

**HIPERREALITAS WAJAH KOTA: ANALISIS SIMULAKRA JEAN
BAUDRILLARD TERHADAP FENOMENA PENIRUAN IKON DUNIA
PADA KAWASAN PAHLAWAN STREET CENTER DI KOTA MADIUN,
JAWA TIMUR**



SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Sosial Dan Humaniora
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagai Syarat Memperoleh
Gelara Sarjana Strata Satu Bidang Sosiologi**

Disusun Oleh :

Dwiana Nurdianti

NIM 22107020049

**PROGRAM STUDI SOSIOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA
UIN SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA**

2026

HALAMAN PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA

Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 585300 Fax. (0274) 519571 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-3979/Un.02/DSH/PP.00.9/08/2026

Tugas Akhir dengan judul : HIPERREALITAS WAJAH KOTA: ANALISIS SIMULAKRA JEAN BAUDRILLARD
TERHADAP FENOMENA PENIRUAN IKON DUNIA PADA KAWASAN
PAHLAWAN STREET CENTER DI KOTA MADIUN, JAWA TIMUR

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : DWIANA NURDIANTI
Nomor Induk Mahasiswa : 22107020049
Telah diujikan pada : Rabu, 22 Juli 2026
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Valid ID: 6a72ac1c9c05f

Ketua Sidang

Dr. Muryanti, S.Sos., M.A
SIGNED



Valid ID: 6a67752bec6ee

Penguji I

B.J. Sujibto, S.Sos., M.A.
SIGNED



Valid ID: 6a716af6cb934d

Penguji II

Achmad Uzair, S.IP., M.A, Ph.D.
SIGNED



Valid ID: 6a72b4acc8409

Yogyakarta, 22 Juli 2026
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora

Prof. Dr. Erika Setyanti Kusumaputri, S.Psi., M.Si.
SIGNED

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dwiana Nurdianti

NIM : 22107020049

Program Studi : Sosiologi

Fakultas : Ilmu Sosial dan Humaniora

Menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa skripsi saya merupakan hasil karya ilmiah yang saya tulis sendiri dan bukan plagiasi dari karya atau penelitian yang ditulis orang lain. Adapun bagian-bagian tertentu yang saya kutip sebagai acuan penulisan skripsi ini telah sesuai dengan etika penulisan yang dibenarkan secara ilmiah.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya agar dapat diketahui oleh anggota dewan penguji.

Yogyakarta, 7 Juli 2026

Yang menyatakan,



Dwiana Nurdianti

NIM: 22107020049

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi

Lamp : -

Kepada :

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah memeriksa, mengarahkan, dan mengadakan perbaikan seperlunya, maka selaku pembimbing saya menyatakan bahwa skripsi saudara:

Nama : Dwiana Nurdianti

NIM : 22107020049

Program Studi : Sosiologi

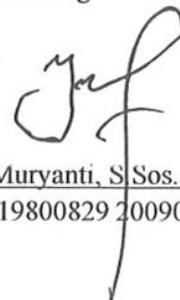
Judul : Hiperrealitas Wajah Kota: Analisis Simulakra Jean Baudrillard Terhadap Fenomena Peniruan Ikon Dunia Pada Kawasan Pahlawan Street Center Di Kota Madiun, Jawa Timur

Telah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk memenuhi syarat memperoleh gelar sarjana strata satu bidang keilmuan Sosiologi. Dengan ini saya mengharapkan saudara tersebut segera dipanggil untuk mempertanggungjawabkan skripsinya dalam sidang munaqosyah.

Demikian atas perhatiannya, saya ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 7 Juli 2026
Pembimbing



Dr. Muryanti, S.Sos., M.A
NIP 19800829 200901 2 005

HALAMAN PERSEMBAHAN

Setiap kata yang tertulis dalam skripsi ini adalah bentuk tanggung jawab akademik yang penulis persembahkan untuk:

- ❖ Kedua orang tua saya, Bapak Mujiono dan Mamak Walmukminah yang selalu mencintai saya dari lahirnya saya, menerima saya apa adanya, dan selalu mendoakan keberkahan hidup saya dengan tulus.
- ❖ Kakak saya tercinta, Eko Nurwahyudin, yang selalu menyayangi, mendukung dan mengarahkan saya dengan caranya sendiri.
- ❖ Diri saya sendiri, Dwiana Nurdianti, yang selalu berusaha dan pantang menyerah dalam menyelesaikan skripsi ini.

Terima kasih untuk setiap doa, harapan dan kepercayaan yang selalu mengiringi langkah penulis. Pada dasarnya, setiap perjalanan dimulai dari kepercayaan untuk melangkah dan kesabaran untuk bertahan.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

MOTTO

Ridho Allah = Ridho Orang Tua.

"Nduk, pak e mak e gak iso ngekeki koe bondo, isone yo mung ngekeki koe dalam kanggo golek ilmu."

Mak e – 2022

"Masalah rejeki wis dijamin seng kuoso kanggo wong sing golek ilmu sinau. Iki juga sing mbiyen dipesenke mak e pak e mbe aku."

Mas e

Waktu Itu Kesempatan ... Kesempatan yang diberi Tuhan untuk kita bisa merasakan segala hal dalam kehidupan ini. Jadi syukuri, nikmati, dan jalani. Tetap semangat dan pantang menyerah yaa.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur senantiasa penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan kesempatan, pertolongan, rahmat, hidayah, dan kekuatan, sehingga penulis mampu menyelesaikan tugas akhir penyusunan skripsi ini. Shalawat serta salam senantiasa penulis haturkan kepada Nabi Muhammad SAW, serta kepada keluarga dan para sahabat yang selalu menjadi panutan kehidupan kita.

Rasa syukur selalu penulis ucapkan kepada Allah SWT yang selalu memberikan rahmat dan petunjuk-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan keterbatasan ilmu, waktu, dan kemampuan penulis. Skripsi dengan judul: **“Hiperrealitas Wajah Kota: Analisis Simulakra Jean Baudrillard Terhadap Fenomena Peniruan Ikon Dunia Pada Kawasan Pahlawan Street Center Di Kota Madiun, Jawa Timur”** disusun untuk memperoleh gelar sarjana strata satu di bidang Sosiologi pada Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Dalam proses penyusunan skripsi ini pastinya tidak terlepas adanya kekurangan sehingga penulis berharap adanya masukan maupun kritik yang membangun dari pembaca sekalian.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini tidak akan pernah selesai tanpa adanya motivasi, bantuan, doa serta bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala hormat dan segenap ketulusan hati penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Noorhaidi, S.Ag., M.A., M.Phil., Ph.D., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

2. Ibu Dr. Erika Setyanti Kusumaputri, S. Psi., M.Si., selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora, beserta jajaran dekanat lainnya.
3. Ibu Dr. Napsiah, S.Sos., M.Si., selaku Ketua Program Studi Sosiologi sekaligus Dosen Pembimbing Akademik penulis.
4. Ibu Dr. Muryanti, S.Sos., M.A. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan pengarahan, nasihat, serta dukungan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini. Terimakasih atas waktu, tenaga, dan pikiran yang diberikan ibu selama proses penyusunan skripsi. Penulis juga meminta maaf sebesar-besarnya jika terdapat kesalahan dalam perkataan maupun perbuatan kepada Ibu. Semoga Ibu selalu diberi kesehatan, kelancaran atas rezeki dan segala urusannya. Aamiin.
5. Bapak B.J. Sujibto, S.Sos., M.A. selaku Dosen Penguji 1 dan Bapak Achmad Uzair, S.IP, Phd selaku Dosen Penguji 2 yang telah memberikan kritik dan saran yang membangun.
6. Segenap Bapak/Ibu Dosen Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan wawasan kepada penulis selama waktu perkuliahan.
7. Seluruh informan dalam penelitian skripsi ini yang telah meluangkan waktu dan berkenan menjadi narasumber yang kesaksiannya dimanfaatkan sebaik-baiknya.
8. Ibu dari penulis yang selalu mencintai penulis sepanjang hidupnya. Mak e terkasih, Walmukminah, yang telah membesarkanku dengan penuh kasih sayang, kesabaran, pengorbanan dari waktu, tenaga dan pikiran. Saksiku dari

perjalanannya sebagai tukang sayur keliling, asisten rumah tangga bahkan pedagang nasi hingga saat ini menjadi bentuk kasih sayang Mak e kepadaku. Rasa lelah dan kesal Mak e yang tercurahkan padaku tak lantas menjadikanku pribadi yang rendah diri melainkan menjadikanku pribadi yang ingin tumbuh menjadi seseorang yang lebih baik darimu. Terimakasih ya Mak selalu pantang menyerah menghadapi kehidupan ini bersama suami serta anak-anakmu dan maaf jikalau anakmu ini masih kurang mengerti ataupun prihatin dalam keadaanmu.

9. Bapak dari penulis yang selalu mencintai penulis sepanjang hidupnya. Pak e tersayang, Mujiono, seseorang yang menguatkan setiap langkahku dengan caranya sendiri. Menghiasi masa kecil penulis dengan kasih sayangmu, dan mengusahakan penulis dengan hal-hal sederhana dari kehidupan ini. Terimakasih ya pak selalu menasehati dan mengoreksiku untuk menjadi pribadi yang lebih kuat lagi. Aku harap Pak e selalu diberikan kesehatan, kesabaran dan ketenangan pikirannya untuk selalu berdiri di samping kehidupanku. Maaf Pak jikalau anakmu ini masih kurang cukup darimu.
10. Kakak penulis, Mas Wahyu, rasa terimakasih aku ucapkan karena telah menyayangiku sebagai adikmu. Selalu mengusahakan yang terbaik untukku yang mungkin masih banyak salah paham dari tindakanmu. Ku ucapkan maaf jikalau adikmu ini masih belum melampaui prestasimu. Semoga kita tetap saling mendukung dan menyayangi kelak hingga tua nanti. Aamiin.
11. Kepada Pak Dhe dan Mas Solah sekeluarga yang telah memberikan tempat tinggal dan arahnya selalu masa perkuliahan. Maaf jika penulis masih

banyak merepotkan, semoga kesehatan dan kelancaran rezeki selalu tercurahkan untuk kalian.

12. Farika salsabila, *bestfriend* sekaligus saudari seperjuangan penulis. Terimakasih selalu berjalan bersama sejak masa Sospem hingga sekarang. Selama empat tahun kebelakang ini banyak cerita-cerita konyol yang menyenangkan, waktu pembicaraan hangat, sudut-sudut yogya yang kita datangi, rasa lelah yang kita bagikan, nasihat kehidupan bahkan nasihat asmara yang selalu aca berikan, terimakasih telah menerima dan memaafkanku selama ini. Terimakasih sudah menjadi seseorang yang aku percaya dan membantuku di tanah perantauan ini, mungkin dirimu adalah salah satu seseorang yang membuat Yogya terasa Istimewa. Semoga Allah SWT selalu membersamai langkahmu dan tali pertemanan ini tetap kuat hingga kita tua nanti. Semangat terus ya acaa.
13. Kepada Nova, Khodijah, Lu'lu, Afi, Widya, dan Hajar yang telah menghiasi masa perkuliahan penulis.
14. Teman-teman satu DPS: Marlina, Hawa, Irfan yang selalu semangat dalam menyelesaikan skripsi kalian dan menjadi pendorong penulis dalam proses penyelesaian skripsi ini.
15. Teman-teman Keluarga Program Studi Sosiologi Angkatan 2022 yang telah menjadi teman seperjuangan dan berproses bersama di masa perkuliahan. Terutama untuk mengenang Alm. Dliyauddin Muhammad Dzauqiy yang telah berpulang. Al-Fatihah.

16. Teman-teman Kelompok KKN 117 Ponorogo 5, Desa Nglurup yang paling terseru “Apipi”: Alfi, Rya, Jilan, Adri, Rifki, Wahyu, Ali, dan Hadi yang telah memberikan pengalaman mengesankan dan berharga bagi kehidupan penulis.
17. Kepada semua orang yang telah mendoakan, memberikan pelajaran berharga bagi penulis hingga menjadi bagian dari proses pendewasaan penulis yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu.
18. Kepada diri penulis sendiri, Dwiana Nurdianti, seorang manusia biasa yang telah berusaha dan selalu belajar dalam kehidupan sekali ini. Terimakasih sudah mau mencoba dan pantang menyerah untuk menyelesaikan skripsi ini. Semoga dirimu selalu bersyukur dan bersujud kepada Allah SWT, sang penciptamu.

Akhir kata, semoga Allah Yang Maha Penyayang lagi Maha Pengasih selalu memberikan rahmat dan kasihnya kepada kita semua sebagaimana kalian memberikan dukungan, doa, dan bantuan kepada penulis secara tulus. Terimakasih sudah menjadi bagian dari cerita penulis.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 7 Juli 2026

Penyusun,



Dwiana Nurdianti

NIM. 22107020049

ABSTRAK

Fenomena pembangunan destinasi wisata berbasis replika ikon dunia menjadi salah satu bentuk transformasi ruang kota pada era postmodern. *Pahlawan Street Center* (PSC) Kota Madiun merupakan kawasan wisata perkotaan yang menghadirkan berbagai replikasi ikon dunia seperti Menara Eiffel, Patung Liberty, Patung Merlion, Kincir Angin Belanda, hingga replika Ka'bah dalam satu kawasan ruang publik. Penelitian ini bertujuan untuk memahami latar belakang pembangunan kawasan PSC, mekanisme simulakra pada arsitektur ikon dunia, serta persepsi dan pemaknaan masyarakat terhadap kawasan tersebut. Penelitian menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi terhadap sebelas informan yang terdiri atas pemerintah, masyarakat lokal, dan wisatawan luar kota. Analisis data yang digunakan adalah metode Miles dan Huberman dengan tahapan reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembangunan PSC merupakan strategi pemerintah dalam memproduksi ruang wisata berbasis citra global sebagai upaya meningkatkan daya tarik wisata, menggerakkan perekonomian daerah, serta membangun citra Kota Madiun sebagai kota modern. Melalui perspektif simulakra Jean Baudrillard, replika ikon dunia di PSC tidak hanya sebagai tiruan semata, melainkan telah diproduksi menjadi realitas baru yang memiliki nilai simbolik, sosial, dan ekonomi. Pengalaman masyarakat memperlihatkan terbentuknya ruang hiperrealitas, yakni kondisi ketika visualisasi ikon global, estetika kawasan, dan representasi media sosial menghadirkan pengalaman wisata yang terasa nyata meskipun tidak memiliki keterkaitan dengan konteks budaya maupun geografis aslinya. Namun demikian, masyarakat masih menunjukkan kesadaran terhadap sifat artifisial kawasan tersebut sehingga hiperrealitas yang terbentuk tidak sepenuhnya menghapus realitas asli. Di sisi lain, dominasi simbol global menimbulkan negosiasi terhadap identitas lokal sebab berpotensi menggeser representasi budaya khas Kota Madiun dalam ruang perkotaan.

Kata kunci: hiperrealitas, simulakra, Jean Baudrillard, *Pahlawan Street Center*, pariwisata perkotaan.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	iii
NOTA DINAS PEMBIMBING	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
MOTTO	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	xii
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR TABEL	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	8
E. Tinjauan Pustaka.....	9
F. Landasan Teori	18
1. Teori Simulakra Dan Hiperrealitas Jean Baudrillard.....	18
G. Metode Penelitian	26
1. Jenis Penelitian.....	26
2. Lokasi Penelitian.....	27
3. Subjek Penelitian	28

4. Teknik Pengumpulan Data.....	29
5. Analisis Data.....	33
H. Sistematika Pembahasan.....	37
BAB II DESKRIPSI WILAYAH PENELITIAN	40
A. Kota Madiun	40
1. Kondisi Geografis Kota Madiun.....	40
2. Sejarah dan Karakteristik Kota Madiun.....	41
B. <i>Pahlawan Street Center</i> (PSC) Kota Madiun.....	44
1. Transformasi Ruang Di Kawasan PSC	44
2. Konsep dan Daya Tarik Pariwisata PSC.....	46
C. Profil Informan	49
BAB III PERUBAHAN WAJAH KOTA DAN PEMAKNAAN MASYARAKAT PADA KAWASAN WISATA PAHLAWAN STREET CENTER (PSC), KOTA MADIUN.....	54
A. Latar Belakang Pembangunan Pariwisata Kawasan <i>Pahlawan Street Center</i> , Kota Madiun.	55
1. Kondisi Pra-pembangunan Kawasan <i>Pahlawan Street Center</i>	55
2. Motif-Motif Pembangunan Kawasan <i>Pahlawan Street Center</i>	61
3. Pemilihan Konsep Berbagai Ikon Dunia di Kawasan <i>Pahlawan Street</i> <i>Center</i>	73
B. Persepsi Dan Pemaknaan Masyarakat Terhadap Kawasan <i>Pahlawan Street</i> Center, Kota Madiun.	81
1. <i>Pahlawan Street Center</i> dan Perubahan Suasana Kota.....	81
2. <i>Pahlawan Street Center</i> Sebagai Media Pembentukan Citra Kota Modern pada Kota Madiun.....	87
3. Pengalaman Imajinatif Pengunjung <i>Pahlawan Street Center</i>	92

4. Ketegangan Antara Unsur Global Dan Unsur Lokal Di Kota Madiun...	99
C. Peran Media Sosial dalam Ruang Wisata <i>Pahlawan Street Center</i>	104
1. Peran Media Sosial Sebagai Motivasi Kunjungan Wisatawan ke PSC	104
2. Dokumentasi sebagai Kebutuhan Media Sosial.....	108
BAB IV FENOMENA PENIRUAN IKON DUNIA DI KAWASAN PAHLAWAN STREET CENTER (PSC) KOTA MADIUN BERDASARKAN TEORI SIMULAKRA DAN HIPERREALITAS JEAN BAUDRILLARD	116
A. Realitas Simulakra Pada Wisata <i>Pahlawan Street Center</i> Kota Madiun ..	118
1. <i>Pahlawan Street Center</i> sebagai Produksi Simulakra	118
2. Replikasi Ikon Dunia sebagai Bentuk Simulasi Realitas Global	120
3. Mekanisme Simulakra Dalam Replikasi Ikon Dunia Di PSC	122
B. Hiperrealitas Dalam Pengalaman Wisata Pengunjung PSC	127
C. Konsumsi Visual dan Peran Media Sosial dalam Representasi Diri Pengunjung PSC	131
D. Kondisi <i>The Dessert of real</i> pada Kota Madiun	133
BAB V PENUTUP	135
A. Kesimpulan.....	135
B. Keterbatasan Penelitian	137
C. Saran	137
DAFTAR PUSTAKA	139
LAMPIRAN	145
CURRICULUM VITAE	150

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1. Peta Kawasan PSC Kota Madiun	45
Gambar 2. 2. Peta Satelit Kawasan PSC Kota Madiun.....	45
Gambar 2. 3. Pedestrian di Kawasan PSC	47
Gambar 2. 4. Replika di Sisi Barat PSC	48
Gambar 2. 5. Replika di Sisi Timur PSC	49
Gambar 3. 1. Kondisi Saluran Air Pra-pembangunan PSC Tahun 2017 & 2019 .	56
Gambar 3. 2. Lokasi PSC yang bersebelahan dengan Balai Kota Madiun dan Plaza Madiun di Jalan Pahlawan.....	59
Gambar 3. 3. Lokasi Balai Kota Madiun berada di samping kawasan PSC	64
Gambar 3. 4. Pengunjung PSC pada 24 April 2026.....	68
Gambar 3. 5. Salah satu titik lapak UMKM di PSC ketika terdapat penyelenggaraan <i>event</i>	69
Gambar 3. 6. Transformasi Kawasan PSC Sisi Barat Tahun 2024 & 2019.....	88
Gambar 3. 7. Transformasi Kawasan PSC Sisi Timur Tahun 2024 & 2019	88
Gambar 3. 8. Tugu Pendekar Kota Madiun	100
Gambar 3. 9. Aktivitas Swafoto Pengunjung PSC pada 25 Januari 2026.....	109
Gambar 3. 10. Hasil Pencarian #pscmadiun di Media Sosial	114
Gambar 4. 1. Empat Tahap Perkembangan Cirta pada Kawasan PSC	122
Lampiran 1. Pedestrian di PSC	148
Lampiran 2. Informasi Peresmian PSC.....	148
Lampiran 3. Lokasi yang Dekat dengan Pusat Perbelanjaan	148
Lampiran 4. Drainase di Bawah Kawasan PSC.....	149
Lampiran 5. Lapak UMKM	149
Lampiran 6. Aktivitas Pengunjung: Sekedar Jalan-jalan dan Berfoto dengan Miniatur	149

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1. Daftar pengunjung PSC Tahun 2023-2025.....	67
Tabel 4. 1. Data Kunjungan Obyek Daya Tarik Wisata (ODTW) Kota Madiun Tahun 2023-2025	129



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kota tidak tumbuh dengan serta merta secara instan. Kota tumbuh berevolusi dengan beberapa fase transformasi. Mulanya dengan kota tradisional yang berpusat pada sistem feodal dan pertanian. Berkembang menjadi kota industri dan jasa dengan basis produksi.¹ Hingga akhirnya memasuki fase kota postmodern dengan berfokus pada pusat konsumsi simbol dan citra.² Transisi ini memicu terjadinya komodifikasi ruang kota di mana kota tidak lagi dibangun berdasarkan fungsi hunian melainkan dibangun untuk memenuhi konsumsi visual masyarakat pada saat ini.

Komodifikasi ruang kota kerap terjadi pada bidang kepariwisataan. Di Indonesia, pemerintah melihat potensi pariwisata sebagai upaya dalam peningkatan ekonomi negara.³ Melihat kebutuhan nilai komersil dan dibarengi oleh pengaruh modernitas dan globalisasi, pemerintah daerah kerap mengadopsi desain arsitektur luar negeri untuk membangun monumen-monumen ikonik atas dasar konsumsi visual masyarakat. Fenomena ini disebut

¹ Ilham Daeng Makkelo, 'Sejarah Perkotaan: Sebuah Tinjauan Historiografis Dan Tematis', *Lensa Budaya: Jurnal Ilmiah Ilmu-Ilmu Budaya*, 12.2 (2018), 83–101 <<https://doi.org/10.34050/JLB.V12I2.3052>>.

² Jacque Cartwright, 'The Post-Modern City', *Savemyexams.Com*, 2024 <<https://www.savemyexams.com/a-level/geography/aqa/18/revision-notes/9-contemporary-urban-environments/9-2-urban-forms/9-2-3-the-post-modern-city/>> [accessed 22 December 2025].

³ Mery Kharismawati and Arief Hidayat, 'Analisis Kritis Atas Peran Instagram Dalam Representasi Pariwisata Dan Konstruksi Identitas Budaya : Studi Kasus Pada Makam Raja Yogyakarta', *Public Knowledge*, 2.2 (2025), 160–69 <<https://doi.org/10.62771/pk.>>.

sebagai *copysites* atau kelompok bangunan (monumen) tertentu dengan nilai universal luar biasa yang telah mendapatkan ketenaran global melalui industri pariwisata dan pemasaran.⁴

Reproduksi kawasan tiruan baik itu taman hiburan, hotel atau tempat rekreasi berusaha memberi pengunjung perasaan bahwa mereka berada di tempat asli tersebut.⁵ Merespon fenomena ini, sebuah artikel dengan judul “*Copysites: Persepsi Wisatawan Mengenai Reproduksi Simulakra di Petite France*”⁶ menunjukkan bahwa reproduksi simulakra (tiruan) pada Petite France di Gapyeong, Korea Selatan membuat masyarakat merasakan suasana Perancis kemudian mendapatkan kesenangan dari hal tersebut. Di sisi lain, adanya simulakra ini menghilangkan sejarah dan kecenderungan konsumerisme dalam arsitektur lanskap.

Kajian lain pada destinasi wisata dalam negeri, diungkapkan oleh Meidy Putri Utami dan Hardianti dengan artikel jurnal “Integrasi Budaya Lokal Dan Asing Dalam Destinasi Pariwisata: Studi Kasus Zulu Park Kabupaten Pangkep Sulawesi Selatan”.⁷ Integrasi budaya lokal dan asing yang diadaptasi (dalam kajian ini budaya Korea) meningkatkan frekuensi kunjungan dan membuka lapangan kerja baru. Namun di lain hal, potensi kehilangan keaslian

⁴ Ivana Chrisnauli Zevania Rajagukguk, ‘Copysites: Persepsi Wisatawan Mengenai Reproduksi Simulakra Di Petite France’, *Jurnal Nasional Pariwisata*, 13.1 (2023), 94–114.

⁵ Rajagukguk.

⁶ Rajagukguk.

⁷ Meidy Putri Utami and Hardianti, ‘Integrasi Budaya Lokal Dan Asing Dalam Destinasi Pariwisata: Studi Kasus Zulu Park Kabupaten Pangkep Sulawesi Selatan’, *Juparita: Jurnal Pariwisata Tawangmangu*, 2.2 (2024), 54–61.

budaya lokal dan tekanan pada infrastruktur lokal tidak dapat dihindarkan. Maka dari hal tersebut, pengelola diharapkan memitigasi dengan infrastruktur ramah lingkungan yang berkelanjutan.

Hal ini menunjukkan bahwa pemerintah daerah cenderung terjebak pada duplikasi visual instan daripada menggali potensi lokalitas yang autentik dan kompleksitas sejarah yang ada. Dilihat dalam segi *destination image* memang *landmark* tiruan ini lebih menarik kunjungan pengunjung,⁸ namun juga berpotensi mengakibatkan kehilangan autentitas budaya lokal. Di sisi lain, pemerintah daerah di Indonesia masih ada yang mengembangkan sektor pariwisata berbasis budaya lokal. Pelestarian tersebut diupayakan oleh Kota Yogyakarta⁹ maupun Solo¹⁰ yang mengembangkan wisata dengan unsur budaya Jawa yang kental.

Salah satu hasil penerapan tren tiruan tersebut, terjadi pada pembangunan pedestrian kawasan *Pahlawan Street Center* (PSC), Kota Madiun, Jawa Timur. Kota Madiun yang notabene mengalami transisi fungsi kota dari kota tradisional karena pernah masuk wilayah Kerajaan Mataram. Perkembangan kota industri dengan adanya julukan Kota Gadis (Perdagangan

⁸ Stevany Rotua Eles and Suryani Chodidjah, 'Pengaruh Destination Image, Persepsi Harga, Dan Fasilitas Terhadap Keputusan Berkunjung Di Taman Mini Indonesia Indah (TMII)', *Human Capital Development*, 10.1 (2023), 1–16.

⁹ 'Wisata Budaya & Sejarah - Yogyakarta', *Visitingjogja.Jogjaprovo.go.Id* <<https://visitingjogja.jogjaprovo.go.id/wisata-jogja/wisata-budaya-sejarah/>> [accessed 8 January 2026].

¹⁰ Virdita Ratriani, '14 Tempat Wisata Di Solo Bernuansa Budaya Dan Sejarah', *Regional.Kontan.Co.Id*, 2023 <<https://regional.kontan.co.id/news/14-tempat-wisata-di-solo-bernuansa-budaya-dan-sejarah>> [accessed 8 January 2026].

dan Industri)¹¹ serta memiliki basis kebudayaan pencak silat, nampaknya ingin menampilkan hal baru dalam unsur kotanya. Pemerintah Kota Madiun mengubah jembatan penyeberangan menjadi etalase dunia dengan menyajikan replika Menara Eiffel, Patung Merlion, Kincir Angin Belanda, Patung Liberty, hingga replika Ka'bah dalam satu kawasan yang berdekatan. Selain itu, konsep pedestrian ini terinspirasi dari kawasan Malioboro Yogyakarta.¹²

Gagasan pembangunan ini merujuk pada Peraturan Daerah Kota Madiun Nomor 6 Tahun 2011 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Madiun Tahun 2010-2030, kawasan PSC akan dibangun dalam zona perdagangan.¹³ Sehingga penataan ruang kota ini diharapkan sebagai peningkatan pertumbuhan ekonomi serta penambahan Pendapatan Asli Daerah yang dicanangkan oleh wali kota yang menjabat pada saat itu, Maidi. Menurut laman Pejabat Pengelola Informasi Dan Dokumentasi (PPID) Kota Madiun, jumlah pengunjung Kota Madiun mengalami kenaikan yang signifikan sebanyak 54, 95% pada tahun 2022 yakni 543.210 pengunjung. Sedangkan tahun 2021 hanya sebanyak 350.554 pengunjung.¹⁴ Dalam hal ini dapat

¹¹ 'Sejarah Singkat Kota Madiun, Hingga Tumbuh Kembang Sampai Kini', *Min1kotamadiun.Sch.Id*, 2021 <<https://min1kotamadiun.sch.id/sejarah-singkat-kota-madiun-hingga-tumbuh-kembang-sampai-kini/>> [accessed 16 March 2025].

¹² 'Pahlawan Street Center', *Historoworld.Blogspot.Com*, 2021 <<https://historoworld.blogspot.com/2021/07/pahlawan-street-center.html>> [accessed 17 March 2025].

¹³ *Peraturan Daerah Kota Madiun No. 6 Tahun 2011 Tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Madiun Tahun 2010-2030* (Indonesia, 2011).

¹⁴ PPID Kota Madiun, 'Jumlah Pengunjung Kota Madiun Tahun 2019-2022', *Ppid.Madiunkota.Go.Id*, 2023 <<https://ppid.madiunkota.go.id/berita/2023/10/18/jumlah-pengunjung-kota-madiun-tahun-2019-2022>> [accessed 22 December 2025].

dikatakan adanya PSC turut menyumbang faktor kenaikan pengunjung mengingat peresmian PSC itu sendiri pada 29 April 2021.¹⁵

Lebih lanjut, menurut data statistik kunjungan pada Obyek Daya Tarik Wisata (ODTW) Kota Madiun oleh Dinas Kebudayaan, Pariwisata, Pemuda dan Olahraga (Disbudparpora) tahun 2023-2025, PSC berhasil berkontribusi secara stabil. Pada tahun 2023, jumlah kunjungan PSC tercatat 144.675 (24,6%) kunjungan dari total 588.346 kunjungan ODTW. Kemudian pada tahun 2024, terjadi peningkatan signifikan, yakni 272.253 kunjungan PSC (25,5%) dari 1.067.637 kunjungan ODTW. Sementara tahun 2025, jumlah kunjungan PSC meningkat menjadi 278.755 (23,0%) dari 1.212.169 kunjungan ODTW. Keberhasilan simulasi seperti berkeliling dunia ini juga berdampak pada kenaikan Pendapatan Asli Daerah (PAD) tahun 2022 yang mencapai Rp 24 Miliar, melampaui biaya pembangunan PSC itu sendiri yang hanya menghabiskan anggaran sebanyak Rp. 12 Miliar.¹⁶

Konsep wisata replika berbagai ikon dunia global yang diusung Kota Madiun terlihat berbeda dengan unsur lokalitasnya. Hal ini mengingat bahwa Kota Madiun mendapati beberapa julukan seperti Kota Gadis, Kota Brem, Kota Pecel, Kota Budaya, Kota Industri, dan Kota Karismatik. Bahkan juga sebagai Kota Pendekar sebagai *city branding* Walikota Madiun saat itu. Julukan ini

¹⁵ 'Pahlawan Street Center'.

¹⁶ Abdul Jalil, 'PSC Kota Madiun: Dahulu Diabaikan Kini Jadi Daya Tarik Wisatawan', *Espos.Id*, 2023 <<https://regional.espos.id/psc-kota-madiun-dahulu-diabaikan-kini-jadi-daya-tarik-wisatawan-1552288>> [accessed 17 March 2025].

terumuskan sebab di Kota Madiun tercatat 14 perguruan pencak silat.¹⁷ Selain itu, Badan Perencanaan, Pembangunan, Riset dan Inovasi Daerah Kota Madiun, menginisiasi sejumlah kuliner tradisional setempat untuk ditetapkan menjadi Warisan Budaya Tak Benda (WBTB) sebagai identitas budaya lokal. Kuliner ini di antaranya Madumongso, Dawet Suronatan, dan Roti Bluder. Sedangkan Pecel Madiun sendiri telah ditetapkan sebagai WBTB pada tahun 2022.¹⁸

Aktivitas wisata dengan arsitektur tiruan tersebut merupakan fenomena baru yang menjadi menarik untuk dibahas. Penelitian ini akan menunjukkan cara berwisata masyarakat yang berbeda daripada sebelumnya. Permasalahan tersebut akan dilihat melalui teori Simulakra dan Hiperrealitas Jean Baudrillard. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk memahami proses hiperrealitas dari PSC baik dari segi perencanaan hingga pemaknaan masyarakat maupun wisatawan. Hal ini tersebut guna mengetahui latar belakang, proses, dan hasil dari simulakra melalui sudut pandang pengalaman produsen (pemerintah) serta konsumen (wisatawan).

Di sisi lain, penelitian mengenai destinasi wisata tiruan dan simulakra masih jarang dilakukan sehingga diharapkan penelitian ini bisa menambah

¹⁷ Puspasari Setyaningrum, 'Mengapa Kota Madiun Dijuluki Kota Pendekar?', *Surabaya.Kompas.Com*, 2023 <<https://surabaya.kompas.com/read/2023/05/25/001931578/mengapa-kota-madiun-dijuluki-kota-pendekar>> [accessed 10 January 2026].

¹⁸ Louis Rika Stevani, 'Bappeda Inisiasi Kuliner Tradisional Kota Madiun Menjadi WBTB', *Antaranews.Com*, 2025 <<https://www.antaranews.com/berita/4958361/bappeda-inisiasi-kuliner-tradisional-kota-madiun-menjadi-wbtb>> [accessed 10 January 2026].

referensi baru bagi penelitian serupa. Kebaruan penelitian ini terletak pada objek penelitian yakni kawasan pedestrian *Pahlawan Street Center*. Pengembangan kawasan yang masih tergolong baru jika dilihat dari tahun pembangunan. Hal ini menjadi penting untuk dikaji sebab pembangunan PSC di tahun 2020 hingga menjadi destinasi wisata sampai sekarang memberikan dampak positif dan ramai dikunjungi oleh wisatawan. Namun, nyatanya konsep kawasan yang jauh dari unsur sejarah budaya lokal Kota Madiun. Adanya penelitian ini juga diharapkan mampu memberikan pemahaman pentingnya unsur budaya lokal pada ruang wisata perkotaan dalam upaya menghindari kehilangan otentitas kota.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah uraikan di atas, maka permasalahan yang akan peneliti kaji adalah “Bagaimana terciptanya ruang “hiperrealitas” di *Pahlawan Street Center* yang memengaruhi persepsi masyarakat terhadap autentisitas Kota Madiun?”

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini antara lain:

1. Mengetahui latar belakang pembangunan pariwisata kawasan *Pahlawan Street Center*, Kota Madiun.
2. Memahami proses reproduksi arsitektur ikon dunia dalam membentuk citra dan pengalaman wisata di *Pahlawan Street Center*, Kota Madiun.

3. Memahami persepsi dan pemaknaan masyarakat serta peran media sosial terhadap kawasan *Pahlawan Street Center*, Kota Madiun.

D. Manfaat Penelitian

Dalam karya ilmiah penelitian ini, diharapkan hasil penelitian dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Pada penelitian ini diharapkan dapat menjadi pengetahuan baru bagi pembaca sekaligus mengembangkan kajian sosiologi pariwisata postmodern tentang bagaimana destinasi wisata direkayasa sebagai kebutuhan masyarakat kontemporer.

2. Manfaat Praktis

Di sisi lain, secara praktis penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi beberapa pemangku kepentingan, yang di antaranya:

1. Bagi pemerintah daerah

Dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan pertimbangan terhadap pemerintah dalam pengembangan ruang wisata kota. Sekaligus dapat memberikan masukan terutama bagi Pemkot Madiun mengenai dampak psikososial dari pembangunan berbasis simulasi terhadap identitas kota melalui persepsi masyarakat.

2. Bagi masyarakat

Penelitian ini juga diharapkan mampu meningkatkan kesadaran diri masyarakat dan menjadi pengingat jati diri masyarakat khususnya

warga Kota Madiun terkait sejarah, maupun budaya yang tidak boleh ditinggalkan.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan rujukan bagi penelitian selanjutnya pada kajian yang sama tetapi pada ruang lingkup yang lebih spesifik atau lebih luas.

E. Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka (*literature review*) merupakan kajian dengan topik serupa yang ditulis oleh para peneliti sebelumnya. Dalam penelitian ini, peneliti mempelajari dan mencermati beberapa sumber pustaka penelitian sebelumnya yang mengangkat konsep dan permasalahan yang relevan dengan permasalahan yang penulis teliti.

Pertama, skripsi dengan judul “Hiperrealitas Pada Industri Pariwisata Dieng” yang ditulis oleh Agus Indra Setiawan.¹⁹ Dilakukan untuk menjelaskan proses simulacra serta hiperrealitas pada konsumsi pariwisata Dieng, melihat proses pengembangan objek wisata komersil serta pengaruhnya pada kegiatan konsumsi masyarakat. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data yakni wawancara, observasi, dokumentasi bahkan FGD. Penelitian ini menunjukkan bahwa alasan pemilihan tempat wisata Dieng berarti bentuk konsumsi nilai wisata Dieng itu sendiri. Nilai ini terbentuk atas pelabelan identitas Dieng melalui slogan “Negeri Di Atas

¹⁹ Agus Indra Setiawan, ‘Hiperrealitas Pada Industri Pariwisata Dieng’ (UIN Syarif Hidayatullah, 2021).

Awan” dan “Tanah Para Dewa”, upaya promosi melalui media sosial, serta *event* yang diadakan kegiatan *Dieng Culture Festival* (DCF). Di sisi lain, upaya optimalisasi industri pariwisata Dieng juga melalui produk wisata baik aksesibilitas, atraksi dan amenitas yang membuat Kawasan Dieng menjadi eksklusif. Pada akhirnya, upaya-upaya tersebut membentuk keadaan hiperrealitas, sebab wisatawan mengalami pengalaman wisata berdasarkan sesuatu yang dapat dilihat (*see*), dirasakan (*feel*), dilakukan (*do*), dipelajari (*learn*) dan dibeli (*buy*).

Kedua, skripsi berjudul “Fenomena Hiperrealitas Oleh Pengunjung Pariwisata Swafoto Ala Luar Negeri Di Instagram (Studi Wisata Hutan Buluh Perindu Di Kabupaten Kerinci)” oleh Hayana Muslimah.²⁰ Memiliki tujuan penelitian untuk mendeskripsikan proses terjadinya hiperrealitas oleh pengunjung pada obyek wisata swafoto Hutan Buluh Perindu di Instagram beserta faktornya. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif tipe deskriptif, dengan subjek penelitian adalah wisatawan sekaligus masyarakat sekitar yang aktif menggunakan media sosial Instagram dengan batasan generasi milenial dan Z. Penelitian ini mengungkapkan bahwa faktor penarik hiperrealitas swafoto ala luar negeri oleh pengunjung pada obyek wisata di Instagram, adalah postingan foto di Instagram, pengaruh lingkungan pertemanan, maraknya opsi wisata swafoto, dan memiliki hobi jalan-jalan. Sedangkan bentuk-bentuk hiperrealitas yang dilakukan oleh pengunjung wisata Hutan

²⁰ Hayana Muslimah, ‘Fenomena Hiperrealitas Oleh Pengunjung Obyek Wisata Swafoto Ala Luar Negeri Di Instagram (Studi Wisata Hutan Buluh Perindu Di Kabupaten Kerinci)’ (Universitas Andalas, 2021).

Buluh Perindu diantaranya, (1) mengkonsumsi tanda; atraksi berswafoto selama wisata, mengunggah foto di Instagram, (2) peningkatan pengetahuan estetika dalam menggunakan Instagram; menggunakan *editing* foto, membuat *caption* yang menarik, (3) budaya konsumen; kecanduan mengunjungi spot foto *Instagramable* dan berwisata sebagai bagian dari gaya hidup.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Wahyu Wibowo, Ahmad Choiri, Nur Azizah Panggabean, Nur Fatiha, dan Nur Rahmi Irfaniah dengan judul “*Instagrammable Tourism: Analisis Dampak Visualisasi Destinasi di Era Media Sosial*”.²¹ Studi ini bertujuan untuk menelaah literatur yang membahas visualisasi destinasi dalam konteks media sosial, khususnya Instagram. Konteksnya pada konstruksi makna, kurasi estetika, serta implikasinya terhadap perilaku wisatawan dan strategi branding destinasi. Pendekatan yang dipilih yakni studi pustaka dengan mengidentifikasi enam tema utama seperti konseptualisasi *Instagrammable tourism*, representasi visual destinasi, estetika digital dan budaya visual, pengaruh konten terhadap niat dan loyalitas wisatawan, strategi *branding* berbasis media sosial, serta dampak etis dan ekologis dari dominasi visual. Hasil kajian menunjukkan bahwa visualisasi destinasi tidak hanya membentuk persepsi wisatawan, tetapi juga membentuk norma-norma baru dalam konsumsi wisata dan produksi ruang serta strategi promosi. Penelitian ini juga menyoroti estetisasi berlebihan menghadirkan

²¹ Wahyu Wibowo and others, ‘Instagrammable Tourism: Analisis Dampak Visualisasi Destinasi Di Era Media Sosial’, *Toba (Journal of Tourism, Hospitality and Destination)*, 4.2 (2025), 111–19 <<https://doi.org/10.55123/toba.v4i2.5383>>.

tantangan serius seperti *over* komodifikasi budaya lokal, hilangnya otentisitas, serta tekanan ekologis akibat *over tourism digital*.

Keempat, penelitian dari Rifdah Fadhillah, Dewi Meyrasyawati, dan Johny Alfian Khusyairi mengenai “*Musical Hyperreality in Kampung Jelita: A Case Study of Thematic Tourism in Surabaya*”.²² Penelitian dengan pendekatan studi kasus kualitatif ini menganalisis peran musik dalam pembentukan pengalaman hiperreal pengunjung di Kampung Jelita, Surabaya. Artikel ini memaparkan bahwa musik instrumental berfungsi sebagai simulator budaya yang membangkitkan ilusi dan fantasi, mendukung pandangan Baudrillard bahwa simulasi dapat menggantikan realitas. Penelitian ini juga menjelaskan *soundscape* di setiap zona tematik Jepang dan Bali dapat memperkuat pengalaman imersif pengunjung (memadukan audio dan visual) sehingga terlibat secara emosional, merasakan nostalgia, serta berpartisipasi dalam tindakan performatif seperti menyewa kostum tradisional. Namun, sebagian pengunjung merasakan adanya ketidaksesuaian antara musik yang diputar dengan tema budaya yang dimaksudkan. Secara garis besar, penelitian ini memberikan kontribusi terhadap wacana hiperrealitas dengan menekankan peran musik yang memperkuat keterikatan emosional pengunjung dan meningkatkan citra destinasi wisata. Dengan demikian, musik menjadi media strategis dalam membangun identitas budaya dan pengalaman wisata.

²² Rifdah Fadhillah, Dewi Meyrasyawati, and Johny Alfian Khusyairi, ‘Musical Hyperreality in Kampung Jelita: A Case Study of Thematic Tourism in Surabaya’, *Promusika*, 13.2 (2025), 133–146.

Kelima, Artikel jurnal oleh Meidy Putri Utami dan Hardianti yang berjudul “Integrasi Budaya Lokal Dan Asing Dalam Destinasi Pariwisata: Studi Kasus Zulu Park Kabupaten Pangkep Sulawesi Selatan”.²³ Tulisan ini bertujuan untuk mengungkap bagaimana integrasi budaya antar konsep budaya Korea dalam lingkungan alam Sulawesi Selatan dapat diterima oleh pengunjung dan masyarakat lokal serta dampaknya terhadap sosial dan budaya setempat. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan wawancara mendalam baik kepada pengelola Zulu Park, pengunjung maupun masyarakat sekitar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa integrasi budaya Korea sebagai daya tarik utama Zulu Park telah berhasil meningkatkan kunjungan wisatawan, mendukung ekonomi lokal, dan menciptakan lapangan kerja baru. Di sisi lain, konsep ini menimbulkan dampak negatif seperti ancaman kehilangan keaslian budaya lokal dan tekanan pada infrastruktur lokal. Penelitian ini menyarankan pentingnya menjaga keseimbangan antara atraksi budaya asing dengan keaslian budaya lokal dengan upaya mitigasi dalam pengelolaan yang berkelanjutan dan pengembangan infrastruktur yang ramah lingkungan.

Keenam, Penelitian dengan judul “*Copysites*: Persepsi Wisatawan Mengenai Reproduksi Simulakra di Petite France” dituliskan oleh Ivana Chrisnauli Zevania Rajagukguk.²⁴ Penelitian ini membahas mengenai reproduksi simulakra di *copysites* Petite France di Gapyeong, Korea Selatan

²³ Utami and Hardianti.

²⁴ Rajagukguk.

sebab merupakan satu-satunya taman hiburan bertema pedesaan Perancis dan menggabungkan *pop art* karya sastra *The Little Prince* yang dianalisis dengan teori simulakra dalam penelitian Gravari-Barbas dan Fangnan. Penelitian kualitatif deskriptif ini menunjukkan bahwa para wisatawan tidak memperdulikan asal-usul sejarah dan keaslian (otentisitas) budaya dari atraksi dan arsitektur yang ada di Petite France. Diketahui bahwa alasan mereka berkunjung adalah untuk bersenang-senang, hiburan, serta mendapatkan pengalaman yang unik dan berbeda namun familiar. Petite France sebagai wisata tiruan merupakan hasil dari simulakra karena tidak benar-benar meniru sebuah wilayah yang nyata di Perancis, melainkan menciptakan sebuah pedesaan Perancis di Korea dan menggabungkan sastra *The Little Prince* untuk menambah pengalaman wisatawan.

Ketujuh, artikel berjudul “Perubahan Makna Ruang Publik di Kawasan Wisata Kota Lama Surabaya” yang ditulis Dewinta Nuraini, Arief Sudrajat, Eufrasia Kartika Hanindraputri, dan Khalid Syaifullah.²⁵ Penelitian ini membahas pergeseran makna ruang secara sosial menjadi simbol pariwisata. Adapun tujuannya untuk mengkaji bagaimana masyarakat lokal memaknai perubahan ruang publik pasca-revitalisasi, serta cara mereka menegosiasikan ruang dengan narasi dominan pariwisata. Menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif serta membedah masalah dengan teori produksi sosial ruang dari Henri Lefebvre. Subjek dalam artikel ini mencakup masyarakat serta pelaku

²⁵ Dewinta Nuraini and others, ‘Perubahan Makna Ruang Publik Di Kawasan Wisata Kota Lama Surabaya’, *Jurnal Altasia*, 7.2 (2025), 368–74.

usaha yang terdampak dari revitalisasi kawasan wisata *heritage* kota lama Surabaya. Memberikan hasil bahwa revitalisasi menghasilkan keterasingan masyarakat terhadap ruang milik bersama, meskipun ada bentuk resistensi dan adaptasi komunitas lokal. Elemen historis pada ruang publik ini bergeser menjadi kebutuhan visual dan media sosial bagi wisatawan. Studi ini menyoroti pentingnya memahami pengelolaan ruang publik berlandaskan partisipasi aktif masyarakat lokal agar tidak bersifat eksklusif, melainkan justru memperkuat keterhubungan sosial dan pelestarian makna kolektif ruang.

Kedelapan, artikel jurnal berjudul “Industri Wisata Halal, Kesalehan Atau Tren?: Simulasi Dan Komodifikasi Pariwisata Halal Di Indonesia” oleh Admadi Balloara Dase.²⁶ Tulisan ini membahas mengenai permasalahan pada konsep dan praktik wisata halal dikonstruksi. Penelitian ini termasuk ke dalam penelitian kualitatif dan analisis wacana kritis dengan konsep simulasi dari Jean Baudrillard. Hasil temuan menunjukkan bahwa konsep pariwisata halal memiliki kontradiksi di dalamnya. Halal yang dikonstruksi bersifat paradoks atau mengidentifikasi adanya manipulasi tanda dalam konsep pariwisata halal. Terdapat kesimpulan jika pengunjung mengkonsumsi pariwisata halal tersebut bukan karena nilai fungsinya melainkan karena nilai tandanya (halal). Hal ini pula digunakan untuk mengkonfirmasi identitas pengguna sebagai seorang muslim. Industri pariwisata halal menjadi komodifikasi, di mana membuat

²⁶ Admadi Balloara Dase, ‘Industri Wisata Halal, Kesalehan Atau Tren?: Simulasi Dan Komodifikasi Pariwisata Halal Di Indonesia’, *Melo: Jurnal Studi Agama-Agama*, 1.2 (2021), 138–50.

istilah halal ini adalah bersifat religius menjadi komodifikasi oleh para kapitalis.

Kesembilan, artikel dari Rakhmanita, Edi Purwanto, R. Siti Rukhayah, dan Arief Rahman berjudul “Duplikasi Bentuk Bangunan Pada Ruang Kota Kolonial Sebagai Bentuk Eksistensi Diri Masyarakat Pribumi”.²⁷ Tujuan penelitian ini untuk mengetahui perkembangan kota-kota kolonial Belanda di Indonesia dilihat dari sisi masyarakat pribumi serta respon yang diberikan masyarakat pribumi terhadap kota kolonial Belanda. Metode yang digunakan adalah metode kualitatif dengan pendekatan studi literature *review*. Hasil dari penelitian yakni perancangan bangunan dari bangsa Belanda menetap di Indonesia. Pola pikir jika bangsa Belanda lebih unggul membuat perilaku meniru pada masyarakat pribumi termasuk menduplikasi bentuk bangunan dalam rangka sosialisasi serta taraf kesamaan kelas sosial mereka.

Kesepuluh, skripsi yang dituliskan oleh Hafida W. Ardhani dengan judul “Monumen Simpang Lima Gumul Sebagai Ikon *City Branding* Kabupaten Kediri”.²⁸ Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pemaknaan masyarakat lokal terhadap Monumen Simpang Lima Gumul sebagai ikon *city branding* Kabupaten Kediri. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Hasil penelitian ini adalah adaptasi desain Arc de Triomphe terhadap Monumen SLG sebagai objek wisata, namun dianggap tidak relevan karena tidak memiliki konteks. Adaptasi desain tersebut

²⁷ Rakhmanita and others, ‘Duplikasi Bentuk Bangunan Pada Ruang Kota Kolonial Sebagai Bentuk Eksistensi Diri Masyarakat Pribumi’, *Jurnal Ilmiah Desain Dan Konstruksi*, 20.1 (2021), 1–14.

²⁸ Hafida W. Ardhani, ‘Monumen Simpang Lima Gumul Sebagai Ikon City Branding Kabupaten Kediri’, *Universitas Airlangga* (Universitas Airlangga, 2019).

bertujuan untuk memasarkan Kabupaten Kediri. Selain itu, tidak terefleksikannya budaya asli dan ciri khas masyarakat setempat pada bangunan ikonik dapat mempengaruhi makna dan keterhubungan masyarakat Kabupaten Kediri dengan Monumen SLG. Serta unsur-unsur lain yang tidak mencerminkan jati diri masyarakat dan Kabupaten Kediri secara keseluruhan dapat mengakibatkan tidak adanya rasa memiliki dan rasa bangga masyarakat setempat.

Berdasarkan penelitian terdahulu, kajian mengenai simulakra dan hiperrealitas dalam bidang pariwisata umumnya berfokus pada destinasi wisata alam, wisata swafoto, wisata tematik, *branding* destinasi, maupun perilaku wisatawan di media sosial. Sementara itu, penelitian ini menawarkan kebaruan dengan mengkaji fenomena replika berbagai ikon dunia yang berada dalam satu ruang publik perkotaan, yaitu *Pahlawan Street Center* Kota Madiun, serta menggunakan kerangka teori Jean Baudrillard secara komprehensif. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang cenderung memandang replika sebagai objek simulakra atau menitikberatkan pada perilaku wisatawan, penelitian ini memosisikan *Pahlawan Street Center* sebagai sebuah ruang simulakra global. Bentuk simulakra pada PSC adalah ruang publik yang mengemas berbagai simbol dan ikon dunia di mana terlepas dari konteks historis, budaya, dan geografis asalnya, lalu direproduksi dalam satu kawasan sebagai daya tarik wisata dan citra kota. Oleh karena itu, penelitian ini tidak hanya mengidentifikasi keberadaan simulakra, tetapi juga menjelaskan bagaimana

relasi simbol-simbol global membentuk pengalaman hiperreal pengunjung, memengaruhi persepsi masyarakat terhadap kota, dan menunjukkan adanya kecenderungan dominasi citra global yang menggeser identitas lokal dalam ruang perkotaan.

F. Landasan Teori

1. Teori Simulakra Dan Hiperrealitas Jean Baudrillard

Tokoh yang merumuskan konsep ini adalah Jean Baudrillard. Ia merupakan seorang pakar teori kebudayaan, filsuf kontemporer, komentator politik, sosiolog dan fotografer asal Prancis. Baudrillard lahir di Reims, Prancis, 20 Juni 1929 dan wafat pada 6 Juni 2007.²⁹ Dalam hal pemikirannya, ia dipengaruhi oleh Marshall McLuhan yang memperlihatkan pentingnya media massa dalam pandangan kaum sosiologis.³⁰ Baudrillard mengarahkan perhatiannya pada analisis tentang masyarakat kontemporer, yang dalam pandangannya, tidak lagi didominasi oleh produksi, tetapi lebih tepatnya oleh “media, model sibernetik, dan sistem pengendalian, komputer, pemrosesan informasi, dunia hiburan, industri pengetahuan, dan sebagainya”.³¹

²⁹ Dhery Ane, ‘Jean Baudrillard: Simulakra Dan Hiperrealitas Masyarakat Postmodern’, *Lsfdiscourse.Org* <[https://lsfdiscourse.org/jean-baudrillard-simulakra-dan-hiperrealitas-masyarakat-postmodern/#:~:text=Keadaan seperti inilah yang dikatakan,disebut oleh Baudrillard sebagai hiperrealitas.](https://lsfdiscourse.org/jean-baudrillard-simulakra-dan-hiperrealitas-masyarakat-postmodern/#:~:text=Keadaan%20seperti%20ini%20adalah%20yang%20dikatakan,disebut%20oleh%20Baudrillard%20sebagai%20hiperrealitas.)> [accessed 3 January 2026].

³⁰ Arif Prasetyo, ‘Fundamentalisme Islam Perspektif Simulakra Jean Baudrillard’ (UIN Sunan Ampel, Surabaya, 2017).

³¹ George Ritzer and Douglas J. Goodman, *Teori Sosiologi Modern*, 6th edn (Jakarta: Kencana (Divisi dari Prenadamedia Group), 2004).

Dari uraian tersebut, masyarakat kontemporer mengalami pergeseran konsumsi yang tidak lagi berdasarkan kebutuhan riil melainkan mengkonsumsi nilai dan makna pada objek.³² Selaras dengan itu, Baudrillard menyatakan bahwa konsumsi masyarakat saat ini telah menjadi aktivitas simbolik yang berkaitan dengan pembentukan identitas dan status sosial. Dalam buku berjudul *Masyarakat Konsumsi*, Baudrillard melihat proses konsumsi dalam dua perspektif mendasar, yaitu sebagai berikut:³³

- a. Sebagai proses signifikasi dan komunikasi. Adanya konsumsi yang dilakukan masih berdasarkan makna yang dimiliki. Di sini konsumsi adalah sistem pertukaran dan setara dengan bahasa.
- b. Sebagai proses klasifikasi dan diferensiasi sosial. Di mana objek atau tanda dijadikan sebuah nilai dalam suatu hierarki. Konsumsi menjadi analisis dalam menentukan nilai status seseorang yang didapat ketika mengkonsumsi sebuah objek.

Baudrillard menegaskan bahwa individu tidak pernah mengonsumsi objek dengan melihat dari nilai gunanya (*use-value*), melainkan selalu merepresentasikan objek sebagai tanda yang membedakan mereka (*sign-value*). Konsumsi telah menjadi bentuk komunikasi atau sebagai penanda perbedaan di tengah masyarakat. Masyarakat cenderung mengkonsumsi objek hanya untuk membentuk citra dirinya. Secara alternatif, konsumsi

³² Setiawan.

³³ Jean Baudrillard, *Masyarakat Konsumsi*, 2nd edn (Yogyakarta: Kreasi Wacana, 2006).

ini mengubah bentuk penyajian suatu objek dan menghasilkan fenomena baru yang mudah dijangkau dan instan. Baudrillard mendefinisikan simulakra dan hiperrealitas sebagai hasil kebutuhan masyarakat konsumsi saat ini.

a. Konsep Simulakra dan Simulasi

Secara harfiah dalam *The Oxford English Dictionary*, simulakra berarti “aksi menirukan dengan maksud menipu”. Atau dalam pemahaman lain, simulakra diartikan sebagai penampilan palsu, tiruan dari sesuatu, atau sesuatu yang mirip.³⁴ Konsep simulakra digunakan oleh Baudrillard untuk menjelaskan realitas dunia era postmodern. Simulakra atau realitas semu ini menjelaskan bahwa masyarakat postmodern saat ini menempati ruang kehidupan baru yang disebut sebagai ruang simulakra. Pada ruang inilah memungkinkan individu dapat menjelajahi berbagai fragmen realitas yang nyata maupun semu dan menstimulasi segala sesuatu di dalamnya.³⁵

Simulakra telah menjadi cara untuk memenuhi kebutuhan masyarakat konsumsi atas tanda. Kebutuhan ini diproduksi oleh simulasi berdasarkan model-model (tidak memiliki referensi realitas) dan secara artifisial direproduksi sebagai kenyataan. Simulasi bagi Baudrillard merupakan penciptaan kenyataan melalui model

³⁴ Ane.

³⁵ Annisa Fathia, ‘Foodstagram Sebagai Hiperrealitas Pada Kalangan Foodies Di Instagram’ (UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2020).

konseptual atau sesuatu yang berhubungan dengan “mitos” yang tidak dapat dilihat kebenarannya dalam kenyataan.³⁶ Dalam bukunya *Simulacra and Simulation*, Baudrillard menyatakan bahwa simulakra terdiri atas tiga tingkat, yakni:³⁷

- 1) Simulakra yang natural, naturalistik, berlandaskan pada citra, pada imitasi dan pemalsuan; bersifat harmonis dan optimistik, serta bertujuan pada pemulihan atau pelembagaan ideal atas alam yang dibuat menurut citra Tuhan.
- 2) Simulakra yang produktif, produktivistik, berlandaskan pada energi dan daya, pada materialisasinya melalui mesin dan seluruh sistem produksi, tujuan Promethean berupa globalisasi dan ekspansi yang terus-menerus, pembebasan energi yang tak terbatas (hasrat termasuk dalam utopia-utopia yang berkaitan dengan tatanan simulakra ini).
- 3) Simulakra simulasi, berlandaskan pada informasi, model, dan permainan siberetik atau operasionalitas total, hiperrealitas, tujuan pengendalian total.

Simulakra tingkat pertama dimulai pada masa Renaisans-Feodal hingga permulaan Revolusi Industri. Pada tingkat ini merupakan representasi realitas seperti peta mempresentasikan wilayah yang

³⁶ Muhammad Azwar, 'Teori Simulakrum Jean Baudrillard Dan Upaya Pustakawan Mengidentifikasi Informasi Realitas', *Jurnal Ilmu Perpustakaan & Kearsipan Khizanah Al-Hikmah*, 2.1 (2014), 38–48.

³⁷ Jean Baudrillard, *Simulacra And Simulation Translated by Sheila Faria Glaser* (United States of America: The University of Michigan Press, 1994).

nyata. Simulakra belum mengalahkan realitas. Tingkat kedua, simulakra diproduksi massal lewat mesin dan teknologi, hingga sulit dibedakan dengan realitas. Misalnya pada produksi film biografi dianggap bahwa itulah kebenaran tokoh tersebut. Dan yang terakhir adalah simulasi yang tidak merujuk pada realitas apapun. Contohnya adalah media sosial yang menampilkan citra diri di dunia maya dibandingkan realitas aslinya.³⁸

Simulasi menjadi penolakan terhadap realitas yang riil. Penolakan tersebut didasari oleh mekanisme simulakra yang mengaburkan dan menghilangkan referensi asli atau realitas yang asli. Simulakra menekankan bahwa imitasi sebagai sesuatu yang benar, maka yang tampak imitasi itulah kebenaran ontologis. Akibatnya masyarakat hidup dalam dua dunia yakni antara yang asli atau imajiner. Dengan kata lain, masyarakat digiring pada realitas yang palsu yang disebut realitas semu (*hyper-reality*).

Pada akhirnya, masyarakat hidup dalam suatu ruang fiksi yang faktual. Di mana realitas-realitas simulakra menjadi landasan dalam membentuk eksistensi individu itu sendiri. Melalui model-model yang ditawarkan oleh media massa maupun media elektronik. Sehingga ruang simulakra tidak saja berbicara tentang tanda dan simbol melainkan tentang kekuasaan dan hubungan sosial dalam masyarakat.

³⁸ George Ritzer, *Teori Sosial Postmodern*, ed. by Muhammad Taufik, Abdullah Sumrahadi, and Noor Arif Maulana, 6th edn (Bantul: Kreasi Wacana, 2010).

Baudrillard menguraikan empat tahap perkembangan citra atau simulacrum:³⁹

- 1) *it is the reflection of a profound reality;*
- 2) *it masks and denatures a profound reality;*
- 3) *it masks the absence of a profound reality;*
- 4) *it has no relation to any reality whatsoever; it is its own pure simulacrum.*

Yang berarti bahwa fase citra ini: (1) simulakra merupakan refleksi dari realitas sejati, (2) simulakra menyelubungi dan mengubah realitas sejati, (3) simulakra menyembunyikan keberadaan realitas sejati, (4) simulakra tidak memiliki kaitan pada realitas manapun: simulakra adalah murni dari simulacrum-nya sendiri.

b. Hiperrealitas

Hasil dari pengaburan realitas akibat dari proses simulasi adalah hiperrealitas. Menurut Baudrillard, hiperrealitas menghapuskan perbedaan antara yang nyata dan imajiner. Hiperrealitas menciptakan suatu kondisi kepalsuan yang membaur dengan keaslian, masa lalu berbaur dengan masa kini, tanda melebur dengan realitas, dan fakta bersimpang siur dengan rekayasa. Kategorisasi antara kepalsuan dan keaslian seakan tidak dapat lagi digolongkan. Maka masyarakat pada

³⁹ Baudrillard, *Simulacra And Simulation Translated by Sheila Faria Glaser*.

akhirnya membentuk kesadaran diri (*self consciousness*) berdasarkan kepalsuan.⁴⁰

Secara sederhana, hiperealitas mengacu pada gagasan bahwa realitas dalam dunia maya dan sebagainya seakan lebih nyata daripada realitas fisik. Hiperrealitas menjadi sebuah model persepsi yang didahulukan atas kepentingan citra. Realitas melebur dengan imajiner sehingga sulit dibedakan. Hal ini menyimpulkan bahwa objek murni telah menghilang dari realitas sosial sebagai referensinya.⁴¹ Pada dinamika masyarakat postmodern, hiperrealitas membuat kehidupan masyarakat saling tumpang tindih dan menciptakan situasi masyarakat konsumtif yang membingungkan. Dalam hiperrealitas, citra lebih dominan daripada fakta, serta mimpi lebih diyakini dibandingkan kenyataan sehari-hari. Sehingga hiperrealitas sering menjadi penentu bagi eksistensi masyarakat masa kini.

Bentuk refleksi simulakra yang sempurna adalah *Disneyland* di Amerika. *Disneyland* ini menjadi pemenuhan keinginan orang dewasa yang ingin kembali ke masa kanak-kanak. Dalam hal tersebut, tempat ini menawarkan dunia dongeng yang penuh fantasi. Hiperrealitas terjadi sebab mengaburkan kenyataan dan membuat orang dewasa percaya bahwa mereka berada di tempat lain. Pada akhirnya, konsekuensi dari dominasi simulasi dan hiperrealitas, realitas yang

⁴⁰ Mutia Hastiti Pawanti, 'Masyarakat Konsumeris Menurut Konsep Pemikiran Jean Baudrillard' (Universitas Indonesia, 2013).

⁴¹ Herlinda Fitria, 'Hiperrealitas Dalam Social Media (Studi Kasus : Makan Cantik Di Senopati Pada Masyarakat Perkotaan)', *Informasi: Kajian Ilmu Komunikasi*, 45.2 (2015), 87–100.

sesungguhnya perlahan ditinggalkan dan menjadi gersang, sebuah kondisi yang disebut *The Desert of the Real*.⁴²

Untuk membedah konteks penelitian ini, representasi destinasi wisata *Pahlawan Street Center* di Kota Madiun berkaitan dengan konsep simulakra dan simulasi. Keberadaan arsitektur seperti Menara Eiffel, Patung Merlion, Kincir Angin Belanda, Patung Liberty, hingga replika Ka'bah bukan sekedar bangunan fungsional, melainkan menciptakan simulacrum. Replika tersebut hadir sebagai citra visual yang jauh dari akar budaya aslinya dan dibaurkan dengan konteks lokal Madiun. Alhasil, kawasan ini menciptakan sebuah realitas baru yang berdiri sendiri tanpa referensi sejarah aslinya. Operasionalitas simbolik ini menempatkan PSC pada tingkat simulakra simulasi, yakni ketika representasi replika telah menjadi realitas yang dikonsumsi masyarakat sebagai pengalaman wisata. Oleh karena itu, teori simulakra digunakan untuk menjelaskan bagaimana PSC memproduksi ruang wisata berbasis citra dan representasi sehingga batas antara yang asli dan tiruan menjadi kabur.

Konsep hiperrealitas menjelaskan fenomena pengalaman masyarakat yang merasa lebih takjub dan nyaman ketika berada di *Pahlawan Street Center* yang artifisial (buatan). Replika ikon dunia dengan tambahan *city light* malam hari menyajikan sensasi visual yang berbeda dengan realitas aslinya. Di sisi lain, masyarakat terlihat menikmati

⁴² Baudrillard, *Simulacra And Simulation Translated by Sheila Faria Glaser*.

kepalsuan tersebut sebagai kebenaran wajah kota yang baru. Pengunjung yang datang tidak lagi mencari pengalaman autentik atau nilai edukasi sejarah (*use value*), melainkan mengejar "tanda" modernitas dan eksistensi (*sign value*). Aktivitas berfoto di depan replika menjadi sebuah konsumsi tanda untuk dikomunikasikan bahwa mereka merupakan masyarakat global yang modern, meskipun secara fisik mereka tidak pernah meninggalkan Madiun.

G. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif tidak semata-mata mendeskripsikan, tetapi yang lebih penting adalah menemukan makna yang terkandung di baliknya, sebagai makna tersembunyi, atau dengan sengaja disembunyikan, seperti mengapa kesadaran itu kurang, cukup, dan sebagainya. Dengan singkat, menurut Bogdan dan Taylor, kualitatif adalah metode yang pada gilirannya menghasilkan data deskriptif dalam bentuk kata-kata, baik tertulis maupun lisan.⁴³ Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan fenomenologi. Fenomenologi berarti 'membiarkan gejala-gejala yang disadari tersebut menampakkan diri' (*to show themselves*). Sesuatu akan terlihat sebagaimana dia adanya (*things as they appear*). Tujuan metode ini adalah menangkap arti pengalaman hidup

⁴³ Nyoman Kutha Ratna, *Metodologi Penelitian Kajian Budaya Dan Ilmu-Ilmu Sosial Humaniora Pada Umumnya*, 1st edn (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2010).

manusia tentang suatu gejala. Pada metode fenomenologi berguna dalam mengetahui lebih jauh struktur kesadaran dalam pengalaman manusia.⁴⁴

Peneliti memilih metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi sebab dianggap relevan digunakan untuk mengkaji fenomena peniruan ikon dunia pada kawasan *Pahlawan Street Center*, Kota Madiun dalam perspektif analisis simulakra Jean Baudrillard. Pendekatan ini membantu peneliti untuk memahami pengalaman dan pemaknaan masyarakat terhadap keberadaan peniruan ikon dunia di kawasan Pahlawan Street Center (PSC) Kota Madiun. Pendekatan fenomenologis juga memungkinkan peneliti untuk menggali bagaimana pengunjung menilai dan memberikan makna terhadap representasi ikon dunia PSC, serta bagaimana pengalaman tersebut membentuk cara pandang mereka terhadap ruang wisata yang simulatif. Dengan pendekatan ini, penelitian diharapkan mampu memberikan gambaran yang komprehensif mengenai bagaimana simulasi membentuk realitas yang dimaknai masyarakat.

2. Lokasi Penelitian

Penelitian dilakukan di Kota Madiun dengan fokus pada kawasan pedestrian *Pahlawan Street Center*. Pemilihan lokasi ini berdasarkan beberapa alasan di antaranya yang pertama, kawasan pedestrian ini termasuk baru dalam peresmianya. Terlihat pembangunan PSC di mulai

⁴⁴ J. R. Raco, *Metode Penelitian Kualitatif Jenis, Karakteristik, Dan Keunggulannya*, Jakarta: Kompas Gramedia, 2010 <<https://doi.org/10.1088/1751-8113/44/8/085201>>.

tahun 2020 dan diresmikan tahun 2021 menjadikan kawasan ini menarik untuk dikaji sebab dalam waktu yang singkat secara signifikan membantu peningkatan ekonomi Kota Madiun. Unsur replika dalam kawasan ini juga banyak ditemui, dengan jumlah enam bangunan replika dan jarang ditemui dalam satu kawasan tempat wisata (biasanya menawarkan satu arsitektur replika). Kedua, perkembangan Kota Madiun yang telah mencapai tahap kota kontemporer dengan beradaptasi dengan isu global kepariwisataan menarik bagi peneliti, sebab kota ini telah melewati perkembangan kota kuno (pertanian dan perdagangan) lalu kota industri (selaras dengan industri yang berkembang hingga dijuluki Kota Gadis atau Kota Perdagangan dan Industri).

3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah individu, benda, atau organisme yang dijadikan sumber informasi yang dibutuhkan dalam pengumpulan data penelitian. Istilah lain yang digunakan untuk menyebut subjek penelitian adalah informan.⁴⁵ Pemilihan subjek penelitian ini menggunakan dengan teknik pengambilan *nonprobability sampling* atau teknik yang tidak memberikan peluang atau kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel.⁴⁶ Jenisnya adalah metode

⁴⁵ Muhammad Idrus, *Metode Penelitian Ilmu Sosial (Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif)*, ed. by Yayat Sri Hayati, 2nd edn (Jakarta: Penerbit Erlangga, 2009).

⁴⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Serta R&D*, Alfabeta, CV (Bandung, 2019).

purposive sampling, yakni penentuan subjek berdasarkan kriteria tertentu yang relevan dengan fokus penelitian.

Subjek penelitian ini adalah para aktor yang berinteraksi dan memaknai dengan kawasan *Pahlawan Street Center* Kota Madiun. Adapun kriteria yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a) Pemangku kepentingan seperti pihak pemerintah sebagai konseptor dan pengelola kawasan PSC
- b) Masyarakat lokal Kota Madiun
- c) Wisatawan luar kota yang mengunjungi kawasan PSC

4. Teknik Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi berarti peneliti berada bersama partisipan. Oleh karena itu, peneliti bukan hanya sekedar numpang lewat namun berada bersama akan membantu peneliti memperoleh banyak informasi yang tersembunyi dan mungkin tidak terungkap selama wawancara.⁴⁷

Observasi mensyaratkan pencatatan dan perekaman sistematis semua data. Observasi pada gilirannya menampilkan data dalam bentuk perilaku, baik disadari maupun kebetulan, yaitu masalah-masalah yang berada di balik perilaku yang disadari tersebut.⁴⁸ Dalam proses pengumpulan data, observasi dikategorikan menjadi *participant observation* (observasi berperan serta) dan *non participant*

⁴⁷ Raco.

⁴⁸ Ratna.

observation. Dari segi instrumentasi yang digunakan, observasi dapat dibedakan menjadi observasi terstruktur dan tidak terstruktur.⁴⁹

Pada penelitian ini, pengamatan yang dilakukan secara *non participant* serta observasi terstruktur. Observasi dilaksanakan pada bulan Januari-Februari 2026. Pada observasi pertama (25 Januari 2026), peneliti mengamati *layout* dari kawasan PSC dan kegiatan masyarakat di PSC. Kebanyakan sedang berolahraga, berlibur dengan rombongan keluarga atau teman. Arus pengunjung di PSC terlihat konsisten dari jam pagi hingga malam hari. Peneliti juga mengamati estetika PSC di malam hari dan pengunjung lebih memadati ruang PSC. Selain itu, pelaku UMKM (kuliner dan jasa fotografi) lebih banyak yang buka di malam hari.

Pada observasi kedua (5 Februari 2026), peneliti mengamati kondisi saluran air di bawah kawasan PSC, informasi peresmian tiap miniatur ikon dunia, serta perilaku swafoto wisatawan. Observasi difokuskan pada pengalaman wisatawan ketika berada di PSC dan berinteraksi dengan replikasi ikon dunia itu sendiri. Pengkajian aspek-aspek tersebut juga ditelusuri lebih lanjut melalui sesi wawancara dengan para informan.

b. Wawancara

Wawancara (*interview*) adalah cara-cara memperoleh data dengan berhadapan langsung, bercakap-cakap, baik antara individu

⁴⁹ Sugiyono.

dengan individu maupun individu dengan kelompok.⁵⁰ Melakukan *indepth interview*, peneliti akan menangkap arti yang diberikan partisipan berdasarkan pengalamannya. Pengalaman dan pendapat inilah yang menjadi bahan dasar data yang nantinya dianalisis.⁵¹ Wawancara dapat dilakukan secara terstruktur maupun tidak terstruktur, dan dapat dilakukan melalui tatap muka (*face to face*) maupun dengan menggunakan telepon.⁵²

Jenis wawancara yang dilakukan adalah wawancara semistruktur untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka, jenis wawancara ini termasuk pada kategori wawancara mendalam. Wawancara dilakukan pada 25 Januari – 12 Februari 2026 dengan mewawancarai sebelas informan. Adapun detail informan pada penelitian ini, antara lain:

- 1) Pemerintah sebagai perencana yakni Badan Perencanaan, Pembangunan, Riset dan Inovasi (Bapperida) Kota Madiun dengan 1 informan.
- 2) Pihak pengelola dari pemerintah yaitu Dinas Kebudayaan, Pariwisata, Pemuda dan Olahraga (Disbudparpora) dengan 2 informan.
- 3) Masyarakat Lokal (4 informan).
- 4) Wisatawan Luar Kota (4 informan).

⁵⁰ Ratna.

⁵¹ Raco.

⁵² Sugiyono.

Informan-informan di atas dipilih dengan tujuan untuk memperoleh alasan konstruksi dari konsep pariwisata PSC yang dibawakan, manfaat yang berhubungan dengan efektivitas ruang wisata perkotaan dan memahami bagaimana pengalaman masyarakat terhadap ruang imitatif tersebut. Selain itu, untuk memperoleh pemahaman persepsi masyarakat dari adanya ikon global dan bagaimana mereka memaknainya dalam kehidupan mereka.

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan salah satu metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mengumpulkan berbagai dokumen yang berkaitan dengan masalah penelitian.⁵³ Dokumen adalah sumber data yang digunakan untuk melengkapi penelitian, baik berupa sumber tertulis, film, gambar (foto), dan karya-karya monumental, yang memberikan informasi berkaitan dengan penelitian. Pada penelitian kualitatif, metode dokumentasi sebagai pelengkap dari metode observasi dan wawancara.⁵⁴

Data dan dokumen yang peneliti kumpulkan adalah foto terkait replika ikon-ikon dunia di PSC (*Pahlawan Street Center*) Kota Madiun, sumber-sumber bacaan untuk penunjang data penelitian, data statistik jumlah pengunjung PSC per tiga tahun terakhir, dan lain-lain.

⁵³ Nanang Martono, *Metode Penelitian Sosial: Konsep-Konsep Kunci*, 1st edn (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2015).

⁵⁴ Luthfi Widad Erdiana, 'Analisis Pergeseran City Branding (Studi Kasus Di Kota Madiun, Jawa Timur)', 2023.

Dokumentasi dilakukan pada Januari-Februari 2026. Selain itu, peneliti juga mengumpulkan dokumentasi rekaman suara maupun catatan selama sesi wawancara serta memperoleh satu file jawaban tertulis dari pihak Disbudparpora. Proses ini bertujuan untuk memperkuat data dan argumentasi, memberikan pemahaman komprehensif, serta membantu penyampaian informasi dengan mudah.

5. Analisis Data

Secara garis besar, Clark Moustakas membagi analisis data dalam penelitian fenomenologi ke dalam empat tahap yaitu *epoche*, *phenomenological reduction*, *imaginative variation*, dan *synthesis*.

Berikut detail keempat tahap tersebut antara lain:⁵⁵

a. Proses Epoche

Sebelum memulai penelitian fenomenologi, tahap yang pertama dilakukan adalah epoche yakni kebebasan dari praduga. Dalam epoche, kita mengesampingkan prasangka, bias, dan gagasan-gagasan yang telah terbentuk sebelumnya mengenai berbagai hal. Epoche fenomenologis tidak menghilangkan segala sesuatu, tidak menyangkal realitas segala sesuatu, dan tidak meragukan segala sesuatu melainkan hanya sikap alamiah (*natural attitude*) serta bias pengetahuan sehari-hari sebagai dasar kebenaran dan realitas. Yang diragukan adalah "fakta-fakta" ilmiah, yakni pengetahuan tentang sesuatu yang telah

⁵⁵ Clark Moustakas, *Phenomenological Research Methods* (California: Sage Publications, Inc, 1994).

diasumsikan sebelumnya berdasarkan landasan eksternal, bukan berdasarkan refleksi batin dan makna.

Pada tahap ini, peneliti belajar melihat segala sesuatu seolah-olah baru pertama kali melihatnya. Peneliti tidak menggunakan standar ilmu pengetahuan biasa atau pendapat orang lain, tetapi membiarkan fenomena masuk ke kesadaran dengan apa adanya. Sehingga tahap ini memposisikan peneliti menjadi terbuka terhadap pernyataan informan tanpa menghakimi atau memberi label di awal. Pada saat mewawancarai berbagai pihak (pemerintah, warga lokal, dan wisatawan), peneliti berusaha bersikap terbuka terhadap berbagai persepsi yang muncul tanpa menghakimi apakah replika tersebut "asli" atau "palsu" pada tahap awal pengumpulan data.

b. Reduksi Fenomenologis

Dalam reduksi fenomenologis, tugasnya adalah mendeskripsikan dengan bahasa tekstural apa yang benar-benar dilihat seseorang, tidak hanya dalam kaitannya dengan objek eksternal, tetapi juga tindakan kesadaran internal, pengalaman itu sendiri, serta irama dan hubungan antara fenomena dan diri. Tahap ini bertujuan untuk menjelaskan tekstur atau rincian dari "apa" yang dialami oleh informan.

- 1) Adanya proses horizontalisasi atau setiap fenomena memiliki nilai yang sama ketika berupaya mengungkap hakikat dan esensinya. Dalam hal ini, setiap pernyataan dari informan dianggap memiliki

nilai yang sama pentingnya. Peneliti melakukan horisonalisasi dengan memberikan nilai yang sama pada setiap kesaksian informan mengenai pengalaman mereka ketika di *Pahlawan Street Center* (PSC). Selanjutnya, pernyataan-pernyataan yang berulang, tumpang tindih dan tidak relevan dengan fokus penelitian (simulakra dan hiperrealitas) dilakukan eliminasi sehingga menyisakan horizon (makna dasar dari pengalaman yang dialami). Lalu dilakukan pengelompokan horizon-horizon tersebut ke dalam tema-tema seperti memunculkan tema persepsi atau pemaknaan pengunjung dan lain sebagainya.

- 2) Tahap deskripsi tekstual yaitu mengorganisasikan horizon dan tema menjadi suatu deskripsi tekstural fenomena yang koheren. Pada proses ini, peneliti menyusun deskripsi tentang "apa" yang dialami oleh informan yang mencakup perasaan, pikiran, suara, warna, dan bentuk dari pengalaman tersebut. Penelitian ini menghasilkan deskripsi rinci mengenai apa yang dialami pengunjung. Misalnya rasa takjub melihat miniatur ikon dunia, perasaan bangga terhadap wajah kota yang modern, hingga kenyamanan berwisata "keliling dunia tanpa visa".

c. Variasi Imajinatif

Tugas Variasi Imajinatif adalah mencari kemungkinan-kemungkinan makna melalui pemanfaatan imajinasi, memvariasikan kerangka acuan, serta mendekati fenomena dari berbagai perspektif

yang berbeda atau fungsi yang berlainan. Tujuannya adalah memperoleh deskripsi struktural dari suatu pengalaman, yaitu faktor-faktor yang mendasari dan memunculkan apa yang dialami. Dengan kata lain, menjelaskan "bagaimana" yang menerangkan kondisi-kondisi yang memperjelas "apa" dari suatu pengalaman. Variasi imajinatif memungkinkan peneliti memperoleh tema-tema struktural dari deskripsi-deskripsi tekstural yang telah diperoleh melalui reduksi fenomenologis.

Peneliti menggunakan imajinasi untuk melihat pengalaman dari berbagai sudut pandang, membayangkan kemungkinan lain, dan menggunakan logika untuk mencari faktor-faktor yang memicu pengalaman tersebut. Dalam hal ini, peneliti menggunakan teori simulakra Jean Baudrillard sebagai kerangka untuk melihat struktur di balik pengalaman tersebut. Kemudian pada makna struktural tersebut, salah satunya ditemukan bahwa pengalaman "seperti di luar negeri" disebabkan oleh strategi pemerintah dalam rekayasa pariwisata dan pengaruh media sosial. Peneliti juga mengeksplorasi kondisi ruang hibrid yang membuat batas antara asli dan tiruan menjadi kabur dalam perspektif masyarakat.

d. Sintesis Makna dan Esensi

Langkah terakhir dalam proses penelitian fenomenologis adalah integrasi intuitif antara deskripsi tekstural dan deskripsi struktural yang mendasar ke dalam suatu pernyataan yang terpadu mengenai esensi-

esensi dari pengalaman terhadap fenomena secara keseluruhan. Peneliti menghasilkan sintesis atau sebuah gambaran menyeluruh yang mewakili pengalaman tersebut secara universal bagi kelompok yang diteliti. Tahap ini merupakan penarikan kesimpulan dari hasil penelitian.

Pada bagian kesimpulan, peneliti mensintesis hasil temuan bahwa esensi dari keberadaan PSC adalah pembentukan ruang hiperrealitas. Serta esensi dari replikasi ikon dunia tidak hanya sebagai tiruan namun telah menjadi simulakra murni yang menciptakan realitasnya sendiri dalam kesadaran masyarakat Kota Madiun. Esensi ini merangkum keterkaitan antara pembangunan fisik (tekstur) dengan motif ekonomi dan citra global (struktur) yang mengubah identitas kota.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dibuat untuk mempermudah penyusunan serta mempermudah memahami penulisan pada penelitian ini. Adapun sistematika pembahasan penelitian ini disusun sebagai berikut:

1. Bab I: Pendahuluan

Membahas mengenai latar belakang masalah yang mendasari pentingnya dilakukan penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian, tinjauan pustaka, landasan teori, metode penelitian, serta sistematika pembahasan.

2. Bab II: Deskripsi Wilayah Penelitian

Berisikan deskripsi wilayah penelitian yakni pemaparan mengenai Kota Madiun baik dari segi geografis dan karakteristik dari sejarah lokal Kota Madiun. Kemudian penjelasan mengenai Kawasan *Pahlawan Street Center* dari deskripsi transformasi PSC secara umum dan konsep pariwisata yang ditawarkan. Dan yang terakhir mengenai profil informan dalam penelitian ini.

3. Bab III: Perubahan Wajah Kota dan Pemaknaan Masyarakat Pada Kawasan Wisata *Pahlawan Street Center* (PSC), Kota Madiun

Menjelaskan tentang hasil temuan lapangan melalui serangkaian kegiatan pengumpulan data yang dipaparkan oleh informan terkait. Temuan ini meliputi tiga subbab yaitu: Pertama, uraian latar belakang pembangunan yang bertujuan untuk mengetahui kondisi awal, motif pembangunan meliputi motif sosial, tata ruang, ekonomi, dan keterbatasan lokal. Selain itu, bagaimana alasan di balik pemilihan konsep pariwisata artifisial berupa ikon-ikon dunia tersebut. Kedua, memahami persepsi masyarakat akan pengalaman yang dirasakan terhadap ruang kawasan PSC. Dan yang ketiga, bagaimana peran media sosial turut bersinggungan dengan produksi realitas dan pengalaman yang dirasakan masyarakat.

4. Bab IV: Fenomena Peniruan Ikon Dunia di *Pahlawan Street Center* PSC Kota Madiun Berdasarkan Teori Simulakra dan Hiperrealitas Jean Baudrillard

Pemaparan terkait analisis hasil penelitian dengan Teori Simulakra dan Hiperrealitas dari Jean Baudrillard agar menjawab rumusan masalah penelitian.

5. Bab V: Penutup

Berisikan kesimpulan atas analisis yang telah dilakukan terkait jawaban atas pertanyaan penelitian. Selain itu, bab ini juga berisikan keterbatasan penelitian, saran dan rekomendasi untuk penelitian yang telah dilakukan dan penelitian selanjutnya.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai Hiperrealitas Wajah Kota Melalui Analisis Simulakra Jean Baudrillard Terhadap Fenomena Peniruan Ikon Dunia di *Pahlawan Street Center* (PSC) Kota Madiun, mendapatkan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Pembangunan kawasan PSC merupakan bentuk produksi ruang yang tidak hanya berdasarkan penataan fisik kota, namun juga sebagai strategi sosial, ekonomi, dan integrasi tata ruang pemerintah dalam membentuk citra Kota Madiun. Revitalisasi kawasan Sumber Umis yang awalnya sebagai saluran pengendali banjir, kemudian dikembangkan menjadi ruang publik multifungsi dan destinasi wisata perkotaan. Pemilihan konsep replikasi ikon-ikon dunia dilakukan sebagai respon atas keterbatasan potensi wisata alam dan kesulitan memvisualisasikan identitas lokal ke dalam bentuk destinasi wisata yang menarik. Dengan membangun visualisasi PSC melalui penyajian simbol global, PSC menjadi strategi rekayasa wisata yang dimanfaatkan untuk membangun daya tarik wisata, meningkatkan kunjungan, menggerakkan aktivitas ekonomi, sekaligus membentuk citra Kota Madiun sebagai kota modern.
2. Di sisi masyarakat, keberadaan PSC dimaknai secara beragam. Sebagian besar masyarakat memandang PSC sebagai ruang rekreasi, edukasi, dan

sosialisasi yang memberikan pengalaman baru serta meningkatkan kebanggaan terhadap perkembangan kota yang terkesan modern, maju dan berdaya saing. Visualisasi miniatur ikon dunia juga mampu menghadirkan pengalaman imajinatif di mana sebagian pengunjung merasa seolah-olah berada di luar negeri. Simulasi di PSC tidak sepenuhnya menggantikan realitas sebab sebagian masyarakat masih menyadari keterbatasan ruang hibrid tersebut. Selain itu, dominasi simbol global juga menimbulkan negosiasi terhadap identitas lokal. Kehadiran ikon dunia dianggap berpotensi mengaburkan ciri khas Kota Madiun, sementara di sisi lain mendatangkan manfaat ekonomi dan keberhasilan penataan ruang kota.

3. Dalam perspektif Jean Baudrillard, kawasan PSC merepresentasikan konsep simulakra dan hiperrealitas. Replikasi ikon dunia tidak hanya sebuah tiruan dari objek asli, melainkan objek ini telah diproduksi sebagai realitas baru yang memiliki nilai sosial, ekonomi, dan simbolik tersendiri bagi masyarakat. Melalui peran media sosial, representasi virtual PSC semakin memperkuat pembentukan citra kota modern sekaligus mendorong motivasi wisatawan untuk berkunjung yang kemudian berdampak pada keuntungan ekonomi yang didapat. Pada akhirnya, PSC tidak hanya sebagai ruang wisata, tetapi juga berorientasi menjadi ruang produksi makna, ruang konsumsi simbolik, serta arena negosiasi antara identitas global dan identitas lokal dalam dinamika pembangunan pariwisata perkotaan di Kota Madiun.

B. Keterbatasan Penelitian

Peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, penelitian ini hanya berfokus pada kawasan *Pahlawan Street Center* Kota Madiun, sehingga hasil penelitian belum tentu dapat digeneralisasikan pada destinasi wisata lain yang memiliki karakter berbeda. Kedua, pendekatan yang digunakan adalah kualitatif dengan pendekatan fenomenologi di mana hasil penelitian sangat bergantung pada pengalaman, persepsi, dan interpretasi informan. Ketiga, jumlah informan serta waktu penelitian yang terbatas membuat kedalaman data yang diperoleh belum sepenuhnya mampu menggambarkan dinamika sosial yang terjadi di PSC secara berkelanjutan.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan analisis sosiologis di atas, peneliti memberikan beberapa saran konstruktif yang ditujukan kepada pihak-pihak yang terkait:

1. Bagi Pemerintah Kota Madiun maupun pemerintah daerah lainnya disarankan agar membatasi proyek replikasi arsitektur global baru di masa mendatang guna menghindari kesan desain imitatif kota yang berlebihan (plagiarisme ruang). Fokus pembangunan berikutnya sebaiknya direncanakan dengan melihat potensi dan estetika nilai budaya lokal setempat yang autentik.

2. Bagi peneliti selanjutnya disarankan melihat fenomena *copysites* seperti komodifikasi ruang dengan menggunakan perspektif sosiologi spasial lainnya. Salah satunya seperti teori Produksi Sosial Ruang Henri Lefebvre yang melihat bagaimana ruang diproduksi secara spasial oleh kelompok berkepentingan. Penelitian berikutnya juga dapat mempertimbangkan pendekatan metode campuran (kuantitatif dan kualitatif) untuk mengukur seberapa besar dampak dominasi simulakra global terhadap masyarakat secara statistik dan lebih komprehensif.



DAFTAR PUSTAKA

- @kelurahan_pangonganan_madiun, 'Madiun Tampil Sebagai Kota Pariwisata Dengan Ikon Dunia Di Pahlawan Street Center', *Instagram*, 2026 <https://www.instagram.com/p/DU94_Gzgdfd/?utm_source=ig_web_button_share_sheet> [accessed 1 August 2026]
- @selintaskotamadiun, 'Madiun Kota Replika?', *Tiktok*, 2024 <<https://vt.tiktok.com/ZS4MCe2vw/%0A>> [accessed 31 July 2026]
- @zra_nvy, 'Satu Hari Keliling Dunia', *Tiktok*, 2026 <<https://vt.tiktok.com/ZS4AB8MGc/>> [accessed 2 August 2026]
- Ahsani, Mizan, 'Seniman Ukir Ponorogo Bantu Kerjakan Replika Liberty Di PSC Kota Madiun', *Radarmadiun.Jawapos.Com*, 2023 <<https://radarmadiun.jawapos.com/madiun/2311110003/seniman-ukir-ponorogo-bantu-kerjakan-replika-liberty-di-psc-kota-madiun>> [accessed 30 July 2026]
- Ane, Dhery, 'Jean Baudrillard: Simulakra Dan Hiperrealitas Masyarakat Postmodern', *Lsfdiscourse.Org* <<https://lsfdiscourse.org/jean-baudrillard-simulakra-dan-hiperrealitas-masyarakat-postmodern/#:~:text=Keadaan seperti inilah yang dikatakan,disebut oleh Baudrillard sebagai hiperrealitas.>> [accessed 3 January 2026]
- Ardhani, Hafida W., 'Monumen Simpang Lima Gumul Sebagai Ikon City Branding Kabupaten Kediri', *Universitas Airlangga* (Universitas Airlangga, 2019)
- Azwar, Muhammad, 'Teori Simulakrum Jean Baudrillard Dan Upaya Pustakawan Mengidentifikasi Informasi Realitas', *Jurnal Ilmu Perpustakaan & Kearsipan Khazanah Al-Hikmah*, 2 (2014), 38–48
- Azzulfa, Maryam Alvin, 'Hiperrealitas Layanan Ta'aruf Online (Studi Kasus Pengguna Layanan Ta'aruf Online @taarufislami.Id)' (UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2024)
- Baudrillard, Jean, *Masyarakat Konsumsi*, 2nd edn (Yogyakarta: Kreasi Wacana, 2006)
- , *Simulacra And Simulation Translated by Sheila Faria Glaser* (United States of America: The University of Michigan Press, 1994)
- Bernhard, Bauer, and Canestrini Duccio, 'Copysites : Tourist Attractions In The Age Of Their Architectural Reproducibility', *Journal of Tourism and Cultural Change*, 17 (2019), 1–14 <<https://doi.org/10.1080/14766825.2019.1558020>>
- BPK Perwakilan Provinsi Jawa Timur, 'Kota Madiun', *Jatim.Bpk.Go.Id* <<https://jatim.bpk.go.id/kota-madiun/#:~:text=Kota Madiun terkenal dengan produk unggulannya makanan,salah satu kekayaan seni beladiri di Indonesia.>> [accessed 20 February 2026]

- Cartwright, Jacque, 'The Post-Modern City', *Savemyexams.Com*, 2024 <<https://www.savemyexams.com/a-level/geography/aqa/18/revision-notes/9-contemporary-urban-environments/9-2-urban-forms/9-2-3-the-post-modern-city/>> [accessed 22 December 2025]
- Dase, Admadi Balloara, 'Industri Wisata Halal, Kesalehan Atau Tren ?: Simulasi Dan Komodifikasi Pariwisata Halal Di Indonesia', *Melo: Jurnal Studi Agama-Agama*, 1 (2021), 138–50
- Dinas Pekerjaan Umum dan Penataan Ruang (PUPR) Kota Madiun, 'Pemberitaan Pembangunan Kawasan Pahlawan Street Center', *Dpupr.Madiunkota.Go.Id*, 2022 <<https://dpupr.madiunkota.go.id/?s=psc>> [accessed 29 July 2026]
- Disbudparpora Kota Madiun, 'Pahlawan Street Center (PSC), Wisata Kota Modern Dan Instagramable Di Kota Madiun', *Disbudparpora.Madiunkota.Go.Id*, 2025 <<https://disbudparpora.madiunkota.go.id/galeri/destinasi/2025/12/10/pahlawan-street-center-psc-wisata-kota-modern-dan-instagramable-di-kota-madiun>> [accessed 19 February 2026]
- Elesa, Stevany Rotua, and Suryani Chodidjah, 'Pengaruh Destination Image, Persepsi Harga, Dan Fasilitas Terhadap Keputusan Berkunjung Di Taman Mini Indonesia Indah (TMII)', *Human Capital Development*, 10 (2023), 1–16
- Erdiana, Luthfi Widad, 'Analisis Pergeseran City Branding (Studi Kasus Di Kota Madiun, Jawa Timur)', 2023
- Fadhillah, Rifdah, Dewi Meyrasyawati, and Johny Alfian Khusyairi, 'Musical Hyperreality in Kampung Jelita: A Case Study of Thematic Tourism in Surabaya', *Promusika*, 13 (2025), 133–46
- Fathia, Annisa, 'Foodstagram Sebagai Hiperrealitas Pada Kalangan Foodies Di Instagram' (UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2020)
- Fitria, Herlinda, 'Hiperrealitas Dalam Social Media (Studi Kasus : Makan Cantik Di Senopati Pada Masyarakat Perkotaan)', *Informasi: Kajian Ilmu Komunikasi*, 45 (2015), 87–100
- Ibrahim, Malik, Nuril Endi Rahman, Fajar Istikhomah, and Siti Komala Mutiara, 'Strategi Pengembangan Wisata Multidimensi Sebagai Penggerak Ekonomi Kreatif: Studi Pada Kawasan Pahlawan Street Center Kota Madiun', *Jurnal Altasia*, 8 (2026), 15–28
- Idrus, Muhammad, *Metode Penelitian Ilmu Sosial (Penelitian Kualitatif Dan Kuantitatif)*, ed. by Yayat Sri Hayati, 2nd edn (Jakarta: Penerbit Erlangga, 2009)
- Jalil, Abdul, 'PSC Kota Madiun: Dahulu Diabaikan Kini Jadi Daya Tarik Wisatawan', *Espos.Id*, 2023 <<https://regional.espos.id/psc-kota-madiun-dahulu-diabaikan-kini-jadi-daya-tarik-wisatawan-1552288>> [accessed 17 March 2025]

- ‘Jumlah Penduduk Menurut Kelompok Umur Dan Jenis Kelamin (Jiwa), 2023 (BPS Kota Madiun)’, *Madiunkota.Bps.Go.Id*, 2024 <<https://madiunkota.bps.go.id/id/statistics-table/2/MTg0IzI=/jumlah-penduduk-menurut-kelompok-umur-dan-jenis-kelamin-.html>> [accessed 16 March 2025]
- Kharismawati, Mery, and Arief Hidayat, ‘Analisis Kritis Atas Peran Instagram Dalam Representasi Pariwisata Dan Konstruksi Identitas Budaya : Studi Kasus Pada Makam Raja Yogyakarta’, *Public Knowledge*, 2 (2025), 160–69 <<https://doi.org/10.62771/pk.>>
- ‘Letak Geografis Kota Madiun’, *Arsip-Ppid.Madiunkota.Go.Id* <<https://arsip-ppid.madiunkota.go.id/letak-geografis-kota-madiun/>> [accessed 16 March 2025]
- ‘Luas Wilayah Menurut Kabupaten/Kota (Km2), 2016-2020, BPS Provinsi Jawa Timur’, *Jatim.Bps.Go.Id*, 2021 <<https://jatim.bps.go.id/id/statistics-table/2/ODEjMg==/luas-wilayah-menurut-kabupaten-kota.html>> [accessed 16 March 2025]
- Mahamid, Mochammad Nginwanun Likullil, *Karesidenan Madiun 1896-1942 - Kiprah Penguasa Belanda Dalam Modernisasi Administrasi Hingga Perubahan Sosial-Politik* (Bantul: Penerbit KBM indonesia, 2022)
- Makkelo, Ilham Daeng, ‘Sejarah Perkotaan: Sebuah Tinjauan Historiografis Dan Tematis’, *Lensa Budaya: Jurnal Ilmiah Ilmu-Ilmu Budaya*, 12 (2018), 83–101 <<https://doi.org/10.34050/JLB.V12I2.3052>>
- Martono, Nanang, *Metode Penelitian Sosial: Konsep-Konsep Kunci*, 1st edn (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2015)
- Moustakas, Clark, *Phenomenological Research Methods* (California: Sage Publications, Inc, 1994)
- Murtono, Aris, ‘Liburan Tanpa Visa Di PSC Kota Madiun, Menjelajahi Dunia’, *Rri.Co.Id*, 2025 <<https://rri.co.id/surakarta/wisata/1482657/liburan-tanpa-visa-di-psc-kota-madiun-menjelajahi-dunia>> [accessed 1 August 2026]
- Muslimah, Hayana, ‘Fenomena Hiperrealitas Oleh Pengunjung Obyek Wisata Swafoto Ala Luar Negeri Di Instagram (Studi Wisata Hutan Buluh Perindu Di Kabupaten Kerinci)’ (Universitas Andalas, 2021)
- Nuraini, Dewinta, Arief Sudrajat, Eufrasia Kartika Hanindraputri, and Khalid Syaifullah, ‘Perubahan Makna Ruang Publik Di Kawasan Wisata Kota Lama Surabaya’, *Jurnal Altasia*, 7 (2025), 368–74
- ‘Pahlawan Street Center: Destinasi Wisata Ikonik Di Jantung Kota Madiun’, *MadiunMu Media Berkemajuan*, 2026 <<https://madiunmu.id/pahlawan-street-center-destinasi-wisata-ikonik-di-jantung-kota-madiun/>> [accessed 2 August 2026]

- ‘Pahlawan Street Center’, *Historoworld.Blogspot.Com*, 2021
<<https://historoworld.blogspot.com/2021/07/pahlawan-street-center.html>>
[accessed 17 March 2025]
- Pawanti, Mutia Hastiti, ‘Masyarakat Konsumeris Menurut Konsep Pemikiran Jean Baudrillard’ (Universitas Indonesia, 2013)
- Peraturan Daerah Kota Madiun No. 6 Tahun 2011 Tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Madiun Tahun 2010-2030* (Indonesia, 2011)
- Peraturan Walikota (Perwali) Kota Madiun Nomor 9 Tahun 2021 Tentang Logo Dan Tagline City Branding Kota Madiun* (Indonesia, 2021)
- Piliang, Yasraf Amir, *Hipersemiotika: Tafsir Cultural Studies Atas Matinya Makna*, 5th edn (Yogyakarta: Jalasutra, 2003)
- PPID Kota Madiun, ‘Jumlah Pengunjung Kota Madiun Tahun 2019-2022’, *Ppid.Madiunkota.Go.Id*, 2023
<<https://ppid.madiunkota.go.id/berita/2023/10/18/jumlah-pengunjung-kota-madiun-tahun-2019-2022>> [accessed 22 December 2025]
- Prasetio, Arif, ‘Fundamentalisme Islam Perspektif Simulacra Jean Baudrillard’ (UIN Sunan Ampel, Surabaya, 2017)
- Putri, Shabila Fandyta, ‘Ikon Kota Madiun Pahlawan Street Center, Suguhkan Pengalaman Keliling Dunia Di Satu Tempat’, *Jatimhariini.Co.Id*, 2023
<<https://www.jatimhariini.co.id/jawa-timur/8828217558/ikon-kota-madiun-pahlawan-street-center-suguhkan-pengalaman-keliling-dunia-di-satu-tempat>>
[accessed 17 March 2025]
- Rachmalia, Mira, ‘Pahlawan Street Center Kota Madiun, Wisata Keluarga Seru Dan Instagramable’, *DetikJatim*, 2025 <<https://www.detik.com/jatim/wisata/d-8149265/pahlawan-street-center-kota-madiun-wisata-keluarga-seru-dan-instagramable>> [accessed 19 February 2026]
- Raco, J. R., *Metode Penelitian Kualitatif Jenis, Karakteristik, Dan Keunggulannya*, Jakarta: Kompas Gramedia, 2010 <<https://doi.org/10.1088/1751-8113/44/8/085201>>
- Rajagukguk, Ivana Chrisnauli Zevania, ‘Copysites: Persepsi Wisatawan Mengenai Reproduksi Simulakra Di Petite France’, *Jurnal Nasional Pariwisata*, 13 (2023), 94–114
- Rakhmanita, Edi Purwanto, R Siti Rukhayah, and Arief Rahman, ‘Duplikasi Bentuk Bangunan Pada Ruang Kota Kolonial Sebagai Bentuk Eksistensi Diri Masyarakat Pribumi’, *Jurnal Ilmiah Desain Dan Konstruksi*, 20 (2021), 1–14
- Ratna, Nyoman Kutha, *Metodologi Penelitian Kajian Budaya Dan Ilmu-Ilmu Sosial Humaniora Pada Umumnya*, 1st edn (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2010)
- Ratriani, Virdita, ‘14 Tempat Wisata Di Solo Bernuansa Budaya Dan Sejarah’, *Regional.Kontan.Co.Id*, 2023 <<https://regional.kontan.co.id/news/14-tempat->

- wisata-di-solo-bernuansa-budaya-dan-sejarah> [accessed 8 January 2026]
- Ritzer, George, *Teori Sosial Postmodern*, ed. by Muhammad Taufik, Abdullah Sumrahadi, and Noor Arif Maulana, 6th edn (Bantul: Kreasi Wacana, 2010)
- Ritzer, George, and Douglas J. Goodman, *Teori Sosiologi Modern*, 6th edn (Jakarta: Kencana (Divisi dari Prenadamedia Gruop), 2004)
- Riyanto, 'Ini 4 Wisata Buatan Kota Madiun Yang Asyik Buat Dikunjungi', *Kliktimes.Com*, 2022 <<https://www.kliktimes.com/travel/pr-7295493884/ini-4-wisata-buatan-kota-madiun-yang-asyik-buat-dikunjungi>> [accessed 20 February 2026]
- Saputri, Arnis Dewi, Nasywa Anggita Zahrandi Shafana, Yoga Valentino, Muhammad Abyan Al Irsyad, and Dimas Pramodya Dwipayana, 'Sistem Urban Tourism Kota Madiun', in *Proceeding of Conference on Law and Social Studies* (Madiun, 2023)
- 'Sejarah Kota Madiun', *Arsip-Ppid.Madiunkota.Go.Id* <<https://arsip-ppid.madiunkota.go.id/sejarah-kota-madiun/>> [accessed 16 March 2025]
- 'Sejarah Singkat Kota Madiun, Hingga Tumbuh Kembang Sampai Kini', *Min1kotamadiun.Sch.Id*, 2021 <<https://min1kotamadiun.sch.id/sejarah-singkat-kota-madiun-hingga-tumbuh-kembang-sampai-kini/>> [accessed 16 March 2025]
- Setiawan, Agus Indra, 'Hiperrealitas Pada Industri Pariwisata Dieng' (UIN Syarif Hidayatullah, 2021)
- Setyaningrum, Puspasari, 'Mengapa Kota Madiun Dijuluki Kota Pendekar?', *Surabaya.Kompas.Com*, 2023 <<https://surabaya.kompas.com/read/2023/05/25/001931578/mengapa-kota-madiun-dijuluki-kota-pendekar>> [accessed 10 January 2026]
- Stevani, Louis Rika, 'Bappeda Inisiasi Kuliner Tradisional Kota Madiun Menjadi WBTB', *Antaranews.Com*, 2025 <<https://www.antaranews.com/berita/4958361/bappeda-inisiasi-kuliner-tradisional-kota-madiun-menjadi-wbtb>> [accessed 10 January 2026]
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif Serta R&D*, Alfabeta, CV (Bandung, 2019)
- Susanto, Isni Wahidiah, and Asrifia Ridwan, 'Pengembangan Pariwisata Berbasis Collaborative Governance Di Pahlawan Street Center (PSC) Kota Madiun', *Jurnal Tata Sejuta*, 10 (2024), 139–51
- 'Tancap Gas Siapkan Pedestrian Sumber Umis, Walikota Ganti Bersihkan Sisi Timur', *@pemkotmadiun_*, 2020 <https://www.instagram.com/p/B8iqCy2Agoi/?img_index=5> [accessed 30 July 2026]
- Utami, Meidy Putri, and Hardianti, 'Integrasi Budaya Lokal Dan Asing Dalam

Destinasi Pariwisata: Studi Kasus Zulu Park Kabupaten Pangkep Sulawesi Selatan', *Juparita: Jurnal Pariwisata Tawangmangu*, 2 (2024), 54–61

Wibowo, Wahyu, Ahmad Choiri, Nur Azizah Panggabean, Nur Fatiha, and Nur Fatiha Irfaniah, 'Instagrammable Tourism: Analisis Dampak Visualisasi Destinasi Di Era Media Sosial', *Toba (Journal of Tourism, Hospitality and Destination)*, 4 (2025), 111–19 <<https://doi.org/10.55123/toba.v4i2.5383>>

'Wisata Budaya & Sejarah - Yogyakarta', *Visitingjogja.Jogjaprovo.Go.Id* <<https://visitingjogja.jogjaprovo.go.id/wisata-jogja/wisata-budaya-sejarah/>> [accessed 8 January 2026]

Yolanda, Aisyah, and Sri Utami, 'Analisis Bauran Pemasaran Sektor Pariwisata Pahlawan Street Center Sebagai Destinasi Wisata Non Alam Di Kota Madiun', *Paradigma: Jurnal Ilmu Administrasi*, 14 (2025), 61–76

Yousaf, Salman, and Xiucheng Fan, 'Copysites / Duplitecture As Tourist Attractions : An Exploratory Study On Experiences Of Chinese Tourists At Replicas Of Foreign Architectural Landmarks In China', *Tourism Management*, 81 (2020), 1–14 <<https://doi.org/10.1016/j.tourman.2020.104179>>