

## ABSTRAK

*Andi Mursyidin Mubaraq, 2022. "Simulakra dan Hiperealitas Dalam Budaya Bermedia Sosial (Studi Kasus Perilaku Bermedia Sosial Mahasiswa FKIP Unismuh Makassar)." Skripsi. Jurusan Pendidikan Sosiologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Dibimbing oleh Eliza Mesyani sebagai pembimbing I dan Sitti Asnaeni sebagai pembimbing II.*

Penggunaan media sosial kini kian massif dikalangan mahasiswa, tak terkecuali mahasiswa Universitas Muhammadiyah Makassar yang merupakan salah satu kampus terbesar di kota Makassar, jenis media sosial yang digunakan para mahasiswa pun sangat beragam. Terlebih lagi dalam kondisi pandemi dimana proses pembelajaran mengandalkan smartphone dan jaringan internet, dimana tak jarang dalam proses pembelajaran terkadang menggunakan media sosial sebagai media belajarnya. Hal ini mengakibatkan mahasiswa semakin tidak bisa lepas dari media sosial. Hal ini bukan tanpa masalah, karena keadaan yang menuntut untuk selalu aktif dalam media sosial maka terkadang mahasiswa dengan sengaja memanipulasi citra dan menginterpretasikan dirinya berbeda dari yang sebenarnya. Mereka secara sadar memanipulasi simbol demi citra yang ingin mereka bangun dan menciptakan apa yang kita sebut sebagai simulakra hiperealitas. Tujuan dari penelitan ini adalah untuk mengetahui bagaimana bentuk hiperealitas simulakra serta konstruksi identitas yang dilakukan Mahasiswa FKIP Unismuh Makassar. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif (studi kasus) dengan sumber data Mahasiswa FKIP Unismuh Makassar. Data-data yang telah dianalisis memiliki aspek yang mengarah pada hiperealitas serta dikaji sejauh mana budaya hiperealitas simulakra Mahasiswa FKIP Unismuh Makassar.

Hasil penelitian menunjukkan 1.) Masifnya penggunaan gawai memunculkan candu dimasyarakat khususnya di kalangan Mahasiswa FKIP Unismuh Makassar. Candu terhadap media sosial dapat dilihat dari beberapa perilaku mereka yang begitu intens menggunakan media sosial. 2.) Bentuk simulakra hiperealitas yang dilakukan oleh pengguna media sosial Mahasiswa FKIP Unismuh Makassar pada proses mengkonstruksi identitas virtual lebih dominan terjadi pada beberapa bentuk yaitu mahasiswa merefleksikan realitas dasar, kemudian mahasiswa menutupi dan memutarbalikkan realitas dasar, menjadi tanda yang berbeda, serta menciptakan realitas yang baru. 3.) konstruksi identitas diri melalui manipulasi tanda dan simbol (simulasi) dimedia sosial dilakukan oleh mahasiswa untuk menentukan bagaimana status sosialnya dimedia sosial.

**Kata Kunci :** Hiperealitas, Simulakra, Media Sosial, Mahasiswa

## ABSTRACT

**Andi Mursyidin Mubaraq, 2022.** *"Simulacra and Hyperreality in Social Media Culture (Case Study of Social Media Behavior of FKIP Unismuh Makassar Students)." Essay. Department of Sociology Education, Faculty of Teacher Training and Education, Muhammadiyah University of Makassar. Supervised by Eliza Mesyani as supervisor I and Sitti Asnaeni as supervisor II.*

*The use of social media is now increasingly massive among students, including students at the University of Muhammadiyah Makassar which is one of the largest campuses in the city of Makassar, the types of social media used by students are also very diverse. Moreover, in a pandemic condition where the learning process relies on smartphones and internet networks, it is not uncommon for the learning process to sometimes use social media as a learning medium. This resulted in students increasingly unable to be separated from social media. This is not without problems, because circumstances demand to always be active in social media, sometimes students deliberately manipulate images and interpret themselves differently from what they really are. They consciously manipulate symbols for the sake of the images they want to build and create what we call hyperreality simulacra. The purpose of this research is to find out how the hyperreality of simulacra and identity construction is carried out by FKIP Unismuh Makassar students. This study uses a qualitative research method (case study) with the data source of FKIP Unismuh Makassar students. The data that has been analyzed has aspects that lead to hyperreality and the extent to which the hyperreality culture of FKIP Unismuh Makassar's students is studied.*

*The results of the study show 1.) The massive use of gadgets creates opiate in the community, especially among Unismuh Makassar FKIP students. Addiction to social media can be seen from some of their behavior that is so intense using social media. 2.) The form of hyperreality simulacra carried out by social media users of FKIP Unismuh Makassar students in the process of constructing virtual identities is more dominant in several forms, namely students reflecting basic reality, then students cover and distort basic reality, become different signs, and create different realities. new. 3.) the construction of self-identity through the manipulation of signs and symbols (simulation) on social media is carried out by students to determine how their social status is on social media.*

**Keywords:** *Hyperreality, Simulacra, Social Media, Students*