menjadi lebih baik. Tahapan pertama ini disebut dengan *imaginary utopia*, alias menekankan pada bayangan, khayalan, atau imajinasi. Tahap kedua dari simulakra yang diciptakan oleh fiksi sains ialah

penekanan pada karya fiksi sains tersebut. Tahap pertama menyebabkan keinginan untuk terwujudnya suatu imajinasi sehingga muncul suatu kegiatan produksi yang aktif menekankan pada energi, memaksa materialisasi menggunakan apapun sistem dan mesin produksinya dengan target aktivitas konsumsi secara liberal dengan lingkup yang lebih luas dan ekspansi yang lebih beragam. *Energy force* adalah apa yang ditekankan dalam tahap kedua ini. Yang terakhir adalah ketika pada akhirnya individu menjadi hiperealis yang merupakan efek dari tersimulakranya seseorang atas suatu simulasi yang telah dikreasikan. Baudrillard (1981) kemudian mencontohkan yakni fiksi sains seperti *game* adalah bagaimana individu akhirnya masuk ke dalam apa yang sudah disimulasikan kemudian tersimulakra dan menjadi meyakini bahwa kenyataan bohongan tersebut benar eksistensinya. Maksud dari tahapan Simulakra dan Fiksi Sains yang diutarakan oleh Baudrillard ini ialah individu yang menjadi mudah untuk dikendalikan oleh industri budaya populer atau menjadi hiperealis.

Apa yang diutarakan oleh Baudrillard menjadi tujuan dari industri budaya populer untuk menjadikan individu hiperealis sehingga akan lebih mudah dikendalikan untuk terus mengkonsumsi produk budaya populer demi mendulang keuntungan sebanyak mungkin.

### **Metode Penelitian**

Penelitian ini bersifat kualitatif dengan tujuan untuk mendapatkan hasil yang spesifik sekaligus mendalam. Metode penelitian yang akan digunakan oleh peneliti yakni dari sudut pandang *cultural studies* dengan menggunakan teori Simulakra milik Baudrillard. Studi ini ingin melihat lebih jauh sejak pembaca mulai membaca hingga menghayati dan menginternalisasi teks tersebut hingga memasukkannya dalam konteks budaya saat ini.

Sedangkan untuk metode pengumpulan data, peneliti menggunakan teknik purposif dengan terlebih dahulu membuat syarat yang memungkinkan anak muda bisa dijadikan informan. Mengingat studi ini berfokus pada genre bacaan tertentu, yakni *dystopia*, maka sudah pasti anak muda yang akan dijadikan informan pernah membaca novel dengan genre *dystopia*. Novel *dystopia* yang dipilih oleh peneliti

sebagai prasyarat dalam menjadi informan yakni novel yang sudah banyak beredar di Indonesia dan juga sudah dibuatkan film adaptasinya: trilogi *The Hunger Games*, trilogi *Divergent*, dan trilogi *The Maze Runner*. Ketika informan sudah terkumpul dan terpilih, peneliti mengumpulkan data dengan cara *in depth interview* (wawancara mendalam). Untuk memperdalam dan menguji validitas data yang sudah terkumpul kemudian diadakanlah *focus group discussion* dimana akan terlihat mana data yang memang valid dan yang mana yang tidak. Dengan mengambil lokasi di kota Surabaya sebagai salah satu kota urban di Indonesia dimana merupakan tempat tumbuh dan berkembangnya industri budaya populer yang subur.

## **PEMBAHASAN**

### **Dorongan Imajinasi dalam Genre *Dystopia***

Ditemukan bahwa sebagian besar kelompok anak muda di Surabaya mengetahui dan menjadi tertarik oleh karya-karya *dystopia* karena gencarnya media membicarakan genre tersebut. Atau dengan kata lain berkat bagaimana pelaku industri budaya populer mengemas imajinasi menjadi suatu komoditas yang bisa diperjual belikan dan kemudian dikonsumsi oleh target pasarnya. Dalam hal ini menandakan bahwa kekuatan iklan untuk menawarkan sesuatu yang belum pernah dibayangkan sebelumnya cukup manjur untuk menjaring pembaca (Baudrillard, 1981). Greaney (2006) juga mengatakan bahwa replikasi yang dilakukan oleh media melalui iklan yang dipublikasikan berulang-ulang akhirnya mendapat tanggapan dari pembaca yang didorong oleh rasa penasaran akan imajinasi tersebut. Novel *dystopia* menyuguhkan suatu bentuk berbeda dari imajinasi-imajinasi yang sudah ada. Bukannya keindahan akan tatanan kehidupan sosial bermasyarakat, melainkan keadaan dunia ketika bencana besar menghantam dan pemerintahan yang otoriter berkuasa.

Menjadi bahan pembicaraan dan sensasi tertentu (*hype*) di kalangan anak muda tidak lepas dari pengaruh media. Iklan dan media sebenarnya memaksa individu untuk melakukan konsumsi meskipun mereka sudah tahu apa kegunaannya. Tetapi dibantu dengan adanya kekuatan *word of mouth* dari sesama



kelompok anak muda, tersiarlah kabar akan bacaan populer tersebut yang kemudian membuat seseorang menjadi penasaran. Apalagi dengan taktik pemasaran komoditas imajinasi yang sesuai sasaran.

Fiksi-fiksi postmodern yang menirukan hal-hal yang ada di dunia nyata memang masih digemari, tetapi yang menjadi lebih populer ialah fiksi postmodern yang menggunakan kata pengadain "bagaimana jika", permainan imajinasi, dan digabungkan dengan potongan kehidupan saat ini (*slice of life*). Baudrillard (1981) sudah pernah merumuskannya dalam bukunya *Simulacra and Simulation* bahwa penulis fiksi sains semakin lama semakin mencoba hal-hal yang belum terjadi menjadi sebuah simulasi tertulis yakni novel untuk dinikmati oleh pembaca yang kemudian merasakan kehidupan imajinatif "bagaimana jika" tersebut. Yang dituliskan Baudrillard mengacu pada urutan tahapan Simulakra dan Fiksi Sains (1981), bahwa simulasi yang ada dalam bacaan adalah bacaan utopis, bukan sebaliknya. Tetapi yang disuguhkan oleh bacaan populer yang tengah berkembang saat ini adalah bumi yang diceritakan selamat dari kekacauan dunia (*post-apocalyptic* atau setelah perang yang besar). Belum lagi strategi penulis untuk memasukkan unsur-unsur masa kini ke dalam cerita yang membuat pembaca seakan memiliki "pengalaman hidup" ketika membaca buku tersebut.

Akan tetapi karena kisah cerita tersebut begitu menarik, pembaca merasa bahwa apa yang dituliskan, meski itu fiksi sekalipun, benar terjadi di satu belahan dunia yang jauh dengan mereka. Tulisan tersebut merupakan suatu budaya yang berisi simulasi tersusun menjadi suatu simulakra sehingga industri budaya populer (dalam hal ini misalnya saja perbukuan) bisa mengambil sedikit yang ada di dunia nyata menjadi suatu salinan yang semakin tidak bisa dibedakan. Wajar saja ketika pembaca merasa bahwa apa yang ada di dalamnya seakan nyata, sekalipun hal tersebut berada dalam imajinasinya.

Semua histeria, sensasi, media publikasi, hingga iklan sekalipun menawarkan hal yang sama bagi pembacanya. Bahwa imajinasi adalah suatu daya tarik pertama untuk mendapatkan perhatian dari pasar. Khususnya ialah imajinasi akan kehidupan yang belum pernah terbayangkan, imajinasi atas sebuah simulasi yang berbeda dari apa yang sudah ada di pasaran. Termakan oleh bagaimana iklan

membuat imajinasi ke dalam bentuk narasi yang bisa dibayangkan dalam masing-masing benak pembaca, membuat kelompok anak muda akhirnya memutuskan untuk membaca judul *dystopia*, terlepas dari siapa atau apa mereka mengetahui judul *dystopia* yang sedang ramai diperbincangkan.

Faktor pendorong lainnya ialah bahwa apa yang disebut sebagai kapitalisme tidak bisa lepas dari konsumsi sinergistik. Industri budaya populer akan terus berusaha untuk membuat individu menjadi konsumen, entah bagaimana caranya. Kemunculan film adaptasinya juga mendorong anak muda untuk membaca novel *dystopia* tersebut. Mereka membaca dalam rangka untuk memahami filmnya lebih jauh lagi. Seperti yang dikatakan oleh Baudrillard, tahapan pertama dari Simulakra ialah menekankan pada imajinasi, dan anak muda urban kota Surabaya sudah berada pada tahapan tersebut.

### **Simulakra dalam Kegiatan Membaca *Dystopia***

Kegiatan membacanya bukan hanya untuk mendapat manfaat, melainkan pemenuhan hasrat semata (Storey, 2009). Industri budaya populer berhasil memanipulasi pembaca dengan cara meyakinkan mereka bahwa mereka butuh bacaan *dystopia* tersebut. Padahal yang ada dibalik maksud dari industri budaya populer ialah mendorong pembaca untuk mengonsumsi buku-buku *dystopia* itu. Salah satu hasratnya ialah pemenuhan rasa penasaran yang berhasil dibentuk oleh simulasi (menuju proses simulakra) dari apa yang direpresentasikan oleh media yang kemudian dikelola menjadi sebuah keinginan berdasarkan rasa penasaran. Kembali lagi pada penjelasan Barker (2004) yang mengatakan bahwa apapun yang diproduksi dan menjadi komoditas industri budaya populer adalah budaya massa yang memiliki sifat otoriter, konformis, dan terstandardisasi. Secara tidak sadar, pembaca diarahkan untuk apa yang "seharusnya" (dimana di dalamnya menngandung hegemoni atas ideologi tertentu) dikonsumsi.

Simulasi yang ada di dalam teks melalui narasi dan alur cerita bisa membawa pembacanya menuju suatu imajinasi baru. Imajinasi yang ditekankan pada faktor-faktor pendorong kegiatan membaca buku *dystopia* digabung dengan mekanisasi yang sudah semakin canggih (salah satunya adalah penyebaran

menggunakan internet membantu industri budaya populer untuk melakukan invasi simulakra. Meskipun *dystopia* selalu menggunakan latar waktu di masa depan, tetapi pembaca seakan ikut berada dalam cerita tersebut ketika membaca. Wajar saja apabila pembaca bisa menghasilkan beragam makna hanya dari satu judul bacaan genre *dystopia* yang sama. Pernyataan itu diperkuat dengan apa yang diungkapkan oleh Greaney (2006) bahwa tulisan fiksi di era postmodern semakin tidak memiliki standar yang mempersyaratkan seseorang untuk menjadi pembaca, seperti keadaan sosial, latar belakang pendidikan, ataupun ekonomi sehingga pembacanya bisa dari semua kalangan. Ditambah lagi, tulisan fiksi postmodern semakin lama semakin tidak bisa dibuktikan otentisitasnya apabila mengutip dari hal-hal berbau historis. Cerita *The Hunger Games* misalkan, di dalamnya ada unsur historis yang diciptakan oleh penulisnya, membuat pembaca meyakini bahwa semua yang ada dalam *The Hunger Games* adalah sesuatu yang bermula dari masa lalu (akibat perang dunia). Sering dikatakan dalam berbagai literatur, selain Baudrillard (1981), Barker (2004) juga menuliskan bahwa simulakra dari sejarah bisa semakin diyakini menjadi suatu kenyataan, sebab, dengan kecanggihan teknologi (Baudrillard menyebutnya dengan tenaga mesin dan produksi massal yang semakin termekanisasi), simulasi terus berulang dan diyakini sebagai kenyataan ketimbang kenyataan itu sendiri. Contoh yang paling terlihat ialah ketika fiksi Perang Teluk (*Gulf War*) diyakini sebagai suatu kejadian historis. Simulasi yang terlampau melebihi kenyataan malah diyakini sebagai kenyataan itu sendiri.

Makna sebatas hiburan itu juga mempengaruhi anak muda Surabaya dalam melihat cerita *dystopia* beserta tokoh-tokoh yang ada di dalamnya. Penelitian yang dilakukan oleh Walker (2014) menunjukkan bahwa remaja perempuan yang membaca kisah *dystopia* *The Hunger Games* merasa bahwa dirinya harus bisa menjadi seperti tokoh utamanya, mengidolakan Katniss Everdeen (tokoh pahlawan dari novel *The Hunger Games*), kemudian menginternalisasikannya ke dalam diri. Berbeda dengan bagaimana anak muda Surabaya menanggapi hal ini. Mereka sebatas hanya mengagumi namun belum merasa perlu untuk mengadaptasi poin-poin positif yang terdapat pada tokoh ke dalam kepribadiannya

mereka. Kelompok anak muda Surabaya ini juga baru merasa bahwa mereka berkeinginan untuk menjadi tokoh utama (sang pahlawan) dari cerita *dystopia* tetapi belum ada langkah nyata dalam mengadopsi poin tersebut. Tetapi dari kekaguman dan keinginan tersebut tampaklah bahwa pembaca sudah tersimulakra, mampu melihat karakter tokoh ke dalam konteks sosial kehidupannya. Meskipun begitu tidak semua kelompok anak muda mengidolakan tokoh-tokoh utama cerita *dystopia*.

Disinggung dalam buku Cavallaro (2004) dan Barker (2004) bahwa teks budaya populer memang membawa ideologi melalui alur cerita dan tokoh-tokoh yang ada di dalamnya. Namun, karena teks fiksi postmodern bersifat terbuka, makna yang nantinya akan diinternalisasi ke dalam benak pembaca juga beragam alias bersifat polisemis. Perbedaan ini mengingatkan bahwa proses pemaknaan baru terjadi di saat pembaca melakukan pembacaan bacaan populer dan setelah mengonsumsinya. Bagaimana reaksi pembaca setelah membaca juga bisa dijadikan tanda bagaimana pembaca memaknai kisah yang ada di dalamnya. Meskipun industri budaya populer sudah menyusun secara terstruktur ideologi secara tersirat di dalam cerita, tetap saja, pembacalah yang akan melakukan proses pemaknaan. Dalam hal ini, Barker (2004) memberikan istilah konsumsi kreatif kepada pembaca teks budaya populer karena sesungguhnya pembacalah yang memproduksi makna, bukan industri budaya populer. Kapitalisme hanya menuangkan imajinasi (tahap pertama dalam *Simulacra and Science Fiction Order*, Baudrillard 1981) menjadi sebuah teks yang bisa diproduksi secara massal dan diedarkan secara global (tahap kedua dalam *Simulacra and Science Fiction Order*, Baudrillard, 1981) dengan tujuan tidak lain adalah mengeruk keuntungan sebanyak-banyaknya dan membuat konsumen menjadi adiktif terhadap teks industri budaya populer, mengantarkan mereka menuju simulakra. Industri budaya populer hanya menuntun hingga pembaca menjadi tunduk dengan apa yang ditawarkan oleh mereka. Tetapi, industri budaya populer tidak bisa membuat para konsumen atau pembacanya memiliki satu makna yang sama terhadap apa yang mereka produksi. Oleh karena itu, Barker (2004) menyebutkan bahwa di era postmodern konsumen ialah produsen makna yang aktif. Pembaca yang

menentukan sendiri bagaimana mereka melihat teks budaya populer, misalnya saja bacaan populer bergenre *dystopia*. Maka dari itu, industri budaya populer selalu berusaha membuat konsumennya jatuh ke dalam simulakra yang lebih jauh lagi, yang membuat para pembacanya merasa apa yang ada di dalam buku benar terjadi di suatu tempat.

Sejalan pula dengan apa yang sudah dituliskan oleh Baudrillard dan berkaitan dengan tahapan pertama bahwa penarik dari bacaan *dystopia* terletak pada imajinasi yang ditawarkan oleh industri budaya populer kemudian menjadi suatu komoditas yang bersifat global melahirkan makna yang beragam di kalangan pembacanya, meskipun target pembaca sudah ditentukan secara spesifik. Simulakra yang menghasilkan beragam makna tentunya dapat dilihat dari pertanda dan indikasi yang ditunjukkan oleh pembaca, dan dari pemaknaan tersebut maka industri budaya populer akan melanjutkan strateginya pada tingkatan yang terakhir. Dari simulakra tersebut, industri budaya populer berharap pembacanya menjadi hiperealis, meyakini betul tokoh-tokoh tersebut hidup nyata seperti mereka sehingga lebih bisa digiring menuju tahapan konsumsi yang lebih lanjut dan menjadi berlebihan.

### **Hiperealitas terhadap Bacaan *Dystopia***

Pada tahap ketiga dari *Simulacra and Science Fiction Order* ini, puncaknya manusia tersimulakra ialah ketika ia menjadi hipereal. Baudrillard kemudian juga mengatakan bahwa hiperealitas adalah unsur yang dimasukkan dalam teks budaya populer yang fokus pada genre fiksi sains (tidak hanya novel, bisa juga film atau *game*). Dari situlah genre yang awalnya hanya fiksi sains memiliki genre yang sangat berkembang, salah satunya adalah genre *dystopia*. Apabila dikaitkan dengan kegiatan membaca bacaan populer genre *dystopia*, simulasi yang ada di dalam cerita memang membuat pembacanya menjadi merasa berada di dalam buku itu, yang mana berupa kegiatan simulakra. Akan tetapi, pembaca dikatakan hiperealis ketika ia merasa bahwa setelah selesai membaca bacaan populer genre *dystopia*, dirinya tidak lepas dari cerita tersebut. Menjadi haus dan ingin terus berada dalam kisah fiksi itu. Storey (2009) pun mengatakan bahwa hiperealis juga

merupakan tanda-tanda dari sifat sebagai penggemar. Mereka mencitrakan identitasnya, yang merupakan hasil sampingan dari pemaknaan teks industri budaya populer, dengan bangga. Dengan kata lain, penggemar adalah mereka yang berada pada tahap ketiga dalam urutan simulakra milik Baudrillard dan berhasil dikontrol oleh industri budaya populer.

Ketika pembaca sudah berada pada tahap tersimulakra akan ada kemungkinan dirinya menjadi hiperealis. Dimulai dari keadaan dimana pembaca merasa bahwa seharusnya cerita genre *dystopia* seperti *The Hunger Games*, *Divergent*, ataupun *The Maze Runner* seharusnya tidak berhenti sampai buku ketiga saja. Keadaan tersebut biasanya menghantui pembaca di saat mereka berhasil menyelesaikan keseluruhan ceritanya. Informan mengatakan sesaat setelah membaca habis trilogi *The Hunger Games*, mereka akan merasa sedikit "kesusahan" kembali ke dalam dunia nyata kehidupannya tersebut. Keadaan seperti itu dikenal oleh para pembaca buku sebagai keadaan *book hangover*. Menurut Storey (2007), penggemar baik itu individu ataupun berkelompok mengalami *hangover* terhadap produk industri budaya populer yang telah mereka konsumsi tetapi mereka masih saja merasa kurang. *Hangover* terhadap teks budaya populer apapun itu bentuknya bisa dilihat sebagai jembatan yang membawa konsumen atau pembaca dari keadaan tersimulakra menjadi hiperealis. Dari informan di dapatkan informasi bahwa meskipun mereka membaca bacaan populer *dystopia*, mereka tidak sepenuhnya menyatakan bahwa dirinya adalah penggemar. Bagi pembaca bacaan *dystopia* tersebut, yang dinamakan penggemar dan fans memiliki arti dan makna yang berbeda. Penggemar adalah pembaca yang menyenangi bacaan tertentu tanpa benar-benar menjadi fans yang melakukan apa saja demi kesenangannya tersebut. Sedangkan fans bagi informan adalah mereka yang menyediakan waktu luangnya untuk berdedikasi penuh atas nama bacaan *dystopia* favoritnya tersebut. Fans di mata para informan adalah sosok penggemar yang kemudian menjadi fanatik. Fans merupakan penggemar yang berada pada keadaan simulakra total (*total simulacrum*), sudah "terperangkap" pada simulakra yang diciptakan oleh industri budaya populer membuat mereka tidak bisa keluar untuk sekedar menyadari apa yang sebenarnya mereka baca adalah fiksi semata.

Dengan gencarnya media mengiklankan banyaknya judul *dystopia* yang tengah digemari oleh kelompok anak muda, tidak lantas membuat mereka jadi suka dan menggemari. Mereka yang tersimulakra secara temporer memang masih antusias dengan judul-judul baru *dystopia* yang beredar di toko buku, tetapi belum tertarik untuk membacanya sehingga tidak bisa langsung digiring menjadi pembaca yang hiperealis. Tahapan ketiga dari Simulakra dan Fiksi Sains ini memang bukanlah perkara yang mudah, meskipun kelihatannya banyak yang sudah menjadi penggemar dari bacaan populer bertam *dystopia*. Tetapi ternyata yang ditemukan pada kelompok anak muda Surabaya, mereka masih tersimulakra secara temporer atau sementara, bahkan ada yang menjaga jarak dengan genre tersebut.

Maka, ketika seorang pembaca memberikan makna terhadap bacaan *dystopia* sebenarnya dirinya sudah masuk dalam simulakra, sebab kegiatan membaca pasti melibatkan pemaknaan. Namun, hasil dari simulakra tersebut terbagi menjadi dua yakni simulakra secara temporer (*temporary simulacra*) dan simulakra total (*total simulacrum*) yang bisa mengantarkan pembaca menjadi konsumen lanjut atau hiperealis. Jadi, belum tentu pembaca yang tersimulakra adalah individu yang selalu dapat digiring menuju hiperealis.

Tabel Tipologi Pembaca *Dystopia* dari Proses Pemaknaannya

Aspek	Tipologi Pembaca <i>Dystopia</i> di Kalangan Anak Muda Urban	
	Hiperealis	Simulakra Temporer
Imajinasi	Tertarik dengan imajinasi yang dijual oleh industri budaya populer	Tertarik dengan imajinasi yang dijual oleh industri budaya populer
	Ketertarikan bermula akibat histeria produk sinergistik dari judul dystopia (materi pemasaran film, iklan di media)	Ketertarikan bermula dari iklan buku dystopia (sinopsis bukunya)

Pemaknaan	Membaca dystopia sebatas untuk membantu memahami filmnya kelak	Membaca dystopia bukan demi memahami filmnya
	Tidak merasa bahwa alur cerita dengan konteks kehidupan masa kini ataupun pengalaman yang pernah dialami saling berkaitan	Merasa alur cerita dengan konteks kehidupan ataupun pengalaman yang pernah dialami saling berkaitan
	Tidak merasa terdapat pesan yang penting di dalam cerita dystopia	Mampu melihat adanya pesan moral dari cerita dystopia
	Tidak ingin ceritanya cepat selesai	Perasaan euforia yang hanya muncul ketika sudah selesai membaca bukunya
	Kegiatan membaca didorong oleh film adaptasinya	Tertarik bacaan dystopia lain walaupun bacaan tersebut belum diangkat ke layar lebar
Hiperealitas	Menyukai bacaan dystopia	Dystopia sebagai selingan bacaan
	Memiliki barang yang ada kaitannya dengan judul <i>dystopia</i>	Tidak mengkhususkan diri dengan hal yang berbau <i>dystopia</i>
	Berpartisipasi secara maya (ataupun nyata) dengan kegiatan yang ada hubungannya dengan judul <i>dystopia</i> tertentu	Tidak melakukan partisipasi apapun
	Mengikuti informasi yang berhubungan dengan judul <i>dystopia</i>	Informasi hanya dibaca sambil lalu

## KESIMPULAN

Mengacu pada teori mengenai Simulakra yang dikemukakan oleh Baudrillard



melalui bukunya *Simulation and Simulacra* (1981) bahwa kehidupan yang tengah dijalani oleh masyarakat di era posmodern adalah kehidupan yang berisi simulakra dan sudah menjadi hiperealis. Baudrillard menjelaskan hal ini terjadi karena kegiatan konsumsi teks budaya populer yang semakin gencar, salah satunya ialah kegiatan membaca bacaan populer bertema *dystopia*. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana kelompok pembaca anak muda di kota urban Surabaya. Penelitian ini mencoba menjawab 3 fokus masalah mengenai proses pemaknaan yang dianalisis menggunakan sudut pandang dari *cultural studies* sebab kegiatan pembacaan novel *dystopia* dikatakan tidak sesederhana yang tampak di luar.

Imajinasi yang ditawarkan oleh bacaan genre *dystopia* menjadi dorongan anak muda untuk melakukan kegiatan membaca. Ditambah lagi dengan adanya histeria (*hype*), iklan, dan media promosi lainnya yang memperlihatkan bacaan apa seharusnya yang dibaca oleh anak muda. Imajinasi yang menggunakan keadaan "bagaimana jika" dalam tulisannya terbukti bisa membawa anak muda urban menjadi konsumen. Belum termasuk adanya film adaptasi yang juga membuat anak muda merasa harus membacanya sebelum menonton film untuk memahami alur cerita lebih jauh.

Ketika imajinasi oleh industri budaya populer berhasil dijadikan komoditas dan dijadikan sebuah produk berupa teks budaya populer salah satunya novel fiksi sains bertema *dystopia*, kemudian diproduksi dan dipasarkan secara global memicu kegiatan pembacaan yang dilakukan oleh kelompok anak muda. Di belakang kegiatan membaca tersebut, mereka melakukan pemaknaan terhadap bacaan tersebut, bagaimana mereka melihat bacaan *dystopia*. Kegiatan membaca yang merupakan salah satu kegiatan yang melibatkan pemahaman konteks sosial saat ini dengan perasaan akan pengalaman terdahulu (aksioma) akan menghasilkan pemaknaan yang berbeda-beda di antara pembaca. Dari penelitian ini ditemukan bahwa membaca *dystopia* dilakukan sebagai pelepas penat, sebagai hiburan setelah seharian beraktivitas. Akan tetapi, walau cuma sebatas bacaan saja, ternyata kelompok anak muda di Surabaya sudah tersimulakra dengan histeria yang dirancang sedemikian rupa. Terbukti dengan penyediaan waktu yang sengaja

mereka lakukan untuk membaca genre *dystopia*. Industri budaya populer secara optimal melakukan produksi massal dan berekspansi hingga tahap global agar pembaca anak muda menjadi semakin masuk ke dalam imajinasi yang tertuang dalam teks-teks budaya. Anak muda digiring menuju tahapan ketiga melalui proses pemaknaan yang dialami masing-masing pembaca.

Dari proses pemaknaan tersebut ditemukan 2 tipe pembaca: pembaca dengan tipe hiperealis (*Hyperealist Reader*) dan pembaca dengan tipe simulakra temporer (*Temporary Simulacra Reader*). Pembaca yang berada dalam tipe hiperealis ialah mereka yang bisa dikendalikan oleh industri budaya populer sebagaimana tujuan yang sebenarnya dari Simulakra dan Fiksi Sains, yakni kendali penuh kapitalis pada individu. Kelompok pembaca tipe hiperealis akan tetap mengonsumsi produk budaya populer yang berhubungan dengan genre *dystopia*, tidak peduli seperti apa rupanya. Berbeda dengan pembaca bertipe simulakra temporer yang mana kelompok ini bisa membatasi diri antara dirinya sendiri dengan produk budaya yang tengah ramai menjadi perbincangan. Tipe pembaca simulakra temporer memang menikmati teks budaya populer bergenre *dystopia*, tetapi dirinya lantas tidak menjadi tunduk dengan ekspansi produk kapitalisme. Tipe pembaca simulakra temporer mengetahui batasan antara kenyataan dan fiksi sehingga kemudian mereka bisa menjadi kritis dengan apa yang dibacanya (tidak mencerna mentah-mentah).

Hebohnya sebuah histeria dipublikasikan oleh industri budaya populer memang membuat kelompok anak muda di wilayah urban menjadi mudah untuk dipengaruhi mengonsumsi suatu produk budaya, contohnya saja genre *dystopia*. Dengan begitu, memang akan memberi kemudahan baik untuk pustakawan, tenaga pendidik, atau bahkan penggiat literasi untuk menggadang-gadang kegiatan atas nama menumbuhkan minat baca. Apabila menggunakan strategi yang dilakukan oleh industri budaya populer, tidak perlu diherankan lagi apabila kelompok anak muda tersebut kemudian menjadi "patuh" dengan apa yang ada di pasaran. Namun dari studi ini ternyata juga ditemukan bahwa ada anak muda yang bisa menjaga jarak antara dirinya dengan apa yang ia konsumsi. Secara kritis dan terang-terangan ia mengungkapkan pendapatnya sehingga tipe yang seperti ini,

atau yang disebut sebagai tipe pembaca simulakra temporer akan sulit untuk diajak berpartisipasi dalam kegiatan-kegiatan literasi, meskipun dirinya sudah merupakan pembaca buku.

Baudrillard memang menuliskan bahwa globalisasi produk budaya populer akan memudahkan strategi hegemoni ideologi kapitalisme untuk tujuan tertentu. Akan tetapi bagaimana jika ternyata ada anak muda yang tidak mudah dibujuk, dimanipulasi, hingga dirayu untuk mengkonsumsi produk tersebut? Padahal, tidak bisa diabaikan begitu saja bahwa dengan model bacaan *dystopia* beserta diversifikasi produknya bisa bermanfaat untuk alasan akademis. Genre *dystopia* tengah ramah diperbincangkan di Indonesia, namun bagaimana dengan mereka yang tidak termakan oleh histeria *dystopia*? Hal baiknya ialah mereka yang tidak tunduk dengan hegemoni budaya populer ialah mereka yang bisa berpendapat secara lantang, merekalah yang peka terhadap keadaan sekitarnya, termasuk apa yang dibacanya. Oleh karena itu, masing-masing tipologi dari pembaca genre *dystopia* ini tidak bisa diperlakukan sama. Keduanya memiliki keunikannya masing-masing.

## REFERENSI

- Barker, C. (2004). *Cultural Studies: Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Baudrillard, J. (1981). *Simulacra and Simulation*. Editions Galilee.
- Cavallaro, D. (2004). *Teori Kritis dan Teori Budaya*. Yogyakarta: Niagara.
- Coats, K. (2011). Young adult literature: Growing up, in theory. *Handbook of research on children's and young adult literature*, 315-329.
- Greaney, M. (2006). *Contemporary Fiction And The Uses Of Theory*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Interview with Komunitas Indo Hunger Games. (2013). CINEMAGS, (173), p. 136 - 137.
- KOMPAS. (2014). *600 Orang Siap "Bertarung" Dapatkan Novel Kedua JK Rowling di Jakarta*. [online] Tersedia di: <http://bisniskeuangan.kompas.com/read/2014/10/11/141512026/600.Orang.Siap.Bertarung.Dapatkan.Novel.Kedua.JK.Rowling.di.Jakarta>
- Storey, J. (2009). *Cultural Theory and Popular Culture: An Introduction* (5th ed.). Harlow: Pearson Longman.
- Storey, J. (2007). *Cultural Studies dan Kajian Budaya Pop*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Walker, J. A. (2014). *What Experience Can't Tell: How to Show Reality in Young Adult Fiction, A Female Warrior's Story*.