

DIALEKTIKA

Jurnal Bahasa, Sastra dan Budaya

1. Pengantar Redaksi
2. Literacy Work in Revealing The Role of The United States of America as a World Police (Sylvie Meiliana)
3. Teaching Ha Jin's "A Lecture" – A Showcase of The Worth of Literature in Developing Critical and Creative Thinking in the Classroom (Susanne Andrea Sitohang)
4. Hiperrealitas dan Kuasa Kapitalisme dalam Film *In Time* (2011) (Mike Wijaya Saragih)
5. RTII Framework: The Answer for Diversity Equality and Social Justice at School (Juella Rumiris Hutagaol)
6. Pengajaran ESP di STKIP Muhammadiyah Sidenreng Rappang (Setia Bangun)



Diterbitkan oleh:
FAKULTAS SASTRA
UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA
JAKARTA

HIPERREALITAS DAN KUASA KAPITALISME DALAM FILM *IN TIME* (2011)

Mike Wijaya Saragih, S.S., M.Hum
Fakultas Sastra Universitas Kristen Indonesia
(mike_candle@yahoo.com)

ABSTRAK

Tulisan ini bertujuan untuk menunjukkan bentuk dari hiperrealitas dan kuasa kapitalisme yang terjadi di dalam film *In Time* (2011), sebuah film fiksi ilmiah distopian Amerika yang menggambarkan ilusi kehidupan yang terjadi pada abad ke-22. Film ini menggambarkan sebuah masyarakat yang di dalamnya orang-orang akan secara genetik berhenti menua di usia 25 tahun. Usia mereka kemudian akan ditentukan pada kepemilikan waktu yang terlihat pada “jam tangan waktu” mereka. Film ini cenderung membandingkan dua kehidupan masyarakat yang berbeda, Dayton –sebuah masyarakat miskin- dan New Greenwich –sebuah masyarakat kaya. Penelitian ini menggunakan teori Jean Baudrillard tentang tanda, simulasi, hiperrealitas, dan masyarakat konsumsi. Hasil dari penelitian ini adalah ditemukannya ciri-ciri hiperrealitas di dalam film *In Time* yang ditunjukkan secara konsisten melalui penggambaran kehidupan masyarakat di kota New Greenwich. Hiperrealitas tersebut direfleksikan melalui keberadaan dari keabadian, keawetmudaan, dan kemewahan atau konsumerisme yang berlebihan pada masyarakat borjuis New Greenwich. Kuasa kapitalisme menjadi sangat berpengaruh terhadap terciptanya dunia hiperrealitas tersebut. Kuasa kapitalisme ini berhasil membentuk masyarakat konsumen yang terjebak di dalam lubang hitam kebutuhan, baik yang bernilai guna maupun yang bernilai simbolis.

Kata kunci: tanda, simulasi, hiperrealitas, kapitalisme

ABSTRACT

This paper aims to find out the forms of hyperreality and the power of capitalism happened in the film In Time (2011), an American dystopian science fiction film that portrays an illusion of the 22nd century's life. The film portrays a society where people are genetically engineered to stop aging on their 25th birthday. Then, their age will be determined by how much time they have on their arm's digital clock. The film focuses on comparing two different societies, Dayton -a poor society- and New Greenwich -the wealthiest one. This paper uses Jean Baudrillard's theory of signs, simulations, hyperreality, and consumer societies. The result shows that there exists the characteristics of hiperreality consistently shown by the portrait of the New Greenwich's social life. The hiperreality is reflected by the existence of eternity, youthfulness, and excessive consumerism owned by the bourgeoisie in New Greenwich. In addition, the power of capitalism becomes influential in creating the hiperreality. This power successfully forms the consumer societies trapped by the black hole of needs which have the use and symbolic values.

Key words: sign, simulation, hiperreality, capitalism

PENDAHULUAN

“*In Time*” adalah sebuah film Amerika pada tahun 2011 yang ditulis dan disutradarai oleh Andrew Niccole¹. Film ini mengangkat sub-genre *dystopian science fiction* atau fiksi ilmiah distopian². Film ini dibintangi oleh Amanda Seyfried, Justin Timberlake, Cillian Murphy, Olivia Wilde, Matt Bomer, Alex Pettyfer, Johnny Galecki dan Vincent Kartheiser yang di dalam cerita

¹ seorang penulis naskah, produser dan sutradara berkebangsaan New Zealand

² antonym utopia; sebuah kehidupan masyarakat yang tidak diharapkan, menakutkan.

ini mereka hidup dalam sebuah lingkungan masyarakat Barat dimana manusia akan berhenti menua pada usia 25 tahun dan setelah itu usia manusia akan bergerak mundur mengikuti sisa waktu pada “jam tangan” mereka. Film ini adalah sebuah ilusi dan imajinasi akan sebuah dampak dari globalisasi global yang terjadi pada abad ke-22, di mana waktu berfungsi sebagai alat tukar atau alat transaksi. Siapa yang memiliki waktu lebih banyak, dialah yang akan menikmati hidup lebih lama. Waktu digambarkan memiliki kuasa terhadap apapun. Melalui tulisan ini, penulis akan mengulas kehadiran dan makna dari tanda, simulasi, dan hiperrealitas di dalam film “*In Time*” serta sekaligus mengaitkannya dengan masyarakat konsumen dan pengaruh kapitalisme di masyarakat Amerika yang diangkat dalam film ini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian semiotika yang berfokus pada pencarian tanda, citra, dan realita di dalam film *In Time*. Melalui hasil analisis dari relasi tanda, citra, dan realita tersebut ditemukanlah bentuk simulasi dan hiperrealitas di dalam film. Teori simulasi, hiperrealitas, dan masyarakat konsumsi Jean Baudrillard akan digunakan sebagai acuan berpijak untuk menyoroti dan menganalisis bentuk-bentuk hiperrealitas apa saja yang ditemukan di dalam film dan faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi terbentuknya dunia hiperrealitas.

CYBERCULTURE DAN GLOBALISASI

Perkembangan teknologi sejatinya bertujuan untuk mempermudah kerja manusia, baik secara efisiensi maupun produktivitas. Gejala-gejala perubahan dan pembaharuan dalam peradaban masyarakat terjadi karena adanya teknologi. Saat ini, menurut buku *The Third Wave* oleh Alvin Tofler, dunia sedang memasuki gelombang ketiga peradaban umat manusia (Friedman, 2005), yaitu peradaban teknologi informasi yang berlangsung sejak 1970 sampai sekarang. Gelombang ketiga merupakan revolusi informasi yang ditandai dengan munculnya teknologi yang dapat mempermudah manusia berkomunikasi dalam berbagai bidang. Gelombang ketiga ini dikenal dengan sebutan *the global village* (kampung global) atau dapat disebut juga sebagai era peradaban informasi. Kemajuan teknologi informasi yang semakin pesat akan menimbulkan globalisasi.

Globalisasi dalam hal ini memiliki sifat menyeluruh, diterima di seluruh belahan dunia manapun. Globalisasi pada umumnya adalah perkembangan dalam bidang ekonomi, namun juga mempengaruhi transformasi masyarakat menuju *cyberculture*³. *Cyberculture* di tengah masyarakat identik dengan budaya pencitraan dan makna yang setiap saat dipertukarkan dalam ruang interaksi simbolis, yang akhirnya akan menciptakan *culture universal*, seperti yang dimiliki oleh masyarakat nyata, yaitu: peralatan dan perlengkapan hidup, mata pencaharian dan sistem-sistem ekonomi, dan sistem kemasyarakatan (Bungin, 2007).

Demikian halnya dengan kehidupan masyarakat yang dicitrakan dalam film “*In Time*” ini. Bentuk *cyberculture* dalam film ini ditemukan melalui kehadiran teknologi mutakhir yang digunakan oleh masyarakat di dalam film. Salah satunya adalah keberadaan “jam tangan

³ Gerakan sosial dan budaya yang terkait erat dengan teknologi informasi dan telekomunikasi. Perkembangan *cyberculture* dipengaruhi oleh pemanfaatan teknologi komunikasi berbasis internet atau lebih dikenal dengan *information, communication, and technology (ICT)*.

waktu” (*a digital clock*). Setiap manusia di dalam film ini terlahir dengan sebuah jam waktu di tangannya. Alih-alih berfungsi sebagai penunjuk waktu, jam tangan waktu (*a digital clock*) di dalam film ini justru berfungsi untuk menunjukkan lama pendeknya usia seseorang. Hal ini berawal dari sebuah ide futuristik dimana diperkirakan pada tahun 2169, latar waktu dalam film ini, teknologi akan membawa terobosan tentang dimatikannya gen penuaan. Sistem *cloning* yang saat ini sudah diterapkan pada jenis hewan tertentu akan dikembangkan dalam kurun lebih dari 1,5 abad dari sekarang kepada manusia. Dampaknya, teknologi dapat mengatur sekaligus mengontrol usia manusia. Dalam film “*In Time*” ini, semua orang akan berhenti menua pada usia 25 tahun. Setelah itu, usia manusia akan diatur oleh banyaknya sisa waktu yang terekam pada jam tangan waktu mereka masing-masing. Untuk masyarakat yang tinggal di zona waktu Dayton, mereka bekerja keras untuk mendapatkan upah berupa waktu yang dapat mereka gunakan untuk bertahan hidup dari sehari ke sehari, sedangkan masyarakat yang berada pada zona waktu New Greenwich, mereka secara umum terlahir sebagai kaum borjuis yang diwarisi bank waktu oleh keluarganya. Secara biologis, semua manusia yang digambarkan dalam film ini akan selalu terlihat muda dan berperawakan tidak lebih dari usia 25 tahun—pada kenyataannya banyak yang sudah hidup sampai ratusan tahun.

Kehadiran “jam tangan waktu” dalam film ini membentuk sebuah gerakan sosial dan budaya yang baru di mana semua orang di berbagai kalangan menjadikan “jam tangan waktu” tersebut menjadi pusat kehidupan mereka; sesuatu yang selalu mereka lihat setiap saat dan sekaligus sesuatu yang harus mereka usahakan untuk tetap bercahaya sebagai penanda masih adanya sebuah kehidupan. Melihat “jam tangan waktu”, khususnya bagi masyarakat proletar, menjadi sebuah budaya yang mencerminkan ketakutan mereka akan kematian. Banyak sedikitnya jumlah angka atau waktu yang tertera pada “jam tangan waktu” tersebut akan mempengaruhi sering tidaknya mereka memperhatikan “jam tangan waktu” tersebut. Mereka yang memiliki waktu yang banyak akan lebih jarang memperhatikan tangan mereka, sebaliknya mereka yang mempunyai waktu sedikit akan lebih sering memperhatikan tangan mereka. Kebahagiaan dan ketenangan hidup seseorang dalam film ini ditentukan pada jumlah tabungan waktu yang mereka miliki. Kehidupan dari seseorang yang memiliki banyak tabungan waktu digambarkan lebih berwarna karena dia memiliki banyak pilihan untuk dapat menikmati hidupnya, seperti pilihan akan makanan, minuman, pakaian, asesoris, kendaraan, layanan publik, dan tempat-tempat hiburan.

Kehadiran “jam tangan waktu” juga membentuk sebuah kehidupan sosial yang semakin individual. Masyarakat sosial yang ditampilkan menjadi masyarakat yang hanya sibuk memikirkan kebutuhan diri dan keluarganya. Semua aktivitas sosial yang dilakukan berorientasi pada perkiraan untung dan rugi. Semua orang hidup dalam budaya terburu-buru; berjalan terburu-buru, makan terburu-buru, bahkan beristirahatpun terburu-buru karena semua aktivitas tersebut akan memotong tabungan waktu kehidupan mereka. Selain itu, masyarakat juga ditampilkan hidup dalam ketidaknyamanan dan ketidakamanan. Berbeda dengan kehidupan di dunia nyata yang menggunakan bank untuk menyimpan “tabungan uang” mereka, hampir semua masyarakat dalam film ini membawa tabungan waktu mereka kemanapun mereka berada—yaitu pada tangan mereka. Hal ini menyebabkan semua orang di sekeliling mereka bisa dengan mudah mengetahui banyak sedikitnya jumlah tabungan waktu seseorang dan akhirnya memicu terjadinya tindakan kriminal. Banyak tindakan kriminal yang digambarkan terjadi—perampokan dan pembunuhan—bukan hanya di tempat-tempat sepi, melainkan juga di tempat umum. Nilai kemanusiaan seolah sudah terkikis oleh persaingan hidup yang diakibatkan oleh kerasnya kehidupan yang berorientasi pada materi “waktu”. Hal ini yang juga mengakibatkan perbuatan baik seperti berbagi waktu menjadi sebuah aktivitas langka dan cenderung dicurigai motifnya di dalam film ini.

TANDA, CITRA DAN REALITA

Menurut Umberto Eco, dalam bukunya *A Theory of Semiotics* (Eco, 1976:7), "...semiotika pada prinsipnya adalah sebuah disiplin yang mempelajari segala sesuatu yang dapat digunakan untuk berdusta". Definisi Eco ini secara eksplisit menjelaskan betapa sentralnya konsep dusta di dalam wacana semiotika, sehingga dusta seakan-akan menjadi prinsip dari semiotika itu sendiri. Hal ini menyiratkan bahwa bila segala sesuatu –dalam terminologi semiotika disebut tanda (*sign*)—semata adalah alat untuk berdusta, maka setiap tanda akan mengandung muatan dusta; maknanya adalah dusta; penggunaannya adalah pendusta; setiap proses pertandaan (*signification*) adalah kedustaan; dan Eco sendiri adalah seorang pendusta. Namun, selanjutnya Eco menambahkan dalam bukunya tersebut, yakni:

Bila sesuatu tidak dapat digunakan untuk mengungkapkan dusta, maka sebaliknya ia tidak dapat pula digunakan untuk mengungkapkan kebenaran (*truth*): ia pada kenyataannya tidak dapat digunakan untuk "mengungkapkan" apa-apa. Saya pikir definisi sebagai teori kedustaan sudah sepantasnya diterima sebagai sebuah program komprehensif untuk semiotika umum (*general semiotics*). (Eco, 1976: 7)

Namun demikian, makna implisit dari definisi di atas adalah bahwa jika semiotika adalah sebuah teori kedustaan, maka ia juga adalah teori kebenaran. Sebab bila sebuah tanda tidak dapat digunakan untuk mengungkapkan kebenaran, maka ia tidak dapat pula digunakan untuk mengungkapkan kedustaan. (Piliang, 2003: 45). Sehingga jika disimpulkan makna dusta di sini memiliki hubungan tidak simetris antara tanda dan realitas. Jean Baudrillard, seorang pemikir Prancis, di dalam bukunya *Simulations*, menjelaskan adanya kompleksitas relasi antara tanda, citra, dan realitas. Relasi tersebut dibedakan menjadi empat, yaitu:

Pertama, sebuah citra dikatakan merupakan refleksi dari realitas yang di dalamnya sebuah tanda merepresentasikan realitas. Kedua, citra menopengi dan memutar balik realitas, seperti yang terdapat pada kejahatan. Ketiga, citra menopengi ketiadaan realitas, seperti yang terdapat pada ilmu sihir. Keempat, citra tidak berkaitan dengan realitas apa pun, disebabkan citra merupakan simulakrum dirinya sendiri (*pure simulacrum*), yang prosesnya disebut simulasi. Dalam hal ini, sebuah tanda [A] tidak berkaitan dengan realitas apapun [] di luar dirinya, oleh karena ia merupakan salinan (*copy*) dari dirinya sendiri. (Baudrillard dalam Piliang, 2003: 46)

Berdasarkan penjelasan Piliang, ada beberapa relasi yang terjadi dalam tanda-tanda pada film "*In Time*" ini. Pertama, untuk tanda "jam tangan waktu". Menurut penjelasan di atas, relasi tanda, citra, dan realitas yang digunakan untuk menjelaskan jam tangan waktu ini adalah relasi keempat, dimana citra tidak berkaitan dengan realitas apa pun di luar dirinya, oleh karena ia adalah salinan dari dirinya sendiri. Jam tangan waktu dalam film ini bukanlah representasi dari realitas jam tangan pada umumnya. Di dunia nyata (*real*), jam tangan hanya berfungsi sebagai penanda waktu yang secara umum mengandung unsur jam, menit dan detik yang berputar ke arah kanan dan bergerak teratur serta berulang dalam periode 12 jam. Berbeda dengan jam tangan waktu dalam film "*In Time*" karena jam tangan tersebut mengandung bukan saja 3 unsur (detik, menit, dan jam), tetapi 7 atau lebih unsur waktu (detik, menit, jam, hari, bulan, tahun, dan abad). Sistem kerja dari jam tangan ini adalah bergerak mundur dan tidak menggunakan sistem 12 jam. Fungsinya pun jauh berbeda. Dalam film ini, jam tangan waktu tersebut berfungsi sebagai penanda sekaligus monitor yang mendeteksi sisa usia seseorang di dunia. Sedangkan

jam tangan di kehidupan nyata tidak ada hubungannya dengan usia manusia. Jam tangan di film ini juga bukanlah sepenuhnya representasi dari “uang” karena banyak sifat yang tidak bisa disamakan dengan uang di kehidupan nyata. Contohnya saja, waktu dalam film ini menjadi penanda yang sinergis dengan panjang pendeknya kesempatan hidup seseorang, sedangkan di dunia nyata kepemilikan uang bukanlah jaminan dari panjang pendeknya usia seseorang. Mereka yang punya uang berlebih (penghuni New Greenwich) bisa hidup ratusan tahun dalam keadaan sehat dan awet muda, sedangkan di kehidupan nyata banyak konglomerat yang tidak berumur panjang. Sebaliknya banyak juga kaum proletar (masyarakat kelas bawah) di dunia nyata yang berkesempatan berumur panjang. Kontrol kehidupan di dunia nyata ada di tangan Sang Pencipta dan tugas manusia hanyalah menjaga dan bertanggungjawab atas tubuhnya. Sangat berbeda dengan waktu yang menjadi alat transaksi di dalam film ini. Waktu berkuasa dan menjadi penentu akan usia seseorang. Film ini terlihat meniadakan peran Sang Pencipta terhadap usia seseorang. Waktu menjadi penentu akan panjang pendeknya usia seseorang. Ekstrimnya, masyarakat kapital, sebagai pemilik modal waktu, berkuasa untuk hidup berabad-abad sekaligus berkuasa untuk mengakhiri hidupnya kapanpun dia mau. Tanda 0-00-000-00-00-00 pada tangan seseorang menandakan waktu hidup yang sudah habis atau berarti mati. Pertimbangan inilah yang membuat penulis lebih meletakkan relasi yang terjadi pada citra “jam tangan waktu” ini pada relasi yang keempat, dimana citra jam tangan waktu adalah simulakrum dari jam tangan waktu itu sendiri. Citra ini bersifat abstrak dan tidak bisa direpresentasikan oleh apapun di luar dirinya. Kedua, untuk tanda “*timekeeper*”. *Timekeeper* dalam film ini adalah suatu profesi penjaga waktu dan sekaligus pengontrol peredaran waktu di setiap distrik maupun Zona Waktu. Tugas mereka memastikan agar tidak ada tindakan pencurian waktu dalam bentuk apapun. Berdasarkan penjelasan Piliang di atas, relasi dari tanda, citra, dan realita yang cocok untuk menjelaskan *timekeeper* adalah relasi yang pertama, dimana tugas *timekeeper* merepresentasikan tugas polisi di dunia nyata, yang harus bertanggungjawab terhadap keamanan dan kenyamanan masyarakat.

Bauldrillard juga membahas tentang konsep tanda dan tipologi dari tanda. Beberapa tipologi dari tanda adalah tanda sebenarnya (*proper sign*), tanda palsu (*pseudo sign*), tanda dusta (*false sign*), tanda daur ulang (*recycled signs*), tanda artifisial (*artificial signs*), dan tanda ekstrim (*superlative sign*). Namun, berdasarkan pengertian dari masing-masing tanda tersebut, tanda artifisial mewakili cakupan fungsi dan makna dari “jam tangan waktu” di film “*In Time*” ini. Tanda artifisial adalah “tanda yang direkayasa lewat teknologi citraan mutakhir (teknologi *digital*, *computer graphic*, simulasi), yang tidak mempunyai referensinya pada realitas” (Bauldrillard dalam Piliang, 2003: 58). Tanda ini disebut juga tanda-tanda buatan yang tidak alamiah. Tanda-tanda ini sangat menggantungkan dirinya pada kemampuan teknologi mutakhir dalam menciptakan citraan, yang sama sekali tidak mengacu pada realitas. Jam tangan waktu dalam film “*In Time*” ini berbeda secara wujud dengan jam tangan dalam realita pada umumnya. Jam tangan waktu dalam film ini bukanlah sebuah objek terpisah yang bisa dipakai atau dilepaskan dari tubuh si pemilik, melainkan hasil dari sebuah teknologi mutakhir yang sudah tertanam di tangan manusia sejak seseorang lahir. Jam tangan waktu ini berwujud cahaya hijau yang letaknya di tangan kiri tubuh manusia yang memiliki sifat seperti mesin ATM, yakni dapat menarik dan mentransfer sesuatu dengan cepat, dalam hal ini waktu.

“Waktu” di dalam kehidupan bermasyarakat di film “*In Time*” ini berfungsi sebagai “mata uang” (*currency*). Semua bentuk transaksi dilakukan dengan mentransfer waktu dari pembeli kepada penjual. Si penerima waktu meletakkan tangannya di posisi atas, sebaliknya si pemberi waktu harus meletakkan tangannya di posisi bawah. Setiap manusia terlahir dengan kesempatan yang sama dalam hal menerima hak pertama mereka terhadap waktu. Siapapun mereka, laki-laki atau perempuan, orang kaya atau orang miskin, pemilik modal atau pengemis sekalipun,

mendapatkan 25 tahun pertama mereka dengan cuma-cuma. Mesin waktu yang sudah tertanam dalam tubuh manusia baru akan mulai bekerja mundur ketika mereka sudah melewati 25 tahun pertama hidup mereka. Setiap orang hanya akan bisa bertahan hidup 1 tahun setelah usia yang ke-25 jikalau mereka tidak berusaha untuk mengumpulkan atau menambah deposit waktu mereka sendiri. Lama hidup seseorang ditentukan dari berapa banyak deposit atau tabungan waktu yang mereka punya. Dalam *"In Time"* digambarkan para buruh bekerja dan dibayar oleh waktu, orang-orang membayar sewa rumah, tagihan air, listrik, dan pajak, kebutuhan sehari-hari juga dengan mentransfer waktu.

SIMULASI DAN HIPERREALITAS

Dalam filosofi kontemporer dan teori-teori sosial, simulasi adalah sebuah konsep kunci dengan kompleksitas makna dan sejarah. Sean Cubitt, dalam bukunya *Simulation and Social Theory* (2011) memberikan definisi simulasi, yakni:

Simulation: a copy without a source, an imitation that has lost its original. The theory of simulation is a theory about how our images, our communications and our media have usurped the role of reality, and a history of how reality fades. Though it speaks at length of our mediated world, at its heart simulation is a philosophy of reality and our changing relations with it. (Cubitt, 2001:1)

Definisi di atas melengkapi konsep hiperrealitas Baudrillard. Menurutnya, konsep hiperrealitas tidak bisa dipisahkan dari konsep lain yang membentuknya, yaitu konsep simulasi (*simulation*). Simulasi adalah "...penciptaan model-model kenyataan yang tanpa asal-usul atau referensi realitas –hiperrealitas." (Baudrillard, 1983:2) Model-model tersebut adalah tanda-tanda realitas (*signs of reality*) yang dalam konteks simulasi, bukanlah tanda-tanda yang melukiskan sebuah realitas di luar dirinya sebagaimana sebuah representasi bekerja, akan tetapi tanda yang mengacu pada dirinya sendiri, yang merupakan salinan dari dirinya sendiri. Sedangkan hiperrealitas bukan lagi representasi, tapi imajinasi dan fantasi. Jika simulasi adalah strategi intelektual, maka hiperrealitas adalah ruang/objek yang dihasilkan oleh proses intelektual itu.

Dalam film *"In Time"*, penemuan hiperrealitas ditunjukkan dalam ruang imajinasi Zona Waktu (*Time Zones*), di mana di dalamnya terdapat sebuah simulasi kehidupan bermasyarakat yang menggunakan jam tangan waktu yang berbasis digital untuk menjadi penanda sekaligus pengontrol masa hidup setiap orang di dalam masyarakat tersebut. Secara geografis, masyarakat dalam film ini dibagi berdasarkan dua kelas sosial; kaum pemilik modal bertempat tinggal di kota-kota yang dikhususkan yang diberi nama Zona Waktu (*Time Zones*) dan kaum buruh atau proletar bertempat tinggal di Dayton. Ada 14 zona waktu yang digambarkan dalam film ini yang juga menjadi representasi dari kesejahteraan masyarakat dalam masing-masing zona waktu tersebut. Zona waktu yang paling kaya dan makmur dikenal dengan sebutan kota New Greenwich, sebuah kota yang sarat dengan kemakmuran, kelimpahan, dan kemewahan. New Greenwich adalah ruang/objek yang dihasilkan oleh proses fantasi dan imajinasi yang di dalamnya banyak ditemukan simulasi dan simulakra yang membentuk hiperrealitas New Greenwich. Kota New Greenwich menjadi sebuah bentuk hiperrealitas yang di dalamnya sarat dengan proses fantasi dan imajinasi yang tidak memiliki representasi apapun dari dunia nyata. Dikatakan sebuah fantasi karena beberapa tanda yang diperlihatkan dalam film ini. Pertama, New Greenwich adalah sebuah etalase keabadian para pemilik modal masyarakat Barat. Di New Greenwich banyak sekali ditemukan orang-orang yang berusia lebih dari 100 tahun—di dunia nyata dan di kehidupan normal, seseorang dengan usia di atas 100 tahun menjadi sangat

langka. Contohnya: Henry Hamilton yang berusia 105 tahun yang berasal dari New Greenwich, namun memilih untuk ke Dayton di usia yang ke 105 karena dia sudah mulai merasakan kebosanan akan hidup. Henry Hamilton digambarkan masih memiliki sisa waktu ratusan tahun lagi di saat usianya sudah menginjak 105 tahun.

Kedua, bukan saja keabadian, melainkan juga simulasi dari keawetmudaan. Karena masyarakat yang digambarkan dalam film ini akan berhenti menua di usia 25 tahun, di New Greenwich ditemukan berkumpulnya 3 generasi yang penampilan fisiknya sama cantiknya. Hal ini dicontohkan terjadi pada keluarga Weis. Ketika Philippe Weis memperkenalkan putrinya (Sylvia Weis), istrinya (Michelle Weis), dan ibu mertua (Clara) kepada Will Salas, Will terkagum karena hanya ditemukan di New Greenwich, sebuah keluarga yang dapat bertahan sampai 3 keturunan dengan penampilan yang sama cantik dan mudanya. Tak heran karena orang-orang di New Greenwich tidak akan pernah kehabisan waktu untuk hidup (abadi) jikalau mereka tidak melakukan tindakan bodoh yang dapat merugikan dirinya sendiri. Sangat berbeda dengan kehidupan di Dayton, sebagai contoh adalah keluarga Will Salas. Sejak kecil, dia sudah yatim, dan ibunya akhirnya meninggal di usia yang ke 50 tahun karena kehabisan waktu. Contoh di atas adalah contoh dari dunia hiperrealitas karena kenyataan dalam dunia nyata menampilkan sebaliknya. Kita tidak akan menemukan penampilan orang yang berusia ratusan tahun akan sebanding dengan penampilan seseorang yang berusia 25 tahun. Ditambah lagi 3 wanita dari 3 generasi yang berbeda (ibu mertua, istri, anak) terlihat sama mudanya, sehatnya, dan cantiknya.

Gambar 1



(dari kanan ke kiri: putri Philippe (Sylvia Weis), istrinya (Michelle Weis), dan ibu mertua (Clara))

Contoh di atas turut mendukung pendapat Paul Virilio yang menyebutkan bahwa ruang *hiperreal* sebagai ruang epilepsi, yaitu ruang yang disarati oleh,

...kejutan-kejutan dan frekuensi-frekuensi yang variasinya tak terduga, yang tidak lagi sekedar berkaitan dengan ketegangan dan kesadaran, akan tetapi dengan interupsi (melalui percepatan), muncul dan menghilangnya dunia nyata. (Virilio, 1991:22)

Gambar 1 di atas mengandung unsur kejutan yang membawa ketegangan sekaligus kesadaran bagi yang melihatnya. Kejutan dan kesadaran dalam hal ini muncul sebagai dampak langsung dari logika berpikir setiap orang yang melihat gambar di atas. Di satu sisi, muncul sebuah pengalaman baru yang membuat siapapun yang melihatnya takjub dan seolah percaya, namun

di sisi lain, muncul juga perasaan yang menolak bahwa apa yang dilihat tersebut adalah sebuah kenyataan. Dengan cepat terjadi sebuah interupsi berpikir yang menyadarkan bahwa apa yang baru saja dilihat hanyalah sebuah fantasi belaka, yaitu sebuah ruang hiperreal.

Ketiga, banyaknya tanda-tanda kemewahan atau konsumerisme berlebihan yang semakin melukiskan hiperrealitas yang dipenuhi dengan fantasi-fantasi. Kemewahan yang ada sangat mengejutkan, dan variasinya berbeda-beda, tepat seperti pendapat Virilio. Waktu yang menjadi alat tukar di masyarakat Barat, khususnya di New Greenwich, digambarkan tidak mempunyai nilai yang penting dan tidak berharga, terbuang dengan begitu saja tanpa ada perasaan menyesal dan digunakan tanpa pertimbangan yang matang. Sangat berbeda dengan apa yang terjadi di dunia nyata. Karena waktu tidak akan pernah berulang dan tidak bisa dikurangi atau diperpanjang, ada nilai "penting dan berharga" ketika mendengar kata waktu. Bahkan ada sebuah ungkapan "*time is money*" yang membawa pesan betapa berharganya waktu bagi setiap orang. Namun, tidak demikian dengan apa yang ditemukan di New Greenwich yang dilakukan oleh para penghuninya. Sebagai contoh, ketika Will Salas bermain *poker* dengan Phillippe Weis, Will memenangkan 1100 tahun sebagai sebuah taruhan dalam permainan *poker* yang berlangsung tidak lebih dari 5 menit. Sebuah angka yang mengejutkan untuk Will dari masyarakat Dayton, sekaligus bagi penonton yang berasal dari dunia nyata. Bukan hanya itu, hal yang mengejutkan lainnya adalah respon Phillippe yang sangat biasa, tenang, dan tampak tidak menyesali sama sekali kealahannya. Bahkan ia melalui Sylvia kembali mengundang Will untuk bermain *poker* di pesta yang diadakan di rumah Weis. Sebuah harga diri seorang Phillippe Weis di atas meja judi bernilai lebih besar dari kesempatan hidup ratusan masyarakat proletar di Dayton. Variasi lainnya adalah seperti Will yang terpaksa membeli mobil untuk bisa menghadiri pesta keluarga Weis. Satu buah mobil Jaguar XK-E keluaran pertengahan 1960-an dibeli dengan harga fantastis, senilai 59 tahun belum termasuk pajak mobil. Gaya hidup masyarakat di New Greenwich semakin lagi memperlihatkan dunia hiperrealitas yang sedang dikonstruksi oleh film ini. Nilai waktu semakin tidak berarti di kota New Greenwich jika mengamati gaya hidup konsumerisme yang ditunjukkan dalam film "*In Time*". Kehidupan konsumerisme tersebut ditandai dengan pencitraan yang dibangun di dalam film ini, seperti: restoran yang selalu penuh, hotel dengan berbagai fasilitas yang juga ramai, kebiasaan hidup berpesta seraya memamerkan kekayaan pribadi seperti pakaian, mobil dan asesoris terbaik yang mereka miliki. Bahkan umum juga dijumpai orang-orang yang menggunakan jasa menyewa supir dan *bodyguard* untuk memastikan kenyamanan dan keamanan penghuni New Greenwich. Dari penjelasan di atas, kota New Greenwich secara konsisten digambarkan menjadi sebuah wujud dari dunia hiperrealitas yang merupakan etalase dari simulasi keabadian, keawetmudaan, dan kemewahan atau konsumerisme berlebihan.

MASYARAKAT KONSUMSI DAN KAPITALISME

Baudrillard (1998) dalam bukunya *The Consumer Society: Myths and Structures* mencoba mengkritisi realitas masyarakat posmodern yang dikenal dengan sebutan masyarakat konsumsi. Masyarakat konsumsi merupakan konsep kunci untuk menunjukkan gejala konsumerisme yang sangat luar biasa dan telah menjadi bagian dari gaya hidup manusia modern. Perkembangan globalisasi dikawal oleh paham kapitalisme yang memanfaatkan momen globalisasi untuk memperluas pangsa pasar mereka. Menurut Barker, kapitalisme adalah

suatu sistem dinamis ketika mekanisme yang didorong oleh laba mengarah pada revolusi yang terus berlanjut atas sarana produksi dan pembentukan pasar baru. Ada indikasi adanya ekspansi besar-besaran dalam kapasitas produksi kaum

kapitalis. Pembagian kelas yang mendasar dalam kapitalisme adalah antara mereka yang menguasai sarana produksi, yaitu kelas borjuis, dengan mereka yang karena menjadi kelas proletar tanpa menguasai hak milik, harus menjual tenaga untuk bertahan hidup. (Barker, 2008)

Dalam film *"In Time"* terdapat juga 2 kelas sosial yang ingin dicitrakan oleh sang sutradara, Andrew Niccole, yaitu: kelas borjuis atau pemilik modal yang diperankan oleh masyarakat yang tinggal di Zona Waktu, khususnya para penghuni New Greenwich, dan kelas proletar yang dicitrakan oleh masyarakat yang tinggal di Dayton. Pengaruh kapitalisme juga terjadi baik di New Greenwich maupun di Dayton, namun proses dan dampaknya berbeda. Menurut Kushendrawati, masyarakat konsumsi adalah "masyarakat hasil kreasi kapitalisme global. Mereka adalah masyarakat yang eksistensinya dilihat hanya dengan perbedaan komoditi yang dikonsumsi" (Kushendrawati, 2011:47). Di New Greenwich, pengaruh kapitalisme global terhadap tingkat konsumerisme penduduknya terlihat jelas, namun sang sutradara melukiskan respon dan dampak yang berbeda yang dialami oleh masyarakat yang berada di Dayton.

Kehidupan di New Greenwich adalah kehidupan yang serba mewah di mana hampir semua orang selalu menggunakan mobil pribadinya jika ingin berpergian. Keeksistensian penghuni Greenwich didukung dengan komoditi-komoditi yang mereka pilih dan tetapkan menjadi ciri khas dari penghuni New Greenwich, antara lain: menggunakan mobil bagus, berpakaian mahal dan elegan, menggunakan dan memamerkan perhiasan, menjadi anggota dari kelompok-kelompok sosialita yang selalu mengadakan pesta dengan dalih mendukung kegiatan sosial, serta menyewa jasa *bodyguard* untuk memastikan kenyamanan dan keamanan mereka. Para penghuni New Greenwich juga mengatur setiap tindakan sehari-harinya dengan santun, elegan, dan penuh dengan kehati-hatian. Berbeda dengan masyarakat Dayton yang selalu terburu-buru karena ingin menghemat waktu mereka yang sangat terbatas, penghuni di Greenwich bersikap santai dan santun tanpa sedikitpun mengkuatirkan waktu di tangan mereka yang terus berjalan mundur. Mereka berjalan, makan, dan bersantai dengan tenang tanpa harus dikejar-kejar dengan waktu. Bahkan mereka jarang mencek atau melihat jam tangan mereka karena mereka yakin waktu yang mereka miliki masih banyak dan tidak akan habis. Sehingga sangat aneh dirasakan oleh Sylvia Weis ketika Will Salas pertama kali datang ke New Greenwich, dimana Will masih tetap membawa kebiasaannya di Dayton yang selalu berlari untuk mencapai suatu tempat, makan dengan terburu-buru tanpa henti, dan selalu melihat jam tangan waktunya. Dan karena kestabilan ekonomi di New Greenwich ini dan meratanya tingkat kekayaan yang dimiliki oleh para penghuninya, maka dampak kapitalisme global di New Greenwich telah merubah prinsip dari objek/produk yang mereka gunakan, dari sebelumnya hanya memiliki nilai guna berubah menjadi nilai tanda dan nilai simbolik. "Pada masyarakat konsumen objek bukan saja untuk dikonsumsi, akan tetapi diproduksi lebih banyak untuk menandakan status, bukan untuk kebutuhan" (Lubis, 2014: 179). Oleh karena itu pada masyarakat konsumen yang lengkap, objek berubah menjadi tanda dan lingkungan kebutuhan justru ditinggalkan. Komoditas yang digunakan oleh penghuni New Greenwich lebih bermakna tanda dan simbol yang akan membedakan mereka dari penduduk Zona Waktu lainnya dan masyarakat di Dayton. Mobil-mobil mereka bukan lagi sekedar untuk alat transportasi, melainkan untuk alat memamerkan kekayaan dan status mereka. Pakaian tidak lagi sekedar untuk melindungi tubuh mereka, melainkan juga untuk menunjukkan dari kelas mana, atau zona waktu mana mereka berasal.

Sangat berbeda dengan apa yang terjadi di Dayton, prinsip kapitalisme global dirasakan menarik mereka ke "lubang hitam" yang sifatnya perlahan tapi pasti menyiksa mereka. Masyarakat Dayton pada awalnya tidak pernah menyadari permainan kapitalisme dan permainan para pemilik modal terhadap mereka. Mereka tidak pernah berpikir bahwa mereka

sengaja “diperangkap” dalam lingkungan kebutuhan harian untuk semata-mata kemakmuran dan keabadian para pemilik modal, yaitu penghuni New Greenwich. Di awal cerita, masyarakat Dayton hanya terlihat menerima nasib mereka yang terlahir sebagai masyarakat proletar di Dayton dan sekaligus mengagumi dan mengidamkan kehidupan di New Greenwich tanpa pernah berpikir curiga dan negatif. Tapi semuanya berubah setelah pertemuan Will Salas dengan Henry Hamilton, seorang dari New Greenwich yang sudah berumur 105 tahun yang datang ke Dayton dengan sisa waktu 116 tahun lebih di jam tangannya. Berawal dari sikap Will yang ingin menyelamatkan Henry Hamilton dari kejaran dan tindakan kriminal *Minutemen*, yaitu para pencuri waktu di Dayton, Will mendapat pencerahan dari perbincangannya dengan Henry Hamilton di menit ke 12.06-14.48. Berikut adalah kutipan pembicaraan Henry (H) dan Will (W):

- H : How old are you? In real time?*
W : Twenty-eight.
H : I'm 105.
W : Good for you. You won't see 106, you have too many more nights like tonight.
H : You are right. But the day comes when you've had enough. Your mind can be spent, even if your body's not. We want to die. We need to.
W : That's your problem? You've been alive too long? You ever known anyone who's died?
H : For a few to be immortal, many must die.
W : What the hell is that supposed to mean?
H : You really don't know, do you? Everyone can't live forever. Where would we put them? Why do you think there are Time Zones? Why do you think taxes and prices go up? the same day in the ghetto? The cost of living keeps rising to make sure people keep dying. How else could there be men with a million years while most live day to day? But the truth is there's more than enough. No one has to die before their time. If you had as much time as I have on that clock, what would you do with it?
*W : I'd stop watching it. I can tell you one thing. If I had all that time, I sure as hell wouldn't waste it. (SIGHS).
 Get some rest.*
H : (looking at to his watch)
W : Don't worry. I won't take it in the night.
H : And I won't take yours.

Percakapan di atas sangat membekas di hati Will karena dia akhirnya tercerahkan akan permainan kuasa kapitalisme yang sangat mencekik mereka. Masyarakat di Dayton hanya bisa hidup hari per hari. Jika mereka ingin bertahan hidup, yang harus mereka lakukan adalah bekerja dan bekerja lagi. Tapi kerja keras mereka sepertinya selalu saja tidak cukup untuk membuat mereka sejenak menikmati hidup mereka tanpa harus terburu-buru melakukan semuanya karena permainan kapitalisme sangat mengerikan di Dayton. Sebagai contoh, harga secangkir kopi dalam sehari bisa langsung berubah dari harga 3 menit menjadi 4 menit, ongkos bis dari distrik garmen ke Dayton yang sebelumnya hanya 1 jam dengan sekejap berubah menjadi 2 jam, pajak dan tagihan yang selalu naik, dan bahkan suku bunga pinjaman yang tidak manusiawi, mencapai 30% per bulan.

Lingkungan kebutuhan ini yang sebelumnya diciptakan oleh kaum kapitalis dengan alasan ingin membantu masyarakat proletar kemudian berubah menjadi cara untuk memakmurkan kaum kapitalis sekaligus “membunuh” masyarakat proletar. Karena kebutuhan yang tidak bisa lepas

lagi dari hari-hari mereka, mereka akhirnya terperangkap dengan hutang ke sesama mereka dan pinjaman dari *Weislender* yang menerapkan suku bunga yang sangat tinggi. Semua ini seperti “lingkaran kematian” buat mereka. Sehingga tak jarang ditemui orang-orang yang mati kehabisan waktu di jalan-jalan Dayton. Hal inilah yang juga terjadi kepada Rachel Salas, ibu dari Will Salas, yang mati karena kehabisan waktu. Sebelumnya dia memperkirakan waktu yang dia miliki cukup untuk membayar tagihan dan naik bis untuk kembali ke Dayton. Dia mengkalkulasi kebutuhannya dengan ukuran nilai waktu yang biasa. Tetapi faktanya, ongkos bis ke Dayton naik 100% dalam sekejap yang membuat dia harus memilih untuk berlari menuju Dayton karena baik supir maupun penumpang lainnya tidak peduli dengan nasib Rachel. Sang supir hanya berlingkungan di balik “*policy*” atau kebijakan yang berlaku, tanpa sedikitpun memaknai hati nuraninya. Akhirnya Rachel pun meninggal di pangkuan Will setelah perjuangan mereka untuk berlari saling mendekati akhirnya terlambat. Kejadian itulah yang menjadi titik balik kehidupan Will Salas, dari yang sebelumnya hanya mengikuti sistem yang diberlakukan untuk masyarakat proletar menjadi orang yang berjuang melawan bahkan merusak sistem tersebut agar masyarakat proletar mempunyai harapan akan sebuah kehidupan yang lebih baik di masa depan. Selain itu, kejadian itu jugalah yang membawa Will memutuskan untuk pergi ke New Greenwich dan akhirnya bertemu dan bekerjasama dengan Sylvia, putri dari seorang pemilik modal terbesar di New Greenwich, Philippe Weis.

Will Salas dan Sylvia Weis bekerja sama untuk menolong masyarakat di Dayton. Mereka merampok *Weislender* dengan mobil Weis yang dibawa oleh Sylvia Weis sendiri. Perampokan ini dilakukan agar masyarakat bisa dengan bebas mengambil tumpukan waktu yang dimiliki *Weislender*. Walaupun mereka sudah menjadi buronan *timekeeper*, seperti polisi di dunia nyata, tetapi pengorbanan mereka tidaklah cukup berarti untuk menolong masyarakat Dayton karena akhirnya para pemilik modal dengan sengaja menaikkan berkali-kali lipat harga barang dan pajak mereka. Tujuan para pemilik modal ini adalah bagaimana agar tidak banyak waktu yang beredar di masyarakat proletar karena ditakuti akan merusak keseimbangan kehidupan para pemilik modal dan juga masa depan usaha mereka. Sampai akhirnya, Will dan Sylvia memutuskan untuk merampok satu juta waktu milik Philippe Weis. Dalam aksi perampokan tersebut, Will sangat marah karena akhirnya dengan jelas dia tahu maksud jahat kaum kapitalis terhadap masyarakat proletar. Percakapan antara Sylvia (S), Will (W), dan Philippe (P) menggambarkan betapa kejamnya sistem kapitalis yang secara tidak terlihat sudah “mencekik” masyarakat proletar. Demikian kutipan percakapan mereka pada (1:30:45- 1: 33:10):

- P : You'd steal from your own father.*
S : Is it stealing if it's already stolen?
 ...
W : There really is a man with a million years.
P : That's my first million. It won't be my last.
W : You know how much good it could do?
P : I know how much harm it could do.
Try to understand, even if you gave a year to a million people, you're just prolonging their agony. Flooding the wrong Zone with a million years, it could cripple the system.
W : Let's hope so.
S : We're not meant to live like this. We're not meant to live forever.
Although I do wonder, Father, if you've ever lived a day in your life.
P : Is that so? You might upset the balance for a generation. Two. But don't fool yourself. In the end, nothing will change. Because everyone wants to live forever. They all think they have a chance at immortality even though

all the evidence is against it. They all think they will be the exception. But the truth is, for a few to be immortal, many must die.

W : *No one should be immortal if even one person has to die.*

Percakapan di atas mendukung pendapat Bauldrillard (dalam Martono, 2011: 131) yang mengatakan bahwa kaum miskin diposisikan sebagai kelompok yang sama sekali tidak memiliki hak istimewa, dan diposisikan sebagai “orang yang tidak laku”, sementara kelompok kaya hidup dalam “kelimpahruahan” kemampuan ekonomi yang jauh melebihi kelompok yang miskin atau kaum proletar. Sistem kapitalisme justru semakin melanggengkan jumlah kemiskinan ini. Film ini seolah turut menyuarakan sebuah fakta akan kemiskinan yang justru “dihidupkan secara sengaja” oleh sistem industri atau kapitalisme. Kaum miskin selalu diadu dengan orang kaya dalam setiap “perlombaan” kehidupan dan kaum miskin yang selalu menjadi tumbalnya. Perkataan Philippe “*But the truth is, for a few to be immortal, many must die*” menjadi gambaran dari cara kerja sistem kapitalisme, yang dengan sadar mengorbankan atau merugikan hak-hak dari banyak masyarakat kelas menengah ke bawah untuk semata-mata mempertahankan kesejahteraan sebagian kecil kelompok pemilik modal. Selain itu, percakapan di atas juga menunjukkan bahwa kuasa kapitalisme bersifat abadi atau hampir mustahil untuk diputus hanya oleh sebuah kegagalan atau kebangkrutan karena sistem kapitalisme tersebut telah mengakar dan menancap terlalu dalam pada pusaran kehidupan perekonomian masyarakat yang jikalau dipaksa untuk dicabut akan turut juga merugikan kelompok borjuis dan juga proletar di waktu yang bersamaan.

KESIMPULAN

Film “*In Time* (2011)” karya Andrew Niccol merupakan sebuah imajinasi kehidupan di abad ke-22 yang menempatkan “waktu” sebagai alat tukar atau transaksi—pengganti dari mata uang. Film ini sarat dengan isu globalisasi dan *cyberculture* yang menekankan dampak dari teknologi terhadap kehidupan sosial budaya masyarakat Barat. Dalam film ini terdapat beberapa relasi citra, tanda dan simulasi yang membentuk dunia hiperrealitas. Relasi tersebut dapat terlihat dalam deskripsi “jam tangan waktu” di dalam film. Jam tangan waktu pada film *In Time* adalah simulakrum dari dirinya sendiri (*pure simulacrum*) karena tidak ditemukan persamaan bentuk maupun fungsi dengan citra apapun di dunia nyata. Jam tangan waktu dapat dikategorikan pada sebuah tanda artifisial karena tanda tersebut merupakan tanda buatan yang direkayasa oleh teknologi mutakhir dan sama sekali tidak mengacu pada citraan apapun di dunia nyata. Jikalau pada dunia nyata, jam tangan berfungsi sebagai penunjuk waktu, namun dalam film ini jam tangan waktu berfungsi sebagai penanda dan pengontrol sisa waktu hidup seseorang—tidak ada kaitannya dengan fungsi jam di dunia nyata.

Dunia hiperrealitas yang ditemukan di dalam film ini adalah ruang dari kota New Greenwich, yang ditampilkan sebagai simulasi yang membentuk simulakra dari keabadian, keawetmudaan dan kemewahan atau konsumerisme yang berlebihan yang tidak ditemukan pada dunia nyata. Dikatakan simulakra dari keabadian dan keawetmudaan karena di New Greenwich, orang-orang dapat hidup selama ratusan bahkan ribuan tahun dengan tetap berperawakan selayaknya seseorang dengan usia 25 tahun. Tabungan waktu yang dimilikinya—bukan Sang Pencipta—yang mengatur lama pendeknya kehidupan seseorang. Dikatakan simulakra dari kemewahan atau konsumerisme berlebihan karena di New Greenwich produk atau komoditi yang mereka gunakan telah mengalami perbahan nilai, dari nilai guna menjadi nilai tanda atau simbolik. Masyarakat berlomba-lomba menunjukkan kuantitas dan kualitas dari kepemilikannya untuk memosisikan status dan kelas sosial mereka di tengah masyarakat.

Perkembangan teknologi dan gaya hidup konsumerisme yang ditampilkan dalam film ini menunjukkan adanya kuasa kapitalisme yang ingin ditunjukkan melalui film ini. Terdapat 2 jenis dampak dari kuasa kapitalisme di dalam film ini, yaitu yang terjadi di New Greenwich dan yang terjadi di Dayton. Di New Greenwich, pengaruh dari kuasa kapitalisme hadir dalam menciptakan masyarakat konsumen secara merata, di mana di dalamnya terdapat pergeseran dari nilai guna suatu barang atau komoditi menjadi nilai tanda dan simbolik. Sedangkan di Dayton, pengaruh kapitalisme yang dibentuk berupa penjerumusan masyarakat proletar ke sebuah “lubang hitam ketergantungan” sehingga masyarakat proletar sulit dan butuh waktu lama untuk melepaskan diri dari “lubang” tersebut. Dari analisis terhadap film ini, tampak sekali bahwa film ini mencoba menyuarakan sebuah kritikan sosial terhadap perkembangan peradaban Barat yang berbasis pada *cyberculture* dan globalisasi yang pada akhirnya membentuk masyarakat konsumen yang terus menerus meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Barker, Chris. (2008). *Cultural Studies: Theory and Practice*. London: Sage Publication.
- Baudrillard, J. (1983). *Simulation and Simulacra*. New York: Semiotext(e).
- (1998). *The Consumer Society: Myths and Structures*. London: Sage Publications.
- Bungin, Burhan. (2007). *Sosiologi Komunikasi*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group
- Cubbit, S. (2001). *Simulation and Social Theory*. London: Sage Publications.
- Eco, Umberto. (1976). *A Theory of Semiotics*. Bloomington: Indiana University Press.
- Friedman, Thomas. (2005). *The World Is Flat: A Brief History of the Twenty-first Century*. USA: Farrar Straus and Giroux.
- Kushendrawati, Selu Margaretha. (2011). *Hiperrealitas dan Ruang Publik*. Jakarta: Penaku.
- Lubis, Akhyar Yusuf. (2014). *Posmodernisme: Teori dan Metode*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Martono, Nanang. (2011). *Sosiologi Perubahan Sosial: Perspektif Klasik, Modern, Postmodern, dan Postkolonial*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Piliang, Yasraf Amir. (2003). *Hipersemiotika: Tafsir Cultural Studies Atas Matinya Makna*. Bandung: Jalasutra.
- Virilio, Paul. (1991). *The Aesthetics of Disappearance*. New York: Semiotext(e).