

**SIMULACRUM COSPLAY TRANSFORMERS DI OBYEK  
WISATA KOTA LAMA SEMARANG: CULTURAL STUDIES  
CERITA FANTASI**

**Zainal Arifin**

Universitas PGRI Semarang

*zainalarifin@upgris.ac.id*

**ABSTRAK**

Penelitian ini merupakan penelitian budaya pop tentang konsep simulacrum dalam cerita fiksi ilmiah *Transformers*. Penelitian ini menggunakan terminologi Jean Baudrillard tentang Simulasi, Simulacrum, dan Hiperealitas. Hasil penelitian menemukan 4 perubahan realitas dari cerita fiksi ilmiah *Transformers*. Empat perubahan realitas tersebut terdiri atas, realitas nyata, realitas terdistorsi, realitas *absent*, dan realitas *simulacrum*. Realitas nyata dalam *Transformers* berupa pernggambaran wujud basic dari bentuk alien, yakni berwujud makhluk hidup dan memiliki bentuk hayati yang dapat menyerupai manusia, hewan, tumbuhan, dan microorganisme. Realitas terdistorsi *Transformers* berupa penggambaran wujud alien dengan image baru yang dirancang sesuai kebutuhan dan tetap menjaga wujud basicnya sebagai makhluk hidup yang memiliki bentuk hayati. Realitas *absent* dalam cerita *Transformers* berwujud robot-robot *Transformers* yang tidak lagi berakar pada wujud basic entitasnya. Sedangkan realitas *simulacrum* dalam *Transformers* berwujud permainan *cosplay* robot *Transformers* yang benar-benar tak memiliki akar-akar pada wujud basicnya.

**Kata kunci:** *transformers, alien, baudrillard, simulacrum, simulasi, hiperealitas*

**ABSTRACTS**

*This research is a pop culture research on the concept of simulacrum in the science fiction story Transformers. This research uses Jean Baudrillard's terminology on Simulation, Simulacrum, and Hyperreality. The results of the study found 4 changes in reality from the science fiction story Transformers. The four changes in reality consist of real reality, distorted reality, non-existent reality, and*

*simulacrum reality. The real reality in Transformers is a depiction of the basic form of an alien form, which is a living creature and has a biological form that can resemble humans, animals, plants, and micro-organisms. The distorted reality of Transformers is in the form of depicting an alien form with a new image that is designed according to needs and maintains its basic form as a living creature that has a biological form. The reality absent in the Transformers story is in the form of Transformers robots that are no longer rooted in the basic form of their entity. Meanwhile, the reality of the simulacrum in Transformers is in the form of a Transformers robot cosplay game which really has no roots in its basic form.*

**Keywords:** *transformers, alien, baudrillard, simulacrum, simulation, hyperreality*

## **PENDAHULUAN**

Jean Baudrillard dalam karya monumentalnya yang berjudul *Simulations* (1983) secara tegas mengatakan bahwa dalam masyarakat simulasi, segala sesuatu sangat bergantung pada relasi tanda, citra dan kode. Identitas seorang tidak lagi bisa ditentukan oleh orang itu sendiri. Identitas kini lebih ditentukan oleh konstruksi tanda, citra, dan kode yang dicerminkan melalui hubungan individu dengan orang lain. Seorang selebgram misalnya, tidak bisa menggambarkan dirinya sendiri dan memaksa orang lain mengakui dirinya seperti yang dikehendaki. Satu-satunya cara adalah membangun satu wilayah

Dalam wacana simulasi pula, manusia mendiami suatu ruang realitas, dimana perbedaan antara yang nyata dan fantasi, yang asli dan yang palsu sangat tipis. Manusia kini hidup dalam ruang khayali yang nyata sebuah fiksi yang faktual. Realitas-realitas simulasi menjadi ruang kehidupan baru dimana manusia menemukan dan mengaktualisasikan eksistensi dirinya. Lewat televisi, misalnya, dunia simulasi tampil secara sempurna. Inilah ruang yang tak lagi peduli dengan kategori-kategori nyata, semu, benar, salah, referensi, representasi, fakta, citra, produksi, reproduksi semuanya lebur menjadi satu dalam silang sengkabut tanda.

Dengan televisi realitas tidak hanya diproduksi, disebarluaskan atau direproduksi, bahkan juga dimanipulasi. Realitas simulasi seperti ini membentuk sebuah kesadaran baru bagi masyarakat dewasa ini. Televisi yang disebut Baudrillard sebagai artefak postmodernisme yang paling meyakinkan, pada kenyataannya sama nyatanya dengan pelajaran Sejarah atau Etika di sekolah sebab keduanya sama-sama menawarkan informasi dan membentuk pandangan serta gaya hidup manusia. Bahkan, Doraemon atau iklan shampoo Sunsilk di televisi seolah lebih ampuh dari ajaran budi pekerti, moral dan agama dalam membantu manusia menemukan citra diri dan makna hidupnya (Piliang, 1997: 194).

Tahun 1987 terbit karyanya *The Ecstasy of Communication* (1987). Dalam buku ini Baudrillard menyatakan bahwa dengan transparansi makna dan informasi, masyarakat Barat dewasa ini telah melampaui ambang batas menuju keadaan permanent ecstasy: ekstasi sosial (misalnya: massa anonim), ekstasi tubuh (misalnya: kegemukan), ekstasi seks (misalnya: kecabulan), ekstasi kekerasan (misalnya: teror), dan ekstasi informasi (misalnya: simulasi). Saat ini, hampir seluruh dimensi kehidupan masyarakat Barat dituntun oleh logika ekonomi kapitalis yang menawarkan keterbukaan ekstrim, kebaruan ekstrim, perubahan ekstrim dan percepatan ekstrim. Dalam keadaan demikian, persoalan gaya hidup, mode dan penampilan menjadi nilai baru yang menggantikan nilai kebijaksanaan, kearifan dan kesederhanaan.

Tahun 1989, terbit karyanya, *Simulacra and Simulacrum* (1989), yang merupakan kelanjutan karya monumentalnya *Simulations* (1983), dalam edisi bahasa Inggris. Dalam karyanya tersebut, Baudrillard melahirkan gagasannya tentang masyarakat hiperrealitas. Adalah Marshall McLuhan sebenarnya yang pertama-tama membuka pembicaraan mengenai gagasan hiperrealitas dalam kebudayaan masyarakat Barat dewasa ini. Melalui dua bukunya, *The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man* (1962) dan *Understanding Media: The Extensions of Man* (1964), McLuhan meramalkan bahwa peralihan teknologi dari era teknologi mekanik ke era teknologi elektronik akan membawa peralihan pula pada fungsi teknologi sebagai perpanjangan badan manusia dalam ruang, menuju perpanjangan system syaraf (Kellner, 1994: 139).

Gagasan inilah yang selanjutnya diambil alih dan dikembangkan oleh Baudrillard. Pemikiran Baudrillard mendasarkan diri pada beberapa asumsi hubungan manusia dan media, yang disebut Baudrillard sebagai realitas mediascape (Baudrillard, 1983: 14). Dalam realitas mediascape media massa menjadi produk budaya paling dominan. Dengan media massa, media kini tak lagi sebatas sebagai perpanjangan badan manusia ala McLuhan, namun media kini sekaligus merupakan ruang bagi manusia untuk membentuk identitas dirinya.

Menurut Baudrillard, realitas simulasi yang dihasilkan oleh berbagai teknologi baru – micro processor, memory bank, remote control, telecard, laser disc, optic cable, drone – telah mampu mengalahkan realitas yang sesungguhnya dan bahkan menjadi model acuan yang baru bagi masyarakat. Citra lebih meyakinkan ketimbang fakta dan mimpi lebih dipercaya ketimbang kenyataan sehari-hari. Inilah dunia hiperrealitas: realitas yang lebih nyata dari yang nyata, semu dan meledak-ledak.

Dalam dunia hiperrealitas, objek-objek asli yang merupakan hasil produksi bergumul menjadi satu dengan objek-objek hiperreal yang merupakan hasil reproduksi. Realitas-realitas hiper, seperti online media, Facebook, Twitter, Disneyland, shopping mall dan televisi nampak lebih real daripada kenyataan yang sebenarnya, dimana model, citra-citra dan kode hiperrealitas bermetamorfosa sebagai pengontrol pikiran dan tindak-tanduk manusia.

Dengan televisi dan media massa misalnya, realitas buatan (citra-citra) seolah menjadi lebih real dibanding realitas aslinya. Lebih jauh, realitas buatan (citra-citra) kini tidak lagi memiliki asal-usul, referensi ataupun kedalaman makna. Tokoh-tokoh film Star Wars, Spiderman, boneka Barbie, Jurassic Park, atau bahkan minions – yang semuanya merupakan citra-citra buatan – adalah realitas tanpa referensi, namun nampak seolah lebih dekat dan nyata ketimbang keberadaan saudara atau teman kita sendiri. Dalam kondisi seperti ini, realitas, kebenaran, fakta dan objektivitas kehilangan eksistensinya. Hiperrealitas adalah realitas itu sendiri. Yakni, era yang dituntun oleh model-model realitas tanpa asal-usul dan referensi, dimana yang nyata tidak sekedar dapat direproduksi, namun selalu dan selalu direproduksi.

## **METODE**

Penelitian ini merupakan penelitian simulacrum dalam terminologi Jean Baudrillard tentang simulasi, simulacrum, dan hiperealitas. Berbagai konsep, kaidah, maupun teori lain yang digunakan dalam penelitian ini, dibangun dalam kerangka besar untuk memperkuat kajian tentang simulacrum. Simulasi merupakan sebuah proses penciptaan bentuk nyata melalui model-model yang tidak ada asalnya atau referensi realitasnya sehingga memungkinkan manusia membuat supranatural, ilusi, fantasi, khayali menjadi tampak nyata (Salamah, 2016: 69). *Simulacrum* sendiri digambarkan sebagai entitas semu sebagai hasil proses dunia simulatif. *Simulacrum* dibentuk dan didesain sesuai dengan keinginan—bahkan, melucuti semua hal yang nyata dari entitas—supaya desain realitas semu tersebut dapat menggantikan realitas nyata dari entitas aslinya.

Secara filosofis, entitas berupa simulacrum ini tidak memiliki akar yang kuat, atau malah sama sekali tidak memiliki akar terhadap entitas aslinya. Simulacrum mampu bertahan karena peran media massa dalam pembentukan citra-citra. Contoh nyata simulacrum adalah produksi citra para politikus menjelang pelaksanaan pemilu. Untuk mendapatkan dukungan besar, para politikus membangun sebuah simulacrum terhadap sosok pribadinya, yang terkadang tidak mencerminkan atau bahkan sama sekali tidak sesuai dengan sosoknya. Simulacrum-simulacrum ini secara jamak diproduksi pada segala lini hidup dan urusan dunia, sehingga batasan antara nyata dan semu tak lagi terlihat. Kondisi carut marut ini mendorong terbentuknya hiperealitas yang digambarkan sebagai ketidaksanggupan kesadaran hipotetis untuk membedakan kenyataan dan fantasi. Hiperealitas mendorong masing-masing individu untuk mendesain citra individunya—baik secara sadar atau tanpa sadar—sehingga segala sesuatu yang ditampilkan individu pada masyarakat (melalui media sosial dan sejenisnya) merupakan bentuk citra simulacrum yang telah menggantikan citra asli individu.

Pada masyarakat modern, realitas asli telah digantikan dengan realitas semu. Siapa mampu membangun persepsi paling kuat adalah ia pemenang. Persepsi ini, meskipun bukan kenyataan sebenarnya telah di yakini sebagai kebenaran mutlak. Pada saat itulah terjadi yang dipercayai sebagai sumber kebenaran bukan realitas (Azwar, 2014:37-38). Perubahan realitas nyata menjadi realitas simulacrum ini terbentuk dalam 4 tahap, yakni tahap *counterfit*, tahap *production*, tahap *simulation*, dan tahap *fractal/viral*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini berusaha mengupas bagaimana perubahan realitas simulacrum dalam *science fiction* tentang robot-robot Transformer. Analisis mengenai tahap-tahap perubahan realitas ini akan menjadi pintu masuk untuk menjelaskan bagaimana sebuah simulacrum dalam dunia simulatif diproduksi. Dengan demikian, alur analisis penelitian ini akan mengikuti pembagian tahap perubahan realitas, yakni tahap *counterfit*, tahap *production*, tahap *simulation*, dan tahap *fractal/viral*.

### Tahap Counterfit

Tahap *Counterfit* menggambarkan sebuah image yang merepresentasikan sebuah realitas, misalnya kamera memproduksi gambar sesuai aslinya. Tahap Counterfit ini akan menghasilkan Realitas Nyata. Realitas nyata digambarkan sebagai “*initiality, the sign (image or representation) is a reflection of basic reality*”. Dengan demikian, yang bisa berposisi sebagai realitas nyata adalah entitas-entitas yang bersifat basic. *Transformers* bukanlah entitas yang bersifat basic, maka untuk menentukan realitas nyata perlu ditelusuri lebih mendalam mengenai asal-usul *Transformer* sehingga akan ditemukan hal paling basic dari kisah robot-robot ini.

Bila melihat secara penceritaannya, *Transformers* merupakan alien berwujud robot yang datang dari Planet Cybetron. Alien robot ini terbagi dalam dua kelompok besar, yakni kelompok robot protagonis di bawah kepemimpinan Optimus Prime dan kelompok robot antagonis di bawah kepemimpinan Megatron. Dengan diketahuinya asal-usul robot *Transformers* sebagai alien berbentuk robot, maka basic dari cerita *Transformers* ini sudah jelas, yakni dongeng tentang alien. Maka realitas nyata dalam konteks besar cerita *Transformer* ini adalah wujud basic dari sosok alien.

Alien merupakan makhluk asing yang berasal dari luar bumi yang biasa terdapat dalam cerita atau film fiksi sains. Kendati masih berupa imaji

fiktif, para ilmuwan percaya bahwa di antara hamparan alam semesta ini terdapat benda-benda angkasa serupa bumi yang dihuni oleh makhluk. Secara nyata, para ilmuwan tidak pernah mendefinisikan bentuk alien secara lebih konkret. Akan tetapi, para ilmuwan percaya bahwa alien adalah makhluk hidup yang memiliki wujud hayati. Wujud hayatinya bisa menyerupai manusia, binatang, tumbuhan, atau mikroorganisme. Untuk mengkonkretkan wujud alien, beberapa orang ilmuwan menggunakan ilustrasi seni dari *Codex Seraphinianus* karya Luigi Serafini yang dikatakan bisa mewakili bentuk hayati asing tentang alien.



Gambar 1

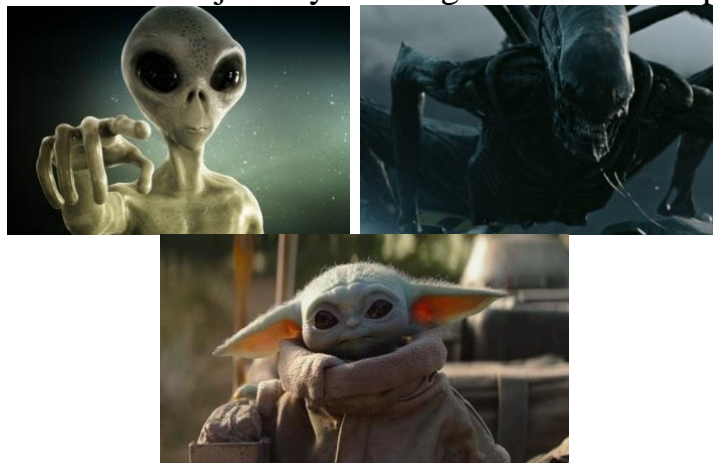
Beberapa bentuk gambar dalam *Codex Seraphinianus* yang melukiskan bentuk-bentuk hayati makhluk-makhluk asing. Gambar-gambar unik karya Luigi Serafini ini dianggap dapat bisa mewakili entitas yang disebut alien.

### Tahap Production

Tahap *Production* menggambarkan proses penciptaan image yang menutupi realitas. Pada tahap ini, realitas yang ditutupi masih dapat dilihat, masih memiliki akar dengan entitas dasarnya. Image yang dihasilkan masih terlihat jelas meski telah mengalami distorsi pada beberapa bagian sehingga tahap ini menghasilkan realitas baru yang disebut realitas terdistorsi. Realitas terdistorsi ini masih menyuguhkan realitas basic tapi telah mengalami beberapa perubahan yang menutupi realitas aslinya. Contoh proses distorsi realitas ini dapat terlihat pada peristiwa digunakannya aplikasi pemercantik foto sebelum diunggah di instagram. Adanya sentuhan aplikasi pemercantik ini mengakibatkan image basic mengalami distorsi, menjadi lebih cantik meski itu hanyalah hasil olah foto. Posisi image sebagai realitas terdistorsi ini

digambarkan sebagai “*The sign masks a basic reality. The image becomes a distortion of reality*”.

Proses pembentukan realitas terdistorsi—dalam tahap production ini—terlihat dari upaya berbagai rumah produksi untuk menghasilkan bentuk-bentuk lain dari basic dasar entitas bernama alien. Bentuk-bentuk image tentang alien yang ditemukan beragam saat ini adalah bentuk konkret dari realitas terdistorsi tentang wujud alien. Image-image terdistorsi pula yang pada akhirnya secara mampu membentuk image baru yang meskipun berbeda dari bentuk basic, tapi image ini masih memiliki akar budaya yang tetap masih bisa dirunut. Dengan demikian, realitas terdistorsi dari cerita *Transformers* merupakan proses pendistorsian image dari bentuk basic menuju alien bentuk baru. Gambar-gambar di bawah ini adalah alien dari realitas terdistorsi. Alien yang semula berwujud makhluk hayati hewan, tumbuhan, atau microorganisme, semakin dikonkretkan dan dibentuk sesuai dengan kebutuhan. Untuk kebutuhan film yang kejam dimunculkan bentuk hayati alien yang berkarakter ganas. Sedangkan untuk film romatic berbasis science, alien dimunculkan dalam bentuk lebih humanis. Meski memiliki bentuk yang lebih berkarakter, wujud alien dalam realitas terdistorsi masih tetap memiliki akar terhadap wujud basicnya, yakni masih memiliki wujud hayati sebagai makhluk hidup.



Bagian 2

Gambar-gambar tentang alien yang tetap memegang unsur hayati dalam pendistorsian wujud alien dalam realitas nyata.

### **Tahap Simulation**

Tahap *simulation* digambarkan sebagai proses penciptaan image baru dengan membuang basic image atau basic image benar-benar hilang dari pembentukan image. Kondisi ini membentuk realitas baru dalam



dunia simulatif yang disebut realitas absent. Realitas absent adalah absent-nya atau hilangnya realitas nyata atau basic image dalam proses pembentukan image baru. Prilaku ini bisa terlihat tindakan beberapa politikus di media sosial menjelang pemilu. Mereka memajang banyak foto aktivitas sosial mulai dari masuk gorong-gorong, makan di warung pecel, sampai ikut tahlilan di rumah warga. Padahal, prilaku asli saban harinya adalah membayar orang untuk membersihkan selokan, menyantap *westernfood* di *bistro* ternama, dan tak pernah ikut rapat warga.

Realitas-realitas yang bertolak belakang dengan realitas asli ini terus diproduksi secara masif demi mendapatkan citra baik supaya masyarakat melabuhkan pilihan padanya. Pada tahap simulation ini lahirlah lahir sebuah realitas baru yang disebut Realitas Absent. Realitas absent dikatakan sebagai, “*The sign marks the absent of basic reality. The image call into question what the reality is and if it even exist*”. Proses pembuatan Realitas Absent pada tahap simulation terjadi dengan menghilangkan akar-akar entitas aslinya, atau dengan istilah lain, apa yang dilakukan tidak seperti apa yang dicitrakan.

Pada konteks *Transformers*, realitas absent dalam cerita alien ini adalah terbentuknya image baru berwujud alien-alien berwujud robot. Lahirnya alien robot dari bahan metal ini telah membuat basic alien sebagai makhluk hidup menjadi sirna karena aliennya terbuat dari benda mati berwujud logam. Bahkan, realitas basic dari alien yang memiliki bentuk hayati yang bisa menyerupai manusia, hewan, tanaman, atau *microorganisme*, turut pula di-absent-kan dalam alien versi *Transformers*. Dengan demikian, realitas *absent* dalam *Transformers* adalah bentuk-bentuk alien yang berwujud robot.



Bagian 3

Wujud basic dari alien hilang berupa makhluk hidup dan memiliki wujud hayati, di-absent-kan dalam pembentukan image baru tentang alien dalam alien robot *Transformers*.

### Tahap Fractal

Tahap *Fractal/Viral* digambarkan sebagai upaya proses mengubah cara pandang secara radikal terhadap dunia dengan menciptakan sebuah entitas palsu/semu. Realitas palsu/semu (realitas *simulacrum*) tersebut dibentuk dengan meninggalkan akar entitas aslinya. Kondisi ini memicu terbentuknya entitas baru yang tidak mencerminkan entitas asli—yang dikarenakan proses viralisasi—dapat diterima masyarakat. Pembentukan *realitas simulacrum* ini telah terjadi pada banyak entitas. Pada bidang makanan misalnya, sebuah produk snack “Kerupuk Sapi Panggang” dengan bungkus bergambar daging sapi di panggang. Produk tersebut adalah produk simulacra sebab meskipun produk tersebut dibeli karena rasa sapi panggang yang lezat, sebenarnya pada produk tersebut sama sekali tidak ada daging sapi panggangnya. Rasa daging sapi panggang didapatkan bukan dari daging sapi melainkan dari “perisa” daging sapi panggang. Jadi, produk ini adalah produk yang menjual realitas *simulacrum*. Realitas *simulacrum* dikatakan sebagai, “*the sign bears no relation to any reality whatsoever; it is its own pure simulacrum.*”

Realitas Simulacrum pada cerita Transformers terlihat pada permainan cosplay *Transformer* yang dapat ditemui di obyek Wisata Kota Lama Semarang. Cosplay *Transformer* merupakan budaya baru yang benar-benar tercerabut dari akar-akar terbentuknya *Transformers*. Kemunculan cosplay *Transformers* adalah budaya populer baru yang tak ada kaitannya dengan Transformer sebagai robot alien. Cosplay Transformer juga bukanlah robot (hanya baju mirip robot), bukan pula alien (sebagaimana wujud basic realitasnya). Maka realitas simulacrum dalam konteks *Transformers* adalah permainan cosplay yang muncul di Objek Wisata Kota Lama Semarang.



Bagian 4

*Cosplay* dari robot *Transformers* adalah tak memiliki akar filosofis kuat dan lepas dari wujud basic penciptaan *Transformers*. Permainan *cosplay* robot *Transformers* ini tergolong dalam realitas simulacrum.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan uraian di atas, ada 4 empat perubahan realitas dalam kisah robot alien *Transformers*. Empat perubahan realitas tersebut terdiri atas, realitas nyata, realitas terdistorsi, realitas *absent*, dan realitas *simulacrum*. Realitas nyata dalam *Transformers* adalah wujud basic dari bentuk alien, yakni berwujud makhluk hidup dan memiliki bentuk hayati yang dapat menyerupai manusia, hewan, tumbuhan, dan microorganism. Realitas terdistorsi dalam *Transformers* adalah wujud alien dengan image baru yang dirancang sesuai kebutuhan dan tetap menjaga wujud basicnya sebagai makhluk hidup dan memiliki bentuk hayati seperti manusia, binatang, tumbuhan, atau microorganism.

Realitas *absent* dalam cerita *Transformers* berwujud robot-robot *Transformers* yang tidak lagi berakar pada wujud basic entitasnya. Robot-robot *Transformer* tidak terbentuk dari jenis hayati seperti manusia, binatang, tanaman, atau microorganism, melainkan alien yang terbuat dari bahan metal. Bahkan, wujud basic dari alien sebagai makhluk hidup juga hilang karena bentuk alien kali ini berbentuk robot bukan lazimnya bentuk makhluk hidup. Sedangkan realitas *simulacrum* dalam *Transformers* berwujud permainan *cosplay* robot *Transformers* yang benar-benar tercerabut dari akar-akar wujud basicnya.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Amir Piliang, Yasraf. 1999. *Hiper-Realitas Kebudayaan*. Yogyakarta: LKIS.

Astuti, Yanti Dwi. 2015. "Dari Simulasi Realitas Sosial Hingga Hiper-Realitas Visual: Tinjauan Komunikasi Virtual Melalui Sosial Media di Cyberspace". *Jurnal Komunikasi Profetik*. Vol. 08 Nomor 02 Oktober 2015.

Azwar, Muhammad. 2014. "Teori Simulakrum Jean Baudrillard dan Upaya Pustakawan Mengidentifikasi Informasi Realitas", *Jurnal Ilmu Perpustakaan & Kearsipan Khizanah Al-Hikmah*, Volume 2, Nomor 1 (Mei - Agustus 2014), 39-40.

Baudrillard, Jean. 2004. *Masyarakat Konsumsi*. Yogyakarta: Kreasi Kencana

Featherstone, M. 2005. *Posmodernisme Dan Budaya Konsumen*. Ter,  
M.Z. Elisabeth. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.

King, Anthony . 1998. *A critique of Baudrillard's Hyperreality:  
Towards Sociology of Postmodernism*. Philosophy & Social  
Criticism. Vol 24, Issue 6, 1998.

McRobbie, Angela. 2011. *Postmodernisme dan Budaya Pop*. Bantul:  
KreasiWacana.

Ritzer, George., & Douglas J.Gooman. 2008. *Teori Sosiologi Dari  
Teori Sosiologi Klasik Sampai Perkembangan Mutakhir Teori  
Sosial Postmodern*. Yogyakarta: Kreasi Wacana.