

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

**Oleh: Tegar Firman Abadi, Nur Hidayah M.Si
dan Grendi Hendrastomo, M.M., M.A.**

ABSTRAK

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*

1. PENDAHULUAN

Akselerasi perkembangan teknologi komunikasi yang begitu cepat saat ini telah membawa manusia pada sebuah tatanan dimana jarak dan waktu tidak lagi menjadi permasalahan untuk berkomunikasi. Salah satu inovasi dari teknologi komunikasi tersebut dinamakan *smartphone* atau ponsel pintar. Keunggulan yang dimiliki *smartphone* terletak pada sistem operasinya yang lebih canggih, kecepatan proses data yang tinggi, perangkat multimedia yang mutakhir, banyak aplikasi yang dapat tersedia, dan kemampuan *multitasking*. Kecanggihan dari *smartphone* membuat perangkat tersebut juga memiliki fungsi sebagai perangkat komputasi kecil.

Hasil survey dari Nielsen bahwa 45% orang yang menggunakan ponsel telah memiliki *smartphone*. Dalam tiga bulan terakhir disebutkan bahwa 60% orang yang membeli perangkat komunikasi telah menggunakan *smartphone* (Fauzi, 2012). Indonesia telah menjadi pasar terbesar bagi produk *smartphone* di kawasan Asia Tenggara pada kuartal 1 tahun 2012. Penetrasi *smartphone* di Indonesia mencapai 62% dengan penjualan lebih dari US\$ 1,4 miliar. *Growth from Knowledge (GFK)* meriset tujuh negara di Asia Tenggara dengan pertumbuhan pasar *smartphone* besar, yakni negara Indonesia, Singapura, Malaysia, Thailand, Vietnam, Filipina, dan Kamboja (Aprillia Ika. 2012).

Peningkatan penggunaan *smartphone* di Indonesia didukung oleh adanya *trend* konsumen perangkat digital yang banyak mengakses internet melalui ponselnya. Menurut survey dari Nielsen di tahun 2011 sekitar 78% rumah tangga di Indonesia lebih banyak memiliki perangkat telepon seluler yang dilengkapi dengan kemampuan internet dibandingkan perangkat komputer desktop dan laptop. Telepon seluler merupakan perangkat paling populer di Indonesia untuk mengakses internet, dengan lebih dari 43% dari populasi digital yang menggunakan telepon seluler sebagai alat tunggal untuk mengakses internet. Sisanya masih menggunakan laptop atau komputer di tempat kerja (Nielsen, 2011).

Saat ini telah berkembang beragam situs media sosial di internet, seperti *facebook*, *twitter*, *myspace*, *youtube*, *google plus* dan sebagainya. Keunggulan dari situs atau aplikasi media sosial adalah desain *multi platform*, yaitu dapat diakses dan terhubung di berbagai perangkat digital. Sekitar 80 juta penduduk Indonesia yang memanfaatkan teknologi internet, terdapat 70 juta pengguna yang merupakan pelanggan internet *mobile*. Sebagian besar pengguna internet *mobile* tersebut hanya menggunakan fungsi internet untuk *chatting* dan mengakses situs media sosial, bukan mengakses data baik mengunduh atau mengunggah informasi penting di internet (Didik Purwanto, 2012).

Riset yang dirilis melalui Nielsen *Indonesia Smartphone Consumer Insight* pada Mei 2013 telah menunjukkan rata-rata masyarakat Indonesia dalam satu hari dapat mengoperasikan *smartphone* dalam waktu 189 menit atau 3 jam 15 menit. Aktivitas *chatting* mendominasi yakni 94% disusul browsing (71%), jejaring sosial (64%), blog dan forum (41%), situs toko aplikasi (32%), video (27%), hiburan (25%), membaca berita (24%) dan mengirimkan surat elektronik (17%). Nielsen merilis aplikasi *IM* yang populer di Indonesia diantaranya *WhatsApp* (58%), *BlackBerry Messenger* (41%) dan *Line* (35%). Aplikasi untuk *chatting* yang juga populer adalah *KakaoTalk* (30%), *WeChat* (27%), *Hangouts Google* (20%), *Yahoo Messenger* (18%), *Skype* (7%), dan *ChatON* (6%). Nielsen menemukan puncak pengguna ponsel pintar di Indonesia, yang terjadi pada siang hari. (Thomas Mola, 2013).

Hasil riset Nielsen tersebut menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* sebagai perangkat untuk mengakses media sosial dan *IM* di Indonesia sangatlah tinggi. Salah satu wilayah perkotaan di Indonesia yang juga tidak lepas dari pengaruh teknologi tersebut adalah kota Magelang. Saat ini, dapat dijumpai masyarakat kota Magelang yang sudah menggunakan *smartphone*, termasuk di kalangan mahasiswa yang menimba ilmu di kota tersebut. Terlihat beberapa mahasiswa pengguna *smartphone* di kota Magelang selalu mengecek pemberitahuan pesan yang masuk di *smartphone*

dalam jangka waktu tertentu. Mereka juga sering mengumpat, tersenyum atau tertawa sendiri di depan layar tanpa memperhatikan lingkungan sekitarnya.

Konsekuensi yang ditimbulkan akibat dari penggunaan *smartphone* adalah memalsunya relasi sosial menjadi simulasi realitas sosial. Suatu realitas yang dibangun dari model tanpa referensi, sehingga ilusi, fantasi maupun citra layar dari *smartphone* saat berkomunikasi menjadi tampak nyata bagi mahasiswa (Yasraf, 2004:21). Hiperkonektivitas (koneksi yang berlebihan) menjadi istilah untuk menggambarkan fenomena yang terjadi di kalangan mahasiswa, dimana ruang untuk berkomunikasi menjadi luas. Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah, peneliti melalui perspektif postmodernisme, mengkaji tentang “Simulasi Realitas melalui Aplikasi *Instant Messenger* dan Media Sosial di Smartphone (Studi komunikasi *virtual* mahasiswa Pengguna *Smartphone* di Kota Magelang)”

2. KAJIAN TEORI

a. Tinjauan Pustaka

1) Aplikasi *IM* dan Media Sosial di *Smartphone*

Teknologi Komunikasi *Smartphone* (ponsel pintar) merupakan generasi terbaru dari peralatan komputasi bergerak (*mobile*) yang memadukan antara teknologi komunikasi seperti ponsel dan komputer. *Smartphone* dapat dianalogikan seperti sebuah komputer jaringan yang berukuran kecil dengan bentuk seperti ponsel. Belum ada definisi standar mengenai *smartphone*. Dengan kata lain, telepon pintar merupakan komputer mini yang mempunyai kapabilitas sebuah telepon (Ferri Herlinawati. 2010: 2).

Software aplikasi *smartphone* yang sering digunakan untuk berkomunikasi adalah *Instant Messenger* dan media sosial. *Instant Messenger* merupakan perangkat lunak yang memfasilitasi pengiriman pesan singkat (*instant messaging*). Layanan komunikasi tersebut memungkinkan seseorang untuk melakukan percakapan dengan orang lain secara langsung (*real-time communication*) (Aji Setiyo Sukarno, 2011:102). Sedangkan media sosial merupakan

media online yang didesain untuk memudahkan interaksi sosial bersifat interaktif dengan berbasis teknologi internet yang mengubah pola penyebaran informasi dari sebelumnya bersifat broadcast media monologue (satu ke banyak audiens) ke sosial media dialogue (banyak audiens ke banyak audiens). (Agustin, 2012:21).

Berikut aplikasi Instant Messenger dan media sosial yang digunakan oleh pengguna smartphone :

- | | |
|-------------------------------|-----------------|
| a) Facebook | h) Line |
| b) Twitter | i) Friendcaster |
| c) Instagram | j) WheChat |
| d) Yahoo! Messenger (YM) | k) Foursquare |
| e) BlackBerry Messenger (BBM) | l) Kakao Talk |
| | m) Path |
| f) WhatsApp (WA) | n) Youtube. |
| g) G-Talk/Hangouts | |

2) Kajian Teknologi Digital di Kehidupan Manusia

Pengaruh teknologi dalam kehidupan manusia sangatlah penting. Manusia bekerja dan bermain dengannya, serta memproduksi dan membelinya. Dunia manusia merupakan dunia yang dikonstruksikan oleh teknologi. Terkadang, teknologi yang dihasilkan manusia membuat kehidupan bertambah baik, namun di lain waktu teknologi tersebut menjadikan hidup manusia menjadi susah. Teknologi membentuk dan mengubah budaya serta lingkungan manusia. Pengalaman manusia tanpa teknologi sangatlah sedikit (Lim, Francis, 2008: 1).

Teknologi mengalami berbagai macam inovasi dari yang sebelumnya sederhana (mekanik) menjadi lebih canggih (mikroelektrik). Teknologi canggih yang digunakan manusia saat ini adalah teknologi berbasis digital yang merupakan kombinasi urutan bilangan-bilangan biner 0 dan 1 untuk proses informasi yang mudah, cepat dan akurat (Jack, 2002:142):

- a) Mampu mengirimkan informasi dengan kecepatan cahaya yang membuat informasi dapat dikirim dengan kecepatan tinggi (instant).
- b) Penggunaan yang berulang-ulang terhadap informasi tidak mempengaruhi kualitas dan kuantitas informasi itu sendiri.
- c) Informasi dapat dengan mudah diproses dan dimodifikasi ke dalam berbagai bentuk.
- d) Dapat memproses informasi dalam jumlah yang sangat besar dan mengirimnya secara interaktif.

Melalui teknologi berbasis digital, hambatan jarak, ukuran dan ruang dapat diatasi, sehingga memungkinkan peristiwa yang terjadi di berbagai bagian dunia dapat dilihat secara *live* atau *real-time* di seluruh dunia secara praktis. Saat ini lingkungan telah dikuasai oleh berbagai macam *interface*, yaitu relasi yang diperantai oleh mesin elektronik digital, dan hubungan simbiosis antara manusia dengan mesin. *Interface* di dalam lingkungan, dengan aneka peralatan dan gadget yang mendukungnya, mengakibatkan terbentuknya gaya hidup digital di dalam masyarakat mutakhir (Yasraf, 2010:240).

Dalam terminologi estetika, Bell (2012) berpendapat bahwa keberadaan media digital seperti internet membawa perubahan estetika (objek) tersendiri yang mengikuti perkembangan teknologi komputer. Bahwa objek yang selama ini ada di *cyberspace* seperti *email*, *messenger*, *website* dan lain sebagainya telah mengalami perkembangan sehingga semakin mudah dan nyaman dioperasikan (*user friendly*). (Rulli, 2012:22).

3) Kajian Komunikasi di Dunia *Virtual*

a) Tinjauan Komunikasi

Komunikasi merupakan bagian yang terpenting dan vital dalam kehidupan manusia. Tanpa Komunikasi maka manusia dapat dikatakan “tersesat” dalam menjalani kehidupan. Manusia

berkomunikasi untuk membagi pengetahuan dan pengalaman, baik secara lisan, tulisan, gambar, langsung maupun tidak langsung (Rulli Nasrullah, 2012:1). Burhan Bungin mengatakan bahwa lingkup komunikasi menyangkut persoalan-persoalan yang ada kaitannya dengan substansi interaksi sosial orang-orang dalam masyarakat; termasuk konten interaksi (komunikasi) yang dilakukan secara langsung maupun dengan menggunakan media komunikasi (Burhan Bungin, 2006:30).

Komponen dalam proses komunikasi meliputi Komunikator (sumber atau pengirim informasi), Pesan (berupa informasi yang akan disampaikan), media (saluran pembawa pesan), komunikan (audiensi yang menerima pesan), dan efek (dampak yang timbul dan pengaruhnya) (Rulli, 2012:39).

b) Internet sebagai Dunia *Virtual*

Perkembangan jaman membawa setiap orang ke dalam pengaruh teknologi digital, dan terminologi yang sering digunakan adalah *virtual*. Menurut Rob Shields *virtual* adalah sesuatu yang nyata namun tidak aktual, ideal namun tidak abstrak seperti memori, mimpi dan niat (Rob Shields, 2011:27). Teknik *virtual* dapat menciptakan suatu ilusi kehadiran melalui alat peraga, simulasi, kehadiran parsial (seperti suara yang disampaikan melalui telpon atau pikiran orang yang dituliskan dalam buku) dan ritual yang membangkitkan masa lalu dan membuat masa sekarang tidak ada. (Rob Shields, 2011:44).

Istilah dunia *virtual* juga sering disebut dengan dunia *cyberspace*. Menurut Slouka dunia *cyberspace* bukan merupakan ruang dalam pengertian secara umum seperti ruang fisik tiga dimensi, melainkan sebuah metafora tentang ruang simbolis yang menjadi tempat “kediaman jutaan orang, tidak dalam pengertian fisik. Internet merupakan bagian dari dunia *virtual* atau *cyberspace* yang terus berkembang dan telah menghubungkan

pada jutaan pengguna komputer *PC* dan pengguna telepon seluler canggih. (Astar, 2005:15).

Gudang-gudang *virtual cyberspace* berbentuk fisik seperti, *memory card*. Untuk membuka dan mengoperasikan isi (*virtual*) dari gudang tersebut diperlukan *software*, yakni suatu bentuk pengetahuan elektronik digital yang memungkinkan manusia berkeliling dan berkelana di ruang *cyberspace* dan membuat isi gudang tersebut dapat dinikmati oleh sensor manusia, dalam bentuk tulisan, gambar dan suara. (Astar, 2005: 17). Pengaruh dunia *virtual* meliputi tiga tingkatan, yaitu tingkat individu, antar individu dan komunitas (Yasraf, 2004: 105-107) : (1) Tingkat Individual dunia *cyberspace* telah menciptakan perubahan mendasar terhadap pemahaman seseorang tentang *identitas*; (2) Tingkat Antar-individual perkembangan komunitas *virtual* di dalam *cyberspace* telah menciptakan relasi-relasi sosial yang bersifat *virtual* di ruang-ruang *virtual*; (3) Tingkat Komunitas *cyberspace* diasumsikan dapat menciptakan satu model komunitas demokratik dan terbuka yang disebut komunitas imajiner (*imaginary community*).

c) Komunikasi melalui Dunia *Virtual*

Komunikasi *virtual* adalah komunikasi (proses penyampaian dan penerimaan pesan) yang terjadi di dalam ruang maya (*cyberspace*)/ dunia *virtual* yang bersifat interaktif. Komunikasi *virtual* tidak dapat lepas dari sebuah media internet yang menggunakannya sebagai alat komunikasi. Komunikasi di dunia nyata memiliki perbedaan dengan komunikasi di dunia *virtual/cyberspace*. Komunikasi di dunia nyata terjadi secara langsung (*face-to-face*) dan melibatkan simbol, tanda, teks, ekspresi wajah, tekanan suara, cara memandang, posisi tubuh, agama, usia, ras, dan sebagainya. Sedangkan dalam dunia *virtual* (*Computer Mediated Communication*) seseorang dapat saling

berinteraksi meskipun tidak dalam lokasi yang sama, namun ekspresi, emosi seseorang tidak terwakilkan seluruhnya karena proses komunikasi hanya melalui layar (*face-to-screen*).

Sherry Turkle berpendapat bahwa internet telah menghubungkan miliaran individu dari belahan bumi manapun dalam suatu ruang baru yang berdampak terhadap cara berpikir seseorang tentang seksualitas, bentuk komunitas dan identitas diri. Dalam komunitas *virtual*, seseorang berpartisipasi dan terlibat percakapan secara intim dengan orang lain dari seluruh dunia, tetapi kemungkinan orang-orang tersebut jarang atau tidak pernah bertemu secara fisik (Rulli, 2012:67).

Trevor Barr (2008) dalam Rulli (2012:68) membuat beberapa tipe interaksi di internet, yaitu:

- (1) *One-to-one messaging* (seperti *e-mail*)
- (2) *One-to-many messaging* (seperti *listerv*)
- (3) *Distrubuted databases* (seperti *USENET news groups*)
- (4) *Real-time communication* (seperti '*Internet Relay Chat*', & *Instant Messenger*)
- (5) *Real-time remote computer utilizatiom* (seperti '*telnet*')
- (6) *Remote information retrieval* (seperti '*ftp*', '*ghoper*', *WWW*).

Marc Smith (1995) dalam Rulli (2012:95) membagi empat aspek penting berkaitan dengan interaksi *virtual* yang membentuk perilaku komunikasi, yaitu: (1) *Virtual interaction is aspatial* yang berarti bahwa jarak tidak mempengaruhi proses komunikasi dan interaksi; (2) *Virtual interaction via system is predominantly asynchronous*. Bahwa seperti konferensi sistem, dan *e-mail* dapat dioperasikan berdasarkan waktu atau jadwal yang diinginkan; (3) *CMC is acorporeal because it is primarily a text-only medium*. Interaksi yang terjadi melalui jaringan komputer pada dasarnya diwakili dengan teks tanpa melibatkan seluruh anggota badan; (4) *CMC is astigmatic* yang berarti bahwa

interaksi yang terjadi cenderung mengabaikan stigma terhadap individu tertentu.

Interaksi secara *virtual* pada akhirnya melahirkan *self-definition* dan menawarkan *self-invention*. Setiap individu memiliki kemampuan tanpa batas untuk mengkreasikan siapa dirinya di dunia *virtual* dan hasil kreasi tersebut yang nantinya akan mewakili individu dalam memainkan perannya serta berinteraksi di internet (Rulli, 2012:128). Dunia *virtual* tersebut dapat diakses melalui aplikasi seperti *web browser*, media sosial, *chatting* dan *instant messenger* yang saat ini sudah banyak tersedia untuk *smartphone*. Dengan alat komunikasi tersebut, memungkinkan seseorang dapat selalu terhubung dan berinteraksi di dunia *virtual*.

4) Simulasi Realitas dan Hiperealitas.

Dalam kehidupan, realitas selalu menampilkan wujudnya dalam cara yang berbeda. Kemunculan suatu realitas tidak dapat diduga, bahkan dalam kemunculannya suatu realitas tidak seperti yang dibayangkan. Realitas dapat berwujud dalam suatu keberaturan, tetapi tidak jarang pula berwujud dalam ketidakberaturan. Realitas merupakan refleksi dari rasionalitas dan juga refleksi dari suatu irrasionalitas. Realitas dibangun dalam keliaran fantasi, ilusi, dan halusinasi manusia yang digerakan oleh media (Yasraf, 2004: 47). Dengan kecanggihan simulasi teknologi internet, keterbatasan tidak menjadi masalah, karena dimungkinkan manusia dapat hidup di dalam perbauran antara masa lalu, masa kini dan masa depan, antara subyek manusia dengan obyek, antara yang natural dan yang artifisial, di dalam simulasi elektronik maupun ruang *virtual* (Astar, 2005:5).

Pada akhirnya prinsip-prinsip dari realitas itu sendiri telah dilampaui, atau telah digantikan oleh substitusi-substitusinya, yang

diciptakan secara artifisial lewat bantuan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni mutakhir, yang telah menggantikan asumsi-asumsi konvensional tentang apa yang disebut yang nyata. Kondisi seperti itu disebut dengan kondisi posrealitas (pasca-realitas) (Yasraf, 2004:53). Pembahasan mengenai kondisi posrealitas tidak dapat dilepaskan dari berbagai konsep dan terminologi yang membangunnya, seperti simulakra, simulasi, dan hiperealitas dari Baudrillard.

a) Simulakra

Dalam kamus *Oxford Advance Learner's* simulakra diartikan sebagai sesuatu yang tampak dibuat atau tampak seperti sesuatu yang lain, dan berupa salinan (*copy*). Dalam *Collins Thesaurus*, kata salinan mempunyai sinonim seperti *archetype, counterfeit, duplicate, facsimile, forgery, image, imitation, likeness, model, pattern, photocopy, transcription, xerox* (Yasraf, 2004:57). Dalam konteks ruang realitas kebudayaan, *simulakra* merupakan ruang realitas yang disarati oleh reduplikasi dan daur ulang pelbagai fragmen kehidupan yang berbeda dalam wujud komoditas citra, fakta, tanda, serta kode yang silang-sengkarut. Dalam ruang simulakra ini memungkinkan seseorang menjelajahi pelbagai fragmen realitas, baik nyata maupun semu, mereproduksi, merekayasa dan mensimulasi segala sesuatu sampai batasannya yang terjauh. Tahap simulakra berikutnya dinamakan simulasi, dimana tanda mampu membentuk struktur dan memberi makna realitas akibat teknologi canggih. (Medhy, 2012:75-76).

b) Simulasi

Simulasi merupakan perkembangan selanjutnya dari tahap awal simulakra. Dalam era simulasi, realitas tidak memiliki eksistensi. Menurut Baudrillard (1999:3) realitas

telah melebur menjadi satu dengan tanda, citra model-model reproduksi tidak mungkin lagi menemukan referensi yang real, membuat perbedaan antara representasi dan realitas, citra dan kenyataan, tanda dan ide, serta semu dan yang nyata. Yang ada hanyalah campur aduk di antara semuanya (Medhy, 2012:77).

Mekanisme simulasi terbangun melalui proses reproduksi objek dengan bantuan teknologi digital model biner. Model biner digital yang paling sering ditemui adalah kode-kode yang hanya dapat dibaca menggunakan komputer, dengan acuan oposisi biner antara 0 dan 1. Dengan model oposisi biner seperti ini, semua realitas ditransformasikan ke dalam realitas kode digital dalam komputer. Baudrillard juga menarik gagasan McLuhan *medium is the message* ditariknya sampai ke batasan yang paling ekstrem, yakni media yang berupa kode-kode digital. Dengan kode-kode digital maka proses reproduksi beranjak ke batasan paling ekstrem. Ketika objek direproduksi dengan teknologi model biner, maka objek-objek tidak dapat dibedakan satu sama lain, bahkan dari mode-model yang menjadi sumbernya. Selanjutnya realitas akan kehilangan referensi (Medhy, 2012:78).

Menurut Baudrillard dengan gagasan simulasinya dapat dilihat suatu efek tingkat kesadaran masyarakat semakin berkurang terhadap apa yang “*real*” akibat imaji yang disajikan media canggih. Setiap individu akan termediasi yang disebut sebagai Baudrillard sebagai “*ecstasy of communication*”, “*karena*”, “*hidup*” di dalam layar komputer dan bahkan menjadi bagian daripadanya. Menurut Bell dalam suatu ruang artifisial dimana proses simulasi itu terjadi akibat perkembangan teknologi komunikasi dan media baru dapat menyebabkan individu semakin menjauhkan

realitas, menciptakan dunia baru yaitu dunia *virtual* (Rulli, 2012:88).

c) Hiperealitas

Kemunculan teknologi simulasi, telah merubah pandangan manusia terhadap apa yang disebut realitas. Sebagai akibatnya perhatian manusia beralih dari realitas fisik menuju ke arah realitas yang melampaui fisik. Realitas yang telah melampaui fisik tersebut dinamakan dengan istilah hiperealitas (Yasraf, 2004:155). Hiperealitas adalah sebuah gejala di mana banyak bertebaran realitas-realitas buatan yang bahkan wujudnya nampak lebih real dibandingkan dengan realitas yang sebenarnya. menunjuk pada segala sesuatu yang bersifat “melampaui kenyataan”. Menurut Baudrillard, hiperrealitas merupakan ciri paling kentara yang dibawa simulakra (Medhy,2012:90).

Munculnya fenomena hiperrealitas selanjutnya diikuti oleh serangkaian fenomena hiper-hiper yang lainnya, seperti kemunculan *hyperspace*, yaitu runtuhnya ruang berdasarkan prinsip geometri Euclidian (ruang 2 dan 3 dimensi) dan hukum mekanika Newton tentang gerak yang didasarkan pada konsep massa dan gaya. (percepatan objek adalah , akibat munculnya ruang semu (*virtual*) dan teknologi simulasi (Yasraf, 2011:22).

1) Teori Interaksionis Simbolik

Dalam kajian interaksionisme simbolik, George Hebert Mead yang dikutip dari Rulli (2012:91) menekankan pada bahasa yang merupakan sistem simbol dan kata-kata merupakan simbol karena digunakan untuk memaknai berbagai hal. Individu secara mental tidak hanya menciptakan makna dan simbol semata, melainkan juga ada proses pembelajaran atas makna dan simbol tersebut selama berlangsungnya interaksi sosial. Ditegaskan juga oleh Charon yang

berpendapat bahwa simbol adalah objek sosial yang digunakan untuk merepresentasikan apa-apa yang memang disepakati bisa direpresentasikan oleh simbol tersebut. Individu sebagai produsen sekaligus konsumen atas simbol tidak hanya merespon simbol secara pasif, tetapi juga secara aktif menciptakan dan menciptakan kembali dunia tempat dia bertindak berdasarkan realitas yang datang (Rulli, 2012:91).

Miller, menjelaskan lima fungsi dari simbol; pertama, simbol memungkinkan orang berhubungan dengan dunia materi dan dunia sosial karena dengan simbol mereka bisa memberi nama, membuat kategori, dan mengingat objek yang ditemui; kedua, simbol meningkatkan kemampuan orang mempersepsikan lingkungan; ketiga, simbol meningkatkan kemampuan orang untuk memecahkan masalah; dan kelima, penggunaan simbol memungkinkan aktor melampaui waktu ruang, dan bahkan pribadi mereka sendiri. Dengan kata lain, simbol merupakan representasi dari pesan yang dikomunikasikan kepada publik. (Ritzer & Goodman, 2004:292)

3. METODE PENELITIAN

a. Lokasi Penelitian

Penelitian ini mengambil lokasi di Kota Magelang Provinsi Jawa Tengah. Dalam penelitian ini, yang akan menjadi obyek penelitian adalah mahasiswa pengguna aplikasi *instant messenger* dan media sosial di *smartphone* yang sedang aktif menimba ilmu di Universitas kota Magelang. Khususnya bagi mahasiswa yang sering terlihat aktif mengoperasikan *smartphone* di berbagai tempat. Mahasiswa yang menjadi obyek penelitian meliputi berbagai bidang studi dan angkatan.

b. Waktu Penelitian

Penelitian tentang Simulasi Realitas melalui penggunaan aplikasi *Intant Messenger* dan Media Sosial di *Smartphone* (Studi Komunikasi *Virtual* Mahasiswa Pengguna *Smartphone* di Kota Magelang) dilaksanakan selama kurang lebih 4 bulan, yakni terhitung setelah

selesainya proposal penelitian dan setelah melaksanakan seminar proposal. Terhitung dari bulan Maret hingga Juni tahun 2013.

c. Bentuk Penelitian

Penelitian tersebut menekankan pada proses dan makna, sehingga pendekatan penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif, yang termasuk kualitatif deskriptif (Sutopo, 2002:38). Penelitian ini bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya, perilaku, persepsi, motivasi, serta tindakan secara holistic pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah.

d. Sumber Data

Penelitian ini menggunakan sumber data secara lisan maupun tertulis sehingga. Dalam penelitian ini observasi penelitian dilaksanakan di lokasi yang menjadi obyek penelitian yaitu di Kota Magelang, khususnya di wilayah kampus dan sekitarnya dimana terlihat banyak mahasiswa yang berkumpul. Pada observasi ini yang dilakukan adalah dengan melihat secara langsung aktivitas mahasiswa kota Magelang pengguna *smartphone* dalam mengoperasikan fitur *smartphone*, mengakses internet dan berkomunikasi di dunia *virtual* melalui aplikasi *IM* dan media sosial. Pengamatan dilakukan sebanyak sepuluh kali di saat aktifitas perkuliahan sedang berlangsung sampai Wawancara dilakukan secara terbuka dimana informan menjelaskan tentang apa yang diketahui tentang *smartphone*-nya dan menjelaskan pengalamannya dalam menggunakan *smartphone* sesuai arahan *interviewer*. Dalam penelitian ini yang dijadikan informan adalah mahasiswa dari berbagai jurusan dan tingkatan yang menggunakan aplikasi *instant messenger* dan media sosial di *smartphone* dalam aktifitas kesehariannya. Dalam penelitian ini dalam mengumpulkan data yaitu dengan cara melihat kembali literatur atau dokumen terkait, serta foto-foto dokumentasi yang relevan dengan tema penelitian ini.

e. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Dalam penelitian ini hal yang terpenting adalah mengumpulkan data dari hasil-hasil pengamatan yang didapatkan di lapangan, dan menyusunnya agar memperoleh data.

f. Teknik Pengambilan Sampel

Dalam teknik pengambilan data teknik yang dipilih oleh peneliti adalah *snowball sampling* dan *purposive sampling*. Kedua teknik ini dipilih karena dianggap mempermudah peneliti yang tidak mengetahui keberadaan dan aktifitas mahasiswa pengguna aplikasi *IM* dan media sosial di kota Magelang. Untuk teknik *snowball sampling* penelitian diawali dengan mencari tahu dan memutuskan untuk memilih satu informan yang mengetahui fokus penelitian dan memahami situasi lapangan. Satu informan yang telah ditunjuk tersebut kemudian diminta untuk menunjuk beberapa mahasiswa di sekitar kampus yang aktif dalam menggunakan aplikasi *IM* dan media sosial di *smartphone*. Selanjutnya untuk teknik *purposive sampling*-nya orang yang telah ditunjuk oleh informan pertama tersebut akan dipilih terlebih dahulu sebelum diwawancarai. Dari beberapa yang ditunjukan oleh informan pertama, peneliti memutuskan mengambil 8 informan yang berstatus mahasiswa aktif dari berbagai angkatan dan jurusan untuk diwawancarai.

g. Validitas Data

Keabsahan data merupakan konsep penting atas konsep kesahihan (validitas) dan keandalan (reliabilitas), maka untuk menjamin validitas data, dilakukan dengan teknik triangulasi data. Triangulasi merupakan teknik yang didasari pola pikir fenomenologi yang bersifat multiperspektif. Dari beberapa cara pandang akan bisa dipertimbangkan beragam fenomena yang muncul, dan selanjutnya bisa ditarik simpulan yang lebih mantab dan bisa diterima kebenarannya. (Sutopo, 2002: 79). Teknik triangulasi sumber, berarti peneliti dalam memeriksa keabsahan data dengan cara membandingkan informasi yang diperoleh peneliti dari

masing-masing informan. Informasi dari pengguna aplikasi *IM* dan media sosial di *smartphone* dibandingkan dengan informasi pengguna aplikasi *smartphone* lainnya, apabila masih terjadi ketidakcocokan jawaban, maka peneliti mengambil informasi dari informan berikutnya.

h. Teknik Analisa Data

Penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif deskriptif, dimana peneliti menggambarkan keadaan atau fenomena yang diperoleh kemudian menganalisisnya dengan bentuk kata untuk diperoleh suatu kesimpulan. Proses ini dilakukan dengan menggunakan model analisis interaktif seperti yang diungkapkan Miles dan Huberman, yaitu proses analisis yang dilakukan bersamaan dengan proses pengumpulan data. Proses analisis data dalam penelitian ini menggunakan empat tahap, yaitu tahap pengumpulan data, tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Miles dan Huberman, 1992: 15).

4. PEMBAHASAN DAN ANALISIS

a. Kondisi Lingkungan dan Geografi

Kota Magelang merupakan salah satu kota di Provinsi Jawa Tengah. Kota Magelang secara Geografis terletak pada posisi, 7°26' 18" dan 7° 30' 9" Lintang Selatan, dan 110° 12' 30" dan 110° 12' 52" Bujur Timur. Kota Magelang mempunyai luas wilayah 18,12 km² yang merupakan kota terkecil di Jawa Tengah yang hanya 0,06 persen dari keseluruhan luas Provinsi Jawa Tengah. Dari luas tersebut, Kota Magelang terbagi dalam 3 kecamatan 17 kelurahan dan 190 RW dan 1.014 RT. Seluruh kelurahan yang ada di Kota Magelang sudah termasuk desa swasembada (BPS-Kota Magelang. 2013: 3).

b. Kondisi Karakteristik Sosial Penduduk.

Berdasarkan hasil sensus penduduk 2012 (SP 2012), jumlah penduduk kota Magelang adalah 119.329 orang, yang terdiri atas 58.942 laki-laki dan 60.405 perempuan. Pada tahun 2012 penduduk dengan mata pencaharian sebagai buruh industri mencapai 23.599 orang, diikuti pengusaha di urutan kedua dengan jumlah 12.680 orang, sedangkan

PNS/TNI/Polri berada di urutan ketiga dengan jumlah 9.252 orang. Sementara untuk mata pencaharian buruh bangunan menempati urutan selanjutnya dengan jumlah 5.058 orang. (BPS-Kota Magelang, 2013: 64-65). Perguruan tinggi swasta di kota Magelang meliputi Universitas Muhammadiyah Magelang (termasuk Akademi Kebidanan Muhammadiyah, Akademi Keperawatan Muhammadiyah, dan Politeknik Muhammadiyah), Universitas Tidar Magelang, serta STMIK Bina Patria serta Akademi Tirta Indonesia yang merupakan akademi tirta satu-satunya di Indonesia.

c. Fenomena Penggunaan Aplikasi *IM* dan Media Sosial di *Smartphone* pada Mahasiswa Kota Magelang.

Saat ini berbagai macam aplikasi *IM* dan media sosial semakin berkembang dan bertambah banyak jumlahnya. Sebagian aplikasi seperti situs media sosial dapat dioperasikan menggunakan komputer. Aplikasi *IM* dan media sosial tersebut diantaranya adalah , *IM: BBM, Line, WeChat, Kakao, Gtalk, YM, FB, Friendcaster, Foursquare, Twitter, Instagram, WhatsApp, Foursquare, ChatOn, Skype* dan lain sebagainya. Setiap aplikasi memiliki keunggulan masing-masing untuk menunjang kebutuhan komunikasi. Untuk dapat menjalankan aplikasi tersebut seseorang harus melakukan registrasi terlebih dahulu untuk membuat akun pribadi. Seseorang harus mengisi formulir atau persyaratan tertentu agar terdaftar sebagai pengguna aplikasi tersebut. Dalam proses pengisian formulir, seseorang dapat mengisi biodata secara sembarang, bahkan untuk *username* (nama pengguna) tidak perlu sama persis dengan penggunaannya. Setelah proses pembuatan akun selesai maka pengguna akan memiliki *username* dan *password* sebagai kunci untuk mengakses aplikasi tersebut.

Berbagai produk aplikasi *IM* dan media sosial di *smartphone* yang banyak bermunculan saat ini ditanggapi beragam oleh mahasiswa kota Magelang. Pada akhirnya keberadaan aplikasi tersebut memicu mahasiswa untuk menggunakannya di segala aktivitas. Pada akhirnya hal

tersebut menimbulkan fenomena Penggunaan aplikasi *IM* dan media sosial di *smartphone* pada mahasiswa kota Magelang. Fenomena yang terjadi dapat dirinci sebagai berikut:

- 1) Kemudahan dalam berkomunikasi dari aplikasi *IM* dan media sosial membuat mahasiswa kota Magelang pengguna *smartphone* banyak dan sering menggunakannya.
- 2) Fitur yang menarik seperti emotikon, mengirim gambar, pesan, suara dan video secara *real-time*, dan *user friendly* menjadi alasan mahasiswa kota Magelang pengguna *smartphone* banyak dan sering menggunakannya.
- 3) Berbagai aplikasi *IM* dan media sosial yang beredar, dianggap oleh mahasiswa kota Magelang menjadi peluang untuk melakukan bisnis *online shop*.
- 4) Penggunaan aplikasi *IM* dan media sosial juga disebabkan oleh kebutuhan dan keinginan mahasiswa untuk *update* informasi terbaru dimana saja kapan saja.
 - a. Faktor pendorong mahasiswa kota Magelang dalam penggunaan aplikasi *IM* dan media sosial di *smartphone*, dikarenakan banyak rekan dari mahasiswa yang sudah menggunakan aplikasi tersebut.

d. Simulasi Realitas Mahasiswa Kota Magelang melalui Aplikasi *IM* dan Media Sosial di *Smartphone*.

Seseorang yang memiliki perangkat komunikasi, dapat saling terhubung dengan yang lainnya, meskipun jaraknya saling berjauhan maupun sedang melakukan mobilitas. Terlebih bagi pengguna aktif ponsel pintar yang dilengkapi dengan berbagai aplikasi *IM* dan media sosial, akan mengalami pertukaran informasi yang lebih cepat. Dunia *virtual (cyberspace)* merupakan produk fisika (fiber optik, mikrochip dan satelit telekomunikasi), akan tetapi, dunia *virtual* itu tidak ada di alam fisik, melainkan semacam ruang pikiran imaterial, yang ketika orang “masuk” ke dalamnya, tubuh orang tersebut tidak berpindah kemana-mana. Meskipun dalam berkomunikasi menggunakan identitas *virtual*

dan melalui ruang *virtual*, akan tetapi komunikator dan komunikan merupakan orang yang nyata.

Sosiolog postmodern yang bernama Jean Buadrillard (1994), dengan gagasan simulasinya berpandangan bahwa masyarakat saat ini semakin berkurang kesadarannya terhadap apa yang “*real*” akibat dari yang disajikan media. Individu pada akhirnya akan termediasai, seperti yang dikatakan oleh Jean Baudrillard sebagai “*ecstasy of communication*”, karena manusia “hidup” dalam layar *smarpthone* atau bahkan menjadi bagian daripada-nya (Rulli, 2012:88).

Penggunaan aplikasi *IM* dan media sosial di *smartphone* telah “mengambil” seseorang dari dunia yang nyata dan “memindahkannya” ke “dunia lain” (dunia *virtual*). Sebuah dunia buatan yang *hyperreal* (melebihi kenyataan), dikarenakan dunia tersebut tidak menyerupai dunia yang nyata, bahkan melebihinya karena tidak memiliki dimensi dan masa. Dunia yang tidak memerlukan jarak untuk melakukan aktivitas dan berinteraksi dengan masyarakat di berbagai penjuru dunia. Dalam hal ini, kata, “mengambil”, “memindahkannya”, dan “dunia lain”, tidak mengungkapkan makna sebenarnya, melainkan hanya bahasa metaforis untuk menggambarkan kemampuan eksploratif dan ruang abstrak dari aplikasi *smartphone*.

Melalui analisis Trevor Barr dalam Rulli (2012:68) Tipe interaksi yang digunakan mahasiswa kota Magelang di dunia *virtual* melalui aplikasi *IM* dan media sosial sebagai berikut:

- 1) *One-to-one messaging* digunakan mahasiswa untuk pesan bersifat pribadi dan dalam menjalankan *online shop* transaksi hanya dilakukan pada satu orang saja.
- 2) *One-to-many messaging* yaitu ketika pengguna menerbitkan iklan dagangannya dengan berbagai pengguna di *group*; *time line*, pesan pribadi dan *broadcast* di dunia *virtual*.

- 3) *Distributed databases* yaitu mahasiswa yang menjalankan bisnis *online shop* dapat menampilkan produknya di dunia *virtual* dan membuat sebuah *chat room* dengan media sosial atau *IM*..
- 4) *Real-time coomunication* yaitu ketika mahasiswa yang menjalankan bisnis *online shop*, secara langsung dapat bertransaksi dengan pelangganya dengan cara *chatting* sehingga memungkinkan kesepakatan dapat cepat dibuat.
- 5) *Real-time remote computer utilization* tidak digunakan mahasiswa pengguna *smartphone* di kota Magelang. Tipe interaksi ini khusus digunakan dalam komputer *server* untuk mengendalikan komputer *client*.
- 6) *Remote information retrieval* digunakan mahasiswa yang menjalankan bisnis *online shop* untuk mencari informasi dan refrensi harga barang terbaru dan digunakan mahasiswa yang lainnya untuk *browsing*.

Fenomena Penggunaan Aplikasi *IM* dan media sosial di *smartphone* pada mahasiswa kota Magelang telah merubah lingkungan mahasiswa dalam beraktivitas di kehidupan nyata ke dalam simulasi realitas. Realitas buatan teknologi tersebut telah merubah persepsi mahasiswa dalam berinteraksi. Dalam ruang simulasi mahasiswa juga dapat melakukan berbagai aktivitas. Ruang dan realitas yang disimulasikan melalui teknologi *smartphone* pada mahasiswa kota Magelang dirinci sebagai berikut:

- 1) Kehadiran ruang simulasi melalui aplikasi *IM* dan media sosial di *smartphone* telah merubah persepsi mahasiswa dalam berkomunikasi berubah. Perubahan tersebut adalah mahasiswa menjadi berpikir *instant* atau kesegeraan. Hal tersebut dikarenakan dapat dilakukan di mana saja kapan saja secara *real-time*.
- 2) Mahasiswa kota Magelang pengguna aplikasi *IM* dan media sosial Komunikasi beranggapan bahwa komunikasi di dalam ruang *virtual* dapat menggantikan komunikasi langsung. Kehadiran individu dalam

ruang fisik dapat dipertukarkan dengan simbol, grafis dan suara yang ditampilkan pada layar *smartphone*.

- 3) Ruang simulasi melalui aplikasi tersebut, dapat menjadi ruang aktivitas mahasiswa kota Magelang seperti ketika di dunia nyata. Aktivitas tersebut meliputi mengerjakan tugas kuliah, bersosialisasi, mencari hiburan, berkomunikasi, berbagai informasi, menjalin pertemanan, silaturahmi, menjalankan bisnis *online shop*, dan berdiskusi dengan grup atau komunitas.
- 4) Keberadaan simulasi realitas melalui aplikasi *smartphone* membuat mahasiswa kota Magelang dapat menjalankan berbagai aktivitas di dunia *virtual* meskipun sibuk dengan aktivitas di dunia nyata.
- 5) Perilaku mahasiswa kota Magelang dalam ketika berinteraksi ‘melalui’ dunia *virtual* beragam. Beberapa mahasiswa menjadi lebih terbuka terhadap orang yang terhubung dengan dunia *virtual*. Mahasiswa kota Magelang bebas mengkonstruksi dirinya. Dengan kata lain mahasiswa kota Magelang lebih memiliki kebebasan untuk menjadi siapa.

e. Dampak dari Simulasi Realitas di Kalangan Mahasiswa Kota Magelang melalui Aplikasi dan Media Sosial di *Smartphone*.

Penggunaan aplikasi *IM* dan media sosial di perangkat *smartphone* telah membawa kondisi masyarakat menjadi serba terhubung. Keterhubungan tersebut terjadi di dalam dunia baru, yaitu dunia *virtual*, yang bukan dunia dalam pengertian fisik. Dunia *virtual* menjadi ruang baru untuk masyarakat melakukan interaksi melalui berbagai perangkat media digital. Ruang tersebut dihuni oleh berbagai macam masyarakat dan budayanya.

Dampak yang timbul akibat penggunaan aplikasi *IM* dan media sosial di *smartphone* tidak hanya memberikan manfaat bagi mahasiswa kota Magelang, namun juga dampak negatif karena menimbulkan beberapa masalah di realitas kehidupan mereka. Berikut dampak positif dan negatif dari penggunaan aplikasi *IM* dan media sosial di *smartphone*:

- 1) Dampak Positif
 - a) Komunikasi menjadi lancar cepat dan mudah
 - b) Mudah dalam menjalankan dan mendapatkan keuntungan dari bisnis *online shop*.
 - c) Bertambahnya teman
- 2) Dampak Negatif
 - a) Keterasingan diri (alienasi)
 - b) Ketergantungan pada teknologi
 - c) Keterhubungan di dunia *virtual*
 - d) hingga melampaui batas fisik, geografi dan teritori dapat berakibat pada hubungan dengan seseorang di sekitarnya.
 - e) Menjadi individu “diam” dalam aktivitas sosialnya dikarenakan penggunaan aplikasi tersebut memudahkan dalam mendapatkan informasi hampir tidak perlu lagi banyak bergerak

5. KESIMPULAN

a. Kesimpulan

Keberadaan berbagai macam aplikasi IM dan media sosial di *smartphone* memberikan kemudahan bagi mahasiswa kota Magelang dalam melakukan komunikasi jarak jauh. Penggunaan aplikasi IM dan media sosial di *smartphone* telah mempengaruhi kehidupan dan perilaku mahasiswa kota Magelang. Hal tersebut dikarenakan mereka dapat melakukan interaksi secara instant, dan mengerjakan sesuatu secara simultan. Realitas yang diciptakan melalui aplikasi *smartphone* menimbulkan kesan yang nyata, sehingga peristiwa yang muncul dari aplikasi tersebut sering diutamakan dibandingkan apa yang terjadi di dunia nyata. Penggunaan aplikasi tersebut menimbulkan dampak pada kehidupan mahasiswa, khususnya interaksi di dunia nyata.

Meskipun komunikasi melalui penggunaan aplikasi *smartphone* di kalangan mahasiswa kota Magelang terjadi di ruang *virtual*, tetapi komunikator dan komunikan adalah orang yang nyata, dan dampak dari

aktivitas di ruang buatan tersebut juga berwujud nyata. Konsekuensi logis dari adanya simulasi realitas dari penggunaan aplikasi *IM* dan media sosial di *smartphone* telah menimbulkan dampak, baik dampak positif maupun dampak negatif. Dampak positif merupakan manfaat yang didapatkan mahasiswa sedangkan dampak negatif merupakan masalah yang diterima mahasiswa.

b. Penutup

- 1) Tidak seluruh kemampuan yang dihasilkan teknologi tersebut memberikan manfaat bagi masyarakat, dikarenakan ada masalah yang tidak dapat dipecahkan melalui perangkat tersebut. Sehingga kita harus bijak dalam memanfaatkan teknologi, khususnya *smartphone*.
- 2) Komunikasi merupakan hal yang vital bagi kehidupan manusia. Namun untuk menghindari salah penafsiran, salah persepsi dan prasangka yang tidak diinginkan, oleh sebab itu untuk lebih efektif jika proses komunikasi antara dua arah atau lebih dilakukan secara langsung atau tatap muka.
- 3) Intensitas penggunaan *smartphone* sebaiknya tidak dilakukan secara berlebihan. Karena banyak kerugian yang timbul dari penggunaan berlebih tersebut, seperti waktu terbuang, kurang berinteraksi dengan lingkungan yang ada disekitarnya, dan akan mengganggu orang lain jika hal tersebut dilakukan di tempat umum.
- 4) Jadikan teknologi untuk melatih kepekaan sosial. Dengan mengikuti perkembangan informasi terkini kita dapat mengamati perkembangan isu yang ada, sehingga memungkinkan kita untuk memberi opini berupa kritik dan saran solutif

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, D.H. 2012. Pemanfaatan Blackberry Sebagai Sarana Komunikasi Dan Penjualan Batik Online Dengan Sistem Dropship Di Batik Solo 85. *Indonesian Jurnal on Computer Science Speed FTI UNSA Vol 9 No 3*. Hlm 21-22.
- Aji Setiyo Sukarno. 2011. Rancang Bangun Aplikasi *Secure Instant Messaging* Memanfaatkan Protokol *Instant Messaging Key Exchange* Dengan

- Penambahan Konsep *Digital Signature* dan Penggunaan *Dongle* Sebagai Pengaman Aplikasi. *Konferensi Nasional Sistem dan Informatika 2011*. Bali.
- Aprillia Ika. 2012. Indonesia Pasar Terbesar *Smartphone* di Asia Tenggara : tersedia dalam <http://www.indonesiainancetoday.com/read/25852/Indonesia-Pasar-Terbesar-Smartphone-di-Asia-Tenggara> diakses pada tanggal 16 Desember 2012.
- Astar Hadi. 2005. *Matinya Dunia Cyberspace (Kritik Humanis Mark Slouka terhadap Jagat Maya)*. Yogyakarta: LKIS.
- Baudrillard, Jean. 1999. *Simulacra and simulation (Translated by Sheila Faria Glaser)*. Ann Arbor: The University of Michigan Press.
- BPS Kota Magelang Bekerjasama BAPPEDA Kota Magelang. 2013. *Kota Magelang Dalam Angka 2013 (Magelang City in Figure)*. Magelang: BPS-Kota Magelang.
- Burhan Bungin. 2008. *Sosiologi Komunikasi (Teori, Paradigma, dan Discourse Teknologi Komunikasi di Masyarakat)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Didik Purwanto . 2012. *Dominasi Pengguna Internet Mobile*. Tersedia dalam http://tekno.kompas.com/read/2012/02/22/17525296/Chatting.Dominasi.Penggunaan.Internet.Mobile.di.Indonesia?utm_source=dlvr.it&utm_medium=twitter diakses pada tanggal 9 Juli 2013.
- Fauzi. 2012. *Pengguna Smartphone Melonjak, Ios Dan Android Gerus Pangsa Pasar Balckberry*. tersedia dalam <http://www.tabloispulsa.co.id/news/2786-pengguna-smartphone-melonjak-ios-dan--androis-derus-pangsa-pasar-blackberry> diakses pada tanggal 16 Desember 2012.
- Ferry Herlinawati. 2010. Fenomena Gaya Hidup Pengguna Balckberry Smartphone Di Kalangan Mahasiswa Kota Bandung. *Skripsi (S1)*. Bandung: Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UNIKOM
- Jack Febrian dan Farida Andayani. 2002. *Kamus Komputer dan Istilah Teknologi Komunikasi*. Bandung: Informatika
- Lexy J. Moleong. 2005. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Lim, Francis. 2008. *Filsafat Teknologi*. Yogyakarta: Kanisius.
- Medhy Aginta. H. 2012. *Menggugat Modernisme Mengenali Rentang Pemikiran Postmodern Jean Baudrillard*. Yogyakarta: Jalasutra
- Miles dan Huberman.1992.*Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: Universitas Indonesia Press.
- Muh. Rifadly Utina. 2012. Internet Sebagai Media Transformasi Masyarakat Nyata Menuju Masyarakat Virtual Digital (Studi Terhadap Pengguna Internet Dikalangan Mahasiswa FISIP UNHAS). *Skripsi (S1)*. Makasar: Program studi Sosiologi Universitas Hasanudin.
- Nicholas A, Stephen H & Bryan S.T. 2010. *Kamus Sosiologi*.Yogyakarta: Pustaka Pelajar

- Nielsen. 2011. *The Digital Media And Habits Attitudes Of South East Asian Consumers*. tersedia dalam <http://www.scribd.com/doc/71370794/The-digital-media-and-habits-attitudes-of-South-East.pdf>. Asian-Consumers.pdf diakses pada tanggal 20 Mei 2013.
- PCMag. *Ecyclopedia: Definition of Smartphone*. tersedia dalam [://www.pcmag.com/encyclopedia_term/0,2542,t=Smartphone&i=51537,00.asp](http://www.pcmag.com/encyclopedia_term/0,2542,t=Smartphone&i=51537,00.asp) diakses pada tanggal 20 Mei 2013.
- Putri Dwi Adhitya. 2010. *Simulacra Laptop (Kajian Post-modern Komunitas Masyarakat Maya Di Kalangan Mahasiswa FISIP UNS Pengguna Laptop). Skripsi (S1)*. Surakarta: Progam studi Sosiologi Universitas Negeri Sebelas Maret.
- Ritzer, George & Goodman, Douglas J. 2004. *Teori Sosiologi Modern*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Rob Shields. 2011. *Virtual (Sebuah Pengantar Komprehensif)*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Ruli Nasrullah. 2012. *Komunikasi Antarbudaya di Era Budaya Siber*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sutopo. 2002. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Surakarta: Sebelas Maret University Press.
- Thomas Mola. 2013. *Orang Indonesia Pakai Smartphone 3 Jam 15 Menit per Hari*. <http://www.bisnis.com/m/orang-indonesia-pakai-smartphone-3-jam-15-menit-per-hari> diakses pada tanggal 5 Agustus 2013.
- Yasraf Amir Piliang. 2011. *Dunia yang dilipat : Tamasya Melampaui Batas-Batas Kebudayaan*. Matahari: Bandung.
- _____. 2004. *Posrealitas : Realitas kebudayaan dalam era postmetafisika*. Yogyakarta: Jalasutra.