

Analisis Hiperrealitas dalam Film Spiderman: Far from Home (2019)

Rino Andreas

Kajian Budaya dan Media/Sekolah Pascasarjana, Universitas Gadjah Mada

*Email: rinoandreas19@gmail.com

Abstrak

Keywords:

Hiperrealitas;
Baudrillard; Film;
Hegemoni; Spiderman

Film secara aktif mengkonstruksi gagasan-gagasan fantasi diluar realitas melalui citra tanda dan image. Digitalisasi media, mendukung adanya proses simulasi yang mengarah pada bentuk hiperrealitas sampai ke target audiens, salah satunya adalah film Spiderman: Far from home 2019 yang mengisahkan salah satu pahlawan superhero Marvel dalam menghadapi bahaya dan ancaman serangan makhluk luar angkasa. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif menggunakan metode semiotika, dengan teori Hiperrealitas yang dipopulerkan oleh filsuf postmodern, Jean Baudrillard. Analisis tanda dalam film Spiderman: Far from Home (2019) menunjukkan bahwa, Hiperrealitas menghilangkan batasan antara dunia riil dan dunia tidak riil melalui teknologi canggih CGI (Computer Generated Imagery) yang mampu memanipulasi ruang, waktu dan karakter dalam film. Film ini menghadirkan realitas dalam bentuk fantasi yang hegemonik, ditanamkan sebagai sesuatu yang nyata dalam realitas. Teknologi hologram yang diciptakan drone-drone dalam film Spiderman dilihat sebagai realitas yang plural, cair, multidimensi dalam ruang dan waktu yang dapat diatur melalui simulasi. Maka, realitas menjadi berlipat ganda dan berlapis (simulakum) dalam perwujudan tanda yang saling melebur, sehingga tidak lagi dapat dibedakan antara realitas imajiner dan realitas yang sesungguhnya.

1. PENDAHULUAN

Film, melalui teknologi digital mampu membuka batasan ruang antara ilusi, imajinasi, dan realitas. Film mampu membentuk dan mendistorsi kepekaan terhadap multi-realitas. McLuhan menempatkan film sebagai hot medium dalam *the medium is the message* (1967) yang dapat membuat penontonnya larut dalam film melalui karakteristik media itu tersendiri. Membaca teks media dari paradigma postmodern menjadi menarik melalui *mise en scenene* film yang memiliki permainan makna yang plural. Realitas dimaknai sebagai ilusi dimana manusia tidak lagi dapat menjangkaunya.

Film yang menjadi salah satu produk visual memiliki peran aktif dalam membentuk realitas. Secara impresif, film juga mempengaruhi penontonnya melalui wacana-wacana sosial masyarakat saat ini. Lebih jauh film juga memproduksi citra-citra yang dianggap sebagai “realitas kedua” akan fantasi dan harapan penonton tanpa disadari, melalui perwujudan serangkaian tanda-tanda, ikon dan simbolik

Perkembangan dunia digital yang pesat memungkinkan teknologi digital dalam menciptakan realitas virtual. Realitas virtual itu diciptakan melalui pencitraan visual secara terus menerus dan berulang. Teknologi dan inovasi digital

mereplikasi bentuk yang mendekati realitas, salah satunya menggunakan teknologi CGI. Teknologi *CGI* atau *Computer Generated Imagery* adalah Teknik visualisasi yang menciptakan efek khusus dalam menciptakan, mengatur dan menyempurnakan gambaran atau citra dalam dunia perfilman, yang biasanya menggunakan istilah *green-screen*. Teknik CGI memungkinkan adanya gabungan antara spesial efek yang dikombinasikan dengan ‘wujud real’ dengan “wujud buatan” atau imajiner (Jati, 2013). Film kemudian mampu menjadi alat pemuas imajinasi penonton tentang fantasi dunia baru. Teknologi ini mampu menciptakan simulasi-simulasi imajinasi melalui kreativitas visual dan memunculkan citra-citra tertentu yang tidak dapat terpenuhi dalam realitas. Menurut Jati (2013) dalam jurnal “*Wacana Hiperrealitas dalam film Ber-genre Fantasi*” Film memiliki banyak kategori berdasarkan tema dan plot cerita. Salah satu kategori film yang cenderung memiliki elemen imajinatif adalah genre film fantasi yang menjadi dasar basis dan keseluruhan cerita. Genre fantasi secara umum sering kali dikombinasikan dengan Teknik spesial efek CGI atau berupa animasi melalui teknologi komputer. Film fantasi, khususnya *science-fiction (sci-fi)* melalui visualisasi karakter maupun grafiknya mampu merepresentasikan fantasi dan harapan manusia dengan kemampuan sains dan teknologi yang belum bisa diciptakan dalam realitas, genre ini biasanya mengambil tema futuristik yang berkaitan dengan teknologi seperti, mesin waktu, senjata laser, robot, alien, monster, dimensi ruang dan waktu yang berbeda, serta masih banyak lagi. Salah satunya adalah film *Spiderman: Far from Home (2019)* yang menampilkan bentuk hiperrealitas, konsep yang diperkenalkan oleh filsuf Prancis Baudrillard.

Spiderman: Far from Home (2019) merupakan film yang menceritakan kisah salah satu pahlawan super Amerika Serikat berdasarkan karakter Komik Marvel hasil kerjasama antara perusahaan Columbia Pictures dan Studio Marvel, serta didistribusikan oleh perusahaan Sony Picture. Film ini menjadi lanjutan dari

sekal film *Spiderman* sebelumnya pada tahun 2017 yang berjudul *Spiderman: Homecoming*. Film ini sendiri merupakan film ke dua puluh tiga dalam cerita besar *MCU* (Marvel Cinematic Universe). Berdasarkan perhitungan pendapatan penayangan di dunia, film ini mendapatkan keuntungan kurang lebih \$970 juta dengan mendapat komentar positif dari kritikus film dan berbagai forum di Internet. Film yang disutradari oleh Jon Watts ini dirilis pada 2 Juli 2019 dan dibintangi oleh beberapa aktor pilihan diantaranya Tom Holland yang berperan sebagai Peter Parker / Spider-Man, bersama Samuel L. Jackson, Zendaya, Cobie Smulders, Jon Favreau, Smoove JB, Smoove, Jacob Batalon, Martin Starr, Marisa Tomei, dan Jake Gyllenhaal. Secara singkat cerita *Spider-Man: Far from Home (2019)*, diawali dengan perjalanan Peter Parker berlibur ke Eropa bersama teman-teman sekolahnya, namun dia harus mengalahkan monster yang muncul dari dimensi lain dengan bantuan Nick Fury dan Mysterio. Film ini menceritakan Spiderman secara khusus dengan plot pasca film *Endgame* yang dikenal sebagai salah satu pahlawan Avenger melawan berbagai musuh dari luar bumi dengan teknologi alien. Dalam alur ceritanya, film *Spider-Man: Far from Home (2019)* menampilkan bentuk hiperrealitas dalam film *science fiction* melalui citra dan *image* yang dapat diproduksi dalam media film.



Gambar 1. Poster film *Spiderman: Far from Home (2019)*

Penelitian sebelumnya mengenai hiperrealitas dilakukan oleh Saragih (2018) dengan judul “*Hiperrealitas dan Kuasa Kapitalisme dalam Film In Time (2011)*” yang menjelaskan konsep hiperealitas dalam film “In Time” yang diwujudkan secara komprehensif melalui gambaran kehidupan warga kota New Greenwich. Hiperrealitas, ditampilkan melalui refleksi manusia akan fantasi kemewahan, keabadian, awet muda, gaya hidup hedon dan berlebihan dalam masyarakat borjuis New Greenwich. Logika kapitalisme berimplikasi dalam menciptakan bentuk hiperrealitas yang diidealkan. Terbentuklah masyarakat dengan budaya konsumis yang terjebak dalam manipulasi kebutuhan palsu dari nilai guna maupun nilai simbolik. Lebih lanjut hiperrealitas juga dapat ditemukan dalam berbagai hasil penelitian akademis, seperti film *Ironman*, *Tron Legacy*, *Avatar* James Cameroon, yang memiliki kesamaan dalam lingkup dan penyajian wujud hiperrealitas yang serupa, diantaranya berkelindan antara logika sains dan kemajuan teknologi. Perbedaan-perbedaan yang dibentuk diantaranya mengenai gagasan *setting* dan relasi kepentingan dalam proses produksinya film-film tersebut. Glorifikasi kemajuan teknologi melalui citra *cyberculture*, bencana ekologi, hadirnya pahlawan penyelawan dan cita-cita peradaban yang maju. Hiperrealitas yang terus menerus dibentuk dan dinormalisasi dalam bentuk film dimungkinkan dengan adanya fantasi-fantasi dan hastrat akan kehidupan masa depan yang sempurna, lengkap dan abadi, yang tak dapat dicapai dalam peradabaan saat ini (Jati, 2013). Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka pertanyaan peneliti adalah “Bagaimana bentuk hiperrealitas dalam film *Spiderman: Far from Home (2019)*?”. Jawaban atas rumusan masalah itu menjadi penting sebagai bentuk refleksi kritis dan kesadaran manusia untuk melihat film, bukan sebagai media yang “apa adanya” namun berperan aktif dalam mengkonstruksi realitas. Tujuan penelitian ini adalah untuk melihat bentuk hiperrealitas dalam film *Spiderman: Far from Home (2019)*.

Konsep hiperrealitas dipopulerkan oleh seorang pemikir asal Prancis yaitu Baudrillard. Gagasan ini berkaitan dengan konsep simulasi, simulacra, dan simulacrum yang menjelaskan kondisi realitas sosial budaya secara virtual dan artifisial di era *mass communication* dan *Mass consumption*. Audiens yang terpapar media mengalami manipulasi yang dibentuk melalui simulasi atau peniruan citra dan symbol, yang membentuk realitas palsu. Realitas palsu ini dibentuk dan diwujudkan melalui simulasi secara terus menerus dalam ruang dan waktu. Realitas semu itu dikonstruksi sebagai deteminasi atas kesadaran manusia yang secara tidak sadar dikontrol dan tidak berdaya (Utoyo: 2001). Hal itu lah yang menjadi awal penciptaan konsep (*hyper-reality*).

Dalam aktivitas sehari-hari realitas dibentuk melalui media-media yang bersifat informatif, edukatif, entertain dalam masyarakat secara luas (Hereyah, 2011:97). Media secara aktif mengkonstruksikan realitas dan menampilkannya dengan simulasi yang mendorong gagasan-gagasan imajinatif manusia modern sehingga “mengarahkan” kedalam kesadaran dalam proses simulasi yang berlipat. Gabungan simulasi inilah yang kemudian dikenal sebagai *simulacra*. Media seringkali menampilkan simulasi dalam berbagai bentuk diantaranya iklan, film, TV drama, games dan lain sebagainya, yang menjanjikan harapan dan pemenuhan kepuasan terhadap komoditas yang ditawarkan seperti pakaian, makana maupun hiburan. Teknologi informasi yang berkembang di abad-20 ini, dianggap mampu mewujudkan modernisasi secara real, hal itu menjadikan realitas sekedar imajinasi yang dihasilkan melalui proses simulasi dalam media. Media, pada akhirnya terus menciptakan makana-makana yang terpisah dan diwujudkan jauh dari sumber acuan atau asal usulnya. Dengan demikian, Baudrillard menjelaskan bahwa konstruksi budaya dipengaruhi oleh berbagai pola-pola simulasi yang menciptakan gambaran-gambaran yang dianggap nyata tanpa asal usul realitas. Inilah yang kemudian disebut hiperrealitas (*hyper-reality*). Konsep pemikiran post-

modernisme ini berkaitan dengan kritik terhadap logika modernisme dan kapitalisme. Proses produksi, distribusi dan konsumsi berkelindan dengan gaya hidup modern yang menjadi ciri khas dalam ideologi kapitalisme era lanjut. *Image* yang dibangun dalam kerangka kapitalisme menyatu kedalam imaji-imaji semu yang dihilangkan oleh media, disatu sisi manusia modern tidak dapat dan sulit terlepas dari kepentingan didalamnya (Juliswara, 2015). Maka film memproduksi dan mereproduksi "*imagology*" bagi audiensnya. Kondisi dimana citra dianggap lebih penting dibandingkan "dunia real". Penonton terus diarahkan sehingga mengalami kesulitan dalam membedakan antara realitas semu dan realitas yang sesungguhnya karena telah melebur menjadi satu. (Baudrillard dalam Hereyah, 2011:97).

Dominasi dan hegemoni memiliki makna yang hampir serupa sebagai bagian dari penaklukan. Namun kedua konsep ini memiliki perbedaan yang cukup jelas. Dominasi adalah cara pihak dominan untuk mengontrol pihak yang didominasi melalui jalan yang represif, konfrontasi langsung dan melakukan pemaksaan, misalnya melalui jalur pengadilan, kepolisian atau secara militeristik (senjata). Sedangkan konsep hegemoni merupakan cara dan taktik yang dilakukan untuk "menjinakan" secara halus dengan menghasilkan konsensus-konsensus dan negosiasi (kelas yang ditindas) melalui penanaman kesadaran yang bersifat ideologis. Hegemoni, merupakan terminologi yang diperkenalkan oleh Antonio Gramsci (1971) sebagai jalan kelas berkuasa menanamkan kesadaran palsu secara kuat dan menyeluruh (Ibrahim, 1997). Lebih lanjut teori hegemoni berfokus pada penerimaan wacana public sebagai sesuatu yang wajar dalam ruang lingkup dan pengalaman kelompok yang didominasi (kelas, gender, ras, agama, dll). Hegemoni memiliki ciri atas normalisasi pemikiran dan kebenaran yang diterima begitu saja sebagai suatu hal yang alami, sehingga kelompok yang tertindas tidak melakukan perlawanan atau bahkan merasa senang atas penindasan

yang terjadi. Kunci dari konsep hegemoni yang ada dalam buku "The Prison Notebooks" menciptakan nalar awam (*common sense*) tanpa mempertanyakan dan mengkritisi lagi. Kesadaran diproduksi kelas dominan diterima sebagai *common sense* (bukan berdasarkan kepentingan kelas), Implikasinya, ideologi diterima dengan suka rela oleh masyarakat yang mereduksi daya kritis. Cara kerja hegemoni yang halus melalui konsensus daripada penindasan yang vulgar dari kelompok satu dengan kelompok lain, menciptakan legitimasi, cara berpikir yang dominative tanpa disadari. Kebenaran dianggap tunggal, sementara kebenaran lain dianggap keliru. Pemikiran dan cara pandang yang berlawanan akan dianggap tidak benar (Hereyah, 2011). Hegemoni kemudian masuk kedalam media film dengan teknologi digital, aktif memproduksi nilai-nilai dan wacana dominan. Wacana dominan itu disebarkan dan dikonsumsi oleh masyarakat sebagai suatu hal yang wajar, "normal" dan alamiah, tanpa meninjau kembali secara kritis.

2. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif, yang dalam kajian *cultural studies* menekankan metodologi refleksi untuk mencapai kesadaran kritis. Penelitian ini menggunakan pendekatan semiotik sebagai alat baca tanda dalam film secara audiovisual. Kemudian, teori Baudrillard dimasukkan untuk melihat tataran hiperealitas dalam film *Spiderman: Far from Home* (2019). Konsep hiperealitas Baudrillard menempatkan tingkatan simulacra sebagai bagian yang penting dalam proyek analisisnya yang dibagi dalam beberapa fase, antara lain, Pertama, citra menjadi perwujudan akan realitas, Kedua, citra berbelok dan terdistorsi dari realitas. Ketiga, citra telah menggantikan realitas. Keempat, citra tidak lagi memiliki acuan dan referensi dengan realitas manapun, Fase ke empat inilah yang disebut sebagai hiperealitas (Piliang, 2003: 134). Sumber data didapatkan melalui observasi yang dibagi

menjadi data primer dan data sekunder. Data primer yang digunakan adalah *scene-scene* film Spiderman: Far from Home (2019), yang membahas mengenai adanya unsur hiperealitas. Sedangkan data sekunder adalah jurnal penelitian, buku yang relevan. Data visual akan dilakukan *screenshot* dalam melihat tanda yang memunculkan ciri-ciri hiperrealitas dalam film *Spiderman: Far from Home* (2019).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Film *Spiderman: Far from Home* (2019) menceritakan tokoh utama Peter Parker atau Spiderman yang bosan dan jenuh dengan aktivitas superhero-nya memilih untuk meninggalkan kostum Manusia Laba-Laba dan berlibur ke Eropa bersama teman-temannya di kelas *Science*. Namun muncul monster yang disebut sebagai Elementals. Spiderman dibantu oleh Mysterio yang datang dari semesta lain berusaha untuk mengalahkan musuhnya. Namun ditengah jalan cerita, Beck atau Mysterio bukan berasal dari semesta lain (Earth-833), namun sebagai manusia biasa. Beck adalah mantan karyawan Tony Stark yang sakit hati dan berpura-pura menjadi pahlawan super dengan dibantu para kru-nya menggunakan teknologi CGI super canggih melalui drone-drone yang dapat membuat gambaran (hologram) monster Elementals. Hologram yang terlihat seperti kenyataan itu membuat Spiderman, Nick Fury bahkan penduduk di Eropa dibuat percaya dan ketakutan. Drone-drone yang dikendalikan melalui kecerdasan buatan (AI) itu berhasil membuat realitas baru dengan tampilan monster yang seolah-olah nyata, ganas, dan mengerikan.

Perlawanan pun dilakukan oleh Spiderman, namun Spiderman tetap kesulitan untuk menentukan realitas dan ilusi yang diciptakan oleh musuhnya menggunakan teknologi *CGI* (*Computer Generated Imagery*). Film *Spiderman: Far from Home* (2019) menggambarkan bagaimana Spiderman mengalami kekalahan melawan Mysterio karena terperangkap dengan berbagai tipuan *image* yang dibuat oleh drone-drone yang

dikendalikan melalui kacamata yang bernama EDITH (*Even Dead, I'm The Hero*). Spiderman sulit untuk membedakan realitas karena telah menyatu antara ilusi dan realitas itu sendiri. "*I know this is not real*" kata Spiderman ketika melihat gambaran Mary Jane yang jatuh dari gedung. Namun dia tetap berusaha menyelamatkannya "*I dont think you know what it's real, Peter*" kata Mysterio. "*Mysterio is the truth*". Spiderman digiring kedalam 'pengalaman ruang' hiper riil-pengalaman silih bergantinya 'penampakan' di dalam ruang, berbaur dan meleburnya realitas dengan fantasi, fiksi, halusinasi dan nostalgia termasuk bertemu Ironman yang telah mati yang mengantuinya setiap waktu. Lebih lanjut, mengenai pertautan antara dunia simulasi dan hiperrealitas, Baudrillard melihat bahwasanya dalam model realitas demikian, membuat suatu hal yang tidak *real* menjadi terlihat *real* melalui mekanisme simulasi.



Gambar 2. Simulasi Elementals menggunakan perangkat computer

Film ini seperti yang dikatakan Baudrillard, mengandung simulasi yang menciptakan "kenyataan". Pengulangan simulasi kemudian menciptakan hiperrealitas untuk menutupi realitas yang sebenarnya tidak ada (Rosa, 2017:27). Pada tahapan simulasi tanda hadir membentuk realitas yang pada mulanya tidak pernah ada, dan pada tingkat akhir citra atau tanda tidak merujuk hubungan apapun dengan relitas sebagai simulakrum murni. Hal itu dapat dilihat melalui kemunculan Elementas sebagai moster buatan yang sama sekali tidak memiliki rujukan dengan realitas, karena realitas

sendiripun adalah proses simulasi yang berlipat dan terus menerus sebagai sebuah hegemoni.



Gambar 3. Beck menggunakan teknologi CGI kostum pahlawan palsu

Teknologi yang dimiliki oleh Mysterio dan krunya memungkinkan untuk melakukan simulasi melalui perangkat komputer. Kondisi dimana image dapat diatur sedemikian rupa sesuai dengan yang diinginkan. Mempercepat, memperlambat, menambah efek dramatis, dan sebagainya. Proses simulasi terjadi ketika citra yang ditampilkan membentuk gambaran *mysterio* yang sengaja dibuat sebelumnya. Padahal *Elementals* tidak pernah ada. Proses simulasi kemudian menuju ke simulacra dimana hal ini merupakan proses reproduksi objek atau peristiwa (Kellner dalam Ritzer, 2011). Sebuah objek sama sekali tidak mengacu pada satu referensi atau realitas tertentu, karena ia sendiri adalah fantasi atau halusinasi yang telah menjadi realitas. Ini yang dalam bahasa Baudrillard dikatakan sebagai hiperealitas (Haryatmoko, 2016:79).



Gambar 4. Spiderman memasuki simulakra yang dibuat Mysterio

Proses simulasi menandai kehidupan audiens melalui film yang ditontonnya. Proses ini menuju terbentuknya simulakra atas objek dan fenomena yang direproduksi terus menerus. Menyatu dan meleburnya antara citra dan realitas, mengakibatkan sulitnya memisahkan mana yang dianggap sebagai realitas yang benar. Masyarakat didominasi oleh terpaan media, sistem informasi computer, industry hiburan dan kesadaran palsu, bukan hanya dikendalikan oleh factor produksi. Penonton film Spiderman menjadi budak simulasi yang terhegemoni tanpa sadar, seperti lingkaran yang tidak berujung. Plot cerita film Spiderman dapat memunculkan perasaan senang, sedih, tegang, marah dan sebagainya, tidak jauh berbeda dengan sinetron atau drama yang mengarahkan perasaan penontonnya. Film Spiderman juga menggambarkan permainan special efek yang mengagumkan dan memukau, maka, tidak ada lagi realitas yang ada adalah hiperrealitas karena citra yang dihasilkan oleh teknologi digital mampu menembus batasan realitas itu sendiri. Dengan demikian, masyarakat masuk kedalam hiperrealitas yang mengarahkan kedalam kenyataan yang bukan nyata atau semu. Manipulasi ini mereproduksi kenyataan hasil dari tiruan atau imitasi sebagai budaya yang mudah ditiru dan diwujudkan dalam aktivitas keseharian. Selain itu, penonton juga ditanamkan kesadaran dan gaya hidup yang menginginkan modernitas yang serba instan, dan cepat melalui citra fantasi media yang, tidak dapat diwujudkan saat ini

Melalui hegemoni, subjek tidak mampu menemukan wujud realitas yang total, parsial dan subjek diajak untuk mengartifimasi segala kebohongan. Hiperrealitas dalam film Spiderman: Far from Home (2019) ditunjukkan dengan hilangnya batasan antara dunia riil dan dunia tidak riil yang dalam hal ini melalui teknologi canggih CGI (*Computer Generated Imagery*) mampu memanipulasi ruang, waktu dan karakter dalam film. Dalam paradigma kritis postmodernisme, film ini merepresentasikan dan merealisasikan dunia nyata, keyakinanana,

interaksi, alam, sistem sosial yang dikonstruksi melalui citra-citra sedemikian rupa. Citra yang mengikuti kode budaya tertentu, didasarkan pada keyakinan yang mengacu pada objek yang sebenarnya (Budiman, 2011: 69 - 70). Akan tetapi, citra visual yang dihasilkan film memungkinkan untuk membentuk imajinasi dan daya khayal penonton, dengan kata lain, hal yang irrasional dapat dirasionalisasi ke dalam dunia nyata dan dimediasi melalui kesadaran relasi kuasa pengetahuan simbolis sebagai citra yang baru. Film yang menggambarkan realitas semu, kemudian melampaui dan menggantikan realitas yang sesungguhnya sehingga citra yang ditangkap audiens diterima begitu saja sebagai sebuah realitas kehidupan (hiperrealitas) karena diproduksi secara berulang-ulang dan diinternalisasi. Proses internalisasi menghasilkan persepsi, pengalaman dan kesadaran serta rasionalitas masyarakat yang terhegemoni melalui kehadiran teknologi digital sebagai sebuah kenyataan dan menghasilkan impresi yang menyuguhkan khayalan (cita-cita) yang memuaskan hasrat audiensnya. Produk industri kebudayaan seperti film menjadi konsumsi masyarakat modern dalam pemenuhan kekuaragannya akan kebutuhan irrasionalnya dalam melakukan pencarian yang menurut Adorno dan Horkheimer, didominasi oleh rasionalitas instrumental (Scott, 2012: 305). *Spiderman: Far from Home* (2019) adalah film yang menggambarkan perbedaan antara realitas material dan gambar media yang fabrikasi menggunakan ilusi audiovisual.

Film *Spiderman: Far from Home* menciptakan hegemoni dalam alur cerita yang begitu kompleks. Menciptakan ilusi yang dianggap sebagai kenyataan, bahkan terhadap karakter *Spiderman* itu sendiri sebagai pahlawan asal Amerika. yang didasarkan pada pernyataannya bahwa, saat ini, orang akan percaya apa pun dalam cerita film Marvel, melalui citra dan image yang diulang terus-menerus. Pembodohan yang dilakukan secara konsisten dan berulang tanpa henti terhadap kesadaran publik, menghasilkan konstruksi ideologi

yang dominan dalam kesadaran manusia. Kesadaran itu ditopang oleh kepentingan ekonomi politik dan budaya para pembuat film. Produsen film menanamkan ideologi palsu menjadi elite informasi, yang dimana kekuasaan mengarahkan masyarakat ke dalam sistem yang menghasrati keinginan-keinginan yang disenangi melalui bahasa. Film menjadikan Bahasa sebagai kendaraan makan melalui kode dan tanda yang berfungsi sebagai representasi simbolik realitas (Hall, 1997: 1). Simbol-simbol bahasa dimaknai berupa ikon, maupun tanda visual secara eksplisit maupun implisit. Modernitas teknologi membawa perubahan kebudayaan yang signifikan, dari citra media ke dalam realitas itu sendiri. Tanda-tanda dapat berupa aspek visual seperti halnya dalam film fantasi *Spiderman: Far from Home* yang menampilkan bentuk hiperrealitas.

Hiperrealitas menjadi penanda masyarakat modern, ketika realitas telah tumpang tindih satu sama lain. Fakta menciptakan fantasi yang tidak dapat dicapai realitas, namun sains dan teknologi digital memungkinkan terciptanya dunia simulasi yang terus menerus berlipat ganda. Melalui film, penonton dapat mengamati adanya contoh kecil hiperrealitas, sehingga terbangun kesadaran kritis dalam melihat dunia melalui kacamata postmodern. Tidak melihat realitas sebagai "apa adanya" melainkan sebagai bentuk konstruksi sosial. Sedangkan, bagi produsen film, turut mereproduksi adanya fantasi menjadi fakta yang ditemukan dalam realitas sehari-hari menjadi mungkin.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan uraian dan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa produksi citra dan tanda secara terus menerus melalui visualisasi film, dapat membuai penonton ke dalam dunia imajinasi yang di terima begitu saja tanpa melakukan refleksi kritis terhadap implikasi-implikasi didalamnya. Digitalisasi media, mendukung adanya proses simulasi yang mengarah pada bentuk hiperrealitas sampai ke target audiens. Namun modernitas tidak menjadi

satu satunya factor yang menentukan pemaknaan atas tanda, yang diterima dalam dunia nyata, karena realitas itu sendiri telah melebur menjadi “realitas semu”, bahkan dapat mempengaruhi perasaan penontonnya, dan menghasilkan fantasi yang berkelanjutan dalam mengkonsumsi film Spiderman: far from Home (2019). Sebagai produk budaya massa, fantasi pada akhirnya diciptakan melalui citra visual dalam film yang aktif mengkonstruksi gagasan-gagasan fantasi realitas diluar realitas.

Hiperrealitas dalam film *Spiderman: Far from Home* (2019) ditunjukkan dengan hilangnya batasan antara dunia riil dan dunia tidak riil yang dalam hal ini melalui teknologi canggih CGI (*Computer Generated Imagery*) yang mampu memanipulasi ruang, waktu dan karakter dalam film. Film ini menghadirkan realitas dalam bentuk fantasi yang ditanamkan sebagai sesuatu yang nyata dalam realitas, padahal hal itu bukanlah kenyataan. Audiens dihadirkan pada pengalaman simulasi yang dirujuk sebagai hiperrealitas. Realitas dalam film Spiderman digambarkan melalui teknologi hologram ciptaan drone-drone sebagai realitas yang plural, cair, multidimensi dalam ruang dan waktu yang dapat diatur melalui simulasi. Maka realitas menjadi berlipat ganda dan berlapis (simulakrum) dalam perwujudan tanda yang saling berkaitan, dimana tidak lagi dapat dibedakan dan dibendung, termasuk karakter Spiderman itu sendiri yang dianggap sebagai suatu kenyataan.

REFERENSI

- [1] Hereyah Y. Media Massa: Pencipta Industri Budaya Pencerahan yang Menipu Massa Studi Simulacra dan Hiperrealitas Film Avatar. *Ultimacomm: Jurnal Ilmu Komunikasi*. 2011 Dec 1;3(2):95-104.
- [2] Jati AP. Wacana Hiperrealitas dalam Film bergenre fantasi. *DeKaVe*. 2013;3(05):23-8.
- [3] Juliswara V. Pendekatan Simulakra Terhadap Kekerasan Dalam Film Kartun Tom & Jerry. *Jurnal Ilmu Komunikasi*. 2015 Mar 27;12(2).
- [4] Rosa DV. Memperkenalkan Hiperrealitas dan Refractions of Duree: Pembacaan Multi-Naratif Visual dalam Film Simone dan Film Inception. *Capture: Jurnal Seni Media Rekam*. 2017 Dec 22;8(2).
- [5] Saragih MW. Hiperrealitas dan Kuasa kapitalisme dalam Film In Time (2011). *Dialektika*. 2018;8:17-29.
- [6] Barthes R. Membedah mitos-mitos budaya masa. *Jalasutra*; 2007.
- [7] Baudrillard J. *Simulacra and simulation*. University of Michigan press; 1994.
- [8] Budiman K. *Semiotika visual: konsep, isu, dan problem ikonisitas*. *Jalasutra*; 2011.
- [9] Haryatmoko. *Membongkar Rezim Kepastian*. Yogyakarta: PT. Kanisius, 2016.
- [10] Ibrahim IS, editor. *Ecstasy, gaya hidup: kebudayaan pop dalam masyarakat komoditas Indonesia*. Mizan; 1997.
- [11] McLuhan M, Fiore Q. *The medium is the message*. New York. 1967;123:126-8.
- [12] Piliang YA, Adlin A. *Hipersemiotika: tafsir cultural studies atas matinya makna*. *Jalasutra*; 2003.
- [13] Ritzer G. *Sociological theory, eight edition*. 2011.
- [14] Scott J. *Teori sosial: Masalah-masalah pokok dalam Sosiologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2012.
- [15] Utoyo B. *Perkembangan pemikiran Jean Baudrillard: dari realitas ke simulakrum* (FIB-UI).