

Hiperrealitas dalam Penggunaan *Smartphone* pada Kalangan Remaja

Febby Fitriani, Alfian Miko, Maihasni

Universitas Andalas

ffebbyfitriani@gmail.com

ABSTRACT

Smartphones provide various instant messenger and social media applications that can facilitate communication and information. However, behind these benefits, hyperreality is currently occurring and there are many consequences that arise. Therefore, the main problem is How is hyperreality in smartphone use among teenagers. The purpose of this study is to determine the form of hyperreality and the consequences of smartphone use through instant messenger and social media among teenagers. This study uses a qualitative method. The data collection process is carried out using observation and in-depth interview techniques. In analyzing the data, the researcher uses qualitative analysis techniques. The theory used in this study is the theory of hyperreality proposed by Jean Baudrillard. The results of this research show that there are several forms of hyperreality of smartphone use via instant messenger and social media among teenagers which are seen through two Baudrillard concepts, namely simulation and simulacra. The simulation found is living in a digital simulation, acronyms and emoticons lose their reference and are obsessed with making friends in cyberspace. The simulacra found are blurring self-identity, changing use values to sign values, blurring the real world, chasing instant popularity, displaying falsehoods. Meanwhile, there are two consequences of smartphone use among teenagers. First, positive consequences, namely earning income and improving academic achievement. Second, negative consequences, namely reducing academic achievement, changing adolescent behavior, wasteful and uncertain time.

Keywords: *Hyperreality, Teenagers, Smartphone, Instant Messenger, and Social Media*

ABSTRAK

Smartphone menyediakan berbagai aplikasi instant messenger dan media sosial yang dapat memudahkan komunikasi dan informasi. Namun, di balik manfaat tersebut, hiperrealitas saat ini sedang terjadi dan ada banyak konsekuensi yang muncul. Oleh karena itu, masalah utamanya adalah Bagaimana hiperrealitas dalam penggunaan smartphone di kalangan remaja. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bentuk hiperrealitas dan konsekuensi penggunaan smartphone melalui instant messenger dan media sosial di kalangan remaja. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Proses pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik observasi dan wawancara mendalam. Dalam menganalisis data, peneliti menggunakan teknik analisis kualitatif. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori hiperrealitas yang dikemukakan oleh Jean Baudrillard. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada beberapa bentuk hiperrealitas penggunaan smartphone melalui instant messenger dan media sosial di kalangan remaja yang dilihat melalui dua konsep Baudrillard, yaitu simulasi dan simulacra. Simulasi yang ditemukan hidup dalam simulasi digital, akronim dan emotikon kehilangan referensinya dan terobsesi untuk berteman di dunia maya. Simulacra yang ditemukan adalah mengaburkan identitas diri, mengubah nilai penggunaan menjadi nilai tanda, mengaburkan dunia nyata, mengejar popularitas instan, menampilkan kepalsuan. Sementara itu, ada dua konsekuensi dari penggunaan smartphone di kalangan remaja. Pertama, konsekuensi positif, yaitu mendapatkan penghasilan dan

meningkatkan prestasi akademik. Kedua, konsekuensi negatif, yaitu menurunnya prestasi akademik, mengubah perilaku remaja, pemborosan dan waktu yang tidak pasti.

Kata kunci: *Hyperreality*, Remaja, *Smartphone*, *Instant Messenger*, dan Media Sosial

PENDAHULUAN

Saat ini komunikasi menjadi bagian penting dari kehidupan masyarakat seperti halnya bernafas (Cangara, 2009:1). Kemajuan teknologi informasi di Indonesia ditandai dengan semakin luasnya jaringan satelit seperti radio, televisi dan komputer namun saat ini benda tersebut mulai digeser oleh *smartphone*. Hal ini dipertegas oleh hasil survei yang dilakukan oleh RRI tahun 2024 yang dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Alat Telekomunikasi yang Digunakan Masyarakat Indonesia

Alat Telekomunikasi	2024
Radio	51,1%
Televisi	65,8%
Komputer	84,1%
<i>Smartphone</i>	96,2%

Sumber: Radio Republik Indonesia Tahun 2024

Dari total populasi Indonesia yang berjumlah 278,7 juta orang, terdapat 185,3 juta di antaranya merupakan pengguna internet dan ada 139 juta orang adalah pengguna media sosial aktif. Sehingga kini segala informasi dapat diakses dan disebarkan dengan mudah termasuk budaya populer. Budaya populer cenderung identik dengan hal yang berhubungan dengan popularitas sehingga objek kajiannya yaitu berhubungan dengan aktivitas keseharian manusia seperti penggunaan teknologi. Seperti halnya kalangan remaja yang tidak terlepas dari perkembangan teknologi. Menurut data yang dilakukan BPS pada tahun 2020, Provinsi Sumatera Barat bahwa remaja yang sedang bersekolah di tingkat SMA atau setara merupakan kelompok dengan jumlah pengguna *smartphone* terbesar yakni mencapai 39,28%.

Kota Padang memiliki luas wilayah 1.414,96 Km yang terdiri dari sebelas kecamatan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 2 berikut.

Tabel 1. Kecamatan yang ada di Kota Padang

No	Kecamatan	Jumlah Toko <i>Smartphone</i>	Jumlah Penduduk Usia Remaja
1.	Bungus Teluk Kabung	2 toko	4.857
2.	Lubuk Kilangan	5 toko	15.216
3.	Lubuk Begalung	14 toko	30.908
4.	Padang Selatan	15 toko	15.299
5.	Padang Timur	24 toko	19.265
6.	Padang Barat	41 toko	10.062

7.	Padang Utara	19 toko	14.005
8.	Nanggalo	3 toko	14.766
9.	Kuranji	4 toko	37.058
10.	Pauh	1 toko	23.627
11.	Koto Tangah	6 toko	49.287

Sumber: Badan Pusat Statistik Kota Padang Tahun 2023

Pada tabel 2 terlihat bahwa Kecamatan Padang Barat merupakan kecamatan dengan jumlah toko *smartphone* terbanyak di Kota Padang yaitu sebanyak 41 toko namun jika dilihat dari kelompok usia remaja maka Kecamatan Padang Timur hanya memiliki 10.062 jiwa. Sedangkan Kecamatan Padang Timur memiliki 24 toko yang menjual *smartphone* dan memiliki penduduk usia remaja berjumlah 19.265 jiwa. Sehingga Kecamatan Padang Timur sejalan dengan fokus penelitian yaitu penggunaan *smartphone* pada kalangan remaja yang menurut BKKBN yaitu seseorang dengan rentang usia 10 hingga 24 tahun dan belum menikah (Pusdatin.Kemkes.go.id).

Tersedianya toko yang menjual *smartphone* tentunya mempermudah seseorang untuk mendapatkan benda tersebut apalagi dengan datangnya pandemi Covid-9 pada tahun 2019 silam membuat interaksi manusia dengan lingkungan sosialnya menjadi terhambat. Banyak pilihan cara yang menarik yang dilakukan oleh remaja dalam berkomunikasi salah satunya melalui *smartphone*. Sehingga *smartphone* dijadikan solusi sebagai alat komunikasi maupun informasi. Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Wijayanti (2022) bahwa *smartphone* sangat melekat pada bagian dari keseharian masyarakat yang menjadi gaya hidup dan menjadi suatu kebutuhan primer. Hal ini juga didukung oleh perkembangan *smartphone* itu sendiri yang terus mengalami kemajuan yaitu mulai dari fasilitas yang ditawarkan sampai bentuk yang lebih simpel. Bahkan dalam penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Zuhriyah (2021) ditemukan bahwa remaja mengalami kecemasan ketika berada jauh dari *smartphone*-nya.

Penggunaan *smartphone* tentunya sangat beragam apalagi dapat disesuaikan dengan kebutuhan dari para penggunanya. Menurut data laporan yang dilakukan oleh We Are Social pada tahun 2024 bahwa aplikasi yang sering digunakan oleh penggunanya yaitu *instant messenger* sebanyak 90,9% dan media sosial sebanyak 85,3% (Databoks, 2024). *Instant messenger* adalah suatu teknologi komunikasi yang dapat mengirimkan pesan dengan cepat dan mudah melalui perantara jaringan internet dari satu perangkat ke perangkat lain. Sedangkan media sosial merupakan sebuah wadah untuk bersosialisasi satu sama lain dan dilakukan secara *online* yang memungkinkan penggunanya untuk dapat saling berinteraksi tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Adapun aplikasi dari *instant messenger* yaitu Whatsapp, Line dan Telegram. Sedangkan aplikasi media sosial yaitu Instagram, Tiktok dan X.

Remaja memiliki kecenderungan ingin tahu berbagai informasi yang tersebar di dunia maya sehingga budaya populer yang didukung oleh perkembangan teknologi diserap dengan mudahnya dan telah mengubah pola pikir remaja menjadi tidak lebih realistis bahkan disadari atau tidak mereka telah menghabiskan sebagian besar

waktunya hanya untuk menatap layar *smartphone*. Sebagaimana penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Asminingtyas (2020) bahwa rata-rata remaja menggunakan *smartphone* 10 jam dalam sehari sehingga hal ini mengubah pola hidup remaja. Oleh sebab itu, jika seseorang tidak menyadari konsekuensi negatif dari penggunaan *smartphone* maka dirinya tidak akan sadar dengan kebutuhan yang sebenarnya (Bakhtiar, 2016:223-224). Hal ini menandakan bahwa seseorang telah masuk dalam dunia hiperrealitas. Hiperrealitas adalah realitas itu sendiri yakni realitas yang dituntun oleh model-model rekaan tanpa asal-usul dan referensi (Aginta, 2021:132).

Penggunaan *smartphone* secara konstan bisa berdampak pada perilaku dan kepribadian remaja dalam kesehariannya. Berbagai fitur canggih yang terdapat dalam *smartphone* dapat mempermudah aktivitas yang dilakukan oleh penggunanya. Namun dilain sisi, penggunaan yang berlebih dapat mengakibatkan kecanduan dimana timbul perasaan cemas apabila terlalu lama tidak menggunakan *smartphone*. Sehingga konsekuensi yang ditimbulkan bisa bersifat positif dan negatif.

Maka dari penjelasan di atas perlu untuk dilakukan penelitian mendalam mengenai fenomena tersebut dengan tujuan untuk melihat bagaimana bentuk hiperrealitas dalam penggunaan *smartphone* melalui *instant messenger* dan media sosial pada kalangan remaja dan melihat konsekuensi penggunaan *smartphone* pada kalangan remaja yang berada di Kecamatan Padang Timur.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan pada penelitian yaitu dengan pendekatan kualitatif dimana hal ini dapat membantu menganalisis apa saja bentuk hiperrealitas penggunaan *smartphone* melalui *instant messenger* dan media sosial pada kalangan remaja dan mengetahui konsekuensi penggunaan *smartphone* pada kalangan remaja. Sedangkan tipe pada penelitian ini menggunakan tipe deskriptif dalam menggambarkan atau mendeskripsikan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya (Sugiyono, 2017:147).

Teknik pengambilan informan penelitian dilakukan dengan *purposive sampling yang* memungkinkan peneliti untuk secara spesifik memilih informan yang sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya. Adapun kriteria informan dalam penelitian ini yaitu remaja yang belum bekerja, tinggal bersama orang tua, menggunakan lebih dari satu *smartphone*, mengakses *instant messenger* dan media sosial melalui *smartphone* lebih dari lima jam sehari dan memiliki minimal 300 kotak pada aplikasi *instant messenger* dan memiliki minimal seribu pengikut/*followers* pada aplikasi media sosial. Sehingga dari kriteria tersebut didapatkanlah 12 orang informan yang semuanya berasal dari Kecamatan Padang Timur.

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan wawancara mendalam. Observasi merupakan kegiatan pengamatan mengenai perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan biasanya informan yang diamati tidak terlalu besar. Proses pengamatan dan ingatan merupakan hal terpenting dalam suatu

observasi dimana prosesnya tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis secara kompleks (Sugiyono, 2017:145). Oleh karena itu, dalam melakukan observasi mengandalkan kemampuan dengan menggunakan pengamatan melalui hasil kerja panca indera. Dengan melakukan teknik observasi dengan memanfaatkan panca indera untuk mengetahui, melihat, mendengar, dan merasakan apa yang sedang terjadi. Dalam penelitian ini, observasi dilakukan dengan mengamati seluruh unggahan/postingan informan baik itu foto, video, *story*, komentar dan *caption* pada aplikasi *instant messenger* dan media sosial. Sedangkan wawancara dilakukan dengan cara tatap muka secara langsung antara informan dengan pewawancara. Teknik wawancara mendalam melibatkan komunikasi dan interaksi antara peneliti dengan informan penelitian dengan menggunakan cara tanya jawab untuk mengumpulkan informasi (Hamzah, 2020:87). Wawancara mendalam yang dilakukan dengan mengajukan pertanyaan menggunakan pedoman wawancara yang telah disiapkan oleh penulis sebelumnya yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang mengacu kepada tujuan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bentuk Hiperrealitas Penggunaan *Smartphone* Melalui *Instant Messenger* dan Media Sosial pada Kalangan Remaja

Hidup dalam Sebuah Simulasi Digital

Simulasi adalah penciptaan bentuk-bentuk realitas melalui model-model yang tidak mempunyai asal usul atau acuan terhadap realitas sehingga memungkinkan manusia untuk mewujudkan fenomena supranatural, ilusi, fantasi dan khayalan menjadi tampak nyata (Pilliang, 1998:20). Sebagaimana temuan dalam penelitian ini yaitu adanya kesesuaian antara gaya hidup dan fitur yang kemudian dimiliki oleh aplikasi tersebut, seperti remaja penggunaan aplikasi Whastapp yang pada awalnya tidak mengerti dengan kegunaan fitur-fitur yang ada di dalamnya namun *download* aplikasi tersebut karena mengikuti lingkungan sosial agar tidak dianggap berbeda dan ketinggalan zaman. Oleh karena itu terlihat disini bahwa dalam kehidupan di lingkungan sosial remaja, penggunaan *instant messenger* telah disimulasikan sebagai sesuatu yang memiliki tanda dimana dianggap sebagai remaja zaman kini sehingga menyebabkan rasa kurang percaya diri pada remaja yang tidak menggunakannya karena telah meyakini simulasi tersebut yang meyakini merupakan bentuk nyata dari realitas padahal sebenarnya realitas tersebut telah dikonstruksi sedemikian rupa melalui model-model yang tidak ada asal-usulnya

Begitu pun dengan media sosial seperti Instagram dan Tiktok dimana remaja pada awalnya hanya bermodalkan iseng dan memiliki hobi fotografi sehingga mengupload foto agar memudahkannya untuk melihatnya kembali ketika *file*-nya telah terhapus di *smartphone*. Fitur Instagram dan Tiktok yang dapat menyimpan foto dan video sekaligus dan hasil unggahan tersebut dapat dikonsumsi oleh publik yang kemudian hal inilah memunculkan kepuasan tersendiri bagi remaja sebagai penggunanya karena mendapatkan *like* di setiap postingannya oleh para *followers*

sehingga remaja mulai mencari cara agar lebih banyak mendapatkan *like* dengan cara membuat *caption* dan *hashtag* yang sedang *viral* di setiap postingannya dan memperhatikan kesesuaian *feed* Instagram agar terlihat menarik. Oleh karena itu menurut Baudrillard bahwa perkembangan ilmu dan teknologi saat ini dengan hadirnya media sosial manusia mampu mereproduksi realitas, masa lalu dan menciptakan realitas baru dengan citra-citra buatan, menyulap fantasi, ilusi bahkan halusinasi menjadi kenyataan (Aginta, 2021:131-132).

Akronim dan Emotikon Kehilangan Referensinya

Akronim adalah singkatan yang berupa gabungan huruf pertama suatu kata, gabungan suku kata atau gabungan dari rangkaian singkatan (Finoza, 2002:32). Sebagai suatu realitas, akronim merupakan fakta yang patut untuk diperbincangkan ulang, bahkan dipertanyakan ulang posisinya sebagai realitas. Hal ini dikarenakan dalam simulasi seseorang digiring pada realitas yang palsu atau yang disebut sebagai realitas semu. Sebagaimana yang ditemukan dalam penelitian ini, remaja menggunakan akronim dalam berkomunikasi karena hanya ingin mengikuti cara komunikasi teman-temannya dan agar terlihat keren namun sebenarnya dirinya tidak mengetahui arti dari beberapa akronim yang sering ia gunakan seperti CMIIW, YOLO dan ATM. Oleh karena itu, hal ini mencerminkan bentuk hiperrealitas dimana prinsip-prinsip realitas itu sendiri telah dilampaui sehingga bahasa tidak mencerminkan realitas yang sebenarnya. Penggunaan bahasa berupa akronim dalam berkomunikasi bukan lagi hanya untuk saling bertukar pesan namun dijadikan sebagai tanda agar dianggap keren dan tidak ketinggalan zaman. Sehingga hiperrealitas berhasil menghapuskan antara yang nyata dan yang imajiner (Aziz, 2001:14).

Begitu pun dengan penggunaan emotikon sebagai pengganti ekspresi wajah di dunia maya, namun tidak dapat mengekspresikan emosi sesungguhnya yang di alami dan disampaikan oleh penggunanya. Hal ini terjadi karena seiring dengan semakin lazimnya berkomunikasi melalui aplikasi *instant mesessenger* dan media sosial menjadikan seseorang terbiasa memperindah ekspresi emosinya dan berhati-hati dalam berkomunikasi. Sebagaimana temuan dalam penelitian ini bahwa remaja memanipulasi ekspresi yang digunakannya dalam berkomunikasi dengan yang sebenarnya untuk menampilkan citra diri yang baik pada dirinya seperti agar orang lain menganggap dirinya ramah ketika *chatting* baik di aplikasi *instant messenger* dan media sosial maka dirinya akan menyematkan emotikon tersenyum di akhir kalimat walaupun sebenarnya sedang merasa marah dan tidak suka dengan lawan bicaranya tersebut sehingga penggunanya kehilangan kontak dengan emosi asli mereka. Hal ini terjadi karena pada dasarnya remaja cenderung memersepsikan sesuatu berdasarkan kebutuhan, sikap dan keinginannya. Hal ini menyebabkan suatu pesan dapat diartikan berbeda-beda oleh orang yang menerimanya (Severin, 2005:83). Oleh karena itu, memperlihatkan suatu bentuk citra palsu dengan cara menyembunyikan perasaan yang sesungguhnya melalui emotikon yang digunakan, sehingga keasliannya tidak dapat dinilai lagi karena telah melampaui realitas yang

sesungguhnya. Citra adalah segala sesuatu yang menampak oleh indra, namun sebenarnya tidak memiliki eksistensi substansial (Pilliang, 1998:13).

Terobsesi Menjalinkan Pertemanan di Dunia Maya

Saat sekarang ini dengan hadirnya teknologi *smartphone*, pertemanan tidak hanya tercipta melalui interaksi dan komunikasi secara langsung. Sebagaimana temuan dalam penelitian ini, seseorang bisa dianggap sebagai teman hanya dengan saling mengikuti di media sosial dan menyimpan kontak satu sama lain di aplikasi *instant messenger* yaitu Whatsapp. Kesamaan latar belakang seperti pendidikan, hobi dan lain sebagainya yang kemudian hal ini memberikan dorongan antar remaja untuk saling mengenal di dunia maya. Jadi hal semacam ini merupakan salah satu bentuk hiperrealitas yang ditandai dengan remaja menjadi terobsesi berteman dengan orang asing karena mereka lebih banyak berteman di media sosial dibandingkan di dunia nyata. Kemudahan berinteraksi yang ditawarkan ini mendorong mereka untuk mempelajari lebih banyak tentang kehidupan satu sama lain. Hal ini membuktikan bahwa media sosial memang mendobrak batasan antara dunia privat dan publik. Adanya relasi pertemanan di antara kalangan remaja melalui *instant messenger* dan media sosial membuat mereka merasa tidak lagi perlu untuk bertemu secara langsung dengan orang lain guna membangun relasi pertemanan. Melalui Whatsapp dan Instagram remaja bisa saling berbagai pesan, membagikan aktivitas melalui Instagram *story* dan saling *tag*/tandai dengan teman-temannya.

Selain itu, hiperrealitas terlihat dari penggunaan simbol berupa *tag* yang mewakili tanda dari hubungan pertemanan antar remaja. Gagasan bahwa media sosial Instagram memiliki kekuatan unik untuk mengubah simbol baca ini menunjukkan bahwa tidak ada realitas nyata yang di tampilkan di media sosial. Hal ini diperkuat oleh hasil temuan penulis yang mana remaja seolah ingin memperlihatkan kedekatan hubungan pertemanannya dengan orang-orang tertentu di media sosial dengan saling *tag* di Instagram walaupun di kehidupan nyata mereka sebenarnya tidak saling berteman dekat. Dengan kata lain, ini merupakan hiperrealitas yang diciptakan oleh permainan tanda sehingga hubungan pertemanan sejatinya tidak bisa dinilai hanya dari media sosial.

Mengaburkan Identitas Diri

Menurut McLuhan menyatakan bahwa pada hakikatnya semua media adalah perpanjangan tubuh manusia dalam dimensi ruang dan waktu di dunia (Aginta, 2021:130). Namun Baudrillard mengkritik hal ini, menurut pandangannya dengan kehadiran media tidak hanya dapat memperpanjang badan atau pusat sistem saraf manusia tetapi bahkan lebih fantasi lagi, mampu mereproduksi realitas dan menciptakan realitas baru dengan menyulap fantasi, ilusi bahkan halusinasi menjadi kenyataan (Aginta, 2021:131-132). Seperti temuan dalam penelitian ini dimana remaja memiliki dua akun pada satu platform media sosial Instagram yang berbeda pula fungsinya. Sifat hiperrealitas terlihat dari bagaimana remaja tersebut mempercayai bahwa apa yang harus ditampilkan di akun Instagram harus sempurna agar terlihat bagus dan dinilai oleh para pengikutnya/*followers* sehingga akun

pertama digunakan untuk menampilkan kegiatannya yang telah melewati proses *editing* terlebih dahulu, menampilkan perjalanan liburan dan kegiatan nongkrong di *cafe* sedangkan akun kedua yang hanya diikuti oleh teman-teman dekat saja digunakan untuk mengekspresikan dirinya yang sebenarnya tanpa filter dan proses *editing*. Hal ini terjadi karena dalam dunia simulakra, identitas diri seseorang tidak lagi ditentukan oleh dan dari dalam dirinya sendiri. Identitas kini lebih ditentukan oleh konstruksi relasi berbagai tanda, citra dan kode yang membentuk cermin bagaimana seorang individu memahami diri mereka dan hubungannya dengan orang lain (Aginta, 2021:109).

Kehadiran *Instant messenger* dan media sosial kini menjadi sebuah wadah bagi remaja untuk memalsukan identitas dan realitas individu yang sebenarnya. Sehingga para remaja dapat menjadi apa pun yang mereka inginkan seperti yang terjadi pada informan dalam penelitian ini dimana dirinya membangun identitas diri melalui konten yang diunggah seperti ingin mempresentasikan diri sebagai seseorang anak motor sehingga menampilkan unggahan-unggahan seperti informasi seputar modifikasi motor, mengunggah foto ketika sedang mengendarai motor dengan kamera profesional dan permainan lensa sehingga terlihat seolah-olah dirinya sedang mengendarai dengan kecepatan tinggi. Oleh karena itu, Baudrillard menyebutkan bahwa segala sesuatu yang ada di dunia ini diciptakan dengan menggunakan teknologi seperti *smartphone* sehingga seolah tampak nyata. Sehingga tidak lagi terlihat mana yang benar dan mana yang salah, mana yang nyata dan mana yang palsu karena realitas asli telah runtuh dan diambil alih oleh realitas yang dibentuk melalui model-model berupa pencitraan, ilusi, simulakra yang dianggap lebih nyata dibandingkan realitas itu sendiri yang kemudian keduanya menjadi kabur (Margaretha, 2021:121).

Berubahnya Nilai Guna ke Nilai Tanda

Baudrillard mengkritik prinsip nilai guna dan nilai tukar Marx yang dianggapnya tidak relevan dengan masyarakat saat ini. Baudrillard mengajukan prinsip nilai tanda dan nilai simbol sebagai kerangka baru untuk membaca realitas masyarakat saat ini yang ditegakkan oleh aktivitas konsumsi dan reproduksi (Aginta, 2021:77). Baudrillard menegaskan bahwa konsumsi saat ini telah menjadi konsumsi tanda. Sebagaimana temuan dalam penelitian ini, remaja lebih memilih menggunakan *smartphone* bermerek iPhone karena sering melihat postingan Instagram dan TikTok dari artis-artis terkenal dan para Selebgram yang memakai *smartphone* merek tersebut. Oleh karena itu, remaja memaknai bahwa kepemilikan iPhone bisa menunjukkan perbedaan kelas sosial ekonomi yang dimiliki oleh seseorang.

Artinya *smartphone* dapat membuat orang lain mempunyai penilaian atas dirinya melalui merek yang dimiliki dimana benda tersebut menjadi suatu elemen vital dalam menentukan status seseorang. Padahal jika dilihat semua *smartphone* memiliki fungsi yang sama namun saat ini penggunaannya bukan hanya sekedar sebagai alat berkomunikasi dan menunjang aktivitas sehari-hari, namun telah menjadi sebuah nilai tanda dan simbol yang ada. Begitu pun dengan remaja lainnya dimana

bahwa dirinya suka berfoto menggunakan kaca atau biasa disebut dengan *mirror selfie* menggunakan iPhonena lalu diunggah ke Whatsapp *story* dan Instagram *story* dengan tujuan untuk menampilkan dirinya sebagai seseorang yang memiliki kelas ekonomi atas meskipun realitasnya belum tentu demikian. Artinya, saat ini remaja mengonsumsi simbol-simbol dari barang-barang yang ia gunakan sebagai sarana untuk mengekspresikan status sosial yang dimilikinya.

Kaburnya Dunia Real

Baudrillard menyatakan bahwa kebudayaan masyarakat saat ini adalah sebuah representasi dari dunia yang terbentuk dari hubungan berbagai tanda dan kode secara acak, tanpa rujukan relasional yang jelas. Hubungan ini melibatkan tanda riil (fakta) yang tercipta melalui proses produksi, serta tanda semu (citra) yang tercipta melalui proses reproduksi. Realitas tak lagi punya referensi kecuali simulakra itu sendiri. Simulakra lebih jauh merujuk Baudrillard, tidak memiliki acuan, ia adalah duplikasi dari duplikasi, tiruan dari tiruan, pemalsuan dari yang palsu sehingga perbedaan antara yang duplikasi dan yang asli menjadi kabur (Aginta, 2021:110). Sebagaimana temuan dalam penelitian ini dimana terdapat remaja memaksakan dirinya untuk *hangout* untuk sekedar *update* lokasi di Whatsapp *story* dan Instagram *story* walaupun tempat yang dituju begitu jauh dan mahal namun ia melakukan hal tersebut agar mendapatkan julukan sebagai anak *hits* di kalangan teman sekolahnya dan mencari tempat foto yang menarik untuk dibagikan di media sosialnya. Oleh karena itu, terlihat bahwa penggunaan aplikasi Whatsapp dan Instagram bisa mengaburkan realitas itu sendiri. Realitas dibentuk sedemikian rupa melalui rekayasa sehingga menjadi suatu citra yang telah kehilangan kontak dengan realitas nyata, kemudian yang dimunculkan adalah realitas yang seperti diangankan bukan realitas yang nyata. Realitas ini tentu jauh lebih indah dari pada kenyataan. Kesadaran memahami realitas semu dengan kenyataan yang sesungguhnya itulah yang sering menimbulkan masalah yang serius karena remaja hidup dalam situasi kepura-puraan.

Bahkan dunia maya dapat menentukan dan menjajah dunia real, dimana dengan adanya media sosial secara tidak langsung telah menekan kehidupan remaja agar selalu terlihat sempurna baik dalam bertindak, memiliki wajah yang bagus, bentuk tubuh yang ideal dan kelompok teman yang populer sehingga segala cara dilakukan oleh mereka seperti yang ditemukan dalam penelitian ini terdapat remaja yang melihat bahwa diet merupakan salah satu tren yang kini begitu marak dilakukan oleh kalangan remaja di media sosial sehingga dirinya juga tertarik untuk mengikuti tren tersebut padahal tubuhnya tidak gemuk. Oleh karena itu, hiperrealitas telah menjajah dunia real dan menjadikan fantasi menggantikan realitas nyata itu sendiri sehingga menghapus perbedaan antara yang nyata dan yang khayalan. Diet bukan lagi menjadi sesuatu berdasarkan kebutuhan akan kesehatan tubuh namun realitasnya sudah dikonstruksikan menjadi suatu kegiatan tren masa kini di kalangan remaja tanpa memikirkan risiko yang akan mereka hadapi ke depannya.

Memburu Popularitas Instan

Ruang realitas kebudayaan dewasa ini menurut Baudrillard merupakan cerminan apa yang disebutnya sebagai simulakrum atau simulacra. Simulakra adalah salinan atau tiruan yang tidak memiliki nilai-nilai originalitas atau keaslian (Aginta, 2021:110). Saat ini penggunaan media sosial tidak hanya untuk tujuan hiburan tetapi juga sebagai konsumsi tanda agar diakui status sosialnya sebagai anak yang kekinian. Melalui *followers* yang banyak remaja sebagai pengguna media sosial memiliki imajinasi untuk semakin cepat terkenal melalui konten yang diunggah seperti temuan dalam penelitian ini dimana terdapat remaja yang ingin menjadi seorang TikToker terkenal seperti idolanya sehingga dirinya melakukan imitasi dengan meniru rutinitas yang diunggah oleh idolanya tersebut dengan tujuan agar jumlah *followers*-nya bisa bertambah. Disini dapat dilihat bahwa dalam aplikasi TikTok imajinasi palsu telah bercampur dengan keaslian. Realitas telah menyatu dengan rekayasa, hal tersebut menunjukkan bahwa tanda terkenal telah melebur dengan kenyataan bagi penggunaannya.

Hiperrealitas telah menjajah dunia real dan menjadikan fantasi menggantikan realitas nyata itu sendiri sehingga menghapus perbedaan antara yang nyata dan yang khayalan. Seperti temuan dalam penelitian ini dimana remaja menganggap diet sebagai suatu tren di kalangan remaja dan kecantikan telah dikonstruksikan sedemikian rupa melalui media sosial seperti perempuan dianggap cantik ketika memiliki wajah tirus dengan badan yang kurus. Oleh karena itu, kehadiran media sosial secara tidak langsung telah menekan kehidupan remaja agar selalu terlihat sempurna. Sehingga remaja menganggap bahwa gagalnya dalam memenuhi standar yang ditetapkan oleh media sosial dapat membuatnya merasa tidak cukup baik dan terjebak dalam dunia hiperrealitas. Baudrillard menyatakan bahwa dalam wacana simulakra, realitas yang sesungguhnya (fakta) tidak hanya bercampur dengan realitas semu (citra) tetapi bahkan telah dikalahkan oleh citra. Lebih jauh, citra kini lebih dipercaya ketimbang fakta. Inilah era hiperrealitas, era saat realitas asli justru dikalahkan oleh realitas buatan yang tak lagi punya rujukan (Aginta, 2021:71).

Menampilkan Kepalsuan

Hiperrealitas menggambarkan kehidupan teknologi dalam media dan distorsi makna. Realitas yang dimanipulasi dengan cara ini oleh media sosial menciptakan realitas yang dibayangkan, bukan realitas nyata. Kenyataan ini tentu jauh lebih indah dari yang sebenarnya terjadi. Kesadaran untuk mencoba memahami realitas palsu dengan realitas nyata sering kali menimbulkan masalah karena remaja hidup dalam situasi penuh kebohongan. Seperti temuan dalam penelitian ini dimana remaja sering mengunggah foto atau video melalui Whatsapp *story* dan Instagram *story* pribadinya dengan *caption* yang menunjukkan betapa bahagianya dirinya walaupun kenyataannya ia tengah merasa sedih agar orang lain tidak menganggap dirinya lemah. Artinya *instant messenger* dan media sosial tidak lagi mewakili realitas, namun telah menjadi realitas tersendiri yang mengaburkan realitas yang sebenarnya.

Hiperrealitas ditandai dengan hilangnya konten yang ditandai akibat berkembangnya dunia ilusi. Akibatnya penanda tidak lagi mewakili apa pun karena yang ditandakan tidak lagi mempunyai referensi. *Sebagaimana temuan dalam penelitian ini bahwa* postingan yang tersebar di media sosial dan dilihat oleh remaja seolah-olah merepresentasikan kehidupan yang terlihat ideal yang kemudian membuat mereka menjadi membandingkan antara kehidupannya dengan orang lain sehingga menimbulkan ketidakpuasan pada kehidupannya dan kondisi fisik mereka sendiri sehingga remaja memiliki pertimbangan tertentu sebelum mengunggah sesuatu ke media sosial pribadinya seperti menggunakan aplikasi *editing* agar kulitnya terlihat lebih putih dan mengedit warna pada latar belakang fotonya agar terlihat lebih menarik. Terlihat disini bahwa terbentuknya hiperrealitas pada remaja karena ketidakmampuan kesadaran dalam menyerap sesuatu yang mereka lihat di media sosial yang menyebabkan adanya pergeseran nilai dari kebudayaan yang dianut oleh remaja dalam perubahan pola perilaku seperti menampilkan kepalsuan untuk memperlihatkan citra seolah-olah kehidupannya sempurna.

Konsekuensi Penggunaan *Smartphone* Pada Kalangan Remaja

Mendapatkan Penghasilan

Melalui media sosial bisa mendapatkan penghasilan dengan menawarkan jasa, produk, foto, akun, *endorse* dan lainnya. Seperti temuan dalam penelitian ini yaitu konsekuensi positif yang dirasakan oleh remaja sebagai penggunaan Instagram dapat menghasilkan uang dengan bekerja sama dengan para pelaku bisnis untuk mempromosikan produk yang mereka jual atau biasa disebut sebagai jasa *endorse*.

Selain itu, cara untuk memperoleh penghasilan yaitu dengan mengikuti *give away* seperti yang ditemukan dalam penelitian ini remaja mengikuti berbagai *give away* seperti uang, *voucher* makan, baju, *skin care*, *make up* dan tas walaupun pemenangnya tergantung dari keberuntungan namun remaja memiliki cara tersendiri agar bisa menang yaitu dengan mengikuti banyak *give away* di berbagai aplikasi seperti Instagram, TikTok dan X dengan beragam hadiah seperti uang, *voucher* makan, baju, *skin care*, *make up* dan tas yang kemudian barang-barang yang didapat bisa dijual kembali untuk menambah uang jajan.

Kehadiran *smartphone* saat ini juga dapat mendukung para pelaku bisnis *online* baik itu dalam melakukan promosi barang yang mereka akan jual belikan seperti temuan dalam penelitian ini dimana remaja memanfaatkan *instant messenger* dan media sosial agar mudahnya dalam menjalankan bisnis *online* yang dimilikinya sehingga proses komunikasi dengan calon konsumen menjadi lebih gampang dan proses jual beli lebih cepat dan praktis karena semua hal termasuk pembayaran melalui transfer sehingga dirinya tidak perlu repot untuk bertemu secara langsung dengan konsumen.

Meningkatkan Prestasi Akademik

Kehadiran *smartphone* saat ini dapat memberikan berbagai kemudahan bagi para penggunanya dalam menjalani aktivitas terutama bagi kalangan remaja dalam

melakukan kegiatan pembelajaran. Seperti temuan dalam penelitian ini dengan hadirnya *smartphone* membuat belajar menjadi lebih menarik karena tidak hanya berupa tulisan namun juga dapat disertai dengan visual berupa video sehingga ini meningkatkan minat belajar yang juga meningkatkan prestasinya pada nilai akademik di sekolah.

Menurunkan Prestasi Akademik

Tidak dapat dihindari bahwa penggunaan *smartphone* begitu dibutuhkan oleh berbagai kalangan terkhusus bagi para pelajar dan mahasiswa. Segala kecanggihan dan kemudahan yang disuguhkan oleh alat ini tentunya memberikan berbagai konsekuensi yang tidak hanya positif namun juga memberikan dampak yang negatif bagi penggunaannya. Seperti temuan dalam penelitian ini, *smartphone* dapat mengganggu konsentrasi remaja saat belajar karena perhatiannya sering kali teralihkan dengan mengecek notifikasi pesan Whatsapp dan media sosial ketika jam pelajaran berlangsung sehingga hal ini menurunkan minat remaja untuk belajar remaja yang kemudian berpengaruh terhadap nilai akademik yang semakin menurun dikarenakan tidak mengerti dengan materi yang diajarkan oleh sang guru karena terlalu larut dalam benda tersebut. Selain itu, juga temukan bahwa konsekuensi negatif dari penggunaannya *smartphone* yaitu membuat remaja menjadi malas untuk belajar karena telah terbuai oleh berbagai hiburan yang disuguhkan oleh benda tersebut.

Mengubah Perilaku Remaja

Ketika remaja sudah kecanduan dengan *smartphone* pasti akan menganggap bahwa perangkat tersebut sebagai bagian dari hidupnya. Kemudian akan timbul perasaan cemas bila benda tersebut berada jauh dari genggamannya. Sebagaimana yang ditemukan dalam penelitian ini dimana remaja merasa cemas jika *smartphone* jauh dari genggamannya sehingga menggunakan sebagian besar waktunya untuk bermain dengan *smartphone* bahkan dalam sehari Intan menatap layar *smartphone*-nya hingga lima belas jam. Hal ini dapat mengganggu hubungan sosial remaja tersebut karena terlalu asyik bermain *smartphone* sehingga membuatnya lupa akan lingkungan sekitar sehingga membuat renggangnya hubungan interaksi sosial remaja dengan lingkungan sosialnya dan menjadikannya sebagai pribadi yang tertutup. Selain itu, juga ditemukan bahwa remaja sering menunda mengerjakan tugas sekolah dan kurang mematuhi perintah orang tuanya karena terlalu asyik bermain *smartphone*.

Boros

Kehadiran *smartphone* membuat segala informasi dapat menyebar dengan cepat dan apa pun dapat dengan mudah *viral*. Oleh karena itu, remaja menjadi FOMO atau suka ikut-ikutan sesuatu yang *viral* di dunia maya seperti yang ditemukan dalam penelitian ini, dimana remaja suka membeli produk-produk yang sedang *viral* seperti produk kecantikan, aksesoris *smartphone* dan makanan agar tidak ketinggalan tren dan bisa dipamerkan pada akun media sosial pribadinya. Tidak jauh berbeda dengan

remaja lainnya, dimana pada era modern yang serba canggih seperti saat ini, remaja menjadi lebih mudah dalam memenuhi kebutuhan dan keinginannya kemudahan ini kemudian menjadikan remaja tergiur untuk berbelanja terus menerus dan kegiatan berbelanja *online* kini telah menjadi suatu hobi untuk mengisi waktu luang bagi remaja walaupun barang yang dibeli tidak dibutuhkan.

Selain itu, remaja juga boros terhadap biaya operasional *smartphone*. Biaya ini juga terdiri dari *service smartphone*, kuota internet, aksesoris, pulsa dan lainnya. Seperti temuan dalam penelitian ini, remaja secara rutin membeli paket internet setiap tiga hari sekali agar bisa berkomunikasi dengan teman-temannya di *instant messenger* dan *update* status di media sosial.

Tidak Menentunya Waktu

Dalam penggunaan *smartphone* sering kali membuat seseorang menjadi ketagihan hingga tidak mengenal waktu dalam mengaksesnya. Hal ini dipengaruhi oleh berbagai kemudahan yang ditawarkan oleh *smartphone* membuat komunikasi bisa dilakukan dimana pun dan kapan pun sehingga hal ini membuat penggunanya terkhusus kalangan remaja lupa akan waktu karena terlalu asyik dengan dunianya sendiri. Seperti yang ditemukan dalam penelitian ini bahwa remaja sering menunda waktu tidur hanya untuk bermain *smartphone* hingga larut malam. Tidak jauh berbeda dengan remaja lainnya yang sering terlambat pergi ke sekolah dikarenakan telat bangun sebab malamnya ia tidak bisa tidur karena terlalu asyik bermain *smartphone* sehingga hal ini membuat remaja sering merasa lelah di sekolah dan memanfaatkan waktu istirahat untuk tidur diaman hal ini menyebabkan interaksinya dengan teman-teman di sekolah menjadi terbatas.

KESIMPULAN DAN SARAN

Bentuk hiperrealitas penggunaan *smartphone* melalui *instant messenger* dan media sosial pada kalangan remaja dikaji menggunakan teori hiperrealitas milik Jean Baudrillard yang menyatakan bahwa kondisi hiperrealitas sejatinya hanyalah sebuah konsekuensi logis dari perkembangan dunia simulasi dan simulakra. Sehingga kedua konsep inilah yang digunakan dalam penelitian ini. Simulasi didasarkan pada tanda-tanda realitas dimana tanda-tanda kehidupan tidak dimaksudkan untuk mewakili realitas yang sebenarnya namun ada untuk merujuk pada dirinya sendiri. Sehingga terdapat tiga simulasi yang ditemukan pada remaja sebagai pengguna *smartphone* melalui *instant messenger* dan media sosial yaitu remaja hidup dalam sebuah simulasi digital, akronim dan emotikon dalam berkomunikasi kehilangan referensinya dan terobsesi menjalin pertemanan di dunia maya. Sedangkan simulakra diartikan sebagai sesuatu yang tampak atau dibuat tampak seperti sesuatu yang lain atau salinan. Terdapat lima simulakra yang ditemukan pada remaja sebagai pengguna *smartphone* melalui *instant messenger* dan media sosial yaitu mengaburkan identitas diri dimana remaja, berubahnya nilai guna ke nilai tanda, kaburnya dunia real, memburu popularitas instan dan menampilkan kepalsuan. Sedangkan konsekuensi penggunaan *smartphone* pada kalangan remaja ada dua yaitu konsekuensi positif dan

negatif. Konsekuensi positif diantaranya yaitu mendapatkan penghasilan dan meningkatkan prestasi akademik, sedangkan konsekuensi negatif penggunaan *smartphone* diantaranya yaitu menurunkan prestasi akademik, mengubah perilaku remaja, boros dan tidak menentunya waktu.

DAFTAR PUSTAKA

- Aginta, M. (2021). *Jean Baudrillard & Realitas Budaya Pascamodern*. Yogyakarta: Cantrik Pustaka.
- Annur, C. M. (2024). Durasi Penggunaan Ponsel di Indonesia Cenderung Meningkatkan Semenjak Pandemi. Diambil dari <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2024/01/22/durasi-penggunaan-ponsel-di-indonesia-cenderung-meningkat-semenjak-pandemi>.
- Ane, D. (2023). Jean Baudrillard: Simulakra dan Hiperrealitas Masyarakat Postmodern. Diambil dari <https://lsfdiscourse.org/jean-baudrillard-simulakra-dan-hiperrealitas-masyarakat-postmodern/>
- Aqil, L. (2022). Jean Baudrillard: Budaya dan Masyarakat Konsumsi dalam Perspektif Posmodernisme. Diambil dari <https://labiqbikul.medium.com/jean-baudrillard-budaya-dan-masyarakat-konsumsi-dalam-perspektif-posmodernisme3db48ccb99a9>
- Asharudin, R. (2023). Analisis Pemikiran Jean Baudrillard tentang Simulasi dan Realitas dalam Konteks Era Digital. Fakultas Ushuluddin. Diambil dari <https://conferences.uinsgd.ac.id>
- Asminingtyas, A. (2020). Penggunaan Gadget dan Pola Hidup Remaja (Studi Kasus Pada Keluarga Muda di Rt 02 Rw 01 Kelurahan Dinoyo Kota Malang). *Jurnal Universitas Muhammadiyah Malang*.
- Bakhtiar, A. (2016). *Filsafat Ilmu Filsafat Ilmu*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Baudrillard. (2011). *Masyarakat Konsumsi*. Yogyakarta: reasi Wacana.
- Cangara, H. (2009). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Rajagrafindo.
- Fitria, H. (2015). Hiperrealitas Dalam Media Sosial (Studi Kasus: Makan Cantik di Senopati pada Masyarakat Perkotaan).
- Finoza, L. (2002). *Komposisi Bahasa Indonesia untuk Mahasiswa Nonjurusan Bahasa*. Jakarta: Diksi Insan Mulia.
- Handy, M. D. W. & M. I. M. (2020). Konsumsi Media Sosial Bagi Kalangan Pelajar: Studi Pada Hyperrealitas Tik Tok. *Jurnal Agama Sosial Dan Budaya*, Vol 3.
- Komuninfo, (2014). Riset Kominfo dan UNICEF Mengenai Perilaku Anak dan Remaja Dalam Menggunakan Internet. Diambil dari <https://www.kominfo.go.id/content/detail/3834/siaran-pers-no->

17pihkominfo22014-tentang%20riset-kominfo-dan-unicef-mengenai-perilaku-anak-dan-remaja-dalam-menggu%20nakan-internet/0/siaran_pers.

- Margaretha, S. K. (2011). *Hiperrealitas dan Ruang Publik*. Jakarta: Penaku.
- Miarso, Y. (1984). *Teknologi Komunikasi Pendidikan Pengertian dan Penerapan di Indonesia*. Jakarta: CV Rajawali.
- Rahmawati, A. (2018). Gaya Hidup Remaa Pengguna Gadget di Kota Kudus. *Jurnal Universitas Negeri Semarang*.
- Rulli, N. (2017). *Media Sosial Perspektif Komunikasi, Budaya dan Siositeknologi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Statistik, B. P. (2021). Hasil Sensus Penduduk Pada September 2020 mencatat jumlah penduduk sebesar 270,20 juta jiwa. Diambil dari <https://www.bps.go.id/id/pressrelease/2021/01/21/1854/hasil-sensus-penduduk-2020.html>
- Sufriyanto, T. N. (2014). Interaksi Visual dalam Dunia Facebook yang Virtual. Diambil dari [journal.uin.ac.id > jurnal-komunikasi > article](http://journal.uin.ac.id/jurnal-komunikasi/article).
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suyanto, B. (2010). *Anatomi dan Perkembangan Teori Sosiologi*. Malang: Aditya Media Publishing.
- Wijayanti, S. (2022). *Smartphone Menjadi Kebutuhan Primer Mahasiswa dalam Aktivitas Perkuliahan*. *Jurnal Ilmiah Ekonomi dan Akuntansi*.
- Zatalini, A. (2021). Pengaruh Hiperrealitas dalam Media Sosial terhadap Gaya Hidup Konsumtif Siswa SMA Negeri Se-Kota Pontianak. *Jurnal Universitas Tanjungpura*.
- Zuhriyah, N. (2021). Pengaruh Kontrol Diri Remaja terhadap Nomobile Phone Phobia (Nomophobia). *Jurnal Universitas 17 Agustus 1945*.