

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

“*Saiki zamane zaman edan, yen ora ngedan ora keduman.*” dalam kalimat tersebut terlihat sebuah ungkapan yang mengisyaratkan keadaan masa sekarang (modern). Ungkapan tersebut mengandung makna bahwa seseorang yang tidak bisa mengikuti perkembangan zaman maka akan teralienasi dari kemajuan zaman yang ia alami. Ungkapan tersebut disampaikan oleh Raden Ngabeni Ronggowarsito yang termuat dalam serat Kalatida.

Dari pernyataan tersebut dapat kita lihat bagaimana keadaan zaman sekarang yang sekaligus memberikan tanda sebagai keadaan modern. Era Modern ini bisa kita lihat dimana umat manusia diperbudak dengan produk teknologi yaitu handphone. Dapat kita temui dalam beberapa perkumpulan baik itu remaja maupun orang dewasa, rata-rata mereka akan asyik dengan genggamannya masing-masing. Perkumpulan tersebut dapat kita temui di berbagai tempat misalnya cafe, kampus, atau bahkan pinggir jalan yang dapat dijadikan sebagai tempat nongkrong semata. Rata-rata dalam tongkrongan tersebut orang-orangnya cenderung mengabaikan antara satu sama lain. Keasyikan mereka hanya terfokus pada handphone yang dapat dijadikan sebagai alat komunikasi jarak jauh. Salah satu contoh kecil yang penulis sajikan di sini adalah Mahasiswa Aqidah dan Filsafat UIN Sunan Gunung Djati Bandung. Budaya yang merebak pada mahasiswa perguruan tinggi Islam ini cenderung tenggelam dalam arus modernisasi teknologi komunikasi dan informasi.

Gaya hidup mahasiswa yang terbawa oleh arus modern merupakan salah satu faktor penyebab hedonis (Aziz, 2014). Dengan adanya keadaan ini, mahasiswa cenderung memilih tempat makan dan juga tempat nongkrong yang lebih terkenal. Mereka menganggap bahwa tempat terkenal tersebut merupakan tempat yang elit dan sangat mempunyai nilai harga diri tersendiri bagi mereka. Dalam hal berpakaian pun mahasiswa cenderung memakai pakaian yang modis dengan brand yang terkenal.

Keviralan pada masa modern menjadi tolak ukur tersendiri untuk mereka dalam menentukan gaya hidupnya. Keadaan ini yang sekarang menjadi penyebab lahirnya pandangan pada diri mereka, bahwa dalam gaya hidupnya mereka tidak mendahulukan apa yang menjadi kebutuhan melainkan melakukan sesuatu hal yang bisa membuat peninggian atas prestise diri. Penggunaan, dan juga konsumsi diri terhadap sesuatu menjadi berlebihan. Salah satu contohnya adalah para pengguna gadget tersebut, dalam bermain game online misalnya, mereka cenderung lupa terhadap waktu.

Fenomena serupa juga terjadi pada mahasiswa Aqidah dan Filsafat Islam UIN Sunan Gunung Djati Bandung, dimana kehidupan mereka di dunia virtual (Maya) lebih dominan dibandingkan dengan dunia nyata. Salah satu mahasiswa Aqidah dan Filsafat Islam mengatakan bahwa dirinya dalam 24 jam sehari cenderung berinteraksi dalam media sosial (ucep, 2022). Fenomena ini menunjukkan kepada kita bahwa penggunaan media sosial bagi diri kita dapat menjauhkan dari apa yang dekat dengan kita, tetapi dapat menjadikan kita terbuai dengan sesuatu yang tak kasat mata.

Dalam kemajuan yang terjadi di era sekarang khususnya dalam bidang teknologi Jean P. Baudrillard (Jean Baudrillard, 1983) mengatakan bahwa masyarakat kontemporer saat ini berada di fase postmodern. Era postmodern bisa dimaknai dengan masyarakat yang tidak lagi memandang apa yang mereka butuhkan tetapi lebih mengedepankan apa yang prestise atau gaya hidup sebagai citra harga diri. Kebutuhan mereka berubah pada aspek seperti pemenuhan hasrat dirinya pada eksistensi tertentu. Kehidupan mapan yang terjadi hari ini disebabkan oleh kemajuan teknologi informasi yang menyuguhkan segala bentuk kemudahan bagi manusia baik dari segi kebutuhan, bisnis, kemudian beberapa kesenangan duniawi yang dapat mereka dapatkan hanya pada genggamannya (Handphone).

Arus kebudayaan yang ada pada masa sekarang ini tidak luput dari pengaruh kemajuan teknologi informasi yang begitu pesat sehingga dengan adanya keadaan ini menjadikan manusia lupa pada realitas yang sesungguhnya. Mau tidak mau keadaan ini menjadi sesuatu hal yang negatif bagi dirinya, karena mereka akhirnya terkungkung dalam realitas yang semu dimana realitas semu ini oleh Baudrillard digambarkan sebagai hiperealitas (*Hyperality*) (Akhyar Yusuf Lubis, 2016). Dunia Hiperrealitas merupakan dunia yang dibuat atau disiasati oleh reproduksi objek-objek simulacrum yang murni penampakan, yang mana keadaan ini tercerabut dari realitas sosial masa lalunya, atau

bahkan keadaannya tidak mempunyai referensi (Yasraf Amir Piliang, 2003a). Dalam keadaan modern, manusia yang sudah diliputi oleh kecanggihan teknologi akan masuk pada keadan sosial yang seolah tak mengenal satu sama lain. Salah satu hal sederhana misalkan silaturahmi yang dilakukan dulu sama sekarang. Dulu orang akan menganggap bahwa silaturahmi hanya mungkin dilakukan dengan cara offline dalam artian bertemu secara langsung dan bertatap muka, tetapi masa sekarang semuanya itu bisa dilakukan dari jarak jauh. Pola komunikasi yang terjadi pada masa modern dalam pandangan Baudrillard akan masuk kepada pola perilaku yang berubah. Hal ini juga yang akan berefek pada pola pemikiran masyarakat dalam menyikapi realitas di lingkungan sekelilingnya (Yasraf Amir Piliang, 1999). Hal ini yang menyebabkan sulitnya membedakan antara mana realitas yang semu dan juga realitas yang melampaui batas dirinya sendiri.

Komunikasi yang terjadi di masa modern terus berkembang hingga melampaui batas-batas dirinya (*hyper-communication*). Perkembangan dari arus komunikasi masa modern terus menerus berubah dengan kecepatan tinggi, sesuai dengan kecanggihan teknologi. Bahkan kedua hal itu terus maju beriringan. Beragam bentuk, cara dan juga gaya terus mengalami inovasi baru. Talk-show, chatting, bincang-bincang fans, temu bintang, kuis merupakan contoh dari beragam variasi komunikasi yang kehilangan arah tujuan dan maknanya, hal ini bila melihat pada visi pembangunan manusia yang lebih berkualitas (Yasraf Amir Piliang, 2003b). Bentuk komunikasi yang terjadi pada masa postmodern ini selalu melaju dengan pesat sejalan dengan kemajuan teknologi namun kehilangan arah dan makna dalam sebuah komunikasi dengan pola tertentu. Baudrillard menggunakan istilah hiperrealitas (*hyperality*) untuk menjelaskan keadaan realitas (komunikasi) yang melampaui ini.

Berkembangnya beberapa hiperealitas dalam masa modern ini erat kaitannya dengan perkembangan teknologi yang senantiasa mendorong pada terbentuknya keadaan simulasi. Dalam hiperealitas sebuah komunikasi, beberapa simulasi ini telah terlepas dari realitas yang mempunyai referensi. Pada akhirnya komunikasi ini berubah menjadi sebuah ekstasi (Bagong Suyanto, 2013) atau dalam kata lain sebuah keadaan simulasi tersebut tidak lagi membutuhkan arah tujuan kemudian makna, logika, dan juga landasan nilai guna. Komunikasi pada dasarnya menjadi muncul dan menghilang secara cepat dalam suatu orbit tertentu. Orbit yang berjalan ini mengesampingkan apa yang dibutuhkan secara riil dalam

masyarakat. Kemudian inilah yang dinamakan oleh Baudrillard sebagai ekstasi komunikasi (Yasraf Amir Piliang, 2021).

Piliang menyebutkan bahwa apa yang terjadi dalam ekstasi komunikasi, komunikasi akan dianggap baik apabila dalam prosesnya terjadi dengan cepat, yang kecepataannya sesuai dengan hukum percepatan kapital sebagai logika dalam masyarakat kapitalisme lanjut. Komunikasi yang terbangun menjelma menjadi sebuah keharusan (*Communication Imperative*) meskipun dalam prakteknya tidak ada yang perlu untuk dikomunikasikan. Hal ini terjadi misalnya dalam chat whatsapp antara manusia yang satu dengan yang lainnya. Keadaan ini mendorong manusia untuk berkomunikasi melalui media sosial meskipun apa yang diobrolkannya terkesan tidak penting.

Media pada masa modern yang dapat dijadikan sebagai sarana informasi sangatlah beragam, semua itu disesuaikan dengan kebutuhan manusia, mulai dari bisnis, hiburan, seni, berita dan juga informasi. Beberapa diantara media sosial yang bisa dipergunakan masyarakat diantaranya dalam komunikasi berupa chatting, berkirim video, berfoto untuk mengabadikan moment dan juga masih banyak lagi. Bahkan platform untuk berbisnis banyak tersedia. Konstruksi dengan gaya virtual ini diproduksi dan selalu mengalami inovasi menuju ke arah yang lebih maju. Namun dengan adanya kemajuan tersebut membuat masyarakat hanyut dan terintegrasi ke dalam nya (Yasraf Amir Piliang, 1999). Permainan citra dalam media sosial telah membuat manusia terhanyut dalam sebuah simulasi yang sejatinya tidak berhubungan dengan realitas eksternal yang semestinya. Kondisi manusia yang seakan berada dalam fase realitas, tetapi itu hanya berupa imajinasi semata. Contohnya dengan adanya komunikasi virtual masa sekarang yang membuat subjek pasif secara gerakan, namun aktif dalam khayalan. Mirisnya dengan beberapa kemajuan teknologi ini menyebabkan sebuah budaya yang menggambarkan semakin tenggelamnya manusia dengan menganggap bahwa khayalan itu menjadi sebuah kenyataan yang dengan asumsinya menganggap bahwa itu sesuatu yang nyata. Dengan gaya yang viral di masa ini, Baudrillard menganggapnya sebagai hiperrealitas.

Dalam kondisinya, masyarakat telah rakus menelan makna dan juga transparansi, sehingga membuat manusia terbuai dalam sebuah ekstasi permanen: ekstasi sosial (massa), tubuh (kegemukan), terror (kekerasan), pencabulan (seks) dan simulasi (informasi) (Yasraf Amir Piliang, 2021). Baudrillard mengatakan bahwa keadaan kita berada dalam simulacra

yang dapat difahami sebagai hilangnya keaslian dan lenyapnya dunia kultural. Dengan adanya beberapa citra dan juga penanda menjadikan pengalaman manusia tergantikan posisinya oleh sesuatu hal yang sifatnya khayalan semata. Berkembangnya dunia teknologi mendukung manusia yang terus mengarahkan manusia pada sesuatu penuh simulasi dan mensyaratkan sesuatu dengan manipulasi visual (Yanti Dwi Astuti, 2015).

Penggunaan produk dari kemajuan teknologi yang berupa teknologi digital di masyarakat kontemporer bukan merupakan sesuatu hal yang tabu lagi. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Karthik Venkatakrishnan selaku regional Director lembaga riset Growth for Knowledge (GfK) Asia, menyatakan bahwa rata-rata dalam 32 jam masyarakat Indonesia menghabiskan waktunya dalam menggunakan aplikasi apapun yang terdapat dalam smartphone, itu dalam kurun waktu selama satu bulan. Dari 32 jam itu 19 jam digunakan oleh masyarakat Indonesia untuk melakukan “Chatting.” Penelitian itu disampaikan oleh lembaga tersebut dalam sebuah konferensi dalam judul “Social Media Week 2016”. Dengan data ini dapat dilihat bahwa kebanyakan masyarakat Indonesia menghabiskan waktu begitu saja dalam dunia maya. Atau bisa kita tarik kesimpulan bahwa kebanyakan masyarakat Indonesia terhanyut dalam dunia simulasi bila dibandingkan dengan negara-negara lain. Dengan terperangkapnya masyarakat Indonesia dalam dunia simulasi itu ada satu hal yang dilupakan, bahwa itu tidak mengganggu aktivitas lainnya.

Simulacrum yang nampak kepada penggunaanya seolah membuai manusia untuk tidak bisa membedakan mana realitas yang sesungguhnya dan mana realitas buatan. Padahal bentuk nyata dari media sosial atau bentuk realitas artifisialnya hanya merupakan bentukan dan teknologi itu sendiri (Yasraf Amir Piliang, 2003a). Fenomena yang terjadi pada masyarakat yang berkaitan dengan media sosial layak untuk dikaji mengingat hal tersebut sentral keberadaanya dalam kehidupan masyarakat. Apalagi hal tersebut sangat kental kaitannya dengan kehidupan masyarakat Indonesia khususnya mahasiswa. Keadaan ini menjadi penting untuk dikaji secara kritis dan juga secara teoritis mengenai dampak dan implikasinya terhadap kehidupan masyarakat. Hal ini didasarkan kepada asumsi yang memandang kemajuan teknologi dalam masyarakat dalam segi informasi dan komunikasi serta penggunaanya di kalangan pelajar khususnya mahasiswa yang mulai tidak sehat.

Media sosial yang posisinya dianggap menjadi penyebab dalam terjadinya suatu ekstasi maka perlu ada pembuktian secara ilmiah untuk menghasilkan suatu informasi yang kemudian bisa dipertanggung jawabkan serta menjauhi beberapa hal pernyataan rekaan. Dari beberapa media sosial yang banyak digunakan oleh mahasiswa khususnya dan masyarakat Indonesia pada umumnya, penulis tertarik untuk meneliti media sosial whatsapp yang bisa digunakan untuk berkomunikasi, kemudian bertemu secara virtual lewat Video Call nya kemudian berkirim foto, kemudian beririm video bahkan mengirim lokasi keberadaan seseorang.

Berangkat dari permasalahan yang telah diuraikan diatas, maka peneliti berusaha untuk menelaah tentang Hiperrealitas yang ada pada pengguna whatsapp. Dan dengan demikian maka penulis tertarik untuk mengangkat permasalahan tentang **“Hiperrealitas Simulakra pada pengguna Media Sosial Whatsapp (studi kasus pada mahasiswa Aqidah dan Filsafat Islam UIN Sunan Gunung Djati Bandung)”**

B. Definisi Operasional penelitian

1. Hiperealitas

Dalam pandangan Jean P. Baudrillard, hiperrealitas merupakan gejala yang bermunculan sebagai realitas atau kenyataan yang posisinya merupakan buatan, tetapi posisinya realitas tersebut lebih nyata daripada yang sebenarnya (George Ritzer, 2014). Bagi beliau, hiperrealitas selalu mempertentangkan antara simulasi dan juga representasi. Simulakra juga memiliki pengertian khusus dalam pandangan Jean P. Baudrillard, dimana simulakra ini dia sebut sebagai simulacrum sejati, hal ini bisa diartikan bahwa sesuatu tidak menduplikasi Sesuatu yang lain dalam menjadikan model rujukannya. Posisinya simulacrum ini menduplikasi dirinya sendiri dalam menciptakan realitas yang baru. Peneliti beranggapan bahwa hiperrealitas disini adalah kemampuan media sosial dalam menciptakan sebuah realitas yang bersumber dari realitas yang nyata. Tetapi pendaur ulangan realitas tersebut bercampur dengan citraan, ilusi, imajinasi dan juga fantasi, sehingga yang menjadi dampak adalah masyarakat sebagai subjek yang terkungkung dalam realitas palsu.

2. Simulakra

Simulacra atau dalam bahasa Baudrillard simulacrum, merupakan sebuah duplikasi dari duplikasi, kemudian realitas yang aslinya tidak pernah ada. Sehingga dampak yang ditimbulkan adalah realitas yang merupakan aslinya menjadi tidak ada atau kabur (Yasraf Amir Piliang, 2003b). Mengenai simulacra in *The Oxford English Dictionary* memberikan definisi atau batasan (pengertian) bahwa “Simulakra merupakan tindakan aksi dengan tujuan untuk menipu”. Adapun hal-hal yang menjadi penjelasan lain mengenai ini, asumsi atau penampilan yang mempunyai kemiripan dengan yang asli atau penampilan palsu memiliki kemiripan di permukaan, tiruan dari sesuatu. Akhyar mendefinisikan simulacra dengan ungkapan “sebuah citra material”, posisinya dibuat berdasarkan dari representasi dari beberapa dewa, orang, atau sesuatu (Selu Margaretha Khushendrawati, 2011).

3. Whatsapp

Media sosial merupakan media yang diciptakan oleh manusia, guna membantu manusia dalam hal berkomunikasi yang sifatnya interaktif. Media sosial merupakan media yang digunakan untuk menyebarkan informasi di mana sebelumnya penyebaran informasi hanya dilakukan melalui *broadcast monologue* (satu ke banyak audiens) ke *sosial media monologue* (banyak audiens ke banyak audiens) (Yasraf Amir Piliang, 2004). Salah satu dari media sosial tersebut adalah whatsapp. Whatsapp merupakan produk kemajuan teknologi yang terdapat dalam Smartphone. Untuk menggunakannya sangat mudah cukup membuka dan mendownloadnya di playstore. App tersebut telah didownload oleh sebanyak satu miliar orang lebih (Liputan 6, 2020). Dalam whatsapp tersebut bisa melakukan beberapa aktivitas virtual diantaranya berkabar, berbisnis, pertemuan online, berkumpul dan bahkan bisa pacaran. Dalam hal ini bisa diartikan sebagai alat pengganti kerinduan yang kondisinya terhalang oleh jarak. Dengan adanya aplikasi tersebut maka jarak bukanlah halangan untuk tetap dapat berinteraksi.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu terdapatnya aplikasi Whatsapp sebagai media komunikasi yang hari ini digunakan oleh kebanyakan orang, khususnya mahasiswa Aqidah dan Filsafat Islam UIN Sunan

Gunung Djati Bandung. Penggunaan aplikasi tersebut kemudian menjadi kebutuhan pokok dalam media komunikasi. Maka dari itu penggunaan aplikasi whatsapp yang kian menyehari menjadi ketertarikan tersendiri bagi peneliti untuk melakukan penelitian tentang tema ini. Sebagaimana diketahui bahwa aplikasi whatsapp tersebut merupakan media sosial yang digunakan untuk melakukan komunikasi virtual. Namun yang lebih jauh daripada itu sedikit atau banyaknya aplikasi whatsapp tersebut telah memberikan budaya serta warna baru bagi kehidupan manusia. Maka dari itu penelitian ini hendak membahas tentang bagaimana dampak budaya dalam penggunaan aplikasi whatsapp utamanya bagi keadaan individu penggunanya. Permasalahan utama yang akan ditelaah dan menjadi fokus kajian penulis adalah bagaimana hiperrealitas simulakra pada mahasiswa Aqidah dan Filsafat Islam UIN Sunan Gunung Djati Bandung pengguna whatsapp?

D. Tujuan serta Manfaat Penelitian

1. Tujuan penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menjawab apa yang menjadi pertanyaan dalam rumusan masalah. Permasalah yang hendak diungkap dalam penelitian ini adalah menguraikan dan menelaah hiperrealitas simulakra pada mahasiswa program studi Aqidah Dan Filsafat Islam UIN Sunan Gunung Djati Bandung pengguna media sosial whatsapp. Selain daripada itu penelitian ini bertujuan untuk menambah wawasan peneliti dalam memahami realitas. Kemudian tujuan yang selanjutnya adalah menambah cakrawala pengetahuan yang nantinya bisa dijadikan sumber penelitian selanjutnya yang hendak dilakukan oleh peneliti lain.

2. Manfaat Penelitian

- a. Penelitian ini diharapkan menjadi tambahan wawasan keilmuan dalam bidang filsafat khususnya berupa gagasan tentang simulacra dan simulasi media sosial melalui teorinya Jean Baudrillard tentang Simulacra dan simulasi.
- b. Menambah kajian yang dilakukan di Indonesia yang berfokus untuk membahas dan menelaah tentang simulacra dan simulasi pada media sosial.
- c. Manfaat yang lain yang sifatnya lebih praktis, penelitian ini dijadikan sebagai bahan penelitian lanjutan dalam khazanah keilmuan filsafat bagi peneliti selanjutnya.

E. Kerangka berpikir

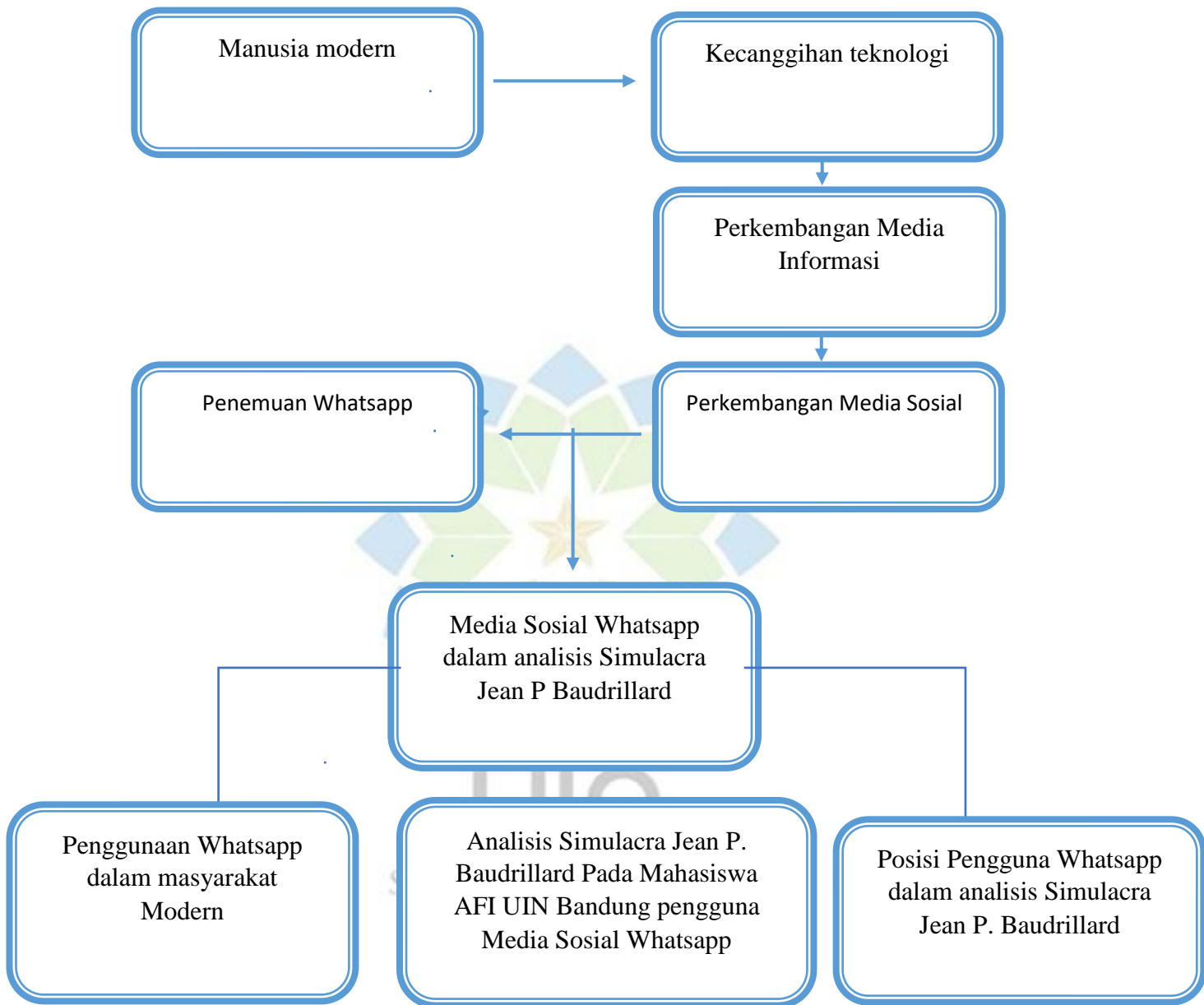
Menurut Polancik, kerangka berpikir merupakan alur logis dari sebuah penelitian. Alur ini kemudian menjadi arah dan juga penjelasan secara sistematis dalam sebuah penelitian. Penjelasan yang terdapat dalam kerangka berpikir adalah apa-apa yang menyangkut soal beberapa variabel serta permasalahan dalam sebuah penelitian. Semua unsur dijadikan sebagai alur logis dan dibahas secara mendetail dalam sebuah penelitian. Dengan kata lain dalam kerangka berfikir ini kemudian dibahas tentang posisi peneliti dalam menggunakan analisa dan juga landasan teori. Dalam kerangka berpikir ini juga digunakan beberapa penjelasan mengenai langkah yang akan dibangun serta dijadikan acuan secara logis dalam sebuah penelitian. Kerangka berfikir ini kemudian menjadi hal yang penting dalam berbagai bentuk penelitian. Dalam pengertian lain bahwa kerangka berpikir ini merupakan beberapa muatan seperti fakta permasalahan yang kemudian didalamnya termuat beberapa perpaduan antara teori dan juga fakta. Kemudian yang termuat dalam kerangka berpikir ini adalah teori, fakta, observasi dan kajian kepustakaan yang hendak dijadikan sebagai dasar dalam sebuah penelitian.

Dengan adanya pendefinisian tersebut maka kerangka berpikir dapat disajikan dengan cara yang lebih efektif dalam sebuah penelitian ilmiah. Kerangka berpikir ini juga merupakan alur logis yang sudah harus dibuat ketika hendak melakukan sebuah penelitian. Di dalamnya juga akan memuat seluruh variabel tentang satu tema yang hendak diteliti. Posisi dari kerangka berpikir ini juga kemudian bisa dimuat dan dijelaskan dalam berbagai bentuk penggambaran, diantaranya adalah dengan memberikan gambaran dengan menyajikan beberapa definisi atau pengertian serta bisa juga dimuat dalam bentuk tabel. Tabel atau bagan yang hendak dijadikan sebuah gambaran dalam penelitian ini kemudian harus menjelaskan secara jelas dari arah gerak penelitian. Dengan kata lain kerangka berpikir ini kemudian bisa diartikan sebagai diagram atau gambaran dari berjalannya sebuah penelitian. Adanya pembuatan serta penyusunan kerangka berpikir ini akan membantu berjalannya sebuah penelitian secara benar. Kerangka berpikir juga berfungsi sebagai sesuatu hal yang harus dibuat serta dijelaskan dalam sebuah penelitian, baik yang bersifat ilmiah ataupun juga tidak. Dalam kerangka berfikir juga harus termuat beberapa permasalahan yang hendak diteliti serta serta dipecahkan permasalahannya. Hal itu

kemudian disebutkan dengan cara menjelaskannya dalam segi definisi, kemudian menjelaskan tentang alasan logis sesuatu hal disebut permasalahan penelitian, dibahas juga tentang penyebab nya. Selain daripada itu dalam kerangka berpikir penyajian alternatif penyelesaian dari sebuah permasalahan yang telah ditemukan, dengan memadukan beberapa hal landasan teori sebagai penyelesaian. Di dalam kerangka berpikir juga menjelaskan tentang penutup yang berisikan hasil penelitian dalam bentuk penyelesaian permasalahan.

Menurut para ahli seperti sugiyono, kerangka berpikir merupakan model konseptual yang kemudian dijadikan sebagai teori yang ada pada sebuah penelitian (Sawen & Setiawan, 2020). Teori kemudian harus sejalan dengan beberapa permasalahan yang ditemukan pada latar belakang dan harus bisa menjadi kaca mata dalam suatu permasalahan baik yang bersifat kualitatif maupun kuantitatif. Maka dari itu dalam penelitian ini peneliti hendak menyajikan penjelasan tentang kerangka berpikir yang dipakai oleh peneliti. Dalam penelitian ini akan memulai penjelasan tentang bagaimana perjalanan penelitian yang hendak dijalankan. Akan dijelaskan pula tentang bagaimana permasalahan dalam penemuan peneliti, serta penjelasan tentang teori yang dipakai, serta alasan peneliti dalam memakai teori tersebut, kemudian analisa penulis dengan penggunaan teori tersebut. Maka dari itu kerangka berpikir dalam penelitian ini akan digambarkan dalam bentuk tabel seperti berikut ini:





Tabel 1. Kerangka pemikiran

Manusia Modern merupakan manusia yang hadir serta menempati ruang dengan segala bentuk kemudahan yang menyertai diri. Kemudian manusia yang cenderung memiliki karakteristik tersendiri dalam pemikirannya. Dalam perjalanan perkembangan pemikiran filsafat, manusia modern adalah manusia yang berhasil melepaskan dirinya dari kerangka pemikiran yang mengkrangkengnya. Kekangan yang dihadapi oleh manusia

sebelum modern atau disebut juga manusia pada abad pertengahan adalah kekangan dari gereja. Pusat segala bentuk dari sendi kehidupan manusia adalah kuasa Tuhan. Pemahaman yang berkembang pada masa ini sebelum modern adalah pemahaman yang bersifat Teologis. Masa itu kemudian dinamakan dengan masa Teosentris (Bertrand Russel, 2004). Namun sikap politik yang berjalan di masa pertengahan tersebut tidak menjadikan Tuhan sebagai benar-benar pusat dari segala pengetahuan, sebaliknya malah menjadikan manusia yang berada di tempat-tempat Tuhan (gereja) sebagai penguasa. Segala bentuk keadilan, pendidikan serta pengetahuan yang menjadi tolak ukur kebenaran adalah gereja, karena mereka mempercayai bahwa pada masa itu gereja merupakan tempat Tuhan dan orang-orang yang ada di dalamnya merupakan wakil Tuhan. Segala bentuk dan juga aspek dalam masa ini disebut dengan masa *dark age*, atau masa kegelapan karena tidak ada kebebasan yang didapat oleh manusia (Bertens, 2001)

Kemudian adanya keadaan tersebut menjadikan manusia lama-kelamaan merasa jemu. Kejemuan itu pada akhirnya menimbulkan pemberontakan tersendiri yang timbul dalam dirinya yang menyebabkan perlawanan terhadap kekangan dari gereja. Peristiwa tersebut kemudian yang menjadi awal dari kebangkitan pemikiran manusia. Peristiwa tersebut juga merupakan awal dari perubahan orientasi pemikiran manusia yang semula bersifat teosentris menuju Antroposentris. Kemudian pada masa Antroposentris ini juga, pada akhirnya segala aspek dalam kehidupan manusia mulai berubah. Perubahan tersebut dalam berbagai bidang seperti seni, sastra, filsafat, arsitektur serta budaya. Pada periode ini juga disebut dengan periode modern. Manusia mulai muncul sebagai sosok yang mempunyai kuasa lebih di dunia ini. Dengan adanya kuasa manusia, beberapa perubahan dan juga kemajuan peradaban mewarnai kehidupan manusia. Mulai dari kecanggihan teknologi serta pengembangan kehidupan manusia menuju arah yang lebih praktis dan lebih menaikan nilai humanistic dalam kehidupan manusia. Masa ini disebut dengan masa modern yang kemudian disebut sebagai masa dimana manusia khususnya di barat menemukan cahayanya dan sering disebut dengan masa *Aufklarung* dan *Renaissance* (Bertrand Russell, 2013).

Kecanggihan teknologi kemudian mulai terjadi pada diri kehidupan manusia dan masanya berada pada masa modern. Manusia berhasil terlepas dari kuasa dan juga kekangan sebelumnya sehingga pada masa itu, manusia mulai bisa berusaha serta

merealisasikan pemikirannya dalam kehidupan. Beberapa ilmuwan serta pemikir baik yang bersifat humaniora (pemikir sosial) serta pemikir yang berbasis science bermunculan. Beberapa penemuan baru dalam diri manusia seperti pengembangan teknologi juga didapati dalam masa modern. Penemuan mesin cetak misalnya, terus penemuan senapan serta penemuan kompas merupakan bukti dari pemikiran manusia yang terus mengalami perkembangan. Meskipun penemuan alat tersebut menjadikan kehidupan manusia yang dipenuhi oleh nuansa penjajahan, namun disini perkembangan pemikiran manusia yang tidak stuck dalam satu posisi. Kemudian beberapa kecanggihan teknologi menemui perkembangan serta perubahan menuju kearah yang lebih kreatif serta dengan inovasi yang terus mengalami perkembangan. Perkembangan tersebut mulai dari ditemukannya mesin uap hingga penemuan yang lebih canggih lagi daripada itu.

Perkembangan Media Informasi kemudian yang awalnya dimulai dengan penemuan mesin cetak juga tak kalah hentinya menemui perkembangan. Media informasi merupakan unsur terpenting dalam kehidupan manusia. Kebutuhan manusia akan informasi digambarkan dalam berbagai bidang baik itu yang bersifat hiburan, pemberitaan hingga informasi yang bersifat pengetahuan. Dengan adanya basis kebutuhan dari manusia mengenai informasi, kemudian media mengalami perkembangan dan diubah oleh manusia itu sendiri. Salah satu misalnya adalah dulu untuk penyebar media pada awalnya hanya menggunakan penitipan pesan obrolan lewat seseorang yang lain, kemudian berubah ke bentuk surat yang ditulis tangan, selepas dari pada itu kemudian manusia menciptakan media informasi pemberitaan dalam bentuk yang dicetak yang kemudian disebut dengan koran, dan juga majalah. Seiring berjalannya waktu juga kemudian media yang dipakai untuk menyebar informasi juga mengalami perubahan dari yang bersifat offline seperti majalah dan koran ke bentuk yang lebih canggih. Kecanggihan tersebut kemudian sejalan dengan ditemukannya internet. Perkembangan internet menjadikan apapun bentuk dari kehidupan manusia khususnya penyebaran informasi bisa dilakukan dengan cara online. Setelah adanya internet tersebut, inovasi dari kehidupan manusia terus mengalami perkembangan dengan ditemukannya beberapa media sosial untuk senantiasa berhubungan dengan orang banyak (Morris, 2021) .

Perkembangan media Sosial juga menjadi ciri dari fase kehidupan manusia yang tidak stuck dalam suatu posisi. Tujuan utama dari pembuatan media sosial adalah untuk

berkomunikasi satu sama lain, baik yang bersifat umum atau public serta yang bersifat privat. Perkembangan media online sebagai alat komunikasi berawal dari hal yang sederhana dan sejalan dengan perkembangan internet di dunia. Komunikasi tersebut bermula dari penyediaan email, hingga penemuan beberapa media yang lebih efektif dalam membantu kebutuhan manusia dalam komunikasi. Media sosial kini berjamuran dengan beberapa bentuk dan juga beberapa variasinya. Media sosial tersebut juga merupakan media yang bisa diakses oleh siapapun baik muda maupun tua. Segala bentuk kemudahan tersebut didukung oleh perkembangan pemikiran manusia yang semakin menemukan pola baru. Di masa sekarang beragam media sosial yang bisa digunakan untuk berkomunikasi jarak jauh serta berinteraksi dengan semua orang, bermunculan dan menjadi fenomena tersendiri. Bentuk media sosial tersebut pada dasarnya memiliki fungsi yang sama meskipun pada posisinya terdapat berbagai bentuk variasi. Media sosial tersebut misalnya Instagram, Facebook, Whatsapp, Michat, hingga beberapa aplikasi yang lainnya.

Media Sosial Dalam Pandangan Jean P. Baudrillard merupakan bentuk simulasi yang diciptakan manusia. Usaha dari manusia menciptakan media tersebut adalah untuk mempermudah kehidupan manusia. Namun nilai lain dari adanya bentuk media tersebut menimbulkan dampak tersendiri. Dampak tersebut misalnya kecanduan yang berada dalam mental psikis seseorang yang mengkonsumsinya. Konsumsi manusia pada akhirnya akan terjebak dalam beberapa asumsi atau citra yang kemudian dianggap lebih nyata. Pola komunikasi misalnya dengan menggunakan media sosial akan menjadikan seseorang terjatuh dalam keadaan yang selalu bergantung dengan nuansa yang bangun oleh media sosial. Beberapa pola kecanduan yang dimiliki oleh masyarakat modern kemudian menjadi bukti dari psikis masyarakat modern karena terlalu dibumbui dengan beberapa bentuk simulasi. Posisi subjek kian menjadi pasif dengan adanya simulasi tersebut. Informasi dan juga pemberitaan apapun yang terdapat dalam media sosial mudah untuk dimudahkan. Namun dalam pemikiran Baudrillard, keadaan yang demikian akan menjadikan manusia terjatuh dalam sebuah asumsi. Asumsi tersebut kemudian menjadikan dirinya tidak lagi bisa membedakan antara mana realitas asli dan juga mana realitas palsu atau semu. Ketidakmampuan manusia dalam membedakan mana realitas asli atau palsu ini terdapat dalam pengguna media sosial misalnya yang pernah terganggu psikis nya misal dengan

merasa sedih dan juga senang lewat pemberitahuan yang didapat melalui media tersebut (Eka Yan Fitri & Chairael, 2019).

Penggunaan media sosial juga terdapat di kalangan mahasiswa. Posisi mahasiswa kemudian yang merupakan generasi yang lahir di era modern atau era dengan beberapa kemudahan yang mengelilinya. Dengan kemudahan tersebut memberikan karakteristik tersendiri. Hal ini juga ditemui oleh peneliti yang terdapat di Mahasiswa Aqidan dan Filsafat Islam UIN Sunan Gunung Djati Bandung. Beberapa mahasiswa Aqidah dan Filsafat Islam UIN Sunan Gunung Djati Bandung cenderung menggunakan media sosial utamanya whatsapp untuk berkomunikasi. Maka dari itu kemudian hal ini yang membuat peneliti tertarik untuk meneliti fenomena tersebut. Posisi peneliti juga akan mengungkap beberapa keterangan yang terdapat di mahasiswa Afi guna melihat pendapat mereka tentang penggunaan aplikasi tersebut. Kemudian teori yang dipakai sebagai visau analisis dalam penelitian ini adalah tentang simulacra yang digagas oleh jean P. Baudrillard.

F. Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian ini menggunakan beberapa kajian pustaka diantaranya adalah buku, jurnal, makalah dan artikel skripsi ataupun beberapa hasil penelitian terdahulu yang sesuai dengan tema bahasan. Dari hasil penelusuran penulis, ada beberapa artikel baik berupa skripsi, buku maupun jurnal yang membahas tentang hiperealitas dan simulacra, diantaranya:

“Hiperealitas dalam sosial media (studi kasus: Makan cantik di Senopati pada masyarakat perkotaan”, penelitian yang dilakukan oleh Herlinda Fitria, sosiologi UI, dari penelitian itu ditemukan bahwa makan cantik merupakan sebuah makanan yang telah menjadi sebuah budaya bagi masyarakat perkotaan khususnya Jakarta. Posisinya penelitian ini mempunyai kemiripan dengan yang dilakukan oleh penulis, namun yang membedakan adalah subjek penelitiannya (Herlinda Firtia, 2015).

Penelitian selanjutnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh mahasiswa fakultas Ilmu Pengetahuan dan Budaya UI yang Bernama Anggi Virgiani dengan judul “Simulakra dalam Globalisasi sebagai katalisator lahirnya Otaku” (Anggi Virgianti, 2011). Penelitian tersebut membahas tentang simulacra yang terjadi pada Globalisasi yang kemudian

menimbulkan dampak pada merosotnya interaksi dalam masyarakat Jepang. Dari penelitian tersebut dapat dilihat bahwa apa yang dikatakan oleh Jean Baudrillard tentang berkurangnya interaksi secara langsung di masyarakat karena dampak dari kemajuan teknologi. Dengan adanya hyperreality tersebut yang membentuk interaksi intim dengan beberapa karakter yang bersifat dua dimensi berhasil membentuk individu yang disebut dengan otaku. Persamaan dari penelitian ini dengan penulis adalah sama-sama meneliti simulakra dalam kehidupan sosial dan dampak apa yang terjadi, namun yang membedakannya jika beliau melakukan penelitian di masyarakat Jepang, namun penulis meneliti di ruang lingkup mahasiswa Aqidah dan Filsafat Islam UIN Bandung.

Penelitian yang berjudul “Konsep Ruang semu Facebook Ditinjau dari teori Ekstasi komunikasi Jean Baudrillard” yang dilakukan oleh Restu Puji Arum sarjana Filsafat UGM, dan dari hasil penelitian itu disimpulkan bahwa facebook merupakan ruang public yang dapat menjembatani untuk para penggunanya dalam berinteraksi, kemudian dengan adanya media tersebut menjadikan manusia tenggelam di dalamnya (Restu Puji Arum, 20115). Ketenggelaman tersebut dengan adanya emosi baru yang ada pada penggunanya dengan menganggap apa yang disampaikan pada media tersebut dianggap sebagai kebenaran yang sesungguhnya. Kadangkala orang tersinggung dengan apa yang menghina dirinya dalam ungkapan negative. Dengan kata lain adanya facebook ini menjadi simulator bagi semua orang untuk berinteraksi. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh penulis lebih kepada pengguna Whatsapp nya bukan kepada whatsapp nya, jika beliau menjadikan facebook sebagai fokus utama penelitiannya.

Penelitian selanjutnya yang membahas tentang simulakra dalam game edukasi sebagai bahan pembelajaran. Penelitian ini dilakukan oleh Arjuna Putra Aldino, dari UNY (Arjuna putra aldiano, 2016). Game yang menjadi bahan penelitiannya adalah game *Dora The Explorer* seri Candy Land. Dalam game tersebut terdapat simulakra, yaitu realitas maya tetapi nampak seolah-olah nyata. Bahkan dalam game tersebut menghasilkan hiperrealitas, dimana kenyataan yang dirilis dalam game tersebut tidak lagi mengacu pada realitas yang sesungguhnya. Dengan adanya game tersebut, seseorang yang masuk kedalamnya dituntut untuk mengidentifikasi dirinya sendiri dengan menggunakan tolak ukur konsep diri yang diukur dari ciptaan game tersebut. Aplikasi yang kemudian menjadi objek penelitian beliau menjadi pembeda dengan yang sekarang penulis teliti.

Karya ilmiah yang berupa artikel jurnal dengan judul “Proses simulacra yang dialami penggemar Harry Potter (studi Deskriptif tentang pada anggota komunitas indo Harry Potter)” yang dilakukan oleh Vedrix Zan Ritara Dan Diah Agung Esfandari (Vedrix Zan dan Diah Agung Esfandari Ritara, 2017), yang merupakan mahasiswa sarjana Ilmu Komunikasi Universitas Telkom. Dari hasil penelitian tersebut memaparkan tentang proses simulacra yang dialami oleh setiap individu berdasarkan pada pengalaman masing-masing. Namun simulacra yang dialami oleh setiap individu mengalami bentuk transisi yang berupa bentuk simulacra kedua yang berbeda dari realitas aslinya. Dengan adanya interpretasi yang berbeda-beda tersebut menimbulkan beberapa ragam simulacra pada setiap individu. Tetapi dengan adanya fakta tersebut menunjukkan bahwa adanya keyakinan bahwa citra Harry Potter yang memang menjelma menjadi sosok nyata dalam diri setiap individu meskipun pada kenyataannya, Harry Potter merupakan tokoh fiktif yang ada pada sebuah novel.

Penelitian yang dilakukan oleh Pandu Rizki Alfian, dengan judul “Musik Dangdut Koplo menurut Perspektif simulacra Jean Baudrillard.” Penelitian Yang dilakukan oleh Pandu alfian tersebut membahas tentang beberapa konsep dan juga penyebab yang terjadi di dalam diri manusia utama pecandu music dangdut koplo. Penelitian tersebut menggunakan pendekatan studi kasus pada beberapa pecandu music dangdut koplo dan beberapa pecandu music tersebut yang suka melakukan berjoget di panggung ketika ada pementasan tentang dangdut tersebut. Peneliti tersebut merupakan mahasiswa Aqidah dan Filsafat Islam dari UIN Sunan Ampel Surabaya. Penelitian tersebut merupakan penelitian yang dibuat untuk memenuhi tugas akhir atau dengan kata lain penelitian tersebut adalah penelitian akhir. Penelitian tersebut kemudian merupakan penelitian yang disajikan dalam bentuk skripsi dan kemudian sampai pada hasil yang mengatakan bahwa prosesi simulacra tersebut terjadi pada beberapa penikmat music dangdut koplo. Kemudian kehampaan terjadi pada mereka yang merupakan penikmat dangdut tersebut karena sebenarnya setelah mereka sadar mereka hanya terjatuh dalam kepuasan semesntara. Pada posisi nya juga mereka yang jatuh dalam kehampaan tersebut juga tidak mampu untuk mengendalikan dirinya (Rizki Alfian, 2014).

Skripsi tersebut memiliki perbedaan dengan yang hendak dilakukan oleh peneliti, yaitu utamanya terdapat dalam objek material yang hendak diteliti. Jika posisi penelitian

tersebut menjadikan objek music dangdut serta fenomena yang ditemui pada pecinta music dangdut tersebut dan melihat adanya permasalahan yang terdapat dalam pecinta dangdut tersebut. Permasalahan utama dalam penelitian tersebut adalah fenomena mengenai kondisi para pecinta dangdut yang terus kecanduan untuk menghamburkan uangnya untuk memberikan saweran terhadap para artis pecinta music dangdut. Kemudian yang menjadikan pembeda dari penelitian tersebut dengan yanghenak dilakukan oleh peneliti adalah peneliti melakukan penelitian terhadap mahasiswa AFI UIN Bandung yang dalam kehidupannya tidak terlepas dari penggunaan aplikasi media sosial whatsapp.

Kemudian penelitian yang berjudul “Selfie perempuan berhijab pada media sosial: Analisis Simulacra Jean Baudrillard” yang merupakan skripsi dari Gayu Ma’rifatul Hanif mahasiswi Aqidah dan Filsafat Islam dari UIN Sunan Ampel Surabaya. Skripsi tersebut kemudian membahas soal fenomena selfie yang terdapat dalam diri manusia modern. Penelitian tersebut disajikan dalam bentuk skripsi pada tahun 2019. Permasalahan utama dalam penelitian tersebut adalah membahas tentang fenomena selfie yang ditemui pada perempuan berhijab. Penelitian tersebut merupakan penelitian yang menggunakan pendekatan Studi Pustaka dengan menekankan pembacaan Simulasi atau Simulacra yang merupakan pemikiran dari Baudrillard. Permasalahan utama dalam penelitian tersebut adalah terdapatnya fenomena narsistik utamanya yang dialami oleh perempuan berhijab lalu mempostingnya dalam media sosial. Kebanggaan serta kebahagiaan dari perempuan yang kemudian mempostingkan fotonya tersebut merupakan permasalahan utama yang diteliti dalam penelitian tersebut. Dari hasil penelitian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa fenomena selfie atau aktifitas memfoto diri sendiri merupakan fenomena yang muncul pada budaya manusia modern. Budaya tersebut kemudian budaya yang lahir dengan didukung oleh kecanggihan teknologi yang terdapat dalam smartphone. Kemudian fenomena kebanggaan serta kebahagiaan yang didapat melalui aktivitas selfie tersebut adalah sikap yang muncul sebagai citra dari kecanggihan teknologi. Kepuasan yang sifatnya semu tersebut telah berhasil membuat perempuan berhijab jatuh dalam ketidak berdayaan, dan tidak adanya kuasa terhadap dirinya sendiri. Fenomena selfie pada perempuan berhijab ini utamanya ditemui dalam remaja generasi z yang umumnya merupakan generasi yang lahir dengan kemajuan teknologi.

Kemudian dalam penelitian tersebut juga mengatakan bahwa hijab bukan merupakan penghalang untuk perempuan dalam mengekspresikan dirinya. Ekspresi tersebut kemudian merupakan ekspresi kebebasan perempuan terhadap dirinya sendiri. Hal ini juga sejalan dengan teori simulacra yang menitikberatkan pada persamaan hak. Posisinya juga persamaan hak tersebut merupakan lahir dalam dunia digitalisasi yang lebih menekankan pada siapapun untuk memiliki akses dan juga hak yang sama. Kemudian adanya fenomena selfie dalam diri perempuan berhijab tersebut merupakan cara yang dipakai untuk memperluas dakwah Islam khususnya dalam penggunaan Hijab yang merupakan anjuran syariat dalam Islam. Persamaan yang terdapat dalam penelitian tersebut dengan yang hendak dilakukan oleh peneliti sekarang adalah terdapat dalam pisau analisa yang dipakai. Sedangkan dalam objek penelitian atau objek material berbeda. Perbedaannya juga terletak dalam objek yang diteliti. Pendekatan yang dipakai juga menjadi pembeda dengan penelitian sekarang. Penelitian yang dilakukan oleh Gayu tersebut menekankan pada studi pustaka sedangkan penelitian sekarang menggunakan studi lapangan atau studi kasus (Gayu Ma'rifatul Hanik, 2019).

Penelitian yang selanjutnya dilakukan oleh Radja Cahaya Islami yang berjudul "Simulacra sebagai kritik atas modernisme: Studi Analisis terhadap pemikiran Jean P. Baudrillard." Penelitian tersebut dimuat dalam Jurnal Aqidah dan Filsafat Islam UIN Bandung yang dipublikasi pada tahun 2017. Jakfi memuat artikel tersebut pada volume ke 2 no 1. Penelitian yang dilakukan oleh Raja Cahaya Islami tersebut menggunakan pendekatan studi Pustaka. Permasalahan utama dalam penelitian tersebut adalah terdapatnya fakta tentang budaya masyarakat modern yang kemudian mendapatkan kritikan dari pemikiran Baudrillard sebagai pemikir asal post-Modern. Penelitian tersebut kemudian membahas secara mendetail bagaimana pemikiran Baudrillard tentang simulacra dan membahas bagaimana landasan berpikir yang digunakan oleh Baudrillard. Hasil dari penelitian tersebut sampai pada kesimpulan bahwa bangunan pemikiran yang dipakai oleh Baudrillard mengenai simulacra berawal dari pemikiran Ferdinand De Saussure. Kemudian Baudrillard juga mengkritik pemikiran Derrida tentang kehadiran tanda serta penanda. Kemudian dalam artikel penelitian tersebut dijelaskan tentang mental manusia modern yang kehilangan arah dan kehilangan kehendaknya dalam menentukan realitas. Kemudian dalam artikel tersebut juga disebutkan bahwa realitas semu yang terdapat dalam masa

modern telah mengantarkan kehidupan manusia dalam keadaan yang disebut masa post-Modernisme (Islami, 2017).

Penelitian tersebut memiliki persamaan dengan yang hendak dilakukan penelitian sekarang yaitu membahas tentang simulacra. Namun perbedaan dengan penelitian yang hendak dilakukan sekarang adalah tentang simulacra ini yang dijadikan pisau analisis untuk membedah fenomena. Penelitian yang telah dilakukan oleh Raja Cahaya Islami tersebut lebih mengarah pada pendalaman konsep simulakra serta pemikiran Jean P baudrillard, sedangkan yang hendak dilakukan sekarang adalah membahas penggunaan media sosial whatsapp dengan pisau analisis simulacra pemikiran Jean P. Baudrillard.

Penelitian penelitian terdahulu yang telah dipaparkan pada dasarnya sama meneliti tentang simulacra, namun meskipun begitu ada yang membedakannya yaitu fokus penelitiannya. Disini yang diteliti oleh penulis berfokus pada proses terjadinya simulacra pada objek kajian yaitu pengguna whatsapp dan juga membahas tentang dampak dari simulacra tersebut. Yang membedakan dengan penelitian terdahulu, mereka lebih fokus kepada proses pembentukan simulacra. Kemudian perbedaannya juga terdapat pada objek penelitian yaitu pengguna whatsapp.

G. Sistematika Pembahasan

Demi mempermudah memahami isi dari hasil penelitian ini maka peneliti menyajikan hasil penelitian ini dalam beberapa BAB sebagai berikut:

BAB I : berisi tentang pendahuluan yang didalamnya membahas tentang latar belakang masalah, Rumusan Masalah, Tujuan penelitian, kemudian Manfaat penelitian, kemudian kajian Pustaka, kemudian Metode Penelitian, dan yang terakhir sistematika pembahasan. Hal ini dilakukan agar sebagai acuan dalam kerangka awal dalam sebuah penelitian.

BAB II: berisi tentang kerangka teori, yang mana di dalamnya membahas tentang simulacra dan hyperreality Jean Baudrillard yang akan digunakan sebagai pisau analisis, dalam melihat fenomena penggunaan media sosial whatsapp. Dalam bab ini akan secara spesifik membahas tentang apa itu simulacra dan hyperreality secara umum, kemudian membahas bagaimana proses Simulacra itu bisa terjadi.

BAB III: Akan membahas tentang metode penelitian metode penelitian, Teknik pengumpulan data dan analisis data.

BAB IV: akan membahas tentang sajian data dan hasil penelitian terhadap mahasiswa Aqidah Dan Filsafat Islam. Dalam bab ini juga akan membahas tentang temuan dari hasil penelitian dengan menggunakan pemikiran Simulacra Jean P. Baudrillard

BAB V: berisi tentang kesimpulan dan saran, Serta daftar pustaka

