

4-30-2021

Bencana Kabut Asap Sebagai Dampak Budaya Konsumsi dalam Cerpen “Yang Datang dari Negeri Asap”

Dessy Wahyuni

Universitas Gadjah Mada, dewahyuni77@gmail.com

Follow this and additional works at: <https://scholarhub.ui.ac.id/paradigma>



Part of the [Archaeological Anthropology Commons](#), [Art and Design Commons](#), [Fine Arts Commons](#), [History Commons](#), [Library and Information Science Commons](#), [Linguistics Commons](#), and the [Philosophy Commons](#)

Recommended Citation

Wahyuni, Dessy. 2021. Bencana Kabut Asap Sebagai Dampak Budaya Konsumsi dalam Cerpen “Yang Datang dari Negeri Asap”. *Paradigma: Jurnal Kajian Budaya* 11, no. 1 (April). 10.17510/paradigma.v11i1.371.

This Article is brought to you for free and open access by the Faculty of Humanities at UI Scholars Hub. It has been accepted for inclusion in *Paradigma: Jurnal Kajian Budaya* by an authorized editor of UI Scholars Hub.

BENCANA KABUT ASAP SEBAGAI DAMPAK BUDAYA KONSUMSI DALAM CERPEN “YANG DATANG DARI NEGERI ASAP”

Dessy Wahyuni

Universitas Gadjah Mada; dewahyuni77@gmail.com

DOI: 10.17510/paradigma.v11i1.371

ABSTRACT

Literature, as a work containing facts and fiction, can obscure the conventions of realities and create new realities so that there are no visible boundaries between the real thing and the unreal thing. Fact and fiction coincide and simulate to form hyperreality. In the short story “*Yang Datang dari Negeri Asap (Who Comes from the Smoky Country)*” by Hary B. Kori’un, the existence of facts and fiction overlap each other. The author created the country of smoke as a fictitious world due to his contemplation on the consumption culture, which is a phenomenon in people’s lives and relates it to the haze disaster that keeps going to occur every year. The researcher sorts out facts and fiction that are interconnected in the short story to explore the creation of hyperreality using the perspective of Jean Baudrillard. As a result, the researcher found a consumption culture in the community, especially plantation entrepreneurs. The presence of a new world in a short story is a reproduction of the value of a sign or symbol that simulates as if there was a poverty scenario created by globalization through a variety of industrial distribution media to extract all potentials to benefit an established industry. Finally, consumption culture causes all aspects of life to be a commodity object because the needs that arise will always exceed the production of goods.

KEYWORDS

Reality; hyperreality; Baudrillard; haze; Riau.

ABSTRAK

Sastra, sebagai karya yang berisi fakta dan fiksi, dapat mengaburkan konvensi mengenai realitas dan menciptakan realitas baru sehingga tidak terlihat batasan antara hal yang nyata dan tidak nyata. Fakta dan fiksi berhimpitan bersimulasi membentuk hiperrealitas. Dalam cerpen “*Yang Datang dari Negeri Asap*” karya Hary B. Kori’un, kehadiran fakta dan fiksi bertumpang tindih. Negeri asap diciptakan oleh pengarang sebagai dunia rekaan yang merupakan hasil perenungannya mengenai budaya konsumsi yang menjadi fenomena dalam kehidupan masyarakat dan mengaitkannya dengan bencana kabut asap yang terus berulang setiap tahun. Peneliti ini memilah fakta dan fiksi yang berkelindan dalam cerpen itu untuk menelusuri ciptaan hiperrealitas dengan menggunakan perspektif

Jean Baudrillard. Hasilnya, peneliti ini menemukan budaya konsumsi pada masyarakat, terutama para pengusaha perkebunan. Kehadiran dunia baru dalam cerpen adalah reproduksi dari nilai tanda atau simbol yang bersimulasi seolah ada skenario pemiskinan yang diciptakan oleh globalisasi melalui beragam media sebaran industri untuk mengeruk segala potensi demi menguntungkan industri yang mapan. Pada akhirnya, budaya konsumsi menjadikan segala aspek kehidupan sebagai objek komoditas karena kebutuhan yang muncul akan selalu melampaui produksi barang.

KATA KUNCI

Realitas; hiperrealitas; Jean Baudrillard; kabut asap; Riau.

1. PENDAHULUAN

Dewasa ini, dunia fiktif dan dunia faktual kerap menjadi satu kesatuan tanpa memperlihatkan batasan yang jelas. Ketiadaan batasan yang jelas antara kedua dunia itu menjadi tanda kehadiran sastra pascamodernis (Anwar 2015). Dalam hal ini, posisi realitas nyata dan tidak nyata menjadi tidak jelas. Wacana nonfiksi melahirkan realitas fiksi dan, sebaliknya, realitas fiksi menjelma sebagai wacana nonfiksi. Sastra pascamodernis menawarkan irealisme sebagai sebuah realisme baru. Artinya, pembaca ditawarkan sebuah sistem keyakinan yang lahir dari sesuatu yang mustahil. Sastra pascamodernis lahir sebagai asumsi realitas baru yang lebih luas sebagai fase baru dalam realisme yang hanya dapat dipahami dengan pendekatan parafisik yang menjembatani hubungan antara dunia fisik dan metafisik karena dunia parafisik merupakan sebuah realitas yang merangkum mimpi, fantasi, halusinasi, dan ilusi (Anwar 2015).

Hidayat (2019) mencatat bahwa Jean Baudrillard, seorang sosiolog yang berasal dari Prancis, berkata, "*All that is real becomes simulation*" (semua yang nyata kini menjadi simulasi). Ungkapan itu merupakan cara penggambaran realitas kebudayaan belakangan ini. Hidayat (2019) berpendapat bahwa kebudayaan saat ini merupakan representasi dari dunia simulasi, yakni dunia yang terbentuk dari hubungan tanda dan kode secara acak, tanpa referensi dengan relasi yang lugas. Fakta yang dilambungkan dengan tanda yang nyata terwujud melalui proses produksi, sedangkan citra sebagai lambang dari tanda yang semu terwujud melalui proses reproduksi. Reproduksi menyebabkan realitas yang direproduksi tampak lebih nyata daripada kenyataan yang sebenarnya.

Perkembangan teknologi telah membawa fantasi manusia melampaui batas yang ada, menciptakan ruang baru, hingga melahirkan realitas virtual yang melewati manipulasi citra visual sehingga langkah manusia melampaui dunia nyata menuju dunia fantasi yang membuat dunia maya seakan nyata. Dalam tulisannya, Astuti (2015) membahas fenomena realitas virtual yang digabungkan dengan realitas nyata melalui peninjauan komunikasi virtual pada media sosial di dunia maya dengan menggunakan teori simulasi dan hiperrealitas Jean Baudrillard. Ia menyimpulkan bahwa terdapat semacam virus yang tidak terdeteksi pada digitalisasi yang dapat menghancurkan manusia secara perlahan di balik kebebasan dan kenyamanan semu. Untuk mengantisipasi kehancuran itu, Astuti (2015) mengingatkan pentingnya menjaga keseimbangan komunikasi antara dunia nyata dan virtual. Sementara itu, Kaneva (2018) menyebutkan bahwa fungsi simulasi Baudrillard tidak hanya sebagai model komunikasi, tetapi sebagai kontrol sosial atas transformasi budayayang terjadi di tengah masyarakat. Baudrillard dengan pemikirannya telah mengingatkan bahwa fenomena budaya yang muncul belakangan ini adalah ketertarikan akan pencitraan yang semu.

Fenomena yang sama juga tampak pada penelitian Syahrial (2017) yang melihat kalangan muda mengidolakan tokoh virtual. Dengan menggunakan teori hiperrealitas Baudrillard, ia meneliti para responden

yang mengidolakan tokoh virtual, karakter yang tidak nyata. Dalam kenyataannya, tokoh virtual yang diidolakan itu pun, sebagai model, merasakan kesulitan untuk memerankan karakter mereka karena harus menyesuaikan diri dengan tokoh yang dianimasi. Artinya, untuk menutupi sebuah pencitraan, harus tercipta pencitraan lain. Cara itu telah dibuktikan oleh Fathorrahman (2017) dalam penelitiannya mengenai tipologi politik pencitraan pada novel *Negeri di Ujung Tanduk* karya Tere Liye. Ia menyimpulkan bahwa tipologi politik pencitraan dalam karya sastra tidak hanya berfokus pada pencitraan realitas, tetapi dapat melewati realitas yang sesungguhnya, yang dikenal dengan istilah hiperrealitas, dengan referensi yang sulit terlacak dalam dunia nyata. Selain itu, Wanodya, Pujiati, dan Astutiningsih (2015) menyatakan bahwa teknologi telah mengaburkan realitas dan membawa manusia menuju realitas buatan. Dari hasil analisis mengenai hiperrealitas dalam novel *Free to Fall*, mereka menyebutkan bahwa orang Amerika menggunakan teknologi untuk menciptakan surga agar mendapatkan kebahagiaan. Pada kasus lain, Richardson (2019), melalui studi kasus pidato politis dan akun media Brexit dan kepresidenan "America First" dari Donald Trump, mengungkapkan bahwa hiperrealitas menyediakan logika untuk menguraikan kode imajiner sosiospasial kedaulatan masyarakat. Di samping itu, Leather and Gibson (2019) menyebutkan bahwa konsep hiperrealitas memfasilitasi pemahaman konsumerisme dan sifat kehidupan sosial kontemporer yang dimediasi dengan tidak memisahkan representasi dari pengalaman.

Baudrillard yang memilih kebudayaan sebagai ranah penelitiannya menyatakan bahwa telah terjadi pergeseran dan transformasi struktur masyarakat yang dikenal dengan istilah simulasi dan hiperrealitas. Dalam dunia hiperrealitas, segala bentuk fiksi, imajinasi, fantasi, ataupun halusinasi terwujud secara konkret (Anwar 2015). Pada era ini, manusia bukan lagi subjek pengontrol objek. Dengan keinginan besar untuk mengonsumsi, tanpa disadari sistem objeklah yang mengontrol manusia. Maka, budaya konsumsi tidak dapat dielakkan. Dalam membaca realitas yang diusung oleh konsumsi dan reproduksi ini, nilai tanda (*sign value*) atau nilai simbol (*symbolic value*) menjadi prinsip yang utama. Berbagai produk sebagai sistem objek menjadi media pembentukan kepribadian, citra, status sosial, dan gaya hidup yang pada akhirnya menjadi tonggak konstruksi dunia realitas yang semu (Hidayat 2019).

Fenomena kebudayaan yang berkembang dalam masyarakat terlihat dalam karya sastra. Konsumerisme yang terbentuk pada masyarakat tersimulasi dalam dunia hiperrealitas yang digambarkan Baudrillard dan terlihat pula dalam cerpen yang berjudul "Yang Datang dari Negeri Asap" (YDNA) karya Hary B. Kori'un (HBK). Pengarang menghadirkan sebuah dunia rekaan yang di dalamnya berbaur nilai tanda atau simbol. Dalam cerpen itu tampak dunia hiperrealitas yang menggambarkan gaya hidup masyarakat yang tidak mengutamakan kegunaan dan manfaat dalam mengonsumsi sesuatu. Demi prestise, melalui kehidupan yang mewah, masyarakat (tertentu) mengupayakan apa saja agar meraih keuntungan besar. Mereka menebangi dan membakar hutan untuk mendapatkan lahan tanpa mengindahkan dampaknya pada kehidupan masyarakat lain.

Dalam cerpen tersebut, pengarang melukiskan sebuah dunia lain berupa negeri yang dipenuhi asap. Pengarang berkisah bahwa orang di negeri itu membutuhkan asap dalam keseharian untuk hidup. Asap adalah nutrisi bagi mereka. Dalam cerpen, pengarang juga menuliskan bahwa banyak pengusaha perkebunan yang membuka lahan dengan menebang hutan dan membakarnya. Di akhir cerpen, tertulis bahwa pengarang tinggal di Pekanbaru, ibu kota Provinsi Riau. Cerpen yang diterbitkan di *Media Indonesia* pada 20 April 2014 itu mengingatkan peneliti ini akan peristiwa kabut asap yang terjadi setiap tahun di Provinsi Riau. Dengan demikian, peneliti ini menduga bahwa negeri asap adalah dunia rekaan yang diciptakan pengarang sebagai bentuk imajinasi ataupun fantasi pengarang. Persoalan kabut asap yang terus berulang sejak 1997 membuatnya berfantasi bahwa memang ada manusia yang sangat membutuhkan asap dalam kehidupan. Peneliti berasumsi bahwa pengarang cerpen membangun sebuah hiperrealitas akibat maraknya budaya

konsumsi yang pada akhirnya menimbulkan bencana kabut asap setiap kemarau tiba. Dalam negeri asap ciptaannya berkelindan berbagai fiksi dan nonfiksi. Oleh sebab itu, peneliti ini tertarik untuk mencari tahu realitas nyata dan tidak nyata yang terdapat dalam cerpen YDNA.

Untuk memahami realitas parafisik ini, Baudrillard menawarkan solusi imajiner (*imaginary solution*), yakni proses mengubah hal yang nonempiris, tidak mengobjek, atau tidak objektif, dengan mekanisme simulasi menjadi fakta (Piliang 2004). Karya sastra sebagai media yang menghancurkan konvensi realitas dan memulai sebuah persoalan realitas baru menyimpan misteri mengenai realitas yang benar-benar nyata dan tidak.

Untuk menjawab misteri itu, peneliti ini merumuskan beberapa pertanyaan penelitian : (1) bagaimana fakta dan citra bersimulasi membentuk hiperrealitas dalam “Yang Datang dari Negeri Asap”?; (2) Apa bentuk budaya konsumsi yang terdapat dalam “Yang Datang dari Negeri Asap”?; dan (3) Bagaimana budaya konsumsi dapat berakibat bencana kabut asap dalam “Yang Datang dari Negeri Asap”?

Cerpen YDNA pernah dibahas oleh peneliti ini dalam tulisan yang berjudul “Kabut Asap yang Menggelisahkan dalam Cerpen ‘Yang Datang dari Negeri Asap’”. Dalam tulisan itu dibahas kritik sosial yang sekaligus peran sastra ataupun sastrawan dalam menyikapi pergumulan kehidupan masyarakat (Wahyuni 2014). Akan tetapi, berbeda dengan penelitian terdahulu, pada penelitiannya, peneliti ini melacak fakta dan citra bersimulasi membentuk hiperrealitas dalam cerpen YDNA, untuk mengetahui realitas yang diusung oleh konsumsi dan reproduksi pada fenomena kebudayaan masyarakat yang digambarkan oleh pengarang. Dengan demikian, peneliti ini dapat mengetahui budaya konsumsi yang mengakibatkan bencana kabut asap dalam cerpen YDNA. Nilai tanda atau simbol itu ditelaah dengan pendekatan semiotik sebab tanda dan simbol hanya akan memiliki nilai jika dimaknai oleh manusia (Hoed 2014). Sementara itu, untuk mengetahui fakta dan citra yang bersimulasi membentuk hiperrealitas yang dilukiskan pengarang dalam cerpen YDNA peneliti ini merujuk pada pemikiran Jean Baudrillard mengenai hiperrealitas yang menggunakan pendekatan parafisik.

2. HASIL PENELITIAN

2.1 Ikhtisar Cerpen “Yang Datang dari Negeri Asap”

“Yang Datang dari Negeri Asap” adalah sebuah karya Hary B. Kori’un, sastrawan yang bermastautin di Pekanbaru, Riau. Cerpen ini diterbitkan di *Media Indonesia* pada 20 April 2014. Dalam cerpen itu, pengarang mengisahkan sebuah negeri yang dipenuhi oleh asap. Orang yang berada di negeri asap hidup kekal dan tidak pernah beranjak tua. Mereka mengenal kelahiran, tetapi tidak mengenal kematian. Akan tetapi, populasinya tidak pernah berkurang ataupun bertambah. Semua wanita yang hidup di negeri asap itu memiliki wajah dan penampilan yang serupa, berwajah pucat, berpakaian seksi, berponi, dan berkawat gigi warna-warni.

Di negeri asap, mereka tidak mengenal matahari dan bulan. Negeri itu tandus, tidak ada hewan dan tumbuhan, dan mengalami kemarau sepanjang waktu. Akan tetapi, mereka hidup tenteram dan damai. Manusia yang menetap di negeri asap itu sangat bergantung pada asap untuk kelangsungan hidup mereka. Asap adalah nutrisi bagi tubuh mereka. Dengan kantung airnya, mereka hanya minum sekali setahun atau lebih. Di negeri itu, mereka membuat gudang sebagai cadangan penyimpanan asap. Mereka mengembangkan teknologi agar udara tetap stabil sehingga tidak ada angin yang menerbangkan asap. Jika asap menipis karena musim hujan di bumi, mereka akan memanfaatkan cadangan asap di dalam gudang.

Namun, semenjak penyelenggaraan pemilihan pemimpin di negeri asap, kehidupan mereka berubah. Negeri yang semula tenteram dan damai dipenuhi kerakusan dan ketamakan serta hasrat yang menggebu

untuk menjadi penguasa. Jika sebelumnya manusia di negeri asap merasa cukup dengan asap yang berasal dari musim kemarau di bumi, setelah pemilihan pemimpin itu, mereka ingin asap yang lebih banyak lagi. Setiap kemarau tiba, sawah-sawah mengeras dan jalanan penuh debu. Banyak pengusaha memanfaatkan kemarau dengan membuka lahan, menebang hutan, lalu membakarnya. Akibatnya, banyak asap yang muncul, terutama bila ada gambut yang terbakar. Asap akibat bara di bawah gambut pada musim kemarau di bumi, dimanfaatkan oleh manusia di negeri asap. Semula, manusia di negeri asap merasa berkecukupan dengan asap hasil pembakaran hutan dan lahan yang rutin terjadi setiap kemarau di bumi, tetapi setelah pemilihan pemimpin di negeri itu, manusia di negeri asap membakar semua yang mudah dibakar di bumi agar dapat menghasilkan asap yang lebih banyak. Semua itu dilakukan semata-mata untuk memperlihatkan kekuasaan dan kerakusan mereka.

Dalam cerpen YDNA, pengarang menggambarkan seorang gadis dari negeri asap yang bertandang ke bumi. Dari berbagai peristiwa yang digambarkan pengarang, terungkap bahwa gadis itu dikirim ke bumi untuk melakukan operasi intelijen, membakar semua yang mudah dibakar agar menghasilkan asap guna kehidupan di negeri asap. Orang di negeri asap ingin terus mendapatkan asap dengan cara yang rakus. Mereka berupaya menguasai berbagai sektor hanya agar mendapatkan asap yang lebih banyak lagi. Mereka akan menghabiskan apa saja yang menghalangi niat mereka untuk mendapatkan asap.

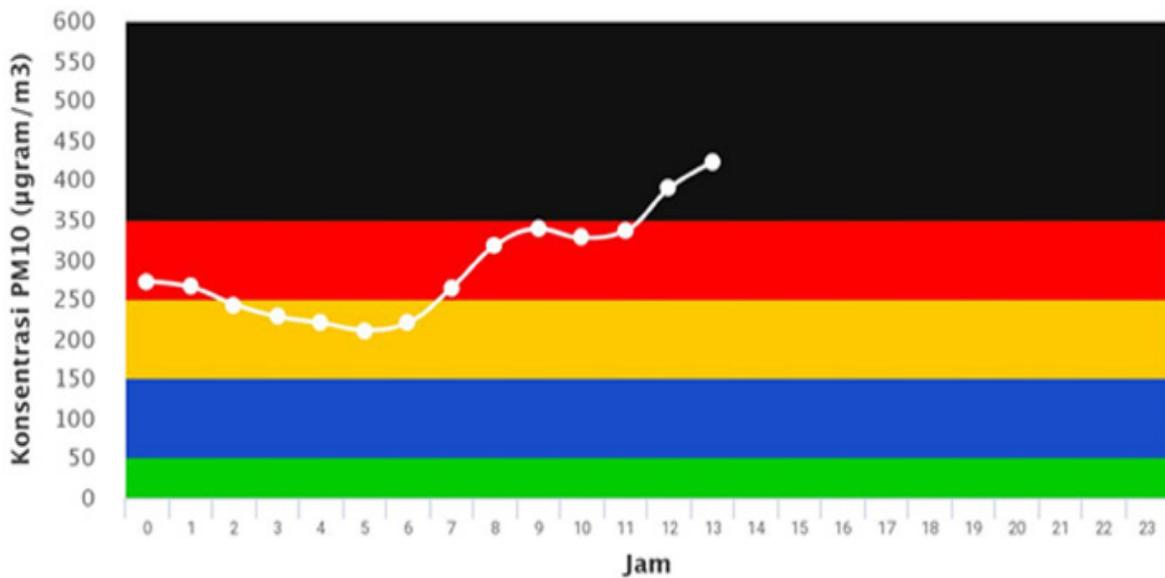
2.2 Kabut Asap di Provinsi Riau

Kabut asap, yang dikenal juga dengan istilah *jerebu* atau *jerubu*, merupakan uap api hasil pembakaran hutan dan rimba yang merebak ke segenap penjuru dan mengakibatkan sesak napas dan jarak pandang terbatas (Gergaji 2014; Wahyuni 2014). Kabut asap sisa pembakaran hutan yang berada di udara itu mengandung partikel padat atau cair yang dikenal dengan istilah PM-10 (*particulate matter*). Sementara itu, partikel dengan ukuran besar dan cukup gelap terlihat sebagai jelaga atau asap.

Keberadaan kabut asap tersebut mengakibatkan kualitas udara memburuk yang berpengaruh pada kesehatan. Meskipun merupakan partikel yang sangat kecil, PM-10 sangat berbahaya karena mampu mencapai daerah yang sangat dalam pada saluran pernapasan. Paparan PM-10 dapat mengancam kesehatan paru-paru sehingga menyebabkan penyakit sesak napas (asma), batuk, bahkan kanker paru-paru. Tidak hanya itu, paparan PM-10 juga dapat menimbulkan iritasi mata dan kulit.

Telah banyak penelitian yang menyebutkan bahwa kabut asap tersebut merupakan dampak dari pembakaran hutan dan lahan pada banyak titik, baik oleh penduduk, individu, maupun pengusaha perkebunan. Pembakaran kerap dilakukan untuk mendapatkan lahan yang bersih, mudah digarap, bebas penyakit dan hama, serta mendapatkan abu yang kaya akan mineral (Infodatin 2015). Aktivitas itu terus berulang setiap tahun sejak 1997 hingga penelitian ini dilakukan (2019).

Riau merupakan salah satu provinsi yang terkena bencana kabut asap. Kualitas udara pada hampir seluruh wilayah di Provinsi Riau memburuk. Udara bersih sudah tidak ditemukan lagi. Kebakaran hutan dan lahan yang sangat luas menyebabkan tingkat pencemaran udara di Riau tinggi. Jumlah titik api yang besar menyebabkan kabut asap semakin pekat. Kualitas udara di Provinsi Riau dan beberapa wilayah di sekitarnya sudah masuk ke dalam kategori berbahaya sebab ISPU yang tersebar menyebutkan rata-rata angka pencemaran udara 300—500 psi, seperti yang terlihat pada gambar berikut.



Gambar 1. Konsentrasi PM-10 di Pekanbaru, Riau, 19 September 2019.
(Sumber: Badan Meteorologi Klimatologi dan Geofosika (BMKG) 2019)

Kualitas udara di wilayah Riau sudah berada pada tingkat berbahaya. Keadaan itu menyebabkan beberapa warga yang dianggap rentan terkena ispa, yaitu anak-anak, manula, bayi, dan ibu hamil harus dievakuasi ke daerah yang masih memiliki udara bersih. Selain berdampak pada kesehatan, jika tidak segera ditanggulangi, kabut asap yang kian menebal secara perlahan akan membunuh semua sektor, seperti perhubungan, pendidikan, dan lingkungan. Berbagai penerbangan dari dan ke Provinsi Riau terganggu karena jarak pandang yang sangat terbatas, kesempatan belajar bagi para pelajar terenggut karena sekolah diliburkan, flora dan fauna perlahan punah, serta wabah penyakit merajalela. Dengan kata lain, segala sektor kehidupan menjadi tidak stabil.

Dengan persoalan lingkungan hidup yang cukup kompleks, menurut catatan Indriani (2019), Riau mengalami penurunan jumlah penduduk yang bergantung pada hutan dan gambut karena ketimpangan penguasaan dan akses kelola hutan dan lahan antara masyarakat dan beberapa industri raksasa. Keadaan itu telah dirasakan oleh masyarakat Riau sejak masuknya PT Caltex pada 1970-an. Telah terjadi pengerukan sumber daya minyak dan gas bumi sebagai bentuk eksploitasi sumber daya alam (SDA) yang beralih investasi pada industri perkebunan dan kehutanan. Ketika terjadi penurunan ekspor minyak mentah, eksploitasi SDA beralih kepada industri kehutanan dan perkebunan. Hutan perlahan berubah menjadi lahan komoditas monokultur pada 1980-an. Perizinan yang beralih investasi menuju kesejahteraan menjadi titik pangkal bencana ekologis di Provinsi Riau: bencana kabut asap (Indriani 2019).

Pembakaran hutan dan lahan tersebut tidak hanya berdampak pada masyarakat Riau, tetapi meluas hingga ke Sumatra Barat, Jambi, Sumatra Utara, bahkan ke negara tetangga, seperti Singapura dan Malaysia. Kabut asap yang telah mengganggu banyak sektor kehidupantelah dikaji oleh banyak peneliti, baik peneliti dalam negeri maupun luar negeri.

Sitanggang, Asti, dan Agmalario (2018) telah menganalisis persebaran kabut asap di Pekanbaru, Jambi, dan Palembang. Sitanggang, Pertiwi, dan Agmalario (2018) memverifikasi lokasi persebaran kabut dan kebakaran lahan gambut di Provinsi Riau menggunakan Landsat 8 dan menemukan 58 titik kabut yang terletak pada ketinggian dan tekanan berbahaya bagi kesehatan manusia. Hunawan (2016) menyatakan bahwa pembakaran hutan dan lahan yang terjadi lebih banyak dilakukan oleh pengusaha perkebunan

dibandingkan masyarakat. Dalam penelitiannya, disorot penerapan hukum yang lemah dengan prosedur yang panjang sehingga banyak perusahaan yang mengambil jalan pintas dengan melakukan pembakaran untuk membersihkan lahan. Suyanto, dkk. (2004) menganalisis penginderaan jauh, pemetaan partisipatif, wawancara sosial ekonomi, dan informasi *hotspot* dalam sistem informasi geografis. Hasilnya menunjukkan bahwa ternyata api telah mengubah lanskap menjadi lahan untuk perkebunan kelapa sawit dan kayu serta pengembangan permukiman transmigrasi.

Sementara itu, Gellert (1998) menyatakan bahwa terdapat keterkaitan antara kebakaran dan krisis moneter. Kedua krisis itu merupakan dampak ekonomi politik tertentu dari pembangunan berbasis sumber daya alam di Indonesia selama tiga dekade. Kebakaran adalah hasil dari pembukaan Indonesia untuk eksploitasi dan ekspor kayu. Gellert (1998) membagi argumennya menjadi empat bagian: (1) peninjauan sejarah interaksi antara penyebab alami dan antropogenik dari kebakaran hebat di Kalimantan Timur; (2) ringkasan data yang tersedia tentang kebakaran 1997–1998; (3) sejarah pembangunan kayu dan kehutanan dari penebangan pohon hingga perkebunan industri dan perkebunan tanaman pertanian; dan (4) politik dan akuntabilitas yang menggagalkan pengembangan alternatif. Kemudian, Aiken (2004) mengemukakan bahwa pembangunan rezim Orde Baru Indonesia kurang memperhatikan pengelolaan hutan, termasuk kebutuhan untuk mendeteksi, mengendalikan, dan menekan kebakaran yang tidak diinginkan. Nguitragool (2011) membahas kerja sama ASEAN dalam hal polusi kabut lintas batas. Menurutnya, perjanjian ASEAN mengenai kabut asap tahun 2002 menunjukkan upaya untuk berangkat dari berbagai elemen tertentu dalam budaya kelembagaan. Namun, upaya itu terhalang oleh batasan normatif tertentu, kebiasaan organisasi, dan politik dalam negeri. Nguitragool (2011) menilai perjanjian itu gagal mencegah kedatangan kabut asap dari 2004 hingga 2010.

Sementara itu, beberapa peneliti berusaha mengembangkan teknologi yang tepat, baik untuk mengatasi kabut asap maupun untuk memantau dengan lebih cepat kebakaran yang terjadi seperti yang dilakukan Kadir, Efendi, and Rosa (2018). Mereka mengembangkan sistem pemantau yang cerdas menggunakan Long Range Wide Area Network (LoRa WAN) dengan komunikasi data nirkabel berdaya rendah dan teknologi Internet of Things (IoT). Dengan teknologi LoRa itu, data dapat ditransmisikan hingga 30 mil yang berguna untuk mendeteksi beberapa daerah di Provinsi Riau yang terkena dampak buruk dari kabut asap. Sebagai sensor pendeteksi kebakaran hutan dan lahan, teknologi itu dapat digunakan sebagai pencegahan kebakaran. Tim peneliti lain, yaitu Aditya, Laksono, dan Izzahuddin (2019), mengusulkan validasi spasial berdasarkan data satelit *crowdsourcing* untuk mendapatkan perkiraan lokasi dan tingkat keparahan api di lahan gambut dengan lebih akurat yang dikembangkan melalui aplikasi android. Selain itu, Sze, Jefferson, dan Lee (2019) menyoroti pentingnya membangun sistem peringatan dini untuk mencegah kekeringan dan mengantisipasi bencana kabut asap dengan pengelolaan yang lebih baik. Mereka mengevaluasi berbagai faktor sosial dan lingkungan yang berkontribusi pada bencana itu di Riau, Jambi, dan Sumatra Selatan dengan menggunakan pemodelan penghitungan api dan mempertimbangkan curah hujan, kemiringan, dan kepadatan polusi sebagai variabel terpenting.

Legros, dkk. (2009) menganalisis dampak peristiwa kabut asap Juni 2013 pada lingkungan dan kualitas udara di Riau dan Singapura serta mengarakterisasi sifat aerosol di Singapura selama periode kebakaran. Hutan dan kebakaran lahan di Provinsi Riau meningkat seiring dengan deforestasi dan pembukaan lahan yang cepat serta disebabkan oleh iklim kering. Kebakaran hutan dan lahan yang terjadi secara rutin setiap tahun menyebabkan polusi udara lintas batas hingga ke Singapura. Kerugian ekonomi dirasakan oleh Indonesia dan Singapura sebagai negara yang terkena dampak sehingga menciptakan ketegangan antarnegara tetangga itu. Konsentrasi tinggi aerosol dipancarkan dari api yang menurunkan kualitas udara lokal dan mengurangi jarak pandang. Kusumaningtyas dan Aldrian (2016) menunjukkan hubungan yang

signifikan antara parameter aerosol dan lingkungan di Riau dan Singapura. Kebakaran dan kabut asap bahkan mengganggu aktivitas ekonomi, baik di Riau maupun Singapura, sehingga menyisakan beberapa kerugian ekonomi yang dilaporkan oleh beberapa lembaga. Padahal, hutan tropis, menurut Thapa, dkk. (2013), memainkan peran utama dalam menyimpan cadangan karbon besar dan mengatur energi dan aliran air, tetapi tutupan hutan itu menurun dengan cepat terlepas dari perhatian kebijakan tentang pengurangan deforestasi. Oleh sebab itu, mereka menyoroti perlunya kontrol atas perencanaan hutan dan lingkungan untuk konservasi kawasan yang sensitif terhadap lingkungan.

Sebagai solusi, Watts, dkk. (2019) meninjau suatu program insentif terpadu untuk desa-desa yang diusung oleh sebuah perusahaan pulp dan kertas di Riau pada 2015. Mereka memantau beberapa desa yang mendapatkan program insentif ataupun tidak. Analisis mereka menunjukkan pola pembakaran yang menurun daripada tahun sebelumnya. Oleh karena itu, mereka menyarankan skema insentif ke depannya yang berfokus pada penyediaan dukungan pertanian kepada petani kecil agar mereka dapat beradaptasi dengan peraturan lingkungan yang berlaku. Selain itu, Antriyandarti, dkk. (2018) mengembangkan mata pencaharian alternatif untuk mendukung restorasi lahan gambut melalui program *rewetting*. Mereka menstimulasi masyarakat untuk melakukan diversifikasi kegiatan ekonomi dengan mengembangkan industri makanan olahan lokal yang potensial, seperti singkong, nanas, dan ikan di lahan gambut. Temuan mereka menunjukkan bahwa revitalisasi mata pencaharian dengan memperkuat pemberdayaan, partisipasi, dan kepastian pasar dapat dijadikan sebagai mitigasi kebakaran lahan gambut dan bencana kabut asap.

2.3 Nilai Tanda atau Nilai Simbol dalam Cerpen “Yang Datang dari Negeri Asap”

Baudrillard yang berpijak pada pemikiran neomarxis, memberikan gambaran bahwa konsumsi menjadi landasan utama dalam tatanan sosial. Objek konsumsi menciptakan sistem klasifikasi dan turut membentuk perilaku. Menurutnya, objek akan berpengaruh ketika dikonsumsi dengan mentransfer maknanya pada konsumen. Objek konsumsi, pada akhirnya, membentuk sistem tanda yang dapat membedakan masyarakat. Perspektif mengenai barang yang memiliki nilai guna dan nilai tukar yang dihubungkan dengan kebutuhan manusia sudah mulai tidak berlaku (Sarup 2008). Inilah masanya memasuki budaya konsumerisme. Dewasa ini, nilai tanda (*sign value*) atau nilai simbol (*symbolic value*) menjadi prinsip yang utama dalam konsumsi dan reproduksi pada pembentukan realitas semu atas wujud citra, gaya hidup, status, maupun prestise (Hidayat 2019).

Fenomena yang menjalar dalam kehidupan masyarakat seiring dengan perkembangan teknologi pada akhirnya melahirkan budaya konsumsi. Masyarakat dalam gejala konsumerisme mengutamakan nilai tanda atau simbol pada barang dan jasa yang dikonsumsi. Konsumsi, bagi Baudrillard, menjadi hal utama dalam perekonomian, bukan lagi produksi. Konsumsi sangat berperan dalam kehidupan. Konsumerisme membuat manusia merasa memiliki prestise dan gaya hidup melebihi yang lain. Masyarakat dalam hal ini hanya mengonsumsi citra yang melekat pada barang dan jasa, bukan pada tingkat kebutuhan akan produk tertentu. Perilaku itu menimbulkan rasa tidak pernah puas sehingga masyarakat dituntut untuk terus mengonsumsi secara berlebihan (Khandizaji 2017). Dalam hal ini, masyarakat tidak pernah merasa berkecukupan sehingga berbagai industri mengeruk segala potensi yang ada. Kebutuhan akan selalu melampaui produksi yang menyebabkan ketidakmampuan produksi untuk mengimbangi pertumbuhan kebutuhan yang terjadi secara eksplosif (Baudrillard dan Wahyunto (penerjemah) 2011). Budaya konsumsi melahirkan perilaku konsumtif menjadi aktivitas utama masyarakat dewasa ini (Piliang 2004). Dalam hal ini, nilai (*value*) bukanlah sesuatu yang mudah diperoleh sebab melekat erat pada objek.

Dalam penelitiannya, peneliti ini mencoba menguraikan nilai tanda atau simbol dalam cerpen YDNA yang menggambarkan posmodernisme. Yang menjadi titik tolak pemikiran posmodernisme Baudrillard adalah kemajuan teknologi yang memengaruhi pemahaman ruang dan waktu dalam kehidupan masyarakat. Realitas semu sebagai hasil dari reproduksi objek dalam ruang budaya konsumsi merupakan titik fokus perspektif posmodernisme Baudrillard (Demartoto 2009).

Sastra posmodernis berkelindan dengan fantasi dan fiksi ilmiah. Realitas yang dibangun dalam sastra posmodernis merupakan kenyataan sebuah dunia yang diciptakan untuk mengusik dunia yang sudah ada. Dalam cerpen YDNA, HBK sebagai pengarang menciptakan sebuah dunia baru yang memang datang untuk mengacaukan dunia yang sebenarnya.

Negeri Asap, katamu, adalah sebuah dunia yang mirip dengan dongeng pengantar tidur. Negeri yang kemarau senantiasa. Tandus. Tak ada tumbuhan yang hidup, juga hewan. Tapi anehnya, manusia tetap hidup. "Kami punya kantong air yang lebih besar dari unta di padang pasir. Kami hanya perlu minum setahun sekali, atau malah bisa beberapa tahun, untuk mengisi kantong air di dalam tubuh kami," ceritamu suatu kali.

Tak ada cahaya matahari atau bulan, karena tak pernah ada siang atau malam. Setiap waktu, asap selalu menyelimuti. Semua orang yang tinggal di negeri itu berkulit sewarna asap: pucat kelabu (Kori'un 2014).

Dalam cerpen terlihat pengarang menciptakan sebuah dunia baru, yaitu negeri asap, yang sangat berbeda dengan dunia sebenarnya. Kehidupan di negeri asap sangat berbeda dengan di bumi. Orang yang hidup di negeri asap tidak memerlukan cahaya matahari ataupun bulan. Yang mereka butuhkan hanya asap dan asap. Bahkan, mereka hanya minum sekali setahun, dan dapat juga lebih dari setahun. Untuk memenuhi kebutuhan akan air, mereka memiliki kantong air yang sangat besar. Itu adalah fantasi pengarang mengenai kehidupan posmodernis yang sejalan dengan kemajuan teknologi.

Untuk menekankan pada kemajuan teknologi yang digunakan sebagai latar ceritanya, pengarang menggambarkan kemajuan pemikiran orang yang hidup di negeri awan, seperti yang terlihat pada kutipan berikut.

Kami punya cadangan. Tidak semua asap yang kami dapatkan kami sebarikan secara gratis kepada penduduk. Kami kembangkan teknologi supaya udara tetap stabil, tak ada angin kencang yang bisa membawa lari asap-asap itu. Jika udara stabil, maka asap itu bisa bertahan lama. Kami punya gudang berisi cadangan asap. Jika asap menipis karena musim hujan di tempatmu, kami keluarkan cadangan itu sedikit demi sedikit.... (Kori'un 2014).

Pencarian nilai yang terselubung oleh tanda atau simbol dalam kehidupan masyarakat dengan budaya konsumsi tampak pada gaya hidup yang bukan mengutamakan kegunaan dan manfaat yang dikonsumsi. Perilaku itu terlihat pada gadis bernama Alia yang dihadirkan pengarang dalam cerpen YDNA.

Aku berpikir kau seperti gadis-gadis lain di kota ini. Gadis-gadis modis dengan rambut diponi berpakaian seksi, dengan gigi berkawat warnawarni. Aku menyangka kau bagian dari pusat-pusat hiburan yang setiap malam menawarkan kebisingan, kesyahduan, atau kebingaran musik-musik cadas. Kadang aku curiga, jangan-jangan kau gadis alien dari luar angkasa yang sengaja diturunkan ke bumi, untuk memantau keberadaan manusia, mencari kelemahannya, dan suatu saat akan dikirim pasukan alien untuk menghancurkan mereka (Kori'un 2014).

Alia adalah gadis berwajah pucat yang berpakaian seksi dengan gigi berkawat warna-warni serta rambut berponi. Ia berkisah kepada tokoh "aku" bahwa berasal dari negeri asap. Gadis modis dengan rambut berponi, gigi berkawat warna-warni, dan berpenampilan seksi menunjukkan sosok gadis yang selalu mementingkan gaya hidup, ingin selalu berpenampilan cantik dan seksi. Kawat gigi, apalagi warna-warni, bukanlah objek konsumsi berdasarkan kebutuhan. Dengan penegasan warna-warni yang dibangun pengarang menekankan bahwa gadis itu sangat mementingkan keelokan tampilannya agar menarik dan dapat meningkatkan kepercayaan diri. Begitu pula penggambaran pusat hiburan yang terdapat dalam kutipan itu. Pusat hiburan adalah tempat kaum muda trendi mencari jati diri. Di sana, mereka dapat bertukar informasi dengan cepat mengenai gaya hidup yang sesuai dengan kemajuan zaman. Keadaan itu menjelaskan bahwa mereka mengonsumsi objek bukan karena pemenuhan kebutuhan, melainkan hanya untuk menciptakan surga agar mendapatkan kebahagiaan sesaat.

Iya, semua wanita di sana mirip antara satu dengan yang lain. Kami hidup kekal, tak pernah tua. Tetap ada kelahiran, tapi tak ada kematian. Namun, populasi kami tak berubah. Kami merasa jumlah kami segitu-segitu saja, tak ada pertumbuhan penduduk, seperti di bumi (Kori'un 2014).

Sementara itu, pada kutipan lain tampak bahwa pengarang menggambarkan kehidupan yang kekal dan tidak pernah tua bagi orang yang hidup di negeri asap. Ini menjelaskan bahwa mereka takut kehilangan prestise dengan menjadi tua dan tidak mengikuti gaya hidup yang tidak mengikuti tren. Mereka merasa tidak akan menarik lagi jika menjadi tua.

Kau keluar dari asap, mengerjap-ngerjapkan mata, dan berjalan menyusuri trotoar. Jalan memutih, cenderung kelabu, asap di mana-mana. Tak jelas, apakah masih pagi, siang, atau senja. Asap mengepung kota. Orang-orang bergegas dengan masker di wajah mereka. Dan kau tetap santai berjalan di trotoar itu, berlawanan arah dengan mereka yang hampir semuanya berpakaian berwarna kelabu, mirip warna asap (Kori'un 2014).

Pada kutipan di atas, tampak kepercayaan diri yang berlebih pada gadis bernama Alia tersebut. Ia berjalan menyusuri trotoar yang tampak memutih, bahkan kelabu karena dipenuhi oleh asap, dengan santai. Pada saat orang-orang mengenakan masker, ia tidak. Gadis itu bahkan berjalan melawan arus memperlihatkan kepercayaan diri karena merasa bernilai lebih daripada orang di sekitarnya.

Dulu memang begitu. Tapi sejak diadakan pemilihan pemimpin, semuanya berubah. Mereka menjadi rakus dan ingin menguasai. Kalau sebelumnya kami cukup hanya menunggu musim kemarau di negerimu untuk mendapatkan asap, sekarang mereka ingin lebih. Maka, dikirimi lah operasi intelijen besar-besaran ke negerimu. Mereka mengurungku agar aku tak bisa menemuimu. Aku tahu, toko buku langganamu adalah salah satu target, karena mereka marah kepadamu. Agar kamu terpuak karena kamu sayang pada toko buku itu. Kamu disalahkan, karena membuatku jatuh cinta dan melupakan tugasku (Kori'un 2014).

Masyarakat yang berada dalam budaya konsumsi, seperti yang diungkapkan Baudrillard, tidak pernah merasa puas dengan apa yang telah mereka konsumsi karena yang dicari adalah prestise dan pencitraan, bukanlah kebutuhan. Oleh sebab itu, orang yang berada di negeri asap semula merasa cukup dengan asap yang mereka miliki dalam gudang cadangan, lama-kelamaan merasa tidak puas. Maka, mereka melakukan eksplorasi ke bumi dengan membakar apa saja yang dapat dibakar, agar asap yang dihasilkan dapat dikirim ke negeri asap.

Objek konsumsi bagi masyarakat konsumtif bukan lagi berfungsi sebagai pemenuhan kebutuhan berdasarkan kegunaan atau manfaat, melainkan beralih pada fungsi pencitraan yang dapat meningkatkan prestise dan gaya hidup. Cara itu hanyalah untuk perolehan kebahagiaan sesaat, karena mereka yang terjebak dalam budaya konsumsi ini tidak akan pernah merasa terpuaskan. Mereka akan terus menciptakan realitas semu berikutnya.

2.4 Simulasi Fakta dan Citra dalam Cerpen “Yang Datang dari Negeri Asap”

Sastra merupakan sebuah fakta sekalipun di dalamnya terdapat sebuah realitas simulasi antara fakta dan fiksi. Fiksi dapat difaktakan melalui teknologi, bahkan dapat mengambil peran sebagai realitas. Ketika secara sempurna fiksi dapat difaktakan, pada saat itulah realitas menjadi hiperrealitas. Kehadiran sastra bukan hanya sebagai media untuk menjelaskan realitas, tetapi dapat dijadikan media yang memungkinkan kelahiran realitas baru.

Dalam cerpen YDNA terdapat sebuah dunia hiperrealitas yang dibangun pengarang, yaitu negeri asap. Seperti yang telah diasumsikan peneliti ini, pengarang membangun sebuah dunia baru sebagai hasil simulasi budaya konsumsi. Meskipun dunia hiperrealitas yang merupakan simulasi hasil bentukan hubungan berbagai tanda dan kode yang acak tanpa rujukan yang jelas, peneliti ini mencoba memilah fakta dan fiksi yang terdapat dalam cerpen YDNA. Sastra sebagai penghancur konvensi realitas dan memulai sebuah realitas baru tetap mengandung realitas fakta.

Budaya konsumsi dalam cerpen YDNA telah dikaji sebelumnya. Pengkajian itu mengungkapkan bahwa pengarang melihat konsumerisme sudah membudaya di negeri ini. Mengingat pengarang bermastautin di Pekanbaru dan mengangkat tema asap dalam cerpennya, peneliti ini mengaitkannya dengan bencana kabut asap yang melanda Provinsi Riau dari tahun ke tahun.



Gambar 2. Kabut Asap yang Menyelimuti Riau Akibat Kebakaran Hutan dan Lahan Minggu, 15 September 2019. (Sumber: Badan Nasional Penanggulangan Bencana 2019).

Fakta dalam cerpen tersebut adalah Provinsi Riau yang memutih oleh kabut asap. Negeri asap yang dilukiskan pengarang memang merupakan dunia rekaan. Akan tetapi, dapat dibayangkan bahwa negeri asap itu adalah Provinsi Riau yang telah memutih oleh kabut asap akibat pembakaran. Dapat dikatakan bahwa negeri asap merupakan reproduksi yang dihasilkan pengarang dalam cerpennya.

Kabut asap yang terjadi setiap tahun pada beberapa daerah di Indonesia, khususnya Provinsi Riau, berdampak pada kualitas udara. Udara yang tidak sehat, bahkan berbahaya (hasil pantauan ISPU) mengancam keberlangsungan berbagai sektor kehidupan, seperti kesehatan, pendidikan, dan perekonomian. Agar tidak langsung terpapar oleh PM-10 yang dibawa oleh kabut asap itu, orang menggunakan masker. Fakta tergambar pula dalam cerpen.

Kau keluar dari asap, mengerjap-ngerjapkan mata, dan berjalan menyusuri trotoar. Jalan memutih, cenderung kelabu, asap di mana-mana. Tak jelas, apakah masih pagi, siang, atau senja. Asap mengepung kota. Orang-orang bergegas dengan masker di wajah mereka. Dan kau tetap santai berjalan di trotoar itu, berlawanan arah dengan mereka yang hampir semuanya berpakaian berwarna kelabu, mirip warna asap (Kori'un 2014).

Banyak penelitian yang menyebutkan bahwa kabut asap tersebut merupakan dampak dari peristiwa kebakaran ribuan hektare hutan dan lahan. Akibat kemarau yang berkepanjangan, baik penduduk maupun pengusaha perkebunan membakar hutan yang mengering untuk mendapatkan lahan yang sempurna.

Sudah sekian bulan hujan tak turun. Banyak sumber air yang mengering, tanah rengkah, sawah-sawah mengeras, jalan penuh debu, bara di bawah gambut kembali muncul dan menimbulkan asap di mana-mana. Di tempat lain, kau selalu mengatakan, banyak pengusaha perkebunan memanfaatkan kemarau dengan membuka lahan, menebang hutan, membakarnya. Asap yang kemudian menyerbu masuk kota, yang membawamu terus berkelana dari gang-gang sempit, ke mal-mal yang menjulang, juga toko buku itu, tempat pertama kali aku melihatmu melintas di depannya (Kori'un 2014).

Gambut merupakan media yang dapat menyimpan karbon dengan baik. Sekitar 50% daratan di Riau adalah gambut. Seharusnya, Riau layak diperhitungkan untuk menekan laju perubahan iklim dunia. Akan tetapi, yang terjadi adalah Riau termasuk lima besar yang memiliki permasalahan laju kerusakan hutan dan ekosistem gambut di Indonesia (Indriani 2019).

Menurut Indriani (2019), dalam laporannya disebutkan bahwa hal ini tidak terlepas dari konflik agraria dan pelanggaran hukum. Banyak perusahaan yang tidak menimbang kualifikasi kedalaman lahan gambut sehingga menyebabkan bencana ekologis di Riau. Meskipun telah mengantongi izin, baik sebagai hak guna usaha (HGU) maupun hutan tanaman industri (HTI), beberapa perusahaan itu kerap cacat hukum. Bencana ekologis ini disebabkan oleh pembakaran hutan dan lahan yang dilakukan beberapa perusahaan. Sepanjang tahun 2017–2018, setidaknya terdapat tujuh perusahaan yang dilaporkan Walhi Riau karena diduga telah melakukan pembakaran hutan dan lahan yang menyebabkan bencana kabut asap serta kerusakan lingkungan lain.

Karena jenuh dengan persoalan kabut asap yang terjadi terus-menerus setiap tahun, pengarang berfantasi untuk menciptakan dunia baru. Asap yang dihasilkan dari pembakaran hutan dan lahan tidak teratasi sejak 1997. Akhirnya, pengarang berimajinasi bahwa asap yang terus diproduksi itu dapat dimanfaatkan sekelompok orang meskipun sebenarnya itu bermakna kritik bagi para pengusaha perkebunan yang membakar lahan tiada henti.

Kami tak perlu makanan. Asap adalah asupan nutrisi yang sangat lengkap. Vitamin, karbohidrat, serat, dan sebagainya, sudah ada dalam asap. Tanpa asap, populasi kami akan punah (Kori'un 2014).

Aku ingin tak percaya dengan ceritanya ketika asap yang bisa membunuh manusia di bumi, malah menjadi asupan nutrisi bagi manusia di negerinya. Asap yang muncul karena hutan terbakar, gambut, atau apapun yang terbakar itu, diserap mesin pengolah asap yang dikembangkan di negerinya, kemudian berubah menjadi nutrisi (Kori'un 2014).

Ini berbeda dengan Negeri Senja. Itu jiran kami. Bila Negeri Senja dipimpin perempuan diktator, di negeri kami tak ada pemimpin. Semua orang bebas melakukan apa saja, damai, tak ada yang saling menyakiti. Tak ada kejahatan, semua orang saling menghormati, saling memberi. Kelak, kau bisa singgah di negeriku (Kori'un 2014).

Pengarang membangun sebuah dunia hiperrealitas dengan penghuninya yang cinta damai, bebas melakukan apa saja, dan tidak saling menyakiti. Ini sangat bertentangan dengan fakta di dunia nyata yang hidup penuh persaingan memperebutkan berbagai hal. Kedamaian sangat susah diperoleh. Untuk melakukan sesuatu tidak sebebaskan yang diinginkan. Bagi orang-orang di dunia asap, asap bukanlah masalah. Asap bahkan menjadi asupan nutrisi bagi mereka untuk hidup. Boleh jadi, dunia khayalan pengarang ini diciptakannya sebagai bentuk kepasrahannya (atau bahkan kegeramannya) terhadap kenyataan yang dihadapi pada realitas fakta. Meskipun dunia rekaan itu selalu mengalami kemarau, tandus, dan tidak terdapat tumbuhan maupun hewan, tokoh citra yang hidup di negeri asap itu hidup dengan tenang. Hidup seperti itu adalah harapan rakyat Riau yang diwakili pengarang melalui cerpen YDNA.

Akan tetapi, budaya konsumsi yang menggejala dalam kehidupan masyarakat, terutama para pengusaha perkebunan, memupuskan asa pengarang. Ia lalu mereproduksi dunia lain lagi sebagai dampak ketamakan karena ketidakpuasan akan komoditas yang dikonsumsi.

Dulu memang begitu. Tapi sejak diadakan pemilihan pemimpin, semuanya berubah. Mereka menjadi rakus dan ingin menguasai. Kalau sebelumnya kami cukup hanya menunggu musim kemarau di negerimu untuk mendapatkan asap, sekarang mereka ingin lebih. Maka, dikirimlah operasi intelijen besar-besaran ke negerimu. Mereka mengurungku agar aku tak bisa menemuimu. Aku tahu, toko buku langganamu adalah salah satu target, karena mereka marah kepadamu. Agar kamu terpukul karena kamu sayang pada toko buku itu. Kamu disalahkan, karena membuatku jatuh cinta dan melupakan tugasku (Kori'un 2014).

Budaya konsumsi yang tumbuh dalam masyarakat tidak seimbang oleh produksi. Kebutuhan masyarakat tidak pernah tercukupi. Maka, berbagai industri berupaya mengeruk segala potensi sekalipun merugikan pihak lain. Dalam cerpen YDNA digambarkan bahwa orang di negeri asap merasa bahwa cadangan asap yang mereka miliki belum cukup. Oleh karena itu, Alia dikirim ke bumi untuk memantau berbagai benda yang dapat dibakar dan menghasilkan asap agar cadangan asap mereka terus bertambah. Alia ternyata tidak menjalankan tugasnya dengan baik karena jatuh cinta pada tokoh "aku" yang cenderung melindungi buminya. Agar rencana berjalan lancar, mereka membakar toko buku yang kerap dikunjungi tokoh "aku" sebagai peringatan untuk tidak menggagalkan rencana mereka. Alia juga ditangkap agar tidak lagi menemui tokoh "aku". Dengan begitu, rencana mereka memperluas lahan pembakaran tentu tidak lagi dapat dihalangi. Selain itu, sebagai hasil pembakaran toko buku itu, mereka mendapatkan keuntungan asap yang dapat disalurkan ke negeri asap. Begitulah gambaran ketamakan orang di negeri asap yang disuguhkan pengarang cerpen YDNA.

Simulasi merupakan sebuah tindakan peniruan agar dapat memanipulasi situasi dan kondisi melalui media yang ada. Simulasi ini dapat saja bersifat irasional. Proses simulasi memperlihatkan sebuah realitas semu yang dapat dinikmati oleh konsumen dengan analogi yang meyakinkan seolah realitas yang ditawarkan adalah fakta. Dalam cerpen YDNA, pengarang mencoba membangun simulasi hiperrealitas melalui sebuah negeri asap yang cinta damai. Penghuni negeri itu adalah orang yang hidup kekal dan tidak mengenal kematian. Untuk mendapatkan nilai tanda dan nilai simbol dalam mempertahankan status ataupun prestise, pengarang menghadirkan tokoh kekinian yang dianggap dapat memanipulasi pembaca. Tokoh perempuan yang diciptakan pengarang adalah orang berwajah pucat, berpakaian seksi, berponi, dan berkawat gigi yang berwarna-warni. Berwajah pucat identik dengan dandanan perempuan Korea yang sedang digemari kaum perempuan, khususnya di Indonesia. Tatanan rambut dibuat berponi sehingga penampilan mereka sangat mirip dengan perempuan Korea yang diidolakan. Mereka mengenakan pakaian yang seksi dan gigi yang diberi kawat penuh warna-warni membuat kepercayaan diri semakin meningkat.

Dengan mengambil latar sebuah negeri asap merupakan bentuk simulasi dari peristiwa aktual yang terjadi khususnya di Riau menjadi sebuah fakta yang dapat meyakinkan pembaca bahwa dunia hiperrealitas yang dibangun pengarang merupakan kejadian di dunia nyata. Dekatnya citra yang dibangun pengarang dalam cerpen membuat kabur batasan antara yang nyata dan tidak sehingga pembaca seolah melihat sebuah dunia baru yang nyata. Dalam wacana yang dibangun dalam cerpen, fakta dan fiksi, realitas dan imajinasi, serta kebenaran dan kepalsuan direkayasa oleh pengarang dengan simulasi yang seakan nyata.

Simulasi hiperrealitas, sebagai upaya pengarang menciptakan dunia nyata melalui imajinasi, dalam cerpen YDNA yang semula memperlihatkan kehidupan yang tenteram, ternyata budaya konsumerisme telah mengubah para tokoh dalam cerpen menjadi rakus. Para tokoh di negeri asap digambarkan sebagai orang yang sangat bergantung pada asap untuk dapat melangsungkan hidup. Sebenarnya, cadangan asap yang diperoleh dari bumi yang disimpan dalam gudang di negeri asap sangat mencukupi kebutuhan harian mereka. Akan tetapi, untuk menunjukkan kekuasaan dalam upaya mempertahankan (bahkan meningkatkan) status sosial, mereka berusaha mengumpulkan asap sebanyak mungkin. Dengan membakar apa saja yang dapat dibakar di bumi, mereka dapat memperoleh asap lebih banyak lagi. Perolehan asap ini tidak lagi berdasarkan kebutuhan, tetapi berdasarkan nilai tanda atau nilai simbol demi perwujudan citra, gaya hidup, status, dan prestise.

Kekecewaan pengarang terhadap kondisi lingkungan masyarakat di daerahnya, Provinsi Riau, membuatnya berfantasi dengan menciptakan sebuah negeri yang memanfaatkan asap sebagai sumber kehidupan, yaitu negeri asap. Negeri asap semula dikenal sebagai negeri yang damai dan tenteram dengan masyarakat yang cukup puas menikmati setiap asap yang dihasilkan bumi. Akan tetapi, akibat budaya konsumsi yang tumbuh dalam kehidupan masyarakat, mereka merasa harus terus menambah cadangan asap di negeri itu. Oleh sebab itu, mereka turun ke bumi, melakukan eksplorasi dan eksploitasi lahan untuk memperluas pembakaran agar dapat menghasilkan asap yang lebih banyak. Tidak puas sampai di situ, mereka juga membakar apa saja yang dapat dibakar. Perebutan kekuasaan terjadi. Dunia yang damai hasil ciptaan HBK dalam cerpennya berubah menjadi dunia baru yang dipenuhi oleh orang tamak, orang yang tidak pernah merasa cukup. Begitulah seterusnya dunia yang baru tercipta akibat ketidakpuasan masyarakat.

Ketamakan para pengusaha perkebunan yang menguasai ruang ekstraktif menjadi satu penyebab deforestasi dan degradasi. Hampir setengah dari daratan di Provinsi Riau digunakan sebagai perkebunan kelapa sawit, industri kehutanan, dan pertambangan. Dari sekitar 4 juta hektare sebaran gambut di Provinsi Riau, sekitar 1,5 juta hektare telah beralih fungsi ke perkebunan kelapa sawit, industri kehutanan, dan pertambangan yang diperuntukkan bagi pemegang izin, baik HGU (164.287 hektare) sebanyak 50 perusahaan dan HTI (1.408.308 hektare) sebanyak 51 perusahaan (Indriani 2019).

Untuk pencegahan kebakaran hutan dan lahan, perilaku masyarakat harus diubah sejak dini. Ketamakan dan kerakusan yang diakibatkan oleh budaya konsumsi hanya menimbulkan kerusakan. Konsumerisme yang tidak terkontrol hanya mendatangkan kerugian. Sebagai masyarakat beradab, setidaknya perlu dikaji cara melihat berbagai persoalan lingkungan. Lingkungan yang sehat adalah sarana utama bagi kelangsungan hidup.

Budaya konsumsi yang tidak sehat dapat mengubah dan, bahkan, menguasai tatanan sosial serta hubungan manusia dan alam sekitarnya. Lingkungan hidup yang merupakan kesatuan ruang dengan semua benda, daya, keadaan, dan makhluk hidup, termasuk manusia dan perilakunya, sangat memengaruhi alam. Nasib hutan dan kesehatan masyarakat—serta kelangsungan hidup flora dan fauna—adalah tanggung jawab bersama, yakni masyarakat, pemerintah, dan perusahaan terkait. Dengan demikian, perlu pelestarian fungsi lingkungan hidup yang merupakan rangkaian upaya untuk memelihara kelangsungan daya dukung agar tidak terjadi ketidakseimbangan yang dapat menyebabkan pencemaran, baik secara sengaja oleh orang-orang yang memiliki kepentingan pribadi maupun tidak disengaja karena berkurangnya daya dukung alam.

3. SIMPULAN

Persoalan sosial budaya memiliki keterkaitan dengan perkembangan teknologi industri yang berpengaruh pula pada pergeseran gaya hidup. Budaya konsumsi yang diusung oleh Jean Baudrillard, sebagai penanda era posmodernisme, telah mengesampingkan nilai kegunaan dan manfaat yang berganti dengan nilai tanda atau simbol dalam mengonsumsi komoditas tertentu.

Cerpen “Yang Datang dari Negeri Asap” karya Hary B. Kori’un yang berkisah mengenai sebuah dunia rekaan, yaitu negeri asap, menggiring ingatan peneliti ini akan peristiwa kabut asap yang menimpa Indonesia, khususnya Provinsi Riau. Dalam ceritanya, pengarang menyuguhkan semacam cerita fantasi dengan fakta dan fiksi yang berkelindan di dalamnya. Dengan menggunakan perspektif Jean Baudrillard mengenai posmodernisme yang berisikan nilai tanda atau simbol hingga bersimulasi membentuk hiperrealitas, peneliti ini mencoba memilah berbagai fakta yang terkandung di dalamnya. Kemudian peneliti ini menelusuri kehadiran dunia baru yang semu sebagai reproduksi yang dihasilkan pengarang. Fakta dan citra yang bersimulasi membentuk hiperrealitas dalam cerpen YDNA merupakan pergumulan keresahan pengarang mengenai budaya konsumsi yang menggejala dalam kehidupan masyarakat, terutama para pengusaha perkebunan. Akibatnya, terjadilah peristiwa kabut asap setiap tahun di Indonesia, terutama di Provinsi Riau.

Dunia yang semakin kaya (hampir) dalam segala bidang, dari materi sampai informasi, menurut Baudrillard, justru mengalami kemerosotan makna. Seperti gadis modis dengan rambut berponi, gigi berkawat warna-warni, dan berpenampilan seksi dalam cerpen YDNA. Tokoh itu memperlihatkan sosok gadis yang selalu mementingkan gaya hidup, ingin selalu berpenampilan cantik dan seksi, serta tidak ingin terlihat menua. Hal itu merupakan sebuah realitas simulasi antara fakta dan fiksi dengan lebih mementingkan gambaran atau representasi sebuah objek daripada objek itu, sehingga perbedaan antara fakta dan duplikasi menjadi tidak jelas. Dengan mengesampingkan nilai humanis yang ada, manusia dapat melakukan tindakan yang merugikan orang lain agar dianggap kekinian. Dalam cerpennya, HBK menggambarkan asap yang dapat menjadi nutrisi bagi manusia di negeri asap, sedangkan pada kenyataannya, asap dapat membunuh manusia yang berada di bumi. Asap hasil pembakaran hutan dan lahan yang merugikan kehidupan manusia di berbagai sektor, justru diolah dan dikembangkan oleh manusia di negeri asap sehingga menjadi nutrisi penting bagi kehidupan mereka.

Permasalahan sosial budaya yang berhubungan dengan teknologi industri tidak terlepas dari pergeseran budaya dan gaya hidup. Konsumerisme yang merasuki kehidupan mengubah cara pandang

masyarakat mengenai nilai objek yang dikonsumsi. Hal ini dapat dikatakan sebagai dampak langsung dari industrialisasi dan globalisasi pasar ekonomi. Pada akhirnya, manusia tidak memiliki kesadaran untuk membedakan antara realitas dan imajinasi atau fantasi sehingga keaslian, kebenaran, kepalsuan, ataupun kebohongan tidak mudah diuraikan, semuanya saling berkaitan dan berkelindan menjadi satu kesatuan.

DAFTAR REFERENSI

- Aditya, Trias, Dany Laksono, and Nur Izzahuddin. 2019. Crowdsourced Hotspot Validation and Data Visualisation for Location-Based Haze Mitigation. *Journal of Location Based Services*, no. 1: 1. <https://doi.org/10.1080/17489725.2019.1619851>.
- Aiken, S. Robert. 2004. Runaway Fires, Smoke-Haze Pollution, and Unnatural Disasters in Indonesia. *Geographical Review* 94 (1): 55–79. <https://www.jstor.org/stable/30033953>.
- Antriyandarti, Ernoiz, Joko Sutrisno, Endang Siti Rahayu, Nuning Setyowati, Isti Khomah, dan Eksa Rusdiyana. 2018. "Mitigation of Peatland Fires and Haze Disaster through Livelihood Revitalization: A Case Study in Pelalawan Riau." In *9th International Conference on Physics and Its Applications (ICOPIA)*, 1–7. Surakarta, Indonesia: IOP Publishing. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1153/1/012131>.
- Anwar, Ahyar. 2015. *Teori Sosial Sastra*. Edited by M. Nursam. Ketiga. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Astuti, Yanti Dwi. 2015. "Dari Simulasi Realitas Sosial Hingga Hiper-Realitas Visual: Tinjauan Komunikasi Virtual Melalui Sosial Media Di Cyberspace." *Jurnal Komunikasi Profetik* 8 (2): 15–26. <http://ejournal.uin-suka.ac.id/isoshum/profetik/article/view/1084>.
- Badan Meteorologi Klimatologi dan Geofisika (BMKG). 2019. "Informasi Konsentrasi Partikulat (PM-10)." www.bmkg.go.id. <https://www.bmkg.go.id/kualitas-udara/informasi-partikulat-pm10.bmkg?Lokasi=PEKANBARU>.
- Badan Nasional Penanggulangan Bencana. 2019. "Kabut Asap, 16 Ribu Warga Riau Positif Kena ISPA." BNPB. 2019. <https://www.liputan6.com/health/read/4064582/kabut-asap-16-ribu-warga-riau-positif-kena-ispa>.
- Baudrillard, Jean P., and Wahyunto (penerjemah). 2011. *Masyarakat Konsumsi*, diedit oleh Abdullah Sumrahadi and Hadi Purwanto. 4th ed. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Demartoto, Argyo. 2009. "Membedah Gagasan Post Modernisme Baudrillard: Realitas Semu." *Jurnal Sosiologi: Dilema* 21 (2): 12–20. https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/45636715/3.-Vol.-21.2-Th-2009-2.pdf?response-content-disposition=inline%3Bfilename%3DJurnal_Sosiologi_DILEMA.pdf&X-Amz-Algorithm=AWS4-HMAC-SHA256&X-Amz-Credential=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A%2F20190920%2Fus-east-1.
- Fathorrahman. 2017. Tipologi Politik Pencitraan Dalam Novel Negeri Di Ujung Tanduk Karya Tere Liye. *Lingua Franca: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya* 5 (2): 25–35. <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/lingua/article/view/558>.
- Gellert, Paul K. 1998. "A Brief History and Analysis of Indonesia's Forest Fire Crisis." *Indonesia* 65: 63–85. <https://www.jstor.org/stable/3351404>.
- Gergaji, Syafruddin Saleh Sai. 2014. "Jerebu." In *Monumen: Kumpulan Tulisan Kolom "Alinea" Riau Pos 2014*, edited by Agus Sri Danardana, Imelda Yance, Yanti Riswara, and Dessy Wahyuni, 83–86. Pekanbaru: Palagan Press.
- Hidaya, Medhy. 2019. Jean Baudrillard, Simulasi, dan Hiperrealitas. <https://medhyhidayat.com/jean-baudrillard-simulasi-dan-hiperrealitas/>.
- Hoed, Benny H. 2014. *Semiotik Dan Dinamika Sosial Budaya*. 3rd ed. Depok: Komunitas Bambu.

- Hunawan, Desri. 2016. "Menyelesaikan Kebakaran Hutan Dan Lahan (KARHUTLA) Di Indonesia Melalui 'Jalan Pantas' Atau 'Jalan Pintas'?" *Seminar Nasional Hukum 2* (1): 277–292. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/snh>.
- Indriani, Devi. 2019. "Refleksi 2018 Dan Harapan 2019 Menuju Keadilan Ekologis Di Provinsi Riau." Pekanbaru. <https://walhi.or.id/wp-content/uploads/2019/01/Refleksi-2018-Harapan-2019-Walhi-Riau.pdf>.
- Infodatin. 2015. "Masalah Kesehatan Akibat Kabut Asap Kebakaran Hutan Dan Lahan Tahun 2015." Www. Depkes.Go.Id. 2015. [www.depkes.go.id > download > pusdatin > infodatin > infodatin-asap](http://www.depkes.go.id/download/pusdatin/infodatin/infodatin-asap).
- Kadir, Evizal Abdul, Akmar Efendi, and Sri Listia Rosa. 2018. "Application of LoRa WAN Sensor and IoT for Environmental Monitoring in Riau Province Indonesia." In *International Conference on Electrical Engineering, Computer Science and Informatics (EECSI) Volume 2018-October*, 281–285. Malang: Institute of Advanced Engineering and Science. <https://doi.org/10.1109/EECSI.2018.8752830>.
- Kaneva, Nadia. 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>.
- Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan. 1997. "Index Kualitas Udara." Menlhk.Go.Id. 1997. [iku.menlhk.go.id > aqms > uploads > docs > ispu](http://iku.menlhk.go.id/aqms/uploads/docs/ispu).
- Keputusan Kepala Badan Pengendalian Dampak Lingkungan*. 1998. Indonesia. [http://www.cets-uii.org/BML/Udara/ISPU/ISPU \(Indeks Standar Pencemar Udara\).htm](http://www.cets-uii.org/BML/Udara/ISPU/ISPU%20(Indeks%20Standar%20Pencemar%20Udara).htm).
- Khandizaji, Amirhosein. 2017. *Baudrillard and the Culture Industry*. Berlin: Springer International Publishing. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-69874-8>.
- Kori'un, Hary B. 2014. "Yang Datang Dari Negeri Asap." *Media Indonesia*, 20 April.
- Kusumaningtyas, Sheila Dewi Ayu, and Edwin Aldrian. 2016. "Impact of The June 2013 Riau Province Sumatera Smoke Haze Event on Regional Air Pollution." *Environmental Research Letters* 11 (7): 1–12. <https://doi.org/10.1088/1748-9326/11/7/075007>.
- Leather, Mark, and Kass Gibson. 2019. "The Consumption and Hyperreality of Nature: Greater Affordances for Outdoor Learning." *Curriculum Perspectives* 39 (1): 79–83. <https://doi.org/10.1007/s41297-019-00063-7>.
- Legros, S., I. Mialet-Serra, J-P. Caliman, F. A. Siregar, A. Clement-Vidal, D. Fabre, and M. Dingkuhn. 2009. "Phenology, Growth and Physiological Adjustments of Oil Palm (*Elaeis Guineensis*) to Sink Limitation Induced by Fruit Pruning." *Annals of Botany* 104: 1183–1194. <https://doi.org/10.1093/aob/mcp216>.
- Nguitragool, Paruedee. 2011. "Negotiating the Haze Treaty: Rationality and Institutions in the Negotiations for the ASEAN Agreement on Transboundary Haze Pollution (2002)." *Asian Survey* 51 (2): 356–378. <https://www.jstor.org/stable/10.1525/as.2011.51.2.356>.
- Piliang, Yasraf Amir. 2004. *Posrealitas: Realitas Kebudayaan Dalam Era Posmetafisika*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Richardson, Paul B. 2019. "Sovereignty, The Hyperreal, and 'Taking Back Control.'" *Annals of the American Association of Geographers* 0 (0): 1–17. <https://doi.org/10.1080/24694452.2019.1587283>.
- Sarup, Madan. 2008. *Postrukturalisme Dan Posmodernisme*. Edited by Yudhi Murtanto. Yogyakarta: Jalasutra.
- Sitanggang, Imas Sukaesih., A. D. Asti, and M. A. Agmalaro. 2018. "Haze in Urban Areas from Peatland Fires in Sumatra Based on Simulation Using HYSPLIT." In *International Symposium on Arboriculture in the Tropics: Securing Ecosystem Functions in Urban Landscape, ISATrop 2017*, 1–15. Bogor: IOP Publishing. <https://doi.org/10.1088/1755-1315/203/1/012004>.

- Sitanggang, Imas Sukaesih, Desi Putri Pertiwi, and Muhammad Asyhar Agmalaro. 2018. "Verifying Haze Dispersion from Peatland Fires Using Classified Landsat 8." In *2018 4th International Symposium on Geoinformatics*. Malang. <https://doi.org/10.1109/ISYG.2018.8611806>.
- Suyanto, S., Grahame Applegate, Rizki Pandu Permana, Noviana Khususiyah, and Iwan Kurniawan. 2004. "The Role of Fire in Changing Land Use and Livelihoods in Riau-Sumatra." *Ecology and Society* 9 (1): 1–12. <https://www.jstor.org/stable/26267651>.
- Syahrial, Ghulam Bintang. 2017. "Fenomena Hiperrealitas Pada Cosplayer Love Live (Studi Kasus Tim Allerish)." *Japanology* 6 (1): 16–27. <http://journal.unair.ac.id/download-fullpapers-jplgce27c436d1full.pdf>.
- Sze, Jocelyne Shimin, Jefferson, and Janice Ser Huay Lee. 2019. "Evaluating the Social and Environmental Factors behind the 2015 Extremefire Event in Sumatra, Indonesia." *Environmental Research Letters* 14 (1). <https://doi.org/10.1088/1748-9326/aaee1d>.
- Thapa, Rajesh Bahadur, Masanobu Shimada, Manabu Watanabe, Takeshi Motohka, and Tomohiro Shiraishi. 2013. "The Tropical Forest in South East Asia: Monitoring and Scenario Modeling Using Synthetic Aperture Radar Data." *Applied Geography* 41 (1): 168–178. <https://doi.org/10.1016/j.apgeog.2013.04.009>.
- Wahyuni, Dessy. 2014. "Kabut Asap Yang Menggelisahkan Dalam Cerpen Yang Datang Dari Negeri Asap." *Bidar* 5 (2): 31–46.
- Wanodya, Rahina Manik, Hat Pujiati, and Irana Astutiningsih. 2015. "The Hyperrealities in Cyberpunk Novel Free to Fall by Lauren Miller." *Publikasi Budaya* 3 (2): 39–51. <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/PB/article/view/4620>.
- Watts, John D., Luca Tacconi, Nindita Hapsari, Silvia Irawan, Sean Sloan, and Triyoga Widiastomo. 2019. "Incentivizing Compliance: Evaluating the Effectiveness of Targeted Village Incentives for Reducing Burning in Indonesia." *Forest Policy and Economics*, 1–15. <https://doi.org/10.1016/j.forpol.2019.101956>.