

ABSTRAK

Adi Purnama, 1228030004, 2026, Fenomena Meme Instagram @uin.sgdawg dalam Mensimulasikan Kehidupan Mahasiswa UIN Sunan Gunung Djati Bandung (2025-2026)

Perkembangan media sosial telah mengubah cara masyarakat berkomunikasi dan mengekspresikan diri, terutama di kalangan mahasiswa. Salah satu fenomena yang muncul adalah akun Instagram @uin.sgdawg yang menyajikan meme bertema kehidupan mahasiswa UIN Sunan Gunung Djati Bandung. Selain sebagai hiburan, meme pada akun tersebut mensimulasikan berbagai dinamika kehidupan mahasiswa. Namun, simulasi yang ditampilkan sering kali berupa penyederhanaan, hiperbola, atau sindiran sehingga berpotensi mengaburkan batas antara realitas nyata dan digital.

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi faktor yang melatarbelakangi kemunculan meme pada akun Instagram @uin.sgdawg, menganalisis bentuk-bentuk meme dalam membangun identitas sosial mahasiswa di ruang digital, serta memahami bagaimana meme mensimulasikan kehidupan mahasiswa UIN Sunan Gunung Djati Bandung dalam konteks terbentuknya hiperrealitas di media sosial Instagram.

Penelitian ini menggunakan teori simulasi, simulakra, dan hiperrealitas dari Jean Baudrillard sebagai landasan analisis. Melalui teori tersebut, meme dipahami tidak hanya sebagai salinan realitas kehidupan mahasiswa, tetapi juga sebagai media yang membentuk realitas baru melalui proses simulasi hingga menghasilkan hiperrealitas.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif. Data diperoleh melalui observasi terhadap konten meme pada akun @uin.sgdawg, wawancara mendalam dengan Ervan, Farhan, dan Yusi selaku pengelola akun dan sepuluh pengikut lama akun tersebut dari berbagai program studi, serta studi dokumentasi. Data kemudian dianalisis menggunakan tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan menurut Miles dan Huberman.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemunculan meme pada akun @uin.sgdawg dipengaruhi oleh delapan faktor utama, yaitu budaya digital, kreativitas admin, kebutuhan hiburan, kritik sosial, kedekatan dengan realitas mahasiswa, perpaduan realitas dan kreativitas, kebutuhan akan keterwakilan, serta fungsi sebagai media informasi alternatif. Meme yang ditemukan terbagi ke dalam enam tema, yaitu akademik, organisasi kemahasiswaan, politik kampus, keresahan mahasiswa, budaya kampus, dan fenomena sosial. Melalui proses simulasi, meme-meme tersebut membentuk simulakra berupa identitas kolektif mahasiswa UIN Sunan Gunung Djati Bandung yang pada akhirnya menciptakan hiperrealitas, ketika simulasi digital menjadi lebih dominan daripada pengalaman nyata dalam memahami kehidupan kampus.

Kata Kunci: Meme, Simulasi, Hiperrealitas, Mahasiswa.