

## ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji isu ketidaksesuaian diri yang dialami oleh tokoh-tokoh di dalam novel *Kerumunan Terakhir*, yang mengambil dua latar berbeda, yakni di dunia digital dan di dunia nyata. Ketidaksesuaian tersebut didasarkan pada fenomena yang terjadi di dalam novel dimana tokoh-tokohnya gemar menggunakan teknologi internet. Berkaitan dengan identitas masyarakat Indonesia yang terkenal sebagai bangsa ‘pemalu’ dalam keseharian, namun di dunia digital mereka bertindak ‘berani’. Hal ini kemudian menjadi pertanyaan mengenai apa yang menyebabkan tindakan tokoh-tokoh di dalam novel begitu berbeda di kedua dunia dan bagaimana media membentuk identitas tokoh-tokoh di dalam novel.

Metode penelitian yang digunakan ialah metode kualitatif dengan pembacaan realita individu melalui media. Media menghadirkan ruang semu atau ruang peniruan yang mengakibatkan gambaran realita menjadi ‘tidak nyata’. Pertama, menentukan proses simulasi, kemudian menentukan simulakra. Berkaitan dengan sifat identitas yang cair, peneliti mencari makna dari fragmentasi yang diperoleh dari proses simulasi tersebut. Langkah yang terakhir, sebagai penggalian makna kontekstual sosial dan budaya, peneliti menarik pemahaman bagaimana novel sastra merespon fenomena budaya digital.

Penelitian menghasilkan teknologi menjadi tempat alternatif dalam menggeser dan mengubah tatanan kehidupan tokoh-tokoh di dalam novel *Kerumunan Terakhir* menjadi tempat simulasi sebagai citra pelarian diri; yakni kehidupan yang ideal dan tampilan kekuasaan serta pengklaiman kebenaran. Novel *Kerumunan Terakhir* menunjukkan kritik terhadap fenomena dunia digital, dunia tersebut digambarkan seperti ‘musuh dalam selimut’. Artinya, dunia digital memberikan kenyamanan dan kebebasan, tapi kebebasan tersebut dipatahkan oleh aturan-aturan yang mengontrol kehidupan dunia digital itu sendiri. Hal ini kemudian berhubungan dengan adanya tarik-menarik antara identitas posmodern dan modern. Artinya, identitas posmodern yang diklaim sebagai identitas masyarakat digital tetap tidak dapat terpisahkan dari identitas masyarakat modern yang bertumpu pada hierarki antara kelas yang berkuasa dan kelas yang tidak berkuasa.

### **Kata-kata Kunci:**

*Fragmentasi, Identitas, Hiperrealita, Simulasi, Simulakra.*

## ABSTRACT

This study elucidates incompatibility issues which are undergone by characters in Okky Madasari's *Kerumunan Terakhir* (*The Last Crowd*), which takes two different settings, which are in the digital and the real world. The incompatibility is based on the occurring phenomenon in the novel, where the characters are fond of using social media. It is related to the identity of Indonesian people which is known as the 'shy' people in their daily lives and yet 'brave' when it comes to using social media. This becomes the question as to what that triggers the characters to act differently in both worlds and how media construct the identity of the characters in the novel.

The applied research method is the qualitative method with readings of individual reality through media. Media presents fake space and imitation space which causes a picture of reality to become 'unreal'. First, the researcher determines the simulation process, then determines the simulacra. Linked to the fluidity of identity, the researcher discovers the meaning of the obtained fragmentation from the simulation process. The last step, as a revealing process of social and cultural contextual meaning, the researcher draws the comprehension of how a fictional novel can respond to a cyber culture phenomenon.

The study shows that technology has become the alternative in removing and rewriting the life structure of the characters in *Kerumunan Terakhir* to become a simulational place as an image of escape; which is the ideal life and power display as well as truth clarification. *Kerumunan Terakhir* criticizes the cyber world phenomenon, as it is described as a 'double-edged sword'. It means that the digital world provides comfort and freedom, but the freedom is bent by confining rules which control the life of the digital world itself. This will later connected to the pull between the postmodern and modern identities. It means that the acclaimed postmodern identity as the identity of digital society remains inseparable from the identity of modern society which rests upon the hierarchy between the ruling class and the proletariat.

### **Keywords:**

*Fragmentation, Identity, Hiperreality, Simulation, Simulacra*