

**BENTUK SIMULASI DAN NILAI KONSUMTIF DALAM NOVEL
KATAK HENDAK JADI LEMBU KARYA NUR SUTAN ISKANDAR**
*(Simulation Form and Consumptive Value in a Novel
Katak Hendak Jadi Lembu by Nur Sutan Iskandar)*

Elisabet Mangera^{a*}, Tensoe Tjahjono^b, Milka^c

^{a,c} Universitas Kristen Indonesia Toraja
Jalan Nusantara No 12 Makale, Tana Toraja Indonesia

^b Universitas Negeri Surabaya

Jalan Ketintang, Surabaya, Indonesia

Posel: elisabethmangera@ukitoraja.ac.id

(Naskah Diterima Tanggal; 4 November 2020; Direvisi Akhir Tanggal 14 Juni 2021;
Disetujui Tanggal; 14 Juni 2021)

Abstract

This research aims to describe the form of simulations performed by characters and consumptive values in the novel Katak Hendak Jadi Lembu. In this study, descriptive qualitative literature is used. The data for the study came from the novel Katak Hendak Jadi Lembu. In addition, the data was analyzed discursively, with the text serving as a research source. The first focus's research findings revealed seven forms of simulation through work, marriage, banquets, sitting on the floor, social class, salary, and yes. The second focus' concerned the consumptive value of eating as a service, the consumptive value of gold nib for images, and the consumptive value of auctioned goods as images.

Keywords: *simulation; consumptive; novel*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bentuk-bentuk simulasi yang dilakukan tokoh dan nilai-nilai konsumtif dalam novel *Katak Hendak Jadi Lembu*. Penelitian ini menggunakan deskriptif kualitatif yang berjenis kepustakaan. Data penelitian bersumber dari novel *Katak Hendak Jadi Lembu*. Selanjutnya data dianalisis dengan pendekatan diskursif yaitu menjadikan teks sebagai sumber penelitian. Hasil penelitian untuk fokus pertama menemukan tujuh bentuk simulasi melalui pekerjaan, pernikahan, jamuan makan, duduk di lantai, kelas sosial, gaji, dan iya. Temuan untuk fokus kedua terkait dengan nilai konsumtif makan-makan sebagai jasa, nilai konsumtif tangkai pena emas sebagai citraan, dan nilai konsumtif barang lelang sebagai citraan.

Kata kunci: simulasi; konsumtif; novel

PENDAHULUAN

Dunia telah digantikan citranya dalam pengambilalihan realitas oleh tanda-tanda. Kondisi seperti ini membuat realitas menjadi hilang. Realitas sosial merupakan segala

fenomena yang terjadi akibat adanya interaksi antar individu. Salah satu realitas yang hadir dalam masyarakat adalah kebutuhan (Aliyatul, 2020).

Kebutuhan menjadi salah satu faktor untuk dapat mempertahankan prestise di tengah

masyarakat. Hal ini seperti seorang wanita yang memakai tas *branded* namun dalam realitanya secara ekonomi berada pada “kelas menengah ke bawah”. Gambaran seperti ini tampak dalam beberapa novel di Indonesia.

Novel *Katak Hendak Jadi Lembu* merupakan salah satu karya sastra terbitan Balai Pustaka yang memiliki karakteristik dominan bersifat didaktis. Nur Sutan Iskandar sebagai pengarang hendak menggambarkan bagaimana tokoh ingin mempertahankan prestise kehidupannya di tengah masyarakat meskipun kebahagiaan keluarganya harus dikorbankan.

Secara singkat, melalui novel ini Nur Sutan Iskandar seolah ingin memberikan sebuah pelajaran utama untuk belajar peduli terhadap keluarga dan sesama dan juga mawas diri dalam bertindak. Namun, lebih dari itu Nur Sutan Iskandar secara sadar atau tidak mencoba memperlihatkan upaya-upaya manipulasi tanda melalui senarai tindakan yang dilakukan oleh tokoh-tokoh fiktif. Tindakan manipulasi ini dilakukan oleh tokoh Suria untuk mendapatkan penghargaan dari masyarakat meskipun harus hidup dengan hutang yang melilit kehidupan rumah tangganya.

Fenomena simulasi dalam karya sastra tidak luput diekspos dalam karya Nur Sutan Iskandar. Simulasi dalam novel *Katak Hendak Jadi Lembu* menggambarkan dunia konsumtif yang ditransformasikan melalui sebuah penawaran akan dunia yang lebih membahagiakan dan menakjubkan. Sebuah dunia yang menyeret tokoh-tokohnya ke dalam ruang fantasi, citra-citra, dan makna simbolik yang menjadi penentu sosial-budaya masyarakat. Simbol atau tanda hanya menunjukkan makna riil tentang objek, namun memberikan makna lain. Kajian ini penting dilakukan mengingatkan masyarakat saat ini terkadang hidup dalam pencitraan sehingga diperlukan pemahaman yang benar tentang kehidupan yang sesungguhnya.

Road map penelitian terkait dengan kajian ini antara lain:

Pertama, penelitian yang mengungkapkan bahwa simulasi media komunikasi di era digital

marak digunakan dalam dunia politik yang memproduksi berita palsu (*fake news*) sehingga memberikan konteks yang baru (Morris, 2020). Berita palsu harus dipertimbangkan sebagai bagian kontinum dalam bentuk media di abad 21. Morris juga mengungkapkan suatu realita dalam masyarakat bahwa berita kebohongan (palsu) yang berulang kali didengar pada akhirnya akan dianggap sebagai suatu kebenaran.

Kedua, hasil penelitian yang menganggap produk bangsa sebagai *simulacra* saat ditinjau dari teori media pasca-strukturalis Jean Baudrillard. Produk bangsa telah melepaskan keterwakilan untuk bangsa dan beroperasi sebagai entitas yang merujuk pada diri sendiri (Kaneva, 2018).

Ketiga, kajian yang cukup unik mengungkapkan suatu temuan terhadap wanita dewasa yang mendorong kehebohan budaya kontemporer saat ‘bermain’ dengan boneka yang mengartikulasikan ideologi tentang feminitas yang gagal, bermasalah, tidak kompeten, tidak matang, dan tidak keibuan (Fitzgerald, 2011).

Morris (2020) dan Kaneva (2018) mengkaji dari sudut pandang teori media Jean Baudrillard. Fitzgerald (2011) mendasari kajiannya dengan teori *simulacrum* dari Jean Baudrillard, sedangkan dalam kajian ini meninjau dari sudut pandang teori Baudrillard tentang simulasi dan teori konsumtif. Kajian ini tentunya berbeda dengan tiga kajian sebelumnya karena objek material dari kajian ini menggunakan novel *Katak Hendak Jadi Lembu* karya Nur Sutan Iskandar melalui teori Jean Baudrillard dan dianalisis berdasarkan pendekatan diskursif.

Permasalahan dalam kajian ini difokuskan pada bentuk-bentuk simulasi dan nilai konsumtif dalam novel. Bentuk-bentuk simulasi akan dijawab dengan menggunakan teori simulasi dan *simulacra*. Sementara nilai konsumtif akan dijawab menggunakan teori konsumsi Baudrillard.

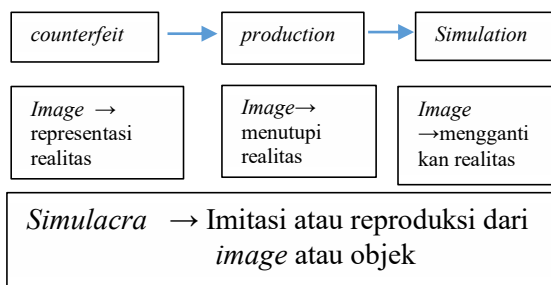
Hasil kajian akan menemukan beberapa bentuk simulasi dan nilai-nilai pergeseran pola konsumsi untuk pemenuhan hasrat terhadap

barang yang menjadi kepuasan semata bukan sebagai kebutuhan.

KERANGKA TEORI

Terdapat tiga urutan budaya barat atau *simulacra* yang dicetuskan oleh Baudrillard, yaitu: *pertama*, tiruan urutan klasik yang menangkap alam melalui sarana artistik atau teater. *Kedua*, produksi dari hal-hal penting yang mengutamakan makna daripada keaslian. *Ketiga*, simulasi. Pada urutan simulasi tidak ada tiruan, tidak ada keaslian yang lebih murni melainkan hanya model dari mana semua bentuk dilanjutkan menurut perbedaan termodulasi (Gane, 2006).

Gambaran urutan *simulacra* atau dikenal dengan revolusi *simulacra* dalam bagan berikut.



Gambar 1. Revolusi *simulacra*

Konsep simulasi berbicara tentang penciptaan kenyataan melalui model konseptual atau sesuatu yang berhubungan dengan “mitos” yang tidak dapat dilihat kebenarannya dalam kenyataan (Baudrillard, 2015) bahkan implikasi simulasi dalam dunia nyata diganti dengan yang lebih baik, lebih fungsional, yang sejalan dengan ide Baudrillard bahwa ada kemungkinan kenyataan tidak pernah benar-benar nyata sejak awal (Hegarty, 2008).

Model ini menjadi faktor penentu pandangan manusia tentang kenyataan. Segala yang dapat menarik minat manusia – seperti seni, rumah, kebutuhan rumah tangga dan lain sebagainya – ditayangkan melalui berbagai media dengan model-model yang ideal. Di sinilah batas antara simulasi dan kenyataan menjadi tercampur aduk sehingga menciptakan *hiperealitas*.

Hiperealitas merupakan realitas yang berlebih, meledak, semu. Semua yang nyata dan yang tidak nyata menjadi tidak jelas. Dengan televisi dan media massa misalnya realitas buatan (citra-citra) seolah-olah lebih rill dibanding realitas aslinya. Citra lebih meyakinkan ketimbang fakta. (Zander, 2014); (Hidayat, 2012). Dunia didominasi oleh “*simulacrum*”. Ini adalah konsep yang diperkenalkan Jean Baudrillard yang mewakili tiadanya lagi batas antara yang nyata dengan yang semu (Baudrillard, 2011).

Kajian ini menggunakan teori Jean Baudrillard mengenai *simulacra* dan simulasi. Baudrillard mengintrodusir karakter khas masyarakat Barat sebagai masyarakat simulasi. Manusia dijebak dalam ruang realitas yang dianggapnya nyata, padahal sebenarnya semu dan penuh dengan rekayasa. Realitas semu ini merupakan ruang antitesis dari representasi (Hidayat, 2012). Dalam dunia simulasi, bukan realitas yang menjadi cermin kenyataan melainkan model-model (Baudrillard, 2015); (Zander, 2014)

Simulasi atau *simulacrum* dewasa ini bukan lagi cermin atau konsep (abstraksi dalam bentuk peta), tapi pembangkitan suatu realitas melalui model rill tanpa asal-usul (Baudrillard, 1994); Haryatmoko, 2016). *Simulacrum* merupakan proses representasi atas suatu objek yang justru kemudian berubah mengganti objek itu sendiri (Fitzgerald, 2011)

Simulacrum artinya tidak pernah ditukar dengan dirinya sendiri atau tidak pernah ditukar untuk yang nyata, tetapi ditukar dengan dirinya sendiri yang tidak terputus tanpa referensi (Baudrillard, 1994). Selanjutnya simulasi didefinisikan sebagai penciptaan model-model kenyataan yang tanpa usul atau referensinya adalah dirinya sendiri, ia menjadi realitas kedua yang referensinya adalah dirinya sendiri, yang disebut *simulacrum*. Imajinasi, fiksi, mimpi, fantasi bahkan dongeng yang semula sebagai lawan realitas, melalui kemampuan mencipta, apapun menjadi realitas, bahkan realitas yang sempurna (Baudrillard, 1994). *Simulacra* adalah

suatu simulasi yang tak memiliki rujukan pada apapun (Baudrillard, 2011, Baudrillard, 2015, Kaneva, 2018). *Simulacra* ini kerap mencerabut manusia dan menjebaknya dalam suatu ruang simulasi yang dianggapnya nyata.

Masyarakat yang hidup dengan silang-sengkarut kode, tanda, dan model yang diatur sebagai produksi dan reproduksi dalam sebuah *simulacra*. Ruang di mana mekanisme simulasi berlangsung itulah yang disebut *simulacra* (Hidayat, 2012). Terdapat tiga tingkatan *simulacra*, yaitu: *Pertama, simulacra* yang berlangsung semenjak era Renaisans hingga permulaan Revolusi Industri. *Kedua, simulacra* yang berlangsung seiring dengan perkembangan era industrialisasi. *Ketiga, simulacra* yang lahir sebagai konsekuensi berkembangnya ilmu dan teknologi informasi.

Konsep *simulacra* mengenai kenyataan yang telah digantikan oleh simulasi kenyataan (Asay, 2013); (Azwar, 2014); (Batty et al., 2013); (Graburn et al., 2019). Siapa yang mampu membangun persepsi paling kuat melalui tanda, dialah pemenangnya. Persepsi yang paling banyak dipercayai akan menjadi kebenaran mutlak yang dianggap sebagai sumber kebenaran. *Simulacra* telah dijadikan cara untuk pemenuhan kebutuhan masyarakat konsumen atas tanda.

Teori konsumsi menyatakan apa yang benar bukanlah kebutuhan sebagai buah dari produksi, tetapi sistem kebutuhan adalah produk dari sistem produksi (Baudrillard, 2011). Kebutuhan tidak dibuat satu per satu dalam hubungan dengan objek-objek lain, tetapi dibuat produksi sebagai kekuatan konsumtif sebagai kesediaan secara global dalam lingkup yang lebih umum dari kekuatan-kekuatan produktif. Banyak orang rela membeli rumah yang masih berupa *maquette* dan dengan semangat menjelaskan kepada anak-anaknya di mana letak kamar masing-masing, dapur, ruang makan, garasi, atau tempat belajar. Padahal rumah itu baru akan selesai satu tahun lagi. Informasi diaktualisasi, artinya didramatisasikan dengan cara spektakuler, namun sekaligus dijauhkan

melalui komunikasi dan reduksi menjadi tanda. Hubungan konsumen dengan dunia nyata bukan hubungan kepentingan, investasi dan tanggung jawab, namun hubungan keingintahuan. Isi pesan dikalahkan oleh pengemasan pesan atau dramatisasi (Baudrillard, 2015).

METODE

Pendekatan kualitatif digunakan dalam penelitian ini yang berjenis kepustakaan yaitu suatu penelitian yang mengumpulkan data dari berbagai macam material berupa dokumen, buku, majalah, kisah-kisah sejarah, novel, dan lain sebagainya (Mardalis, 2008).

Penelitian ini dilaksanakan sejak bulan Oktober 2020. Peneliti bertindak sebagai instrumen utama yang mengumpulkan data, mengolah data, dan menafsirkan data.

Data penelitian bersumber dari novel *Katak Hendak Jadi Lembu* karya Nur Sutan Iskandar sehingga menggunakan pendekatan diskursif. Pendekatan diskursif merupakan pendekatan yang menghubungkan teks sastra dengan berbagai kekuatan sosial, ekonomi, dan politik artinya teks sebagai sumber penelitian.

Data berupa kalimat dan paragraf yang menggambarkan manipulasi tanda dan nilai konsumtif dikumpulkan dengan prosedur kepustakaan berikut (Mirzaqon & Purwoko, 2018).

1. Pemilihan topik;
2. Eksplorasi informasi;
3. Menentukan fokus penelitian;
4. Mengumpulkan sumber data;
5. Persiapan penyajian data; dan
6. Penyusunan laporan.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan alur yang disarankan Miles dan Huberman yang memuat empat cara yang dimulai dengan (1) pengumpulan data, sebelum melakukan analisis data, data dikumpulkan dan dikelompokkan sesuai fokus penelitian. Penelitian ini menggunakan kalimat, paragraf, serta satuan cerita yang menunjukkan manipulasi tanda dan nilai konsumsi yang dilakukan oleh

para tokoh dalam cerita. (2) penyederhanaan data, data mentah yang diperoleh melalui teknik baca, selanjutnya disederhanakan dengan cara melakukan pencatatan. Hal ini disebut reduksi data, yaitu merangkum dan menyistemiskan data yang penting dan memilah data yang tidak diperlukan. (3) Penyajian data, data yang telah diperoleh melalui proses pemilihan dan pengecekan ulang, kemudian dikumpulkan. (4) Penarikan kesimpulan, pada kegiatan ini peneliti akan menyusun kesimpulan sesuai dengan data yang telah dianalisis (Miles et al., 2014).

PEMBAHASAN

Bentuk Simulasi

Novel *Katak Hendak Jadi Lembu* merupakan cerita yang berlatar belakang Kota Sumedang yang ditulis oleh Nur Sutan Iskandar. Bentuk simulasi yang ditemukan melalui kajian dalam novel meliputi: (1) pekerjaan, (2) pernikahan, (3) jamuan makan, (4) duduk di lantai, (5) kelas sosial, (6) gaji, dan (7) iya. Hasil analisis ketujuh bentuk simulasi tersebut diuraikan berikut.

Simulasi Pekerjaan

Cerita ini mengisahkan tentang tokoh Suria sebagai juru tulis 20 tahun yang lalu. Ia begitu sombong meskipun hanya sebagai tenaga magang di salah satu kantor yang tidak mendapatkan gaji namun berlagak dan menyerupai seorang jaksa. Hal ini dapat dilihat pada kutipan berikut.

“Tiada heran jika karena itu Suria jadi kemanja-manjaan, pesolek dan tinggi hati. Meskipun ia hanya magang, pegawai kantor yang tiada bergaji, tetapi gaya dan lagaknya lebih daripada juru tulis; angkuhnya serupa jaksa. Maksud Haji Zakaria memintakan dia kerja di kantor bukanlah karena pencahariannya, melainkan untuk kesenangan anaknya. Dan terutama sekali untuk kemuliaan dirinya.” (hlm. 14)

Suria berusaha menyenangkan dirinya dan ayahnya yang menganggap memiliki pekerjaan bagus dengan gaji tinggi walaupun masih berstatus tenaga magang.

Simulasi tampak saat masyarakat benar-benar menganggap Suria memiliki pekerjaan dengan gaji yang tinggi. Tetapi realitanya Suria hanya tenaga magang di kantor yang tidak menerima gaji.

Simulasi merupakan masalah meniru atau membuat informasi diaktualisasi, artinya didramatisasikan dengan cara spektakuler, sekaligus dijauhkan melalui komunikasi dan reduksi menjadi tanda (Baudrillard, 2015).

Simulasi Pernikahan

Di tengah keangkuhan Suria itu, tampak jelas bahwa di mata sahabat ayah Suria akan berubah menjadi sosok yang memiliki hati yang baik setelah Suria menikah dengan gadis yang menjadi pilihan ayahnya meskipun tidak dilandasi dengan cinta. Suria menikahi Zubaedah karena perjodohan oleh kedua orangtua mereka. Cinta bukan lagi pondasi dalam konsep pernikahan. Hal ini tampak pada kutipan di bawah ini.

“Sesungguhnya kata hati Zubaidah lain, yaitu bahwasanya agama Islam menentukan dengan tegas: nikah kawin hanya boleh dijalankan, apabila si laki-laki dan si perempuan yang bersangkutan sudah setuju, sudah suka sama suka akan menjadi suami istri. Bukan menurut kebiasaan orangtua masing-masing saja.” (hlm. 17)

Kutipan di atas menggambarkan ungkapan batin Zubaidah menjelang pernikahannya dengan Suria. Zubaidah tidak dapat menolak pernikahannya yang telah diatur oleh orangtuanya. Sebenarnya ayah Zubaidah (Haji Hasbullah) mengharapakan Zubaidah dipinang oleh Jaksa Kepala namun tiba-tiba sahabatnya Haji Zakaria datang meminta Zubaidah menjadi istri anaknya (Suria). Haji Hasbullah tidak dapat menolak permintaan sahabatnya

walaupun sudah mengetahui perangai Suria kurang berkenan di hatinya.

Simulasi pernikahan tampak saat masyarakat menganggap bahwa pernikahan Suria dan Zubaidah sesuai keinginan kedua mempelai pengantin dan keluarga. Kenyataannya pernikahan tersebut merupakan perjodohan dari orang tua yang bersahabat.

Jika kajian ini menemukan simulasi pernikahan, maka berbeda dengan temuan (Lawes, 2019) yang mengemukakan beberapa simulasi dalam artikelnya. Menurut Lawes, lapangan golf merupakan simulasi alam. Alam yang telah menjadi daratan dan dibentuk sesuai selera. Makanan yang ditawarkan di seluruh dunia dalam bentuk foto-foto juga merupakan simulasi makanan. Bahkan *facebook* dan *twitter* dianggap sebagai simulasi teman.

Perbedaan temuan ini dapat memperkaya kajian tentang simulasi dari berbagai aspek.

Simulasi Jamuan Makan

Suria memenuhi undangan jamuan makan di rumah Haji Junaedi. Selama berada di Rancapurut, Suria diajak berkeliling menikmati alam pedesaan oleh Haji Junaedi. Suria bahkan diajak melihat kolam ikan emas, kebun buah-buahan, perusahaan tenun, dan tempat-tempat yang menyenangkan hati. Keluarga Haji Junaedi menyuguhkan makanan yang lezat bagi Suria. Hal ini tampak dalam kutipan berikut.

“Mereka itu pun mulai makan. Ragu pikiran memandang hidangan itu. Semuanya sama sedap rupanya. Ikan goreng berekor-ekor, ayam bulat, dan ..., mana yang akan dipatahkan? Sekaliannya sengaja disajikan akan disantap bukan akan dijadikan perhiasan hidangan saja. Dengan tak malu-malu Suria makan dengan lahapnya.” (hlm. 43)

Jamuan makan bagi Suria yang tampak berlebihan itu sebenarnya tidak menggambarkan kebersamaan, penghargaan bagi tamu, dan kebahagiaan, seperti dalam kutipan berikut.

“Juragan patih lain, dia sudah kerap kali datang ke mari. Sahabat lama, tapi mantri tadi itu sahabat baru,” Sahut si Suami dengan tersenyum masam. Sesungguhnya ia berbuat demikian, menjamu Suria dengan agak berlebih-lebihan itu, akan membalaskan sakit hatinya dengan halus kepadanya, karena ia tempo hari diterimanya di kantor dengan angkuh saja. Sebab itu, katanya pula kepada istrinya, masukkan buah-buahan yang saya suru panjat tadi ke dalam keranjang, pilih yang besar-besar dan bagus-bagus, bungkus ikan mas itu baik-baik, suruh antarkan sekaliannya kepada Dadang bersama-sama dengan burung itu ke rumahnya.” (hlm. 52)

Kutipan di atas menggambarkan bahwa Haji Junaedi tidak sungguh-sungguh memberi jamuan makan dan buah tangan kepada Suria. Tindakannya hanya pembalasan halus atas sakit hati yang dirasakannya atas perlakuan Suria.

Simulasi jamuan makan tampak saat Suria merasa telah disambut dengan hangat dan penuh penghormatan dari Haji Junaedi sekeluarga. Kenyataannya jamuan makan itu hanya tindakan pembalasan secara halus.

Senada dengan temuan ini (Hegarty, 2008) dalam kajiannya mengenai simulasi arsitektur WTC sebagai simbol Amerika, ibukota globalisasi, dan literasi hiperbolik kekuasaan kapitalis. Kenyataannya gedung WTC hanya salah satu gedung pencakar langit di Amerika yang telah runtuh dalam serangan 11 September 2001. Serangan terhadap gedung WTC dianggap oleh pemerintah sebagai serangan kepada Amerika sehingga mereka membalas dengan menyerang para teroris di markasnya. Begitu pula dengan *Hypermarket* yang dibangun di pinggiran kota namun membutuhkan lingkaran akses agar menjadi pusat belanja. Simulasi berasal dari interior penanda WTC dan *Hypermarket* yang mendorong imajinasi berdasarkan representasi yang jauh dari kenyataan.

Jika kenyataan Amerika dan pusat perbelanjaan tampak dalam simulasi arsitektur

World Trade Center (WTC) dan *Hypermart* yang dikaji oleh Hegarty (2008), berbeda dalam kajian ini yang menemukan simulasi ‘jamuan makan’. Kajian Hegarty (2008) dan kajian ini tentunya saling melengkapi dalam pembahasan tentang simulasi yang terkait dengan pembalasan.

Simulasi Duduk di Lantai

Tokoh Haji Junaedi mengenakan kain sutera bertemu dengan tokoh Suria di kantor. Dia berusaha untuk tidak menampakkan bahwa dirinya adalah orang berada meskipun harus menerima perlakuan yang kurang baik dari tokoh Suria karena dianggap orang kampung. Hal tersebut tampak pada kutipan di bawah ini.

“Setelah itu ia menekur ke meja, berbuat pura-pura asyik bekerja. Sepuluh kerut keningnya, seolah-olah ia tengah memikirkan suatu perkara yang sangat sulit. Jalan-jalan penanya pun lambat rupanya. Daripada sikap yang demikian nyata kepada Haji Junaedi bahwa menteri kabupaten itu tak suka melihatnya duduk di kursi. Orang desa mesti duduk di lantai, jika berhadapan dengan *amentar!* Malu amat ia akan dirinya, sebab dihinakan orang. Daripada duduk di kursi dengan silaan semacam itu, lebih suka ia bersila di lantai dengan kain suteranya yang indah dan mahal itu.” (hlm. 33)

Berdasarkan kutipan di atas, menggambarkan bahwa Haji Junaedi yang berasal dari desa mengambil posisi duduk di lantai saat berada di ruangan Suria karena mengharapkan segala urusan pembelian tanah dapat ditangani lebih cepat oleh Suria. Namun bagi Suria seseorang yang duduk di lantai menunjukkan orang biasa (kampung) tanpa harta.

Simulasi duduk di lantai tampak saat Suria menganggap Haji Junaedi sebagai orang kampung yang tidak memiliki harta padahal kenyataannya Haji Junaedi sosok terkenal di desanya karena memiliki harta yang banyak.

Begitu pula, menurut (Mohaiemen, 2016) *politically induced drought in films about the 1971 war that created Bangladesh. Built by Tareque and Catherine Masud from repurposed “found footage” shot by Lear Levin, the film was received by most Bangladeshi audiences as an exact documentary. The film crew’s more explicit discussion of simulations and the inclusion of a “making of” section in the digital versatile disc (DVD menemukan beberapa adegan yang menunjukkan bukti-bukti perang pembebasan Bangladesh. Pandangan penonton tentang representasi perang akhir 1970-an mengalami penurunan sehingga film ini mencoba menggambarkan kembali kondisi perang tersebut yang tampak dalam simulasi perang Bangladesh dalam sebuah film dokumenter “Field of Evidence Quest”*

Jika kenyataan perang Bangladesh tampak dalam simulasi film dokumenter, berbeda dalam kajian ini yang menemukan simulasi ‘duduk di lantai’. Kajian Mohaiemen (2016) dan kajian ini tentunya saling melengkapi dalam pembahasan tentang simulasi.

Simulasi Kelas Sosial

Hati Zubaedah berkecamuk karena barang yang ada di rumahnya bukan hasil jerih payah Suria, tetapi/ melainkan semua barang perabot di rumahnya adalah hasil dari ayahnya Haji Hasbullah. Akan tetapi, Khadijah tidak mengetahui hal tersebut ketika berkunjung dia hanya melihat betapa indahnya perabot rumah tangga yang ada dalam rumah itu. Hal ini tampak dalam kutipan berikut.

“Untung Adik belum bertandang ke rumah kami. Memberi malu! Rumah buruk, perkakas tak ada: tiada berbangku seperti tempat duduk ini, tiada berbufet, jangan kata.....gramopon.” Sambil berkata demikian ia memandang kepada bupet berkaca dan gramopon di lemari yang terdiri dari sudut ruang itu. Besar dan bagus keduanya, berkilat-kilat warna catnya, muka Zubaedah jadi

muram, seakan-akan langit disaputi awan. Perkataan Khadijah yang akhir itu menyinggung hatinya yang luka. Bahkan melukiskan rupa Haji Hasbullah di ruangan matanya. Sebab barang-barang itu bukan caranya, bukan hasil pendapat suaminya, melainkan beli ayahnya belaka.” (hlm. 22)

Kutipan di atas menggambarkan pandangan Khadijah melalui perabot rumah tangga bahwa kehidupan Zubaedah penuh dengan harta berlimpah dan memperlihatkan kelas sosialnya. Realitanya keluarga Zubaedah penuh dengan kekurangan karena untuk makan, uang sekolah, perabot rumah tangga, dan lain-lain masih ditanggung oleh Haji Hasbullah ayah Zubaedah.

Perabot rumah tangga menghasilkan simulasi kelas sosial pemiliknya. Pujian dari Khadijah terhadap segala perkakas yang ada dalam rumah Zubaedah menunjukkan bahwa Zubaedah istri priyayi.

Jika temuan ini menghasilkan satu bentuk simulasi kelas sosial, (Johnson, 2016) menemukan simulasi budaya pada taman Pulau Amami di Selandia Baru. Taman Pulau Amami memberikan rasa tidak nyata bagi pengunjung dalam konteks budaya karena taman ini dilengkapi audiovisual yang menyajikan sejarah, alam, dan budaya. Simulasi budaya digunakan industri pariwisata sebagai cara mewakili budaya ideal dari pulau-pulau lain yang dipromosikan.

Perbedaan temuan ini dengan (Johnson, 2016) dapat memperkaya kajian tentang simulasi dari sudut pandang yang lain.

Simulasi Gaji

Selama Suria bekerja di kantor sebagai mantri ia mendapatkan gaji. Namun gaji tersebut hanya digunakan untuk menyenangkan dirinya. Hal tersebut dapat dilihat pada kutipan berikut.

“Ya, aku lain,” jawab Suria dengan agak kecewa, tapi bertambah sombong jua, sehingga mengipas-ngipas cuping

hidungnya. “Aku hidup, aku makan gaji untuk keperluan anak. Dan anak-anakku mesti lebih daripada aku kelak. Sekarang anakku yang dua orang ada di HIS Sumedang.” Tentu besar biayanya. Tentu saja, tetapi kewajiban bapak kepada anak tidak memandang biaya atau ongkos. Badan diri kita pun, kalau terpaksa, mesti kita korbakan untuk didikan anak-anak.” (hlm. 45)

Pendapatan berupa gaji merupakan pendapatan yang biasanya digunakan untuk pemenuhan kebutuhan sehingga setiap orang tua harus memenuhi kebutuhan hidup anak dan keluarga. Gaji yang diterima Suria seharusnya untuk keperluan anaknya. Akan tetapi, realitanya gaji yang diterima setiap bulan hanya untuk membayar tagihan bon di warung, nonton komedi, menghadiri kondangan, dan membayar utang.

Simulasi gaji tampak saat masyarakat menganggap posisi Suria sebagai mantri memiliki gaji yang cukup untuk memenuhi gaya hidup sebagai priyayi.

Jika kajian ini menemukan bentuk simulasi gaji, berbeda dengan salah satu temuan (Morris, 2020) mengenai simulasi berita. Menurut Morris, simulasi berita lebih berpotensi dipercaya pembacanya dibanding berita “nyata” karena kekuatan berita memainkan peran penting bagi para politikus.

Perbedaan temuan ini dengan temuan (Morris, 2020) telah menambah variasi kajian tentang simulasi.

Simulasi “Iya”

Suria sangat bersemangat bercerita mengenai kehidupan keluarga pekerjaannya selama berada di rumah Haji Junaedi. Suria tidak menyadari bahwa Haji Junaedi sudah lelah dan bosan mendengar ceritanya. Hal tersebut tampak pada kutipan di bawah ini.

“Ia tiada tahu, bahwa Haji Junaedi sudah penat dan bosan mengiakan tuturnya, sehingga “ia” itu sudah diganti

dengan angguk kepala saja.” Itu pun sudah jarang-jarang pula. Ia tiada insaf, apa arti laku Haji Juanedi meraba-raba rantai arlojinya beberapa kali, seakan-akan hendak mengeluarkan arloji dalam sakunya.” (hlm. 48)

Pada kutipan di atas tampak bahwa Haji Junaedi mengangguk kepala jika mengiyakan apa yang disampaikan oleh Suria. Haji Junaedi tidak sanggup mengeluarkan kata “iya” karena sudah penat dan bosan. Hal itu dilakukan agar dapat menjaga perasaan Suria yang menjadi tamu di rumahnya sendiri.

Simulasi “iya” tampak saat Haji Junaedi mengangguk kepala bukan menunjukkan bahawa ia mengerti setiap apa yang disampaikan oleh Suria tetapi kenyataannya Haji Junaedi bosan dan berharap tamunya segera pulang.

Jika kajian ini menemukan bentuk simulasi “iya”, berbeda temuan (Palaganas et al., 2014) mengenai simulasi perawatan kesehatan. Menurut Palaganas dkk, Simulasi perawatan kesehatan memiliki beberapa keuntungan dibanding teknik pendidikan lainnya, yaitu: 1) Kemiripan yang erat dengan praktik klinis yang benar-benar terjadi, 2) Skor simulator yang lebih objektif, 3) Kemampuan menilai keterampilan psikomotorik, dan 4) Umpan balik yang lebih relevan. Simulasi perawatan kesehatan dianggap wadah yang aman untuk melindungi pasien dan bagi peserta didik dapat merasa aman jika melakukan kesalahan serta dapat mengurangi rasa takut.

Perbedaan temuan ini dengan temuan (Palaganas et al., 2014) telah menambah variasi kajian tentang simulasi.

Nilai Konsumtif

Novel *Katak Hendak Jadi Lembu* merupakan gambaran kehidupan para priyayi yang memiliki tingkat konsumsi pada suatu barang meskipun barang tersebut tidak ada faedahnya. Hal terpenting di sini adalah hubungan sosial. Pendapat Baudrillard, yang telah disebut sebelumnya, bahwa konsumsi tidak hanya berkutat mengenai suatu hasil

barang produksi, melainkan lebih dari itu biasa dikatakan untuk pola penggunaan jasa, atau hubungan sosial. Adanya perluasan makna konsumsi membedakan munculnya motif konsumsi yang dikemukakan oleh Baudrillard. Analisis nilai di sini akan dikaji melalui teori yang dikemukakan oleh Baudrillard mengenai nilai yang menyempurnakan teori Karl Marx mengenai nilai komoditas.

Menurut Karl Marx, komoditas sebagai hasil dari produksi mempunyai dua nilai ,pertama, nilai ukur dan kedua nilai guna. Dalam transaksi ekonomi komoditas tidak hanya dihargai sebagai tanda dengan dua nilai tersebut, melainkan nilai tanda dan nilai simbol. Seorang perempuan yang membeli tas bermerek *Hermes* bukan demi tas itu sendiri atau demi nilai tukarnya, melainkan juga demi citra yang melekat dalam tas *Hermes*.

Teori konsumsi yang dikemukakan oleh Baudrillard juga bertentangan dengan teori Adam Smith yang mengungkapkan seseorang membeli sesuatu apabila ia membutuhkannya. Rasa butuh tidak langsung muncul secara tiba-tiba, tetapi tentunya melalui beberapa rangkaian pertimbangan rasional, dan menghitung untung-rugi. Akan tetapi bagi Baurillard logika yang berlaku dalam pola konsumsi nilai tanda adalah bukan lagi logika kebutuhan, melainkan logika hasrat (Suyanto, 2013).

Ada beberapa hal yang menjadi perkara penting dalam teori konsumsi, yaitu: 1) pergeseran pola konsumsi atas nilai guna dan nilai tukar, menjadi konsumsi atas nilai tanda atau citraan, 2) agen produksi citraan komoditas adalah iklan. Agen ini sendiri tidak harus berasal dari divisi khusus dari produsen, tapi bisa juga berupa agensi luar produsen, 3) Konsumsi terjadi dalam rangkaian kerja ekonomi modern alat tukar tersebut adalah uang (Aliyatul, 2020).

Berdasarkan data yang ditemukan dalam novel *Katak Hendak Jadi Lembu* terdapat tiga peristiwa dalam novel yang dapat dimaknai sebagai konsumsi jasa yang bersifat nilai tanda. Adapun nilai konsumsi tersebut diuraikan berikut

Nilai Konsumtif Makan-makan

Tokoh Suria sering menjamu teman-temannya tanpa memperhitungkan kegelisahan istrinya sehubungan dengan biaya yang akan digunakan untuk makan-makan. Hal tersebut tampak pada kutipan di bawah ini.

“Akan tetapi Zubaedah tiada gembira, tiada bersukacita sedikit jua pun, ia teringat akan utang yang timbul karena perjamuan itu dan lagi ia pun termenung memikirkan gelang emasnya, yang digadaikan untuk menjamu orang makan-makan itu. Suria adakah ia peduli akan perkara itu? Rupanya ia sangat gembira untuk menjamu orang makan-makan itu.” (hlm. 81)

Kutipan di atas mengandung nilai konsumsi jasa yang ditunjukkan oleh Suria saat menjamu orang untuk makan-makan di rumahnya. Pada masa itu seseorang akan mendapat kehormatan jika mampu memberikan jamuan dan penghormatan kepada tamu yang datang ke rumahnya. Motif dari pola konsumsi ini adalah untuk mendapatkan citraan dari masyarakat dan para tamu agar dianggap sebagai orang yang terpandang.

Salah satu tahap konsumsi jasa adalah pelayanan yang menganalisis kebutuhan konsumen dan pencarian informasi mengenai jasa (Tsiotsou & Wirtz, 2015).

Nilai Konsumtif Tangkai Pena Emas

Tokoh Suria melakukan serangkaian pemikiran untuk mendapatkan citraan dari masyarakat. Suria memanfaatkan kesempatan untuk membeli tangkai pena dalam pelelangan. Hal itu tampak pada kutipan di bawah ini.

“Murah sekali, tanda mata dari majikan, juragan. Ujarnya pula, sambil memberikan tangkai pena emas yang telah usang itu kepada Suria dengan senyumnya. Orang banyak tertawa bergumam. Ini temannya, Juragan! Tempat tinta... Satu Setengah.” Dua Rupiah.” “Setali. Dua

rupiah setali, orang banyak. Seringgit...” Demikian naik-naik, sehingga akhirnya jatuh ke tangan Suria juga. Lelang terus. Orang bertambah gembira, hawa bertambah panas. Mereka itu menawar berebut-rebutan, amtenar berlumba-lumba membeli barang-barang induk semaknya.” (hlm. 83)

Kutipan di atas mengandung nilai konsumsi yang menandakan citraan. Suria membentuk citraan melalui pembelian tangkai pena emas agar mendapatkan sebutan sebagai orang yang memiliki banyak uang. Suria membeli tangkai pena bukan berdasarkan kebutuhan, tetapi ingin mendapatkan citraan dari induk semangnya agar dapat dikatakan sebagai salah satu orang yang dapat membantu untuk membeli barang yang akan dilelang. Keterlibatan Suria dalam acara lelang tangkai pena emas bertujuan untuk memperlihatkan kemampuan perekonomiannya kepada masyarakat agar tampak sebagai orang kaya. Pada kenyataannya, Suria tidak membayar langsung barang yang telah dibeli melalui proses pelelangan. Hal tersebut menambah pilu yang dirasakan oleh Zubaedah sebagai istri karena barang yang telah dibeli hanya menambah daftar utang mereka.

Dibutuhkan waktu untuk mengonsumsi, diperlukan kondisi yang menjadi urutan pertama agar konsumsi yang dilakukan dapat optimal pada tingkat substitusi marginal antara dua barang untuk menyamai relatifnya biaya penuh sehingga harga uang langsung dan nilai uang dari waktu yang dibutuhkan dapat sejalan dalam mengonsumsi setiap barang (Miller, 2009) *the first order conditions for optimal consumption require the marginal rate of substitution between any two goods to equal their relative full costs. These include the direct money price and the money value of the time needed to consume each good. This important conclusion has generally been ignored in textbooks. The present author calls attention to this topic by deriving Becker's conclusions within a simple two good framework. Then, he extends his work*

by showing that Becker's first order conditions are unlikely to be relevant if one drops Becker's strong assumption that time spent working (and, thus, money income; (Shin et al., 2020).

Nilai Konsumtif Barang Lelang

Demi menunjukkan rasa kepeduliannya terhadap induk semangnya, Suria melibatkan diri dalam pelelangan barang-barang. Hal ini tampak pada kutipan berikut.

“Utang? Ketika itu tiada teringat bahwa tiap-tiap tawaran menambah besar utang. Sanjungan-sanjungan dari teman sejawat melupakan kebenaran! Tambahan pula, bukankah uang itu boleh dibayar dalam tiga bulan? Perlu tak perlunya barang-barang itu pun tiada pula dipikirkan, tiada diindahkan benar, sebab maksud sengaja melelang itu bukan hendak barang, melainkan hendak menolong induk semang semata-mata! Kalau hendak barang, bukantah di pasar banyak barang yang lebih bagus daripada itu, baru-baru belaka, dan harganya pun jauh lebih murah?” (hlm. 84)

Kutipan di atas mengandung nilai konsumsi citraan. Suria membentuk citraan melalui pembelian barang-barang yang dilelang agar mendapatkan sebutan sebagai orang yang peduli terhadap induk semangnya namun tidak ditunjang dengan kemampuan daya beli. Pada akhirnya Suria hanya berhutang.

Pola konsumsi merupakan pemasaran yang baik bukan sebagai aktivitas bisnis itu sendiri, tetapi merupakan sebuah institusi yang melembagakan apa yang orang pikir sehingga mereka perlu mencari hal yang sama dan semua orang mengonsumsi sesuatu yang sama persis (Bradshaw & Dholakia, 2012); (Quoquab & Mohammad, 2020); (Larsen et al., 2010).

PENUTUP

Berdasarkan hasil kajian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa dalam novel *Katak Hendak Jadi Lembu* terdapat

tujuh bentuk simulasi yang diperoleh melalui alur cerita, yaitu: simulasi pekerjaan, simulasi pernikahan, simulasi jamuan makan, simulasi duduk di lantai, simulasi kelas sosial, simulasi gaji, dan simulasi ‘iya’. Dalam novel ini juga mengandung: a) nilai konsumtif ‘makan-makan’ sebagai jasa, b) nilai konsumtif ‘tangkai pena emas’ sebagai citraan, dan c) nilai konsumtif ‘barang lelang’ sebagai citraan.

Semua bentuk simulasi dan nilai konsumtif yang ditemukan cukup berbeda dengan hasil kajian yang lain. Namun, saling melengkapi sehingga pembaca mendapatkan informasi beragam tentang simulasi dan nilai konsumtif. Keistimewaan kajian ini terletak pada satu novel yang mengandung beberapa bentuk simulasi dan nilai konsumtif sementara kajian yang lain belum menemukan hal demikian.

Kendati pun belum ada kesamaan temuan yang signifikan dengan kajian lain, namun saling mendukung dan memperkaya variasi bentuk simulasi dan nilai konsumtif.

Dalam hubungannya dengan teori konsumsi Baudrillard yang dimaksud bukanlah pergeseran dalam rentang waktu melainkan pergeseran pola konsumsi untuk pemenuhan hasrat terhadap barang yang menjadi kepuasan semata bukan sebagai kebutuhan.

Dalam kehidupan manusia banyak mengandung simulasi dan sangat rentan konsumtif sehingga dapat memberi peluang bagi peneliti lain untuk melakukan kajian dari aspek lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Aliyatul, H. (2020). Manipulasi Tanda “Bertengkar Berbisik” Karya M. Kasim: Tinjauan Simulacra Jean Baudrillard. *Alaysastra*, 16(1), 23–34.
- Asay, T. M. (2013). Image and Allegory: The Simulacral Logic of Piers's Pardon. *Exemplaria*, 25(3), 173–191. <https://doi.org/10.1179/1041257313Z.00000000034>
- Azwar, M. (2014). *Teori Simulakrum Jean Baudrillard dan Upaya Pustakawan*

- Mengidentifikasi Informasi Realitas*. 2(1), 38–48.
- Batty, M., Vargas, C., Smith, D., Serras, J., Reades, J., & Johansson, A. (2013). SIMULACRA: Fast Land-Use—Transportation Models for the Rapid Assessment of Urban Futures. *Environment and Planning B: Planning and Design*, 40(6), 987–1002. <https://doi.org/10.1068/b4006mb>
- Baudrillard, J. (1994). *Simulacra and simulation*. University of Michigan Press.
- Baudrillard, J. (2011). *Masyarakat Konsumsi*. Kreasi Wacana.
- Baudrillard, J. (2015). *Lupakan Postmodernisme: Kritik atas Pemikiran Foucault & Auto-kritik Baudrillard*. Kreasi Wacana.
- Bradshaw, A., & Dholakia, N. (2012). Outsider's insights: (Mis)understanding A. Fuat Firat on Consumption, Markets and Culture. *Consumption Markets & Culture*, 15(1), 117–131. <https://doi.org/10.1080/10253866.2011.637751>
- Fitzgerald, L. (2011). 'Let's play mummy': Simulacrum babies and reborn mothers. *European Journal of Cultural Studies*, 14 (1), 25–39. <https://doi.org/10.1177/1367549410377142>
- Gane, N. (2006). Simulation. *Theory, Culture & Society*, 23(2–3), 282–283. <https://doi.org/10.1177/026327640602300238>
- Graburn, N., Maria, G.-B., & Jean-François, S. (2019). Simulacra, architecture, tourism and the Uncanny. *Journal of Tourism and Cultural Change*, 17(1), 1–12. <https://doi.org/10.1080/14766825.2019.1560773>
- Hegarty, P. (2008). Constructing (in) the 'Real' World: Simulation and Architecture in Baudrillard. *French Cultural Studies*, 19(3), 317–331. <https://doi.org/10.1177/0957155808094943>
- Hidayat, M. A. (2012). *Menggugat Modernisme: Mengenal Rentang Pemikiran Postmodernisme Jean Baudrillard*. Jalasutra.
- Johnson, H. (2016). Amami park and island tourism: Sea, land and islandness at a site of simulation. *Tourism and Hospitality Research*, 16(1), 88–99. <https://doi.org/10.1177/1467358415581444>
- Kaneva, N. (2018). Simulation nations: Nation brands and Baudrillard's theory of media. *European Journal of Cultural Studies*, 21(5), 631–648. <https://doi.org/10.1177/1367549417751149>
- Larsen, G., Lawson, R., & Todd, S. (2010). The symbolic consumption of music. *Journal of Marketing Management*, 26(7–8), 671–685. <https://doi.org/10.1080/0267257X.2010.481865>
- Lawes, R. (2019). Big semiotics: Beyond signs and symbols. *International Journal of Market Research*, 61(3), 252–265. <https://doi.org/10.1177/1470785318821853>
- Mardalis. (2008). *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*. Bumi Aksara.
- Miles, M., Huberman, M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative Data analysis _A Methods Sourcebook* (3rd ed.). SAGE.
- Miller, N. C. (2009). Optimal Consumption when Consumption Takes Time. *The Journal of Economic Education*, 40(2), 200–212. <https://doi.org/10.3200/JECE.40.2.200-212>
- Mirzaqon, A., & Purwoko, B. (2018). Studi Kepustakaan Mengenai Landasan Teori dan Praktik Konseling Expressive Writing. *Jurnal BK Unesa*, 8(1).
- Mohaiemen, N. (2016). Simulation at Wars' End: A "Documentary" in the Field of Evidence Quest. *BioScope: South Asian Screen Studies*, 7(1), 31–57. <https://doi.org/10.1177/0974927616635933>
- Morris, J. (2020). Simulacra in the Age of Social Media: Baudrillard as the Prophet of Fake News. *Journal of Communication Inquiry*, 019685992097715. <https://doi.org/10.1177/0196859920977154>
- Palaganas, J. C., Epps, C., & Raemer, D. B. (2014). A history of simulation-enhanced interprofessional education. *Journal of Interprofessional Care*, 28(2), 110–115. <https://doi.org/10.3109/13561820.2013.869198>

- Quoquab, F., & Mohammad, J. (2020). A Review of Sustainable Consumption (2000 to 2020): What We Know and What We Need to Know. *Journal of Global Marketing*, 33(5), 305–334. <https://doi.org/10.1080/08911762.2020.1811441>
- Shin, Y. H., Kim, H., & Severt, K. (2020). Predicting college students' intention to purchase local food using the theory of consumption values. *Journal of Food-service Business Research*, 1–24. <https://doi.org/10.1080/15378020.2020.184829>
- Suyanto, B. (2013). *Sosiologi Ekonomi*. Kencana.
- Tsiotsou, R. H., & Wirtz, J. (2015). *The three-stage model of service consumption*.
- Zander, P.-O. (2014). Baudrillard's Theory of Value: A Baby in the Marxist Bath Water? *Rethinking Marxism*, 26(3), 382–397. <https://doi.org/10.1080/08935696.2014.917844>