

LINGUISTIC TURN PADA NARASI BESAR PARIWISATA: PERSPEKTIF POSTMODERNISME

Ni Nyoman Tri Sukarsih¹, Ni Made Diana Erfiani²

^{1,2}Program Studi Sastra Inggris

Universitas Dhyana Pura

Email: trisukarsih@undhirabali.ac.id

ABSTRAK

Kajian ini bertujuan untuk menganalisis *linguistic turn* pada narasi besar/*grand narrative* pariwisata khususnya di Bali. Metode penelitian yang diterapkan adalah metode kualitatif berupa analisis deskriptif dengan pendekatan dekonstruktif, karena karakteristik teoritik metodologik paling mendasar dan esensial dari perspektif postmodernisme adalah mendekonstruksi. Postmodernisme yang dikemukakan Lyotard (1984) atau yang sering disebut posmo menolak hirarkhi, genealogik, kontinuitas, perkembangan dan berupaya mempresentasikan apa yang tidak dapat dipresentasikan oleh modernisme. Posmo tidak membatasi rasionalitas pada linierisasi, standarisasi termasuk divergensi, horizontal dan heterarkhlik, tetapi lebih menekankan pada pencarian rasionalitas aktif kreatif. Posmo bukan mencari dan membuktikan kebenaran, melainkan mencari makna perspektif dan problematis. Logika yang digunakan adalah logika *unstandard*. Data diambil dari media *online* dan media *offline*, data yang terkumpul terkait dengan narasi besar pariwisata dibaca dengan metode heuristik yang bertujuan untuk mencari jalan baru secara ilmiah dalam memecahkan masalah. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat tiga jenis *linguistic turn* yang lazim dipermainkan dalam narasi besar pariwisata, yaitu the denotative game, the *prescriptive game*, dan *technical game* yang terdelegitimasi akibat pandemi covid-19 dan kemungkinan akan berlangsung pasca pandemi di Bali khususnya. Oleh karena itu, perlu dibangun mini *narrative* sebagai realitas aktif kreatif yang terbukti mampu mempertahankan legitimasi di tengah pandemi.

Kata kunci: postmodernisme, linguistic turn, narasi besar

1. Pendahuluan

Kemunculan postmodernisme bersamaan dengan hegemonisasi kultural dan wacana, mampu mendekonstruksi 'narasi besar' (*grand narrative*) dengan mengajukan pluralitas pemikiran dan kebudayaan (Lyotard, 1984). Ro'uf (2019) menyatakan sebagai filsafat kritis, postmodernisme menyumbangkan metode dekonstruksi untuk membongkar kemapaman dan absolutitas pemikiran. Pada era postmodern individu meninggalkan 'gurun realitas' (realitas faktual) dan memasuki eksistensi hiperrealitas melalui ranah atau dunia komputer, multimedia serta berbagai pengalaman yang diberikan oleh teknologi baru yang disebut dengan teknologi tinggi. Rozi (2012) menganggap bahwa postmodernisme merupakan refleksi kritis bagi paradigma-paradigma modernisme sekaligus bagi era kebangkitan spiritualitas keagamaan. Sedangkan Zulfadrial (2013) mengklaim bahwa penelitian di Indonesia lebih didominasi oleh penelitian kritis modern dibandingkan dengan penelitian postmodern. Akan tetapi, belum ada satu pun penelitian yang mengungkap *Linguistic Turn* pada Narasi Besar Pariwisata dengan Perspektif Postmodernisme. Kajian ini dibuat berdasarkan gagasan yang dikemukakan Lyotard (1984), yang mengartikan postmodernisme secara sederhana sebagai "incredulity towards metanarratives" (ketidakpercayaan terhadap metanarasi). Metanarasi yang dimaksud seperti kebebasan, kemajuan, emansipasi kaum proletar dan sebagainya. Lyotard (1984) yang memperkenalkan istilah postmodernisme ke dalam bidang filsafat menganggap postmodernisme merupakan sebuah 'intensifikasi dinamisme', yaitu upaya tak henti-hentinya untuk mencari kebaruan, eksperimentasi dan revolusi kehidupan secara terus-menerus.

Postmodernisme lebih dikenal dengan posmo diartikan sebagai "segala bentuk refleksi kritis atas paradigma-paradigma modernisme". Posmo bukanlah mendestruksi modernitas, melainkan berupaya mempresentasikan apa yang tidak dapat dipresentasikan oleh modernisme (Lyotard, 1984), karena logika modernisme masih terkait dengan *standard logic*, sedangkan posmo mengembangkan makna-makna baru menggunakan *unstandard logic*. Kerangka pikir modern bila diperhadapkan dengan kontradiksi, kontroversi, paradoks dan dilema mengindikasikan lemahnya teori, sedangkan kerangka pikir posmo menjadi inventif atau inovatif. *Small is beautiful* dari Schumacher (1973) misalnya, menjadi kontroversi, karena kerangka pikir dunia pada waktu itu paradigmanya, semakin besar akan semakin kuat dan semakin hebat', sedangkan Schumacher menampilkan 'yang kecil juga bisa hebat'.

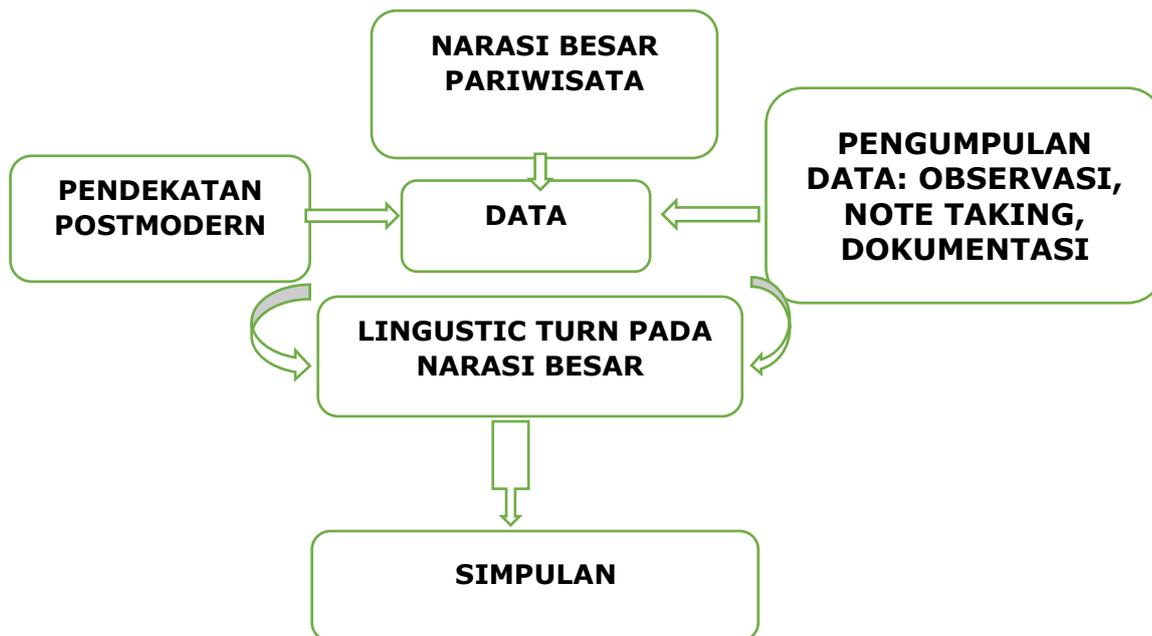
Terkait dengan narasi besar seperti "Pariwisata penyumbang devisa terbesar kedua bagi Indonesia," saat ini diperhadapkan dengan realitas memudarnya kepercayaan terhadap narasi besar tersebut akibat wabah covid-19, sedangkan banyak narasi kecil yang masih bertahan dengan kokoh di gurun realitas wabah ini. Perbedaan-perbedaan yang ada antara narasi besar dan narasi kecil tidak mungkin dapat dibandingkan. Tidak ada permainan lain, bahasa lain, dan frase lain yang dapat mendamaikan perbedaan-perbedaan tersebut. Ide tentang keadilan bagi Lyotard (1984) berasal dari kesadaran bahwa perbedaan-perbedaan tersebut tidak bisa dan seharusnya tidak diselesaikan karena perbedaan-perbedaan tersebut secara fundamental tidak bisa didamaikan (Steuerman, 2000). Paling tidak, menurut Lyotard (1984), ada tiga jenis permainan bahasa (*Linguistic Turn*) yang lazim dimainkan, yaitu *the denotative game*, *the prescriptive game* dan *technical game*. Jenis-jenis permainan bahasa dalam narasi besar pariwisata yang menjadi cakupan pembahasan dalam kajian ini dan delegitimasi narasi besar tersebut di masa pandemi ini.

2. Metode

Metode penelitian yang diterapkan dalam kajian ini adalah metode kualitatif berupa analisis deskriptif dekonstruktif dengan mencatat data hasil analisis yang datanya diperoleh dari hasil observasi, *note taking*, dan dokumentasi pada teks-teks yang terdapat pada media cetak, non-cetak. Teks-teks tersebut dibaca dengan metode pembacaan heuristik dan hermeneutik. Analisis dilakukan dengan memilah-milah jenis-jenis *linguistic turn* yang ada pada teks sesuai dengan teori postmodernisme Lyotard (1984) dan menginterpretasikannya apakah teks tersebut merupakan jenis teks *the denotative game*, *the prescriptive game*, atau *the technical game* dilanjutkan dengan analisis postmodernisme.

Metode yang digunakan bersifat induktif yang dimulai dari observasi, untuk melegitimasi teori postmodernisme terhadap tumbangannya narasi besar tersebut di masa pandemi. Selanjutnya, data dikaji dengan menggunakan ketiga komponen analisis, yaitu reduksi data, sajian data, dan penarikan simpulan atau verifikasi. Ketiga komponen, yaitu: (1) Reduksi data merupakan tahap pertama dalam analisis, yaitu data berupa teks yang telah terkumpul diseleksi, disederhanakan, dan diabstraksikan; (2) Sajian data merupakan tahap kedua dalam analisis, yaitu suatu rangkaian informasi dan deskripsi yang lengkap sehingga memungkinkan dilakukan simpulan penelitian; (3) Simpulan merupakan tahap ketiga, yaitu suatu kegiatan yang dilakukan ketika data yang terkumpul sudah memadai.

Alur Metode digambarkan seperti bagan di bawah ini:



Gambar 1. Bagan Metode Penelitian

3. Hasil dan Pembahasan

Postmodernisme yang dikemukakan Lyotard (1984) menolak cara pandang tunggal atau paradigma tunggal dan sebaliknya menyatakan bahwa terdapat banyak paradigma atau perspektif dalam melihat realitas dunia. Pandangan ilmu yang objektif universal seharusnya digantikan oleh hermeneutika tentang realitas.

Memudarnya kepercayaan kepada narasi besar disebabkan oleh proses delegitimasi atau krisis legitimasi, di mana fungsi legitimasi narasi-narasi besar mendapatkan tantangan-tantangan berat. Sebagai contoh, delegitimasi seperti apa yang dialami ilmu sejak akhir abad ke-19 sebagai akibat perkembangan teknologi dan ekspansi kapitalisme. Dalam masyarakat pasca industri, ilmu mengalami delegitimasi karena terbukti tidak bisa mempertahankan dirinya terhadap legitimasi yang diajukannya sendiri. Legitimasi ilmu pada narasi spekulasi yang mengatakan bahwa pengetahuan harus dihasilkan demi pengetahuan di masa *capitalist technoscience* tidak bisa lagi dipenuhi. Pengetahuan tidak dihasilkan demi pengetahuan melainkan demi profit dimana kriteria yang berlaku bukan lagi benar-salah, melainkan kriteria performatif, yaitu menghasilkan semaksimal mungkin dengan biaya sekecil mungkin (Ratna, 2012)

Pengetahuan ilmiah tidak merepresentasikan totalitas pengetahuan karena pengetahuan ilmiah selalu bersaing dengan pengetahuan lain, yang menurut Lyotard disebut narasi. Pada masyarakat tradisional, narasi seperti ini menjadi penting. Narasi menentukan kriteria kompetensi serta menjelaskan bagaimana kriteria tersebut diterapkan. Perbedaan utama pengetahuan ilmiah dan narasi adalah bahwa pengetahuan ilmiah mengendalikan hanya ada satu permainan bahasa, yakni bahasa denotatif, sementara permainan bahasa yang lain harus diabaikan.

Sedangkan pengetahuan narasi mengesahkan diri tanpa harus merujuk pada argumen dan bukti atau tanpa harus menggunakan verifikasi dan falsifikasi, karena itu para ilmuwan mempersoalkan validitas kebenaran pernyataan-pernyataan narasi dan menyimpulkan bahwa pengetahuan narasi itu tidak tunduk pada argumen dan bukti.

Baik pengetahuan ilmiah maupun pengetahuan narasi adalah sama-sama penting. Keduanya tersusun dari serangkaian pernyataan yang dilontarkan oleh para pemain dalam kerangka peraturan yang dapat diterapkan secara umum. Peraturan-peraturan ini bersifat khusus pada setiap jenis pengetahuan. Pernyataan yang dianggap baik dalam suatu jenis pengetahuan tertentu pasti akan berbeda dengan pernyataan yang dipandang baik dalam jenis pengetahuan yang lain. Oleh sebab itulah, maka tidak mungkin menilai eksistensi dan validitas pengetahuan non-ilmiah atau narasi berdasarkan pengetahuan ilmiah ataupun sebaliknya karena kriteria atau permainan bahasa yang digunakan tidak sama.

Perbedaan bahasa yang dimaksud adalah perbedaan kultur bukan sebagai pembedaan yang satu lebih baik dari yang lain karena ilmu tidak menerima sudut pandang. Jika ilmu menggunakan bahasa denotatif dan pembenarannya dilakukan melalui verifikasi fakta internal, maka pengetahuan narasi menggunakan bahasa metafora.

Sejak beberapa dekade yang lalu beredar istilah *Linguistic Turn*, namun selama ini bahasa tidak pernah sungguh-sungguh dipersoalkan sebagai tema utama. Baru pada awal abad 20, sejak Moore dan Russel yang memuncak pada Wittgenstein, bahasa menjadi kajian utama, bahkan hingga abad 21.

Perspektif terakhir memunculkan issue baru seperti: apakah bahasa pengetahuan itu memang harus satu dan universal, katakanlah bahasa "ideal" seperti yang umum dicita-citakan filsafat modern, ataukah dibiarkan saja dalam berbagai "Language games" sesuai dengan bentuk-bentuk kehidupan yang memang beragam, sebutlah bahasa "natural". Kebenaran dan penalaran dilihat erat berkaitan dengan bahasa.

Dalam zaman kontemporer di mana kerumitan dianggap semakin meningkat maka semakin tidak mungkin adanya penjelasan tunggal atau ganda tentang pengetahuan atau ilmu, yang sebelumnya keyakinan terhadap suatu narasi (misalnya doktri-doktrin agama) bisa memecahkan kesulitan ini. Legitimasi terhadap pengetahuan tidak bisa bersandar pada satu narasi besar sehingga ilmu itu sekarang paling tidak dipahami dalam teori "permainan bahasa". Permainan bahasa menunjukkan bahwa tidak ada satu konsep atau penjelasan ilmiah atau teori yang dapat menangkap realitas dalam totalitasnya secara memadai. Oleh karena itu, permainan bahasa tidak dapat diharapkan untuk dapat menjelaskan realitas apa adanya, karena ia adalah salah satu permainan diantara salah satu keragaman permainan bahasa lainnya.

Lyotard (1984) meyakini bahwa tidak ada kesatuan dan inti sari bahasa, karena bahasa "agonistic," yaitu suatu ruang atau tempat perselisihan dan konflik yang tidak pernah bisa diselesaikan. Perbedaan-perbedaan yang ada tidak dapat dibandingkan, tidak ada permainan lain, bahasa lain, dan frase lain yang dapat mendamaikan perbedaan-perbedaan tersebut. Ide tentang keadilan bagi Lyotard berasal dari kesadaran bahwa perbedaan-perbedaan tersebut tidak bisa dan seyogyanya tidak diselesaikan karena perbedaan-perbedaan tersebut secara fundamental tidak bisa didamaikan. Menurut Lyotard, ada tiga jenis permainan bahasa yang lazim dimainkan, yaitu: (1) *The denotative game*, yaitu fokus permainan pada apa yang benar atau salah, di mana fakta-fakta sajalah yang diperhitungkan dan hanya memiliki satu makna, sedangkan makna konotatif rumit, mendalam dan individual; (2) *The prescriptive game* adalah fokus permainan bahasa terletak pada baik atau buruk, adil atau tidak adil, menekankan penggunaan nilai-nilai yang lebih sosial daripada fakta-fakta denotatif; dan (3) *The technical game* fokusnya adalah pada apa yang efisien atau tidak efisien. Ini lebih faktual, meskipun nilai dapat dimasukkan.

Kita memasuki fase di mana logika tunggal yang diyakini kaum modernis sudah mati dan digantikan oleh pluralitas logika atau paralogi. Oleh sebab itu, ilmu menurut Lyotard (1984) adalah sebuah permainan bahasa yang mengikuti aturan-aturan, yaitu: (1) Yang bersifat ilmiah adalah pernyataan-pernyataan denotatif (deskriptif); (2) Pernyataan ilmiah berbeda dengan pernyataan yang menekankan pada ikatan-ikatan sosial (terkait dengan asal usul); (3) Kompetensi hanya diperlukan pada pengirim pesan ilmiah, bukan penerima; (4) Pernyataan ilmiah hanya ada dalam sekumpulan pernyataan yang diuji oleh argumen dan bukti; dan (5) Dalam kaitannya dengan butir 4, permainan bahasa ilmiah memerlukan suatu pengetahuan tentang situasi pengetahuan ilmiah yang sedang berlangsung.

Realitas paradigma tunggal di dunia pariwisata khususnya terlegitimasi menjadi narasi besar bahkan sampai beberapa dasa warsa belakangan ini. Narasi besar seperti "Pariwisata penyumbang devisa terbesar kedua bagi Indonesia," dilihat dari *Linguistic Turn* (permainan bahasa) merupakan jenis *the denotative game* karena fokus permainannya pada apa yang benar di mana pernyataan tersebut dinyatakan oleh pemegang kekuasaan dalam hal ini pemerintah memang demikian adanya, di dukung oleh fakta-fakta yang ada dan hanya memiliki satu makna, dimana makna denotasi mensyaratkan satu makna saja, tidak ada makna lainnya. Narasi besar tersebut juga merupakan jenis *the prescriptive game* di mana fokus permainan bahasa terletak pada yang baik dan tidak baik serta lebih menekankan penggunaan nilai-nilai sosial. Dikatakan demikian, karena begitu banyak orang yang menggantungkan mata pencahariannya di dunia pariwisata, mulai dari petani yang menjual hasil-hasil pertanian mereka untuk menunjang kebutuhan restoran dan hotel sampai kapitalis yang menanamkan modal berupa investasi. Demikian pula, banyak tenaga kerja terserap di dunia pariwisata, bahkan desa wisata bermunculan di mana-mana yang mendapat dukungan pemerintah dan masyarakat. Demikian pula, narasi besar di atas merupakan jenis *the technical game* yang berfokus pada apa yang efisien dan lebih faktual. Selama ini pariwisata di Bali dianggap lebih efisien dan cepat untuk meningkatkan taraf hidup dan perekonomian masyarakat, sehingga begitu banyak elemen masyarakat terlibat di dalam setiap komponen pariwisata.

Permainan bahasa pada narasi besar pariwisata seperti paparan di atas mengandung jenis permainan bahasa denotatif, preskriptif maupun teknikal, yaitu sebuah pernyataan harus disertai bukti dari pihak yang mengajukan pernyataan untuk meyakinkan pihak kedua sebagai pihak yang wajib memberikan persetujuan atau penolakan berdasarkan bukti yang diajukan oleh pihak pertama. Di samping itu, ilmu adalah permainan bahasa yang di dalamnya terkandung aturan-aturan normatif seperti pembuat proposisi tidak boleh membuat proposisi tanpa menyediakan bukti yang memperkuat proposisinya, pihak kedua tidak bisa memberikan bukti melainkan persetujuan atau penolakannya. Ilmu diperhadapkan pada kenyataan bahwa tidak bisa memberlakukan aturan mainnya secara universal hingga berhak menilai mana pengetahuan absah dan mana yang tidak.

Semakin pudarnya kepercayaan kepada narasi besar pariwisata disebabkan oleh proses delegitimasi atau krisis legitimasi, di mana fungsi legitimasi narasi besar pariwisata mendapatkan tantangan-tantangan berat. Delegitimasi seperti apa yang dialami pariwisata sebagai akibat adanya wabah pandemi yang meruntuhkan narasi besar tersebut. Pasca pandemi, kemungkinan narasi besar pariwisata masih akan mengalami delegitimasi karena terbukti tidak bisa mempertahankan dirinya terhadap legitimasi yang diajukannya sendiri. Legitimasi pada narasi besar pariwisata seperti proposisi yang diajukan oleh pemegang kebijakan bahwa "hampir 75% masyarakat Bali

menggantungkan mata pencahariannya dari sektor pariwisata" (POS BALI, Senin, 12 Oktober 2020/1) di masa pandemi tidak bisa lagi dipenuhi dan dibuktikan.

Di era pandemi di mana kesulitan semakin meningkat, maka semakin sulitlah kemungkinan adanya penjelasan tunggal atau ganda tentang narasi besar pariwisata, yang mana narasi tersebut sebelumnya diyakini dapat memecahkan kesulitan hidup masyarakat di Indonesia pada umumnya terutama ekonomi masyarakat Bali. Dengan menafikan baik itu bentuk unifikasi naratif yang bersifat spekulatif maupun yang berbentuk emansipatoris, legitimasi terhadap modernisme yang bersifat homologi (logika universal) tidak bisa lagi bersandar dan hanya mengandalkan satu narasi besar, sehingga diperlukan perspektif postmodernisme yang menawarkan konsep pemikiran paralogi (logika multiversal) dengan mini narrative (narasi kecil) seperti UMKM yang terbukti dapat menangkap realitas aktif dan kreatif dalam totalitasnya secara memadai.

4. Simpulan

Terdapat tiga jenis *linguistic turn* pada narasi besar pariwisata, yaitu *denotative game*, yaitu permainan bahasa yang fokus pada apa yang benar, *perspective game* dimana permainan bahasa fokus pada apa yang baik dan jenis permainan bahasa *technical game* yang fokus pada apa yang efisien dan faktual. Demikian pula, narasi besar pariwisata mengalami delegitimasi ketika menghadapi tantangan berat di masa pandemi, karena tidak bisa lagi mempertahankan dirinya terhadap legitimasi yang diajukannya sendiri, sehingga dibutuhkan perspektif postmodernisme yang menawarkan pemikiran paralogi atau pluralitas pemikiran.

Daftar Rujukan

- Abdul Mukti Ro'uf. 2019. Posmodernisme: Dampak dan Penerapannya pada Studi Islam. DOI: <http://dx.doi.org/10.24042/ajsk.v19i1.4161> Volume 19. No. 1, Juli 2019, h. 155-176
- Liotard, J.F 1984. *The Postmodern Condition: A Report on Knowledge*. Manchester University Press. Manchester.
- Kutha Ratna. 2012. Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra dari Strukturalisme hingga Poststrukturalisme Perspektif Wacana Naratif. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sarup, Madan. 2003. Poststrukturalisme dan Postmodernisme: Sebuah Pengantar Kritis. Yogyakarta: Jendela
- Steuerman. E. 2000. *The Bounds of Reason : Habermas, Lyotard and Melanie Klein on Rationality*. London : Routledge.
- Syafwan Rozi. 2012. Agama dan Postmodernisme: Menelusuri Metodologi dan Pendekatan Studi-Studi Agama. Jurnal Ilmu Ushuluddin, Volume 1, Nomor 3, Januari 2012
- Yongtao, L. 2010. *Discourse, Meanings and IR Studies: Taking the Rhetoric of "Axis of Evil" As a Case*. *Politica*, 6(11), 85-107. Diakses 28 April 2020 <http://www.scielo.org.mx/scielo>.
- Zuldafril. 2013. *Pembahasan Penerapan Penelitian Postmodern Di Indonesia Didasarkan Artikel Penelitian Kritis Modern Dan Post Modern Allan Tarp Grenaa International Bacculaureate: Jurnal Edukasi*. Vol. 11, No.2. Desember 2013. doi: <http://dx.doi.org/1910.31571/edukasi.v11i2.219> Diakses 30 Agustus 2020