

# **HIPERREALITAS AGAMA DAN DAMPAKNYA**

**(Studi Kasus Perilaku Keagamaan Mahasiswa Universitas Islam Negeri  
Sunan Kalijaga Yogyakarta)**



## **SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam  
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta  
Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Sosiologi Agama  
(S.Sos)

Oleh:

**DADAN MAULANA**

**NIM. 15540015**

**PROGRAM STUDI SOSIOLOGI AGAMA**

**FAKULTAS USHULUDDIN DAN PEMIKIRAN ISLAM**

**UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA**

**2019**



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA

Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

**SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dadan Maulana  
NIM : 15540015  
Fakultas : Ushuluddin dan Pemikiran Islam  
Prodi : Sosiologi Agama  
Alamat rumah : KP. Panyindangan RT/RW 003/002, Kec. Sukatani, Kab. Purwakarta Jawa Barat  
No. Hp : 085809840983  
Judul Skripsi : **Hiperealitas Agama dan Dampaknya (Studi Kasus Perilaku Keagamaan Mahasiswa Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta)**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

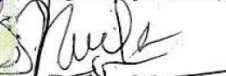
1. Skripsi yang peneliti ajukan adalah benar asli karya ilmiah yang peneliti tulis sendiri
2. Bilamana skripsi telah di munaqosahkan dan diwajibkan revisi, maka peneliti bersedia dan sanggup merevisi dalam waktu 2 (dua) bulan terhitung dari tanggal munaqosah, jika ternyata lebih dari 2 (bulan) revisi belum terselesaikan maka peneliti bersedia dinyatakan gugur dan bersedia munaqosah kembali.
3. Apabila dikemudian hari ternyata diketahui bahwa karya tersebut bukan karya ilmiah peneliti (plagiasi), maka peneliti bersedia menunggu sanksi dan dibatalkan gelar kesarjanaan peneliti.

Demikian surat pernyataan ini peneliti dibuat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 12 Desember 2019



Yang Menyatakan,

  
Dadan Maulana  
NIM: 15540012



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA

**SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI**

Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

**NOTA DINAS PEMBIMBING**

Hal : Persetujuan Skripsi

Kepada Yth:

Dekan Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

di Yogyakarta

*Assalamualaikum, Wr. Wb.*

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi saudara :

Nama : Dadan Maulana

NIM : 15540015

Judul Skripsi : **Hiperealitas Agama dan Dampaknya (Studi Kasus Perilaku Keagamaan Mahasiswa Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta)**

Dengan ini, saya berharap agar skripsi tugas akhir Saudara tersebut diatas dapat segera dimunaqosahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terimakasih.

*Wassalamualaikum, Wr. Wb.*

Yogyakarta, 13 Desember 2019  
Pembimbing,

Dr. Munawar Ahmad S.S M. Si  
NIP: 196910172002121001



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
FAKULTAS USHULUDIN DAN PEMIKIRAN ISLAM  
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 512156 Fax. (0274) 512156 Yogyakarta 55281

**PENGESAHANTUGAS AKHIR**

Nomor: B.4329/Un.02/Du/PP.05.3/12/2019

Skripsi/Tugas Akhir dengan Judul :HIPERREALITAS AGAMA DAN DAMPAKNYA  
(Studi Kasus Perilaku Keagamaan Mahasiswa  
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta )

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :  
Nama : Dadan Maulana  
NIM : 15540015  
Telah dimunaqosahkan pada : Senin, 16 Desember 2019  
Dengan nilai : 90 (A-)

Dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ushuludin dan Pemikiran Islam UIN Sunan Kalijaga  
Yogyakarta

**TIM UJIAN TUGAS AKHIR**  
Ketua Sidang/Penguji I

Dr. Munawar Ahmad, S.S. M.Si.  
NIP. 19691017 200212 1 001

Penguji II

Dr. Rr. Siti Kurnia Widiastuti, S.Ag M.Pd. M.A  
NIP. 19740919 200501 2 001

Penguji III

Dr. Moh Soehadha, S.Sos. M.Hum  
NIP. 19720417 199903 1 003

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 20 Desember 2019

UIN Sunan Kalijaga

Fakultas Ushuludin dan Pemikiran Islam

DEKAN



Dr. Akim Roswanto, M.Ag.  
NIP. 19681208 199803 1 002

**MOTTO**

**Yakinkan dengan iman**

**usahakan dengan ilmu**

**amalkan dengan perbuatan dan tanggung jawab**



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA



## **Halaman persembahan**

**Skripsi ini saya persembahkan untuk**

**Ayahanda dan ibunda tercinta, terima kasih atas segala apa yang diberikan dengan penuh cinta dan kasih sayang**

**Untuk adik-adik yang canting dan ganteng yang selalu mengispirasi penulis**

**Sahabat kekasih dan saudara semua yang telah memberikan motivasi untuk hidup lebih baik lagi**



## ABSTRAK

Hiperealitas merupakan suatu fenomena yang terjadi pada globalisasi. Dimana era tersebut menekankan kecanggihan teknologi, terutama teknologi virtual. Teknologi virtual memberikan ruang bagi manusia untuk menciptakan kehidupan baru di dalam dunia virtual. Kehidupan baru tersebut menjadikan manusia mempunyai dua kehidupan yakni kehidupan dunia nyata dan kehidupan dunia virtual. Dalam penelitian ini membahas tentang fenomena hiperealitas dalam membentuk diri dan keagamaan manusia, terutama bagi kalangan remaja dan dalam penelitian ini mahasiswa Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta yang menjadi objek penelitiannya.

Penelitian ini berjudul “Hiperealitas Agama dan Dampaknya. Studi Kasus Perilaku Keagamaan Mahasiswa Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta”. Tujuan penelitian ini yakni, Pertama, untuk mengetahui Bagaimana mahasiswa Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta merepresentasikan diri ke dalam hiperealitas agama. Tujuan tersebut sangatlah penting karena menjadi titik temu dengan terjadinya representasi dalam hiperealitas agama. Kedua, untuk mengetahui dampak yang dihasilkan hiperealitas agama dalam kehidupan nyata. Dampak hiperealitas agama dalam kehidupan nyata meliputi, dampak terhadap diri, sosial dan agama. Tiga dampak tersebut mempengaruhi tentang keaslian dan kepalsuan representasi diri dalam hiperealitas.

Teori yang digunakan dalam analisa hiperealitas agama yakni teori Jean Baudrillard tentang simulasi dan simulacrum. Di mana teori tersebut bisa menjelaskan bagaimana realitas menjadi hiperealitas, serta dampak dari hiperealitas dalam kehidupan nyata. Hasil dari penelitian tersebut yakni menemukan pola mahasiswa Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta merepresentasikan diri dalam hiperealitas agama. selain itu menemukan perubahan realitas menjadi hiperealitas dan dampak hiperealitas dalam realitas.

Dampak yang terjadi dalam dunia hiperealitas yakni terjadi absurditas dalam realitas, menguatnya *Fear of Missing Out* (FoMO), *alter ego*, ekspresif primitif, *fear* dan *pseudo happy*.

**Kata kunci :** Hiperealitas Agama, simulasi dan simulacrum.

## KATA PENGANTAR

Saya memulai dengan asma Allah SWT yang maha pengasih dan maha penyayang yang segala puji milikNya, yang maha luhur yang maha awal, maha ahir, maha kekal dan tidak akan pernah berubah. Solawat dan salam tetap tercurahkan atas nabi Muhammad yang merupaan sosok yang terbaik tauhidnya yang membawa banyak perubahan dalam kehidupan. Figure yang patut dijadikan sebagai teladan dalam mengarungi kehidupan. Semoga kita mendapat syafaat darinya kelak pada hari kebangkitan.

Skripsi yang ada dihadapan pembaca ini merupakan penelitian tentang hiperealitas agama dan dampaknya studi kasus mahasiswa Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta yang menurut penulis pasti banyak kekurangan di dalamnya dan masih banyak yang harus diperbaiki. Penulis sadar selama penulisan skripsi ini berlangsung jika tidak ada doa, bantuan dan doa serta bimbingan, penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Drs. Yudian Wahyudi, Ph.D., selaku rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Bapak Dr. Alim Ruswantoro, S.Ag, M.Ag selaku Dekan Fakultas Ushulluddin Dan Pemikiran Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Ibu Dr. Adib Sofia, S.s, M.Hum selaku ketua Prodi Sosiologi Agama UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Bapak Prof. Dr. Phil Al Makin, S.Ag., M.A selaku Dosen Pembimbing Akademik.
5. Bapak Dr. Masroer, S. Ag. M. Si selaku dosen pembimbing yang selalu meluangkan waktunya untuk bimbingan.
6. Seluruh dosen Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam khususnya Sosiologi Agama yang telah memberikan ilmunya.
7. Seluruh pegawai tata usaha Fakultas Ushulddin dan Pemikiran Islam yang telah membantu dalam surat menyurat.



8. Seluruh pegawai perpustakaan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
9. Kawan-kawan MABES terbaik mek, umar, khoir, hakiki, mahsun, iqbal, ipul, irur, ahma dan lainnya dan semoga sukses selalu.
10. Kawan-kawan INTEL SAGA yang terbaik.
11. HMI Komisariat Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam, tempat penulis menimba ilmu dan pembentukan karakter organisatoris.
12. BPL HMI Cabang Yogyakarta tempat penulis mengabdikan.
13. Rekan perempuan tersabar (Riski Tamara Agustin).
14. Sedulur PERMATA Yogyakarta yang saya cintai.
15. Sedulur IKPM Jawa Barat yang mempertemukan penulis dengan saudara satu etnis.
16. Abdul Mazid teman yang mempunyai tujuan bersama membuat institute gunung parang.
17. Serta kawan-kawan yang selalu membantu saya dalam menemukan esensi hidup dan tujuan hidup.

Kepada mereka semua, meskipun masih banyak yang tidak bisa saya sebutkan karena keterbatasan halaman, saya ucapkan terima kasih dan hanya dapat mengucapkan semoga Allah SWT dapat memberikan balasan atas kebaikannya. Semoga skripsi ini bermanfaat untuk penulis dan pembaca, amin.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 13 Desember 2019.

Dadan Maulana

15540015

## DAFTAR ISI

HALAMAN PERNTAYAAN KEASLIAN .....	ii
HALAMAN NOTA DINAS PEMBIMBING .....	iii
HALAMAN SURAT PENGESAHAN .....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
ABSTRAK .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	ix
Tabel 1 .....	20
Tabel 2 .....	21
DAFTAR GAMBAR .....	ix
Gambar 1 .....	32
Gambar 2 .....	39
Gambar 3 .....	41
Gambar 4 .....	47
Gambar 5 .....	56
Gambar 6 .....	58
Gambar 7 .....	69
Gambar 8 .....	70
Gambar 9 .....	75
BAB I MENJELAJAH DUNIA HIPERREALITAS	
A. Latar belakang masalah .....	1
B. Rumusan masalah .....	7

C. Tujuan penelitian .....	7
D. Manfaat penelitian.....	7
E. Tinjauan pustaka .....	8
F. Kerangka teori.....	12
G. Metode penelitian.....	15
H. Sistematika pembahasan .....	19
 <b>BAB II MANUSIA HIDUP DALAM DUA DUNIA</b>	
A. Fenomena Dunia Virtual dalam Kehidupan Mahasiswa Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga. ....	20
B. Fungsi Teknologi Virtual bagi Mahasiswa Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga .....	24
 <b>BAB III HIPERREALITAS : DUNIA <i>ALTER -EGO</i></b>	
A. Representasi diri dalam dunia virtual .....	27
1. Alasan menggunakan teknologi virtual .....	27
2. Pembentukan citra dalam teknologi virtual .....	30
B. Terjebak dalam Hiperealitas Diri dan Hiperealitas Agama .....	33
1. Hiperealitas Diri .....	35
2. Hiperealitas Agama .....	43
 <b>BAB IV AGAMA : SIMULACRA MANIPULATIF</b>	
A. Dekonstruksi Realitas .....	50
1. Terjebak dalam Realitas Semu .....	54
2. Hipokrit Sosial .....	57
B. Fear of Missing Out (FoMO) .....	65
C. Agama dalam Posrealitas .....	72
 <b>BAB VI AKHIR SEBUAH PENCARIAN SIMULACRA</b>	
A. KESIMPULAN .....	79
DAFTAR PUSTAKA .....	84

LAMPIRAN

Lampiran I

Lampiran II



## BAB I

### MENJELAJAH DUNIA HIPERREALITAS

#### A. Latar Belakang Masalah

Teknologi tercipta dari inovasi manusia dalam melihat sebuah realita, manusia berimajinasi bahwa akan ada alat yang bisa membantunya. Salah satu pengaruh teknologidalam membantu manusia, *“for the message of any medium or technology is the change of scale or pace or pattern that it introduces into human affairs”*.<sup>1</sup> Teknologi sangat diperlukan untuk kehidupan manusia karena dalam globalisasi memerlukan kecepatan dan perluasan dan hal tersebut telah terjawab oleh teknologi. Namun lambat laun teknologi telah menjadi realita dan mengekang manusia. Bentuk pengekangan yang terlihat adalah ketika teknologi telah menjadi realita dirinya sendiri dan mengalahkan realita manusia yang sesungguhnya.

Ketika teknologi telah masuk ke dalam dunia virtual, di mana sebenarnya dia hanya mensimulasikan realita sesungguhnya. Simulasi tersebut terus di produksi kembali, sehingga melahirkan realita baru yakni realita virtual. Sehingga dunia virtual menjadi konsumsi manusia dan di dalam dunia virtual yang dihadirkan adalah carut marut kode yang digerakan dalam sistem produksi dan reproduksi simbol Simulacra.<sup>2</sup> Simulacra merupakan tempat di

---

<sup>1</sup>. Erandaru, *Augmented Reality Application In Hand-Held Devices In The Light Of Baudrillard's "Simulacra and Simulation"*, Nirmana, Vol. 10, No. 1, Januari 2008, hlm. 20.

<sup>2</sup>. Siti Murtiningsih. Joko Siswanto dan M. Mukhtasar Syamsudin, *Problem Pendidikan Video Game Dalam Perspektif Teori Simulacra Jean Baudrillard*, Jurnal Ilmu Pendidikan, Jilid 19, Nomor.1, Juni 2013, hlm. 82.



mana mekanisme simulasi berlangsung. Dalam simulasi realitas bukanlah cermin kenyataan akan tetapi telah digantikan dengan model-model.<sup>3</sup>

Dunia virtual merupakan dunia maya yang berada di luar realitas aslinya, dalam dunia ini semua kehidupan nyata disimulasikan ke dalamnya. Kenyataan yang asli telah digambarkan dalam dunia maya dan dunia maya sendiri telah menjadi realitas. Pada dasarnya konsep dunia maya adalah sesuatu yang bersipat fantasi dan hal tersebut dimanifestasikan kedalam teknologi virtual. Semua itu semakin masif karena didukung oleh kemajuan globalisasi terutama dengan hadirnya jaringan internet, sehingga melahirkan *cyberspace*.

Tolak ukur bahwa dunia virtual telah menjadi realitas adalah ketika manusia sudah berinteraksi dan hidup di dalamnya. Hal itu dapat dilihat ketika semakin menjamurnya media yang berbasis virtualitas menjadi kehidupan manusia bahkan manusia tidak lepas darinya. Bahkan media virtual begitu banyak jumlahnya seperti *Facebook, Instagram, Youtube, Twitter, Whatsup, Game Online*, Aplikasi belanja (*Shopee, Bukalapak* dan lain-lain) dan lain sebagainya.

Dahulu melihat realitas adalah sesuatu yang nyata dan manusia bersentuhan langsung dengannya, kini realitas telah mengalami perubahannya. Dimana dalam dunia ini sesuatu yang abstrak bahkan bisa menjadi realita dan hal itu telah dimanifestasikan ke dalam teknologi

---

<sup>3</sup>. Siti Murtiningsih dan Joko Siswanto dan M. Mukhtasar Syamsudin, *Problem Pendidikan Video Game Dalam Perspektif Teori Simulacra Jean Baudrillard*, Jurnal Ilmu Pendidikan, Jilid 19, Nomor. 1, Juni 2013, hlm. 79.

virtual. Dunia virtual yang dasarnya merupakan sebuah fantasi imajiner manusia kini telah menjadi realita yang sebenarnya, walaupun antara imajinasi dan kenyataan belum tentu sesuai. Sesuatu yang dihadirkan dalam dunia simulasi merupakan permukaan yang dangkal gabungan antara metafora dan realitas yang diwakilinya, bagi Baudliard hal tersebut hanya menyajikan contoh “satelisasi kenyataan” menuju dunia tanpa batas yakni hiperealitas,<sup>4</sup> Sehingga dapat dikatakan bahwa realitas yang dihadirkan tidaklah sesuai antara imaji dan kenyataan merupakan sebuah hiperealitas.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata Hiper diartikan “diatas”, “berlebihan”, atau “di luar terlampaui melampaui batas.” Apabila seperti itu timbul pertanyaan tolak ukur apa bahwa realitas tersebut bisa melampaui batas?. Permulaan hiperealitas menurut Baudrilard ketika tanda telah kehilangan petandanya (makna) dan digantikan oleh duplikasi dari dunia imajinasi dan fantasi.<sup>5</sup> duplikasi tersebut akhirnya menghilangkan realitas yang sesungguhnya dan menciptakan realitas duplikasi.

Sesuatu yang dihadirkan dalam teknologi virtualitas begitu banyak dan beragam karena dalam dunia virtualitas semua informasi dari belahan dunia tersambung dengan bantuan internet. Manusia bisa saling tahu keadaan di luar tempatnya bahkan di luar negaranya, walaupun hanya sebatas gambaran yang dihadirkan dalam teknologi virtual. Teknologi virtual merambat jauh sampai ke dalam dan bersentuhan dengan relegiusitas

---

<sup>4</sup>. Wolly Baktiono, *Dunia Cyberspace Baudrillardian The Matrix*, Jurnal Ilmiah SCRIPTURA, Vol. 2, No. 1, Januari 2008, hlm. 14.

<sup>5</sup>. Yasraf Amir Piliang, *Hipерsemiotika Tafsir Cultural Studies Atas Matinya Makna*, (Yogyakarta: Jalasutra 2003), hlm. 135.

(keagamaan).Keagaman yang ditampilkan dalam teknologi virtual berupa video, teks bahkan iklan *fashion* keagamaan. Keagamaan yang dihasilkan adalah sesuatu bentukan dari luar atau ekspresi dan manifestasi keagamaan seseorang, bahkan keagamaan tersebut disimbolkan ke dalam identitasnya berupa *fashion* dan gaya hidup.

Sesuatu yang dihadirkan dalam dunia virtual begitu cepat dan sulit untuk dikontrol, karena beragam informasi masuk ke dalamnya, serta kecepatan akses melebihi kemampuan manusia. Sehingga ketika masuk ke dalam fenomena keagamaan yang pada dasarnya sesuatu subyektifitas dan keyakinan dirinya dengan tuhan, sedangkan hal tersebut bersifat metafisik dan individual secara perasaan. Namun yang dihadirkan dalam dunia virtual beragam jenis bentuk keyakinan terhadap metafisik dan tentu saja hal tersebut hanya dilihat dari gambaran permukaan. Semakin banyaknya bentuk keagamaan yang ada dalam dunia virtual sehingga tolak ukur bahwa religiusitas itu benar pun kabur.

Pada dasarnya telah disebutkan bahwa dalam dunia virtual merupakan dunia simulasi dari fantasi dan nostalgia. Menurut Jean Baudrillard dalam *The Illusion of The End*, sesuatu kehancuran (Catastrophe) ditandai dengan lenyapnya batasan dalam suatu simbol realitas.<sup>6</sup> Hancurnya realitas keadaan dalam keagamaan adalah di mana manusia bingung dengan kebenaran agama yang telah dihadirkan dalam realitas virtual, karena legalitas dan tolak ukur

---

<sup>6</sup>. Yasraf Amir Piliang, *Dunia yang Berlari Mencari Tuhan-Tuhan Digital*, (Jakarta: PT Grasindo 2004), hlm. 349.

kebenaranya kabur. Dalam realitas virtual kebenaran yang dihadirkan adalah kebenaran dari subyektifitas individu yang mempertontonkannya. Sedangkan antara pengguna teknologi virtual dan tokoh agamanya begitu jauh dengan realitasnya masing-masing.

“Jumlah penduduk Indonesia yang mencapai 250 juta jiwa adalah pasar yang besar. Pengguna *smartphone* Indonesia juga bertumbuh dengan pesat. Lembaga riset digital *marketing* Emarketer memperkirakan pada 2018 jumlah pengguna aktif *smartphone* di Indonesia lebih dari 100 juta orang”.<sup>7</sup> Pengguna teknologi virtual sangatlah masif terutama bagi kalangan generasi milineal. Generasi milineal yakni mereka yang hidup di era teknologi virtual dan kecepatan jaringan internet, Terutama bagi kalangan muda teknologi virtual merupakan alat yang tidak bisa lepas darinya. Mereka menggunakan alat tersebut untuk membantu dan mengekspresikan hidupnya. Salah satu media yang digunakan dalam teknologi virtual yakni *Facebook*, *instagram*, *whast up* dan lainnya. media tersebut berguna bagi manusia untuk membantu dalam mencari informasi dan jaringan pertemanan, selain itu berguna dalam hal mengekspresikan kehidupan bagi pengguna media tersebut.

Mahasiswa Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Kalijaga merupakan kalangan muda yang hidup pada era kecanggihan teknologi virtual dan jaringan internet. Sehingga mereka bersentuhan langsung dengan realitas

---

<sup>7</sup>. Indah Rahmayani, Indonesia Raksasa Teknologi Digital Asia, [https://www.kominfo.go.id/content/detail/6095/indonesia-raksasa-teknologi-digital-asia/0/sorotan\\_media](https://www.kominfo.go.id/content/detail/6095/indonesia-raksasa-teknologi-digital-asia/0/sorotan_media), diakses tanggal 04 Mei 2019.

virtual dan tentu sebagai pengguna dalam realitas tersebut. Mahasiswa UIN Sunan Kalijaga selain mendapatkan ilmu agama di Universitas dan Pondok Pesantren, tentu mereka bersentuhan dengan realitas keagamaan di dunia virtual. Realitas-realitas tersebutlah yang menjadi pembentuk dari perilaku keagamaannya.

Berdasarkan uraian di atas peneliti sendiri tertarik untuk meneliti dan mengkaji tentang Hiperealitas Agama dan Dampaknya Terhadap Perilaku Keagamaan Mahasiswa Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

## **B. Rumusan Masalah**

Setiap peneliti tidak berangkat dari ruang kosong, melainkan mempunyai arah dan tujuan yang dimaksud. Dalam penjelasan dan penguraian di atas, peneliti mempunyai titik fokus tentang Pokok permasalahan yang akan diteliti dalam objek permasalahannya. Dengan demikian pokok masalah yang akan diteliti sebagaimana berikut

- a. Mengapa mahasiswa Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta merepresentasikan dunia hiperealitas ?
- b. Bagaimana dampak presentasi hiperealitas agama dalam realitas mahasiswa Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta ?

## **C. Tujuan Penelitian**

### **1. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari latar belakang dan pokok permasalahan yang telah dijelaskan di atas adalah



- a. Untuk mengetahui mengapa mahasiswa merepresentasikan dunia hiperealitas
- b. Untuk mengetahui dampak hiperealitas agama terhadap realitaskeagamaan mahasiswa UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

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

##### **a. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan menambah khazanah ilmu pengetahuan terhadap pembaca tentang hubungan dan dampak teknologi virtual terhadap keagamaan manusia, terutama difokuskan kepada keagamaan mahasiswa UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

##### **b. Manfaat Praktis**

Dapat memberi kontribusi terhadap ilmu pengetahuan Sosial di UIN Sunan Kalijaga, terutama hubungan Hiperealitas dan Keagamaan.

#### **E. Tinjauan Pustaka**

Sebuah penelitian tentunya harus dilandaskan pada penelitian-penelitian sebelumnya, hal ini dilakukan supaya dapat mengetahui posisi dan wilayah kajian dalam sebuah penelitian. Penulis sendiri melakukan penelitian dan melihat penelitian sebelumnya, adapun beberapa penelitian yang sejenis dengan penelitian penulis yakni :

Penelitian Pertama, jurnal yang berjudul “Teori Simulakrum Jean Baudrillard dan Upaya Pustakawaan Mengidentifikasi Informasi Realitas” karya Muhammad Azwar, Dosen Jurusan Ilmu Perpustakaan UIN Alauddin Makassar. Penelitian ini membahas tentang aktivitas manusia dalam realitas

dunia maya (Cyberspace). Dalam tulisan tersebut menjelaskan bahwa *CyberSpace* merupakan tempat di mana manusia dapat menciptakan dan membentuk identitas diri sesuai keinginannya.<sup>8</sup>

Dalam penelitian ini melihat bahwa teknologi sudah menjadi kebudayaan manusia yakni kebudayaan *Cyberspace*. Dampak teknologi yakni membuat perilaku penggunanya menggunakan konsep dirinya dengan pencitraan dan hal itu dimanifestasikan ke dalam *cyberspace*, berupa *Facebook*, *Instagram*, *Twitter* dan lain sebagainya. Titik fokus dalam penelitian ini melihat pola komunikasi dan informasi pengguna *cyberspace*. Begitu banyak komunikasi dan informasi dalam dunia *cyberspace* dan semuanya merupakan manifestasi dari citra, gaya dan hasrat, sehingga hal tersebut kehilangan makna dan fungsinya.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis yakni sama-sama menjelaskan tentang dampak teknologi virtual dalam pembentukan konsep citra diri. Perbedaan dalam penelitian tersebut yakni memfokuskan terhadap pembentukan konsep citra diri dalam pola komunikasi dan informasi. Sedangkan penulis melihat pembentukan konsep citra diri dalam lingkup keagamaan.

Penelitian Kedua, Jurnal yang berjudul “Augmented Reality Applications in Hand-Held Devices in The Light of Baudrillard’s Simulacra and Simulation”, karya Erandaru Departement Visual Communication Design Faculty of Arts and Design Petra Christian University, Surabaya.

---

<sup>8</sup>. Muhammad Azwar, *Teori Simulakrum dan Upaya Pustakawan Mengidentifikasi Informasi Realitas*, Jurnal Khizanah Al-Hikmah, Vol. 2, No. 1, Januari-Juni 2014, hlm. 38.

Penelitian ini membahas dampak kehadiran media dunia maya dalam kebudayaan manusia saat ini. Kebudayaan saat ini berbentuk kebudayaan konsumen. *“Augmented reality a concept within the realm of virtual technology, has appeared in the form of application available to be integrated within consumers, everyday mobile hand-held devices”*<sup>9</sup>

Dalam penelitian ini melihat bahwa manusia telah menjadi objek realitas dunia maya dan semakin menjauhi realitas nyatanya. Ditambah lagi ketika pasar bebas yang menekankan manusia menjadi objek konsumennya, mereka menciptakan pasarnya melalui teknologi virtual (*Smartphone* dan lain-lain), dan menjadikan serta menjauhkan manusia kepada realitas aslinya. Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis yakni sama-sama mengkaji dampak teknologi virtual dalam menjauhkan manusia dari dunia realitanya. Perbedaan dalam penelitian tersebut yakni melihat dari teknologi virtual mempengaruhi kebudayaan konsumeris. Sedangkan penulis melihat dari teknologi virtual mempengaruhi budaya keagamaan

Penelitian Ketiga, jurnal yang berjudul, Menyikapi Mekanisme Tanda dibalik Hiperealitas Tren Hijab : Analisis Semiotika pada Fenomena Tren Hijab, karya Tournalina Tri Nugrahenny, Pascasarjana Manajemen Komunikasi Universitas Indonesia, Fakultas Ilmu Sosial dan Politik, Universitas Indonesia Kampus UI Salemba 16424. “Ketika masuk ke dalam industri, jilbab tidak lagi sekedar sebuah perintah agama “semata”, melainkan

---

<sup>9</sup>Erandaru, *augmented Reality Applications in Hand-Held Devices in The Light of Baudrillard's Simulacra and Simulation*, Jurnal Nirmana, Vol. 10, No. 1, januari 2008, hlm. 20.

terus berkembang mengikuti *trendfashion*, hingga menjadi mode dan kemudian setali tiga uang dengan mode *fashion* pengantin, misalnya”.<sup>10</sup>

Dalam penelitian ini membahas tentang perubahan makna hijab yang telah jauh dari realitasnya menjadi hiperealitas. Makna dahulu dari hijab adalah bentuk perintah agama dan kesolehan pengikut agamanya. Kini telah berubah menjadi *fashion* dan lebih menekankan kepada identitas konsumsi. Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis yakni sama-sama menjelaskan tentang perubahan makna keagamaan. Perbedaannya dalam penelitian tersebut hanya melihat perubahan makna keagamaan dalam segi pemakaian jilbab. Sedangkan penelitian penulis melihat perubahan pemakaian keagamaan dari segi pemahaman terhadap agama itu sendiri.

Penelitian Keempat, Skripsi yang berjudul “Citra dan Kontestasi Identitas Muslim Tradisional di Era Digital (Studi Terhadap Akun Instagram @Almunawir\_com) oleh Ahmad Afrizal Qosim, Mahasiswa Jurusan Sosiologi Agama Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Hasil penelitian ini menutarakan tiga hal, Pertama, membahas interaksi dan adopsi antara media dan agama, Kedua, Pemahaman teologis *AhlussunahWalJamaah* terhadap teknologi, ketiga, Representasi pesantren terhadap kontestasi politik identitas yang terjadi di dunia virtual.<sup>11</sup>

---

<sup>10</sup>. Tourmalina Tri Nugrahenny, *Menyikapi Mekanisme Tanda dibalik Hiperealitas Tren Hijab : Analisis Semiotika pada Fenomena Tren Hijab*, Jurnal Komunikasi Indonesia, vol. 5, No. 1, April 2016, hlm. 18.

<sup>11</sup>. Ahmad Afrizal Qosim, *Citra dan Kontestasi Identitas Muslim Tradisional Di Era Digital (Studi Terhadap Akun Instagram @Almunawir\_com)*, Skripsi Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Sunan Kalijaga, 2019.

Persamaan penelitian di atas dan penelitian penulis yakni sama-sama mengkaji tentang dampak teknologi virtual dalam membentuk keagamaan manusia. Perbedaan penelitian tersebut yakni, penelitian yang dilakukan Ahmad Afrizal Qosim, memfokuskan kepada kontestasi identitas muslim tradisional dan dunia virtual. Sedangkan penulis sendiri memfokuskan terhadap pemahaman keagamaan di era teknologi virtual.

Penelitian Kelima, Skripsi yang berjudul Dampak Teknologi Informasi Terhadap Perilaku Keagamaan Bagi Remaja di Menganti Gresik oleh Asmaul Islamiah mahasiswa program Studi Agama-Agama Fakultas Ushuluddin dan Filsafat UIN Sunan Ampel Surabaya. Penelitian ini menjelaskan Pertama, membahas dampak teknologi dan informasi terhadap perilaku keagamaan remaja di Desa Menganti Gresik. Kedua, membahas manfaat teknologi informasi terhadap keagamaan remaja di Desa Menganti Gresik<sup>12</sup>.

Persamaan penelitian ini yakni sama-sama menjelaskan dampak teknologi terhadap keagamaan. Perbedaan penelitian tersebut yakni memfokuskan ke dalam perilaku keagamaan, sedangkan penelitian penulis terhadap pemahaman keagamaan.

---

<sup>12</sup>. Asmaul Islamiah, *Dampak Teknologi Informasi Terhadap Perilaku Keagamaan Bagi Remaja di Menganti Gresik*, Skripsi Fakultas Ushuluddin dan Filsafat UIN Sunan Ampel Surabaya, 2018.



## **F. Kerangka Teori**

### **Simulation dan Simulacra**

Teori simulation dan simulacra karya Jean Baurillard memandang bahwa kehidupan saat ini merupakan representasi dan pergulatan dari sebuah tanda. Kehidupan bukan lagi seperti yang dikatakan Karl Marx yang merumuskan bahwa yang menggerakkan kehidupan merupakan gabungan dari nilai guna dan nilai tukar. Nilai guna yang dimaksudkan lebih kepada fungsi setiap entitas dan nilai tukar merupakan relasi setiap entitas. Semua nilai tersebut semakin kabur dan mulai pudar, dan telah terepresentasikan ke dalam bentuk simbol.

Dalam kebudayaan Postmoderen, manusia berlomba untuk menunjukkan eksistensinya, dan hal tersebut direpresentasikan ke dalam simbol. Ketika simbol tersebut diakui oleh konstruk realitas maka manusia semakin merasa telah menjalani kehidupannya. Simbol-simbol tersebut terus direproduksi melalui teknologi virtual, di mana setiap kalangan bisa menikmatinya saat ini.

Pada esensinya simbol tersebut merupakan gabungan dari spirit yang membentuknya yakni, Ekonomi, budaya dan teknologi. Spirit tersebut tidak bisa dilepaskan dalam kehidupan *postmodern* saat ini. Apalagi dengan ditambah kekuatan teknologi virtual yang masuk ke dalam kehidupan manusia. Dalam dunia virtual menekankan kecepatan dan setiap waktu informasi yang dihadirkan terus berubah. Ekonomi dan budaya yang dihadirkan dalam dunia virtual begitu cepat dan cangkupanya begitu

luas. Sehingga manusia yang telah masuk ke dalam paradigma tersebut terus mengejanya tanpa henti dan tanpa tujuan yang pasti.

Agama merupakan salah satu lingkup sosial dalam ranah kebudayaan, setiap agama mengandung nilai yang harus di transformasikan kehidupan pengikutnya. Namun nilai agama yang dihadirkan dalam dunia virtual begitu cepat berubah dan berganti. Nilai agama yang direpresentasikan dalam simbol yang telah masuk ke dalam dunia virtual, terus dikonsumsi oleh setiap kalangan. Akan tetapi dalam dunia virtual tentu bukan simbol sesungguhnya yang ditampilkan karena telah jauh dari realitas dan simbol tersebut akan terus mengalami perubahan.

Realitas keagamaan direpresentasikan ke dalam simbol yang dimuat dalam teknologi virtual dan simbol itu dipahami kembali serta direproduksi kembali ke dalam simbol. Proses representasi tentu terdapat *Simulasi* yakni penggambaran kembali. Haryatmoko menjelaskan pandangan Baudrillard bahwa suatu representasi objek justru merubah dan menggantikan objek itu sendiri.<sup>13</sup> Pada akhirnya yang dihadirkan dalam realitas virtual, bukan lagi agama yang sebenarnya melainkan simulasi yang mengalahkan agama sebagai objeknya sendiri.

Dalam dunia simulasi model-model simbol telah menggantikan realitas aslinya. Model tersebut hanya berupa penampakan dari luar dan tentu telah hilang ke dalaman maknanya. Pada esensinya ke dalaman makna keagamaan merupakan bentuk metafisik antara dirinya dan tuhan, tapi

---

<sup>13</sup>. Reno Wikandaru, *Metafisika Informasi dalam Perspektif Pemikiran Jean Baudrillard : Kontekstualisasinya dengan Pertautan Media dan Politik di Indonesia*, Jurnal Filsafat, Vol. 27, No. 2, Agustus 2017, hlm. 276.

semua itu direduksi dalam dunia virtual. Sesuatu yang dihadirkan hanya simbol keagamaan yang lebih menekankan terhadap fantasi dan kenikmatan. Selain itu simbol terus berubah mengikuti keadaan masa, contohnya ketika memasuki bulan Ramadhan dalam agama Islam, semua realitas virtual menekan keagamaan tapi dalam bingkai kenikmatan, seperti *lifestyle* yang disimulasikan ke dalam iklan.

Ketika realitas telah kehilangan kedalaman pemaknaan dan trasendensi, maka proses dekonstruksi terhadap makna realitas terjadi. Dekonstruksi di sini justru melahirkan pemaknaan baru yang lebih menekankan terhadap sebuah pencitraan. Sesuatu yang dihadirkan dalam dunia virtual merupakan pencitraan keagamaan yang telah dijadikan makna sesungguhnya. Makna tersebut tentu tidak tetap, setiap pencitraan akan terus berubah sesuai waktu. Pada akhirnya agama hanya sebatas komoditi yang hanya dapat memuaskan kenikmatan manusia. Dalam pandangan Baudrillard ada empat fase dalam perkembangan citra simulasi yaitu:

- a. Citra adalah gambaran dari realitas
- b. Citra menyembunyikan dan menyimpangkan realitas
- c. Citra menyembunyikan absennya realitas
- d. Citra sama sekali tak berkaitan dengan realitas apapun : citra merupakan *simulacrum* murni<sup>14</sup>.

---

<sup>14</sup>Yasraf Amir Piliang, *Hipersemiotika Tafsir Cultural Studies Atas Matinya Makna*, (Yogyakarta: Jalasutra, 2003), hlm. 134.

Simulacra merupakan sebuah reproduksi duplikasi, sesuatu yang asli telah kehilangan referensinya dan digantikan dengan duplikasi dan antara asli dan duplikasi menjadi kabur.<sup>15</sup>

Dunia *simulacra* merupakan yang terjadi dalam realitas kemajuan teknologi virtual. Teknologi virtual begitu massif tersebar dalam setiap kalangan, terutama kalangan remaja yang notabennya hidup dalam realitas tersebut. Kalangan remaja termasuk juga mahasiswa UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, selain hanya menggunakan teknologi virtual dalam membantu kegiatannya, melainkan membantu dalam merepresentasikan dirinya dan keagamaannya dalam dunia virtual. Representasi diri dan keagamaan yang terjadi dalam dunia virtual yang mana mempunyai sifat imajinasi dan fantasi mengakibatkan realitas yang dihadirkan individu mengalami pengkaburan kebenaran, lebih jauh lagi terjadi hiperealitas di mana realitas sudah tidak sesuai dengan kenyataan dirinya.

#### **G. Metode Penelitian**

Metode penelitian merupakan cara bagaimana peneliti memecahkan masalah yang akan dikajinya. Dalam metode penelitian ini tentu peneliti sangat membutuhkan dan harus teliti dalam kerjanya, agar mendapatkan hasil yang memuaskan dan objektif.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

---

<sup>15</sup> Yasraf Amir Piliang, *Posrealitas: Realitas Kebudayaan dalam Era Posmetafisika*, (Yogyakarta: Jalasutra, 2004), hlm. 21.

## 1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Dalam penelitian kualitatif bertujuan untuk melakukan pemahaman mendalam terhadap realitas, bukan mendeskripsikan realitas permukaan seperti yang dilakukan penelitian kuantitatif dengan metode positivisme.<sup>16</sup>

“Menurut Denzin dan Lincoln (2009), kata kualitatif menyiratkan penekanan pada proses dan makna yang tidak dikaji secara ketat atau belum diukur dari sisi kuantitas, jumlah, intensitas, atau frekuensinya”<sup>17</sup>. Peneliti menginterpretasikan tentang subjek memperoleh sebuah pola pemaknaan terhadap realitasnya, serta pengaruh pola dan makna terhadap kehidupan dan perilaku mereka.

## 2. Sumber Data

Menurut Lofland dan Lofland yang dijelaskan dalam buku *Metode Penelitian Kualitatif* karya Lexy J Moleong mengatakan bahwa sumber data penelitian kualitatif berasal dari kata-kata dan tindakan peneliti dilapangan dan data tambahan berasal dari dokumen dari sumber lainnya.<sup>18</sup> dalam hal ini data utama adalah hasil dari wawancara dan pengamatan dilapangan dan data tambahan bisa dari tulisan ilmiah, foto dan lainnya.

---

<sup>16</sup>Imam Gunawan, *Metode Penelitian Kualitatif Teori dan Praktik*, (Jakarta: Bumi Aksara 2016), hlm. 85.

<sup>17</sup>Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), hlm. 33.

<sup>18</sup>Lexy j Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya 2014), hlm. 157.



### 3. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapat data yang valid dan akurat maka diperlukan teknik pengolahan data, sebagai berikut:

#### a. *ConvenienceSampling*

*ConvenienceSampling* yakni proses mencari sampel dengan cara siapa saja orang yang bertemu dengan peneliti dan responden tersebut telah memenuhi karakteristik sampel maka bisa dijadikan sampel penelitian.<sup>19</sup>

Karakteristik respondennya adalah mahasiswa UIN Sunan Kalijaga, mempunyai teknologi virtual dan mempunyai media maya. Media maya berupa *instagram*(IG), *facebook* (FB), dan *whatsup*

#### b. Observasi

“Menurut Kartono (1980 : 142) pengertian observasi ialah studi yang disengaja dan sistematis tentang fenomena sosial dan gejala-gejala psikis dengan jalan pengamatan dan pencatatan”.<sup>20</sup> Observasi dilakukan dilapangan melihat langsung pengguna teknologi virtual. Melihat fenomena di luar tentang keagamaan dan teknologi virtual melalui *internet* maupun penelitian ilmiah.

---

<sup>19</sup>Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), hlm. 155.

<sup>20</sup>Imam Gunawan, *Metode Penelitian Kualitatif Teori dan Praktik*, (Jakarta: Bumi Aksara 2016), hlm. 143.

#### c. Wawancara

Menurut Kartono yang dijelaskan dalam buku *Metode Penelitian Kualitatif Teori dan Praktik* karya Imam Gunawan menjelaskan Wawancara adalah Suatu percakapan yang membahas suatu masalah dan dilakukan oleh peneliti dan respondenya (Kartono, 1980 :171)<sup>21</sup>.

Wawancara dilakukan kepada delapan mahasiswa UIN Sunan Kalijaga yang memenuhi karakteristik. Tujuan wawancara untuk melihat dampak teknologi virtual dalam keagamaan.

#### 4. Metode Analisis data

Dalam buku *Metode Penelitian Sosial Kualitatif untuk Studi Agama* karya Moh. Soehada, menjelaskan pendapat Miles dan Huberman (1994: 429) bahwa ada tiga subproses dalam batasan analisis data yakni reduksi data, display data, dan verifikasi data.<sup>22</sup>

Dalam penelitian kualitatif proses analisis data dipersiapkan saat sebelum dilakukan pengumpulan data.

Penelitian ini melakukan Analisis Penafsiran (Interpretive Analytic). Dengan merangkum apa yang dilukiskan oleh Geertz (1973), pada dasarnya analisis interpretative adalah sebuah metode analisis data sebagai upaya untuk menjelaskan tentang apa yang dikatakan oleh informan dan apa-apa yang dilakukan individu-individu atau kelompok sosial, dan menafsirkan kembali

---

<sup>21</sup>. Imam Gunawan, *Metode Penelitian Kualitatif Teori dan Praktik*, (Jakarta: Bumi Aksara 2016), hlm. 160.

<sup>22</sup>. Moh. Soehada, *Metode Penelitian Sosial Kualitatif Untuk Studi Agama*, (Yogyakarta: Suka-Press, 2012), hlm. 129.

penjelasan dan tingkah laku tersebut berdasarkan penafsiran peneliti (analisis etik).<sup>23</sup>

## H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dimaksudkan supaya penulisan skripsi ini lebih terstruktur dan mudah untuk dipahami, sistematika pembahasan dibagi ke dalam lima bab.

Bab *Pertama*, berisi tentang pendahuluan yang berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kajian pustaka, kerangka teori, metode penelitian dan sistematika pembahasan.

Bab *Kedua*, berisi tentang fenomena dunia virtual dan fungsi teknologi virtual terhadap mahasiswa UIN Sunan Kalijaga.

Bab *Ketiga*, membahas tentang mengapa Mahasiswa UIN Sunan Kalijaga Merepresentasikan diri dalam Hiperealitas Agama.

Bab *Keempat*, merupakan analisis mengenai Dampak Hiperealitas Agama terhadap Kehidupan Nyata.

Bab *Kelima*, setelah dilakukan analisis, pada bab ini akan dibahas mengenai kesimpulan yang diperoleh untuk menjawab rumusan masalah di atas, serta diuraikan saran untuk penelitian selanjutnya

---

<sup>23</sup>. Moh. Soehada, *Metode Penelitian Sosial Kualitatif Untuk Studi Agama*, (Yogyakarta: Suka-Press 2012, hlm. 138.

## **BAB V**

### **AKHIR SEBUAH PENCARIAN SIMULACRA**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan pemaparan di atas maka penulis dapat menyimpulkan sebagai berikut :

1. Dalam hal ini penulis menemukan alasan merepresentasikan diri dalam hiperealitas agama. Alasan yang digunakan yakni manusia sudah mengalami ketergantungan dalam menggunakan teknologi virtual. Sedangkan teknologi virtual secara konsep yakni fantasi dan imaginasi. Konsep itulah yang menyebabkan mahasiswa bisa membentuk dirinya sesuai apa yang diinginkannya.

Pembentukan diri tersebut dilakukan sesuai apa yang diinginkannya, karena dunia virtual tidak mempunyai tolak ukur

kebenaran dan tidak ada yang mengontrol. Sedangkan tujuan membentuk diri, semata-mata hanya sebatas bentuk eksistensi dirinya. Proses tersebutlah yang menjadikan realitas diri menjadi hiperealitas. Di mana realitas bukan mencerminkan dirinya melainkan hanya pemuas kenikmatan demi eksistensi diri.

Eksistensi diri merupakan dorongan manusia dalam menggunakan teknologi virtual. Dorongan tersebut akhirnya masuk terhadap keagamaan manusia dalam kehidupan dunia virtual. Dalam agama ada spirit yang membuat manusia merepresentasikan diri dalam agama yakni spirit ketuhanan, ibadah dan dakwah. Spirit tersebut seharusnya berlandaskan atas dasar perasaan subyektifitas manusia terhadap tuhan. Namun dengan adanya teknologi virtual yang merupakan tempat fantasi dan imajinasi bisa tersalurkan, mengakibatkan agama yang seharusnya menjadi pemaknaan dan kebenaran melainkan hanya sebatas citra untuk menunjukkan eksistensinya.

Proses tersebutlah yang menjadikan realitas diri dan realitas agama digantikan dengan representasi, simulasi dan *simulacrum*. Tahap representasi kebenaran realitas masih ada di

dalamnya. Akan tetapi pada tahap simulasi terjadi penutupan dan penyelewengan realitas dan tahap akhir menjadi *simulacrum* yakni realitas merupakan objek yang hanya sebatas tiruan dari fantasi dan imajinasi, realitas itu lah yang disebut hiperealitas.

2. Dampak hiperealitas dalam kehidupan nyata yakni dekonstruksi realitas dan dalam agama menjadi postreligiusitas. *Pertama*, Dekonstruksi realitas yakni realitas sebenarnya sudah tidak

mempunyai kebenaran dan pemaknaan, karena telah dihancurkan oleh realitas buatan simbol citra dalam dunia virtual.

Realitas citra yang tidak mempunyai asal-usul dan kebenaran, tetapi realitas tersebut terus diproduksi kembali dalam dunia virtual. Sehingga manusia terjebak dalam realitas-realitas semu. Realitas semu yang dihadirkan dalam dunia virtual memberikan ruang bagi manusia untuk menciptakan diri semu. Sehingga manusia terjebak dalam konsep *Fear of Missing Out* dan *alter ego*. Keperibadian tersebut berada dalam realitas nyata dan realitas virtual.

FoMO membuat manusia secara psikologis, selalu merasa cemas, iri, tidak percaya diri dan selalu ingin terhubung dengan realitas virtual. *Alter ego* justru mengakibatkan pembaca yang melihat bisa tertipu oleh keperibadian yang dihadirkan dalam dunia virtual. Apalagi dalam dunia virtual bukan hanya keperibadian yang dapat diubah melainkan fisikpun dapat diubah melalui kecanggihan teknologi virtual.

Kecanggihan teknologi virtual yang bisa membuat realitas nyata menjadi realitas semu. Realitas semu akhirnya menjadi ciri dari dunia virtual. Sedangkan dunia virtual merupakan tempat manusia untuk berinteraksi dengan orang lain atau bisa disebut ruang publik. Namun ruang publik hanyalah sebatas



kesemuan sebuah citra, sehingga menjadi hipokrit sosial. dalam kata lain hipokrit sosial merupakan kemunafikan sosial. Dalam dunia hipokrit sosial semuanya ditampilkan menjadi informasi demi sebuah totonan walaupun hal tersebut adalah kemunafikan. Sehingga dampak hipokrit sosial yakni, disinformasi, depolitisasi dan banalitas informasi.

Dalam penjelasan tersebut menghantarkan kepada dampak yang *kedua*, yakni agama dalam posrealitas. Agama dalam post-realitas merupakan suatu fenomena agama, yang mana agama dalam dunia virtual. Agama dalam dunia virtual mempunyai suatu tujuan yakni tuntunan dan tontonan. Tuntunan yakni memberikan kebenaran dan pemaknaan sesuai dalil yang digunakan dan tontonan agama mempunyai *framing* diri dalam menjelaskan hal itu.

Pada dasarnya dalam agama terutama islam, mempunyai perbedaan atas pemahaman agama itu sendiri. Sehingga perbedaan tersebut mempengaruhi tuntunan dan tontonan. Setiap tuntunan dan tontonan yang dihadirkan dalam dunia virtual menciptakan massa yang justru memperparah sebuah perbedaan. Hal itu terjadi karena dengan dihadirkan dalam dunia virtual penciptaan simbol yang tanpa pengontrolan, menciptakan simbol yang memperparah pertentangan perbedaan. Sehingga akhirnya agama yang

seharusnya menjadi tempat pemaknaan dan kebenaran, melainkan menjadi motif terjadinya konflik.

Selain itu individu bisa membuat gambaran keagamaanya dalam dunia virtual. Walaupun hal itu bisa menutupi kebenaran keagamaanya dalam realitas nyata karena digantikan melalui simbol-simbol dunia virtual. Sehingga agama hanya sebatas aksesoris di mana menjadi benda bukan lagi pengalaman keagamaan individu

Dampak dari representasi agama dalam dunia virtual yang mempunyai sifat absurditas yakni membuat individu ekspresif primitif, *fear* (ketakutan) dan *pseudohappy* (kebahagiaan yang pura-pura).



## DAFTAR PUSTAKA

### A. Referensi Buku

- Gunawan, Imam, *Metode Penelitian Kualitatif Teori dan Praktik*, Bumi Aksara, Jakarta, 2016.
- Moleong, Lexy J, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung, 2014.
- Noor, Juliansyah, *Metodologi Penelitian*, Kencana Prenada Media Group, Jakarta, 2013
- Piliang, Yasraf Amir, *Hipersemiotika Tafsir Cultural Studies Atas Matinya Makna*, Jalasutra, Yogyakarta, 2003.
- Piliang, Yasraf Amir, *Dunia yang Berlari Mencari Tuhan-Tuhan Digital*, PT Grasindo, Jakarta, 2004.
- Piliang, Yasraf Amir Yasraf Amir Piliang, *Posrealitas: Realitas Kebudayaan dalam Era Posmetafisika*, Jalasutra, Yogyakarta, 2004.
- Piliang, Yasraf Amir, *Sebuah Duniayang Dilipat Realitas Kebudayaan Menjelang Milenium Ketiga dan Matinya Posmodernisme*, Mizan, Bandung, 1998.
- Piliang yasraf Amirdan Audifax, *Kecerdasan Semiotika Melampaui Dialektika dan Fenomena*, Aurora, Yogyakarta, 2018.
- Piliang, Yasraf Amir, *Transpolitika Dinamika Politik di dalam Era Virtualitas*, Jalasutra, Yogyakarta dan Bandung, 2005.
- Soehada, Moh, *Metode Penelitian Sosial Kualitatif Untuk Studi Agama*, Suka-Press, Yogyakarta, 2012.

### B. Referensi Jurnal

- Azwar, Muhammad, *Teori Simulakrum dan Upaya Pustakawan Mengidentifikasi Informasi Realitas*, Jurnal Khizanah Al-Hikmah, Vol. 2, No. 1, Januari-Juni 2014.
- Baktiono, Wolly, *Dunia Cyberspace Baudrillardian The Matrix*, Jurnal Ilmiah SCRIPTURA, Vol. 2, No. 1, Januari 2008.
- Budi Irawanto, *Ilusi Virtual: Kejayaan Media atas Audiens? Telaah Kritis atas Teori Resepsi Media Jean Baudrillard*, JSP, Vol. 1, No. 3, Maret 1998.

- Erandaru, *augmented Reality Applications in Hand-Held Devices in The Light of Baudrillard's Simulacra and Simulation*, Jurnal Nirmana, Vol. 10, No. 1, Januari 2008.
- Edy Chandra dan Umaimah Wahid, *Budaya Populer dan Simulacra Kawula Muda Jakarta Dalam Pembangunan Situs Video Youtube (Kasus Unggah Video Gamaliel-Audrey dan Sinta-jojo)*, Sosiohumaniora, Vol. 15, No. 2, Juli 2013.
- Elly Komala, *Media Sosial Sebagai Ruang Hiperealita Studi Kasus Pada Twitter*, Linimasa, vol. 1, No. 2, Juli 2018.
- Hassan Abootalebi. H dan Niazi.N, *Simulated National Identity and Ascendant Hyperreality in Julian Barnes's England, England*, Kata, Vol. 17, No. 1.
- Muna Madrah, *Sosialita di Era Internet*, Jurnal Ilmiah Komunikasi MAKNA, Vol. 3, No. 2, Agustus 2012- Januari 2013.
- Muhamad Zain, *Menggagas Agama Baru di Era Postmodernisme*, Ulumuna, Vol. IX, Edisi 16, No. 2, Juli-Desember 2002.
- Nugrahenny, Tourmalina Tri, *Menyikapi Mekanisme Tanda dibalik Hiperealitas Tren Hijab : Analisis Semiotika pada Fenomena Tren Hijab*, Jurnal Komunikasi Indonesia, vol. 5, No. 1, April 2016.
- Retasari Dewi dan Preciosa Alnashava Janitra, *Dramaturgi dalam Media Sosial Secon Account di Instagram Sebagai Alter Ego*, Jurnal Ilmu Komunikasi, Vol. 8, No. 3, 3 Juni 2018.
- Reno Wikandaru, *Metafisika Informasi dalam Perspektif Pemikiran Jean Baudrillard: Kontekstualisasinya dengan PertautanMedia dan Politik di Indonesia*, Jurnal Filsafat, Vol. 27, No. 2, Agustus 2017.
- Rulli Nasrullah, *Konstruksi Identitas Muslim di Media Baru*, KOMUNIKA, Vol. 5, No. 2, Juli- Desember 2011.
- Siswantini, *Telepon Seluler dan Ruang Publik: Representasi Identitas*, Jurnal Ilmiah Komunikasi MAKNA, Vol. 6, No. 1, Februari- Juli 2015.
- Siti Murtiningsih dan Joko Siswanto dan M. Mukhtasar Syamsudin, *Problem Pendidikan Video Game Dalam Perspektif Teori Simulacra Jean Baudrillard*, Jurnal Ilmu Pendidikan, Jilid 19, Nomor. 1, Juni 2013.

Wikandaru, Reno, *Metafisiska Informasi dalam Perspektif Pemikiran Jean Baudrillard : Kontekstualisasinya dengan Pertautan Media dan Politik di Indonesia*, Jurnal Filsafat, Vol. 27, No. 2, Agustus 2017.

Yanti Dwi Astuti, *Dari Simulsi Realtas Sosial Hingga Hiper-realitas Visual : Tinjauan Komunikasi Sosial Melalui Sosial Media di Cyberspace*, Jurnal Komunikasi PROFETIK, Vol. 08, No. 02, Oktober 2015.

### **C. Referensi Skripsi**

Islamiah, Asmaul, *Dampak Teknologi Informasi Terhadap Perilaku Keagamaan Bagi Remaja di Menganti Gresik*, Skripsi Fakultas Ushuluddin dan Filsafat UIN Sunan Ampel Surabaya, 2018.

Qosim, Ahmad Afrizal *Citra dan Kontestasi Identitas Muslim Tradisional Di Era Digital (Studi Terhadap Akun Instagram @Almunawir\_com)*, Skripsi Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam UIN Sunan Kalijaga, 2019.

### **D. Referensi Internet**

Rahmayani, Indah *Indonesia Raksasa Teknologi Digital Asia*, [https://www.kominfo.go.id/content/detail/6095/indonesia-raksasa-teknologi-digital-asia/0/sorotan\\_media](https://www.kominfo.go.id/content/detail/6095/indonesia-raksasa-teknologi-digital-asia/0/sorotan_media), diakses tanggal 04 Mei 2019.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## Lampiran I

### Biodata narasumber

Nama : Diah Ayu Herawati

Alamat : Kos putri Bapak Sulanjar, Ambarrukmo RT 11/  
RW 04, Caturtunggal, Depok, Sleman, Daerah  
Istimewa Yogyakarta (belakang hotel yellow star)

TTL : Bojonegoro, 29 juni 1996

Riwayat Pendidikan Formal :

SD : Sd Negeri Margoagung II

SMP/MTs : Mts Islamiyah Attanwir

SMA/MA : MA Islamiyah Attanwir

Perguruan Tinggi : Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga  
Yogyakarta

Fakultas : Ekonomi dan Bisnis Islam

Riwayat Pendidikan Non Formal : The Sharia Banking Training Center

Pengalaman Organisasi : -

Facebook : -

Instagram : hera\_kim29

Hobi : listening

Moto Hidup : If you can't fly, then run. If you can't run, then  
walk. If you can't walk, then crawl. Today we will  
survive. And Even if I fall down and get hurt myself  
I keep running toward my dreams.



Nama : Daelami Abdullah Saepudin

Alamat : Yogyakarta

TTL : klaten, 19 Maret 1999

**Riwayat Pendidikan Formal**

SD : SDN Puraseda 01

SMP/MTS : PM UMMUL QURO AL-ISLAMI

SMA/MA : PM UMMUL QURO AL- ISLAMI

Perguruan Tinggi : UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Fakultas : Dakwah dan Komunikasi

**Riwayat Pendidikan Non Formal :**

Pengalaman Organisasi : HIMPUNAN MAHASISWA ISLAM

IKPM JAWA BARAT

PAMOR RAYA

KAPMI YOGYAKARTA

Facebook : daelami abdullah

Instagram : daelamiabdullah

Hobi : membaca

Moto Hidup : berjuanglah !

Nama : Aina I.Z

Alamat : Yogyakarta

TTL : Kediri 25 Juli 1997

Riwayat Pendidikan Formal

SD : MI Darussalam Ciamis

SMP/MTS : SMP N 1 Ciamis

SMA/MA : SMA IT Misykat Al Anwar Jombang

PERGUURUAN TINGGI : UIN Sunan Kalijaga

FAKULTAS : Syariah dan Hukum

Riwayat Pendidikan Non Formal : -

Pengalaman Organisasi :-

Facebook : Aina Ishma

Instagram : Ainaishm

Hobi :-

Moto Hidup :-

Nama : Fida'ulmu Fidah

Alamat : Sapan, Depok, Sleman, Yogyakarta.

TTL : Sragen, 4 Juni 1999

Riwayat Pendidikan Formal

SD : SDN Plumbungan 5

SMP/MTS : SMPN 1 Karangamalang

SMA/MA : SMAN 1 Sragen

PERGUURUAN TINGGI : UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

FAKULTAS : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Riwayat Pendidikan Non Formal : -

Pengalaman Organisasi : Pramuka

Facebook : Fida'ulmu Fidah

Instagram : @fidaul

Hobi : Mewarnai

Moto Hidup : Terus berkarya

Nama : Atik Nuraini

Alamat : Desa Prembun, RT/RW 06/04, Kec. Tambak, Kab.  
Banyumas

Tempat dan Tanggal Lahir : Banyumas, 30 Januari 2001

Riwayat Pendidikan Formal :

SD : -

SMP/MTS : -

SMA/MA : MA WI Kebarongan

Perguruan Tinggi : Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga  
Yogyakarta

Fakultas : Syariah dan Hukum

Riwayat Pendidikan Non Formal : PP MWI Kebarongan, Kemranjen,  
Banyumas

Pengalaman Organisasi : Pramuka, HMI

Facebook : Atik Nuraini

Instagram : atiknuraini\_30

Hobi : -

Moto Hidup : -

Nama : Nur Ikhsan Prayogo

Alamat : Klewonan, Triharjo, Wates, Kulonprogo  
Yogyakarta

Tempat dan tanggal lahir : Pare-pare, 23 Febuari 2000

Riwayat Pendidikan Formal :

SD : -

SMP/MTS : -

SMA/MA : MAN 2 Kulonprogo

Perguruan Tinggi : Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga  
Yogyakarta

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Riwayat Pendidikan Non Formal : -

Pengalaman Organisasi : OSIS, HMI, HMPS (Himpunan Mahasiswa  
Program Studi) Pendidikan Matematika,  
Kamasulsel, PIK-R AL-AJJAR. Kopma

Facebook : Nur Ikhsan Prayogo

Instagram : @ikhhsan.prayogo23

Hobi : -

Moto Hidup : -

Nama : Virginia Fahriza Amaliya

Alamat : Kos Putri Kusuma Jl. Ace No. 62, Nologaten,  
Sleman, Yogyakarta

TTL : Sidoarjo, 04 November 1995

Riwayat Pendidikan Formal

SD : MI MIFTAHUL HUDA (2002-2008)

SMP/MTS : SMPN 1 KRIAN (2008-2011)

SMA/MA : SMAN KABUH (2011-2014)

PERGUURUAN TINGGI : UIN Sunan Kalijaga

FAKULTAS : Sains dan Teknologi

Riwayat Pendidikan Non Formal :

Pengalaman Organisasi : 1. CHIEF OF RESEARCH & TECHNOLOGY -  
HMPS PHYSIC UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta  
(2016)

2. MEMBER OF CHARITY - Celengan Berbagi  
Community (2016)

3. MEMBER OF SANITY - PBAK UIN Sunan  
Kalijaga Yogyakarta (2016)



4.CHIEF OF EVENT – KPU FACULTY SAINS &  
TECHNOLOGY UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta  
(2017)

5.MEMBER OF PUBLICATION &  
DOCUMENTATION – PBAK UIN Sunan Kalijaga  
Yogyakarta (2017)

6.STUDENT CREDIT TRANSFER – PRINCE OF  
SONGKHLA UNIVERSITY (2019)

Facebook

: Ririz

Instagram

: @ri.riz

Hobi

: Travelling

Moto Hidup

: Stay up late wake up early

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA

Nama : Abdul Ghoni Muhtarom

Alamat : Jl. Smp 04 Kudus

TTL : Kudus, 01 Agustus 1998

Riwayat Pendidikan Formal

SD : MI NU TT Kudus

SMP/MTS : MTs TBS Kudus

SMA/MA : MA NU TBS Kudus

PERGUURUAN TINGGI : UIN Suka

FAKULTAS : Ilmu Sosial dan Humaniora

Riwayat Pendidikan Non Formal : Jaringan Mahasiswa Sosiologi seJawa, LK  
1 HmI, Lk II HmI.

Pengalaman Organisasi : HMI

Facebook : Abdul Ghoni M

Instagram : abdul\_ghoni.m

Hobi :-

Moto Hidup : Belajarlah tentang keikhlasan dalam hidup.

Nama :Muhamad Anugrah Pratama

Alamat : BTN Hartaco, Block 2A No. 43, Jln. Dg. Tata,  
Makasar

TTL : Sidrap, 16 September 2000

Riwayat Pendidikan Formal

SD : -

SMP/MTS : -

SMA/MA : SMA 2 Makasar

PERGUURUAN TINGGI : UIN Sunan Kalijaga

FAKULTAS : Ushuluddin dan Pemikiran Islam

Riwayat Pendidikan Non Formal : -

Pengalaman Organisasi : Pramuka, HMI, PIK-R (Pusat Inforamasi  
Konseling Remaja), HMPS, Kamasulsel.

Facebook : Anugrah Pratama

Instagram : kopipahit16

Hobi :

Moto Hidup : -

Nama : Khairun Nisa

Alamat : Pawan Hilir, Rambah, Rokan Hulu, Riau.

TTL : Pawan 13 September 2000

Riwayat Pendidikan Formal

SD : SDN 11 Rambah Rokan Hulu

SMP/MTS : MTSN Rambah Rokan Hulu

SMA/MA : MAN Rokan Hulu

PERGUURUAN TINGGI : UIN Sunan Kalijaga

FAKULTAS : Syariah dan Hukum

Riwayat Pendidikan Non Formal : -

Pengalaman Organisasi :

Facebook : Nisa Lubis

Instagram : knisa7096

Hobi : -

Moto Hidup : -

## Lampiran II

### Daftar pertanyaan wawancara

1. Apakah anda mempunyai media sosial ?
2. Seberapa sering dalam sehari anda menggunakan media sosial tersebut ?
3. Apa alasan anda menggunakan media sosial tersebut ?
4. Apa tujuan anda menggunakan media sosial ?
5. Bagaimana anda menggambarkan diri anda dalam media sosial ?
6. Pernahkah anda mengupload (Share) sesuatu yang berhubungan dengan agama ?
7. Apa alasan anda mengupload (Share) sesuatu yang berhubungan dengan agama ?
8. Apa tujuan anda mengupload hal tersebut tersebut ?
9. Kenapa anda melakukan dakwah atau mengingatkan diri dan orang lain di dunia virtual ?
10. Mengapa melakukan dakwah atau mengingatkan diri dan orang lain tidak dilakukan di dunia nyata ?
11. Apakah anda percaya tentang suatu informasi yang dihadirkan dalam media sosial ?, mengapa ?

## CURICULUM VITAE

Nama : Dadan Maulana  
Tempat, Tanggal lahir : Purwakarta, 16-Juli-1996  
Alamat : Kampung Panyindangan Rt/Rw 03/02 Kec  
Sukatani, Kab Purwakarta Jawa Barat  
Nomer telepon : 085809840983  
Email : *maulanadadan1996@gmail.com*

### Riwayat Pendidikan:

- 2015 Masuk : Di Perguruan Tinggi UIN Sunan Kalijaga  
Jurusan Sosiologi Agama
- 2012 sampai dengan 2015 : MA Al- Muhajirin Purwakarta
- 2009 sampai dengan 2012 : SMP Negeri 2 Sukatani Purwakarta
- 2003 sampai dengan 2009 : SD Negeri 1 Panyindangan Purwakarta

### Riwayat Organisasi

- 2011-2012 : Menjadi Ketua OSIS SMP Negeri 2  
Sukatani Purwakarta
- 2016 : PWK HMI Ushuluddin dan Pemikiran  
ISLAM Sunan Kalijaga Yogyakarta
- 2017 : MPK HMI Ushuluddin dan Pemikiran  
ISLAM Sunan Kalijaga Yogyakarta
- 2018 : BPL HMI Cabang Yogyakarta
- 2018 : IKPM-JABAR (Ikatan Pelajar Mahasiswa-  
Jawa Barat )
- 2019 : DPO-PERMATA (Dewan Pertimbangan  
Organisasi- Perhimpunan Mahasiswa  
Purwakarta) Yogyakarta



Hormat saya,

**Dadan Maulana**

**15540015**