

**SIMULAKRA DAN HIPERREALITAS DALAM BUDAYA  
BERMEDIA SOSIAL**  
(Studi Kasus Perilaku Bermedia Sosial Mahasiswa FKIP Unismuh  
Makassar)



**SKRIPSI**

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan Pada Jurusan Pendidikan Sosiologi Fakultas Keguruan dan  
Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar*

Oleh

**ANDI MURSYIDIN MUBARAQ**  
**105381105318**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SOSIOLOGI**  
**2023**

## HALAMAN PENGESAHAN

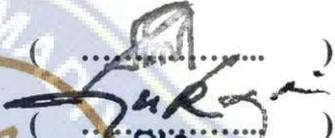
Skripsi atas nama **Andi Mursyidin Mubaraq, 105381105318** diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 221 Tahun 1444 H/2023 M, Sebagai salah satu syarat guna memperoleh Gelar **Sarjana Pendidikan** pada Prodi Pendidikan Sosiologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Ujian dan Yudisium pada hari Kamis, 22 Juni 2023.

5 Zulhijjah 1444 H

Makassar, -----

24 Juni 2023 M

### PANITIA UJIAN

Pengawas Umum	: Prof. Dr. H. Ambo Asse, M. Ag	(  )
Ketua	: Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D	(  )
Sekretaris	: Dr. Baharullah, M. Pd	(  )
Penguji	1. Dr. Muhammad Nawir, M.Pd	(  )
	2. Dr. Hidayah Quraisy, M.Pd	(  )
	3. Dr. Jamaluddin Arifin, M.Pd.	(  )
	4. Risfaisal, S.Pd, M.Pd.	(  )

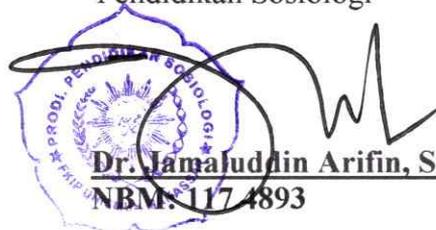
Mengetahui



Dekan FMIPA  
Universitas Muhammadiyah Makassar

Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.  
NBM: 860 934

Ketua Program Studi  
Pendidikan Sosiologi



Dr. Jamaluddin Arifin, S.Pd. M.Pd.  
NBM: 117 4893

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Simulakra dan Hiperealitas dalam Budaya Bermedia Sosial (Studi Kasus Perilaku Bermedia Sosial Mahasiswa FKIP Unismuh Makassar)

Nama : **Andi Mursyidin Mubaraq**

NIM : **105381105318**

Prodi : Pendidikan Sosiologi

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diteliti dan diperiksa ulang, Skripsi ini telah memenuhi syarat untuk dipertanggungjawabkan di depan tim penguji skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

5 Zulhijjah 1444 H

Makassar, -----

24 Juni 2023 M

Disahkan oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II

  
Prof. Dr. Eliza Meiyani, M. Si

  
Dr. St. Asnaeni, M.Pd

Mengetahui:

Dekan FKIP  
Universitas Muhammadiyah Makassar

Ketua Program Studi  
Pendidikan Sosiologi

  
Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.  
NBM: 860 934

  
Dr. Jafaruddin Arifin, S.Pd. M.Pd.  
NBM: 117 4893



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Alamat : Jalan Sultan Alauddin No. 259 Makassar ☎ Fax (0411) 860 132  
Makassar 90221 [www.fkip-unismuh-info](http://www.fkip-unismuh-info)

---

**SURAT PERNYATAAN**

Mahasiswa yang bersangkutan:

Nama : Andi Mursyidin Mubaraq

Stambuk : 105381105318

Jurusan : Pendidikan Sosiologi

Dengan Judul : Simulakra dan hiperealitas dalam budaya bermedia sosial (studi kasus perilaku bermedia sosial mahasiswa FKIP Unismuh Makassar)

Dengan menyatakan bahwa Skripsi yang saya ajukan di depan Tim Penguji adalah hasil karya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapapun. Demikian pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, 2023

Yang Membuat Pernyataan

Andi Mursyidin Mubaraq

### SURAT PERJANJIAN

Mahasiswa yang bersangkutan:

Nama : Andi Mursyidin Mubaraq  
Stambuk : 105381105318  
Jurusan : Pendidikan Sosiologi  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai skripsi ini, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam penyusunan skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pemimpin fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (plagiat) dalam menyusun skripsi.
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1, 2 dan 3 saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, 2023

Yang Membuat Perjanjian

Andi Mursyidin Mubaraq

## MOTTO

*“Hidup tidak pernah mudah. Ada pekerjaan yang harus dilakukan dan kewajiban yang harus dipenuhi.”*

*(John F. Kennedy)*

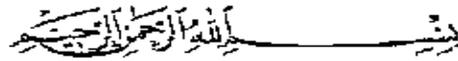
“Kita harus menerima bahwa kita tidak akan selalu membuat keputusan yang tepat, bahwa kita kadang-kadang akan mengacaukannya – memahami bahwa kegagalan bukanlah lawan dari kesuksesan, itu adalah bagian dari kesuksesan.”

*(Arianna Huffington)*

## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, atas rahmat dan hidayah-Nya saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik, kupersembahkan karya ini sebagai darma baktiku untuk Ayahanda, Ibunda tercinta, saudara, dan Keluarga Besar yang amat kusayangi, sahabat, teman dan semua pihak terima kasih atas dukungan dan doanya yang tidak henti-hentinya.

## KATA PENGANTAR



Puji syukur kepada Allah *Subhanahu Wata'alaatas* segala limpahan rahmat, hidayat dan karunia. Shalawat dan salam tercurahkan kepada junjungan kita baginda *Nabi Muhammad Salallahu Aiahi Wasallam*, beserta keluarga dan sahabat-sahabatnya. Sosok teladan umat dalam segala perilaku keseharian yang berorientasi kemuliaan hidup di dunia dan akhirat. Alhamdulillah atas hidayah dan inayah-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini yang merupakan salah satu syarat guna menempuh ujian skripsi gelar Sarjana Pendidikan Sosiologi pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan di Universitas Muhammadiyah Makassar.

Untuk itu penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah menyumbangkan tenaga, pikiran, ilmu pengetahuan motivasi beserta do'a kepada penulis dalam penyelesaian skripsi ini. Keberhasilan dalam penyelesaian skripsi ini tidak hanya terletak pada diri peneliti semata tetapi tentunya banyak pihak yang memberikan sumbangsi khususnya kepada kedua orang tua penulis yang selama ini telah memberikan dukungan do'a yang tidak pernah putus dan tidak dapat saya balaskan dengan apapun itu serta Adikku tercinta beserta keluarga besarku yang selalu memberikan dukungan.

Penulis juga mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat Bapak Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag. selaku Rektor Universitas

Muhammadiyah Makassar yang telah memberikan kesempatan kepada penulis menimba ilmu pengetahuan di kampus tercinta ini, Bapak Erwin Akib, M.Pd.,Ph.D. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, Bapak Dr. Jamaluddin Arifin, M.Pd. selaku ketua prodi Pendidikan Sosiologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar yang selalu memberikan semangat dalam pengerjaan skripsi ini.

Kepada Prof. Dr. Eliza Mesyani, M.Si. selaku Pembimbing I yang telah memberikan saran, motivasi dan sumbangan pemikiran kepada penulisan sehingga tersusunnya skripsi ini, Dr. Sitti Asnaeni. AM, M.Pd. selaku Pembimbing II yang dengan penuh ketelitian dalam menyelesaikan skripsi ini, Serta semua pihak yang tidak sempat saya sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini, terima kasih atas bantuan dan dukungannya.

Demikianlah mudah-mudahan skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti khususnya dan pembaca pada umumnya. Semoga Allah SWT melimpahkan pahala yang berlipat ganda atas bantuan yang telah diberikan kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini, Aamiin Yarobbal Alamin.

Makassar, Februari 2021

Penulis

Andi Mursyidin Mubaraq

## 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*

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
SURAT PERJANJIAN .....	<a href="#">iv</a>
MOTTO .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
ABSTRAK BAHASA INDONESIA.....	vii
ABSTRAK BAHASA INGGRIS .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
BAB I .....	1
PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	12
C. Tujuan Penelitian .....	12
D. Manfaat Penelitian .....	13
E. Definisi Operasional.....	14
BAB II.....	17
TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA FIKIR.....	17
A. Tinjauan Pustaka .....	17
1. Media Sosial sebagai <i>New Media</i> .....	17
2. Konstruksi Identitas.....	25
3. Interaksionalisme Simbolik.....	29
4. Jean Boudrillard dan Teori Hiperealitas Simulakra .....	35
5. Penelitian Terdahulu.....	40
B. Kerangka Konsep .....	41
BAB III .....	43
METODE PENELITIAN.....	43

A. Jenis Dan Pendekatan Penelitian.....	43
B. Lokasi Dan Waktu Penelitian .....	44
C. Fokus Penelitian .....	45
D. Informan Penelitian.....	45
E. Jenis dan Sumber Data.....	46
F. Instrumen Penelitian.....	47
G. Teknik Pengumpulan Data.....	48
H. Teknik Analisis Data.....	49
I. Teknik Keabsahan Data .....	51
J. Etika Penelitian .....	51
BAB IV GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN .....	53
A. Sejarah Lokasi Penelitian.....	53
B. Letak Geografis.....	54
C. Visi, Misi, Dan Tujuan Universitas Muhammadiyah Makassar .....	55
D. Penyelenggaraan Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.....	56
E. Sumber Daya Universitas Muhammadiyah Makassar .....	57
F. Profil Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar .....	58
G. Visi Dan Misi FKIP Unismuh.....	58
H. FKIP Unismuh Sekarang .....	59
BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	61
A. Hasil Penelitian .....	61
B. Pembahasan.....	80
BAB VI KESIMPULAN .....	87
A. Kesimpulan .....	87
B. Saran.....	88
DAFTAR PUSTAKA .....	90
LAMPIRAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
RIWAYAT HIDUP.....	116

## DAFTAR LAMPIRAN

No. Lampiran	Nama Lampiran	Halaman
Lampiran 1	Tabel Perbedaan Hasil Penelitian	93
Lampiran 2	Biodata Informan	94
Lampiran 3	Pedoman Observasi	95
Lampiran 4	Pedoman Wawancara	96
Lampiran 5	Dokumentasi	97
Lampiran 6	Persuratan	100



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Diera sekarang teknologi telah berkembang begitu pesat, bukan hanya penemuan-penemuan *hardware* baru namun juga perkembangan *software* yang dibuat untuk membantu kegiatan kerja hingga hiburan. *Smartphone* yang merupakan produk teknologi bukan lagi menjadi barang mewah yang hanya dimiliki segelintir orang, akan tetapi telah menjelma menjadi kebutuhan pokok yang harus dimiliki oleh setiap orang guna untuk tetap terhubung dengan dunia. Beragam fitur dan aplikasi dibenamkan diperangkat tersebut untuk mendukung dinamisme masyarakat.

Penggunaan *smartphone* yang massif diseluruh dunia memudahkan masyarakat dalam mengakses internet dari gengaman mereka. Software atau perangkat lunak yang paling banyak dikembangkan saat ini salah satunya adalah aplikasi yang berbasis jaringan. Aplikasi yang menggunakan jaringan internet sebagai basis utamanya ini dimanfaatkan oleh berbagai pihak dengan rentan usia beragam.

Fungsi dan manfaat yang ditawarkan oleh aplikasi-aplikasi tersebut juga sangat beragam, seperti mempermudah komunikasi, pencarian informasi, belanja, jualan, dan mencari hiburan. Hal tersebut meningkatkan animo masyarakat dalam penggunaan internet tak terkecuali di Indonesia. Kementerian Komunikasi

dan Informatika menyatakan, penggunaan internet di Indonesia sangat tinggi. Hal itu didorong oleh tarif internet yang murah dan banyaknya jumlah pengguna smartphone di Indonesia (kominfo.go.id).

Berdasarkan hasil riset *Wearesocial Hootsuite*, pada Januari 2019 pengguna internet di Indonesia mencapai 150 juta atau sebesar 56% dari total populasi. Pengguna gadget mencapai 130 juta atau sekitar 48% dari populasi (databoks, 2019). Pengguna internet ditahun 2020 hingga kuartal II, penggunaanya mencapai 196,7 juta atau 73,7 dari populasi (Jatmiko, 2020). Penggunaan internet di Indonesia pada awal 2021 ini mencapai 202,6 juta jiwa. Jumlah ini meningkat 15,5% atau 27 juta jiwa jika dibandingkan pada awal januari 2020 lalu. Total jumlah penduduk Indonesia sendiri pada saat ini sebesar 274,9 juta jiwa. Ini artinya, penetrasi internet di Indonesia pada awal 2021 mencapai 73,7%. Angka tersebut menjadikan Indonesia sebagai Negara keempat dengan pertumbuhan pertumbuhan pengguna internet mobile terbesar dunia (kompas.com, 2021).

*Hootsuite* merilis sebuah laporan yang berjudul “Digital 2021”, dalam laporan tersebut memaparkan bahwa aktivitas internet paling populer dikalangan pengguna internet Indonesia adalah media sosial. Saat ini 160 jutaan orang Indonesia adalah pengguna aktif media sosial. Apalagi yang tengah terjadi sekarang, dimana wabah pandemi sedang melanda dunia, yang dimulai dari Wuhan, China dan merebak keseluruh dunia hingga sampai ke Indonesia, hal ini membatasi aktifitas masyarakat sehingga menjadikan media sosial menjadi platform untuk berkomunikasi dan bersosialisasi.

Peningkatan yang signifikan dari pengguna internet dengan dominasi penggunaan media sosial menunjukkan bahwa masyarakat telah semakin melekat media. Dari sini kita melihat bahwa Masyarakat Indonesia tampaknya juga selalu dapat mengikuti cepatnya perkembangan teknologi informasi ini. Tidak terlalu mengejutkan jika mengetahui seseorang yang memiliki akses terhadap teknologi informasi seperti internet dan smartphone ternyata memiliki setidaknya tiga akun media sosial atau bahkan lebih yang Rata-rata mereka menghabiskan waktu minimal 3 jam di platform tersebut. Andreas Kaplan dan Michael Haenlein sendiri mendefinisikan media sosial sebagai “sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang dibangun di atas dasar ideology dan teknologi Web 2.0, dan yang memungkinkan penciptaan dan pertukaran *user-generated content*”.

Media sosial telah digunakan oleh berbagai lapisan masyarakat. Mulai dari pelajar, pebisnis, mahasiswa, pegawai kantor, orang tua, kalangan menengah ke atas, bahkan kalangan menengah ke bawah pun juga ikut punya akun media sosial. Tujuan memiliki media sosial sendiri ditanggapi beragam oleh setiap individu. Ada yang bertujuan untuk mengikuti update berita, ada yang menggunakannya untuk menunjukkan eksistensinya, ada yang mempergunakannya sebagai sumber mata pencaharian, ada yang sekedar mencari teman sosial media sebanyak-banyaknya (padahal belum tentu kenal dalam dunia nyata), ada yang sekedar membuat akun social media untuk bermain game, dan lain sebagainya. Dibandingkan dengan media konvensional, media baru ini memberikan banyak kemudahan yang memungkinkan partisipasi lebih luas dari para pengguna dalam komunikasi publik (Nasrullah, 2017). Menghilangnya sekat dalam media sosial

memungkinkan penggunaanya untuk memproduksi pesan dan menyebarkannya karena tidak seperti media konvensional yang sifatnya *one to many*, media sosial lebih kompleks lagi dimana dia bisa bersifat antar individu, individu dengan kelompok, serta kelompok dengan kelompok.

Seperti yang diketahui secara umum bahwa manusia memiliki dorongan untuk melakukan sosialisasi. Aktifitas sosialisasi diperlukan untuk membawa manusia ke dunia objektif, yaitu tentang pengalaman sosial di dunia luar (Siregar dalam Ibrahim, 2015: 20). Media sosial tidak hanya sekedar menghadirkan dunia obyektif di luar dirinya dalam bentuk hiburan. Media social mendorong manusia untuk memanfaatkannya sebagai sarana bersosialisasi dan membangun komunitas. Dari sini dapat dilihat bahwa perkembangan pengguna media sosial menjadi sangat wajar karena pada dasarnya manusia membutuhkan media ini untuk memperluas objek sosialisasi dan interaksinya.

Efektifitas dan efisiensi juga menjadi sebab utama berkembang pesatnya media sosial bagi masyarakat zaman sekarang. Penggunaan media sosial ini menghasilkan tindakan-tindakan yang bernilai positif dan bisa mengangkat percepatan pengembangan perubahan masyarakat yang lebih baik tentunya dibarengi dengan literasi digital yang baik. Literasi digital sendiri adalah ketertarikan, sikap, dan kemampuan individu dalam menggunakan teknologi digital dan alat komunikasi untuk mengakses, mengelola, mengintegrasikan, menganalisis dan mengevaluasi informasi, membangun pengetahuan baru, membuat dan berkomunikasi dengan orang lain agar dapat berpartisipasi secara efektif dalam masyarakat. Literasi digital dibutuhkan dalam budaya bermedia

sosial sebagai pedoman nilai dan etika sehingga tercipta masyarakat digital yang bijak dalam menerima serta membagikan informasi dalam platform media sosial. Namun demikian penggunaan media sosial yang cukup massif juga bisa berdampak pada tumbuhnya persoalan-persoalan sosial yang baru.

Bertambahnya pengguna media sosial sendiri dikhawatirkan akan menciptakan suatu ketergantungan masyarakat terhadap media sosial dan mereka tidak akan lepas dari yang namanya kecanduan media sosial yang lambat laun menghantarkan pada wajah-wajah baru masyarakat yang notabene sebagai masyarakat berbangsa maupun masyarakat beragama. Corak politik, corak budaya, bahkan corak agamapun sekarang ini memiliki corak yang lebih kekinian. Atas hal ini pula beragam persoalan politik, persoalan budaya maupun persoalan keagamaan mewarnai ruang-ruang media sosial.

Media sosial sendiri telah menjadi sumber informasi yang lebih aktual dibandingkan media lainnya. Jika media tradisional menggunakan media yang berbasis cetak dan broadcast, maka media sosial menggunakan jaringan internet. Media sosial terbuka kepada siapa saja untuk berpartisipasi dengan memberi kontribusi dan feedback secara terbuka, memberikan komentar, serta membagi informasi dalam sekejap. Sherry Turkle berpendapat bahwa teknologi internet telah menghubungkan miliaran individu dari belahan bumi manapun dalam suatu ruang baru yang berdampak terhadap cara berpikir seseorang tentang seksualitas, bentuk komunitas dan identitas diri. Dalam komunitas virtual, seseorang berpartisipasi dan terlibat percakapan secara intim dengan orang lain dari seluruh dunia, tetapi kemungkinan orang-orang tersebut jarang atau tidak pernah bertemu

secara fisik (Nasrullah, 2012:67). Teknologi membentuk dan mengubah budaya serta lingkungan manusia. Pengalaman hidup manusia tanpa teknologi sangatlah sedikit dan justru menjadi aneh ketika manusia tanpa menggunakan teknologi. Perubahan budaya tersebut dapat dilihat dari semakin mudahnya manusia berkomunikasi melalui media sosial, akan tetapi hal tersebut mempengaruhi komunikasi di dunia nyata yang turut berkurang.

Komunikasi di dunia nyata memiliki perbedaan dengan komunikasi di dunia maya (*cyberspace*). Komunikasi di dunia nyata terjadi secara langsung (*face-to-face*) dan melibatkan simbol, ekspresi wajah, cara berpakaian, tekanan suara, cara memandang, posisi tubuh, agama, usia, ras, dan sebagainya. Sementara dalam komunikasi virtual sendiri seseorang dapat saling berinteraksi meskipun tidak dalam lokasi yang sama, namun ekspresi, emosi seseorang tidak terwakilkan seluruhnya karena proses komunikasi hanya melalui layar (*face-to-screen*). Sekarang ini komunikasi langsung yang dulunya menjadi cara interaksi yang efektif lama-kelamaan memudar bahkan dianggap sangat membosankan dan membuang-buang waktu. Semua hal tersebut dianggap sangat wajar apalagi di zaman modern ini, di mana *cyberspace* telah mengambil alih hampir sebagian besar ruang nyata kehidupan kita. *Cyberspace* menjelma menjadi suatu budaya tersendiri. *Cyberspace* (ruang maya) sendiri didefinisikan sebagai sebuah ruang yang didalamnya orang dapat menciptakan dan mengubah peran, identitas, dan konsep diri sesuai dengan keinginannya yang mana hal itu sangat relevan dengan yang namanya media sosial.

Melalui jejaring media sosial orang kemudian mengkomunikasikan dirinya dengan menampilkan foto, video, opini, dan hal-hal yang ia konsumsi (buku bacaan, music yang didengarkan, berita dan informasi yang dibaca, dan sebagainya). Di media sosial orang menjadi lebih bebas untuk berbicara dan mengomentari berbagai hal. sebagian orang bahkan dengan mudahnya mencemooh orang lain atau suatu peristiwa. Di media sosial, terkadang seseorang dinilai melalui apa yang mereka tampilkan di akun mereka baik berbentuk visual berupa foto dan video maupun teks berupa caption dan tweet. Padahal tak jarang karakter yang ditampilkan seseorang di media sosial berbeda dengan realitas yang ada.

Makna pesan yang mendasar dalam komunikasi kini telah lenyap melalui citra dan yang ada hanyalah permainan tanda/symbol. dalam konteks komunikasi sendiri, media merupakan sarana penyampaian, penerimaan, pemaknaan dan juga penyampaian umpan balik atas suatu pesan. Dalam Proses ini sangat bergantung pada penggunaan simbol baik dalam bentuk bahasa, teks, bunyi, maupun gambar. Littlejohn dan Foss (2009; 154) mengemukakan bahwa simbol adalah konseptualisasi manusia tentang sesuatu hal. Simbol adalah instrumen berpikir. Simbol akan dimaknai melalui suatu proses pemaknaan, baik secara bersama maupun secara pribadi.

Dalam teori interaksionisme simbolik, bahasa merupakan sistem simbol dan kata-kata merupakan simbol karena digunakan untuk memaknai berbagai hal. Ada lima fungsi dari simbol; pertama, simbol memungkinkan orang berhubungan dengan dunia materi dan dunia sosial karena dengan simbol mereka bisa memberi

nama, membuat kategori, dan mengingat objek yang ditemui; kedua, simbol meningkatkan kemampuan orang mempersepsikan lingkungan; ketiga, simbol meningkatkan kemampuan orang untuk memecahkan masalah dan kelima, penggunaan simbol memungkinkan aktor melampaui waktu ruang, bahkan pribadi mereka sendiri. Dengan kata lain, simbol merupakan representasi dari pesan yang dikomunikasikan kepada public. Dalam media sosial, simbol sendiri bukan terbatas pada bahasa dan teks semata akan tetapi simbol juga bisa bersifat visual. Dapat dikatakan penggunaan media sosial sekarang ini tidak hanya sekedar dijadikan alat untuk berkomunikasi, melainkan sudah menjadi representasi gaya hidup bahkan status sosial tertentu.

Persoalan identitas diri seseorang dalam media sosial sendiri kemudian menjadi sesuatu yang dinamis dan bisa dibentuk melalui simbol. Dalam media sosial hal itu sangat memungkinkan karena orang bisa dengan mudah merancang dan menyaring apa yang ingin ia tampilkan atau tidak di akunnya. Sehingga bisa muncul kesan bahwa orang tersebut memiliki identitas atau karakter tertentu sebagaimana yang ia tampilkan di media sosial. Kesan ini kemudian menjadi sesuatu yang cenderung bisa diarahkan dan dikendalikan. Media sosial berfungsi sebagai sarana penggunaannya untuk menempatkan diri dalam kerangka yang mereka inginkan. Pengguna media sosial memiliki kuasa untuk mengidentifikasi identitas diri yang mereka ingin bangun yang mana hal tersebut yang menarik perhatian penulis untuk meneliti fenomena ini.

Media sosial sebagai bentuk komunikasi posmodern berkembang semakin cepat dengan beragam bentuk. Namun, dengan kecepatan dan aneka ragam bentuk

itu telah membawa manusia masuk ke dalam dunia dimana gambar, citra atau penanda suatu peristiwa yang telah menggantikan pengalaman. Manusia postmodern hidup dalam dunia yang penuh dengan simulasi, tidak ada yang nyata di luar simulasi, tidak ada yang asli yang dapat ditiru.. Pada akhirnya prinsip-prinsip realitas itu sendiri telah dilampaui, dan digantikan oleh substitusi-substitusi yang diciptakan secara artifisial lewat bantuan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni mutakhir, dan telah menggantikan asumsi-asumsi konvensional yang nyata (Piliang, 2011:53).

Hal ini menjadi efek negative dari media sosial bagi kehidupan manusia, karena manusia terkukung dalam realitas yang semu yang digambarkan oleh Jean Baudrillard sebagai Era Simulakra dan Hiperealitas. Istilah simulakra sendiri merupakan sebuah sebutan teori yang digunakan oleh Baudrillard untuk menjelaskan sebuah simbol atau tanda dan citra yang tampak dalam realitas yang tidak ada rujukan dalam kebenaran dan keberadaannya. Akan tetapi simulasi ini menciptakan sebuah citra, tanda, dan simbol yang kemudian menjadi bagian dari sebuah realitas. Menurut Baudrillard pada saat ini komunikasi interaksi yang diproduksi dan ditampilkan dalam media cenderung mengabaikan realitas yang sesungguhnya. Setiap orang dapat dengan mudah menerima serta memproduksi informasi dalam dunia virtual dalam bentuk konten yang menampilkan sisi sempurna dari sesuatu sehingga menimbulkan persepsi dari orang yang menerimanya. Dalam hal ini konten media khususnya yang diproduksi media baru menjadi model dari simulakra karena mengkomunikasikan sesuatu seolah-olah merupakan sebuah realitas yang sebenarnya sehingga dapat dikatakan bahwa tidak

ada kebenaran yang absolut yang ditampilkan dalam media khususnya media sosial, semua itu adalah simulasi.

Simulakra, dan Hiperealitas ini sudah melebur bersama di sela-sela kehidupan kita dan sedikit demi sedikit mengaburkan sisi yang nyata dari sosok kita sebagai makhluk hidup. Simulasi misalnya, dalam kemoderenan yang melahirkan banyaknya media sosial membuat setiap orang merasa harus ikut bermain agar dianggap kekiniaan. Masyarakat saat ini pelan-pelan di giring pada kenyataan realitas palsu yang diciptakan oleh simulasi. Realitas yang tidak punya kaitan dengan keadaan sebenarnya yang kemudian dicitrakan dalam bentuk realitas baru yang menentukan kesadaran masyarakat, inilah yang disebut dengan Hiperealitas. Hiperealitas adalah keadaan runtuhnya realitas, yang diambil alih oleh rekayasa model-model (citraan, halusinasi, simulasi), yang dianggap lebih nyata dari realitas itu sendiri, sehingga perbedaan antara keduanya menjadi kabur (Piliang,1998;16). Citra simulasi mengantar realitas kepada heperrealitas yang digambarkan sebagai ruang hampa yang didalamnya tidak memiliki pembeda antara yang real dan yang imajiner.

Penggunaan media sosial sendiri juga 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 dan didepan kamera (aplikasi zoom, google meet) maka terkadang mahasiswa dengan sengaja memanipulasi citra dan menginterpretasikan dirinya yang terkadang berbeda dari yang sebenarnya. Mereka terkadang secara sadar memanipulasi simbol demi citra yang ingin mereka bangun, dan dengan sengaja masuk serta menciptakan apa yang kita sebut sebagai simulacra hiperealitas yang mana hal ini merupakan akibat dari candu media sosial. Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar sendiri penulis pilih sebagai objek penelitian dikarenakan adanya anggapan bahwa kebanyakan mahasiswa yang ada didalamnya merupakan pendatang dari daerah sekitar Makassar yang masih belum begitu mengenal cara untuk mengekspresikan diri mereka dalam sosial media. Akan tetapi sepengamatan penulis hal tersebut terasa keliru karena pengaruh dari konten-konten yang mereka nikmati dalam media sosial perlahan-lahan memberi mereka pemahaman cara berekspresi dan mengkonstruksi citra diri dalam media sosial yang terkadang jauh dari hal sebenarnya.

Hiperealitas Simulacra dan konstruksi identitas diri pada media sosial merupakan sesuatu fenomena yang layak untuk dikaji secara ilmiah mengingat bahwa media sosial telah menjadi budaya baru yang begitu sentral dalam masyarakat. Terlebih jika melihat peran media yang sangat lekat dalam kehidupan masyarakat khususnya mahasiswa. Fenomena tersebut patut dikaji secara teoritis mengenai kedudukan dan implikasinya dalam kehidupan masyarakat. Semua ini berangkat dari asumsi yang melihat kemajuan teknologi komunikasi dan

informasi serta penggunaannya dikalangan masyarakat khususnya mahasiswa yang mengarah pada hal yang kurang sehat. Media sosial dikhawatirkan akan menjadi candu bagi penggunanya. Oleh sebab itu fenomena ini perlu pembuktian secara ilmiah untuk keakuratan informasi agar bisa dipertanggung jawabkan serta menjauhkan dari pernyataan yang bersifat mengada-ada.

Jika berbicara mengenai simulakra dan hiperealitas akan sangat luas, maka dari itu peneliti lebih memusatkan perhatian pada bagaimana mahasiswa memainkan simbol untuk menciptakan kesan dalam platform media sosial khususnya media sosial yang digunakan untuk berbagi foto, video dan opini. Berangkat dari persoalan tersebut, penulis mencoba mengangkat permasalahan tentang: **“Simulakra dan Hiperealitas dalam Budaya Bermedia Sosial (Studi Kasus Perilaku Bermedia Sosial Mahasiswa FKIP Unismuh Makassar)”**

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan apa yang telah dipaparkan dalam latar belakang diatas, maka dari itu penulis merumuskan permasalahan yang akan menjadi fokus kajian dalam penelitian ini, yaitu :

1. Bagaimana bentuk hiperealitas simulakra mahasiswa FKIP Unismuh Makassar dalam bermedia sosial ?
2. Bagaimana konstruksi identitas yang dilakukan mahasiswa di media sosial ?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pada latar belakang dan rumusan masalah, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui bentuk hiperealitas simulacra yang dilakukan mahasiswa dalam bermedia sosial, khususnya mahasiswa FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar
2. Untuk mengetahui konstruksi identitas diri mahasiswa dalam bermedia sosial

#### **D. Manfaat Penelitian**

Hasil-hasil penelitian ini diharapkan memiliki bermanfaat sehingga berguna dan memberi manfaat. Adapun manfaat penelitian ini antara lain:

- a. Manfaat secara teoritis
  - Untuk mendukung teori-teori yang sudah ada sebelumnya sehubungan dengan masalah yang dibahas dalam penelitian.
  - Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan keilmuan dalam upaya untuk usaha pengembangan disiplin ilmu, khususnya sosiologi.

- b. Manfaat Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan masukan maupun perbandingan bagi para peneliti lainnya yang erat kaitannya dengan permasalahan penelitian.

- c. Manfaat secara praktis

Bagi peneliti diharapkan dapat menumbuhkan pengetahuan dan memperluas wawasan berdasarkan pengalaman dari apa yang ditemui di lapangan.

## **E. Definisi Operasional**

### **1. Simulakra**

Simulakra atau simulakrum ialah sebuah duplikasi dari duplikasi, yang aslinya tidak pernah ada, sehingga perbedaan antara duplikasi dan asli menjadi kabur. *The Oxford English Dictionary* memberikan pengertian simulakra dengan aksi atau tindakan menirukan dengan maksud menipu”. Adapun penjelasan lain: asumsi atau penampilan palsu, kemiripan permukaan, tiruan dari sesuatu. Lubis mendefinisikan simulakra sebagai “sebuah citra material”, dibuat sebagai sebuah representasi dari beberapa dewa, orang, atau sesuatu (Lubis, 2014 : 180)

### **2. Hiperealitas**

Menurut Jean Baudrillard, hiperealitas adalah gejala bermunculnya berbagai realitas buatan yang bahkan lebih real daripada yang real. Bagi Baudrillard, hiperealitas mempertentangkan simulasi dan representasi. Simulasi bagi Baudrillard adalah simulakrum dalam pengertian khusus, yang disebutnya simulakrum sejati, dalam pengertian bahwa sesuatu tidak menduplikasi sesuatu yang lain sebagai model rujukannya, akan tetapi menduplikasi dirinya sendiri. Peneliti melihat hiperealitas di sini ialah kemampuan media massa yang mendaur ulang realitas sehingga antara

realitas yang asli bercampur dengan citraan, ilusi, imajinasi, dan fantasi, sehingga masyarakat terkukung dalam realitas palsu.

### 3. *Cyberspace*

Ruang maya (*cyberspace*) adalah media elektronik dalam jaringan komputer yang banyak dipakai untuk keperluan komunikasi satu arah maupun timbal-balik secara online (terhubung langsung) atau dapat juga didefinisikan sebagai sebuah ruang yang didalamnya orang dapat menciptakan dan mengubah peran, identitas, dan konsep diri sesuai dengan keinginannya.

### 4. Media sosial

Media sosial adalah sebuah media daring yang digunakan satu sama lain yang para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berinteraksi, berbagi, dan menciptakan konten virtual tanpa dibatasi ruang dan waktu. Media sosial merupakan medium di internet yang memungkinkan pengguna merepresentasikan dirinya maupun berinteraksi, bekerja sama, berbagi, berkomunikasi dengan pengguna lain membentuk ikatan sosial secara virtual.

### 5. Mahasiswa

Menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) mahasiswa adalah peserta didik yang belajar di perguruan tinggi. Pengertian mahasiswa sendiri secara administratif dapat diartikan sebagai murid yang terdaftar di perguruan tinggi. Dimana siswa di perguruan tinggi tersebut sudah memenuhi syarat-syarat menjadi siswa di perguruan tinggi maupun di

universitas. Mahasiswa sendiri dipandang memiliki tingkat intelektual yang tinggi, kecerdasan dalam berpikir dan perencanaan dalam bertindak.



## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA FIKIR

#### A. Tinjauan Pustaka

##### 1. Media Sosial sebagai *New Media*

Memandang kenyataan mengenai perkembangan komunikasi saat ini, yang tidak dapat dilepaskan dari media, teori ekologi media merupakan teori yang cukup tepat untuk dijadikan sebagai pijakan dalam kajian media. McLuhan memberikan gambaran bahwa masyarakat memiliki ketergantungan terhadap teknologi dan kondisi masyarakat tergantung pada kesiapannya dalam menghadapi teknologi. Karena media yang disokong teknologi membentuk dan mengorganisasikan budaya masyarakat. Teori Mc.Luhan ini disebut dengan ekologi media. Lebih lanjut, Lance Strate menyatakan bahwa teknologi, teknik, mode, informasi dan kode informasi memainkan peran penting dalam kehidupan masyarakat. Pendapat ini kemudian dikuatkan dan dikembangkan oleh Harold Adams Innis yang menyatakan bahwa media komunikasi memiliki kekuatan untuk menguasai ekonomi, politik, bahkan ide dan kebudayaan dalam suatu masyarakat (West dan Turner 2017; 139-140).

Asumsi teori ekologi media sebagaimana dikemukakan oleh Littlejohn dan Foss adalah bahwa pertama, media melingkupi seluruh tindakan masyarakat. Kedua, media mempersepsi dan mengorganisir pengalaman manusia. Ketiga, media menyatukan seluruh dunia. Asumsi ini kemudian melahirkan gagasan atau

konsep global village atau desa global. Yakni menyatunya sistem sosial, ekonomi, politik, dan budaya dalam satu sistem besar. Joshua Meyrowits memberikan gambaran tentang media sebagai vessel (pembawa pesan), sebagai bahasa (memiliki struktur pesan sendiri sesuai dengan jenis medianya) dan sebagai lingkungan (realitas sosial yang menyebarkan informasi dengan kecepatan, ketepatan, dan kemampuan interaksi secara fisik membentuk pengalaman). Internet sebagai media baru sangat berdampak pada kehidupan sosial masyarakat kontemporer.

Media memiliki peran sentral dalam peradaban dan kehidupan manusia. Sejarah peradaban manusia dipengaruhi dan bahkan diarahkan oleh media mainstream. Manusia melakukan adaptasi dengan lingkungannya dan proses adaptasi tersebut dipengaruhi oleh media. Adapun pengaruh media dapat dibagi sesuai dengan perkembangan media itu sendiri.

Adapun perkembangan Era media tersebut digambarkan oleh Holmes dalam Littlejohn (2001) terbagi menjadi dua era. Era pertama (media konvensional) digambarkan antara lain:

- Sentralisasi produksi (satu menjadi banyak)
- Komunikasi satu arah
- Kendali situasi, untuk sebagian besar
- Reproduksi stratifikasi sosial dan perbedaan melalui media
- Audiens massa yang terpecah
- Pembentukan kesadaran sosial.

Kemudian mulai memasuki era media kedua (new media) yang digambarkan memiliki ciri antara lain:

- Desentralisasi
- Dua arah
- Diluar kendali situasi
- Demokratisasi
- Mengangkat kesadaran individu
- Orientasi individu (Holmes dalam Littlejohn, 2017:413).

Pierre Levy sendiri menekankan tentang adanya dua pandangan dominan yang berkaitan tentang perbedaan dua era ini. Era pertama menekankan pada penyiaran, sedangkan era kedua menekankan pada jaringan (Littlejohn, 2001:413). Perbedaan penekanan ini menjadi latarbelakang munculnya dua pendekatan Pierre Levy dalam memandang media baru (*new media*), yaitu pendekatan interaksi sosial (*social interaction*) dan pendekatan integrasi sosial (*social integration*). *New Media* dianggap lebih interaktif serta mampu merekonstruksi ulang pemahaman yang berkaitan tentang komunikasi. Dalam pendekatan interaksi sosial (*social interaction*) sendiri membedakan media menurut seberapa dekat media dengan model interaksi tatap muka (Littlejohn, 2001:413). *New media* sangat berbeda dengan media lama (media konvensional) yang berfokus pada penyebaran informasi yang mengurangi peluang adanya interaksi.

Sebagai pendukung dari pendekatan ini Pierre Levy memandang bahwa *World Wide Web* merupakan sebuah lingkungan informasi yang terbuka, fleksibel dan dinamis, yang memungkinkan manusia untuk mengembangkan orientasi pengetahuan yang baru dan juga terlibat dalam dunia demokratis tentang pembagian mutual dan pemberian kuasa yang lebih interaktif dan berdasarkan pada masyarakat. Dunia maya dipandang sebagai tempat pertemuan semu yang memperluas dunia sosial, menciptakan peluang pengetahuan baru, dan menyediakan tempat untuk berbagai pandangan secara luas.

Pendekatan selanjutnya yang dapat digunakan dalam memandang *New media* adalah dengan integrasi sosial. Pendekatan ini menggambarkan media bukan dalam bentuk informasi, interaksi, atau penyebarannya, tetapi dalam bentuk ritual, atau bagaimana manusia menggunakan media sebagai cara menciptakan masyarakat (Holmes dalam Littlejohn, 2001:414). *New media* tidak sebatas hanya sebagai instrument informasi, akan tetapi menjelma sebagai media yang menyatukan penggunaannya dalam beberapa bentuk masyarakat serta menciptakan rasa saling memiliki diantara penggunaannya.

Interaksi tatap muka bukan lagi sebagai standar utama dalam pembandingan media komunikasi. Interaksi yang sebenarnya mungkin atau tidak mungkin terjadi, karena penggunaan media dipandang sebagai ritual bersama. Ritual bersama inilah yang kemudian membuat pengguna media baru merasa sebagai bagian dari sesuatu yang lebih besar dari diri pengguna. Media diritualkan karena media telah menjadi kebiasaan, sesuatu yang formal, dan sesuatu yang memiliki nilai yang lebih besar dari penggunaan media itu sendiri. Bentuk *New media* yang sangat

berkembang dan menjadi ritual baru dalam masyarakat kontemporer adalah media sosial. Internet menyediakan hal yang berbeda dengan media konvensional yang menutupi ketidakleluasaan media lain, kemudian merubah sosial budaya masyarakat.

Media sosial merupakan sebuah media online, dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual. Pendapat lain mengatakan bahwa media sosial adalah media online yang mendukung interaksi sosial dan media sosial menggunakan teknologi berbasis web yang mengubah komunikasi menjadi dialog interaktif. Andreas Kaplan dan Michael Haenlein mendefinisikan media sosial sebagai “sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang membangun di atas dasar ideology dan teknologi Web 2.0 , dan yang memungkinkan penciptaan dan pertukaran *user-generated content*”. Media sosial merupakan situs dimana setiap orang bisa membuat *web page* pribadi, kemudian terhubung dengan teman-teman untuk berbagi informasi dan berkomunikasi. Jejaring media sosial terbesar yang umum digunakan saat ini antara lain Whatsaap, Instagram, Facebook, dan Twitter.

Sosial media sendiri mengalami perkembangan yang sangat signifikan dari tahun ketahun, Jika pada tahun 2002 Friendster merajai sosial media karena hanya Friendster yang mendominasi sosial media di era tersebut, kini telah banyak bermunculan sosial media dengan keunikan dan karakteristik masing-masing. Sejarah sosial media diawali pada era 70-an, yaitu ditemukannya sistem papan buletin yang memungkinkan untuk dapat berhubungan dengan orang lain

menggunakan surat elektronik atau pun mengunggah dan mengunduh perangkat lunak, semua ini dilakukan masih dengan menggunakan saluran telepon yang terhubung dengan modem. Pada tahun 1995 lahirlah situs *GeoCities*, *GeoCities* melayani *web hosting* (layanan penyewaan penyimpanan data-data website agar *website* dapat diakses dari manapun). *GeoCities* merupakan tonggak awal berdirinya *website-website*.

Pada tahun 1997 sampai tahun 1999 munculah sosial media pertama yaitu *Sixdegree.com* dan *Classmates.com*. Tak hanya itu, ditahun tersebut muncul juga situs untuk membuat blog pribadi, yaitu Blogger. situs ini menawarkan penggunaanya untuk bisa membuat halaman situsnya sendiri. Sehingga pengguna dari Blogger ini bisa memuat hal tentang apapun. Pada tahun 2002 Friendster menjadi sosial media yang sangat booming dan kehadirannya sempat menjadi fenomenal. Setelah itu pada tahun 2003 sampai saat ini bermunculan berbagai sosial media dengan berbagai karakter dan kelebihan masing-masing, seperti WhatsApp, Instagram, Facebook, Twitter dan lain sebagainya.

Media sosial dan internet yang merupakan kemajuan inovasi Teknologi Informasi Komunikasi (TIK) mengubah wajah media secara fundamental, dari komunikasi satu arah (yang hanya menyampaikan berita dan informasi) menjadi interaksi dua arah (di mana pengguna dapat berinteraksi dengan penyedia informasi, atau antar pengguna). Media sosial menjadikan penggunaanya terlibat secara aktif dalam menciptakan dan menyebarkan informasi. Sementara itu, media sosial sendiri memiliki karakteristik khusus yang membedakannya dengan media lain. Adapun karakteristik tersebut menurut Ruli Nasrullah dalam buku Media

Sosial Prespektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi (Nasrullah, 2017: 16), yaitu:

a. Jaringan (*network*) Media sosial memiliki karakter jaringan yang membentuk struktur sosial dalam media sosial. Sebagaimana yang dikatakan oleh Castells (2002 dalam Nasrullah, 2017:16) bahwa struktur atau organisasi sosial yang terbentuk di internet berdasarkan jaringan informasi yang pada dasarnya beroperasi berdasarkan teknologi informasi dalam mikroelektronik. Jaringan yang terbentuk antar pengguna (*users*) merupakan jaringan yang secara teknologi dimediasi oleh perangkat teknologi, seperti komputer, telepon genggam atau tablet. Media sosial dapat membentuk jaringan antar penggunanya, baik pengguna yang saling mengenal maupun yang tidak saling mengenal di dunia maya. Kehadirannya memberikan medium bagi pengguna untuk terhubung secara mekanisme teknologi (Nasrullah, 2017:17). Di sisi lain, media sosial bukan hanya sekadar alat (*tools*), karena kehadirannya mampu memberikan kontribusi pada munculnya ikatan sosial, nilai, hingga struktur sosial dalam dunia virtual.

b. Informasi (*Information*)

Informasi menjadi hal penting dalam media sosial. Ini dikarenakan pengguna media sosial mengkreasikan representasi identitasnya, memproduksi konten, dan melakukan interaksi berdasarkan informasi (Nasrullah, 2017:19). Informasi menjadi komoditas yang dikonsumsi oleh pengguna media sosial, di mana komoditas tersebut merupakan komoditas

yang diproduksi dan distribusikan oleh pengguna. Dari kegiatan konsumsi inilah terciptalah masyarakat berjejaring (*network society*).

c. Arsip (*Archive*)

Media sosial memungkinkan seseorang melakukan perasipan pada konten yang diunggahnya. Informasi yang tersimpan dalam media sosial dapat diakses kapan pun. Pengguna tidak lagi terhenti pada memproduksi dan mengonsumsi informasi, tetapi informasi itu juga telah menjadi bagian dari dokumen yang tersimpan (Nasrullah, 2017:19). Pengarsipan ini layaknya gudang data yang dapat dimasuki oleh siapa pun dalam media sosial.

d. Interaksi (*Interactivity*)

Jaringan yang terbentuk dalam media sosial memungkinkan adanya interaksi antar pengguna media sosial. Interaksi dalam media sosial menjadi pembeda antara media lama dan media baru. Perangkat teknologi telah meremediasi ke dalam ruang dan waktu, tempat kerja dan rumah, sampai pada segala sisi kehidupan yang khalayak sendiri terkadang tidak bisa lagi secara sadar membedakan mana kehidupan nyata (*offline*) dan mana yang tidak (*online*) (Gane & Beer, 2008:89 dalam Nasrullah, 2017:27).

e. Simulasi Sosial (*Simulation of society*)

Media sosial memiliki karakter sebagai medium berlangsungnya masyarakat (*society*) di dunia virtual. Interaksi yang ada dalam media sosial memang menggambarkan bahkan mirip dengan realitas, akan tetapi

interaksi yang terjadi adalah simulasi dan terkadang berbeda sama sekali. Identitas seseorang bisa dirubah-rubah dalam media sosial. Perangkat di media sosial memungkinkan siapa pun untuk menjadi siapa saja, bahkan bisa menjadi pengguna yang berbeda sekali dengan realitasnya, seperti pertukaran identitas, jenis kelamin, hubungan perkawinan, sampai pada foto profil (Nasrullah, 2017:28). Kondisi seperti ini disebut Jean Baudrillard sebagai simulasi. Media tidak lagi menampilkan realitas, tetapi sudah menjadi realitas itu sendiri, bahkan apa yang ada di media lebih nyata (*real*) dari realitas itu sendiri.

- f. Konten oleh pengguna (*User generated content*) Media sosial memiliki karakteristik konten oleh pengguna atau disebut dengan *User generated content* (UGC) yang menunjukkan bahwa di media sosial konten sepenuhnya milik dan berdasarkan kontribusi pengguna atau pemilik akun. UGC merupakan relasi simbiosis dalam budaya media baru yang memberikan kesempatan dan keleluasaan pengguna untuk berpartisipasi (Lister dalam Nasrullah, 2017:31). Konten sendiri berupa teks yang ditulis, foto, video, suara, dan sebagainya yang disebar di medsos.

## 2. **Konstruksi Identitas**

Identitas didefinisikan sebagai imaji budaya, sosial, relasional, dan individual atas konsep diri. Identitas membuat suatu gambaran mengenai seseorang, melalui; penampilan fisik, ciri ras, warna kulit, bahasa yang digunakan, penilaian diri, dan faktor persepsi yang lain, yang semuanya digunakan dalam

mengkonstruksi identitas budaya. Identitas juga memiliki implikasi keanggotaan grup, antar pribadi, dan individual. Identitas merupakan hal yang penting dalam sebuah komunikasi budaya. Konsep identitas juga dapat dilihat dari aspek budaya yang didefinisikan sebagai emotional signifikan, yang membuat seseorang dilekatkan pada suatu hal, yang membedakannya dengan orang lain sehingga lebih mudah untuk dikenal. Dalam perspektif komunikasi, identitas tidak dihasilkan secara sendiri, melainkan dihasilkan melalui proses komunikasi dengan yang lain. Prinsip utama di dalam identitas muncul ketika sebuah pesan berubah diantara dua orang. Identitas dapat dinegosiasikan, diperkuat, dan dirubah dalam suatu proses komunikasi. Tujuan dari identitas ini adalah menjadikan dan membangun sebuah komunikasi.

Henri Tajfel mendefinisikan identitas individual sebagai gabungan antara identitas sosial dan identitas personal pada ranah psikologis. Identitas sosial termasuk identitas keanggotaan etnis atau budaya tertentu, identitas gender, identitas orientasi seksual, identitas kelas sosial, identitas peran sosial, dan sebagainya. Identitas personal termasuk atribut unik yang kita asosiasikan dengan diri kita dibandingkan dengan orang lain. Baik identitas sosial maupun personal punya pengaruh dalam perilaku kita sehari-hari. Teori manajemen identitas dari Tadasu Todd Imahori dan William Cupach menekankan pentingnya dukungan facework dalam pengembangan hubungan antar budaya. Teori ini menyarankan agar individu mengelola identitas mereka secara berbeda pada waktu yang berbeda dalam hubungan mereka (Littlejohn & Foss, 2009:492-494).

Manajemen Kesan (*impression manajement*) merupakan bangunan yang merepresentasikan penampilan dan pemeliharaan identitas sosial selama interaksi. Manajemen kesan merujuk pada gambaran yang ditampilkan seseorang selama berinteraksi. Beberapa peneliti menggunakan konsep diri publik (*public self*) atau diri sosial (*social self*) untuk membedakan identitas sosial dari kehidupan pribadi. Sebagai individu, kita diatur oleh berbagai keistimewaan yang banyak, seperti kebiasaan, perilaku yang sopan, keyakinan, sikap, nilai, kemampuan, kebutuhan, ketertarikan, sejarah keluarga, dan sebagainya. Ketika berinteraksi dengan pihak lain, kita tidak dapat menampilkan seluruh aspek dalam kehidupan pribadi kita. Karenanya kita akan memilih karakter-karakter dari matriks perilaku dan psikologis kita yang kita yakini akan mempresentasikan diri yang harus kita jalani dalam kondisi tersebut. Jika seseorang membangun diri publiknya terdesak norma-norma interaksi, maka komunikasi koheren tidak akan terjadi. Orang akan cenderung mengatakan apapun yang mereka pikirkan, keluar dan masuk dalam percakapan sesuka hati, dan merespon (atau tidak) secara acak atas komentar orang lain. Tanpa mengenali dan mengikuti norma terkait etika komunikasi yang layak, konstruksi makna secara bersama tidak dapat terjadi. (Littlejohn & Foss, 2009:506-507).

Pengelolaan kesan sangat terkait dengan bagaimana seseorang menampilkan dirinya. Konsep presentasi diri dan presentasi diri strategis digunakan oleh Edward Jones dan koleganya untuk menggambarkan konseptualisasi mereka tentang manajemen kesan. Peneliti dalam tradisi ini tertarik meneliti pola dari tampilan perilaku di public dan motivasi psikologis di balik tampilan-tampilan

tersebut. Teori presentasi diri memperkirakan bahwa seseorang menampilkan seperangkat perilaku selama interaksi akan berujung pada pemberian jenis-jenis atribut tertentu oleh orang lain.

Perilaku dan atribut-atribut yang diasosiasikan dirangkum dalam lima jenis atribusi, strategi karakteristik yang harus didapatkan tiap atribusi, dan berbagai taktik untuk menerapkan strategi, yaitu:

- a. Seseorang yang ingin dianggap sebagai orang yang mudah disukai atau ramah akan menggunakan strategi menjilat (*ingratiation*) dan menggunakan taktik menampilkan emosi yang positif selama berinteraksi, melakukan hal-hal yang disukai orang, member pujian, dan menggunakan humor yang mencela diri sendiri.
- b. Seseorang yang ingin dianggap kompeten akan menggunakan strategi promosi diri (*self promotion*) dan taktik memberi tahu orang lain tentang prestasinya, perilaku baiknya, atau pencapaiannya dengan menampilkan plakat atau penghargaan agar dilihat orang.
- c. Seseorang yang ingin dianggap berharga akan menggunakan strategi pemberian contoh (*exemplification*) dan taktik mendemonstrasikan secara halus kemampuannya, kompetensinya, integritasnya, atau nilai lain dibanding menyatakan secara langsung pada orang lain.
- d. Seseorang yang ingin dianggap tidak tertolong akan menggunakan strategi permohonan (*supplication*) atau membuat dirinya seolah kurang beruntung (*self-handicapping*). Strategi ini menggunakan taktik tampil lemah atau sedih untuk menimbulkan perilaku mengasuh atau menjaga

dari orang lain. Selain itu juga menggunakan taktik memperlihatkan ketidaktahuan atau pengalaman yang minim untuk menghindari tanggung jawab tugas.

- e. Seseorang yang ingin dianggap berkuasa atau terkendali akan menggunakan strategi intimidasi dan taktik yang digunakan adalah menampilkan kemarahan atau keinginan untuk menghukum atau mencelakai pihak lain (Littlejohn & Foss, 2009: 506-507).

### **3. Interaksionalisme Simbolik**

Interaksionisme simbolik yang dipelopori oleh George Herbert Mead, Mead menyatakan bahwa masyarakat terdiri dari sebuah jaringan interaksi sosial, Dimana anggota-anggotanya menempatkan makna bagi tindakan mereka dan tindakan orang lain dengan menggunakan simbol-simbol. Teori interaksionisme simbolik ini berawal dari asumsi sosio-psikologis seperti misalnya yang dikatakan George Simmel, “semua fenomena dan atau perilaku sosial semua berasal dari apa yang ada dalam alam pikiran individu”.

Menurut Fisher, interaksi simbolik adalah teori yang melihat realitas sosial yang diciptakan manusia. Sedangkan manusia sendiri mempunyai kemampuan untuk berinteraksi secara simbolik, memiliki esensi kebudayaan, saling berhubungan, bermasyarakat, dan memiliki buah pikiran. Setiap bentuk interaksi sosial dimulai dan berakhir dengan mempertimbangkan diri manusia.

Menurut George Herbert Mead individu sendiri yang mengontrol tindakan dan perilaku yang termanifestasikan pada tatanan realitas, sedangkan mekanisme

kontrol terletak pada makna yang dikonstruksi secara sosial. Artinya diri (individu) dalam pandangan George Herbert Mead terbentuk melalui proses pemahaman dan penafsiran simbol yang muncul dari tindakan diri individu sendiri bertindak berdasarkan faktor internal dan external. Begitu pula setelah individu melalui proses pemahaman terhadap simbol.

Pemikiran Blumer berhasil mengembangkan teori interaksionisme simbolik sampai pada metode yang cukup rinci. Teori interaksionisme simbolik yang dimaksud Blumer bertumpu pada tiga premis utama:

1. Manusia bertindak terhadap sesuatu berdasarkan makna-makna yang ada pada sesuatu itu bagi mereka.
2. Makna itu diperoleh dari interaksi sosial yang dilakukan dengan orang lain.
3. Makna-makna tersebut disempurnakan saat proses interaksi sosial sedang berlangsung.

Teori interaksi simbolik dipengaruhi oleh struktur sosial yang membentuk atau menyebabkan perilaku tertentu, yang kemudian membentuk simbolisasi dalam interaksi sosial masyarakat. Teori interaksi simbolik menuntut setiap individu mesti proaktif, refleksif, dan kreatif, menafsirkan, menampilkan perilaku yang unik, rumit, dan sulit diinterpretasikan. Teori interaksi simbolik menekankan dua hal. Pertama, manusia dalam masyarakat tidak pernah lepas dari interaksi sosial. Kedua, interaksi dalam masyarakat mewujudkan dalam simbol-simbol tertentu yang sifatnya cenderung dinamis.

Max Webber menjelaskan bahwa tindakan manusia pada dasarnya bermakna, melibatkan penafsiran, berfikir dan kesengajaan. Tindakan sosial baginya adalah tindakan yang disengaja, disengaja bagi diri sendiri dan bagi aktor sendiri yang pikiran-pikirannya aktif saling menafsirkan perilaku orang lain, berkomunikasi satu sama lain, dan mengendalikan perilaku dirinya masing-masing sesuai dengan maksud tujuan komunikasinya.

Esensi interaksionisme simbolik adalah suatu interaksi atau komunikasi menggunakan simbol yang diberi makna. manusia bukan semata-mata organisme saja yang bergerak dibawah pengaruh perangsang-perangsang entah dari luar, entah dari dalam, melainkan organisme yang sadar akan dirinya.

Interaksi simbolik ada karena ide-ide dasar dalam membentuk makna yang berasal dari pikiran manusia (*Mind*) mengenai diri (*Self*), dan hubungannya ditengah interaksi sosial, dan bertujuan akhir untuk memediasi, serta menginterpretasi makna di tengah masyarakat (*Society*) dimana individu tersebut menetap. Seperti yang dicatat oleh Douglas, makna itu berasal dari interaksi, dan tidak ada cara lain untuk membentuk makna, selain dengan membangun hubungan dengan individu lain melalui interaksi.

Definisi singkat dari ke tiga ide dasar dari interaksi simbolik, antara lain:

- a. Pikiran (*Mind*) adalah kemampuan untuk menggunakan simbol yang mempunyai makna sosial yang sama, dimana tiap individu harus mengembangkan pikiran mereka melalui interaksi dengan individu lain.

- b. Diri (*Self*) adalah kemampuan untuk merefleksikan diri tiap individu dari penilaian sudut pandang atau pendapat orang lain, dan teori interaksionisme simbolis adalah salah satu cabang dalam teori sosiologi yang mengemukakan tentang diri sendiri (*The-Self*) dan dunia luarnya.
- c. Masyarakat (*Society*) adalah jejaring hubungan sosial yang diciptakan, dibangun, dan dikonstruksikan oleh tiap individu ditengah masyarakat, dan tiap individu tersebut terlibat dalam perilaku yang mereka pilih secara aktif dan sukarela, yang pada akhirnya mengantarkan manusia dalam proses pengambilan peran di tengah masyarakatnya.

Teori interaksi simbolik menekankan dua hal. Pertama, manusia dalam masyarakat tidak pernah lepas dari interaksi sosial. Kedua, interaksi dalam masyarakat mewujud dalam simbol-simbol tertentu yang sifatnya cenderung dinamis. Dari sini kita dapat melihat bahwa simbol menjadi hal penting dalam interaksi sosial.

Simbol atau lambang, secara Etimologis simbol (*symbol*) berasal dari Yunani "*sym-ballein*" yang berarti melemparkan bersama suatu (benda, perbuatan) dikaitkan dengan suatu ide. Ada pula yang menyebutkan "*symbolos*" yang berarti tanda atau ciri yang memberitahukan suatu hal kepada seseorang. George Herbert Mead, tokoh yang lebih dikenal sebagai perintis teori interaksionisme simbolik menyatakan tentang posisi simbol dalam lingkaran kehidupan sosial. Ia tertarik pada interaksi yang mana isyarat non verbal dan makna dari suatu pesan verbal akan memengaruhi pikiran orang yang sedang berinteraksi. Menurutnya, simbol dalam lingkaran ini merupakan sesuatu yang

digunakan dalam berkomunikasi untuk menyampaikan pesan yang dimaksud oleh aktor. Proses memahami simbol tersebut adalah bagian atau memang merupakan proses penafsiran dalam berkomunikasi. Seperti salah satu premis yang dikembangkan hermeneutik yang menyatakan bahwa pada dasarnya, hidup manusia adalah memahami dan segala pemahaman manusia tentang hidup kemungkinan karena manusia melakukan penafsiran, baik secara sadar maupun tidak (Umiarso dan Elbadiansyah, 2014; 63). Simbol juga diartikan sebagai konseptualisasi manusia tentang sesuatu hal. Simbol adalah instrumen berpikir. Simbol akan dimaknai melalui suatu proses pemaknaan, baik secara bersama maupun secara pribadi. Baik secara denotatif maupun konotatif (Littlejohn dan Foss, 2009; 154).

Manusia sendiri memiliki keunikan karena mampu memanipulasi simbol-simbol berdasarkan kesadaran. Mead menekankan pentingnya komunikasi khususnya melalui mekanisme isyarat, vokal (bahasa), meskipun teorinya bersifat umum. Isyarat vokal yang berpotensi menjadi seperangkat simbol yang membentuk bahasa. Simbol adalah suatu rangsangan yang mengandung makna dan nilai yang dipelajari bagi manusia. dan respons manusia terhadap simbol adalah dalam pengertian makna dan nilainya alih-alih dalam pengertian stimulasi fisik dari alat-alat indranya.

Salah satu kebutuhan pokok manusia, seperti dikatakan Susanne K. Langer, adalah kebutuhan simbolisasi atau penggunaan lambang, dan salah satu sifat dasar manusia adalah kemampuan menggunakan simbol. Kemampuan manusia menciptakan simbol membuktikan bahwa manusia sudah memiliki kebudayaan

yang tinggi dalam berkomunikasi, mulai dari simbol yang sederhana seperti bunyi dan isyarat, sampai kepada simbol yang dimodifikasi dalam bentuk signal-signal melalui gelombang udara dan cahaya seperti Radio, Televisi, telegram, dan satelit (Alex Sobur,2017:164).

Dalam konsep Peirce simbol diartikan sebagai tanda yang mengacu pada objek tertentu diluar tanda itu sendiri. Hubungan antara simbol sebagai penanda dengan sesuatu yang ditandakan (petanda) sifatnya konvensional. Berdasarkan konvensi itulah masyarakat pemakainya menafsirkan maknanya (Alex Sobur,2017:156).

Didalam teori interaksionisme simbolik, bahasa menjadi sistem simbol dan kata-kata merupakan simbol karena digunakan untuk memaknai berbagai hal. Ada beberapa fungsi dari simbol :

- a. Simbol memungkinkan orang berhubungan dengan dunia materi dan dunia sosial karena dengan simbol mereka bisa memberi nama, membuat kategori, dan mengingat objek yang ditemui
- b. Simbol meningkatkan kemampuan orang mempersepsikan lingkungan
- c. Simbol meningkatkan kemampuan orang untuk memecahkan masalah
- d. Penggunaan simbol memungkinkan aktor melampui waktu ruang, bahkan pribadi mereka sendiri.

Dengan kata lain, simbol merupakan representasi dari pesan yang dikomunikasikan kepada publik (Ritzer & Goodman, 1985:292). Dalam media

sosial sendiri simbol sangat berperan penting dalam konstruksi identitas seseorang. Saat ini setiap orang sadar dan mengetahui cara menggunakan simbol dalam merepresentasikan dirinya di media sosial. Sehingga simbol dalam interaksionalisme simbolik sangat relevan digunakan dalam melihat fenomena yang ingin diangkat.

#### **4. Jean Baudrillard dan Teori Hiperealitas Simulakra**

Hiperealitas simulakra muncul dari teori simulasi Jean Baudrillard. Baudrillard merupakan salah satu pemikir kunci yang terkait dengan postmodernitas di tahun 1970-an dengan gagasan simulasi suatu efek dimana masyarakat semakin berkurang tingkat kesadaran mereka terhadap apa yang 'real' karena imaji yang disajikan oleh media. Bahwa setiap individu pada akhirnya akan termediasi, disebut Baudrillard sebagai 'ecstasy of communication', karena 'hidup' di dalam layar komputer dan atau bahkan menjadi bagian dari padanya (Astuti, 2015).

Baudrillard sendiri lahir di Reims, Perancis timur laut, pada tanggal 27 Juli 1929. Pada Tahun 1956-1966, ia menjadi guru sekolah menengah; menghususkan pada teori sosial Jerman dan kesusasteraan. Baudrillard adalah seorang teroris, provokator, filsuf, sekaligus nabi postmodernitas. Tulisannya memiliki gaya yang khas dan orisinal deklaratif, hiperbolik, aforistik, skeptis, fatalis, nihilis, namun tajam dan cerdas. Tulisan-tulisan Baudrillard seperti bom yang meledakkan suasana, dan menyajikan cara pandang baru terhadap realitas sosial postmodern.

Sebagai seorang sosiolog, Baudrillard menawarkan banyak gagasan dan wawasan yang inspiratif. Pemikirannya menjadi penting karena ia mengembangkan teori yang berusaha memahami sifat dan pengaruh komunikasi massa. Ia mengatakan media massa menyimbolkan zaman baru di mana bentuk produksi dan konsumsi lama telah memberikan jalan bagi semesta komunikasi yang baru. Sebagai pemikir aliran postmodern yang perhatian utamanya adalah hakikat dan pengaruh komunikasi dalam masyarakat pasca-modern, Baudrillard sering mengeluarkan ide-ide cukup kontroversial dan melawan keamanan pemikiran yang ada selama ini. Misalnya dalam wacana mengenai kreativitas dalam budaya media massa atau budaya *cyber* ia menganggapnya sebagai sesuatu yang absurd dan *contradictio in terminis*. Bagi Baudrillard, televisi merupakan medan di mana orang ditarik ke dalam sebuah kebudayaan sebagai *black hole*. Ia menyebutnya Simulacra, di mana realitas yang ada adalah realitas semu, realitas buatan (*hyper-reality*).

Mekanisme simulasi menurut Baudrillard bahwa realitas telah melebur menjadi satu dengan tanda, citra model-model reproduksi tidak mungkin lagi menemukan referensi yang real, membuat perbedaan antara representasi dan realitas, citra dan kenyataan, tanda dan ide, serta semu dan yang nyata. (Baudrillard, 1999 dalam Astuti, 2015).

Baudrillard mendefinisikan simulasi menjadi tiga jenis diantaranya. Pertama, simulasi yang terkait dengan pemalsuan, seperti yang dominan pada zaman klasik Renaissance. Kedua, simulasi yang terkait dengan produksi dalam zaman industri. Ketiga, dan simulasi pada masa kini yang banyak disominasi oleh kode. Pada

objek yang dipalsukan, tampak ada perbedaan antara objek yang nyata, atau ”alami.

Untuk menggambarkan term simulasi dengan realitas masyarakat modern saat ini, Jean Baudrillard menggunakan analogi peta dan teritorial yang dipinjamnya dari Jorge Luis Borges dimana dalam proses representasi, teritorial ada mendahului peta. Peta merupakan representasi dari teritorial. Sedangkan dalam proses simulasi, peta yang mendahului teritorial. Peta lebih ada dulu sebelum teritorial.

Simulasi merupakan realitas semu sebab dalam simulasi tidak ditemukan referensi antara tanda dengan realitas di dunia nyata. Simulasi adalah realitas kedua (*second reality*) yang bereferensi pada dirinya sendiri (*simulacrum of simulacrum*). Simulasi tidak mempunyai relasi langsung dengan dunia realitas. Bahasa dan tanda-tanda dalam simulasi seakan-akan menjadi realitas yang sesungguhnya, ia adalah realitas buatan (*artificial reality*). Simulasi menciptakan realitas lain di luar realitas faktual (*hiperrealitas*). Realitas ciptaan simulasi pada tingkat tertentu akan tampak (*dipercaya*) sama nyata bahkan lebih nyata dari realitas yang sesungguhnya. Dalam pengertian ini, simulasi menciptakan realitas baru atau lebih tepatnya realitas imajiner yang dianggap real (Suyanto, 2010).

Menurut Baudrillard, simulasi bukan lagi wilayah makhluk referensial, atau substansi. Generasi dengan model-model yang nyata tanpa asal atau kenyataan namun sebuah *hyperreal*. *Hiperealitas* muncul ketika representasi budaya tidak lagi memiliki realitas sosial atau manusia yang dapat digunakan untuk

memverifikasi diri. Hiperealitas tidak didasarkan pada kenyataan di luar dirinya sendiri tetapi, dalam hiperealitas pengetahuan kita tentang dunia terapung bebas dari referensi verifikasi apa pun. Hiperealitas menandai akhir dari representasi dan hiperealitas muncul pada tahap kapitalisme multinasional (postmodern).

Konsep Baudrillard tentang hiperealitas terkait erat dengan gagasannya tentang Simulakrum, yaitu sesuatu yang menggantikan realitas dengan representasi-representasinya. Baudrillard mengamati bahwa dunia kontemporer adalah simulacrum, di mana realitas telah digantikan oleh gambar palsu, sedemikian rupa sehingga seseorang tidak dapat membedakan antara yang nyata dan yang tidak nyata.

Baudrillard menawarkan empat fase historis dasar dari simbol:

1. Ada kebenaran, realitas dasar yang diwakili dengan setia, seperti dalam lukisan-lukisan LS Lowry, yang mewakili monoton dan *repetitiveness of life* di abad ke-20 Inggris.
2. Realitas ada tetapi terdistorsi dalam representasi.
3. Realitas tidak ada, tetapi fakta ini tersembunyi melalui representasi yang berpura-pura menjadi kenyataan.
4. Tidak ada hubungan antara realitas dan representasi, karena tidak ada yang nyata. Contoh-contoh dari kehidupan sehari-hari kontemporer termasuk penciptaan dan pembuatan ulang diri virtual (yang mungkin jarang memiliki dasar pada kenyataan), di ruang obrolan internet dan kelompok-kelompok diskusi; dan saluran berita 24 jam yang membombardir kita

dengan informasi membuktikan bahwa representasi lebih penting daripada yang diwakili. (Mambrol, 2016).

Jean Baudrillard juga menggunakan istilah hiperealitas ini untuk menjelaskan perkecemasan (dalam pengertian distorsi) makna. Hiperealitas komunikasi dan makna menciptakan satu kondisi, dimana kesemuanya dianggap lebih nyata dari pada kenyataan, dan kepalsuan dianggap lebih benar dari pada kebenaran. Isu lebih dipercaya ketimbang informasi, rumor dianggap lebih benar ketimbang kebenaran. Kita tidak dapat lagi membedakan antara kebenaran dan kepalsuan, antara isu dan realitas. Berkembangnya hiperealitas komunikasi dan media tidak terlepas dari perkembangan teknologi yang telah berkembang mencapai teknologi simulasi.

Perbedaan antara fase simulakra dengan fase hiperealitas terletak pada cirinya yang interaktif. Yakni, hal-hal yang tadinya hanya dapat dilakukan dalam realitas real, kini telah tergantikan dalam realitas virtual. Baudrillard mengatakan bahwa kesadaran akan yang real di benak khalayak semakin berkurang dan tergantikan dengan realitas semu. Kondisi ini disebabkan oleh imaji yang disajikan media secara terus menerus. Khalayak seolah-olah tidak bisa membedakan antara yang nyata dan yang ada di layar. Khalayak seolah-olah berada diantara realitas dan ilusi sebab tanda yang ada di media sepertinya telah terputus dari realitas.

Baudrillard menyatakan bahwa media merupakan peran penting dalam menciptakan simulakra karena dengan media mampu membentuk representasi

masyarakat terhadap sesuatu. Representasi adalah sebuah hasil karya berkat hasil refleksi dari suatu yang disebut “kenyataan atau realitas”. Televisi, misalnya menawarkan simulakra yang begitu memengaruhi. Begitu kuatnya hingga masyarakat tidak dapat menyadari bahwa mereka telah terbawa arus televisi. Akan tetapi saat ini manusia berada di fase dimana televisi mulai digantikan dengan media baru yang disebut media sosial dimana didalamnya menawarkan hiperrealitas yang akan melahirkan dunia baru, dunia ”ideal” di dalam media sosial dan bahwa media sosial telah menjadi tempat melarikan diri dari sebuah kenyataan yang buruk yang tidak dapat di inginkan.

#### **5. Penelitian Terdahulu**

Dalam melakukan penelitian, selain menggunakan teori-teori yang relevan. Peneliti juga menggunakan kajian-kajian penelitian yang telah dilakukan oleh para peneliti sebelumnya. Peneliti terdahulu ini akan membantu peneliti dalam menjelaskan permasalahan-permasalahan secara lebih rinci. Oleh karena itu, pada bagian ini akan dikemukakan temuan yang telah di lakukan para peneliti terdahulu yang berasal dari beberapa sumber baik berupa jurnal, ataupun skripsi. Adapun penelitaian yang relefan dengan penelitian yang akan menjadi fokus penetian penulis antara lain :

Penelitian Pertama, disusun oleh Herlinda Fitria (2015), S1 Sosiologi UI dengan judul “Hiperrealitas dalam Sosial Media (Studi Kasus: Makan Cantik di Senopati Pada Masyarakat Perkotaan).” Fokus penelitian ini membahas mengenai fenomena makanan di restoran atau disebut makan cantik sebagai bentuk eksistensi di media sosial yang telah menjadi sebuah gaya hidup baru bagi

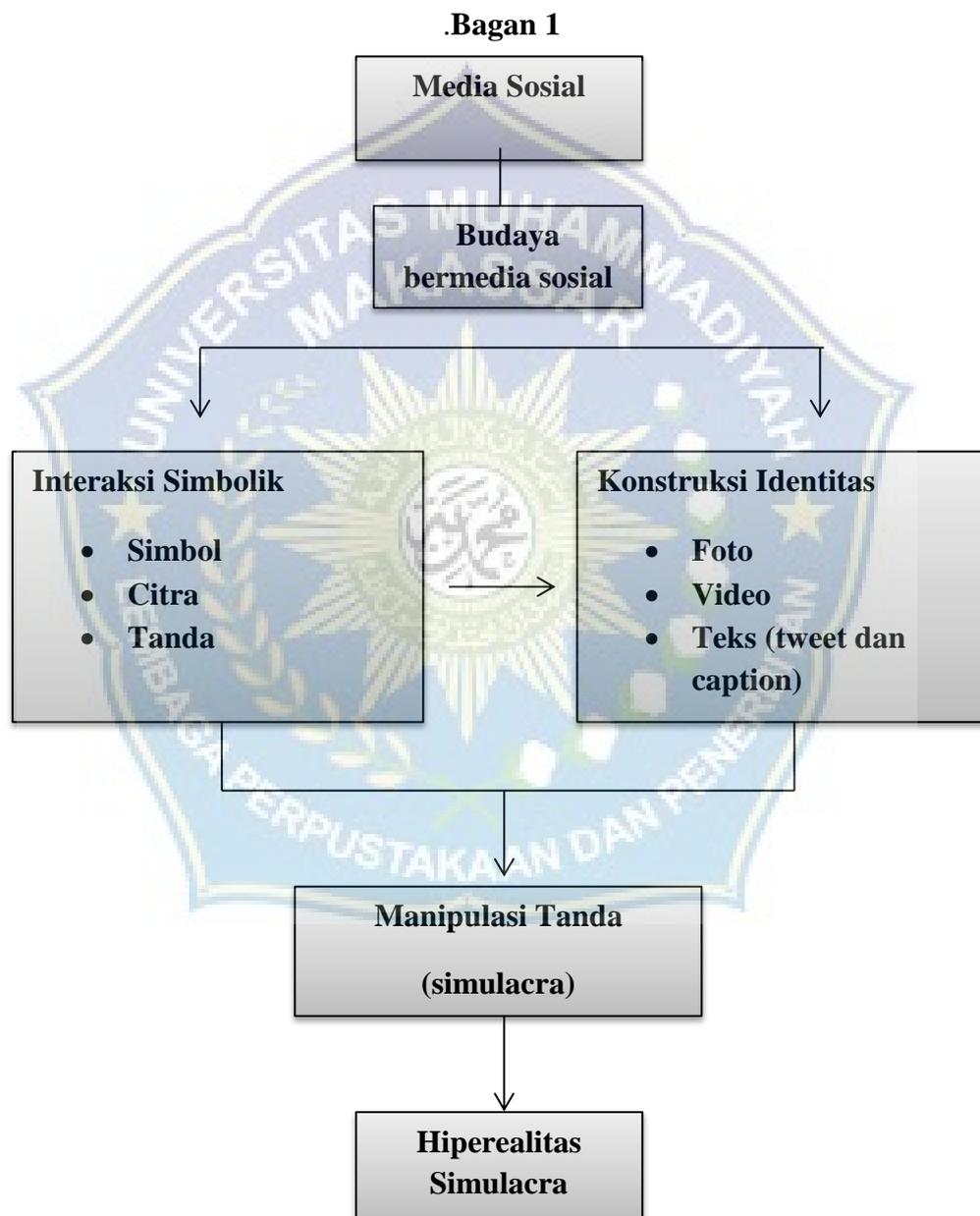
masyarakat di kota Jakarta. Penelitian ini sama seperti penelitian penulis yaitu mengkaji tentang hiperealitas media sosial, namun yang membedakan adalah subjek dalam penelitiannya.

Penelitian Kedua, disusun oleh Primada Qurrota Ayun (2015), Dosen ilmu komunikasi Universitas Diponegoro dengan judul “Fenomena Remaja Menggunakan Media Sosial dalam Membentuk Identitas”. Fokus dalam penelitian ini yaitu membahas mengenai pengalaman remaja menggunakan media sosial dalam membentuk identitas diri. Penelitian ini hampir sama dengan penelitian yang akan dilakukan oleh penulis, yang membedakannya adalah penulis akan menggunakan pendekatan hiperealitas simulacra Jean Baudrillard dalam mengkaji fenomena tersebut serta objek kajian yang akan fokus pada penggunaan media sosial yang dilakukan mahasiswa FKIP Unismuh Makassar.

Penelitian Ketiga, disusun oleh Restu Puji Arum (2015), S1 Ilmu Filsafat UGM yang berjudul “Konsep Ruang Semu Facebook Ditinjau dari Teori Ekstasi Komunikasi Jean Baudrillard” dengan kesimpulan bahwa Facebook sebagai ruang publik baru yang berbasis virtual atau disebut sebagai sebuah cyberspace yang menjadi simulator lingkungan sosial yang tidak terbatas pada ruang dan waktu, dan telah menjadi media yang penuh dengan simulasi hiperealitas. Penelitian ini lebih berfokus pada penggunaan media sosial facebook sebagai objek utamanya, sementara penelitian yang akan dilakukan penulis fokus pada pengguna media sosial secara umum.

## **B. Kerangka Konsep**

Kerangka pikir merupakan serangkaian konsep dan kejelasan hubungan antar konsep tersebut yang di rumuskan oleh peneliti berdasarkan tinjauan pustaka, kerangka fikir ini di gunakan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan penelitian yang di angkat. Adapun bagan kerangka konsep di bawah ini :



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Dan Pendekatan Penelitian**

Berdasarkan tema permasalahan yang ingin diteliti, maka penelitian ini akan menggunakan penelitian deskriptif kualitatif yang mana diharapkan dapat mendiskripsikan suatu kondisi yang berawal dari fenomena yang ada dalam kehidupan sehari-hari, yaitu meliputi perilaku yang mengarah pada perilaku mengkonstruksi identitas diri mahasiswa dan mahasiswi dalam media sosial. Pendekatan kualitatif ini bertujuan untuk memahami dan menggambarkan hiperealitas simulacra dalam bentuk konstruksi identitas yang ada dalam budaya bermedia sosial mahasiswa FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar.

Burhan Bungin dalam bukunya Penelitian Kualitatif (2015) mengatakan tujuan dari penelitian deskriptif kualitatif : “Penelitian sosial menggunakan format deskriptif kualitatif bertujuan untuk mengkritik kelemahan penelitian kuantitatif yang terlalu positivisme. Selain itu juga bertujuan untuk menggambarkan, meringkaskan berbagai kondisi, berbagai situasi, atau berbagai fenomena realitas sosial yang ada di masyarakat menjadi objek penelitian, dan berupaya menarik realitas itu ke permukaan sebagai suatu ciri, karakter, sifat, model, tanda atau gambaran tentang kondisi, situasi ataupun fenomena tertentu”(Bungin, 2015:68). Format deskriptif kualitatif pada umumnya dilakukan pada penelitian dalam

bentuk studi kasus. Format deskriptif kualitatif studi kasus memusatkan diri pada suatu unit tertentu dari berbagai fenomena.

Pemilihan tipe penelitian seperti ini sesuai dengan permasalahan yang di angkat peneliti pada suatu studi ini. Pendekatan kualitatif ini digunakan untuk menjelaskan interaksi sosial, dengan dilakukannya wawancara mendalam hingga didapatkannya data yang dibutuhkan oleh peneliti.

Penelitian ini memusatkan hanya pada Mahasiswa FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar, sehingga menurut peneliti model atau jenis penelitian yang tepat digunakan yaitu studi kasus.

#### **B. Lokasi Dan Waktu Penelitian**

Lokasi Penelitian ini dilaksanakan di Kampus Universitas Muhammadiyah Makassar tepatnya di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Alasan memilih lokasi tersebut selain karena lokasinya yang strategis dengan mahasiswa yang kebanyakan aktif dalam media sosial dimana fenomena tersebut merupakan fenomena yang ingin diteliti, juga karena peneliti ingin memfokuskan penelitian pada mahasiswa FKIP dalam bermedia sosial.

No	Kegiatan	Tahun 2022/2023								
		Sep	Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei
1	Pengajuan Judul	■								
2	Penyusunan Proposal		■	■	■					
3	Bimbingan Proposal			■	■	■				
4	Seminar Proposal					■	■			
5	Melaksanakan Penelitian					■	■	■		■
6	Bimbingan dan Kosultasi								■	■
7	Penyajian Skripsi								■	■
8	Seminar Hasil									

### C. Fokus Penelitian

Adapun fokus dari penelitian ini adalah:

1. Budaya bermedia sosial Mahasiswa FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar dalam perspektif Hiperealitas Simulakra
2. Kontruksi identitas yang dilakukan Mahasiswa FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar dalam media sosial.

### D. Informan Penelitian

Informan adalah orang yang dianggap mampu memberikan informasi tentang situasi dan kondisi latar penelitian. Penelitian ini, dalam menentukan informan dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. Pada teknik *purposive sampling* peneliti menentukan kelompok peserta yang menjadi informan sesuai dengan kriteria terpilih yang relevan dengan masalah penelitian tertentu (Bungin, 2015:107). Pada penelitian ini mengambil informan berdasarkan maksud dan tujuan penelitian.

Informan utama dalam penelitian ini yaitu :

- a. Mahasiswa yang aktif dalam media sosial serta mereka yang terlibat secara langsung dalam interaksi virtual.
- b. Mahasiswa FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar yang masih berstatus aktif dalam perkuliahan.

Adapun informan pendukung dalam penelitian ini merupakan teman dari informan utama dimana dari sana peneliti ingin melihat bagaimana respon mereka terhadap citra yang ditampilkan informan pertama dimedia sosial.

#### **E. Jenis dan Sumber Data**

Ada 2 data yang akan digunakan dalam penelitian ini antara lain:

1. **Data Primer**

Data ini dikumpulkan dengan menggunakan:

- a. Wawancara mendalam, menurut Bungin adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dan informan atau orang yang diwawancarai, dengan atau tanpa pedoman wawancara, di mana pewawancara dan informan terlibat dalam kehidupan sosial yang relatif lama (Bungin, 2015). Data ini dapat di peroleh dengan menarik hasil wawancara dengan Mahasiswa FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar.
- b. Observasi, yaitu metode pengumpulan data yang digunakan untuk menghimpun data penelitian melalui pengamatan dan penginderaan

(Bungin, 2015:118). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan Observasi tidak berstruktur. Observasi tidak berstruktur ialah observasi yang dilakukan tanpa guide observasi, serta pada observasi ini peneliti harus menguasai tentang objek secara umum (Bungin, 2015:120). Pada penelitian ini peneliti akan banyak mengobservasi akun media sosial dari narasumber untuk mengamati unggahan mereka lalu menyesuaikan dengan hasil wawancara dan teori yang digunakan.

Data primer dapat di peroleh dan menarik hasil wawancara dengan Mahasiswa FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar, selain juga dapat di peroleh dari hasil pengamatan peneliti di lapangan.

## 2. Data Sekunder

Data ini dikumpulkan melalui penelusuran atau studi pustaka dari berbagai arsip-arsip penelitian, artikel-artikel, dokumen-dokumen dan buku-buku yang berkaitan dengan kajian penelitian ini. Studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metodeobservasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif.Studi dokumen yaitu mengumpulkan dokumen dan data-data yang diperlukan dalam permasalahan lalu ditelaah secara intens sehingga dapat mendukung dan menambah kepercayaan dalam bentuk pembuktian suatu kejadian.

## **F. Instrumen Penelitian**

Instrumen dalam penelitian ini adalah alat yang di gunakan untuk keperluan dalam peneliti guna membantu peneliti dalam mengambil dan mengumpulkan

data sehingga data yang diberikan memiliki kualitas yang baik. Adapun instrumen yang di gunakan adalah :

1. Pedoman Wawancara berisi pertanyaan yang akan diajukan kepada informan dalam upaya pengumpulan data.
2. Kamera atau alat pengambil gambar sejenis yang bertujuan untuk pembuktian data secara visual dengan adanya kamera tersebut. Alat perekam atau Recording : alat ini digunakan untuk memudahkan peneliti dalam mengulas hasil wawancara dengan mendengarkan hasil rekaman dari informan penelitian dan juga sebagai alat untuk membantu menjelaskan hasil penelitian.
3. Buku tulis dan pulpen sebagai alat untuk mencatat hal-hal yang disampaikan oleh informan.

#### **G. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang di lakukan dalam penelitian adalah sebagai berikut :

1. Wawancara

Wawancara dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik wawancara semi terstruktur, dalam melakukan wawancara lebih bebas dan lebih terbuka dalam mendalami permasalahan yang ada. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi dan peneliti harus mengajukan pertanyaan kepada mahasiswa FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar mengenai bentuk

konstruksi identitas mereka serta interpretasi mereka terhadap citra yang orang lain bangun dalam media sosial.

## 2. Observasi

Observasi dalam penelitian ini dilakukan dengan melihat kesesuaian antara kehidupan asli dari informan dengan apa yang ditampilkan dalam media sosial serta menyocokkan dengan data wawancara yang telah didapatkan sebelumnya.

## 3. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini akan menggunakan foto dan rekaman wawancara. dokumentasi sebagai pelengkap dari dan wawancara karena pada saat melakukan observasi dan wawancara menggunakan gambar atau foto sebagai bukti wawancara dengan informan.

## H. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan suatu proses yang di lakukan dengan cara mencari dan menyusun secara rinci data yang telah di peroleh sebelumnya dari hasil wawancara yang di lakukan dan catatan lainnya, sehingga mudah di pahami dan didapat di informasikan kepada orang lain. Teknik analisis data yang di gunakan dalam penelitian ini adalah data secara kualitatif, yang di lakukan dengan cara menggambarkan dan mendeskripsikan hasil yang di dapatkan di lapangan.

Analisis data menurut Patton dalam (Kaelan, 2012:130), yaitu suatu proses mengatur urutan data, mengorganisasikannya ke dalam pola, kategori dan satuan uraian dasar.

Adapun langkah-langkah analisis data yang lazim digunakan dalam penelitian kualitatif adalah sebagai berikut:

### 1. Reduksi Data

Data yang diperoleh di lapangan tentu saja jumlahnya semakin banyak, kompleks dan rumit. Reduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal penting, dicari tema dan polanya. Reduksi data memberikan gambaran yang lebih jelas pada peneliti. Selain itu, memudahkan peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya.

### 2. *Display Data* (Penyajian Data)

Menurut Nasution (Kaelan, 2012), membuat penyajian data juga merupakan bagian dari kegiatan analisis. Dengan dibuatnya penyajian data, maka masalah makna data yang terdiri atas berbagai macam konteks dapat dikuasai petanya (Kaelan, 2012: 133). Dalam penelitian kuantitatif, penyajian data dapat dilakukan dengan menggunakan tabel, grafik, pictogram, dan sebagainya. Melalui penyajian data tersebut, maka data terorganisasikan dan tersusun dalam pola hubungan, sehingga semakin mudah dipahami.

### 3. Mengambil Kesimpulan dan Verifikasi

Sejak semula peneliti berusaha mencari makna data yang dikumpulkannya. Untuk itu peneliti mencari pola, tema hubungan, persamaan, hal-hal yang sering timbul, dan sebagainya. Kesimpulan itu mula-mula bersifat tentatif, kabur,

diragukan, maka kesimpulan senantiasa harus diverifikasi selama penelitian berlangsung.

### **I. Teknik Keabsahan Data**

Teknik keabsahan data adalah proses mentriangulasi tiga data yang terdiri dari data observasi, wawancara, dan dokumen. Adapun alat yang digunakan untuk menguji keabsahan data Menurut sugiono (2016:274) yaitu:

1. Triangulasi Sumber, adalah dimana peneliti menggali informasi melalui berbagai metode dan sumber perolehan data.
2. Triangulasi Waktu, data yang dikumpulkan dengan cara wawancara di waktu yang telah ditentukan dan di sepakati dengan narasumber.
3. Triangulasi Teori, yaitu dapat meningkatkan kedalaman pemahaman sehingga peneliti mampu menggali pengetahuan secara mendalam atas hasil data yang diperoleh. Adapun teori yang akan digunakan oleh penulis dalam penelitian ini meliputi beberapa teori yang relevan yaitu teori hiperealitas simulakra dan teori interaksionalisme simbolik.

### **J. Etika Penelitian**

Etika penelitian adalah sudut pandang atau ketentuan baik, buruk, benar atau salah dalam kegiatan penelitian. Adapun bentuk-bentuknya yaitu :

1. Menformasikan tujuan penelitian kepada informan
2. Meminta persetujuan informan (*informan consent*)

3. Menjaga kerahasiaan informan, jika penelitiannya di anggap sensitif, Meminta izin informan jika ingin melakukan perekaman wawancara, atau mengambil gambar informan.



## BAB IV

### GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN

#### A. Sejarah Lokasi Penelitian

Universitas Muhammadiyah Makassar didirikan pada tanggal 19 Juni 1963 sebagai cabang dari Universitas Muhammadiyah Jakarta. Pendirian perguruan tinggi ini adalah realisasi dari hasil musyawarah wilayah Muhammadiyah Sulawesi Selatan dan Tenggara ke-21 di Kabupaten Bantaeng. Pendirian tersebut didukung oleh Persyarikatan Muhammadiyah sebagai organisasi yang bergerak di bidang pendidikan dan pengajaran dakwah amar ma'ruf nahi mungkar. Lewat surat nomor : E-6/098/1963 tertanggal 22 Jumadil Akhir 1394 H/12 Juli 1963 M. kemudian akte pendirinya dibuat oleh notaris R. Sinojo Wongsowidjojo berdasarkan akte notaris Nomor : 71 tanggal 19 Juni 1963. Universitas Muhammadiyah Makassar dinyatakan sebagai Perguruan Tinggi Swasta terdaftar sejak 1 Oktober 1965.

Universitas Muhammadiyah Makassar pada awalnya hanya terdiri dari dua fakultas yakni Fakultas keguruan dan Seni jurusan Bahasa Indonesia, dan Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan jurusan Pendidikan Umum (PU) dan Pendidikan Sosial (PS) yang saat itu dipimpin oleh rektor Dr. H. Sudan. Pada tahun yang sama (1963) Universitas Muhammadiyah Makassar telah berdiri sendiri dan dipimpin oleh rektor Drs. H. Abdul Watif Masri.

pada tahun 1965 Universitas Muhammadiyah Makassar semakin mengalami perkembangan. Akhirnya, pada tahun tersebut kembali membuka

fakultas baru yang menjadi 2 tambahan fakultas sebelumnya yaitu Fakultas Ilmu Agama dan Dakwah (FIAD), Fakultas Ekonomi (Fekon), Fakultas Sosial Politik, Fakultas Kesejahteraan Sosial dan Akademi Pertanian. Pada tahun-tahun berikutnya Universitas Muhammadiyah Makassar terus berkembang dan membuka fakultas baru yaitu pada tahun 1987 membuka Fakultas Teknik, tahun 1994 Fakultas Pertanian, Tahun 2002 membuka Program Pascasarjana, dan tahun 2008 membuka Fakultas Kedokteran.

Pada tahun 2003, Universitas Muhammadiyah mengalami tahapan transisi sejarah perkembangan, berupa perubahan formasi kepemimpinan dengan menggabungkan generasi muda dan generasi tua. Seluruh pimpinan dan civitas akademika Universitas Muhammadiyah Makassar memiliki tujuan dan bertekad untuk memelihara dan meningkatkan hasil capaian para pendahulu hingga pada tahap yang lebih baik, serta menetapkan 3 komitmen yaitu

1. Memelihara kepercayaan masyarakat
2. Mencapai keunggulan dalam kompetisi yang semakin ketat
3. Mewujudkan kemandirian dalam pengelolaan dan pengembangan diri.

## **B. Letak Geografis**

Universitas Muhammadiyah Makassar atau yang sering di sebut Unismuh Makassar adalah salah satu perguruan tinggi Muhammadiyah di Indonesia yang merupakan amal usaha Muhammadiyah dalam mengembangkan pendidikan khususnya pada jenjang pendidikan tinggi. Universitas Muhammadiyah Makassar saat ini sudah menjadi salah satu kampus swasta yang memiliki daya tarik

dimasyarakat umum. Hal ini terbukti dengan banyaknya alumni Sekolah Menengah Atas (SMA) yang ingin mendaftarkan dirinya di Universitas Muhammadiyah Makassar, baik dari Sulawesi Selatan maupun di luar Sulawesi selatan itu sendiri.

Universitas Muhammadiyah Makassar (Unismuh) yang berlokasi di Jl. Sultan Alauddin No 259 Makassar Sulawesi Selatan, Indonesia 90221 Telp. +62 411 866972, 881593 Fax. +62 411. Saat ini, kampus Unismuh Makassar sudah memiliki beberapa fakultas yang telah di sediakan, yaitu:

1. Fakultas Agama Islam (FAI)
2. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (Sospol)
3. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)
4. Fakultas Ekonomi dan Bisnis (Febis)
5. Fakultas Teknik
6. Fakultas Pertanian
7. Fakultas Kedokteran dan Ilmu Kesehatan
8. Program Pascasarjana

### **C. Visi, Misi, Dan Tujuan Universitas Muhammadiyah Makassar**

#### a) Visi

Menjadi perguruan tinggi islam terkemuka, unggul, terpercaya dan mandiri pada tahun 2024.

#### b) Misi

1. Menyelenggarakan proses pendidikan untuk meningkatkan keimanan dan ketakwaan
  2. Menyelenggarakan dan mengembangkan proses pembelajaran yang kreatif, inovatif, efektif, dan menyenangkan
  3. Menumbuhkembangkan dan menyebarluaskan penelitian yang inovatif, unggul, dan berdaya saing
  4. Menumbuhkembangkan kewirausahaan berbasis kemitraan dan ukhuwah
  5. Meningkatkan kualitas hidup dan kehidupan civitas akademika, alumni, dan masyarakat.
- c) Tujuan

Berdasarkan pada visi dan misi yang telah dipaparkan sebelumnya, maka tujuan Universitas Muhammadiyah Makassar, yaitu:

1. Menghasilkan lulusan yang berakhlak mulia, cakap, professional, bertanggung jawab, dan mandiri
2. Meningkatkan mutu proses dan hasil pembelajaran yang bermuara pada kualitas lulusan
3. Meningkatkan kuantitas dan kualitas hasil penelitian
4. Terwujudnya unit-unit usaha yang berbasis ekonomi syariah
5. Meningkatkan kuantitas dan kualitas pengabdian dan pelayanan pada masyarakat untuk mencapai kesejahteraan.

#### **D. Penyelenggaraan Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar**

Sistem penyelenggaraan pendidikan di Universitas Muhammadiyah Makassar yaitu pendidikan akademik dan pendidikan professional khusus sistem pendidikan akademik, saat ini terdiri dari jenjang program strata satu (S1) dan program pascasarjana (S2) kedua program akademik ini akan diarahkan terutama pada penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi. Penyelenggaraan ini dilaksanakan pada setiap awal bulan September dan berakhir pada bulan juni tahun berikutnya.

Satu tahun akademik akan dibagi menjadi dua semester yaitu semester ganjil dan semester genap dan di setiap semester akan di bebani dengan 16 kali pertemuan dalam bentuk proses belajar mengajar ini dapat berupa proses belajar dikelas (tatap muka) walau dalam bentuk seminar, mid semester, ujian akhir semester (final), dan kegiatan ilmiah lainnya.

#### **E. Sumber Daya Universitas Muhammadiyah Makassar**

Dalam mengoptimalkan pelayanan kepada masyarakat dan untuk mewujudkannya visi dan misi. Universitas Muhammadiyah Makassar senantiasa menciptakan kampus menjunjung tinggi nilai-nilai islami. Universitas Muhammadiyah Makassar memiliki dan memanfaatkan tenaga edukatif yang berkualifikasi guru besar, doktor dan megister yang telah dibagi di semua fakultas yang ada di Universitas Muhammadiyah Makassar. begitupun dengan pelayanan adminitrasi, baik untuk mahasiswa ataupun keperluan lain. Universitas Muhammadiyah Makassar menetapkan karyawan yang professional,

berpengalaman, memiliki dedikasi yang tinggi pada unit-unit pelayanan yang telah di tentukan berdasarkan kebutuhan layanan keprofesionalan akademik.

## **F. Profil Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas**

### **Muhammadiyah Makassar**

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Muhammadiyah Makassar yang berdiri sejak Tahun 1963. Perjalanan FKIP secara terus menerus mengalami perkembangan dengan membuka program studi. Tahun 1991, FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar diberi kepercayaan oleh Pemerintah membuka program studi baru, yaitu Program Studi Pendidikan Matematika dan Pendidikan Bahasa Inggris. Di Tahun yang sama FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar juga diberi kepercayaan oleh Pemerintah mengelola sebuah program studi, yakni D2 PGSD Proyek. Program ini berlangsung hingga tahun 1997, yang kemudian pada tahun berikutnya D2 PGSD dikelola secara swadaya oleh FKIP. Sejak dibukanya program studi D2 PGSD, FKIP Unismuh Makassar semakin menjadi incaran bagi masyarakat untuk menyekolahkan anak-anak mereka.

## **G. Visi Dan Misi FKIP Unismuh**

### **a) Visi**

Mewujudkan fakultas berkarakter islami yang unggul dan terpercaya dalam mengembangkan ilmu pendidikan dan keguruan melalui penguatan caturdharma perguruan tinggi.

b) Misi

1. Menyelenggarakan pendidikan dan pengajaran berbasis teknologi di tingkat Program Studi (Prodi).
2. Menyelenggarakan proses pembelajaran yang terintegrasi dengan Al Islam Kemuhmadiyah (AIK).
3. Mengembangkan kompetensi tenaga pendidik dan kependidikan melalui studi lanjut sesuai dengan disiplin ilmu dosen, pelatihan, *short course*,
4. Memperkuat kegiatan penelitian dan pengabdian pada masyarakat melalui jalinan kemitraan dengan berbagai lembaga pendidikan di dalam maupun di luar negeri.

**H. FKIP Unismuh Sekarang**

FKIP Unismuh sendiri sekarang telah diakui sebagai fakultas yang berkualitas, tercatat ada 5 prodi di FKIP Unismuh yang telah meraih akreditasi A, yakni Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Pendidikan Sosiologi, Teknologi Pendidikan, Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), dan Program Pendidikan Profesi Guru (PPG) dengan jumlah dosen sebanyak 230 orang, dengan Guru Besar 5 orang (2%), Lektor Kepala 8%, Lektor 28%, Lektor Kepala 8%, Asisten Ahli 54%, dan Tenaga Pengajar 8%.

Dalam rentang waktu 2 tahun lebih, antara 2020 hingga 2022, Dosen FKIP Unismuh yang mencapai gelar doktor sebanyak 22 orang, dan 4 orang berhasil meraih jabatan fungsional Guru Besar dalam dua tahun terakhir.

Hasil *tracer study* terhadap alumni diketahui bahwa pada tahun 2019, alumni yang bekerja sesuai dengan prodi sebanyak 62%, 30% lainnya bekerja di luar bidang studi, dan 8% melanjutkan Pendidikan ke jenjang S2. Dari segi kecepatan meraih pekerjaan, 62% mendapatkan pekerjaan dalam tempo kurang dari 1 tahun, sedangkan 25% lainnya dalam rentang waktu 1-2 tahun.



## BAB V

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Perkembangan dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi yang semakin hari semakin pesat tentu memberikan pengaruh bagi penggunaan internet di masyarakat. Penggunaan internet yang semakin massif ini memunculkan berbagai aplikasi media sosial di masyarakat. berkembangnya penggunaan media sosial seperti WhatsApp, Facebook, Twitter, Instagram, dan yang lainnya mempermudah masyarakat dalam melakukan komunikasi dan interaksi tanpa terbatas ruang dan waktu. Tetapi komunikasi yang terjadi di media ini membuat orang menjadi bebas, contohnya dengan akun yang di miliki di media sosial, seseorang dapat memanipulasi identitas melalui citra dan tanda melalui status, foto, video, caption, dan lain sebagainya. Yang artinya informasi yang ditampilkan oleh mengguna media sosial terkadang bukanlah identitas yang sebenarnya, mereka dapat memanipulasi semua bentuk kebenaran dalam dirinya yang dibuat dan diarahkan untuk membuat komunikasi dan menjalin pertemanan baru di dunia maya. Suasana komunikasi dan interaksi yang diciptakan di media sosial bisa membuat sebuah dialektik aktif di mana orang-orang saling mengomentari tulisan yang dibuatnya, dan foto yang di upload bahkan informasi yang disajikan di dunia maya, sehingga situasi inilah yang disebut oleh Jean Baudrillard menjadi model dari simulacra karena terjadinya komunikasi dan interaksi dalam masyarakat pada masa ini terjadi bukan pada kenyataan yang sesungguhnya, namun berlangsung di dunia maya yang tak terbatas.

Kita telah terbiasa hidup dalam dunia hiperrealitas menjadikan batas antara yang nyata dan fantasi menjadi kabur dan samar. Antara yang palsu dan asli, antara yang imajinasi dan fakta, antara kebenaran dan kebohongan menjadi tak dapat lagi dibedakan. Peneliti melakukan penelitian terhadap mahasiswa FKIP UNISMUH Makassar dengan angkatan dan jurusan yang berbeda. Keterangan dari responden menggambarkan pengalaman mereka dalam bermedia sosial cukup beragam. Berikut merupakan daftar responden yang ikut andil dalam penelitian ini:

No	Nama/inisial	Jenis kelamin	Angkatan	Jurusan	Media sosial yang digunakan
1	AAF	Laki-laki	2018	Matematika	Instagram, facebook, tiktok
2	UK	Perempuan	2019	Matematika	Instagram, facebook, tiktok, twitter
3	AL	Laki-laki	2018	Bhs.inggris	Instagram, facebook, tiktok, twitter
4	LU	Perempuan	2017	Bhs.indonesia	Twitter, facebook, instagram,
5	FA	Perempuan	2018	Bhs.indonesia	Tiktok, facebook, instagram
6	IS	Laki-laki	2020	PGSD	Facebook, twitter, instagram
7	AAR	Perempuan	2019	PGSD	Instagram, twitter, facebook, tiktok
8	NAA	Perempuan	2021	Teknologi	Twitter, facebook, instagram

				pendidikan	
9	MZ	Laki-laki	2018	Sosiologi	Instagram, facebook, tiktok

### 1. Bentuk hiperealitas simulakra yang dilakukan Mahasiswa FKIP

#### Universitas Muhammadiyah Makassar dalam bermedia sosial

Peningkatan yang signifikan dari pengguna internet di kalangan anak muda terkhusus mahasiswa FKIP Unismuh Makassar dengan dominasi penggunaan media sosial merupakan sesuatu yang dilematis. Kehadiran media sosial di kalangan anak muda kini mengakibatkan beralihnya ruang privat seseorang individu menjadi ruang publik (terbuka untuk umum). Berbagai macam media yang digunakan sebagai wadah untuk mencitrakan dirinya, mulai dari facebook, instagram, twitter, dan lain sebagainya. Inilah yang menyebabkan terjadinya pergeseran budaya yang cukup signifikan. Hal ini sejalan dengan apa yang dikatakan informan berinisial (AL) mahasiswa angkatan 2018 Jurusan Pendidikan Bahasa Inggris yang mengatakan bahwa:

“kalo di ingat, memang jauh sekali perbedaan dulu sama sekarang. Dulu seharianki’ tidak buka sosmed rasanya tidak apa-apa, sekarang kayak ada yang yang kurang kalo tidak main sosmed, apalagi zaman korona sekarang kuliah juga online”

Hal yang kurang lebih sama juga diutarakan oleh informan berinisial (UK) angkatan 2019 jurusan Pendidikan Matematika, iya mengungkapkan bahwa:

“Kalo saya sih setiap harika’ buka instagram, facebook, whatsapp soalnya disitu saya bisa chatin sama teman,

apalagi teman yang jarangmi ketemu, biasa juga kenalan sama orang lewat DM. Saya pake whatsapp, facebook, instagram, kurang lebih 6 jam sehari, twitter juga pake tapi jarang di buka.”

Berdasarkan keterangan dari informan diatas dapat dilihat bahwa mahasiswa yang merupakan individu yang berintelektual juga tidak lepas dari kecanduan tersebut, media sosial telah menjadi bagian dari kehidupan sosial. mahasiswa mau tidak mau harus mengikuti budaya yang serba cepat dikarenakan *smartphone* dan internet sudah menjadi bagian dari kegiatan akademis. Namun terdengar ada ketidak siapan mental dalam menerima perubahan-perubahan yang terjadi, khususnya dalam bermedia sosial. pemuda khususnya mahasiswa dituntut untuk mengikuti cepatnya informasi yang ada di media sosial. Media sosial bagi mahasiswa tidak hanya sebagai hiburan semata tapi juga digunakan untuk membangun relasi dan bersosialisasi serta menjadi ruang berekspresi mahasiswa. Tidak heran jika kecanduan akan media sosial muncul dikarenakan media sosial telah menjadi budaya baru.

Media sosial memiliki karakter sebagai medium berlangsungnya masyarakat (society) di dunia virtual. Pengguna media sosial bisa dikatakan sebagai warga negara digital yang berlandaskan keterbukaan tanpa adanya batasan-batasan. Layaknya masyarakat atau Negara, dimedia sosial juga terdapat aturan dan etika yang mengikat penggunaanya. Media sosial tidak lagi menampilkan realitas, tetapi sudah menjadi realitas tersendiri, bahkan apa yang ada di media sosial lebih nyata (real) dari realitas itu sendiri.

Karena penelitian ini membahas mengenai hiperealitas maka peneliti menggunakan teori konsep Simulasi dan Hiperealitas Jean Baudrillard untuk melengkapi penelitian ini. Hiperealitas adalah suatu gagasan bahwa gambar di dalam layar terasa lebih nyata dari pada realitas fisik. Atau keadaan dimana seseorang menganggap apa yang dilihat di layar adalah yang sebenarnya. Keadaan ini biasanya dialami pada orang yang terlalu menelan mentah-mentah semua informasi yang dilihat sehingga langsung menganggap apa yang dilihatnya di media adalah yang sebenarnya terjadi.

Sesuai dengan fungsinya, pengguna media sosial dapat dengan bebas berekspresi dengan kontennya untuk membangun citra mereka masing-masing, maka dari itu media sosial juga diyakini menjadi salah satu wadah dimana hiperealitas terjadi dan terbentuk. Namun sebelum terbentuknya hiperealitas, terdapat serangkaian tahap dalam mengonstruksi citra menurut Baudrillard dan beberapa tahap terbentuknya hiperealitas simulakra penggunaan media sosial juga akan dibahas dalam penelitian ini.

#### 1) Tahap perefleksian realitas dasar (simulasi)

Di tahap awal ini merupakan tahap dimana pengguna media sosial membaca realitas bahwasanya cara pandangan seseorang dibentuk oleh komunikasi dan citra yang dibangun oleh sekelompok orang. Sekelompok orang tersebut dalam istilah umum media sosial sering kali disebut sebagai *influencer* yang mana merupakan sekumpulan orang yang memiliki pengaruh terhadap cara pandang orang lain khususnya di media sosial.

Pada tahapan ini juga kita juga dapat melihat bagaimana motif seorang pengguna media sosial yang menerapkan bentuk simulakra ataupun membentuk hiperealitas. Umumnya para pengguna media sosial mengungkapkan bahwa mereka berawal dari iseng karena hobi mengabadikan foto sampai akhirnya kecanduan dan cukup membuat pengguna Instagram eksis dalam kehidupannya. Seperti yang disampaikan oleh informan (MZ) angkatan 2018 jurusan pendidikan sosiologi bahwa;

“awalnya iseng-isengja’ upload, karena senangja’ juga mengabadikan moment dalam bentuk foto terus disimpan di Instagram atau facebook untuk momen-momen yang bagus buat saya makanya saya upload disana. Dan gampang juga jika ingin melihatnya kembali saat filenya sudah terhapus di HP.”

Jawaban serupa juga diungkapkan oleh informan (AL), ia mengatakan:

“pertamanya memang saya sama jarang main medsos jadi sama sekali tidak tau bagaimana cara penggunaan Instagram, tiktok itu, ya... sependek pengetahuan saya tentang medsos itu bisa menyimpan foto-foto dan saling berinteraksi melalui pengiriman pesannya. Sampe-sampe ada yang suka dengan apa yang saya posting ke Instagram saya. Jadi lebih seru.”

Berdasarkan pernyataan informan di atas, dapat dideskripsikan bahwa pada fase merefleksikan realitas dasar para pengguna instagram mempunyai motif yang berbeda-beda. Media sosial digunakan oleh mahasiswa untuk mengabadikan moment yang dialaminya agar dapat tersimpan ditempat yang aman dan tidak lagi membuat galeri penuh, meskipun pada dasarnya dalam penggunaan media sosial mereka belum memahami secara full, hanya dengan bermodalkan keisengan dan rasa ingin tahu terhadap aplikasi yang ada. Namun seiring berjalannya waktu

dengan seringnya digunakan aplikasi tersebut maka mereka akan memahami lebih jauh terkait penggunaan media sosial sehingga sudah menjadi kebiasaan yang selalu dilakukan hampir setiap harinya, dimana ada moment maka akan diabadikan melalui foto yang kemudian di upload di media sosial masing-masing. Di samping itu, dalam mengupload foto dan video di media sosial seperti facebook, instagram bisa mengundang orang lain untuk menyukai dalam hal ini like foto yang diupload atau halaman-halaman beranda kita, sehingga hal tersebut dapat mengundang followers semakin bertambah.

Informan lainnya yaitu (NAA) angkatan 2021 jurusan teknologi pendidikan yang menyampaikan alasannya aktif bermedia sosial karena berawal dari kegemarannya mengabadikan momen;

“awalnya hobika’ mengabadikan momen-momen dalam bentuk video dan foto dan diberikan kata-kata seperti puisi dan quotes karena kan di instagram memiliki fitur itu semua yang biasa orang sebut dengan kata ‘caption’ sehingga lebih memudahkan menyimpan hal-hal yang menarik yang kusukai.”

Berdasarkan pernyataan informan (NAA) di atas, dapat dideskripsikan bahwa berawal dari hobi sehingga media sosial digunakan sampai sekarang. Dimana media sosial digunakan untuk membagikan serta mengadakan setiap moment dalam bentuk foto atau video yang dalam menguploadnya selalu disertai dengan caption yang tersedia dalam fitur-fitur media sosial itu sendiri, sehingga membuat foto atau video yang diupload tampilannya menjadi lebih menarik sehingga dapat mengundang *followers* dan *like*.

Berdasarkan pernyataan informan tersebut di atas dapat dideskripsikan juga bahwa dari berbagai motif yang diungkapkan oleh para informan sebagai pengguna media sosial, peneliti melihat bahwa adanya kesesuaian antara gaya hidup dan fitur yang kemudian dimiliki oleh aplikasi media sosial. Selain dari pada itu, hasil postingan yang diunggah dapat pula disimak atau dikonsumsi oleh publik sehingga memunculkan nilai dan kepuasan tersendiri bagi para pengguna aplikasi media sosial, terkhusus di kalangan Mahasiswa FKIP Unismuh Makassar. Pada tahapan ini para pengguna awalnya belum terlalu memperlihatkan simulakra melainkan masih menampilkan hal-hal yang masih memiliki keasliannya dan itu telah sesuai dengan teori yang telah dibawakan oleh Jane Baudrillard dengan tetap merefleksikan realitas yang sesungguhnya.

Mahasiswa membentuk identitas mereka melalui apa yang dikonsumsi dan hal tersebut akan menjadi pertanda bagi dirinya, dalam hal ini setiap orang pada awalnya akan mengonsumsi hal-hal yang membuatnya tertarik untuk melihat konten yang disajikan oleh pengguna lainnya dan tidak jarang pula hal itu dapat menginspirasi mereka untuk membuat konten mereka masing-masing. Hal ini diperkuat dengan pernyataan informan (LU) angkatan 2017 jurusan bahasa Indonesia yang menyatakan bahwasanya;

“saya itu biasanya kalo buka-buka medsos selalu konsumsi konten apa yang muncul diberanda saya terkadang juga saya mengonsumsi konten seperti kata-kata motivasi dan dakwah-dakwah yang berdurasi singkat. Karena kan di IG dan tiktok durasi video itu tidak panjang jadi enak saja disimak sambil scroll.”

Begitupun dengan informan selanjutnya yaitu (IS) angkatan 2020 jurusan PGSD ia menyatakan bahwa;

“awalnya saya itu masih random kalo posting konten di medsos cuman seiring berjalannya waktu mulai berkembang konten yang saya sajikan karena saya sudah belajar dari akun-akun yang lainnya yang menarik untuk membahas tentang literasi. Berhubung saya juga suka menulis jadi konten yang saya konsumsi itu kadang orang-orang pegiat literasi juga karena dari situ saya belajar banyak tentang kepenulisan dan lain-lain.”

Sama halnya dengan dua informan diatas informan (AAR) angkatan 2019 jurusan PGSD juga menjelaskan bahwasanya;

“mengonsumsi konten sebelum membuat konten itu perlu untuk kita menentukan mau seperti apa konten yang ingin kita tampilkan di media sosial. Seperti saya yang suka melihat konten yang berbau fashion atau memadu-madankan outfit yang saya sukai maka konten yang saya lihat juga tidak jauh dari hal tersebut.”

Berdasarkan dari berbagai pandangan dan pengalaman di media sosial khususnya Instagram setiap informan tidak jarang mereka semua mengonsumsi apa yang ditampilkan dalam media sosial tersebut. Namun konsen mereka berbeda-beda satu sama lain. Ada yang konsennya pada fashion, gerakan literasi dan ada juga yang mengonsumsi kata-kata motivasi dan dakwah yang biasa orang lain buat untuk menarik perhatian followers-nya. Tidak jarang pula mereka terinspirasi untuk melakukan hal yang sama di media sosial. Sehingga terjadilah pertukaran komunikasi dari mereka secara tidak langsung hanya dengan menampilkan konten yang menjadi konsen mereka.

- 2) Mengaburkan serta memutar balikkan realitas menjadi tanda yang berbeda (simulakra)

Pada fase simulakra, realitas gaya hidup yang merupakan pemenuhan kebutuhan biologis, diputar balikkan menjadi suatu tanda atau simbol yang diperlihatkan kepada khalayak. Gaya hidup seakan memberi nyawa berupa simbol sehingga menunjukkan prestise bagi orang yang mengkonsumsi. Hal tersebut diangkat sebagai konten oleh sipengguna media sosial pada masing-masing akunya dengan mengatas namakan sesuatu yang kekinian atau lagi tren ataupun viral, seperti yang diungkapkan oleh informan (FA) angkatan 2018 jurusan Bahasa Indonesia yang menyatakan:

“kalo postingka’ sesuatu dimedsos biasanya kuliat juga tren yang sedang ramai. Kalo misalnya lagi tren foto di konser yaa... kita ikut juga posting foto lagi nonton konser supaya dilihat kekinianki’.”

Berdasarkan pernyataan informan di atas, dapat dikatakan bahwa media sosial digunakan sebagai salah satu sarana untuk mengikuti perkembangan zaman. Setiap konten yang diupload di media sosial baik berupa foto dan video dapat menjadi perhatian orang lain sehingga pada akhirnya bisa saja menjadi viral di sosial media atau setidaknya bisa dibilang mengikuti yang lagi viral di sosial media.

Kasus tersebut memperlihatkan status yang kita unggah yang semuanya nampak indah dan bagus, postur tubuh, muka, pakaian yang fashionable, tempat yang unik dan cantik serta foto-foto mereka sendiri yang memperlihatkan

kebahagiaan dan keceriaan. Sebagaimana pernyataan Informan (UK) ia mengatakan bahwa;

“sebelum mnghasilkan suatu konten biasanya kupilih-pilih dulu konten yang mau kuposting, apakah hal itu dipandang keren, baik, atau kekinian untuk menjadi konten dan jadi rujukan kontenku selanjutnya. Sangat penting itu demi tidak membuat bosan para followersku.”

Penjelasan lain diutarakan oleh informan (MZ) yang mengatakan:

“sebelum melakukan pembuatan konten semisal video atau foto maka tak jarang saya terlebih dahulu pengambilan gambar menggunakan angle yang bagus dan waktu yang pas untuk melakukannya. Biasanya saya melakukan pengambilan gambar saat sunset ataupun siang dan pagi hari karena diwaktu-waktu itulah pecahayaan sangat bagus dan apa yang ditampilkan sangat bagus. Semisal senja kan sekarang orang-orang lagi suka-sukanya dengan senja jadi saya memanfaatkan waktu-waktu senja untuk mengambil gambar yang menurut saya aesthetic.”

Berdasarkan pernyataan salah satu informan di atas, dapat dideskripsikan bahwa konten menjadi salah satu konsumsi bagi pengguna media sosial. Dalam membuat konten ternyata rujukan konten juga perlu dipilih agar konten yang dihasilkan nantinya menarik, keren dan kekinian sehingga bisa menjadi rujukan konten selanjutnya. Hal tersebut menjadi sangat penting agar nantinya penonton dalam hal ini followers tidak menjadi bosan dengan konten yang monoton sehingga akun sipengguna perlu diupdate setiap saat. Penjelasan informan di atas juga menunjukkan bahwa konten yang dihasilkan merupakan konten yang telah diperhitungkan baik dari sisi waktu pengambilan gambar dan *angelnya*, serta telah

mengalami proses seleksi sehingga dapat dikatakan bahwa konten tersebut telah mengaburkan realitas yang sebenarnya (*simulakra*).

### 3) Menutup realitas dasar (hiperealitas)

Fase ketiga yaitu menutupi realitas dasar adalah dimana para pengguna media sosial berusaha menutupi ketiadaan realitas dasar itu sendiri dengan cara seakan menduplikasi realitas, namun kenyataannya tidak berhubungan pada realitas asli. Like dan follower yang didapatkan pada setiap postingan konten untuk para pengguna Instagram, tiktok dan facebook terhadap apa yang telah diunggah akan membuat pengguna semakin termotivasi untuk membuat konten secara berkelanjutan sesuai dengan keinginana. Hal ini sejalan dengan apa yang jelaskan oleh informan (AL) bahwasanya;

“sebelum mengupload foto atau video ke medsos seperti instagram dan tiktok, biasanya ada proses editing atau pilih-pilih filter dulu biar apa yang kutunjukkan kepada followersku menjadi menarik untuk dilihat.”

Penjelasan serupa juga diutarakan oleh informan (IS) yang mengatakan:

“setelah dapat gambar atau konten yang bagus biasanya saya edit terlebih dahulu supaya gambarnya jadi lebih menarik baik itu foto maupun video pasti kuedit dulu. Aplikasi edit foto yang biasa digunakan yaitu VSCO atau filter Instagram. Lain juga kalau mengedit video itu aplikasinya beda lagi, biasanya pakai aplikasi Kine Master dan Inshot.”

Informan lainnya juga menjelaskan hal terkait yang ia posting di akun media sosialnya yaitu informan (AAR) mengatakan bahwa;

“sekarang ini konten yang kuupload harus melalui proses editing dulu sebelum ku upload ke akun sosial media ku dan biasanya dengan caption yang bagus kayak puisi atau quote yang kadang kubuat sendiri. supaya banyak likenya konten video atau fotoku.”

Berdasarkan dideskripsikan diatas dapat diketahui bahwa pada dasarnya setiap foto atau video yang hendak diupload di instagram terlebih dahulu diedit oleh sipengguna media sosial itu sendiri. Hal ini bertujuan agar foto atau video tersebut menarik perhatian orang-orang yang melihatnya termasuk *followers* sehingga dapat mengundang *like* mereka. Dalam *editing* foto biasanya dilakukan dalam aplikasi media sosial itu sendiri dengan menggunakan filter-filter yang tersedia karena begitu banyak filter yang disediakan yang dapat membuat tampilan foto lebih menarik bahkan lebih cantik dari realitas yang sesungguhnya. Pernyataan di atas juga dapat menjelaskan bahwa, realitas yang tercipta ada pada foto maupun video menjadi sempurna tanpa kekurangan dengan melakukan proses editing sehingga menjadi sesuatu yang tidak ada hubungannya sama sekali dengan realitas dasar yang nantinya disebut sebagai *simulacra*.

Dari tiga fase yang ada diatas, dapat dikatakan bahwa pengguna media sosial Mahasiswa FKIP Unismuh Makassar dengan sadar melakukan hiperealitas simulakra. Masing-masing dari pengguna media sosial pada penelitian ini menerapkan tahapan simulakra yang pertama yaitu refleksi dari realitas, kedua yaitu berusaha menyembuyikan dan menyimpangkan realitas dan ketiga yaitu menyembuyikan realitas dasar atau dapat dikatakan dengan hiperealitas.

## 2. Konstruksi identitas diri mahasiswa dalam media sosial

Bentuk simulakra yang dilakukan oleh Mahasiswa FKIP Unismuh Makassar, Yakni pada proses membangun citra lebih dominan menutupi dan memutar balikkan realitas dasar sehingga menjadi tanda yang berbeda, serta para pengguna media sosial juga menutupi ketiadaan realitas dasar atau bahkan menciptakan realitas sepenuhnya berbeda. Sehingga apa yang disajikan dan apa yang dikonsumsi oleh para pengguna media sosial lebih dominan adalah hasil olahan proses simulakra.

Dari sini kita dapat mengatakan bahwa para pengguna media sosial khususnya mahasiswa FKIP Unismuh Makassar telah lihai mengolah tanda dan simbol dalam media sosial, hal ini mereka dapatkan melalui refrensi dari apa yang mereka konsumsi di media sosial lalu menerapkan pakem serupa untuk dijadikan rujukan bagi konten mereka. Permainan tanda dan simbol yang dilakukann pengguna media sosial sendiri mampu melenyapkan hubungan antara realitas dasar dan apa yang ditampilkan.

Dalam penelitian ini sendiri, peneliti menemukan beberapa informan yang secara pengolahan konten didalam media sosial lihai memainkan tanda dan simbol sehingga mampu mempresentasikan dirinya di media sosial sesuai dengan apa yang mereka inginkan. sebagaimana yang dikatakan oleh informan (IS) angkatan 2020 yang mengatakan:

“dalam kontenku itu saya ingin memperlihatkan bahwasanya saya memiliki suatu kegiatan yang bermanfaat yaitu aktif berorganisasi dan saya ingin dilihat sebagai aktifis. saya biasa membagikan hal itu dimedia sosial saya.”

Dari penjelasan diatas dapat kita ketahui bahwa konten yang dibagikan dimedia sosial informan tidak sekedar konten semata melainkan dapat memberikan pengetahuan dan pemahaman bagi *followersnya* bahwa dirinya merupakan seorang aktifis dan aktif dalam organisasi. Informan juga melanjutkan bahwa:

“dalam postingan dimedia sosial saya, baik Instagram, facebook, dan whatsApp status saya selalu membagikan foto maupun video yang bisa menguatkan itu seperti foto rapat organisasi atau video waktu saya orasi di jalan. Setiap ada kegiatan dalam organisasi saya selalu menyempatkan untuk foto biar ada bahan konten medsos ”

Hal diatas menunjukkan bahwa konten yang dibagikan oleh informan merupakan konten yang telah melalui proses seleksi sehingga konten yang dihasilkan baik itu foto dan video menjadi sesuai dengan citra diri yang ingin dibangun oleh si informan. Tak hanya berbentuk visual konten, informan juga membagikan konten yang berupa opini sebagaimana yang disampaikan berikut:

“di postingan saya juga tidak hanya sekedar membagikan foto dan video saja tapi juga opini atau kata-kata dengan memanfaatkan fitur caption. Biasanya juga opini-opini saya bagikan di Twitter, karna di twitter itu bukan aplikasi visual tapi lebih ke opini.”

Keterangan diatas menjelaskan bahwa konten yang dihasilkan tidak terbatas pada konten visual semata. untuk lebih menguatkan citra yang sedang dibangun, informan juga memainkan tanda/symbol berupa opini yang dia bagikan dalam media sosial dengan fitur *caption* serta memanfaatkan aplikasi *Twitter* yang

merupakan aplikasi media sosial yang lebih mengedepankan literasi dalam upaya informan membangun citranya di media sosial.

Selain dari keinginan untuk menciptakan identitas virtual, pembentukan citra di media sosial juga bertujuan untuk menempatkan posisinya pada suatu strata sosial yang lebih tinggi. upaya menciptakan identitas virtual khususnya kelas sosial dapat dilihat dari motivasi untuk update status antara lain ingin terlihat kekinian, lebih Hits, kelihatan sering nongkrong dan mengikuti perkembangan jaman, sebagaimana yang disampaikan informan (AAR) angkatan 2019 yang mengatakan:

“ perkembangan jaman kan semakin cepat, kita dituntut mengikuti jaman yang serba cepat jadi apa-apa yang saya upload di konten medsos juga harus kekinian. Supaya tidak dianggap ketinggalan jaman. Terlebih dalam media sosial saya ingin dilihat sebagai orang yang kekinian. Kan kalau hits kita lebih mudah dapat followers dan like. ”

Dari pemaparan informan diatas dapat diketahui bahwa sebagai pengguna media sosial, informan dituntut untuk selalu mengikuti tren yang ada di media sosial. hal tersebut bertujuan untuk membentuk citra diri sebagai seseorang yang hits dan kekinian guna menggaet pengguna lain untuk *memfollow* akun media sosial serta memberi *like* pada konten yang dibagikan. Informan juga mengatakan bahwa:

“biasanya saya mengupload konten di media sosial khususnya instagram dan tiktok itu minimal satu kali seminggu. Jadinya saya harus selalu mencari konten yang bagus untuk saya bagikan di medsos saya.”

Pernyataan diatas menunjukkan bahwa informan memiliki konsistensi dalam mengupload konten di akun media sosialnya. Konsistensi sendiri dibutuhkan informan guna mempertahankan *followers* yang telah diperoleh serta menggaet *followers* baru. Dalam rangka membentuk identitas virtual, informan rutin mencari konten yang sesuai untuk dibagikan dalam media sosial yang dia miliki. Selanjutnya informan juga mengatakan:

“kalau lagi senggang dan ada waktu luang saya biasanya melakukan hunting konten atau mencari bahan untuk keperluan konten saya, misalnya pergi ketempat-tempat yang sedang hits dan instagramebel. Biasanya saya mencari refrensi juga di instagram khususnya akun selebgram dimana saja tempat yang instagramebel dan sedang hits dimakassar.”

Pernyataan informan atas dapat dideskripsikan bahwa dalam membuat konten salah satu kegiatan yang perlu dilakukan adalah dengan mencari konten atau biasa disebut sebagai *hunting* konten. *Hunting* konten dilakukan untuk menyediakan foto yang nantinya akan diunggah ke dalam akun media sosial. tempat-tempat yang hits atau *instagramebel* menjadi tujuan *hunting* informan untuk dibuat menjadi konten yang akan diupload di media sosialnya. Selain itu referensi dari berbagai akun di media sosial juga menjadi salah satu kategori pilihan untuk kegiatan *hunting* konten informan. Untuk *hunting* tempat yang dianggap hits dan *instagramebel* tak jarang pengguna media sosial perlu mengeluarkan *budget* sebagaimana yang informan katakana berikut:

“untuk urusan budged ya sebenarnya cukup berat karena kiriman dari orang tua juga bisanya pas-pasan. Ya... sebagai

mahasiswa saya harus pinta-pintar mengatur keuangan karna biasanya tempat nongkrong yang *Instagramebel* itu lumayan juga harga menunya, tapi mau bagaimana itu semua agar supaya saya bisa dilihat sebagai orang yang kekinian dan tidak kampungan.”

Bukan hanya tempat yang *Instagramebel*, informan juga mempertimbangkan *fashion* yang sesuai dengan citra yang dibangunnya. Sebagaimana yang dikatakannya:

“bukan cuma modal ketempat-tempat tadi, tapi saya juga harus mengeluarkan Budget untuk membeli Outfit yang kekinian untuk menunjang penampilan saya.”

Pernyataan informan diatas menunjukkan bahwa nongkrong ditempat kekinian merupakan representasi kelas yang difasilitasi oleh media sosial. sebagai pembentuk identitas. Mengambil konten ditempat *instagramebel* serta mengenakan *outfit* kekinian menjadi sebuah gambaran atau citra yang melambangkan eksistensi dan kelas sosial informan. Sehingga “Apa yang dikenakan”, dan “Dimana tempatnya”, menjadi sebuah simbol dari kelas sosial baru yang memperlihatkan siapa dirinya. Citra kekinian secara tidak langsung dikonstruksi oleh informan melalui media sosial. citra kekinian sebagai suatu hal yang dikonstruksi juga menimbulkan sifat konsumtif bagi informan itu sendiri, informan dituntut untuk mengikuti tren *fashion* yang ada sehingga berpengaruh pada keadaan finansial mahasiswa itu sendiri.

Informan terakhir yang menjadi fokus dari peneliti merupakan informan yang berusaha membangun citra virtual sebagai seorang pecinta alam yang senang bertualang. Sebagaimana yang informan (AAF) angkatan 2018 yang mengatakan:

“hobi saya mengambil foto khususnya foto pemandangan alam, dan biasanya untuk dapat foto yang saya mau saya harus jalan keluar ketempat yang bagus. Dan kebetulan teman-teman saya itu kebanyakan suka jalan jadi biasanya saya diajak untuk ikut dengan mereka mendaki kegunung atau sekedar camping dan saya juga melihat dari instagram dan youtube influencer kayak Fiersa Basari yang konten media sosialnya keren. dari situ saya tertarik untuk coba untuk mengikuti cara mereka berkonten di media sosial .”

Hal diatas menjelaskan bahwa informan yang sebelumnya hanya senang untuk mengambil foto alam, akan tetapi akibat pengaruh oleh lingkungan pertemanan serta *influence* dari media sosial sehingga informan tertarik untuk mengkonstruksi citra virtualnya sebagai seorang pecinta alam. Peran *influencer* dan *selebgram* sedikit banyak menginspirasi informan dalam mengelola konten media sosialnya. Adapun konten yang disajikan informan dalam media sosial berisi kegiatan-kegiatan *outdoor* sebagaimana yang disampaikan berikut:

“biasanya ketika saya mendaki atau berkegiatan diluar saya selalu membawa kamera, itu sudah menjadi barang wajib untuk dibawa. Biar ada stok gambar untuk saya bagikan di medsos nantinya. Konten yang saya bagikan juga tidak jauh-jauh dari kegiatan *outdoor* seperti mendaki, camping dan sebagainya. Sudah ada beberapa gunung yang pernah saya datangi seperti Bawakaraeng, Lompobattang, Boholangi dan itu semua saya bagikan di medsos.”

Dari pernyataan informan diatas dapat dikatakan bahwa informan terbilang konsisten dalam membagikan konten di media sosialnya. Adapun konten yang

dibagikan berupa kegiatan *outdoor* sesuai dengan citra virtual yang ingin dibangun. Untuk mendapatkan konten yang bagus, informan menyiapkan peralatan yang dibutuhkan berupa kamera. Dari keterangan informan terdapat kesesuai antara kebiasaan informan dengan apa yang disajikan di media sosialnya. akan tetapi ketika peneliti menanyakan apakah konten yang disajikan dalam media sosial merupakan keadaan yang menggambarkan kehidupannya sesungguhnya, informan menyatakan sebagai berikut:

“apa yang saya tampilkan dalam media sosial tidak menggambarkan saya yang sesungguhnya. Dalam kehidupan sehari-hari saya, saya sebenarnya lebih suka dirumah. Saya hanya melakukan aktifitas mendaki hanya ketika ada ajakan dari teman.”

Dari sini kita dapat menyimpulkan bahwa informan melakukan simulakra yang mana apa yang ditampilkanya dalam media sosial tidak menggambar dirinya yang sesungguhnya. Perbedaan antara kehidupan nyata dengan simulasi yang ditampilkan memunculkan apa yang kita sebut dengan hiperealitas yang mana terputusnya hubungan antara realitas dasar dengan realitas virtual.

## **B. Pembahasan**

### **1. Bentuk hiperealitas simulakra yang dilakukan Mahasiswa FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar dalam bermedia sosial**

Media merupakan penyebab munculnya berbagai hasrat masyarakat dalam menciptakan realitas yang palsu telah menjadi fenomena yang besar. Dalam konteks penyebab hasrat ini, filsuf yunani seperti sokrates dan plato telah membagi faktornya menjadi dua yaitu *Karnal* dan *Libidinal*. *Karnal* merupakan

hasrat manusia kepada hal-hal yang bersifat material, seperti keinginan terhadap harta benda, makanan dan berbagai jenis kebutuhan material lain. Sedangkan hasrat *Libidinal* (libido) merupakan hasrat terhadap hal-hal *immaterial* seperti cinta, citra, harga diri, kepandaian, penghormatan dan berbagai kebutuhan *immaterial* lainnya. Ketika masyarakat memasuki era postmodern maka saat itulah terjadi perubahan pola interaksi sosial dan cara komunikasi masyarakat. Secara umum semakin sulit dibedakan antara realitas sosial yang alami, realitas yang semu dan begitu pula dengan realitas sosial yang melampaui batas dirinya sendiri. Berkembangnya hiperrealitas komunikasi ini tidak terlepas dari peran teknologi media komunikasi yang menuju arah teknologi simulasi.

Media sosial merupakan media komunikasi baru menjadi penyebab ekstasi bagi penggunanya. Fenomena ini sendiri lazim ditemukan pada kalangan mahasiswa, tak terkecuali mahasiswa FKIP Unismuh Makassar. Mahasiswa-mahasiswa FKIP Makassar diketahui cukup banyak yang melakukan perilaku manipulasi realita kehidupan khususnya pada pengguna media sosial. Hal ini disebabkan karena masalah ketergantungan mahasiswa pada penggunaan media sosial. ketergantungan ini sendiri muncul dikalangan mahasiswa dikarenakan bergesernya budaya kearah virtual sehingga mau tidak mau mahasiswa harus mengikuti arus budaya yang berlangsung. Hal tersebut memunculkan apa yang Jean Boudriller sebagai Hiperalitas simulakra, Meningkatnya hiperrealitas sendiri ditandai dengan semakin banyaknya realitas yang dibuat oleh masyarakat demi merepresentasikan diri mereka. Seseorang mampu membuat, maupun meniru citra

diri dari individu lainnya untuk menjadikannya sebagai identitas diri mereka agar dapat dikonsumsi oleh masyarakat yang lebih luas.

Adapun bentuk simulakra yang dilakukan oleh pengguna media sosial mahasiswa FKIP Unismuh Makassar dalam proses mengkonstruksi identitas virtual lebih dominan terjadi pada beberapa bentuk yaitu mahasiswa merefleksikan realitas dasar dimana mahasiswa memulai mempelajari media sosial serta meniru *influencer*, dan selanjutnya mahasiswa mampu menutupi dan memutarbalikkan realitas dasar menjadi tanda yang berbeda.

Sebelum terbentuknya hiperealitas, terdapat serangkaian tahap yang dilakukan mahasiswa FKIP Unismuh Makassar dalam mengonstruksi identitas virtual dan sejalan dengan yang disampaikan oleh Baudrillard yaitu :

- 1) Tahap merefleksikan realitas dasar (simulasi)

Tahap ini merupakan tahapan dimana cara pandangan seseorang dibentuk oleh komunikasi dan citra yang dibangun oleh sekelompok orang. Sekelompok orang tersebut dalam istilah umum media sosial sering kali disebut sebagai *influencer* yang mana merupakan sekumpulan orang yang memiliki pengaruh terhadap cara pandang orang lain khususnya di media sosial. mahasiswa terinspirasi untuk meniru pola-pola yang dilakukan *influencer* dalam memproduksi konten dan memanipulasi tanda dalam media sosial.

- 2) Memutar balikan realitas dasar menjadi tanda yang berbeda (simulakra)

Pada tahap ini mahasiswa memutar balikkan realitas dasar menjadi realitas yang sama sekali baru dengan cara memanipulasi tanda dan simbol yang diperlihatkan dalam media sosial. pada tahap ini sendiri, mahasiswa memilih seperti apa mereka akan dipandang oleh netizen nantinya berdasarkan dengan apa yang telah mereka pelajari di tahap pertama.

### 3) Menutupi ketiadaan dalam realita

Yang mana dalam tahap ini merupakan penciptaan realitas baru yang sama sekali berbeda dengan apa yang ada pada realitas dasar. Dalam konteks budaya bermedia sosial Mahasiswa FKIP Unismuh Makassar, mereka melakukan aktifitas *Hunting* dan *editing* konten sebelum nantinya mereka bagikan di media sosial masing-masing. Proses *Hunting* dan *Editing* sendiri dalam hal ini dapat menjauhkan apa yang mereka sajikan di dalam media sosial dengan kehidupan nyata.

### 4) Hilangnya hubungan antara realitas dengan apa yang ditampilkan

Tahapan ini murni hanya sebagai simulakra, tidak adanya sesuatu yang didunia maya yang setia pada realitas aslinya, akan tetapi apa yang ditampilkan di media sosial justru dianggap sebagai realitas itu sendiri. dalam konteks budaya bermedia sosial Mahasiswa FKIP Unismuh Makassar, mahasiswa menampilkan diri mereka di media sosial tidak sesuai dengan realitasnya, semua hanya sebuah kontruksi identitas yang dibangun oleh para mahasiswa.

Postingan foto dan video yang dibagikan oleh pengguna media sosial seolah ingin menunjukkan betapa bahagianya hidupnya apakah benar-benar mempresentasikan dirinya yang memang penuh kebahagiaan. Bisa jadi disisi lain

kehidupan mereka dalam kesepian atau sedang menghadapi permasalahan dan apa yang mereka unggah dalam media sosial seolah untuk menyembunyikan fakta yang nyata tentang mereka. Objek konsumsi tersebut mengandung tanda-tanda personalisasi status sosial, untuk menentukan suatu konsumsi itu berbeda seseorang bisa melakukan klasifikasi untuk menentukan hal yang ingin dia tuju dan tunjukkan tentang bagaimana dirinya dalam suatu golongan masyarakat.

## **2. Konstruksi identitas diri mahasiswa dalam media sosial**

Media sosial sebagai *new media* dapat membentuk jaringan antar penggunanya, baik pengguna yang saling mengenal maupun yang tidak saling mengenal di dunia virtual (cyberspace). Kehadirannya memberikan medium bagi pengguna untuk terhubung secara mekanisme teknologi. Informasi sendiri menjadi hal penting dalam media sosial. Ini dikarenakan pengguna media sosial mengkreasikan, representasi identitasnya, memproduksi konten, dan melakukan interaksi berdasarkan informasi yang mereka terima dari media sosial itu sendiri. Dalam media sosial, ada proses internalisasi informasi yang diterima oleh setiap pengguna yang nantinya dikreasikan secara individu untuk mengkomunikasikan dirinya di media sosial.

Media sosial memiliki karakter sebagai medium berlangsungnya masyarakat (*society*) di dunia virtual. Interaksi yang ada dalam media sosial memang menggambarkan bahkan mirip dengan realitas, akan tetapi interaksi yang terjadi adalah simulasi dan terkadang berbeda sama sekali.

Meskipun sebagian informan mengaku mereka tidak memiliki maksud untuk menampilkan kesan tertentu melalui media sosial mereka, namun faktanya dapat dilihat secara nyata bahwa ada kesan-kesan tertentu yang berusaha mereka pertahankan melalui akun masing-masing. Pada penelitian ini sendiri peneliti menemukan bahwa ada beberapa informan yang mengakui bahwa mereka melakukan simulakra dalam bermedia sosial. mereka terlihat sangat lihai mengolah simbol dan tanda dalam pembentukan identitas diri di dunia virtual. Informan selektif dengan konten yang mereka bagikan dalam media sosialnya. Hal ini menggambarkan bagaimana informan sebagai pengguna media sosial berusaha mengkonstruksi identitas dirinya dalam dunia sosial tersebut. Masing-masing dari informan memiliki kriteria tersendiri dalam meramu konten mereka, ada serangkaian aturan yang mereka terapkan kepada diri mereka sendiri dalam mengelola media sosial mereka, sehingga segala sesuatu yang ditampilkan dalam media sosial sesuai dengan apa yang ingin mereka bentuk guna merepresentasi diri mereka di kehidupan sosial. akan tetapi terkadang apa yang dibentuk justru berbeda dari keadaan yang sesungguhnya,

Informan bahkan rela mengeluarkan *Budget* lebih guna menunjang identitas virtual yang sedang dibangun. Hal ini lagi-lagi menggambarkan bahwa informan berusaha selalu menampilkan yang terbaik tentang dirinya melalui akun media sosial mereka. Dalam keadaan tertentu kita menderita karena ekstraversi (penampilan dan pengeluaran) yang dipaksakan terhadap hal-hal yang ada dalam diri kita karena *introjeksi* yang dipaksakan terhadap hal-hal yang diluar diri kita yang merupakan dampak langsung dari kategori *imperatif* komunikasi.

Pembentukan identitas diri dimedia sosial sendiri bertujuan untuk menunjukkan keotentikan individu dari individu lainya serta memperlihatkan sisi narsistik dari individu tersebut. Pengertiannya bukan lagi menyangkut perbedaan antara satu subjek dengan subjek lainnya, tetapi difersiasi internal dan tidak berbatas dari sebuah kesamaan. Fatalitas yang ada hari ini terletak pada tatanan kelinglungan interior, ledakan dari yang-identik, ledakan kepercayaan “narsistik” terhadap tanda yang dimiliki seseorang dan terhadap rumusan diri seseorang tentang dirinya sendiri. Individu diasingkan dari dirinya, dari saudara dan kembarannya, dari segala “aku” lain yang mirip (isomorfik).

Penggunaan media sosial tentu saja bukan sebuah interaksi satu arah saja. Di dalamnya terdapat hukum aksi-reaksi. Berdasarkan pernyataan dari para informan, tergambar perasaan gembira ketika konten yang diunggah mendapat *likes* serta mengundang *followers*. Mereka merasa gembira dan senang jika apa yang ditampilkan mendapat respon positif. Hal tersebut mendorong informan untuk memproduksi konten secara konsisten dengan citra yang telah dibangunnya diawal.

Di sisi lain, media sosial bukan hanya sekadar alat (tools), karena kehadirannya mampu memberikan kontribusi pada munculnya ikatan sosial, nilai, hingga struktur sosial dalam dunia virtual. Dari penelitian telah dilakukan, peneliti mendapat temuan bahwa tujuan dari informan mengkontruk identitas diri di media sosial semata-mata demi mengukuhkan posisinya dalam struktur sosial yang diinginkan, dikarenakan realitas yang ada didalam media sosial telah dianggap oleh para penggunanya (netizen) sebagai realitas yang sesungguhnya.

## BAB VI

### KESIMPULAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan, sebagai berikut :

1. Masifnya penggunaan gawai pada saat ini memunculkan candu dimasyarakat khususnya di kalangan Mahasiswa FKIP Unismuh Makassar. Hal ini sendiri timbul dikarenakan metode pembelajaran yang diterapkan beberapa tahun belakangan ini mengambil pendekatan pembelajaran online sehingga mau tidak mau Mahasiswa FKIP Unismuh Makassar semakin tidak bisa lepas dengan media sosial. Candu terhadap media sosial dapat dilihat dari beberapa perilaku mereka yang begitu intens menggunakan media sosial. Setiap hari mereka aktif membuka media sosial dan melakukan berbagai hal, antara lain: mengunggah foto atau video menjelajah fitur Explore; memantau aktivitas akun idola mereka; dan lain sebagainya.
1. Bentuk simulakra hiperealitas yang dilakukan oleh pengguna media sosial Mahasiswa FKIP Unismuh Makassar pada proses mengkonstruk identitas virtual lebih dominan terjadi pada beberapa bentuk yaitu mahasiswa merefleksikan realitas dasar dimana mahasiswa memulai mempelajari hal-hal yang ada di media sosial melalui *influencer*, kemudian mahasiswa menutupi dan memutarbalikkan realitas dasar, menjadi tanda yang

berbeda, yaitu dimulai dari *hunting* konten, foto konten, *editing* konten dan penyajian konten. adapun bentuk hiperrealitas yang ditemukan adalah kegiatan *menginflues followers* dengan konten yang telah dimanipulasi sehingga menciptakan realitas yang baru.

2. Adapun faktor yang mendasari mahasiswa FKIP Unismuh Makassar dalam melakukan simulakra di media sosial. Pertama, didasar oleh *performance* di sosial media, khususnya terkait jumlah *followers* serta *engagements* yang merupakan tolak ukur untuk melihat besar atau kecilnya interaksi dengan *followers* seperti jumlah *likes*, *comments*, *views*. Kedua, konstruksi identitas diri melalui manipulasi tanda dan simbol (simulasi) di media sosial dilakukan oleh mahasiswa untuk menentukan bagaimana status sosialnya di media sosial.

## **B. Saran**

1. Mahasiswa

Mahasiswa sebagai kaum intelektual harusnya mampu mengendalikan diri serta tidak gampang jatuh dan terlibat dari segala bentuk manipulasi-manipulasi yang ada di media sosial. Mahasiswa juga harus pandai mengendalikan diri serta bijak dalam mengatur waktu dalam menggunakan media sosial sehingga tidak terjebak dalam candu yang berlebihan.

2. Kampus

Perlu adanya evaluasi dalam penerapan sistem belajar online agar *screentime* mahasiswa dapat berkurang, Juga perlu adanya pengarahan untuk mahasiswa ke hal-hal yang bersifat aktifitas fisik sehingga kecanduan akan gawai bisa dihindari.

### 3. Peneliti selanjutnya

Untuk peneliti selanjutnya, agar bisa mengkaji penelitian ini lebih luas lagi, khususnya mengkaji tentang pengaruh hiperealitas dimedia sosial terhadap budaya konsumerisme.



## DAFTAR PUSTAKA

- Alex Sobur. (2017). *Semiotika Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arum, R. P. (2015). *Konsep Ruang Semu Facebook Ditinjau dari Ekstasi Komunikasi Jean Baudrillard* (Doctoral dissertation, Universitas Gadjah Mada).
- Astuti, Y. D. (2015). *Dari simulasi realitas sosial hingga hiper-realitas visual: tinjauan komunikasi virtual melalui sosial media di cyberspace*. *Profetik: Jurnal Komunikasi*, 8(2).
- Ayun, P. Q. (2015). *Fenomena remaja menggunakan media sosial dalam membentuk identitas*. *Jurnal Channel*, 3(2), 1-16.
- Bungin, B. (2009). *Penelitian Kualitatif*. Jakarta Kencana Prenada Media Group.
- Cahaya, Muhammad Bayu & Pinckey Triputra. (2016). *Motif-Motif yang Mempengaruhi Participatory Culture Internet Meme; Studi pada Khalayak Media Sosia Path di Kalangan Mahasiswa*. *Jurnal Komunikasi Indonesia*.
- Elbadiansyah, U. (2014). *Interaksionisme Simbolik dari Era Klasik hingga Modern*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Fitria, Herlinda. (2015). *Jurnal Informasi Kajian Ilmu Komunikasi "Hiperrealitas dalam Sosial Media (Studi Kasus: Makan Cantik di Senopati Pada Masyarakat Perkotaan)"*. (Volume 45/ No. 2).
- Ibrahim, Idi Subandy.(2015). *Lifestyle Ecstasy: Kebudayaan Pop dalam Masyarakat Komoditas Indonesia*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Kaelan, H. (2012). *Metode penelitian kualitatif interdisipliner*. Yogyakarta: Paradigma.
- Littlejohn, S. W., & Foss, K. A. (2009). *Teori Komunikasi terjemahan Theories of Human Communication oleh Mohammad Yusuf Hamdan*. Jakarta: Penerbit Salemba Humanika.
- Lechte, J. (2001). *50 filsuf kontemporer: dari strukturalisme sampai postmodernitas*. Kanisius.
- Lubis, A. Y. (2014). *Postmodernisme: teori dan metode*. Jakarta: Rajawali Pers, 80.
- Mambrol, N. (2016). *Key Concepts of A.J. Greimas*. *Journal of Literariness*.

- Moleong, L. J. (2017). *Metode penelitian kualitatif*, Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Nasrullah, R. (2017). *Media Sosial : Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Siosioteknologi*. Bandung:Remaja Rosdakarya.
- Nasrullah, R. (2012). *Internet dan ruang publik virtual, sebuah refleksi atas teori ruang publik habermas*. Komunikator, 4(01).
- Piliang, Y. A. (1998). *Sebuah dunia yang dilipat: realitas kebudayaan menjelang milenium ketiga dan matinya posmodernisme*. Mizan Pustaka.
- Piliang, Y. A. (2011). *Dunia yang dilipat: Tamasya melampaui batas-batas kebudayaan*. Matahari.
- Ritzer, G. (1985). *Sosiologi Ilmu Pengetahuan Berparadigma Ganda*, terj. Alimandan, Jakarta: Jakarta Pers.
- Sugiono, S. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan r & d*. Bandung: Alfabeta.
- Suyanto, B., & Amal, M. K. (2010). *Anatomi dan Perkembangan Teori Sosial*. Yogyakarta: Aditya Media.
- Social, W. A. (2020). Hootsuite.(2019). Indonesian Digital Report 2019. *We Are Social & Hootsuite*, 20.
- Suryadi, I. (2011). *Peran media massa dalam membentuk realitas sosial*. Jurnal *Academica Fisip Untad*, 3(2), 634-646.
- West, R., & Turner, L. H. (2017). *Pengantar Teori Komunikasi Analisis dan Aplikasi* . Edisi 5 Buku 1.
- Databoks.katadata.co.id, 2019, *Berapa Pengguna Media Sosial Indonesia*, diakses pada 29 Desember 2021  
<http://databoks.katadata.co.id/datapublish/2019/02/08/berapa-pengguna-media-sosial-indonesia>
- [https://kominfo.go.id/content/detail/14136/angka-penggunaan-media%20sosial-orang-indonesia-tinggi-potensi-konflik-juga-amat%20besar/0/sorotan\\_media](https://kominfo.go.id/content/detail/14136/angka-penggunaan-media%20sosial-orang-indonesia-tinggi-potensi-konflik-juga-amat%20besar/0/sorotan_media)
- Jatmiko, L D., 2020, APJII: 196,7 Juta Warga Indonesia Sudah Melek Internet,  
<https://m.bisnis.com/amp/read/20211212/101/1315765/apjii-1967-juta-warga-indonesia-sudah-melek-internet>.
- <https://tekno.kompas.com/read/2022/02/23/16100057/jumlah-pengguna-internet-indonesia-2021-tembus-202-juta>

**L**

**A**

**M**

**P**

**I**

**R**

**A**

**N**



**PENELITIAN RELEVAN**

No	Nama dan judul penelitian terdahulu	Jenis dan pendekatan penelitian	Tahun	Fokus masalah	Perbedaan dengan penelitian yang saya lakukan
1.	Herlinda Fitria (2013), S1 Sosiologi UI dengan judul (“Hiperrealitas dalam Sosial Media (Studi Kasus: Makan Cantik di Senopati Pada Masyarakat Perkotaan).”	Penelitian kualitatif	2013	Fokus penelitian ini membahas mengenai fenomena makanan di restoran atau disebut makan cantik sebagai bentuk eksistensi di media sosial.	Penelitian ini sama seperti penelitian penulis yaitu mengkaji tentang hiperealitas media sosial, namun yang membedakan adalah subjek dalam penelitiannya.
2.	Primada Qurrota Ayun (2015), Dosen ilmu komunikasi Universitas Diponegoro dengan judul “Fenomena Remaja Menggunakan Media Sosial dalam Membentuk Identitas”.	Penelitian deskriptif kualitatif	2015	Fokus dalam penelitian ini yaitu membahas mengenai pengalaman remaja menggunakan media sosial dalam membentuk identitas diri.	Penelitian ini hampir sama dengan penelitian yang dilakukan penulis, yang membedakannya adalah penulis menggunakan pendekatan hiperealitas simulacra Jean Baudrillard dalam mengkaji fenomena tersebut serta objek kajian yang akan fokus pada penggunaan media sosial yang dilakukan mahasiswa FKIP Unismuh Makassar.
3.	Restu Puji Arum (2015), S1 Ilmu Filsafat UGM yang berjudul “Konsep Ruang Semu Facebook Ditinjau dari Teori Ekstasi Komunikasi Jean Baudrillard”	Deskriptif kualitatif	2015	Penelitian ini lebih berfokus pada penggunaan media sosial facebook sebagai objek utamanya	Perbedaannya yaitu penelitian ini lebih berfokus pada penggunaan media sosial facebook sebagai objek utamanya, sementara penelitian yang dilakukan penulis fokus pada pengguna media sosial secara umum.

### DAFTAR RESPONDEN

No	Nama/inisial	Jenis kelamin	Angkatan	Jurusan	Media sosial yang digunakan
1	AAF	Laki-laki	2018	Matematika	Instagram, facebook, tiktok
2	UK	Perempuan	2019	Matematika	Instagram, facebook, tiktok, twitter
3	AL	Laki-laki	2018	Bhs.inggris	Instagram, facebook, tiktok, twitter
4	LU	Perempuan	2017	Bhs.indonesia	Twitter, facebook, instagram,
5	FA	Perempuan	2018	Bhs.indonesia	Tiktok, facebook, instagram
6	IS	Laki-laki	2020	PGSD	Facebook, twitter, instagram
7	AAR	Perempuan	2019	PGSD	Instagram, twitter, facebook, tiktok
8	NAA	Perempuan	2021	Teknologi pendidikan	Twitter, facebook, instagram
9	MZ	Laki-laki	2018	Sosiologi	Instagram, facebook, tiktok

### PEDOMAN WAWANCARA

1. Bagaimana bentuk hiperealitas simulakra mahasiswa FKIP Unismuh Makassar dalam bermedia sosial ?

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa ada perbedaan yang anda rasakan sebelum dan setelah aktif bermedia sosial?	
2	Aplikasi apa saja yang aktif anda gunakan saat ini?	
3	Seberapa lama biasanya anda menggunakan media sosial dalam sehari?	
4	Konten apa saja yang anda nikmati selama bermedia sosial?	
5	Bagaiman klasifikasi yang anda gunakan dalam membuat konten di media sosial?	

2. Bagaimana konstruksi identitas yang dilakukan mahasiswa di media sosial ?

1	seperti apa anda ingin dilihat dalam media sosial?	
2	Konten seperti apa yang anda bagikan dalam media sosial?	
3	Fitur media sosial apa saja yang anda gunakan untuk mendukung citra yang anda bangun dimedia sosial?	
4	Apakah konten yang anda bagikan mempengaruhi kehidupan nyata? Kalau iya seperti apa?	
5	Keuntungan seperti apa yang anda dapat selama membentuk citra diri dimedia sosial?	

### PEDOMAN OBSERVASI

Nama : Andi Mursyidin Mubaraq

Nim : 105381105318

Judul Penelitian : **“Simulakra dan Hiperealitas dalam Budaya Bermedia Sosial (Studi Kasus Perilaku Bermedia Sosial Mahasiswa FKIP Unismuh Makassar)”**

No	Aspek yang diamati	Observasi		Keterangan
		Ya	tidak	
1	Kesesuainan antara dunia nyata dan apa yang ditampilkan dalam media sosial.			

## DOKUMENTASI



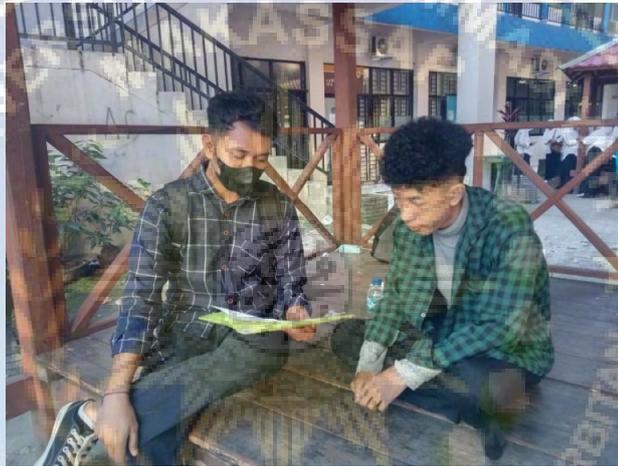
Gambar 1. Foto dengan narasumber yang dilaksanakan pada tanggal 23 agustus 2022



Gambar 2. Foto dengan narasumber yang dilaksanakan pada tanggal 23 agustus 2022



Gambar 3. Foto dengan narasumber yang dilaksanakan pada tanggal 23 agustus  
2022



Gambar 4. Foto dengan narasumber yang dilaksanakan pada tanggal 23 agustus  
2022



Gambar 5. Foto dengan narasumber yang dilaksanakan pada tanggal 23 agustus 2022



Gambar 6. Foto dengan narasumber yang dilaksanakan pada tanggal 23 agustus 2022

## PERSURATAN



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jalan Sultan Alauddin No. 259 Makassar  
Telp : 0411-860837 / 860132 (Fax)  
Email : fkip@unismuh.ac.id  
Web : https://fkip.unismuh.ac.id



Nomor : 10333/FKIP/A.4-II/VI/1443/2022  
Lampiran : 1 (Satu) Lembar  
Perihal : Pengantar Penelitian

Kepada Yang Terhormat  
Ketua LP3M Unismuh Makassar  
Di -  
Makassar

*Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Andi Mursyidin Mubaraq  
Stambuk : 105381105318  
Program Studi : Pendidikan Sosiologi  
Tempat/ Tanggal Lahir : Kajuara / 23-03-1997  
Alamat : Desa Labuaja, Kecamatan Kahu, kabupaten Bone

Adalah yang bersangkutan akan mengadakan penelitian dan menyelesaikan skripsi dengan judul: Simulakra Dan Hiperealitas Dalam Budaya Bermedia Sosial ( Studi Kasus Budaya Bermedia Sosial Mahasiswa FKIP Unismuh Makassar)

Demikian pengantar ini kami buat, atas kerjasamanya dihaturkan *Jazaakumullahu Khaeran Katsiraan.*

*Wassalamu Alaikum  
Warahmatullahi Wabarakatuh.*

Makassar, 3 Dzul Hijjah 1443 H  
02 Juli 2022 M

Dekan



Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.  
NBM. 860 934



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

LEMBAGA PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT  
Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp.866972 Fax (0411)863588 Makassar 90221 E-mail: [ip3munismuh@plasa.com](mailto:ip3munismuh@plasa.com)



Nomor : 2327/05/C.4-VIII/VII/40/2022  
Lamp : 1 (satu) Rangkap Proposal  
Hal : Permohonan Izin Penelitian

05 Dzulhijjah 1443 H  
04 July 2022 M

Kepada Yth,  
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Makassar  
di -  
Makassar

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Berdasarkan surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, nomor: 10333/TKIP/A.4-II/VI/1443/2022 tanggal 2 Juli 2022, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini :

Nama : ANDI MURSYIDIN MUBARAQ  
No. Stambuk : 10538 11053 18  
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Jurusan : Pendidikan Sosiologi  
Pekerjaan : Mahasiswa

Bermaksud melaksanakan penelitian/pengumpulan data dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul :

**"Simulakra dan Hiperealitas dalam Budaya Bermedia Sosial ( Studi Kasus Budaya Bermedia Sosial Mahasiswa FKIP Unismuh Makassar)"**

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 7 Juli 2022 s/d 7 September 2022.

Sehubungan dengan maksud di atas, kiranya Mahasiswa tersebut diberikan izin untuk melakukan penelitian sesuai ketentuan yang berlaku.

Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan Jazakumullahu khaeran katziraa.

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Ketua LP3M,  
  
Dr. Ir. Abubakar Idhan, MP.  
NBM 101 7716



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jalan Sultan Alauddin No. 25 Makassar  
 Telp : 0411-860837/860132 (Fax)  
 Email : [dkip@unismuh.ac.id](mailto:dkip@unismuh.ac.id)  
 Web : [www.fkip.unismuh.ac.id](http://www.fkip.unismuh.ac.id)

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

**LEMBAR PENGESAHAN**

Mahasiswa yang bersangkutan :

Nama : Andi Mursyidin Mubaraq  
 Stambuk : 105381105318  
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
 Jurusan : Pendidikan Sosiologi  
 Judul Skripsi : Simulakra dan Hiperealitas dalam Budaya Bermedia Sosial (Studi Kasus Perilaku Bermedia Sosial Mahasiswa FKIP Unismuh Makassar)

Setelah diperiksa dan diteliti, maka skripsi ini telah memenuhi persyaratan untuk dipertanggung jawabkan di depan tim penguji skripsi pada Jurusan Pendidikan Sosiologi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, Januari 2023

Disetujui Oleh,

Pembimbing I,

Prof. Dr. Eliza Mesvani, M.Si.

Pembimbing II,

Dr. Sitti Asnaeni, M.Pd.

Mengetahui,



Erwin Alif, M.Pd., Ph.D.  
 NBM. 868 934

Ketua Prodi  
 Pendidikan Sosiologi



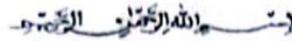
Dr. Jamaluddin Arifin, M.Pd.  
 NBM: 1174 893





MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Alamat Kantor : Jl. Sultan Alauddin No. 259 Makassar 90221 Tlp (0411) 866972, 881593, Fax (0411) 865588



**SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT**

UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,  
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:

Nama : Andi Mursyidin Mubaraq

NIM : 105381105318

Program Studi : Pendidikan Sosiologi

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	10 %	10 %
2	Bab 2	24 %	25 %
3	Bab 3	8 %	10 %
4	Bab 4	7 %	10 %
5	Bab 5	8 %	10 %
6	Bab 6	2 %	5 %

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar. Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Makassar, 09 Juni 2023

Mengetahui

Kepala UPT Perpustakaan dan Penerbitan,

Nursholah S.Hum., M.I.P.  
NIM. 964 591

# BAB I Andi Mursyidin Mubaraq

105381105318

by Tahap Skripsi



Submission date: 09 Jun 2023 08:42AM (UTC+0700)  
Submission ID: 2112132199  
File name: BAB I\_2023-06-09T09:37:14.205.docx (15.6 KB)  
Word count: 2877  
Character count: 19096

AB I Andi Mursyidin Mubaraq 105381105318

QUALITY REPORT

**10%**  
SIMILARITY INDEX

**11%**  
INTERNET SOURCES

**3%**  
PUBLICATIONS

**6%**  
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	e-journal.ikhac.ac.id Internet Source	3%
2	www.kompasiana.com Internet Source	2%
3	www.researchgate.net Internet Source	2%
4	digilib.iain-jember.ac.id Internet Source	2%
5	repository.unhas.ac.id Internet Source	2%

Exclude quotes  On

Exclude bibliography  On

Exclude matches



BAB II Andi Mursyidin Mubaraq  
105381105318  
by Tahap Skripsi



**Submission date:** 09-Jun-2023 08:43AM (UTC+0700)  
**Submission ID:** 2112132707  
**File name:** BAB\_II\_-\_2023-06-09T093735.172.docx (63.23K)  
**Word count:** 4656  
**Character count:** 31323

## BAB II Andi Mursyidin Mubaraq 105381105318

### ORIGINALITY REPORT

**24%**

SIMILARITY INDEX

**26%**

INTERNET SOURCES

**8%**

PUBLICATIONS

**13%**

STUDENT PAPERS

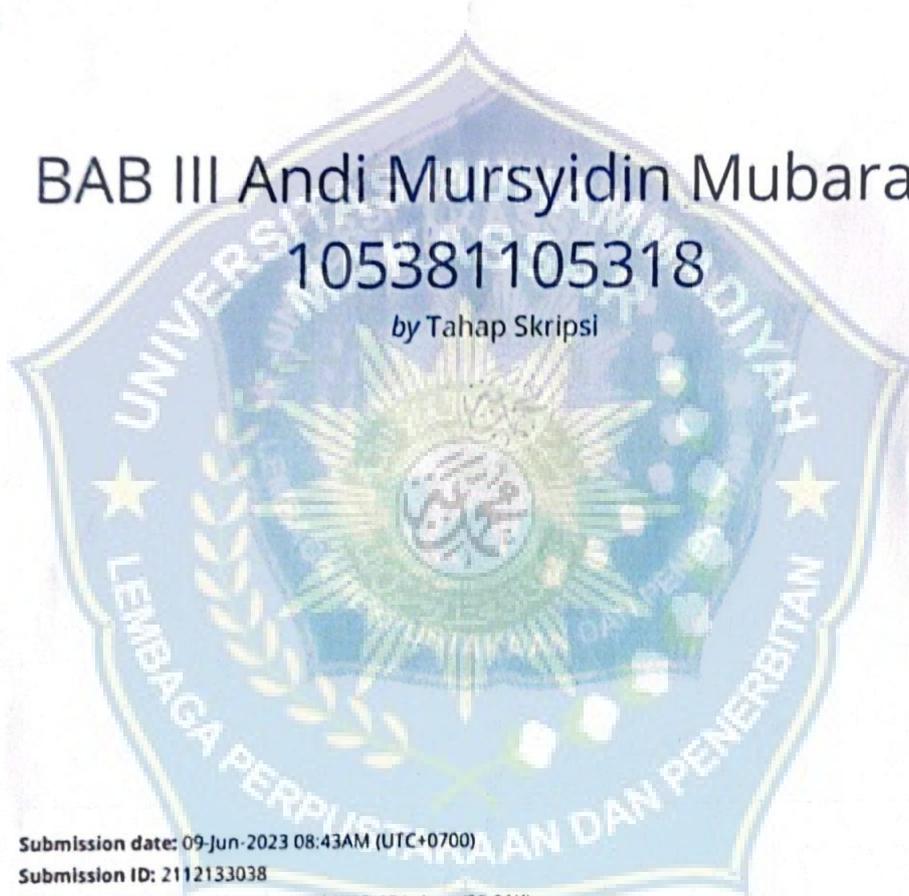
### PRIMARY SOURCES

1	ejournal.uksw.edu Internet Source	4%
2	ejournal.unida.gontor.ac.id Internet Source	3%
3	Submitted to Universitas Negeri Makassar Student Paper	3%
4	wongalus.wordpress.com Internet Source	3%
5	eprints.umm.ac.id Internet Source	2%
6	journal.uad.ac.id Internet Source	2%
7	text-id.123dok.com Internet Source	2%
8	www.researchgate.net Internet Source	2%
9	digilib.uinsby.ac.id Internet Source	2%

# BAB III Andi Mursyidin Mubaraq

105381105318

by Tahap Skripsi



**Submission date:** 09-Jun-2023 08:43AM (UTC+0700)  
**Submission ID:** 2112133038  
**File name:** BAB\_III\_-\_2023-06-09T093737.821.docx (25.21K)  
**Word count:** 1332  
**Character count:** 8921

## BAB III Andi Mursyidin Mubaraq 105381105318

## ORIGINALITY REPORT

8%

SIMILARITY INDEX

9%

INTERNET SOURCES

4%

PUBLICATIONS

10%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1

repo.iainbukittinggi.ac.id

Internet Source

2%

2

adoc.pub

Internet Source

2%

3

Submitted to stipram

Student Paper

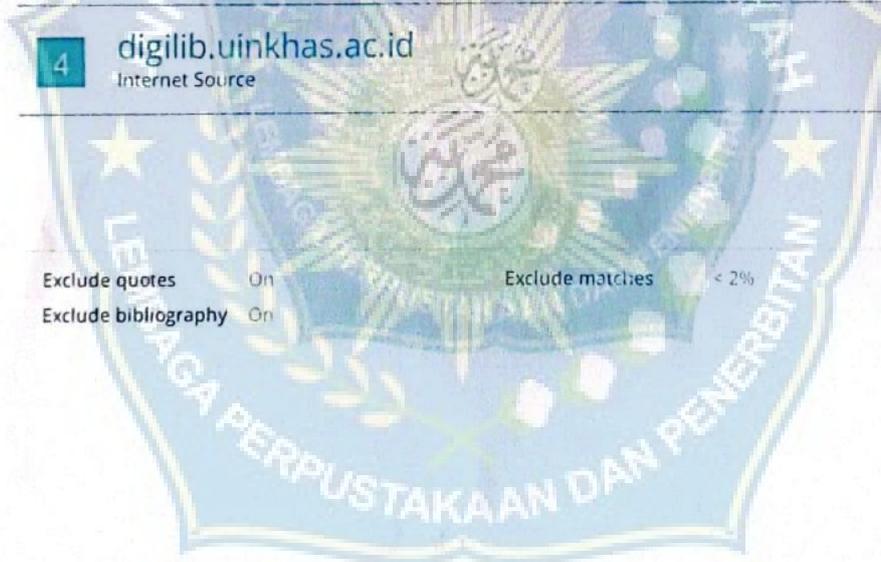
2%

4

digilib.uinkhas.ac.id

Internet Source

2%

Exclude quotes  OnExclude bibliography  OnExclude matches  < 2%

# BAB IV Andi Mursyidin Mubaraq 105381105318 by Tahap Skripsi



**Submission date:** 09-Jun-2023 08:44AM (UTC+0700)  
**Submission ID:** 2112133347  
**File name:** BAB\_IV\_-\_2023-06-09T093738.642.docx (28.04K)  
**Word count:** 1173  
**Character count:** 7747

AB IV Andi Mursyidin Mubaraq 105381105318

ORIGINALITY REPORT

7%

SIMILARITY INDEX

7%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES



suaramuhammadiyah.id  
Internet Source

7%



Exclude quotes  On  
Exclude bibliography  On

Exclude matches  On



# BAB V Andi Mursyidin Mubaraq 105381105318

by Tahap Skripsi



**Submission date:** 09-Jun-2023 08:45AM (UTC+0700)  
**Submission ID:** 2112133772  
**File name:** BAB\_V\_-\_2023-06-09T093739.541.docx (40,34K)  
**Word count:** 5341  
**Character count:** 34408

AB V Andi Mursyidin Mubaraq 105381105318

ORIGINALITY REPORT

8%

SIMILARITY INDEX

8%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

2%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

repository.umrah.ac.id

Internet Source

4%

2

syekhnurjati.ac.id

Internet Source

2%

3

digilib.uin-suka.ac.id

Internet Source

2%

Exclude quotes

On

Exclude bibliography

On

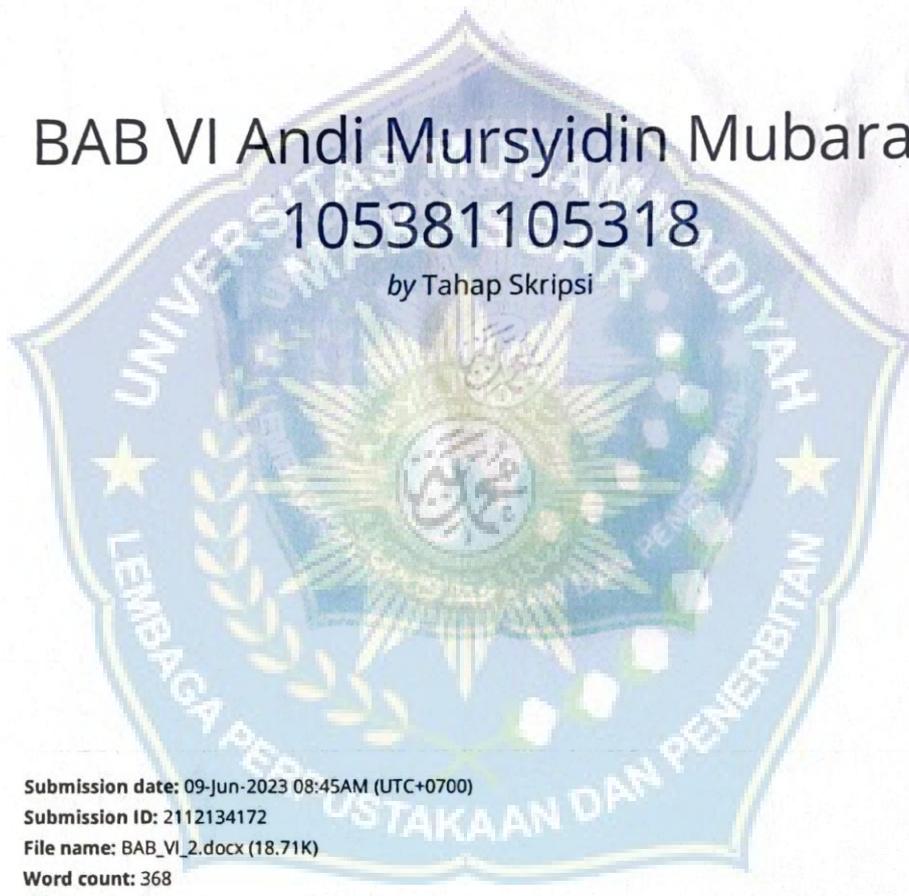
Exclude matches

On



# BAB VI Andi Mursyidin Mubaraq 105381105318

by Tahap Skripsi



**Submission date:** 09-Jun-2023 08:45AM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2112134172

**File name:** BAB\_VI\_2.docx (18.71K)

**Word count:** 368

**Character count:** 2445

BAB VI Andi Mursyidin Mubaraq 105381105318

ORIGINALITY REPORT

2%

SIMILARITY INDEX

2%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES



www.dutanusantaramerdeka.com  
Internet Source

2%



Exclude quotes

Exclude matches

Exclude bibliography



## RIWAYAT HIDUP



Andi Mursyidin Mubaraq. Lahir pada tanggal 23 Maret 1997, di Desa Labuaja Kecamatan Kahu Kabupaten Bone Provinsi Sulawesi Selatan. Penulis merupakan Anak Pertama dari Lima bersaudara, dari pasangan Andi Mappasissing dan Andi Normalia. Penulis pertama kali masuk pendidikan Formal di SDN 284 Labuaja Kabupaten Bone pada tahun 2003 dan tamat pada tahun 2009. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan ke MTS Disamakan Palattae dan tamat pada tahun 2012. Setelah tamat di jenjang menengah pertama, penulis melanjutkan pendidikan ke SMA Negeri 1 Kahu dan tamat pada tahun 2015. Selanjutnya terdaftar sebagai Mahasiswa di Universitas Muhammadiyah Makassar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Jurusan Pendidikan Sosiologi melalui Seleksi Penerimaan Mahasiswa Baru (SPMB).