

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sudah hampir 2 tahun lamanya umat manusia dilanda sebuah bencana yang memang dampaknya dirasakan oleh hampir seluruh manusia di berbagai penjuru dunia. Sebuah wabah penyakit atau virus yang mengobrak-abrik seluruh sistem kehidupan manusia. Banyak yang telah jatuh akibat wabah penyakit ini. Ribuan jiwa telah melayang akibat wabah penyakit ini. Bahkan beberapa waktu ketika pada kondisi terparah di India mengalami peningkatan korban yang sangat drastis akibat wabah penyakit ini. Tempat pembakaran mayatpun dikabarkan sudah tidak mampu lagi untuk menampung mayat yang akan dikremasi. Dengan hadirnya berita tersebut membuat India menempati urutan kedua dengan kasus terbanyak setelah Amerika Serikat.

Seperti yang menjadi inti alat yang digunakan dalam penelitian ini, sebuah fenomena di era teknologi ini ternyata sudah berlaku dalam berita covid – 19 ini, yaitu dalam penyebutan tanggal kapan lahirnya virus ini. Dalam berita awal menyebutkan, bahwa kebanyakan dari kita semua tahu bahwa virus ini lahir didaratan China tepatnya di Kota Wuhan. Namun ketika itu telah menjadi sejarah dalam bayangan pikiran masyarakat, satu tahun kemudian dalam sebuah berita yang di posting pada tahun 2020 menyebutkan bahwa virus ini pertama kali di temukan di sistem pembuangan Italia pada bulan September 2019, dimana diduga virus ini sudah berdiam di Italia enam bulan sebelum kasus pertama terkonfirmasi.

Kemudian di tambah lagi dengan tumpah tindih kembali informasi penyebutan waktu awal mula virus ini, yaitu di Spanyol pada Maret 2019¹.

Bahwa dalam sebuah berita diketahui pula wabah ini disebabkan oleh virus yang kemudian dikenal dengan sebutan virus Covid-19. Sebuah varian virus yang menyerang sistem pernapasan manusia, yang sontak membuat geger seluruh dunia, dikarenakan dalam waktu beberapa hari saja banyak korban yang berjatuhan di kota Wuhan itu sendiri. Hal tersebut layaknya bom organik yang bertujuan untuk memusnahkan umat manusia. Sesaat setelah itu terjadi, kota Wuhan kemudian ditutup, yang sebelumnya kota Wuhan nampak ramai dengan masyarakat dan wisata kulinernya berubah menjadi layaknya kota mati. Sebuah kota tanpa penduduk juga sepi. Bahwa salah satu hal dari sekian banyak kengerian wabah virus ini adalah fakta yang terjadi, dalam beberapa hari saja sejak virus ini lahir, banyak korban yang berjatuhan dan teridentifikasi terpapar virus Covid-19 ini. Hal ini menandakan bahwa penularan virus ini sangatlah cepat daya sebarannya.

Kemudian, yang dikhawatirkan oleh seluruh masyarakat dunia yang telah diberitakan oleh media pun terjadi. Seketika pandemic Covid-19 ini menyebar ke seluruh penjuru dunia. Dalam kurun waktu tersebut berita atau kasus tentang virus Covid-19 menjadi *trend* dan selalu menjadi *headline* di setiap media berita seperti di televisi, surat kabar atau dalam sebuah platform berita di internet. Seketika seluruh dunia dilakukan pembatasan ataupun penutupan wilayah atau yang dikenal dengan sebutan *lockdown*. Jalur transportasi baik darat, udara, maupun laut yang

¹ Adi Priyanto Utomo, Sehat Kontan. <https://kesehatan.kontan.co.id/news/virus-corona-bukan-lahir-di-wuhan-kasus-covid-19-ditemukan-di-italia-lebih-dahulu>. Diakses pada 2 Desember 2021.

memungkinkan terjadinya keluar masuknya orang ditiadakan demi mencegah penyebaran virus.

Semua aktivitas manusia (baik itu pendidikan, politik, ekonomi, dll) yang dilakukan di luar ruangan tempat tinggalnya sejak saat itu bahkan hingga saat ini sebagian masih diberlakukan sistem *Work From Home* (WFH). Tentu saja hal tersebut tidak menutup kemungkinan, dengan kebijakan yang telah ditetapkan pemerintah di negaranya masing-masing telah mempengaruhi sistem kehidupan mereka, baik itu di bidang ekonomi, politik, maupun pendidikan. Sebut saja dalam masalah ekonomi secara massal di setiap negara yang nantinya juga akan mempengaruhi sistem ekonomi dunia.

Semua aktivitas manusia dilakukan dengan sebuah media internet atau sebuah app yang populer saat WFH seperti aplikasi *Zoom* dan *Google Meet*. Aplikasi tersebut merupakan sebuah platform yang berfungsi sebagai *multi video call* atau yang memungkinkan untuk bertatap muka secara virtual, sehingga sangat cocok digunakan untuk *meeting* di perusahaan, di bidang pendidikan, dan lain sebagainya.

Bahwa seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, kasus covid-19 ini merupakan sebuah pandemic, yang artinya wabah ini dirasakan oleh seluruh masyarakat di dunia, baik itu negara berkembang maupun negara maju, termasuk juga Indonesia, salah satu negara di kawasan Asia Tenggara yang juga ikut terdampak dari pandemic ini. Sama seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, bahwa pandemic covid ini juga mempengaruhi sistem kehidupan masyarakat

Indonesia, baik itu sistem pendidikan, ekonomi, politik dan lain sebagainya, sehingga mau tidak mau harus ada yang dilakukan oleh pemerintah demi menjaga stabilitas kehidupan masyarakat. Misalnya dalam upaya menjaga stabilitas ekonomi, jika tidak ada perubahan atau penyesuaian sistem akan berdampak pada ekonomi, baik itu ekonomi makro maupun mikro masyarakat. Namun disisi lain kebijakan tersebut juga harus memperhatikan keselamatan warga mengingat penyebaran virus ini yang sangat cepat karena penularan yang terjadi ketika ada sentuhan dari berdekatnya fisik seseorang. Yang dari hal tersebut muncullah istilah *work from home* (WFH), dimana pekerjaan dilakukan secara virtual dari rumah, perputaran file pekerjaan dan transaksi ekonomi dilakukan secara virtual atau digital.

Bahwa pemberitaan covid-19 di media, baik itu di media seperti televisi maupun internet (media sosial) memberikan informasi mengenai covid-19 kepada masyarakat, memunculkan kekhawatiran dalam masyarakat itu sendiri. Pada awal kemunculan berita tentang covid-19 dan masih hangat dalam masyarakat, yang menimbulkan kegelisahan pada masyarakat dikarenakan banyaknya kasus korban meninggal. Ditambah lagi pada saat itu yang belum ditemukannya vaksin covid-19 itu sendiri, semakin menambah kekhawatiran pada masyarakat.

Berbagai kebijakan pun ditetapkan pemerintah demi menekan angka peningkatan penyebaran virus ini, baik itu di bidang pendidikan, politik, ekonomi dan lain sebagainya. Bahwa seperti yang kita ketahui sebuah kebijakan tentang ini adalah sesuatu yang terpaksa dilakukan, atau yang dalam buku pengantar sosiologi bab perubahan sosial, hal tersebut merupakan ciri-ciri dari perubahan yang tidak

direncanakan (*unplanned change*). Pandemic covid ini merupakan sebuah bencana umat manusia yang tidak direncanakan, sebuah bencana yang tidak disangka-sangka oleh manusia yang kemudian mempengaruhi sistem kehidupan umat manusia, yang mau tidak mau pemerintah akan mengambil keputusan-keputusan berupa kebijakan yang bertujuan untuk menjaga stabilitas sistem kehidupan masyarakat.

Pandemic Covid-19, mengawali masa dimana semuanya mengalami perubahan. Dan perubahan tersebut adalah sesuatu yang pasti terjadi, kondisi ketika manusia dipaksa untuk berubah. Yang merupakan sebuah upaya sementara untuk menahan jumlah korban berjatuh akibat pandemic Covid-19 ini. Namun memang yang terjadi adalah sebuah upaya berpengaruh sangat kecil. Karena fakta yang terjadi adalah korban berjatuh akibat terpapar covid-19 jumlahnya sangat besar. Republik Cina, Italia, Amerika Serikat, merupakan salah satu yang menempati urutan atas tentang jumlah korban. Dalam satu hari saja penambahan kasus terkonfirmasi mencapai ribuan. hal tersebut memberikan kepanikan yang luar biasa diseluruh dunia. Upaya *lockdown*, penutupan akses keluar masuk baik itu untuk WNA dan WNI diberlakukan, dijalur manapun, baik itu jalur darat, udara, laut dan lain sebagainya.

Indonesia, salah satu negara yang berada di kawasan Asia, lebih tepatnya di kawasan Asia Tenggara, wilayah yang terletak di benua yang sama, yaitu Cina, Wuhan yang diberitakan media sebagai tempat lahirnya virus Covid-19 ini, juga mengalami hal yang serupa dengan negara lainnya. Virus ini menjejakan dirinya di Indonesia ini yang juga menyerang seluruh masyarakat Indonesia. Yang seiring berjalannya waktu, terus masuk ke berbagai pelosok daerah di Indonesia. Salah

satunya yang menjadi lokasi pusat titik fokus pada penelitian ini, yaitu sebuah pedesaan di daerah pesisir laut selatan Pulau Jawa, yaitu Desa Tanggulangin, Kecamatan Klirong, Kabupaten Kebumen, Jawa Tengah yang tidak luput dari penyebaran virus ini. Kepanikan dan ketakutan menjadi wajah baru Masyarakat Desa Tanggulangin.

Peranan teknologi informasi gadget sebenarnya memiliki peran yang sangat penting dimasa Pandemic ini selain dalam berkomunikasi maupun WFH. Salah satunya adalah berita tentang kasus covid-19. Banyak berita tentang covid-19 ini yang lahir atau ditayangkan di media internet, baik itu media resmi dari pemerintah seperti www.covid19.go.id, juga media surat kabar digital seperti www.detik.com dan lain sebagainya, maupun yang lahir dari blog-blog atau yang lahir di media sosial seperti facebook, twitter, instagram dan lain sebagainya oleh masyarakat dari post maupun hasil share.

Begitupula dalam keadaan saat ini media teknologi informasi dan komunikasi menjadi salah satu alat yang sangat penting dalam informasi, maupun sosialisasi terkait pandemic covid-19 ini. Dalam media tersebut terkandung berbagai berita tentang covid-19, misalnya seperti data kuantitatif mengenai covid yang didalamnya mengandung informasi atau data seperti jumlah kasus positif covid, jumlah kasus meninggal akibat covid-19, jumlah kasus yang telah sembuh dan lain sebagainya. Yang biasanya tabel berita tersebut ada di laman resmi pemerintahan dalam penanganan covid-19. Sedangkan misal di media surat kabar digital seperti detik maupun berita-berita di media sosial lainnya biasanya berita tentang covid-19 namun berbentuk kualitatif atau deskriptif.

Teknologi komunikasi dan informasi menjadi salah satu alat dimana seluruh masyarakat mendapatkan berita tentang covid-19 ini. hal tersebut juga berlaku di lingkungan masyarakat Desa Tanggulangin. Bahwa pandemic Covid-19 ini merupakan suatu yang terjadi secara global, maka dari itu tak heran sesuatu yang berkaitan dengan Covid-19 ini menjadi *trending headline* di setiap berita. Namun siapa sangka, kegunaan positif sebuah teknologi informasi menjadi boomerang balik bagi masyarakat Desa Tanggulangin. Rumor-rumor yang jumlahnya sangat besar, dalam pemberitaan tentang covid memunculkan ketakutan dan kekhawatiran tersendiri bagi masyarakat Desa Tanggulangin itu sendiri. Begitulah adanya, sebelum melakukan perlawanan secara fisik terhadap virus ini, masyarakat Desa Tanggulangin terlebih dahulu harus merasakan serangan mental dari pemberitaan virus Covid-19 ini. Yang bahwa dalam hal ini segalanya akan dikaitkan dengan Covid-19. Pemberitaan meninggalnya seseorang, ketika seseorang mengalami sakit flu dan batuk, akan selalu dikaitkan dengan Covid-19.

Tentu saja, hal tersebut jika mengambil akarnya seperti yang telah disebutkan diatas, kondisi tersebut tidak akan dapat dipisahkan dengan peran media dalam menyampaikan berita di ruang maya ini, khususnya media sosial yang memang menjadi ruang sosial baru bagi seluruh masyarakat saat ini. Media sosial yang menurut hemat peneliti ketika setiap orang mempunyai kebebasan yang setinggi-tingginya, dalam hal apapun, setiap orang juga berpotensi sama untuk menjadi yang utama atau dominan dalam suatu ruang maya. Suatu kebebasan yang sangat tinggi hingga melewati batas yang malah justru membawa ke era tirani. Hal yang dimaksud adalah bahwa di media sosial ini pengguna memang dapat dengan

mudah mendapatkan informasi, namun disisi lain, pengguna juga dapat dengan mudah membuat informasi. Jika informasi yang dibuat berdasarkan sumber dan rujukan yang jelas akan menjadi informasi bagi orang lain apabila informasi tersebut dibagikan, namun akan menjadi hoaks apabila informasi tersebut tidak mempunyai asal usul dan rujukan yang jelas. Dan apabila informasi tersebut dibagikan dan menyebar, akan menjadi sumber ketakutan pada masyarakat yang membaca informasi tersebut.

Bahwa apabila dikaitkan dengan hal sebelumnya adalah, tentang sumber ketakutan masyarakat khususnya masyarakat Desa Tanggulangin, yang nyatanya salah satunya bersumber dari media tersebut. Baik itu fakta tentang covid, rumor, maupun hoaks kesemuanya memberikan dampak dari segi mental kepada masyarakat Desa Tanggulangin. Memberikan dampak dari segi mental kepada masyarakat yang artinya masyarakat memang menganggap bahwa informasi tersebut adalah sesuatu yang nyata. Dan hal tersebut akan menjadi ketakutan dan khawatir yang lebih nyata dari sebelumnya ketika pemberitaan tersebut benar-benar terjadi. Identifikasi korban meninggal karena terpapar covid-19 di Desa Tanggulangin itu sendiri merupakan contoh pemberitaan di media sosial yang terbukti benar terjadi dan menjadi fakta.

Bahwa pada kenyataannya hal ini terus berlanjut hingga kini, yaitu disaat vaksin yang merupakan sebuah antibodi sudah ditemukan, kecurigaan dan ketakutan masyarakat terutama masyarakat desa Tanggulangin pun ditimpakan kepada vaksin penangkal penyebaran virus covid-19 tersebut. Sama seperti yang terjadi, rumor-rumor tentang vaksin ini menyebar secara luas dan begitu

banyaknya, semua berita tercampur aduk menjadi satu menjadi berita yang sangat tidak jelas, namun justru ketidakjelasan tersebut malah menjadi berita utama yang terserap oleh masyarakat Desa, sehingga menghasilkan kesimpulan sendiri tentang keberadaan vaksin ini. akibatnya beragam respon dan pandangan mengenai vaksin. Dan pandangan buruk tentang vaksin menjadi yang paling dominan di Desa Tanggulangin, dibuktikan dengan penolakan dilakukannya vaksinasi oleh pemerintah desa kepada masyarakat Desa Tanggulangin.

Bahwa pada dasarnya program vaksinasi ini merupakan upaya dari pemerintah, bukan sebagai obat, namun sebagai pembentuk antibodi buatan dalam tubuh seseorang untuk menghentikan penyebaran virus Covid-19 ini. Hal tersebut adalah harapan bukan hanya bagi Indonesia tapi bagi seluruh dunia untuk dapat menghentikan wabah ini.

Namun siapa sangka pembentukan vaksin yang memerlukan waktu yang lama, seperti proses penelitian vaksin ini, percobaan sains terkait keakuratan vaksin, dan keamanan vaksin. Vaksin yang ditujukan untuk seluruh masyarakat, khususnya di Indonesia secara umum dan Desa Tanggulangin, Kecamatan Klirong, Kabupaten Kebumen secara khusus malah mendapat perlakuan yang kurang baik dari masyarakat. Pandangan sinis, cemoohan, prasangka buruk dan pada tahap akhir yaitu berupa bentuk penolakan ditujukan kepada vaksin tersebut.

Semua media memproduksi informasi tentang vaksin ini, berupa meme atau hanya bertuliskan artikel. Didaur ulang kembali, direupload, dan semuanya tercampur aduk dalam sebuah ruang media simulasi. Kesimpangsiuran berita

tentang vaksin terjadi bahkan sebelum program vaksinasi diberlakukan di Desa Tanggulangin itu sendiri. Kesimpangsiuran informasi, informasi yang nyata dan palsu tercampur aduk menjadi satu, hal inilah yang disebut dengan media simulasi tanda, duplikasi simulasi yang terjadi secara terus menerus dalam media simulasi ini menjadikan informasi tersebut semakin kabur, semakin tidak jelas informasinya, tidak bisa dibedakan lagi mana yang asli dan mana yang palsu. Dan ketika semua itu terjadi, terjadilah apa yang disebut dengan hiperrealitas, yang merupakan konsekuensi logis dari hal ini, yaitu kondisi dimana realitas palsu, tiruan, dan virtual tersebut justru terlihat lebih meyakinkan dan mengalahkan yang asli tersebut. Bahwa ketika hal tersebut terjadi di Desa Tanggulangin itu sendiri, masyarakat lebih percaya kepada pemberitaan di media sosial itu sendiri. Masyarakat Desa Tanggulangin menganggap bahwa informasi tersebut adalah suatu hal yang nyata. Dan penolakan dilakukan vaksinasilah yang menjadi hasil dari apa yang dialami oleh masyarakat Desa Tanggulangin ini.

Hal tersebutlah yang terjadi, dimasa vaksinasi covid-19 di Desa Tanggulangin. Bahkan seperti yang telah disebutkan, kondisi ini bahkan telah terjadi sebelum dilaksanakannya program vaksinasi oleh pemerintah Desa Tanggulangin itu sendiri. Dan sebagian masyarakat memandang negatif tentang vaksin tersebut, yang nantinya akan diberlakukan kepada seluruh masyarakat Indonesia. Dan hasilnya seperti yang telah disebutkan di awal, masyarakat sudah merasakan takut akan vaksinasi tersebut, kesimpangsiuran informasi, antara fakta, rumor dan hoaks tercampur aduk menjadi satu, dan kita tidak bisa membedakan mana yang asli dan palsu. Perbedaan pandangan masyarakat Desa Tanggulangin

banyak sekali dalam merespon vaksinasi ini. Ada yang memandang positif, namun memang tidak sedikit pula yang memandang negatif vaksinasi ini. Rumor-rumor beredar banyak sekali di masyarakat tentang vaksinasi ini, seperti tentang kandungan dalam vaksin, efek samping vaksin, kehalalan vaksin dan lain sebagainya. Yang tentu saja hal ini berdampak pada proses pelaksanaan vaksinasi yang dilakukan oleh pemerintah Desa Tanggulangin.

Inilah yang akan menjadi tema dalam penulisan skripsi ini. Dan ini adalah sebuah fenomena sosial kontemporer, yaitu fenomena sosial *hyperreality*. Mengapa disebut dengan fenomena sosial kontemporer? Karena fenomena ini memiliki hubungan dengan keadaan masa sekarang ini, dimana dunia maya hidup berdampingan dengan dunia nyata manusia saat ini.

B. Identifikasi Masalah

Bahwa berdasarkan pemaparan latar belakang, terdapat pokok-pokok permasalahan yang menjadi dasar penulis dalam penelitian ini. Permasalahan tersebut diidentifikasi dalam beberapa masalah diantaranya:

1. Hiperrealitas tentang Vaksinasi covid telah lahir di masyarakat sebelum diberlakukannya vaksinasi di desa Tanggulangin
2. Problematika fenomena hiperrealitas masyarakat Desa Tanggulangin di masa vaksinasi Covid-19
3. Tercampur aduknya berita berpengaruh kepada sikap masyarakat Desa Tanggulangin dalam menyikapi Vaksinasi Covid-19

4. Terbentuknya keaburan informasi tentang vaksin di masyarakat Desa Tanggulangin.
5. Perbedaan pandangan masyarakat Desa Tanggulangin dalam memandang program vaksinasi covid-19
6. Keraguan dan penolakan sebagian masyarakat desa kepada program vaksinasi Covid-19 oleh pemerintah Desa Tanggulangin

C. Rumusan Masalah

Dalam tulisan ini, penulis telah merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kondisi sosial masyarakat Desa Tanggulangin di masa sebelum dan di masa diberlakukannya program vaksinasi covid-19?
2. Bagaimana dampak sebagai akibat dari adanya hiperrealitas di masa vaksinasi covid-19?
3. Bagaimana upaya dari pemerintah Desa Tanggulangin dalam menganggulangi hiperrealitas vaksinasi covid-19?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan karya tulis ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui kondisi sosial masyarakat Desa Tanggulangin di masa sebelum dan di masa diberlakukannya program vaksinasi oleh pemerintah Desa Tanggulangin.

2. Untuk mengetahui bagaimana dampak sebagai akibat dari adanya hiperrealitas di masa vaksinasi Covid-19.
3. Untuk mengetahui bagaimana upaya Pemerintah Desa Tanggulangin dalam menanggulangi hiperrealitas vaksinasi covid-19.

E. Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat Penelitian dari karya tulis ini antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangsih berupa pemikiran teoritis dalam ranah sosiologi supaya semakin bertambah khasanah keilmuan sosiologi yang begitu luas.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Penulis

Dengan adanya penelitian ini manfaat yang penulis rasakan adalah bertambahnya pengetahuan tentang kelimuan sosial, khususnya perihal fenomena sosial yang ada dalam masyarakat yang memang baru muncul saat ini, yaitu terjadi dimasa ketika masyarakat sedang berada di masa pandemic covid-19 hingga pada tahap vaksinasi covid-19 ini.

b. Bagi ilmu pengetahuan

- 1) Menambah khazanah keilmuan sosiologi terutama mengenai fenomena kontemporer saat ini, yaitu fenomena sosial hiperrealitas yang terjadi di masa vaksinasi Covid-19 ini

- 2) Sebagai bahan referensi dalam sosiologi terutama dalam bab fenomena-fenomena sosial di masa kontemporer saat ini.

F. Kerangka Berpikir

Bahwa fenomena sosial hiperrealitas adalah suatu kondisi yang terjadi ketika banyaknya informasi yang ada pada jalur digital, oleh karena itu fenomena hiperrealitas terjadi di era saat ini dimana dunia maya atau digital merupakan dunia yang sama pentingnya dengan dunia nyata bagi manusia, bahkan mungkin bisa jadi kehidupan dunia maya atau digital lebih penting bagi manusia saat ini dibandingkan dengan dunia nyata dimana masyarakat hidup dan tinggal. Dari banyaknya informasi tersebut, arus yang sangat deras di dunia maya, informasi tersebut menjadi tidak jelas esensinya. Baik informasi tersebut merupakan fakta atau informasi yang jelas sumber dan esensinya, atau informasi tersebut merupakan sebuah rumor, yang masih samar-samar esensi dan sumbernya, dan yang terakhir informasi tersebut adalah sebuah hoaks, sebuah informasi yang tidak jelas esensi atau darimana sumber informasi tersebut berasal. Dan dari hal tersebutlah terjadi campur aduk antara fakta, rumor, dan hoaks menjadi satu informasi yang kemudian dikonsumsi oleh masyarakat.

Bahwa fenomena ini juga terjadi di masa pandemic ini, terutama dalam pemberitaan covid-19 terkhusus tentang program Vaksinasi Covid-19 kepada masyarakat yang kemudian memunculkan fenomena sosial hiperrealitas. Dimana saat ini media digital merupakan salah satu sumber informasi yang paling diminati oleh masyarakat dalam mendapatkan informasi terkait vaksinasi covid-19 ini.

Namun dari hal tersebut memunculkan dampak baik itu dampak positif maupun dampak negatif dari hal tersebut. Bahwa memang jika ditelisik ke sumbernya, fenomena ini sangat terkait dengan modernisasi terutama di bidang teknologi. Kehadiran sebuah teknologi dalam kehidupan manusia memberikan dampak yang besar pada masyarakat, yaitu dapat memudahkan kerja atau aktivitas manusia. Namun tidak semua memberikan dampak yang baik pada manusia. Salah satunya adalah fenomena sosial hiperrealitas ini. Yaitu ketika manusia dihadapkan oleh sebuah dunia yang berbeda dari sebelumnya yaitu dunia maya, hal tersebut menggiring juga pada budaya yang dialami oleh manusia itu sendiri. Suatu kondisi dimana kesemuanya ditayangkan oleh sebuah media. Dari hal tersebutlah menciptakan suatu kondisi dimana tercampurnya antara yang nyata dengan yang semu. Suatu kondisi yang menciptakan dimana masyarakat tak dapat membedakan lagi mana yang nyata dan mana yang semu.²

Hal tersebut juga terjadi saat ini dimana masyarakat tengah mengalami wabah covid dalam kehidupannya. Seperti yang telah dijelaskan, gadget sebagai alat yang sangat penting dalam mendapatkan informasi atau berita bahkan sebelum covid ini pun, gadget sudah menjadi suatu alat yang penting dalam kehidupan manusia. Bahwa mengenai fenomena ini, telah dijelaskan bahwa terjadi dimana kesemuanya, antara kenyataan dan kesemuanya menjadi kabur karena tercampur aduknya hal tersebut, dan hal tersebut terjadi saat ini, yaitu dimana internet, media sosial sebagai dunia maya menjadi kehidupan kedua setelah kehidupan nyata

² Muhammad Azwar. *Teori Simulakrum Jean Baudrillard dan Upaya Pustakawan Mengidentifikasi Informasi Realitas*

manusia itu sendiri. Kemudian ketika masyarakat mengandalkan sebuah media digital sebagai sumber informasi terkait covid-19 yang terjadi adalah masyarakat tidak dapat mengenali atau membedakan mana informasi yang benar dan mana yang salah. Banyaknya informasi yang didapat membuat rasa takut dan khawatir daripada masyarakat itu sendiri. Terutama yang terjadi pada masyarakat pedesaan. Dimana hal tersebut terjadi dikarenakan masyarakat Desa yang kurang referensi dalam memilah suatu berita akan menelan mentah berita tersebut dan menganggap berita tersebut adalah suatu fakta.

Bahwa dalam hal ini berlanjut pula ketika vaksin tersebut sudah ditemukanpun perasaan panik dan khawatir masih menyelimuti perasaan masyarakat, semua itu karena berbaurnya semua informasi dalam sebuah media digital masyarakat. “bahaya vaksin”, “demam setelah vaksin”, “Ayo Vaksin” dan masih banyak lagi judul berita terkait vaksin ini yang kesemuanya berbaur, tercampur menjadi satu di media sosial membuat beragamnya ekspresi masyarakat dalam menanggapi hal tersebut.

Bahwa dari konsep permasalahan yang telah dipaparkan, penulis menggunakan suatu teori kontemporer yang dianggap cukup relevan dengan permasalahan sosial yang akan diteliti yaitu teori simulakra *hyperreality* yang diungkapkan oleh Jean Baudrillard.

Diungkapkan oleh Jean Baudrillard sendiri, bahwa dunia saat ini menurut Jean, didominasi oleh “*simulacrum*” yaitu suatu konsep dimana tidak ada laginya

batas antara yang nyata dan yang semu.³ Dunia telah menjadi dunia yang bersifat imajiner. Bahwa menurutnya suatu kondisi ini terjadi ketika peran media sebagai penayang suatu produk, ditayangkan dengan model yang ideal, dan disinilah batas antara simulasi dan kenyataan menjadi tercampur aduk hingga pada akhirnya menciptakan suatu fenomena *hyperreality*, dimana suatu keadaan yang tidak bisa membedakan mana yang nyata dan mana yang semu.⁴

Kemudian ketika konsep dari Jean Baudrillard ini dihubungkan dengan fenomena *hyperreality* di masa pandemic ini, yaitu gadget atau dunia maya sebagai sumber informasi dalam mendapatkan berita covid maupun vaksinasi ini dapat menciptakan suatu permasalahan sosial, yang tentu saja memiliki dampak buruk yang cukup kritis bagi mental masyarakat dalam menghadapi pandemic ini. Kemudian ditambah lagi dengan bahwa dengan gadget dan media sosial, masyarakat tidak hanya bisa menjadi penikmat berita yang dibuat oleh sumber informasi resmi saja, namun saat ini masyarakat juga berpotensi sebagai pembuat berita. Dari hal inilah juga menjadi titik awal potensi lahirnya sebuah hoaks, suatu informasi yang tidak jelas esensinya dan diragukan kebenarannya. Yang kemudian apabila informasi tersebut mengalir dalam arus digital, kemudian akan tercampur antara fakta, rumor dan hoaks, dan kemudian menyebar hingga sampai pada masyarakat. Kondisi hiperrealitas adalah suatu kondisi dimana antara yang nyata dengan semu menjadi kabur. Masyarakat tidak bisa membedakan mana berita yang benar dan salah. Dan kemudian memang yang terjadi adalah pada satu sisi ada yang

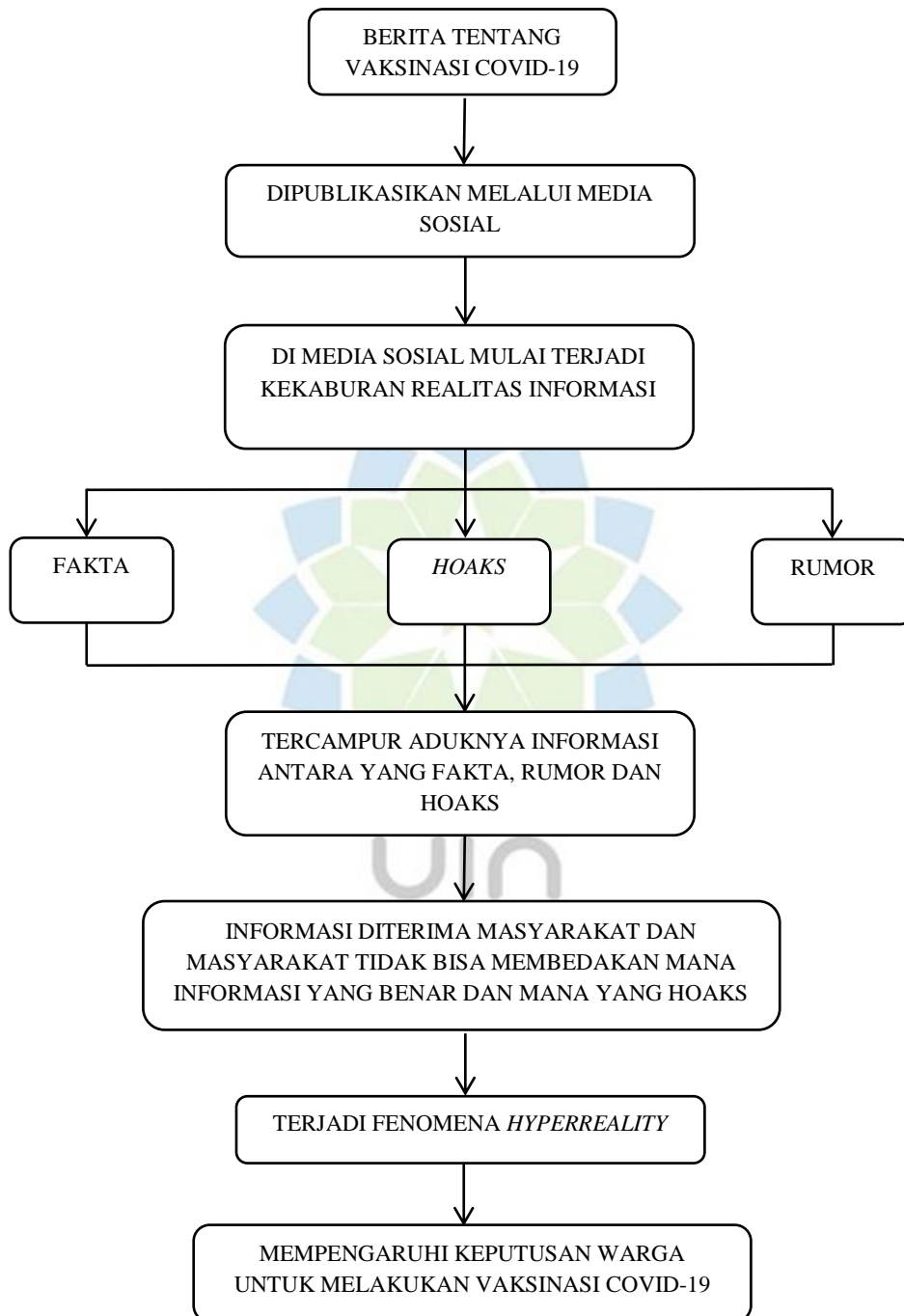
³ Ibid.,

⁴ Ibid.,

mempercayai tentang program vaksinasi ini dari pemerintah desa, namun tak sedikit pula yang masih memiliki perasaan parno dan khawatir pula terhadap vaksinasi covid ini, bisa dilihat pada tidak sedikit yang tidak menghadiri undangan dari pemerintah desa untuk melakukan vaksinasi covid ini, dan fenomena inilah yang menandakan masyarakat terjebak dalam sebuah dunia simulakrum yang diungkapkan oleh Jean Baudrillard ini yang kemudian mengarah pada keadaan hiperrealitas.



Gambar 1.1 Kerangka Pemikiran Penelitian



G. Hasil Penelitian Terdahulu

Bahwa mengenai hal ini, peneliti menggunakan penelitian terdahulu yang signifikan dan relevan untuk melengkapi penilitan yang akan dilakukan oleh peneliti. Penelitian terdahulu merupakan suatu bukti untuk menghindari penelitian terhadap objek yang sama dan juga untuk menghindari upaya-upaya plagiarisme dalam penulisan penelitian. Oleh karena itu, penulis melakukan semacam review terhadap penelitian yang pernah dilakukan. Adapun kiranya penelitian-penelitian yang dilampirkan memiliki kemiripan judul, objek, atau teori dengan penelitian yang dilakukan penulis semata-mata hanya pada bagian-bagaian tertentu dan tidak menyeluruh.

Tujuan dari lampiran ini adalah untuk membuktikan bahwa penelitian yang dilakukan oleh penulis tidaklah sama dengan penelitian yang telah lebih dulu diselesaikan, diterbitkan, dan dipublikasikan. Adapun penelitian terdahulu yang diambil oleh penulis diantaranya adalah sebagai berikut:

1. *Media Sosial dan Hiperrealitas Hary Tanoesoedibjo sebagai Politikus Religius Islam*, dimana skripsi ini yang ditulis oleh Frenda Yentin Madiana jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta. Bahwa dalam penelitian terdahulu ini menjelaskan tentang fenomena hiperrealitas dalam media sosial yang mendeskripsikan pencitraan Hary Tanoesoedibjo di fanpage Facebook Perindo. Dalam hal ini perindo mempublikasikan melalui fanpage facebooknya kegiatan Hary Tanoesoedibjo didistribusikan hingga

masyarakat melalui media sosial serupa dapat berinteraksi pula dan merespon foto tersebut. Media sosial seperti yang telah dijelaskan sebelumnya menjadi dunia sosial virtual yang baru dalam kehidupan masyarakat. Masyarakat memiliki kebebasan dalam berpendapat mengenai foto tersebut.

2. *Reproduksi Berita Hoax di Media Sosial Masyarakat Desa Rendeng Kabupaten Kudus*, dimana skripsi ini ditulis oleh Tiara Dwi Syania, mahasiswa jurusan sosiologi dan antropologi, Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang Angkatan tahun 2020. Bahwa dalam penelitian terdahulu tersebut peneliti menjelaskan hubungan antara media sosial masyarakat dengan pemilu, dimana yang timbul adalah fenomena hiperrealitas yang terjadi di dunia maya yang berujung pada penyebaran hoax di media sosial itu sendiri, dikarenakan masyarakat dengan media sosialnya, komunikasi dua arah, masyarakat juga menjadi pembuat berita baik itu yang bersifat fakta maupun hoaks yang kemudian didistribusikan kepada masyarakat. Yang tentu saja fenomena hiperrealitas ini dalam kehidupan masyarakat membuat berita tercampur aduk antara fakta, rumor dan hoaks menjadi satu menjadikan berita tersebut tidak jelas esensinya.