

**BUNG BESAR DAN DUNIA HIPERREALITAS: REPRESENTASI  
KEKUASAAN DALAM NOVEL *1984* KARYA GEORGE ORWELL****Faruq Hidayat<sup>1\*</sup>, Natanael Ricky Putra<sup>2</sup>, Nurlina Amiruddin<sup>3</sup>,  
Ahmad Nur Hamzah<sup>4</sup>, Retno Ayu Setyoningrum<sup>5</sup>, Dea Fany Hutagalung<sup>6</sup>***Universitas Negeri Malang, Kota Malang, Indonesia<sup>123456</sup>  
E-mail\*: faruq.hidayat.2402118@students.um.ac.id***ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkap bentuk-bentuk simulakrum dan hiperrealitas dalam novel *1984* karya George Orwell melalui perspektif Jean Baudrillard. Penelitian menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan teknik studi dokumen terhadap teks novel. Data dikumpulkan melalui teknik baca-catat, kemudian dianalisis menggunakan empat tahap simulakrum Baudrillard. Hasil penelitian menunjukkan, dalam dunia yang dibangun Orwell, kekuasaan tidak lagi beroperasi semata melalui kekerasan fisik, tetapi melalui citra, tanda, dan representasi yang menggantikan realitas. Konsep *Newspeak*, propaganda Partai, dan penghapusan sejarah menunjukkan tanda-tanda baru diciptakan untuk menutupi kenyataan yang sesungguhnya melalui tahapan simulakrum, yakni refleksi realitas, menutupi realitas, menutupi ketiadaan realitas, serta hiperrealitas atau simulakrum itu sendiri. Sosok Bung Besar menjadi contoh utama simulakrum totalitarian yang keberadaannya tidak pernah dipastikan secara faktual tetapi citranya dihadirkan terus-menerus hingga menjadi lebih nyata daripada kenyataan itu sendiri. Masyarakat hidup dalam hiperrealitas, sejarah palsu dan bahasa manipulatif diyakini sebagai kebenaran mutlak. Dengan demikian, *1984* dapat dibaca sebagai alegori kekuasaan yang beroperasi melalui logika simulasi ketika realitas politik, moral, dan sejarah digantikan oleh representasi yang direkayasa untuk mempertahankan dominasi rezim. Kajian ini menegaskan relevansi teori Baudrillard dalam memahami mekanisme kontrol ideologis dalam fiksi distopia, khususnya melalui permainan tanda dan citra yang membentuk realitas sosial semu.

**Kata Kunci:** 1984; Distopia; Hiperrealitas; Jean Baudrillard; Simulakrum.

**PENDAHULUAN**

Distopia menjadi salah satu genre sastra yang paling efektif dalam mengungkap wajah gelap peradaban manusia. Berbeda dengan utopia yang menggambarkan dunia ideal, distopia justru menghadirkan dunia yang tampak teratur namun sarat penindasan. Distopia menampilkan sistem sosial-politik yang di luar tampak stabil, tetapi di dalamnya menekan kebebasan individu dan menghancurkan kemanusiaan. Pengarang karya distopia menciptakan narasi fiksional yang sering kali memuat unsur satir, sinisme, serta kritik terhadap berbagai persoalan sosial dan politik (Bakhtawar & Fitria, 2020) Melalui distopia, pengarang berusaha memperingatkan pembaca tentang bahaya ekstrem dari kekuasaan, teknologi, atau ideologi ketika kehilangan nilai moral dan kemanusiaan. Oleh sebab itu, karya distopia sering kali berfungsi sebagai cermin kritis terhadap realitas kontemporer yang mengingatkan

bahwa kemajuan tanpa etika dapat berubah menjadi bencana kemanusiaan.

Lebih dari sekadar dunia kalam masa depan, distopia juga menyingkap mekanisme kekuasaan yang tersembunyi di balik sistem sosial modern. Distopia menjadi cermin tajam yang memperlihatkan keadaan masyarakat modern sering kali terperangkap dalam hegemoni tanpa menyadarinya. Distopia lebih menyoroti keadaan yang rusak, hancur, bersifat otoriter, serta terbentuknya pola pikir yang keliru (Putra & Dermawan, 2023). Dalam banyak karya distopia, kekuasaan tidak lagi hanya dijalankan secara militeristik, tetapi melalui kontrol ideologis dan representasional. Manusia dipaksa untuk percaya pada kebenaran tunggal yang dikonstruksi oleh sistem, sementara kenyataan yang berbeda dihapus.

Perkembangan teori posmodern menandai pergeseran cara pandang terhadap realitas. Salah satu tokoh yang menyoroti perubahan tersebut ialah Jean Baudrillard, seorang filsuf asal Prancis yang mengemukakan konsep simulakrum dan hiperrealitas. Baudrillard (1981) menyatakan bahwa manusia modern hidup dalam dunia yang dipenuhi oleh citra, simbol, dan tanda yang tidak lagi merepresentasikan kenyataan sesungguhnya. Dunia modern bukan lagi tempat manusia mengalami realitas, melainkan realitas yang telah dikonstruksi oleh sistem tanda dan citra. Keadaan inilah yang disebut hiperrealitas, sebuah kondisi ketika manusia tidak lagi mampu membedakan mana yang nyata dan mana yang tiruan karena keduanya telah melebur menjadi satu kesatuan ilusi yang tampak lebih nyata daripada kenyataan itu sendiri. Terdapat peleburan antara realitas dan tiruan yang sulit untuk membedakan sesuatu yang nyata dengan yang palsu karena adanya transisi dari sesuatu yang nyata dan imajiner (Kimfiandrini, 2023) Dalam konteks ini, batas antara fakta dan fiksi menjadi kabur karena representasi tidak lagi merefleksikan realitas, melainkan menciptakan realitasnya sendiri.

Konsep hiperrealitas membuka ruang analisis baru dalam kajian sastra, terutama dalam memahami representasi kekuasaan, kekerasan, dan dehumanisasi dalam karya distopia. Dalam dunia yang dibentuk oleh simulakrum, kekuasaan tidak lagi bekerja melalui tindakan fisik semata, melainkan melalui representasi, seperti gambar, slogan, dan narasi yang membentuk kesadaran kolektif masyarakat. Kekerasan hadir dalam bentuk fisik seperti penyiksaan atau perang sekaligus kekerasan simbolik, yakni ketika manusia tunduk pada citra dan sistem tanda yang menciptakan ilusi kebenaran dan kebahagiaan. Dengan kata lain, kekuasaan dalam dunia hiperreal tidak lagi bergantung pada senjata, melainkan pada pengendalian makna. Kekerasan yang direpresentasikan diungkap lebih nyata yang dikendalikan dengan penafsiran (Mujahidien, 2024) Hal inilah yang membuat genre distopia berkelindan erat dengan gagasan hiperrealitas Baudrillard, karena dunia distopia sering kali memperlihatkan masyarakat yang hidup dalam realitas buatan yang dikendalikan oleh simbol, narasi, dan citra yang menggantikan kebenaran sejati.

Baudrillard (1981) mengembangkan empat konsep atau tahap terkait hiperrealitas yang disebut simulakrum. Tahap pertama adalah *a good appearance* (refleksi kenyataan) yang berarti tanda masih mewakili sesuatu yang nyata. Tahap kedua adalah *an evil appearance* (menyembunyikan kenyataan) yang berarti tanda mulai memutarbalikkan kenyataan yang sebenarnya. Tahap ketiga adalah *the order of sorcery* (menyembunyikan ketiadaan realitas) yang berarti tanda berpura-pura menggambarkan sesuatu yang sesungguhnya sudah tidak ada. Terakhir, tahap keempat adalah *the pure simulacrum* (hiperrealitas) yang berarti tanda menjadi lebih nyata daripada kenyataan itu sendiri atau istilahnya tanda sudah tidak mewakili apapun tetapi dipercaya oleh publik (simulakrum). Dalam konteks ini, manusia hidup dalam dunia yang tidak lagi membedakan mana yang nyata dan mana yang sekadar representasi.

Perbedaan utama keempat tahap simulakrum Baudrillard terletak pada semakin jauhnya hubungan antara tanda dan realitas. Dari tahap pertama hingga keempat, tanda bergerak dari sekadar mencerminkan realitas menuju posisi hegemoni yang menciptakan realitas baru sepenuhnya. Artinya, tanda atau simbol tidak lagi menunjuk pada kenyataan di luar dirinya, melainkan menghasilkan makna secara mandiri melalui sistem tanda yang terus berputar di dalam masyarakat. Simulakrum berbeda dari representasi biasa karena representasi masih merujuk pada sesuatu yang nyata, sedangkan simulakrum menciptakan kenyataan semu yang menggantikan kenyataan itu sendiri.

Salah satu karya sastra yang menampilkan fenomena tersebut secara kuat adalah novel *1984* karya George Orwell. Novel ini menggambarkan dunia distopia di bawah rezim totalitarian bernama *Partai*, yang dikendalikan oleh figur simbolik Bung Besar. Masyarakat Oseania hidup dalam pengawasan penuh, setiap ucapan, tindakan, bahkan pikiran diawasi melalui *teleskrin* dan aparat negara. Kebenaran dikontrol oleh lembaga bernama *Ministry of Truth* yang bertugas mengubah sejarah sesuai kepentingan partai. Tokoh utama, Winston Smith, berusaha melawan sistem tersebut, tetapi perjuangannya berakhir tragis ketika ia akhirnya tunduk dan “mencintai” Bung Besar (Orwell, 2025). Novel ini bukan hanya menggambarkan kekerasan politik dan ideologis, tetapi juga menggambarkan bagaimana realitas dapat diciptakan dan dimanipulasi melalui tanda dan bahasa.

Fenomena ini menunjukkan bahwa kekuasaan dalam *1984* bukan hanya represif, melainkan juga simulatif. Bung Besar, sebagai tokoh sentral, tidak pernah muncul secara nyata, tetapi kehadirannya dirasakan oleh seluruh masyarakat. Bung Besar adalah simulakrum kekuasaan, citra tanpa referen yang berfungsi sebagai sumber legitimasi sistem. Masyarakat tidak lagi membutuhkan bukti keberadaannya tetapi memiliki keyakinan kolektif bahwa Bung Besar sejatinya memang ada. Dengan demikian, dunia dalam *1984* merupakan bentuk hiperrealitas politik yang di

dalamnya citra menjadi lebih nyata daripada kenyataan itu sendiri.

Terdapat tiga penelitian terdahulu yang membahas simulakrum dan hiperrealitas. Penelitian (Valverde & González, 2022) menelaah distorsi informasi dalam *1984* dan serial *The Loudest Voice* menggunakan teori *simulacra* Baudrillard dan menemukan bahwa baik rezim otoriter dalam *1984* maupun media kapitalis modern sama-sama menciptakan realitas semu (*false realities*) melalui kontrol informasi. Sementara itu, (Lockhart, 2019) menghubungkan konsep *doublethink* Orwell dengan *precession of simulacra* Baudrillard dan memperlihatkan tahap-tahap simulasi, mulai dari refleksi realitas hingga ketiadaan realitas, yang direproduksi oleh propaganda Bung Besar. Sementara (Boteju, 2020) melalui analisis serial *Black Mirror* juga menegaskan relevansi konsep hiperrealitas Baudrillard dalam menyoroti relasi manusia, yakni teknologi yang mengaburkan batas antara kenyataan dan ilusi. Walau teks yang dikaji berbeda, pendekatannya memperlihatkan kesinambungan teori hiperrealitas untuk membaca dunia distopia modern.

Berdasarkan tinjauan penelitian terdahulu, penelitian ini tidak sekadar menggunakan *1984* sebagai ilustrasi teoretis, tetapi menempatkannya sebagai objek utama untuk mengungkap bagaimana *simulacra* dan *hyperreality* bekerja dalam pembentukan sistem kekuasaan totalitarian yang memanipulasi bahasa, citra, dan kesadaran kolektif. Dengan demikian, kebaruan penelitian ini terletak pada upayanya mengintegrasikan konsep hiperrealitas Baudrillard ke dalam pembacaan tekstual *1984* secara mendalam, bukan sekadar sebagai paralel konseptual, melainkan sebagai instrumen analisis ideologis yang menyingkap mekanisme simulasi kekuasaan yang relevan dengan kondisi digital dan politik informasi masa kini.

#### **METODE PENELITIAN**

Penelitian terhadap novel *1984* karya George Orwell ini menggunakan metode kualitatif dengan desain studi dokumen yang bertujuan untuk menganalisis representasi kekerasan menggunakan konsep Jean Baulliard. Objek dalam penelitian ini adalah tokoh Bung Besar untuk menemukan *a good appearance* (refleksi kenyataan), *An evil appearance* (menyembunyikan kenyataan), *The order of sorcery* (menyembunyikan ketiadaan realitas), dan *The pure simulacrum* (hiperrealitas). Teknik analisis data dilakukan melalui beberapa tahap yakni 1) pengumpulan data berupa narasi dalam novel, 2) reduksi data yakni menyaring bagian yang tidak relevan dengan fokus penelitian, 3) penyajian data yang berarti mengelompokkan hasil temuan berdasarkan empat tahap simulakra, dan 4) penarikan kesimpulan (Miles et al., 2014).

Data dikumpulkan melalui teknik baca-catat dan penandaan kutipan teks yang relevan dalam novel. Prosedur analisis dilakukan dengan membaca secara bergantian dan cermat pada novel, serta mengidentifikasi narasi, dialog, atau adegan yang menunjukkan kekerasan dalam naungan tokoh Bung Besar, seorang tokoh yang memegang kendali negara Oceania. Data yang dikumpulkan kemudian diklasifikasikan ke dalam empat tahap simulakrum.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dalam proses analisis terhadap novel *1984* karya George Orwell, ditemukan bahwa konstruksi realitas yang dibangun di dalamnya menggambarkan penindasan politik dan kontrol ideologis sekaligus menampilkan gejala pergeseran makna sebagaimana dijelaskan dalam teori simulakrum Jean Baudrillard. Melalui serangkaian tanda, slogan, dan citra yang direproduksi oleh Partai dan Bung Besar, realitas dalam novel tersebut hadir sebagai hasil dari sistem representasi yang terus dimanipulasi. Fenomena ini memperlihatkan bagaimana tanda-tanda dalam Oceania bergerak melalui empat tahap simulakrum, mulai dari tanda yang masih merefleksikan kenyataan (*a good appearance*), tanda yang menyelewengkan kenyataan (*an evil appearance*), tanda yang menutupi ketiadaan kenyataan (*the order of sorcery*), hingga tanda yang sepenuhnya terlepas dari kenyataan (*the pure simulacrum*). Dengan memahami keempat tahapan ini, analisis terhadap *1984* menjadi lebih komprehensif karena menunjukkan bagaimana kekuasaan totalitarian memanipulasi representasi, bahasa, dan persepsi hingga menggantikan realitas itu sendiri. Berikut adalah tabel klasifikasi temuan yang disesuaikan dengan empat tahapan Baudrillard.

Tabel 1. Klasifikasi Data

Tahapan Simulakrum	Penjelasan Singkat	Data
<i>A Good Appearance</i> (Refleksi Kenyataan)	Data tidak ditemukan karena tokoh Bung Besar hanya sebatas penggambaran yang tidak konkret atau tidak ditemukan secara nyata eksistensinya.	-
<i>An Evil Appearance</i> (Menyembunyikan Kenyataan)	Tulisan “Bung Besar Mengawasimu” menimbulkan kesan bahwa terdapat sosok nyata yang terus mengamati, padahal yang beroperasi hanyalah sistem ideologis tanpa figur manusia. Dengan demikian, <i>teleskrin</i> menyelewengkan kenyataan pengawasan teknologi menjadi simbol kehadiran personal yang penuh kuasa.	<b>BUNG BESAR MENGAWASIMU</b> , begitulah tulisan yang tercantum di papan baja itu ( <i>teleskrin</i> ). Di dalam flat, suara lembut terdengar tengah membacakan daftar angka-angka yang berkaitan dengan produksi besi campuran. Suara alat ini ( <i>teleskrin</i> namanya) bisa dikecilkan tetapi tidak dapat dimatikan sepenuhnya. (hal. 4)

Suara dari *teleskrin* berfungsi sebagai tanda yang menyelewengkan realitas pengawasan menjadi mitos ideologis tentang kehadiran mutlak kekuasaan, memperlihatkan bagaimana tanda dalam tahap kedua simulakrum mampu menggantikan hubungan manusiawi dengan konstruksi simbolik yang sepenuhnya dikendalikan oleh sistem.

Jika kau membuat gerakan tak terduga, mereka akan meneriaki dari *teleskrin* itu, tetapi keinginannya untuk makan makin menjadi-jadi.

“Smith!” teriak sebuah suara dari teleskrin. **“6079 Smith W. Di dalam sel tangan harus di luar saku!”** (hal. 322)

Propaganda yang dilekatkan pada *teleskrin* menjadikan realitas pengawasan yang mekanis tampak seperti hubungan personal antara penguasa dan rakyat, padahal yang tersisa hanyalah citra kekuasaan tanpa sumber yang nyata.

**“Kalian orang mati,”** kata suara tajam di belakang mereka. **“Tetap berdiri di tempat kalian. Jangan bergerak dari tempat kalian”.** Julia dan Winston melompat terpisah.

“Dari *teleskrin* itu” bisik Julia. (hal. 312-313)

Slogan berikut berperan dalam menutupi realitas bahwa negara tidak “melindungi”, tetapi mengontrol dan menindas, mendistorsi makna pengawasan menjadi simbol moralitas dan keamanan, serta menjadikan pengawasan sebagai hiperrealitas.

**Bung Besar Mengawasi Kalian**  
(hal. 4 & 5)

Penggunaan paradoks berikut ditujukan untuk mendistorsi makna kata dasar (misalnya “perdamaian”, “kebebasan”) agar kehilangan referensi ke realitas eksternal dan hanya diterima sebagai “tanda rezim”.

**Perang adalah Damai, Kebebasan adalah Perbudakan, Kebodohan adalah Kekuatan**  
(hal. 7, 22, & 37)

*The Order of Sorcery*  
(Menyembunyikan  
Ketiadaan Realitas)

Melalui konsep *doublethink* dan bahasa *Newspeak*, Partai berhasil menghapus kontinuitas sejarah serta menghancurkan fondasi kebenaran, menjadikan masa depan yang dibayangkan Winston hanya sebagai ilusi yang dibentuk oleh sistem totalitarian.

Tiba-tiba dia berpikir, untuk siapakah buku harian ini dia tulis? Untuk masa depan, untuk apa-apa yang belum terlahir. Sejenak pikirannya tercurah pada tanggal yang meragukan di halaman itu, lalu ia tersentak saat ingat kata *doublethink*, pikir-ganda, dalam bahasa *Newspeak*. Untuk pertama kalinya, dia menyadari bobot dan keluasan dari apa yang telah dia bubuhkan. **Bagaimana kau bisa berkomunikasi dengan masa depan?** Secara alami mustahil masa depan bisa mirip masa kini,

dan, kalau begitu, masa depan juga tidak akan mau mengindahkannya, atau bisa jadi masa depan sudah berbeda, dan kesulitan yang kini dialaminya akan tidak mengandung arti sama sekali. (hal. 11)

*The Pure Simulacrum*  
(Hiperrealitas)

Citra *Bung Besar* diyakini sebagai objek ideologis yang berdiri secara otonom tanpa referensi ontologis yang berfungsi sebagai konstruksi simbolik yang menciptakan realitas hiperreal.

Pada saat-saat demikian, **kebencian rahasia Winston kepada Bung Besar berubah menjadi pemujaan**, dan Bung Besar seperti melambung tinggi Sang Pengayom tak kenal gentar dan tak kenal kata kalah (hal. 21)

### ***A Good Appearance (Refleksi Kenyataan)***

Tahap pertama, yakni *a good appearance*, merupakan tanda yang masih berfungsi sebagai refleksi langsung dari realitas sesungguhnya. Hubungan antara tanda dan realitas bersifat mimetik sehingga representasi berperan sebagai cerminan kebenaran empiris yang dapat diverifikasi. Tanda belum mengalami distorsi ideologis dan masih memiliki landasan ontologis yang jelas. Maknanya bergantung pada keberadaan realitas yang diwakilinya. Baudrillard (1981) menyebut tahap ini sebagai bentuk representasi yang “sakramental,” karena masih menegaskan kehadiran realitas yang autentik di balik tanda. Dalam konteks sosial, tahap ini menggambarkan situasi ketika sistem simbolik masih berfungsi untuk memperkuat kenyataan, bukan menggantikannya.

Dalam novel *1984*, tahap pertama tidak dapat ditemukan. Penelitian ini berfokus pada tokoh Bung Besar. Bung Besar merupakan sistem yang dibentuk Partai sebagai alat untuk mengontrol manusia. Merujuk pernyataan Baudrillard terkait tanda yang merefleksikan kenyataan, tokoh Bung Besar ini tidak mencerminkan sama sekali terkait refleksi kenyataan. Hal ini dikarenakan tokoh Bung Besar bukanlah tokoh fisik dan memiliki wajah atau dapat ditemukan secara langsung yang hanya dibentuk atas dasar kepentingan Partai. Bung Besar tidak mencerminkan orang karena eksistensinya tidak ada dan hanya sebatas penggambaran yang tidak konkret atau tidak ditemukan secara nyata.

### ***An Evil Appearance (Menyembunyikan Kenyataan)***

Tahap kedua, yakni *an evil appearance*, merupakan tanda yang mengalami perubahan fungsi tanda dari refleksi menjadi distorsi atau penyelewengan (Baudrillard, 1981). Tanda masih berkaitan dengan realitas, tetapi hubungannya telah dimanipulasi untuk melayani kepentingan ideologis, politis, atau estetis. Representasi pada tahap ini menutupi dan menyelewengkan makna aslinya. Baudrillard menggambarannya sebagai tahap kemerosotan moral tanda, di mana simbol berfungsi sebagai topeng yang menutupi struktur kekuasaan. Dengan

demikian, tanda tidak menghapus realitas, tetapi mengubahnya menjadi versi yang telah disesuaikan dengan narasi tertentu. Pada titik ini, kebenaran masih diakui keberadaannya, namun sudah dikendalikan melalui sistem representasi yang manipulatif. Terdapat beberapa kutipan yang merepresentasikan tahap kedua, dimulai dari sebuah benda yang melambangkan Bung Besar hingga slogan Bung Besar.

Data 1

BUNG BESAR MENGAWASIMU, begitulah tulisan yang tercantum di papan baja itu (teleskrin). Di dalam flat, suara lembut terdengar tengah membacakan daftar angka-angka yang berkaitan dengan produksi besi campuran. Suara alat ini (*teleskrin* namanya) bisa dikecilkan tetapi tidak dapat dimatikan sepenuhnya. (hal. 4)

Data 1 mencerminkan tahap kedua simulakrum, “*an evil appearance.*” *Teleskrin* berfungsi sebagai tanda yang masih berkaitan dengan realitas pengawasan yang dijalankan Partai, tetapi hubungan tersebut telah dimanipulasi untuk menampilkan citra kekuasaan yang absolut. Tulisan “Bung Besar Mengawasimu” menimbulkan kesan bahwa terdapat sosok nyata yang terus mengamati, padahal yang beroperasi hanyalah sistem ideologis tanpa figur manusia. Dengan demikian, *teleskrin* menyelewengkan kenyataan pengawasan teknologi menjadi simbol kehadiran personal yang penuh kuasa. Representasi ini mengaburkan batas antara sistem mekanis dan figur penguasa, menjadikan tanda pengawasan seolah berasal dari sosok yang hidup dan hadir secara langsung. Hal ini sejalan dengan Gonzalez (2022) yang menyatakan bahwa *teleskrin* merupakan simbolistik dari keberadaan Bung Besar dan Partai.

Data 2

Jika kau membuat gerakan tak terduga, mereka akan meneriaki dari *teleskrin* itu, tetapi keinginannya untuk makan makin menjadi-jadi.  
“Smith!” teriak sebuah suara dari teleskrin. “6079 Smith W. Di dalam sel tangan harus di luar saku!” (hal. 322)

Data 2 memperlihatkan tahap kedua simulakra dalam bentuk paling ekstrem. *Teleskrin* tidak hanya menyelewengkan kenyataan pengawasan, tetapi juga menggantikan peran penguasa dalam menegur dan mengontrol. Suara yang terdengar dari alat tersebut menciptakan kesan bahwa sistem memiliki kesadaran dan kehendak sendiri, padahal tidak ada subjek manusia yang berbicara. Pengawasan berubah menjadi simulasi interaksi moral, teknologi meniru suara otoritas dan mengatur perilaku warga. Representasi ini menutupi ketiadaan figur penguasa yang sesungguhnya dan memperkuat ilusi bahwa “Bung Besar” hidup di balik setiap layar (Gonzalez, 2022). Dengan demikian, *teleskrin* berfungsi sebagai

tanda yang menyelewengkan realitas pengawasan menjadi mitos ideologis tentang kehadiran mutlak kekuasaan, memperlihatkan bagaimana tanda dalam tahap kedua simulakrum mampu menggantikan hubungan manusiawi dengan konstruksi simbolik yang sepenuhnya dikendalikan oleh sistem.

Data 3

“Kalian orang mati,” kata suara tajam di belakang mereka. “Tetap berdiri di tempat kalian. Jangan bergerak dari tempat kalian”. Julia dan Winston melompat terpisah.

“Dari teleskrin itu” bisik Julia. (hal. 312-313)

Data 3 juga memperlihatkan ciri tahap kedua simulakra, di mana tanda masih berhubungan dengan kenyataan, tetapi maknanya telah diselewengkan. Suara yang keluar dari *teleskrin* menegaskan kehadiran kekuasaan seolah berasal dari subjek hidup, padahal yang berbicara hanyalah mesin. Fungsi pengawasan yang semula bersifat teknis berubah menjadi simbol kehadiran otoritas yang *omnipresent*, sehingga masyarakat mempersepsikan kekuasaan sebagai entitas yang selalu hadir dan mustahil dilawan. *Teleskrin* dengan demikian menutupi fakta bahwa kekuasaan tersebut tidak berakar pada manusia, melainkan pada sistem yang bekerja otomatis (Lockhart, 2009). Propaganda yang dilekatkan pada alat ini menjadikan realitas pengawasan yang mekanis tampak seperti hubungan personal antara penguasa dan rakyat, padahal yang tersisa hanyalah citra kekuasaan tanpa sumber yang nyata.

Data 4

Bung Besar Mengawasi Kalian (hal. 4 & 5)

Data 4 merupakan slogan yang populer di Oceania. Slogan ini berfungsi sebagai alat ideologis dan psikologis dalam sistem totalitarian. Di permukaan, kalimat itu menandakan *perlindungan, pengawasan, dan ketertiban* seolah negara peduli terhadap warganya. Namun, secara laten, slogan ini adalah mekanisme kontrol untuk menanamkan rasa takut dan kepatuhan. Menurut Baudrillard (1981), citra dalam tahap kedua *simulacrum* adalah “*an image that masks and denatures a profound reality.*” Artinya, tanda atau gambar tampak seolah menyampaikan kebenaran, tetapi justru memutarbalikkan realitas agar tetap melanggengkan kekuasaan. Slogan tersebut berperan menutupi realitas bahwa negara tidak “melindungi”, tetapi mengontrol dan menindas, mendistorsi makna pengawasan menjadi simbol moralitas dan keamanan, serta menjadikan pengawasan sebagai hiperrealitas. Sebagaimana ditemukan oleh Genova (2023) dalam kajiannya tentang propaganda partai di negara totaliter, slogan politik bekerja sebagai “*repetitive ideological formulas that saturate public space and act performatively to shape citizens’ consciousness and loyalty.*” Dengan kata lain, slogan tidak sekadar menyampaikan pesan, melainkan membangun kesadaran semu yang menormalisasi

kekuasaan. Literatur tersebut menggambarkan bahwa propaganda totaliter menggunakan citra secara strategis untuk mendominasi pikiran publik serta menunjukkan bahwa slogan tidak netral, tetapi terstruktur dalam logika kekuasaan.

Data 5

Perang adalah Damai, Kebebasan adalah Perbudakan, Kebodohan adalah Kekuatan (hal 7, 22, & 37)

Data 5 lagi-lagi berkaitan dengan slogan populer di Oceania. Slogan ini bukan kebetulan retorik, tetapi sengaja dirancang untuk membingungkan pikiran warga, merusak logika konvensional, dan memaksa penerimaan terhadap realitas yang direkayasa oleh rezim. Dalam kerangka teori Baudrillard, slogan semacam ini termasuk dalam tahap kedua simulakrum, yakni *an evil appearance* atau citra yang menutupi dan mendistorsi realitas karena menyembunyikan relasi realitas-mental masyarakat. Masyarakat tidak melihat bahwa rezim itu menindas, tetapi justru diwajibkan untuk percaya bahwa apapun yang dikatakan rezim adalah “kebenaran” meskipun bertolak belakang dengan pengalaman empiris. Paradoks tersebut mendistorsi makna kata dasar (misalnya “perdamaian”, “kebebasan”) agar kehilangan referensi ke realitas eksternal dan hanya diterima sebagai “tanda rezim”. Selaras dengan pendapat Zahoor (2025) slogan menjadi perluasan kekuasaan yang dipertajam oleh Partai melalui Bung Besar dan *Doublethink*.

### ***The Order of Sorcery (Menyembunyikan Ketiadaan Realitas)***

Tahap ketiga, yakni *the order of sorcery*, menunjukkan kondisi ketika tanda tidak lagi menyelewengkan realitas, melainkan menutupi ketiadaan realitas itu sendiri. Realitas sejati telah hilang, tetapi sistem tanda tetap mempertahankan ilusi bahwa realitas tersebut masih ada. Representasi menjadi alat penyamaran bagi kehampaan makna, menciptakan kesan bahwa kebenaran dan nilai-nilai autentik masih hidup dalam masyarakat, padahal semuanya telah menjadi konstruksi simbolik. Baudrillard (1981) menyebut tahap ini sebagai *the order of sorcery*, karena tanda bekerja seperti sihir yang membuat individu percaya pada sesuatu yang sebenarnya kosong. Hiperrealitas mulai muncul pada fase ini, ketika citra dan simulasi menggantikan hubungan manusia dengan kenyataan konkret. Terdapat satu data yang sangat mencerminkan tahap ketiga, dapat dilihat sebagai berikut.

Data 6

Tiba-tiba dia berpikir, untuk siapakah buku harian ini dia tulis? Untuk masa depan, untuk apa-apa yang belum terlahir. Sejenak pikirannya tercurah pada tanggal yang meragukan di halaman itu, lalu ia tersentak saat ingat kata *doublethink*, pikir-ganda, dalam bahasa Newspeak. Untuk pertama kalinya, dia menyadari bobot dan keluasan dari apa yang telah dia bubuhkan. Bagaimana kau bisa berkomunikasi dengan masa depan? Secara alami

mustahil masa depan bisa mirip masa kini, dan, kalau begitu, masa depan juga tidak akan mau mengindahkannya, atau bisa jadi masa depan sudah berbeda, dan kesulitan yang kini dialaminya akan tidak mengandung arti sama sekali. (hal. 11)

Kutipan data tersebut merepresentasikan tahap ketiga simulakrum menurut Jean Baudrillard, yaitu *the order of sorcery* atau tahap yang menyembunyikan ketiadaan realitas. Pada tahap ini, tanda tidak lagi berfungsi untuk menyelewengkan kenyataan, melainkan untuk menutupi kehampaan realitas itu sendiri (Boteju, 2020). Pertanyaan Winston tentang untuk siapa buku hariannya ditulis dan bagaimana ia dapat berkomunikasi dengan masa depan menggambarkan kesadaran eksistensial atas terputusnya hubungan antara subjek dan dunia objektif. Melalui konsep *doublethink* dan bahasa *Newspeak*, Partai berhasil menghapus kontinuitas sejarah serta menghancurkan fondasi kebenaran, menjadikan masa depan yang dibayangkan Winston hanya sebagai ilusi yang dibentuk oleh sistem totalitarian. Dengan demikian, tindakan menulis dalam kutipan tersebut bukan merupakan bentuk komunikasi yang autentik, melainkan simulasi makna yang menutupi kekosongan referensial akibat hilangnya realitas. Buku harian yang ditulis Winston berfungsi sebagai *simulacrum* dari perlawanan, sebab teks tersebut menampilkan citra kebenaran dan harapan semu, sementara makna yang menopangnya telah hilang dalam tatanan hiperrealitas yang dikonstruksi oleh kekuasaan Bung Besar.

#### ***The Pure Simulacrum (Hiperrealitas)***

Tahap keempat, *the pure simulacrum*, merupakan bentuk paling ekstrem dari simulasi, di mana tanda sepenuhnya terlepas dari realitas dan menciptakan dunianya sendiri. Pada tahap ini, tanda menjadi realitas itu sendiri. Baudrillard (1981) menyebut kondisi ini sebagai *pure simulacrum*, yaitu situasi ketika model simulasi mendahului dan menentukan kenyataan, sehingga batas antara yang nyata dan yang semu sepenuhnya lenyap. Realitas digantikan oleh jaringan simbol yang otonom dan manusia hidup dalam hiperrealitas yang dibentuk oleh sistem representasi tanpa referensi eksternal. Dari sini, individu yang terjebak di dalamnya tidak akan bisa membedakan mana yang benar dan salah. Dalam tatanan ini, kebenaran bukan lagi persoalan fakta, melainkan hasil produksi simbolik yang diatur oleh kekuasaan dan media. Satu data berikut merepresentasikan simulakrum secara mendalam.

#### Data 7

Pada saat-saat demikian, kebencian rahasia Winston kepada Bung Besar berubah menjadi pemujaan, dan Bung Besar seperti melambung tinggi Sang Pengayom tak kenal gentar dan tak kenal kata kalah (hal. 21)

Kutipan data 7 tersebut mencerminkan tahapan keempat dalam simulakrum Baudrillard. Pada tahap ini, tanda atau citra telah sepenuhnya terlepas dari realitas.

Tanda tersebut tidak lagi merepresentasikan, menyelewengkan, ataupun menutupi ketiadaan realitas, tetapi justru menjadi realitas itu sendiri. Citra *Bung Besar* dalam konteks ini bukan lagi penanda bagi sosok manusia yang nyata, melainkan objek ideologis yang berdiri secara otonom tanpa referensi ontologis. Citra tersebut berfungsi sebagai konstruksi simbolik yang menciptakan realitas hiperreal, di mana kebenaran, kekuasaan, dan emosi publik berputar di sekitar sistem tanda yang diciptakan Partai (Lockhart, 2009). Dalam kondisi ini, Bung Besar hadir sebagai pemimpin yang sebagai entitas semiotik yang memperoleh kekuatan melalui pengulangan citra, slogan, dan ritual kolektif. Pemujaan Winston terhadap figur tersebut menandai lenyapnya batas antara kepercayaan dan ilusi. Masyarakat tidak lagi mencintai manusia, melainkan menundukkan diri kepada representasi yang telah menggantikan manusia itu sendiri, yakni Bung Besar. Dengan demikian, kutipan ini memperlihatkan bagaimana propaganda totalitarian dalam *1984* menciptakan hiperrealitas politik, di mana citra kekuasaan menjadi benda simbolik yang tidak memiliki asal-usul nyata, tetapi justru menjadi pusat makna baru yang sepenuhnya otonom dari realitas.

#### **SIMPULAN**

Berdasarkan paparan mengenai hasil dan temuan tentang representasi kekuasaan Bung Besar, temuan paling menonjol dan dominan yakni tahap kedua yang disebut *an evil appearance* (tahap ketika tanda masih berkaitan dengan realitas, tetapi telah dimanipulasi untuk menyelewengkan maknanya). Dalam konteks novel, realitas pengawasan dan kontrol sosial memang benar-benar ada, namun citra *Bung Besar* serta fungsi *teleskrin* menjadikannya tampak sebagai kekuasaan personal yang maha hadir dan tak tergoyahkan. Artinya, kekuasaan yang sesungguhnya dijalankan oleh sistem totalitarian tanpa wajah disamarkan melalui representasi simbolik yang seolah berasal dari sosok manusia. Tanda-tanda seperti slogan “BUNG BESAR MENGAWASIMU” dan suara dari *teleskrin* berperan sebagai alat ideologis yang mengaburkan kebenaran, menutupi struktur kekuasaan yang tidak berwujud dengan citra pengawasan yang menipu dan menakutkan. Representasi kekuasaan yang semu namun terasa nyata itulah yang menegaskan posisi *1984* sebagai model naratif dari tahap kedua simulakrum Baudrillard.

#### **DAFTAR RUJUKAN**

- Bakthawar, P., & Fitria, S. (2020). Narasi Distopia Terhadap Sejarah dalam Trilogi Divergent Karya Veronica Roth. *EUFONI: Journal of Language, Literary, and Cultural Studies*, 4(2), 150–157. <https://doi.org/10.32493/efn.v4i2.9409>.
- Baudrillard, J. (1981). *Simulacra and Simulation*. The University of Michigan Press.
- Boteju, P. L. D. (2020). Narrating Illusions: A Critical Analysis of The Hyperrealities Constructed Within the Narratives of the &lt;em>Black Mirror&lt;/em> Series. *Kalyani: Journal of the University of Kelaniya*, 34(2), 91. <https://doi.org/10.4038/kalyani.v34i2.54>.

- Genova, D. (2023). "Our Best Four for Five." *Półrocznik Językoznawczy Tertium*, 7(2), 1–20. <https://doi.org/10.7592/Tertium.2022.7.2.228>.
- George Orwell. (2025). *1984*. Immortal Publishing.
- Kimfiandrini, L. , & A. A. (2023). Simulakra dalam Novel Kidung Anjampiani Karya Bre Redana (Perspektif Jean Baudrillard). *Jurnal Sapala*, 10, 46–55.
- Lockhart1, C. (2019). *Simulacrum and Doublethink Baudrillard, Orwell and The Image*.
- Miles, M., Huberman, M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. Arizona State University.
- Mujahidien, W. A. M. S. , & S. S. Y. (2024). Makna Tanda dalam Novel Kita Pergi Hari Ini Karya Ziggy Zezsyazeoviennazabrizkie (Kajian Hiperrealitas Jean Baudrillard). *Jurnal Sapala*, 11(1), 46–56.
- Putra, N. R., & Dermawan, T. (2023). Distopia dalam Novel Terjemahan The Long Walk Karya Stephen King (Kajian Psikologi Abnormal Davison). *ATAVISME*, 26(2), 102–116. <https://doi.org/10.24257/atavisme.v26i2.881.102-116>.
- Valverde, B., & Valverde González, A. (2022). Reality as a Palimpsest: Information Disorder Practices in George Orwell's 1984 and The Loudest Voice. *Anglica. An International Journal of English Studies*, 31/1, 69–84. <https://doi.org/10.7311/0860-5734.31.1.04>.
- Zahoor, M. , N. R. , & F. S. (2025). An Exploration of The Double Think Theory in Modern Society by George Orwell Novel 1984. *Al-Aasar*, 2(1), 726–732.