

# Politik Simulacra dalam Ekstasi Media Sosial di Indonesia

Novi Indah Sari

HMI Cabang Gowa Raya, Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar

\*Correspondence author: [novindahsari23@gmail.com](mailto:novindahsari23@gmail.com)

**Abstract.** Jean Baudrillard through Simulation (1983) made a thoughtful approach that predicted that reality would eventually die. The 'new world' which Baudrillard calls the 'Simulacra Galaxy', has in fact engulfed all aspects of life, including democracy. Dialectics on democracy, which provides an opportunity for every child of the nation to freely express opinions, actually leads to freedom that crosses the boundaries of the human rights of fellow citizens of the nation. Quietly, primordialism of religion, class, ethnicity, regionalism, and all exclusive social groupings has risen again, which is compounded with the liberal political process which since the reformation has been transformed into new shackles that limit national life. Regional autonomy which is increasingly liberal with the aroma of federation has strengthened the barriers of the new primordial revivalism. The predictions of the threat of "independence" and "referendum" which erupted in one or two regions when the 2019 election process tended to harden, shows how short the reasoning of some of the nation's children in this country is.

**Keywords:** Simulacra; Media Extation; Social life.

**Abstrak.** Jean Baudrillard melalui Simulation (1983) membuat ancangan pikir yang memprediksi bahwa realitas pada akhirnya telah mati. 'Dunia baru' yang Baudrillard sebut sebagai 'Galaksi Simulacra', ternyata melanda seluruh aspek kehidupan tidak terkecuali demokrasi. Dialektika tentang demokrasi yang memberikan peluang bagi setiap anak bangsa untuk bebas mengemukakan pendapat, justru berujung kebebasan yang menabrak batas-batas hak asasi manusia sesama warga bangsa. Diam-diam primordialisme agama, golongan, suku bangsa, kedaerahan, dan segala pengelompokan sosial yang eksklusif bangkit kembali yang bersenyawa dengan proses politik liberal yang sejak reformasi menjelma sebagai belunggu baru yang membatasi kehidupan kebangsaan.

**Kata Kunci:** Simulacra; Ekstasi Media; Kehidupan sosial.

## PENDAHULUAN

Era modern yang sedang kita jalani sekarang ini. Setiap individu yang kita temui mayoritas asyik dengan gadget-nya masing-masing, mereka mengabaikan apa yang ada di sekelilingnya. Hal seperti ini bisa kita lihat setiap hari di berbagai tempat, di rumah, lorong-lorong kampus maupun tempat umum lainnya. Contohnya ; mahasiswa yang basisnya perguruan tinggi ini masih saja hanyut dalam arus modernisasi teknologi komunikasi dan informasi. Sebagai mahasiswa dari perguruan tinggi seharusnya bijak dalam menggunakan media, karena mafhum apa yang berlebihan itu tidak baik bagi diri maupun orang lain.

Namun, kenyataannya tetap saja berlebihan dalam penggunaan media, sampai lalai dengan apa yang sedang kita hadapi. Kebiasaan ini juga merambah pada aspek lainnya seperti dalam konsumsi maupun fashion, pola hidup yang berlebihan ini dalam agama disebut sebagai isyraf perbuatan yang melebihi batas wajar. Gaya hidup masyarakat yang condong pada pergaulan modern menjadi salah satu penyebab hedonis , masyarakat kebanyakan lebih sering memilih tempat makan maupun minum yang terkenal, mengenakan pakaian modis yang booming di media sosial.

Hal inilah yang sebenarnya bukan lagi kebutuhan yang nyata, akan tetapi yang mereka lakukan adalah gaya hidup yang dianggap meninggikan prestise diri. Penggunaan sesuatu sudah melebihi batas dari kebutuhan seperti inilah yang tidak dibenarkan. Penggunaan media sosial kian menjamur di kalangan masyarakat , namun dengan adanya media sosial justru memisahkan kehidupan sosial yang sesungguhnya, salah seorang mengatakan “ketika kita kumpul bareng dengan teman kita sibuk sendiri dengan handpone kita masing-masing.” Fakta ini sudah jelas bahwa media yang kita gunakan dapat menjauhkan apa yang dekat dengan kita, namun mesra dengan yang jauh tak kasat mata.

Dengan kemajuan teknologi yang pesat, Jean Baudrillard menyebutkan masyarakat kontemporer sekarang ini berada pada era posmodern , era di mana masyarakat tidak memandang apa yang sebenarnya dibutuhkan, tetapi lebih mengedepankan prestise dan gaya hidup sebagai citra diri dari apa yang mereka butuhkan. Kehidupan yang lebih mapan seperti sekarang ini disebabkan kemajuan

teknologi komunikasi dan informasi yang begitu cepat, sehingga masyarakat seolah tersihir ke dalam dunia teknologi informasi yang menyuguhkan berbagai kemudahan, kecanggihan, dan keamanan.

Dari berbagai media sosial yang ada saat ini yang lebih menjadi perhatian penulis ialah orang tidak lagi mampu membedakan mana hal yang sifatnya semu dan mana yang realita. Berangkat dari persoalan tersebut, sebagaimana yang telah dipaparkan di atas, maka penulis mencoba menelaah hiperealitas simulakrum yang ada pada pengguna Media Sosial. Oleh karena itu penulis tertarik untuk mengangkat judul: “Politik Simulacra dalam Ekstasi Media Sosial di Indonesia”.

## **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian kajian Pustaka atau studi kepustakaan yaitu berisi teori-teori yang relevan dengan masalah-masalah penelitian. Adapun masalah pada penelitian ini adalah “Politik Simulacra dalam Ekstasi Media Sosial di Indonesia” Pada bagian ini dilakukan pengkajian mengenai konsep dan teori yang digunakan berdasarkan literatur yang tersedia, terutama dari artikel-artikel yang dipublikasikan dalam berbagai jurnal ilmiah. Kajian Pustaka berfungsi untuk membangun konsep atau teori yang menjadi dasar dalam penelitian. Kajian pustaka atau studi pustaka merupakan kegiatan yang diwajibkan dalam penelitian, tujuan utamanya adalah mengembangkan aspek teoritis maupun aspek manfaat praktis. Sehingga dengan menggunakan metode penelitian ini penulis dapat dengan mudah menyelesaikan masalah yang hendak diteliti.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Politik Simulacra di Indonesia**

Simulacra adalah sebuah terminologi yang dilontarkan oleh seorang tokoh besar cultural-studies Jean Baudrillard (1929-2007), seorang sosiolog politik Prancis ketika menggambarkan realitas semu. Bagi Jean Baudrillard dalam bukunya *Simulacra and Simulation* (1981), manusia abad kontemporer hidup dalam dunia simulacra (gambar atau citra). Manusia saat ini hidup dalam dunia yang penuh dengan simulasi, hampir tidak ada yang nyata di luar simulasi, tidak ada yang asli dan

dapat ditiru. Kebudayaan industri menyamarkan jarak antara fakta dan informasi, antara informasi dan entertainment, antara entertainment dan kepentingan politik.

Masyarakat tidak sadar akan pengaruh citra (signs/simulacra), hal ini membuat masyarakat kerap kali mencoba hal yang baru yang ditawarkan oleh keadaan simulacra. Di tengah kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang dahsyat saat ini, realitas telah hilang dan kebenaran seringkali manguap. Realitas tidak hanya diceritakan, direpresentasikan, dan disebarluaskan, tetapi kini dapat direkayasa, dibuat dan dicitrakan. Realitas buatan ini bercampur-baur, silang sengkabut menandakan datangnya episode baru dinamika manusia topeng. Simulacra telah mengaburkan dan mengikis perbedaan antara yang nyata dengan yang imajiner, yang benar dengan yang palsu.

Seperti halnya di Indonesia yang memasuki era politik simulacra, dalam hal ini Politik yang diproduksi oleh sebuah industri komunikasi massa yang mengaburkan fakta melalui konstruksi realitas semu secara masif. Sebuah episode industri politik yang menghadirkan segala sesuatu melalui proses pencitraan yang masif. Dalam buku yang berjudul “Galaksi Simulakra: Esai-Esai Jean Baudrillard” yang ditulis oleh M. Imam Aziz, Aziz mengatakan bahwa Iklan telah mengambil alih tanggung jawab moral bagi semua masyarakat dan menggantikan moralitas puritan dengan moralitas hedonis kepuasan murni, seperti suatu keadaan alam baru di jantung yang kita miliki dalam hiperperadaban. Kebebasan yang kita miliki dalam hiperperadaban sepenuhnya dibatasi oleh sistem komoditas: “Bebas untuk menjadi diri sendiri” ternyata berarti bebas untuk mengarahkan hasrat pribadi pada barang-barang yang diproduksi.

“Bebas untuk menikmati hidup” berarti bebas untuk mundur dan bersikap irasional, dan kemudian menerima suatu organisasi sosial produksi tertentu. Kalimat “bebas menjadi diri sendiri” yang disebut diatas bukan berarti bebas menjadi diri apa adanya (real), tetapi setiap individu bebas menciptakan diri yang seperti apa yang dia inginkan untuk dilihat orang lain di sosial media. Jika setiap orang melakukan simulasi ini, lantas siapa yang jujur menunjukkan diri aslinya. Bahkan saat seseorang membangun image yang sederhana, ramah, dan baik hati pun mungkin saja itu juga merupakan simulasi. Orang-orang modern dikelompokkan menurut

komoditas yang mereka miliki. Konsumsi merupakan suatu tindakan sistematis dari manipulasi tanda-tanda, yang menandai status sosial melalui pembedaan. Konsumsi menentukan status sosial seseorang melalui objek-objek, setiap pribadi dan kelompok mencari tempatnya dalam suatu aturan, sejenak kemudian mencoba untuk mendesak-desak aturan ini menurut lintasan pribadi.

Dalam Simulacra, ada istilah yang disebut dengan Hyperreal, di mana hyperreal ini merepresentasi fase-fase yang lebih berkembang dalam pengertian bahwa pertentangan antara yang nyata dan yang imajiner ini dihapuskan. Yang tak nyata bukan lagi mimpi atau fantasi, tentang, yang melebihi atau yang di dalam, melainkan kemiripan halusinasi dari yang nyata dengan dirinya sendiri. Dalam hal ini, ada tiga istilah yang saling terkait; yaitu simulasi, simulacra, dan hiperrealitas. Simulasi berarti tiruan, Maksudnya adalah realitas tiruan yang masih mengacu pada realitas yang sesungguhnya. Sedangkan kedua, Simulacra. Baudrillard mengartikannya dengan realitas tiruan yang tidak lagi mengacu pada realitas sesungguhnya. Artinya realitas sesungguhnya sudah diblokkan yang kemudian benar-benar ditutup dari acuannya.

Akan tetapi, realitas ini belum sepenuhnya sempurna dikatakan sebagai sebuah realitas yang benar-benar real. Karena, hubungan timbal balik / interaktif belum terjadi. Atau kita bisa menyebutnya sebagai semi-realitas. yang ketiga adalah Hiperrealitas. Inilah yang disebut sebagai realitas yang benar-benar real yang nantinya akan menggantikan realitas yang real sebelumnya. Artinya, hiperrealitas adalah sebuah dekonstruksi karena realitas ini akan sangat benar-benar berbeda dari sebelumnya. Hiperrealitas (Hyper-reality) juga dijelaskan lebih rampung oleh Baudrillard sebagai, keadaan runtuhnya realitas, karena telah diambil alih oleh rekayasa virtual yang dianggap lebih nyata dari realitas itu sendiri, sehingga perbedaan keduanya menjadi kabur. Sedangkan perbedaan antara fase simulacra dengan fase hiperrealitas, terletak pada cirinya yang interaktif. Yakni, hal-hal yang tadinya hanya dapat dilakukan dalam realitas real, kini telah tergantikan dalam realitas virtual, seperti berinteraksi, transaksi ekonomi, rapat, belajar dsb. Bahkan, lebih efektif dan efisien cara-cara yang baru ini. Sedangkan dalam fase simulasi maupun fase simulacra belum terjadi hal-hal seperti ini.

Dalam buku *Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Socioteknologi*, Nasrullah menulis bahwa Baudrillard mengungkapkan gagasan simulasi bahwa kesadaran akan yang real di benak khalayak semakin berkurang dan tergantikan dengan realitas semu. Kondisi ini disebabkan oleh imaji yang disajikan media secara terus menerus. Khalayak seolah-olah tidak bisa membedakan antara yang nyata dan yang ada di layar. Khalayak seolah-olah berada di antara realitas dan ilusi sebab tanda yang ada di media sepertinya telah terputus dari realitas. simulacra digunakan Baudrillard untuk menggambarkan bagaimana realitas yang ada di media adalah ilusi, bukan cerminan dari realitas, sebuah penandaan yang tidak lagi mewakili tanda awal, tetapi sudah menjadi tanda baru.

Baudrillard menyebutnya sebagai “a copy of a copy with no original“. Di media sosial interaksi yang terjadi adalah simulasi dan terkadang berbeda sama sekali. Misalnya, di media sosial identitas menjadi cair dan bisa berubah-ubah. Perangkat di media sosial memungkinkan siapapun untuk menjadi siapa saja, bahkan bisa menjadi pengguna yang berbeda sekali dengan realitasnya, seperti pertukaran identitas jenis kelamin, hubungan perkawinan, sampai pada foto profil. Dalam dunia simulasi berlaku hukum simulacra, yaitu “daur ulang atau reproduksi objek dan peristiwa”.

Objek atau peristiwa itu diperagakan seakan sama atau mencerminkan realitas aslinya, tetapi sesungguhnya maya. Sulit memperkirakan hal-hal yang nyata dari hal-hal yang menyimulasikan yang nyata itu. Baudrillard memberi contoh media massa. Media lebih banyak menampilkan dunia simulasi yang bercorak hiperrealitas, suatu kenyataan yang dibangun oleh media tetapi seolah benar-benar realitas. Media tidak lagi mencerminkan realitas, bahkan menjadi realitas itu sendiri. Saksikan dengan seksama bagaimana media mendramatisasi peristiwa, jika suka atau tidak suka. Semua ada narasi simulasinya. Dia menyebutnya sebagai “cyberblitz“. Realitas yang ditampilkan tampak benar dan objektif, tetapi sebuah kebenaran dan objektivitas yang dikonstruksi sesuai selera para aktor yang berkepentingan. Sebenarnya pengertian simulacra tidak sesempit dan sesederhana itu, kita yang menganggap diri jujur, benar, dan apa adanya pun masih saja terjebak dalam dunia simulacra.

Kejujuran yang kita post apa adanya sesuai pemikiran dan perasaan kita di sosial media pun kerap kali dianggap pencitraan, pembentukan image, dan lain sebagainya. Ini dikarenakan masyarakat telah terbiasa melakukan simulasi, sehingga mereka menganggap kita melakukan simulasi yang sama. Sehingga semua yang buruk bisa menjadi baik saat disimulasi, dan semua yang baik menjadi buruk karena dipaksa untuk melakukan simulasi, dan lain sebagainya.

Selain itu, simulacra dalam kaitannya dengan hiperrealitas terjadi karena gencatan yang terpaksa harus dilakukan oleh sebagian khalayak yang psikisnya telah terpapar oleh teknologi media. Misal dengan adanya fasilitas “follow“, “like“, “love“, dan lain sebagainya tersebut membuat khalayak berlomba-lomba membuat simulasi yang terbaik untuk mencitrakan dirinya atau untuk membuat image yang disukai masyarakat, dimana hal tersebut telah jauh dari karakter realnya. Seakan merupakan kebanggaan pribadi saat seseorang memiliki followers terbanyak atau mendapat likers terbanyak. Fasilitas ini tidak hanya mempengaruhi psikis seseorang, tetapi juga memengaruhi kualitas emosi orang tersebut. Tidak sedikit orang yang kesal, iri, jika orang lain lebih unggul dibandingkan dirinya. Perasaan seperti ini adalah perasaan simulacrum yakni suatu emosi yang terjebak pada dunia imitasi. Mereka akan marah jika dunia imitasi tidak lebih baik dari dunia imitasi oranglain.

### **Ekstasi Media Sosial**

Dampak adiksi penggunaan media sosial yang mana kita hidup di era perkembangan teknologi dan informasi berkembang dengan sangat cepat. Tiada hari tanpa menggunakan teknologi dalam kehidupan masyarakat dunia termasuk Indonesia. Lewat sebuah survey yang dilakukan oleh asosiasi penyelenggara jasa internet Indonesia ( APJII ) diketahui bahwa masyarakat Indonesia lebih sering mengakses internet melalui handphone ( hp ) daripada komputer desktop komputer atau laptop. Survey yang melibatkan 2500 responden ini menunjukkan 44,16% mengaku melalui hp, 4,49% melalui laptop atau komputer, 39,28% mengakses melalui dua-duanya, dan terakhir 12,7% mengakses melalui perangkat yang disediakan oleh pihak kedua seperti sekolah dan warung internet ( warnet ).



Dari sini kita tau penggunaan media sosial lebih sering diakses melalui hp karena lebih mudah untuk dibawa kemana – mana, artinya kita dapat mengakses media sosial dengan sangat mudah kapanpun dan dimanapun selama hp yang digunakan terhubung dengan internet. Dari total seluruh penduduk Indonesia, terdapat 150 juta orang yang menggunakan media sosial berdasarkan studi dan riset data yang dilakukan oleh We Are Social pada tahun 2019 lalu.

Tentunya segala kemudahan yang diberikan dalam mengakses media sosial membuat hidup kita menjadi lebih mudah. Media sosial menghubungkan kita dengan orang lain meskipun tidak dapat bertemu secara langsung menghapus batas – batas manusia untuk bersosialisasi, batasan ruang dan juga waktu melalui layanan – layanan aplikasi yang disediakan. Terdapat berbagai macam media sosial sesuai dengan tujuannya seperti media sosial untuk berinteraksi kita dapat menggunakan Facebook, LINE, whatsapp, dll. Lalu media sosial yang memfasilitasi seseorang untuk berdiskusi baik dengan lingkungannya maupun diluar lingkungannya seperti amino, reddit, discord, dll. Ada juga media sosial untuk berbagi suatu hal seperti video, foto, lagu, bahkan hingga film seperti instagram, snapchat, dan youtube.

Dari tiga tujuan media sosial ini sudah sangat jelas jika hampir setiap saat dalam satu hari kita menghabiskan waktu kita di media sosial. Ini menjadi sebuah masalah, masalah yang besar karena kita menjadi bergantung dengan media sosial kita menjadi lupa atau tidak peduli dengan lingkungan yang tepat berada disekitar kita. Apalagi mengingat saat ini kita sedang dihadapi oleh masa pandemi corona yang menyebabkan kita untuk mengurangi interaksi secara langsung terhadap orang lain guna menekan penyebaran virus tersebut disuatu tempat. Makin menjadilah efek ketergantungan media sosial pertama karena tujuan - tujuan yang disediakan dan kedua protokol kesehatan yang menyebabkan kita lebih sering berada dirumah daripada diluar. Akibat dari kecanduan media sosial timbulah masalah - masalah lain yang apabila dibiarkan dapat mempengaruhi kehidupan seseorang.

Kita menjadi suka untuk membandingkan diri dengan orang lain tik tok yang isinya perempuan-perempuan cantik yang suka menari, instagram yang isinya pasangan - pasangan muda yang mengumbar perasaan, dan masih banyak lagi



segala bentuk kebahagiaan yang justru menimbulkan dampak negatif bagi yang kecanduan dengan media sosial. Kita menjadi lebih malu untuk berinteraksi secara langsung dengan orang lain karena sudah terbiasa melalui hp. Menjadi iri dengan apa yang dimiliki oleh orang lain badan yang bagus, muka yang bagus, nilai pelajaran yang bagus dan masih banyak lagi. yang seharusnya media sosial menjadi tempat untuk saling terhubung, bersosialisasi, dan berinteraksi dengan orang lain, justru menjadi tempat saling menyombongkan diri dan membanggakan diri masing – masing.

Saya yakin sebenarnya ada yang menyebarkan sebuah kebahagiaan dengan harapan orang lain dapat melihat kebahagiaan tersebut. namun tidak semua orang dapat menangkap seperti itu, sebagian ada yang menerimanya dan sebagian besar yang tidak menerima akan bermain hakim sendiri dengan wawasannya masing – masing. Skenario terburuk dapat memunculkan yang namanya cyberbullying. Meskipun kita tahu dampak buruk dari media sosial namun melepaskan diri dari media sosial bukanlah hal yang tepat dalam mengatasi kecanduan ini. Apalagi karena sedang dimasa pandemi sehingga sangat mempengaruhi kegiatan seseorang bahkan kegiatan belajar mengajar baik sekolah dasar, SMP, SMA, dan pendidikan lanjut hampir semuanya menggunakan media sosial seperti google meet. Kegiatan berkomunikasi dengan menggunakan media sosial sangat diperlukan sehingga kita selalu siaga dengan hp masing masing. Memang tidak semua media sosial selalu berisikan sisi negatifnya namun perlu kita ketahui semua media sosial dengan tujuan – tujuan yang berbeda itu tersedia dalam genggamannya kita yaitu hp kita. Solusi yang sering kita dengar adalah dengan mulai membagi waktu, membatasi media sosial yang digunakan, mulai mencoba berinteraksi dengan keluarga, mencoba membaca buku dan lain - lain.

## **KESIMPULAN**

Dari teori hiperealitas dan simulakra yang dikonsepsi oleh Jean Baudrillard dalam melihat budaya media, yang kemudian digunakan oleh penulis sebagai metode analisis pada politik simulakra. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan penulis melalui kajian pustaka yang dilakukan untuk mengetahui

bagaimana politik simulakra mempengaruhi masyarakat dalam penggunaan media sosial. Masyarakat sudah mulai memasuki dunia hipereal, di mana ditemukan beberapa aspek yang mengarah pada hiperealitas. Kebiasaan dalam mengakses media sosial mengarahkan masyarakat pada gaya dan penampilan yang sedang viral (ngetren), mereka tidak mau ketinggalan zaman untuk hal ini. Hal ini mengakibatkan masyarakat menjadi konsumtif, mereka mengkonsumsi sesuatu secara berlebihan, rela mengeluarkan banyak uang dan banyak waktu untuk sesuatu yang sebenarnya tidak mereka butuhkan. Dari hasil analisis ditemukan juga rangkaian fase citraan yang diberbagai kalangan di masyarakat yang berbeda-beda berdasarkan pengalaman yang dimiliki, mereka sudah mencapai fase ketiga di mana simulakra sudah menghilangkan realitas dasar. Mereka menganggap bahwa apa yang harus ditampilkan di media sosial haruslah sempurna, agar dinilai baik dan bagus oleh orang-orang dalam dunia maya dengan mengedit foto-foto yang akan di upload.

Masyarakat juga terpengaruh oleh model-model yang ada di media sosial, sehingga mereka lupa jati diri yang sebenarnya, kenyataan yang sebenarnya dengan apa yang ditampilkan. Dunia yang dipenuhi simulasi-simulasi yang membaaur dengan realitas, sehingga realitas terdistorsi oleh rimbunan simulasi. Kebiasaan bermedia sosial membuat masyarakat mengharuskan untuk mengkomunikasikan, memperbincangkan, dan mendiskusikan apapun yang dapat disampaikan. Segala sesuatu (kegiatan kampus, politik, fashion, agama bahkan kematian) telah menjadi candu. Sehingga bukan lagi makna dari apa yang disampaikan tapi karena media itulah yang menjadi pesan itu sendiri.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aldiano, Arjuna Putra. E-Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan. "Simulakra Dalam Game Edukasi Sebagai Pembelajaran", Vol. V Nomor 8 Tahun 2016.
- Baudrillard, Jean. 1983. Simulation "The Precession of Simulacra". Trans by Paul Foss, Paul Patton and Philip Beitchman. USA: Semiotex(e).
- \_\_\_\_\_, 2006. Ekstasi Komunikasi. Terj, Jimmy Firdaus. Yogyakarta: Kreasi Wacana.

- Hanapi, S. R. R., & Nur, A. (2020). Budaya Konsumerisme dan Kehidupan Modern; Menelaah Gaya Hidup Kader Himpunan Mahasiswa Islam Cabang Gowa Raya. *Jurnal Khitah: Kajian Islam, Budaya dan Humaniora*, 1(1), 42-49.
- Makmur, Z., Arsyam, M., & Alwi, A. M. S. (2020). Strategi Komunikasi Pembelajaran Di Rumah Dalam Lingkungan Keluarga Masa Pandemi. *KOMUNIDA: Media Komunikasi dan Dakwah*, 10(02), 231-241.
- Makmur, Z., Arsyam, M., & Delukman, D. (2021). The Final Destination's uncomfortable vision to the environmental ethics. *Journal of Advanced English Studies*, 4(2), 76-82.
- Martadi. Nirmana. Hiper-realitas Visual. Vol. 5. No. 1. Januari 2003.  
<http://www.republika.co.id/berita/kolom/teh-anget/16/09/23/odytgn319-paradoksdunia-simulacra>  
<https://lingkarstudipopularculture.wordpress.com/2010/05/08/simulasi-simulacra-danhiperrealitas/>
- Nur, A. (2021). The Culture Reproduction In the Charles Dickens' Novel "Great Expectations" (Pierre-Felix Bourdieu Theory). *International Journal of Cultural and Art Studies*, 5(1), 10-20. <https://doi.org/10.32734/ijcas.v5i1.4866>
- Nur, A. (2021, December). GHAZWUL FIKR AND CAPITALISM SPECTRUM: ISLAMIC STUDENTS ON OLIGARCHY SHADES. In *Proceedings of the International Conference on Social and Islamic Studies (SIS) 2021*.
- Nur, A. (2021). Fundamentalisme, Radikalisme dan Gerakan Islam di Indonesia: Kajian Kritis Pemikiran Islam. *Al-Ubudiyah: Jurnal Pendidikan dan Studi Islam*, 2(1), 28-36.
- Nur, A., & Makmur, Z. (2020). Implementasi Gagasan Keindonesiaan Himpunan Mahasiswa Islam; Mewujudkan Konsep Masyarakat Madani Indonesian Discourse Implementation of Islamic Student Association; Realizing Civil Society Concept. *Jurnal Khitah*, 1(1).
- Piliang, Yasraf Amir. 2003. *Transpolitika: Dinamika Politik di dalam Dunia Virtualitas*. Yogyakarta: Jalasutra.

Syam, M. T., Makmur, Z., & Nur, A. (2020). Social Distance Into Factual Information Distance about COVID-19 in Indonesia Whatsapp Groups. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 18(3), 269-279.