

**SIMULASI REALITAS MELALUI APLIKASI *INSTANT MESSENGER*  
DAN MEDIA SOSIAL DI *SMARTPHONE* (STUDI KOMUNIKASI  
*VIRTUAL* MAHASISWA PENGGUNA *SMARTPHONE* DI KOTA  
MAGELANG)**

**Abstrak**

**Oleh:**

**Tegar Firman Abadi**

**09413244019**

Penelitian ini berfokus pada simulasi realitas yang terjadi pada mahasiswa di kota Magelang dalam menggunakan aplikasi *instant messenger (IM)* dan media sosial di perangkat *smartphone*. Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan simulasi realitas dan mendeskripsikan dampak dari penggunaan aplikasi *IM* dan media sosial di *smartphone* pada mahasiswa kota Magelang.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Data diperoleh melalui wawancara yang didukung oleh data hasil dokumentasi. Subyek penelitian adalah mahasiswa kota Magelang pengguna aplikasi *IM* dan media sosial di *smartphone*. Teknik *sampling* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *snowball sampling* dan *purposive sampling*. Validitas data menggunakan teknik triangulasi sumber. Teknik analisis data yang digunakan adalah secara interaktif melalui proses pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan aplikasi *IM* dan media sosial di *smartphone*, mahasiswa kota Magelang dapat berinteraksi dengan yang lainnya meskipun tidak dalam satu ruang yang sama. Dalam hal ini mahasiswa berinteraksi di ruang *virtual* dimana simulasi realitas berlangsung. Dalam ruang tersebut mahasiswa melakukan berbagai aktivitas seperti, berkomunikasi, mencari informasi, membagi informasi, menjalin pertemanan,, mencurahkan perasaan, silaturahmi, dan berbisnis *online shop*. Melalui aplikasi dari *smartphone* mahasiswa kota Magelang dapat menjalankan aktivitas tersebut secara simultan, meskipun di dunia nyata mereka mengerjakan hal yang lain. Portabilitas dari *smartphone* dan fitur yang canggih dari aplikasi *IM* dan media sosial, membuat mahasiswa kota Magelang dapat terhubung dengan dunia *virtual* kapan saja dan dimana saja. Dampak positif dari penggunaan aplikasi tersebut adalah, mahasiswa memiliki banyak teman, interaksi menjadi lancar, mudah dalam mendapatkan keuntungan dari bisnis *online shop*, namun di sisi lain dampak negatifnya adalah adanya, keterasingan diri, dan dapat memisahkan relasi sosial di dunia nyata.

**Kata kunci:** *Komunikasi, Mahasiswa Kota Magelang, Aplikasi Smartphone, Dunia Virtual, Simulasi Realitas, Komunikasi Virtual*