

Augmented Reality dalam Budaya Kontemporer Perspektif Simulacra dan Hiperreality Jean Baudrillard

Augmented Reality in the Contemporary Culture Jean Baudrillard's perspective of Simulacra and Hyperreality

Thomas Rosario Babtista

Fakultas Filsafat, Universitas Gadjah Mada, Indonesia

Alamat: Bulaksumur, Caturtunggal, Depok, Sleman Regency, Special Region of Yogyakarta
55281

Email: thomasrosariobabtista@mail.ugm.ac.id

Abstrak

Dewasa ini teknologi Augmented Reality (AR) berkembang pesat. AR mulai digunakan dalam berbagai kehidupan, seperti industri, kesehatan, transportasi dan militer. AR tidak hanya masuk ke dalam kehidupan, melainkan membawa manusia ke kemajuan teknologi. Di sisi lain, AR bisa menjebak manusia hidup dilema realitas. Jean Baudrillard berpandangan bahwa manusia modern hidup dalam simulasi. Bahkan manusia berupaya untuk hidup dalam hipereality yang membuat manusia hidup dalam dunia sesuai dengan imajinasinya. Maka dari itu muncul pertanyaan apakah AR membuat manusia hidup dalam sebuah simulasi atau sudah menjadi hiperrealitas? Bagaimana AR mempengaruhi budaya manusia kontemporer? Untuk menjawab ini, digunakanlah metode studi pustaka. Singkatnya ditemukanlah ada sebuah dilema antara yang riil dan yang maya. Dilema ini membuat hidup manusia menjadi mengambang. Di satu sisi, manusia kurang menerima realitas. Di sisi lain, hidup dalam maya tidak membuat diri menjadi otentik 100%. Yang riil dan maya memiliki kelebihan masing-masing. Dengan memanfaatkan keduanya secara maksimal, hidup manusia menjadi lebih mudah dan segala permasalahan hidup dapat diselesaikan dengan lebih mudah.

Kata kunci: Augmented Reality; Jean Baudrillard; Simulasi; Realitas

Abstract

Nowadays, Augmented Reality (AR) technology is growing rapidly. AR is starting to be used in various lives, such as industry, health, transportation and military. AR not only enters into life, but brings humans to technological progress. On the other hand, AR can trap humans living in a reality dilemma. Jean Baudrillard believes that modern humans live in simulation. In fact, humans strive to live in hyperreality which makes humans live in a world according to their imagination. With this, the question arises whether AR makes humans live in a simulation or has it become hyperreality? How does AR affect contemporary human culture? To answer this, the literature study method is used. In short, it was found that there is a dilemma between the real and the virtual. This dilemma makes human life floating. The real and the virtual have their own advantages. By making the most of both, human life becomes easier and all life's problems can be solved more easily.

Keywords: Augmented Reality; Jean Baudrillard; Simulation; Reality

Pendahuluan

Pada pembukaan Asian Games 2023 di Hangzhou, China, pemerintah China membuka acara besar ini menggunakan kembang api dan pembawaan obor secara virtual. Pertunjukan ini menggunakan teknologi AR (*Augmented Reality*), tampilan 3D tanpa kacamata, dan dukungan AI (*Artificial Intelligence*) dalam tayangan *live streaming* (Frida, 2023). Pembukaan ini hanya

bisa dilihat menggunakan perangkat yang mendukung saja. Bila menggunakan mata telanjang, tidak akan terlihat perbedaannya.

Augmented reality adalah sebuah teknologi yang menggabungkan objek yang maya dua atau tiga dimensi dengan dunia nyata yang pada akhirnya diproyeksikan terhadap dunia nyata (Budiartawan, 2022). Penggabungan ini membuat dunia nyata menjadi lebih interaktif dan menarik. Penggabungan ini bisa berupa elemen visual digital, suara, dan rangsang sensorik lainnya melalui teknologi holografik (Microsoft, n.d.).

Dengan *Augmented Reality* atau dapat disingkat AR, setiap orang dapat memiliki sebuah jembatan antara yang nyata dan digital untuk memudahkan manusia beraktivitas, membantu menyelesaikan permasalahan, membantu meningkatkan produktivitas dan dapat berkolaborasi mempersiapkan masa depan yang lebih baik. AR menggabungkan tiga fitur, yaitu sebuah kolaborasi antara yang dunia digital dan dunia riil, interaksi yang dibuat secara *real time*, dan mengidentifikasi 3D secara akurat untuk objek virtual dan riil.

Dewasa ini, AR digunakan dalam banyak segi kehidupan manusia seperti, industri, transportasi, kesehatan, militer, dan baru-baru ini mulai dikembangkan di bidang pendidikan (Hnatyuk, 2023). Sebagai contoh penerapan teknologi AR yang masih eksis hingga hari ini adalah penggunaan filter dalam mengambil gambar maupun video. Hal ini bisa ditemui ketika menggunakan aplikasi-aplikasi seperti Instagram, Tiktok dan Snapchat. AR mulai merambah ke berbagai macam segi kehidupan.

Dewasa ini ada 74% pengguna media sosial menggunakan AR untuk melakukan berbagai macam aktivitas di sosial media, seperti filter kamera dan pengiklanan. Secara rata-rata setiap harinya ada lebih dari 250 juta pengguna aktif harian yang menggunakan AR di aplikasi Snapchat dengan persentase lebih dari 75% itu berusia 13-34 tahun. Di aplikasi Tiktok, ada 64% pengguna Tiktok menggunakan AR dalam membuat sebuah konten.

Pada bidang *e-commerce*, AR membantu menaikkan pendapatan 21% per kunjungan dan peningkatan 13% dalam ukuran pesanan rata-rata. AR memperindah tampilan *e-commerce*. Contohnya pada penjualan otomotif melalui *smartphone* akan jauh meningkat ketika setiap pembeli itu melihat setiap mobil dipasang GPS, dan mendapatkan pengalaman *test drive* secara virtual sekaligus dapat melihat tampilan mobil secara 360 derajat. Tetapi berbeda dengan pembeli produk kecantikan yang ingin bebas dari AR karena pembeli ingin melihat hasil akhir yang sebenarnya tanpa ada pernak-pernik apa pun. Jadi, pembeli seperti sedang melihat cermin. Kendati demikian, bila mereka mendapatkan pengalaman memakai produk tersebut secara virtual, kemungkinan akan meningkatkan penjualan mereka.

Dalam bidang kesehatan, AR membantu pasien dan dokter untuk mengedukasi pasien dan melatih dokter bedah. *Immersive Touch* menggunakan layar yang dipasang dikepala khusus pasien. Metode ini dapat mengurangi kesalahan bedah sebesar 54%. Ada 66% pemain gim yang memiliki ketertarikan khusus pada gim yang berbasis AR. Beberapa tahun terakhir sempat *booming* gim Pokemon Go. Mungkin di masa depan nanti akan semakin banyak gim yang berbasis AR. Terlebih lagi gim ini berbasis *smartphone* yang memiliki fitur interaksi, sehingga interaksi antar pemain membuat gim ini dapat semakin diminati oleh orang banyak.

Pada tahun 2019 ketika AR masih berada dalam pengembangan awal, sektor AR dapat menyediakan 800 ribu pekerjaan. Diperkirakan pada tahun 2030, pada sektor ini akan membuka lapangan pekerjaan bagi 23 juta pekerja. Selain itu, diperkirakan pada tahun 2024, AR yang digunakan di ponsel akan memiliki 1,73 miliar pengguna. Dengan kata lain, pada dewasa ini saja AR sudah mulai merambah dalam berbagai macam kehidupan dan menyelesaikan masalah-masalah kehidupan. Mungkin di masa yang akan datang, AR akan semakin mengakar pada berbagai macam kehidupan, dan mungkin saja kehidupan di masa yang akan datang antara AR dan dunia yang riil menjadi satu.

AR masuk banyak ke dalam berbagai segi kehidupan. AR memberikan warna dalam kehidupan dan budaya kontemporer ini. Manusia dapat terbantu untuk menyelesaikan permasalahan dan lambat laun, teknologi dapat menjadi pusat kehidupan manusia. Tentu ini akan mengubah tata cara manusia untuk hidup, bermasyarakat dan berbudaya. Ketika dalam dunia kontemporer ini AR semakin dapat menggabungkan antara yang maya dan riil, lalu Apakah ini menjadi jalan keluar dari segala macam permasalahan yang mulai muncul? Atau kehidupan macam ini akan membawa sebuah permasalahan baru dalam membangun sebuah kehidupan, bahkan peradaban? Apakah AR membuat manusia hidup dalam sebuah simulasi atau sudah menjadi hiperrealitas? Bagaimana AR mempengaruhi budaya manusia kontemporer?

Jean Baudrillard yang lahir pada 1929 di Perancis adalah seorang filsuf sosial dan budaya yang menjadi guru teori postmodern Perancis. Baudrillard mengasosiasikan dirinya dengan Kiri Perancis pada tahun 1960an (Kellner, 2019). Dia adalah salah satu orang yang ikut pada pemberontakan Mei 1968 yang hampir menggulingkan de Gaulle dari kekuasaan saat itu.

Baudrillard memiliki beberapa kritik bagi perkembangan sosial dan kebudayaan kontemporer. Baudrillard lebih konsern mengenai isu-isu era kontemporer dan mencoba menyusun masyarakat modern dalam tatanan postmodern baru. Ia melihat realitas tatanan manusia modern yang hidup berdampingan dengan perubahan budaya, kemajuan informasi, teknologi dan berbagai macam media.

Pada tahun 1970an, Baudrillard menangkap sebuah realitas bahwa masyarakat modern yang diorganisir berdasarkan sebuah simulasi. Hal ini terkait dengan cara-cara representasi budaya yang menstimulasikan realitas seperti televisi, dunia maya komputer dan realitas masyarakat (Kellner, 2019). Masyarakat seperti ini adalah masyarakat yang berada dalam buah era baru yang reproduksi sosialnya menggantikan produksi sebagai bentuk pengorganisasian masyarakat. Masyarakat yang hidup dalam hiperrealitas itu secara sadar maupun tidak mengganti konsep produksi dan konflik kelas sebagai unsur utama masyarakat kontemporer. Dalam masa ini, hiperrealitas dalam hal teknologi, hiburan, informasi dan komunikasi memberikan sebuah pengalaman yang lebih intens dan melibatkan daripada kehidupan yang biasa-biasa saja.

Berikut kajian pustaka untuk mengetahui apakah tulisan ini memiliki suatu kebaruan atau suatu orisinalitas. Ada dua tulisan, pertama adalah Tulisan dari Erandari yang berjudul "Augmented Reality Applications In Hand-Held Devices In The Light Of Baudrillard's "Simulacra And Simulation" Tulisan ini memfokuskan AR pada aplikasi yang ada di tangan. Media rentan sebagai alat reproduksi simulasi. Kebangkitan teknologi digital telah merevolusi masyarakat kapitalis modern dengan menggantikan nilai tanda dan simbol dengan nilai informasi. Aplikasi AR memanfaatkan indera dan lingkungan sekitar dalam sebuah proses menyebarkan pemikiran, tindakan, dan refleksi kreatif. Kedua adalah tulisan Mohamed, Kareem dan Shema Bukhari yang berjudul "The Media in Metaverse; Baudrillard's Simulacra, Is Metaverse that Begins the

Apocalypse?” *Metaverse* memajukan kehidupan nyata dan menggantikan cara-cara tradisional pelatihan dan membuka pilihan *branding* baru dalam iklan dan pemasaran. *Metaverse*, AR dan VR menandai fase terbaru dari tren simulasi yang memulai proses panjang untuk mencari tahu dan memahami bagaimana algoritma dan teknik ini memengaruhi visi mengenai dunia dan bagaimana mereka masuk ke dalam evolusi *simulacra* media. Dengan berpedoman pada kedua tulisan tersebut, saya melihat bahwa tulisan ini memiliki suatu kebaruan dan orisinalitas dalam sudut pandang melihat realitas AR yang ada di dunia kontemporer ini.

Metode

Artikel ini menggunakan metode studi pustaka (*library research*). Metode studi Pustaka dipilih oleh penulis, agar penulis bisa memahami dan mempelajari teori *simulacra* dan hiperrealitas dari Jean Baudrillard secara lebih mendalam. Penulis mempelajari teori ini dari berbagai macam literatur yang berhubungan, bahkan hingga mengambil dari sumber sekunder. Tahapan-tahapan yang dilakukan dalam penggunaan metode ini adalah menyiapkan perlengkapan alat yang diperlukan, menyiapkan bibliografi kerja, mengorganisasikan waktu dan membaca atau mencatat bahan penelitian (Zed, 2008). Penulis mengumpulkan data dengan cara mencari dan mengonstruksi berbagai sumber seperti buku, jurnal, artikel dan riset-riset yang pernah dilakukan berkaitan dengan tema yang diangkat. Bahan-bahan tersebut selanjutnya dianalisis secara kritis dan mendalam agar dapat mendukung proposisi dan gagasan untuk mengulas mengenai *Augmented Reality* dalam budaya kontemporer perspektif *Simulacra* dan Hiperrealitas Jean Baudrillard.

Hasil dan Pembahasan

Manipulasi Tanda

Praktik penataan tanda mengarahkan konsumsi akan gambar, fakta dan informasi. Konsumsi ini menyamakan yang riil dalam tanda-tanda riil, menyamakan Sejarah dalam tanda-tanda perubahan (Baudrillard, 1970). Contohnya adalah di dalam sebuah iklan rokok, rokok identik dengan tantangan, laki-laki, ataupun kegiatan yang memicu adrenalin lainnya. Para konsumen diarahkan kepada pandangan bahwa rokok itu simbol lelaki. Apakah hal itu benar? Tentu itu tidak benar. Rokok bukan tanda kelelakian. Itu adalah suatu tanda yang coba dimanipulasi oleh pengiklan rokok, agar membentuk suatu persepsi masyarakat sehingga tanda riil dianggap sebagai yang riil itu sendiri. Media yang menjadi tempat pengiklanan tidak mengacu pada dunia. Media itu hanya memberikan sebuah tanda yang hendak dikonsumsi dengan memberi jaminan riil (Baudrillard, 1970).

Hubungan antara konsumen dengan dunia riil itu bukanlah kepentingan atau pertanggungjawaban, melainkan keingintahuan. Keingintahuan inilah yang menjadi cikal bakal manusia dapat termakan oleh gosip atau tanda-tanda yang dimanipulasi oleh media. Secara langsung maupun tidak, ini membuat suatu tekanan psikologis dan sosial bagi para konsumen.

Dalam masyarakat konsumerisme ini, dinamika masyarakat diarahkan oleh manipulasi tanda yang bekerja sangat efektif berkat media. Iklan merupakan bentuk simulasi yang paling sempurna karena penanda bisa dianggap sebagai penanda itu sendiri, tanda riil dikira sebagai yang riil itu sendiri bahkan sampai pada hiperrealitas (Haryatmoko, 2016).

Simulasi dan Hiperrealitas

Dalam kata pembuka bukunya yang berjudul *Simulacres et Simulation* Baudrillard mengutip dari kitab *Ecclesiaste* untuk mendefinisikan *simulacrum*. “*Simulacrum* tidak pernah merupakan sesuatu yang menyembunyikan kebenaran-namun kebenaran yang menyembunyikan bahwa tidak ada apa-apa. Menurut Baudrillard *simulacrum* itu tidak pernah bisa ditukar dengan realitas, tetapi saling menukar dengan dirinya sendiri, dalam suatu lingkaran tak terputus yang tidak membutuhkan acuan (Haryatmoko, 2022). *Simulacrum* memiliki kemampuan membunuh gambar, membunuh yang riil, membunuh modelnya itu sendiri seperti halnya ikon yang bisa menggantikan yang Ilahi. Dengan kata lain, Simulasi adalah mengenai penciptaan kenyataan melalui model konseptual atau sesuatu yang berhubungan dengan mitos yang tidak dapat dilihat kebenarannya dalam kenyataan (Azwar, 2014).

Dalam arti lain, istilah simulasi merujuk pada suatu kondisi yang dibuat menyerupai hal nyata yang ingin ditiru (Baudrillard, 1970). Bahkan simulasi bisa menggantikan suatu realitas obyek itu sendiri. Simulasi ini dapat dicontohkan pada orang yang sedang simulasi sakit (Wardhana, 2022). Simulasi orang sakit ini berbeda dengan orang yang pura-pura sakit. Perbedaan ini terletak pada simtomnya. Bila hanya pura-pura sakit, maka orang itu bisa meniru satu atau dua simtom saja dan ia berhasil berpura-pura sakit. Sedangkan, simulasi harus memproduksi semua simtom penyakit itu, bahkan lebih daripada yang biasa. Jadi bila simulasi orang sakit itu berarti orang tersebut mempermainkan kondisi sakit dengan memakai selimut, pura-pura menggigil dan batuk. Tindakan memakai selimut, menggigil dan batuk merupakan gejala yang menandai kondisi yang sebenarnya yaitu sakit. Tetapi tindakan itu digunakan sebagai upaya untuk merepresentasikan keadaan yang sudah ada dan menggantikan yang asli yaitu kondisi riil atau sehat.

Zaman ini ditandai sebagai era simulasi yang dimulai dengan menghapus acuan-acuan. Caranya dengan membangkitkan yang artifisial dalam sistem tanda. Ini tampak dalam berbagai hal seperti politik. Dalam bukunya yang berjudul *Membongkar Rezim Kepastian*, Haryatmoko memberikan contoh ketika calon presiden Megawati dan calon wakil presiden Prabowo mengumumkan pencalonan mereka saat Pilpres 2009 di Bantar Gebang (Haryatmoko, 2022). Tindakan ini merupakan bentuk simulasi. Bantar Gebang adalah suatu tempat sampah di pinggiran Jakarta. Di sisi lain, Megawati dan Prabowo adalah orang-orang elite. Dengan mengambil tempat di Bantar Gebang, seakan-akan mereka mau menjadi bagian dari rakyat kecil. Dengan melakukan ini mereka itu seakan-akan menggantikan tanda-tanda riil bahwa mereka adalah orang elite menjadi mereka adalah bagian dari orang kecil. Ini merupakan bentuk simulasi yang tersembunyi dibalik tanda. Singkatnya, simulasi menjadi masih programatik dan deskriptif sempurna yang menyediakan semua tanda riil untuk memberi jalan pintas semua perubahannya (Haryatmoko, 2022)

Menurut Baudrillard, dunia ini didominasi dengan *simulacrum*. Dominasi ini menunjukkan tidak ada lagi batas antara yang nyata dan semu. *Simulacrum* itu dewasa ini bukan cuma suatu konsep atau cermin yang memberikan suatu kepalsuan atau angan-angan saja, melainkan sudah berada dalam taraf untuk membangkitkan suatu realitas melalui model riil tanpa adanya asal usul. Ini seperti pada zaman para raja dahulu yang membuat sebuah peta bukan sebagai representasi realitas geografis, melainkan peta kekuasaan raja mendahului realitas geografis. Ini yang disebut sebagai hiperrealitas

Hiperrealitas menciptakan suatu kondisi yang di dalamnya kepalsuan berbaaur dengan keaslian; masa lalu berbaaur masa kini; fakta bersimpang siur dengan rekayasa; tanda melebur dengan realitas' dusta bersenyawa dengan kebenaran (Jauhari, 2017). Dengan kata lain, hiperrealitas menciptakan suatu dunia riil yang bercampur baur dengan kode-kode yang melampaui yang riil dan membuka kesempatan bagi munculnya sebuah realitas yang baru. Contoh dari hiperrealitas adalah Disneyland di Amerika Serikat.

Disneyland menjadi simulasi dari Amerika yang riil, sementara Amerika yang riil sebenarnya mirip dengan Disneyland berukuran besar. Disneyland berfungsi untuk mengaburkan fakta-fakta dunia yang riil. Disneyland memuat dunia yang ada di dalam tatanan fantasi yang dihadirkan di dunia nyata (Macintosh et al., 2000). Ketika manusia masuk ke sana, dia hadir dalam sebuah realitas dunia yang baru yang dipakai untuk menggantikan realitas dunia. Disneyland menjadi model yang sempurna dalam tatanan simulasi dan hiperrealitas. Disneyland adalah suatu dunia imajiner di mana segala sesuatunya bersifat futuristik, dan mimpi-mimpi (Azwar, 2014). Jadi bila ada manusia yang masuk ke dalam Disneyland, mereka masuk ke dalam simulasi dunia fantasi yang ada dalam mimpi-mimpi, sehingga manusia tersebut tidak bisa merasakan bagaimana dunia yang riil sebenarnya.

Disneyland dan dunia hiperrealitas yang lain merupakan gambar abstrak yang mengalami komodifikasi dan dipisahkan dari realitas dalam bentuk simulasi (Haryatmoko, 2022). Simulasi berlawanan dengan representasi seperti terlihat dari empat tahap pencitraan Baudrillard (Nurhalizah Hd & Jamilah, 2022). Pada fase pertama, citra merupakan hasil refleksi atas realitas yang ada. Pada fase ini, setiap orang belum memperlihatkan kepalsuan. Realitas yang ditampilkan masih memiliki keasliannya. Pada fase kedua, citra menyembunyikan, menutupi, dan memalsukan suatu realitas. Pada fase ini, citra bekerja seperti suatu ideologi yang menyembunyikan dan memberikan suatu gambar yang salah akan realitas. Citra menjadi pemenuhan kebutuhan biologis dan menjadi tanda yang ditunjukkan kepada khalayak. Pada fase ketiga, citra menyembunyikan bahwa tidak ada realitas. Dengan kata lain, pada fase ini realitas dianggap tidak ada. Setiap manusia yang ada di fase ini berupaya untuk menciptakan identitas atau realitas baru dengan memproduksi sebuah realitas baru. Ini seperti gambar surealis dalam kanvas di sebelah pintu justru menutupi pemandangan yang ada di luar pintu. Lukisan itu berperan sebagai penampakannya sehingga menormorduakan realitas (Haryatmoko, 2022). Pada fase keempat, citra tidak memiliki hubungan sama sekali dengan realitas apa pun. Jadi citra menampilkan apa yang menyerupai dirinya tanpa terikat dan berelasi dengan realitas apa pun. Contoh yang ada dalam fase ini adalah kehidupan yang utuh seperti yang ada di film animasi atau sebuah lukisan abstrak yang tidak memiliki acuan sama sekali dalam realitas apa pun. Setelah melewati keempat fase ini, pertanyaan mengenai yang riil dan fiksi, nyata dan palsu menjadi pertanyaan yang kurang relevan, karena realitas yang ada sudah berada dalam taraf konformitas sosial.

Dilema Realitas tambahkan mengenai manipulasi tanda

Augmented Reality adalah suatu bentuk pengalaman yang muncul di dunia riil yang ditingkatkan oleh konten-konten yang dihasilkan komputer terkait dengan berbagai macam aktivitas. Konten digital bisa bergabung dengan dunia riil membentuk suatu realitas baru (Michael et al., n.d.). Penggabungan ini bisa membantu setiap orang untuk memahami realitas sekaligus memperbaiki kekurangan yang ada di dunia riil.

AR dapat ditemukan dalam banyak hal di dunia ini. Contohnya adalah pesona foto *selfie* palsu di kalangan masyarakat masa kini (Christanti et al., 2021). Foto tersebut dapat dikatakan palsu jika foto tersebut melalui proses *editing* dan menggunakan sebuah filter untuk menutupi sebuah realitas yang ada, seperti muka yang penuh dengan jerawat. Banyak orang yang candu akan hal itu. Hal ini dikarenakan ada suatu kebutuhan yang tidak terpenuhi, seperti wajah yang indah dan sempurna. Filter dan proses *editing* inilah yang melibatkan *Augmented Reality*.

Dalam bagian pengambilan gambar di Instagram, langsung disediakan filter foto bagi mereka yang ingin menggunakannya. Filter inilah yang bisa membuat mereka lebih “cantik”. Cukup sekali klik saja, setiap orang bisa menjadi yang ia inginkan. Hal inilah yang menunjukkan suatu dilema. Apakah ini menjadikan setiap orang lebih baik? Mungkin terlihat lebih baik dalam foto/gambar/video. Tetapi bukankah itu membuat manusia hidup dalam kepalsuan? Inilah yang menjadi titik poin bahwa manusia berada dalam dilema realitas.

Selain pada sebuah dilema realitas, hasil *editing* tersebut merupakan sebuah manipulasi tanda. Manipulasi inilah yang membuat manusia semakin sering mengonsumsi AR tersebut, dan membuat mereka memiliki sebuah keingintahuan. Keingintahuan ini bisa menjadi katalis para konsumen untuk semakin mengonsumsi AR.

Semakin banyak jenis filter dan semakin mendekati “impian” dari setiap orang, mereka secara sadar ataupun tidak berada dalam lingkaran manipulasi tanda. Manipulasi ini membuat banyak ketergantungan mereka untuk mengonsumsi tanda tersebut. Jelas ini menguntungkan para konsumen yang semakin percaya diri dan hidup dalam sebuah “mimpi” mereka.

Di satu sisi AR memiliki banyak keuntungan, tetapi apakah AR malah membuat manusia hidup dalam suatu kebingungan dan kecurigaan atau bahkan tidak kriminal. Hal ini membuka sebuah celah penipuan. Seperti yang dilansir oleh Tribun Jatim, ada seorang selebgram yang terkenal karena kecantikannya (Ignatia, 2020). Hal ini membuat ia memiliki banyak pengikut. Tentu hal ini disebabkan karena filter yang ia gunakan. Setelah melihat bahwa yang riil tidak seindah dalam *smartphone* mereka, semua orang merasa tertipu. Di satu sisi setiap orang terbuai dengan kecanggihan AR, di sisi lain mereka tidak menerima bahwa itu adalah suatu realitas yang harus diterima. Lalu apakah manusia harus memilih yang riil atau yang palsu? Atau manusia tetap harus dapat beradaptasi dengan segala macam dilema antara yang riil dan yang maya?

Jean Baudrillard mengatakan bahwa dunia ini didominasi dengan *simulacrum* yang menunjukkan bahwa tidak adanya lagi batasan antara yang nyata dan semu. *Simulacrum* di sini mulai membangkitkan suatu realitas baru melalui sebuah model riil tanpa adanya asal usul. Orang-orang yang memiliki kendali atas perkembangan teknologi bisa langsung mengeluarkan inovasi yang mungkin pada awalnya hanya sebuah citra saja, tetapi pada akhirnya dapat membangun sebuah realitas.

Manusia terjebak dalam dua realitas yang tidak bisa diingkari. Di satu sisi manusia membutuhkan AR untuk memperbaiki dunia riil yang menurut mereka kurang memuaskan. AR dapat “menambal” kekurangan. Kendati ini menjadi sebuah candu yang lama-lama dapat menjadi suatu hiperrealitas menurut Baudrillard.

Dilematis antara yang riil dan yang maya sudah berada dalam fase kedua dalam fase citra Baudrillard. AR menjadi cara untuk menyembunyikan realitas yang sepi, tidak baik menurut

sesuatu acuan sosial. Realitas yang kurang baik disembunyikan dalam kemajuan teknologi AR. Secara sadar maupun tidak, lama kelamaan ini menjadi suatu sentral dalam hidup manusia.

Titik sentral dalam kebudayaan adalah manusia itu sebagai seorang pribadi, sehingga segala kegiatan diarahkan kepada manusia sebagai tujuan. Aspek formal dari kebudayaan itu terletak dalam karya budi yang mentransformasikan data, fakta, situasi dan kejadian alam yang dihadapinya itu menjadi nilai bagi manusia (Bakker, 2022). Nilai ini menjadi penentu martabat bagi kebudayaan itu sendiri. Tanpa nilai itu sendiri, mungkin akan terjadi penyelewengan dalam perwujudan kebudayaan itu sendiri.

AR yang masuk ke dalam realitas riil ingin menegakkan sebuah nilai yang mungkin kurang diperhatikan dalam perkembangan budaya kontemporer. Ini membuat lambat laun AR masuk ke dalam berbagai macam segi dan menimbulkan suatu ketergantungan bagi AR sendiri untuk mewujudkan nilai-nilai kehidupan.

Kisah di atas menjadi suatu tanda bahwa perkembangan nilai menjadi sangat rapuh dan semu. Nilai estetis hanya dititik beratkan pada inderawi saja, bukan pada suatu nilai yang terkandung di dalam yang inderawi. AR menjadi sebuah selimut yang baik bagi suatu ketimpangan realitas dan mewujudkan nilai yang dapat diinderakan, tetapi sebagai nilai yang berkepanjangan yang diakui oleh semua orang, AR patut dipertanyakan apakah ini merupakan suatu cara yang baik untuk membangun dan mempertahankan itu.

Manusia dewasa ini tidak bisa menolak perkembangan teknologi yang semakin cepat. Teknologi harus menjadi pelayan bagi manusia, bukan manusia bagi teknologi. Nilai-nilai yang diperjuangkan seharusnya masuk ke dalam sukma dan segala tindakan, walau berada dalam suatu dilematis kehidupan yang riil dan maya. Sekarang bukan saatnya memilih, melainkan menghidupi dan memberikan suatu jiwa yang bisa menjadi semangat dasar dari kebudayaan yang modern ini.

Yang Riil Tidak Bisa Sepenuhnya Menggantikan Yang Palsu

Pada pembukaan Asian Games 2023 di Hangzhou, China, pemerintah China membuka acara besar ini menggunakan kembang api dan pembawaan obor secara virtual. Pertunjukan ini menggunakan teknologi AR, tampilan 3D tanpa kacamata, dan dukungan AI dalam tayangan *live streaming*. Pada pembukaan tersebut setiap orang terikat dengan yang namanya gawai. Dengan kata lain, mereka memiliki ketergantungan dengan alat. Tanpa alat itu, mereka hanya melihat langit Hangzhou, China kosong tanpa apa pun. Maka hari itu menjadi hari yang sama seperti hari biasanya.

Kebahagiaan atau terpenuhinya kebutuhan mereka harus tergantung dengan sarana. Kebutuhan mereka tidak dapat terpenuhi secara langsung. Terbukti bahwa orang-orang yang tidak tahu mengenai penggunaan AR tersebut hanya dapat kecewa tidak bisa melihat indahnya kembang api dan animasi seseorang raksasa yang berlari memutar kota Hangzhou. AR menjadi memiliki peran sentral dalam pengaplikasian tersebut. Untuk mengetahui lebih dalam, berikut cara kerja AR adalah (Michael et al., n.d.): (1) Perangkat kamera input menangkap video dan mengirimkan ke prosesor; (2) Perangkat lunak dalam prosesor mencari suatu pola; (3) Perangkat lunak menghitung posisi pola untuk mengetahui objek virtual yang akan diletakkan; (4) Perangkat lunak mengidentifikasi pola dan mencocokkan dengan informasi yang dimiliki perangkat lunak; (5) Objek virtual akan ditambahkan sesuai dengan hasil pencocokan informasi dan diletakkan

pada posisi yang telah dihitung sebelumnya; (6) Objek virtual akan ditampilkan melalui perangkat tampilan seperti kamera, webcam, dll.

Dapat disimpulkan bahwa ada suatu ketergantungan pada sarana. Tanpa sarana itu mungkin yang ingin dicapai tidak dapat tercapai secara sempurna. Ada suatu mimpi atau target yang harus direduksi demi mencapai apa itu Bahagia, atau manusia harus hidup dengan dilandasi semangat *nrimo*. Bila tidak seperti itu, kebahagiaan menjadi suatu utopia belaka.

Manusia yang hidup dalam sebuah simulasi dan hiperrealitas akan adanya teknologi membuat kehidupan manusia bertransformasi oleh karena perkembangan teknologi. Perkembangan ini tentu terikat dengan yang namanya ekonomi. Produk-produk teknologi dapat dibeli dengan uang, tetapi semangat cinta kasih yang satu-satunya sikap yang meningkatkan produk itu menjadi sarana ke kebahagiaan manusia, menuntut dasar yang lebih mendalam. Maka dari itu sebaiknya perkembangan teknologi sendiri harus dijiwai oleh rasa sayang yang universal, baru teknologi itu menjadi kebudayaan *in action*. (Bakker, 2022) menjelaskan teknologi menjadi suatu sarana bagi manusia untuk memanusiakan manusia yang lain.

Perkembangan teknologi yang hanya berfokus pada fitur dan manfaat membuat teknologi memiliki titik hampa bagi manusia itu sendiri. Padahal seharusnya teknologi bukan hanya fungsinya melainkan ada sebuah nilai kehidupan yang diperjuangkan.

Dewasa ini perkembangan teknologi berada dalam fase kedua tahap pencitraan. Teknologi mencoba untuk menyembunyikan suatu realitas kehidupan yang sebenarnya. Yang menyembunyikan adalah alat-alat teknologi seperti gawai yang ada di tangan. Hal ini terlihat pada ketergantungan kebahagiaan manusia pada alat teknologi itu sendiri. Ini terlihat dalam adanya kekecewaan dalam diri orang-orang yang datang tetapi tidak bisa melihat keindahan yang ia cita-citakan. Langit terlihat kosong, tidak ada apa pun yang bisa dilihat dengan mata telanjang atau kamera yang tidak kompatibel menjalankan AR tersebut.

Singkatnya, AR belum mampu untuk menggantikan realitas dunia riil yang selama ini menjadi realitas yang hadir secara utuh dalam kehidupan manusia. AR masih menjadi suatu suplemen kehidupan yang tergantung dengan sarana, sehingga manusia hanya bisa menemukan kebahagiaan ketika sarana yang digunakan adalah yang tepat untuk memunculkan AR sesuai yang dikembangkan oleh pada developer program AR. Jadi, AR belum bisa menghadirkan secara sempurna realitas yang diinginkan, karena masih sebagai suplemen kehidupan saja.

Tantangan

Augmented Reality adalah salah satu produk kemajuan teknologi dalam berbagai macam bidang. Disadar ataupun tidak, AR bisa memicu berbagai macam perubahan dalam budaya. Manusia yang biasanya bergantung pada sesuatu yang riil, bisa beralih pada maya yang teraugmentasi dengan riil sebagai upaya “perbaikan” dunia riil atau memberikan suatu sensasi yang berbeda dari riil. Ini merupakan suatu perubahan dunia yang cukup besar. Dapat dikatakan ini adalah suatu disrupsi budaya.

Perubahan disruptif menumbangkan sistem yang berlaku hingga akhirnya terjadi perubahan mendasar yang tidak boleh diabaikan (Lian, 2019). Media sosial berkembang secara masif. Relasi sosial hubungan masyarakat kini lebih erat terbangun dalam dunia maya, sehingga hubungan dalam dunia nyata justru menjadi relatif (Prasetyo & Trisyanti, 2018). Eksistensi seseorang juga tergantung dari bagaimana kesesuaian antara yang dibayangkan dengan yang ada

dilayar. Hal ini jelas dijumpai oleh kehadiran AR. Tingkat ketergantungan semakin meningkat karena AR bisa memenuhi ekspektasi-ekspektasi manusia akan keindahan, dsb.

Ketergantungan ini membuat nilai-nilai riil yang seharusnya menjadi landasan menjadi kabur akan nilai yang sudah teraugmentasi dengan teknologi. Apakah ini berbahaya? Bagi saya pribadi ini menjadi satu tantangan tersendiri untuk tetap berpegang pada nilai autentisitas. Nilai yang sudah teraugmentasi tidak menjadi masalah, ketika nilai tersebut tidak menjadi acuan dari sebuah realitas atau acuan yang mengaburkan akal sehat. Walau realitasnya, nilai-nilai yang sudah teraugmentasi terkadang mengaburkan akal sehat, seperti kasus penipuan yang ada di atas, atau banyak kasus kecelakaan karena gim Pokemon Go.

Berada dalam dunia yang telah dimanipulasi tanda oleh AR ini memiliki tantangan tersendiri. Bagaimana setiap orang hidup berdampingan dengan teknologi, tetapi tidak kehilangan jati dirinya sebagai manusia yang memiliki sifat kemanusiaan dan akal sehat. Manipulasi atau simulasi yang telah terjadi seharusnya menjadi sebuah katalis perubahan bagi manusia itu sendiri. Katalis ini bisa membuat bagaimana manusia itu hidup semakin manusia, bukan malah manusia kehilangan kemanusiaannya. Contohnya adalah AR yang digunakan dalam dunia medis. AR tersebut dapat mensimulasikan operasi yang hendak dilakukan. Dengan ini banyak nyawa yang bisa diselamatkan, karena probabilitas keberhasilan operasi menjadi besar.

Augmented Reality bisa mengakibatkan manusia hidup dalam sebuah simulasi dan tidak memiliki semangat *Hic et Nunc* (di sini dan sekarang). Dengan kata lain, manusia hidup dalam simulasi atau malah mungkin dalam sebuah hiperrealitas seperti yang digambarkan oleh Jean Baudrillard. Semangat *Hic et Nunc* menjadi sebuah semangat yang penting untuk bagaimana setiap manusia itu berpijak dan hidup di masa sekarang secara riil. Manusia yang hidup dalam simulasi atau bahkan hiperrealitas dapat semakin terlena dan tidak dapat hidup secara riil dalam realitas dunia. Pada akhirnya manusia yang seperti ini tidak kuat menghadapi realitas dunia dan kalah dengan perkembangan teknologi. Padahal teknologi ada untuk membantu manusia, bukan manusia yang larut dalam pengaruh teknologi.

Singkatnya, dengan perkembangan teknologi yang ada manusia semakin tertantang untuk menunjukkan nilai autentisitasnya dan pengendalian akan teknologi tersebut. Manusia yang larut dalam teknologi adalah manusia yang tidak siap menerima teknologi dan ia akan kehilangan kemanusiaannya. Manusia yang dapat mengendalikan teknologi adalah manusia yang dapat menjadikan teknologi sebagai suatu katalis perubahan demi kehidupan yang semakin baik dan semakin manusiawi. Semua itu akan dikembalikan kepada manusia, bagaimana cara manusia dapat menaklukkan ciptaannya sendiri demi kemanusiaan yang semakin riil dalam kehidupan bukan hidup dalam simulasi berkat ciptaannya sendiri.

Simpulan

Dalam realitas dewasa ini, *Augmented Reality* memiliki banyak peran dalam kehidupan ini, seperti entertainment, kesehatan, industri, dsb. AR sangat berdampak dalam kehidupan. Dalam ranah budaya kontemporer, AR memiliki caranya sendiri untuk mempengaruhi bagaimana setiap manusia bertindak. AR juga memiliki peran dalam menentukan bagaimana eksistensi manusia itu sendiri. AR dapat membantu dan menjatuhkan eksistensi manusia itu sendiri. AR juga bisa digunakan untuk tindak kejahatan. Secara sadar ataupun tidak, AR memanipulasi kehidupan

manusia hingga manusia hidup dalam sebuah simulasi. Ini seperti yang dikatakan oleh Jean Baudrillard. Hal ini contohkan dengan ketergantungan manusia dengan filter Instagram yang memanipulasi wajah ataupun realitas di sekitar yang tertangkap kamera.

Dunia simulasi yang dialami oleh manusia membuat manusia berada dalam sebuah dilema. Dilema ini tentu diakibatkan karena manusia terlalu enjoy dengan manipulasi yang mereka nikmati sehingga mereka agak enggan untuk lepas dari itu. Dilema ini memang tidak dapat sepenuhnya menggantikan dunia riil manusia. Dunia riil memiliki nilai yang tidak dapat direduksi oleh yang maya. Kendati demikian, ini tidak dapat melepaskan manusia dari tantangan nilai keautentikan dan semangat *hic et nunc* (di sini dan sekarang). Diam dunia simulasi ini, manusia menjadi semakin tertantang untuk hidup di sini dan sekarang agar tidak larut dengan perkembangan yang ada. Dengan semangat itu, manusia dapat semakin menunjukkan keautentisitasannya sebagai manusia yang semakin manusiawi dengan perkembangan teknologi yang ada seperti adanya AR ini.

Daftar Pustaka

- Azwar, M (2014) Teori Simulakrum Jean Baudrillard dan Upaya Pustakawan Mengidentifikasi Informasi Realitas. *Khizanah Al-Hikmah*, 2(1), 38–48.
- Baudrillard, J (1970) *La Société de consommation*. Denoël.
- Budiartawan (2022, November 2) *Apa itu Augmented Reality?* Teknologi Komunikasi & Komunikasi Undiksha. <https://upttik.undiksha.ac.id/apa-itu-augmented-reality/>
- Christanti, MF, Mardani, PB, Cahyani, IP, & Sembada, WY (2021) “Instagramable”: Simulation, Simulacra, and Hyperreality on Instagram Post, *International Journal of Social Service and Research*, 1(4), 394–401. <https://ijssr.ridwaninstitute.co.id/index.php/ijssr/>.
- Frida, T (2023, September 27) *Epic, Pembukaan Asian Games 2023 di China Pakai Kembang Api dan Pembawa Obor Virtual*. Viva.Co.Id. <https://www.viva.co.id/berita/dunia/1641679-epic-pembukaan-asian-games-2023-di-china-pakai-kembang-api-dan-pembawa-obor-virtual?page=1>
- Haryatmoko (2016) *Membongkar Rezim Kepastian; Pemikiran Kritis Post-Strukturalis*. Kanisius.
- Hnatyuk, K (2023, August) *100+ Augmented Reality (AR) Statistics: Social Media, Users & Market*. MarketSplash. <https://marketsplash.com/augmented-reality-statistics/#link5>.
- Ignatia (2020, October 5) *Akhir Nasib “Selebgram” Penipu Followers Pakai Filter, Wajah Asli Dibully, Pulu Pasca Beri Ancaman*. Tribun Jatim. <https://jatim.tribunnews.com/2020/10/05/akhir-nasib-selebgram-penipu-followers-pakai-filter-wajah-asli-dibully-pulu-pasca-beri-ancaman>.
- Jauhari, M (2017) Media Sosial: Hiperrealitas dan Simulakra Perkembangan Masyarakat Zaman Now Dalam Pemikiran Jean Baudrillard. *Al-Adalah*, 20(1), 117–136.
- Kellner, D (2019) Jean Baudrillard. In *Stanford Encyclopedia of Philosophy*. <https://plato.stanford.edu/entries/ baudrillard/>.

- Lian, B (2019, January 12) Revolusi Industri 4.0 dan Disrupsi, Tantangan dan Ancaman Bagi Perguruan Tinggi. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN PROGRAM PASCASARJANA UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG*.
- Macintosh, NB, Shearer, T, Thornton, DB, & Welker, M (2000) Accounting as simulacrum and hyperreality: perspectives on income and capital. *Accounting, Organizing and Society*, 25, 13–50. www.elsevier.com/locate/aos.
- Michael, R, Vinc, R, & Santoso, N (n.d.) Implementasi Teknologi Augmented Reality di Dunia Entertainment Periode 2016-2018. www.vuforia.com
- Microsoft (n.d.) *Understanding augmented reality*. Microsoft | Dynamics 365. Retrieved October 12, 2023, from <https://dynamics.microsoft.com/en-us/mixed-reality/guides/what-is-augmented-reality-ar/#:~:text=What%20is%20AR%3F,sensory%20stimuli%20via%20holographic%20technology>.
- Nurhalizah Hd, S, & Jamilah, S (2022) Hiperrealitas Simulakra Pengguna Instagram pada Mahasiswa. *JOURMICS*, 1(2), 67–90.
- Prasetyo, B, & Trisyanti, U (2018) Revolusi Industri 4.0 dan Tantangan Perubahan sosial. *Strategi Pembangunan Nasional Menghadapi Revolusi Industri 4.0*, 22–27.
- Wardhana, AANAS (2022) Hiperrealitas dalam Permainan Video Daring: Simulasi, Simulakra, dan Hiperrealitas Garena Free Fire. *PERSPEKTIF*, 11(2), 607–614. <https://doi.org/10.31289/perspektif.v11i2.6011>.
- Zed, M (2008) *Metode Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Pustaka Obor Indonesia.