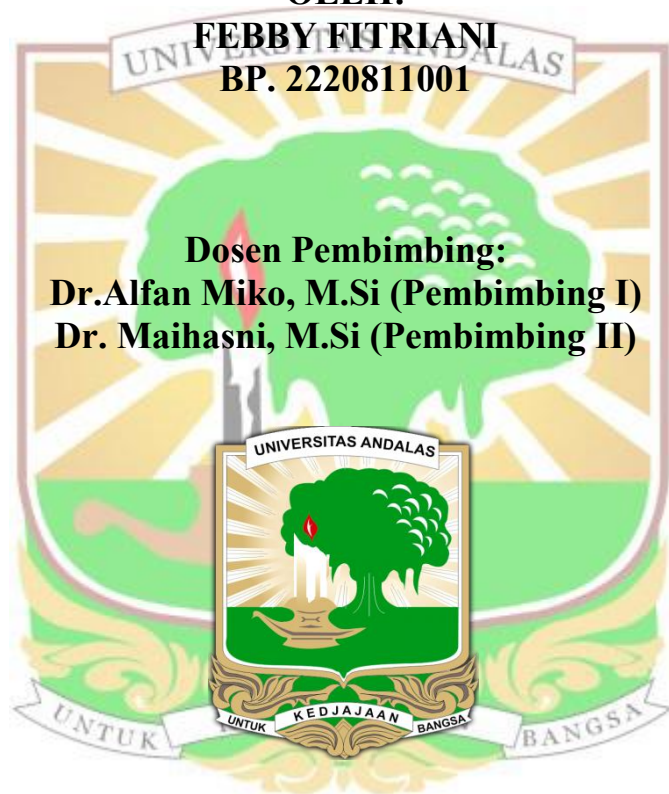


**HIPERREALITAS DALAM PENGGUNAAN *SMARTPHONE*  
PADA KALANGAN REMAJA**

**TESIS**

**OLEH:**

**FEBBY FITRIANI  
BP. 2220811001**



**Dosen Pembimbing:**

**Dr. Alfian Miko, M.Si (Pembimbing I)**

**Dr. Maihasni, M.Si (Pembimbing II)**

**PROGRAM MAGISTER SOSIOLOGI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS ANDALAS  
PADANG  
2024**

**HIPERREALITAS DALAM PENGGUNAAN *SMARTPHONE*  
PADA KALANGAN REMAJA**

**TESIS**

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar  
Magister Sosiologi Pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik**

**Universitas Andalas**

**OLEH:  
FEBBY FITRIANI  
BP. 2220811001**



**PROGRAM MAGISTER SOSIOLOGI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS ANDALAS  
PADANG  
2024**

## ABSTRAK

**Febby Fitriani, 2220811001. Program Magister Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Andalas, Padang. Judul Tesis: Hiperrealitas dalam Penggunaan *Smartphone* pada Kalangan Remaja. Pembimbing I Dr. Alfian Miko, M.Si, Pembimbing II Dr. Maihasni, M.Si.**

*Smartphone* menyediakan berbagai aplikasi *instant messenger* dan media sosial yang dapat mempermudah dalam berkomunikasi dan informasi. Namun di balik manfaat tersebut hiperrealitas saat ini tengah gencar terjadi dan terdapat banyak konsekuensi yang ditimbulkan. Oleh karena itu, pokok masalahnya adalah Bagaimana hiperrealitas dalam penggunaan *smartphone* pada kalangan remaja. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui bentuk hiperrealitas dan konsekuensi penggunaan *smartphone* melalui *instant messenger* dan media sosial pada kalangan remaja.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Proses pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi dan wawancara mendalam. Dalam menganalisis data, peneliti menggunakan teknik analisis kualitatif. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori hiperrealitas yang dikemukakan oleh Jean Baudrillard.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa, terdapat beberapa bentuk hiperrealitas penggunaan *smartphone* pada kalangan remaja yang dilihat melalui dua konsep Baudrillard yaitu simulasi dan simulakra. Simulasi yang ditemukan yaitu hidup dalam sebuah simulasi digital, akronim dan emotikon kehilangan referensinya dan terobsesi menjalin pertemanan di dunia maya. Simulakra yang ditemukan yaitu mengaburkan identitas diri, berubahnya nilai guna ke nilai tanda, kaburnya dunia real, memburu popularitas instan, menampilkan kepalsuan. Sedangkan terdapat dua konsekuensi penggunaan *smartphone* pada kalangan remaja. Pertama, konsekuensi positif yaitu mendapatkan penghasilan dan meningkatkan prestasi akademik. Kedua, konsekuensi negatif yaitu menurunkan prestasi akademik, mengubah perilaku remaja, boros dan tidak menentunya waktu.

**Kata kunci: Hiperrealitas, Remaja, *Smartphone*, *Instant Messenger* dan Media Sosial**

## ABSTRACT

**Febby Fitriani, 2220811001. Master of Sociology Program, Faculty of Social and Political Sciences, Andalas University, Padang. Thesis Title: Hyperreality in the Use of Smartphones Via Instant Messenger and Social Media among Teenagers. Supervisor I Dr. Alfian Miko, M.Si., Supervisor II Dr. Maihasni, M.Si.**

Smartphones provide various instant messenger and social media applications that can facilitate communication and information. However, behind these benefits, hyperreality is currently occurring and there are many consequences that arise. Therefore, the main problem is How is hyperreality in smartphone use among teenagers. The purpose of this study is to determine the form of hyperreality and the consequences of smartphone use through instant messenger and social media among teenagers.

This study uses a qualitative method. The data collection process is carried out using observation and in-depth interview techniques. In analyzing the data, the researcher uses qualitative analysis techniques. The theory used in this study is the theory of hyperreality proposed by Jean Baudrillard.

The results of this research show that there are several forms of hyperreality of smartphone teenagers which are seen through two Baudrillard concepts, namely simulation and simulacra. The simulation found is living in a digital simulation, acronyms and emoticons lose their reference and are obsessed with making friends in cyberspace. The simulacra found are blurring self-identity, changing use values to sign values, blurring the real world, chasing instant popularity, displaying falsehoods. Meanwhile, there are two consequences of smartphone use among teenagers. First, positive consequences, namely earning income and improving academic achievement. Second, negative consequences, namely reducing academic achievement, changing adolescent behavior, wasteful and uncertain time.

**Keywords: Hyperreality, Teenagers, Smartphone, Instant Messenger, and Social Media**