

Praktik Konsumtif Mahasiswa Kangean di Surabaya
(Kajian Simulakra, Simulasi dan Hiperrealitas J.P. Baudrillard)

Akh. Mardani

Program Studi Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Surabaya
Mamang23@gmail.com

M. Jacky

Program Studi Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Surabaya
posdemokrasi@gmail.com

Abstrak

Mahasiswa Kangean untuk melanjutkan pendidikannya harus pindah ke kota besar, karena di pulau Kangean tidak ada perguruan tinggi. Salah satu kota tujuan utama mahasiswa Kangean untuk melanjutkan pendidikannya adalah kota Surabaya. Penelitian ini meneliti tentang bagaimana praktek konsumtif mahasiswa Kangean di Surabaya. Dalam hal ini penulis mencoba menemukan dan menggambarkan bagaimana simulakra dan simulasi yang terjadi di Surabaya. berdampak pada hiperrealitas konsumsi mahasiswa Kangean pada barang-barang bermerk di Surabaya. Penelitian ini menggunakan metode Baudrillard, yakni dengan terlibat langsung pada arena penelitian melalui observasi dan wawancara. Penelitian ini bersifat deksriptif kualitatif. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, mahasiswa Kangean yang melanjutkan kuliah dan tinggal di Surabaya beradaptasi dengan lingkungan tempat tinggalnya, adaptasi ini juga terjadi pada aktivitas-aktivitas konsumsi baik barang maupun jasa. Mahasiswa Kangean menjadikan tubuh mereka sebagai arena simulasi-simulasi penggunaan barang-barang bermerk untuk mendapatkan kepuasan batin, prestise, dan penghormatan yang lebih dari lingkungan sekitarnya.

Kata Kunci: Adaptasi, Praktik Konsumtif, Simulakra, Simulasi, Hiperrealitas

Abstract

Kangean student to continue their education must move to a big city , because in no Kangean island college . One of the main destinations for the students to continue their education Kangean is the city of Surabaya . This thesis examines how consumer practices Kangean student in Surabaya . In this case I tried to find and describe how simulakra and simulation that happened in Surabaya impact on student consumption hyperreality Kangean on branded goods in Surabaya . This study uses Baudrillard , by directly engaging in the research arena through observation and interviews . This research is descriptive qualitative . Based on the research that has been done , Kangean students who go to college and stay in Surabaya adapt to the neighborhood, this adaptation also occurs in the consumption activities of both goods and services . Students Kangean make their bodies as arenas simulations use branded goods to get inner satisfaction , prestige , and greater respect from the surrounding environment.

Keywords: Adaptation, Consumptive practice, Simulacra, Simulation, Hyperreality

*) Terima kasih kepada Arief Sudrajat selaku mitra bestari yang telah mereview dan memberi masukan berharga terhadap naskah ini.

PENDAHULUAN

Pulau Kangean merupakan salah satu pulau paling besar diantara gugusan pulau paling timur di wilayah Kabupaten Sumenep, Jawa Timur. Penduduk Kangean berjumlah 60.592 jiwa (Kahir, 2009), karena keterbatasan sumberdaya yang ada, untuk memenuhi kebutuhan hidup membuat orang Kangean harus keluar dari daerahnya, untuk mencari nafkah maupun mencari bekal *skill* sebagai syarat untuk mendapatkan pekerjaan.

Salah satu sarana untuk mendapatkan *skill* (kemampuan) yang nantinya akan digunakan sebagai syarat memperoleh pekerjaan adalah dengan melanjutkan pendidikan ke Perguruan Tinggi. Dengan diperolehnya pendidikan yang lebih tinggi, sebagai hasil dari meningkatnya kemampuan dan keterampilan, ditambah lagi dengan bentuk-bentuk modal fisik yang lebih baik, seseorang akan memperoleh penghasilan lebih tinggi dibandingkan dengan seseorang yang berpendidikan lebih rendah atau tidak sama sekali (Von Thunen dalam

Ace Suryadi, 2004:45). Sayangnya Pulau Kangean sebagai daerah kepulauan yang terpencil tidak memiliki perguruan tinggi yang bisa menjadi tempat pemuda Kangean untuk mencari ilmu, keadaan ini memaksa anak muda Kangean untuk migrasi ke kota-kota besar yang ada di seluruh Indonesia untuk dapat melanjutkan pendidikannya.

Hidup di kota, yang secara budaya dan kebudayaan tentunya berbeda dengan di pedesaan atau daerah-daerah pinggiran lainnya membuat mahasiswa Kangean yang ada di kota-kota besar harus mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan barunya melalui proses adaptasi. Adaptasi memiliki peranan penting dalam proses keberhasilan pendidikan seseorang, apalagi bagi pemuda Kangean yang baru menginjakkan kaki di kota-kota besar, yang tentunya tidak terbiasa dengan macam-macam pola hidup orang kota, baik berupa kebebasan, gaya hidup, pola konsumtif maupun hubungan antar sesamanya.

Dalam proses pendidikannya di perguruan tinggi, mahasiswa Kangean berinteraksi dengan lingkungan dan orang-orang baru. Untuk dapat beradaptasi dengan lingkungan kota mereka melakukan berbagai upaya, salah satunya melalui aktivitas konsumsi. Mereka mulai mengkonsumsi barang-barang yang sebelumnya tidak mereka lakukan ketika masih tinggal di Pulau Kangean. Konsumsi akan barang ini dipengaruhi oleh hasil adaptasi mereka di kota, selain juga dipengaruhi oleh media televisi yang bisa dinikmati terus-menerus akibat ketersediaan listrik 24 jam di kota-kota besar tempatnya menuntut ilmu, berbeda dengan ketika masih berada di Pulau Kangean, pengaruh televisi ini tidak sebegitu kentara, karena televisi hanya bisa dinikmati pada malam hari saja, itupun jika tidak terjadi pemadaman.

Surabaya merupakan kota metropolitan terbesar kedua di Indonesia setelah Jakarta, dimana gaya konsumtif masyarakatnya begitu tinggi, serta ketersediaan tempat-tempat perbelanjaan yang menjamur di berbagai sudut kota Surabaya. Terdapat 22 pusat perbelanjaan di Surabaya, yang terbagi atas 5 zona wilayah, di Surabaya selatan terdapat 4 pusat perbelanjaan, diantaranya adalah Cito, Plaza Marina, Royal Plaza, dan DTC. Di wilayah Surabaya barat terdapat 4 pusat perbelanjaan yaitu Pakuwon, Golden City Mall, Sutos, dan Ciputra World. Di wilayah Surabaya utara terdapat 7 pusat perbelanjaan yaitu Hi-Tech Mall, ITC, Pasar Atum, BG Junction, JMP, Kapasan dan PGS. Di wilayah Surabaya timur "hanya" terdapat 2 pusat perbelanjaan yaitu Pakuwon II dan Galaxy Mall. Sedangkan di wilayah Surabaya pusat terdapat 3 pusat perbelanjaan yaitu TP, Delta Plaza dan WTC. Mahasiswa Kangean yang melanjutkan pendidikannya di kota Surabaya sedikit banyak juga terpengaruh untuk main ke tempat-tempat perbelanjaan

modern ini (mall), wajar karena di pulau Kangean tentunya tidak ada mall.

Mahasiswa Kangean yang tinggal di Surabaya selain melanjutkan pendidikannya juga berupaya untuk menunjukkan eksistensi dirinya, dengan lebih memperhatikan penampilan agar tidak kalah dengan mahasiswa-mahasiswa yang lain. Baik mahasiswa dari luar daerah maupun sesama mahasiswa Kangean sendiri. Di sini ada semacam perlombaan untuk saling menunjukkan siapa yang terlihat paling *trendy* demi identitas "gaul". Apa yang mereka pakai dan gunakan sehari-hari dapat menjadi salah satu bentuk perilaku konsumtif, mereka tidak memikirkan jumlah uang yang dikeluarkan karena dalam pikiran mereka konsumtif telah menjadi bagian dari suatu aktifitas. Dengan demikian, hal ini dapat menjadikan asumsi bahwa ada sebuah dorongan mahasiswa Kangean yang ada di Surabaya untuk melakukan praktek konsumtif.

Konsumsi adalah aktivitas yang akan selalu ada dan tak bisa dihindari. Proses simulasi yang terjadi di kota sebesar Surabaya berdampak pada aktivitas konsumsi yang dijadikan sebagai orientasi hidup, dan cepat atau lambat akan juga mempengaruhi mahasiswa Kangean di Surabaya, hingga pada akhirnya mereka mengalami perubahan pola gaya hidup konsumtif. Apalagi mahasiswa Kangean berada di ruang lingkup perkotaan, yang mana terdapat pusat-pusat perbelanjaan yang menjual barang dagangan dengan harga terjangkau, membuat mereka dapat dengan mudah mengubah penampilan. Mereka beranggapan bahwa gaya hidup di perkotaan lebih modern dan mengikuti tren yang sedang populer sehingga kebiasaan mahasiswa yang berasal dari Kangean mulai terlihat berbeda dari penampilan biasanya, berubah menjadi individu yang lebih menarik.

Setidaknya hal ini dilakukan demi mendapatkan identitas "gaul" sehingga mahasiswa Kangean tidak lagi dikatakan "kuno" dan ketinggalan jaman dari teman-temannya. Stigma tersebut seolah-olah sudah menjadi label yang harus diperebutkan untuk mendapatkan pengakuan tersebut, maka mahasiswa Kangean harus mengikuti mode yang sedang ngetrend dengan mengeluarkan jumlah biaya yang tidak sedikit.

Menurut pandangan Baudrillard (dalam George Ritzer, 2008:387), konsumsi merupakan sebuah tindakan (*an act*), sedangkan konsumerisme merupakan sebuah cara hidup (*a way of life*). Secara umum batasan konsumtivisme yaitu kecenderungan manusia untuk mengkonsumsi tanpa batas, dan manusia lebih mementingkan faktor keinginan dari pada kebutuhan. Lebih lanjut Baudrillard menyatakan bahwa seseorang kini mengkonsumsi barang tidak lagi hanya karena nilai guna, akan tetapi juga mempertimbangkan nilai simbol dan prestise dari barang yang dikonsumsinya (Hidayat,

2012 :73). Seseorang yang tinggal di perkotaan akan menciptakan dan menjadi korban dari dunia simulakra dan simulasi yang terus menerus dialaminya, baik melalui tayangan televisi, pergaulan, maupun oleh keinginannya sendiri untuk dapat terlihat lebih menonjol daripada orang lain.

Dengan demikian dapat diketahui bahwa, mahasiswa Kangean yang sedang menempuh pendidikan di kota Surabaya memiliki keunikan, selain mereka melanjutkan pendidikan, mereka seperti juga memperhatikan penampilan mereka. Simulakra dan simulasi perkotaan telah mempengaruhi mahasiswa Kangean dalam menciptakan dunia hiperrealitasnya, di samping itu terdapat praktek-praktek konsumtif terselubung yang dilakukan oleh mahasiswa Kangean.

Penelitian ini bertujuan untuk untuk mengetahui praktek konsumtif mahasiswa Kangean di kota Surabaya dalam upaya membangun dunia identitas-nya.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan serta menjelaskan praktik konsumsi mahasiswa Kangean yang berada di Kota Surabaya. Penelitian ini menggunakan pendekatan Baudrillard yakni dengan terjun langsung dan terlibat pada dunia (dimensi) yang ditelitinya melalui observasi dan dialog langsung dengan subyek penelitian. Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) di mana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dengan pemilihan antara data primer dan data sekunder, analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi. Melalui metode kualitatif deskriptif ini, diharapkan menghasilkan suatu penelitian yang lebih mendalam mengenai praktik konsumsi mahasiswa Kangean yang berada di Kota Surabaya.

Subyek penelitian ini adalah perwakilan mahasiswa Kangean dari beberapa kampus di Surabaya yang terlibat interaksi secara intens di KMKI (Kesatuan Mahasiswa Kangean Indonesia) Surabaya dan juga lingkungan sekitarnya. Subyek penelitian dipilih berdasarkan pertimbangan-pertimbangan tertentu, terkait dengan praktik konsumtif mahasiswa Kangean di Surabaya.

Penelitian lapangan dilakukan dengan cara observasi dan wawancara secara mendalam. Pada penelitian ini, teknik observasi yang digunakan adalah participant observation yaitu, peneliti terlibat langsung dalam interaksi di KMKI Surabaya. Pada tahap ini hanya sebatas melakukan pengamatan di KMKI. Pada tahap kedua

peneliti mulai melakukan observasi partisipatif di kehidupan subyek penelitian, bahkan mengikuti kegiatan konsumtif yang dilakukan mahasiswa Kangean, misalnya ikut jalan-jalan ke mall atau tempat nongkrong. Observasi ini dilakukan secara intens untuk mendapat data yang lebih kompleks. Pengumpulan data primer peneliti melakukan wawancara dengan menggunakan pedoman (*interview guide*) menjadi teknik pengumpulan data pertama terhadap informan yang terpilih. Peneliti melakukan wawancara mendalam (*in-depth interview*), wawancara terbuka (*open ended interview*) serta wawancara informal/tak struktur (*informal interview/unstructural interview*). Wawancara yang akan dilakukan lebih menyerupai suatu bentuk dialog antara peneliti dan informan. Dalam hal ini, informan dipandang sebagai individu yang aktif di mana pandangan, perasaan, kerja samanya dianggap penting dalam penelitian ini. Sedangkan, data sekunder diperoleh dengan memanfaatkan data dari buku, koran, majalah, jurnal atau internet dan penuturan orang lain. Data tersebut digunakan untuk memperoleh informasi yang tidak diperoleh dari observasi dan *indepth interview*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Simulakra dan Simulasi

Simulakra adalah ruang realitas yang disarati oleh proses reduplikasi dan daur ulang pelbagai fragmen kehidupan yang berbeda (dalam wujud komoditas citra, fakta, tanda serta kode yang silang-sengkarut), dalam satu dimensi ruang dan waktu yang sama (Piliang, 2012:127). Simulakra pada mahasiswa Kangean terdapat di kota Surabaya sebagai tempat tinggal dan tempat interaksi dengan orang lain, organisasi KMKI sebagai arena pertarungan simbol dan makna antar mahasiswa Kangean di Surabaya, dan juga tubuh mereka sebagai tempat terjadinya simulasi untuk permainan tanda dan makna.

Simulasi adalah proses penciptaan bentuk nyata melalui model-model yang tidak mempunyai asal-usul atau referensi realitasnya, sehingga mamampukan manusia membuat yang supernatural, ilusi, fantasi, khayali menjadi tampak nyata (Piliang dalam Kushendrawati, 2011:88). Dalam bahasa yang lebih sederhana simulasi adalah perlakuan, pemberian tanda dalam simulakra untuk menghasilkan citra yang diinginkan.

Surabaya yang merupakan kota metropolitan menyediakan segala kebutuhan manusia modern sebagai simulakra pertama, membuat mahasiswa Kangean harus beradaptasi dengan segala kebudayaannya. Adaptasi yang paling terlihat terdapat pada konsumsi barang-barang *fashion* dan perawatan tubuh yang dilakukan oleh mahasiswa Kangean, yang sebelumnya ketika mereka

masih tinggal di Pulau Kangean tidak mereka lakukan tetapi ketika sudah tinggal dan melanjutkan pendidikan di Surabaya, mereka menkonsumsinya.

Konsumsi barang-barang *fashion* dan perawatan tubuh yang dilakukan oleh mahasiswa Kangean di Surabaya terjadi akibat adanya proses simulasi dan adaptasi yang terjadi di kota sebesar Surabaya. Media massa dan lingkungan kota berperan besar dalam mempengaruhi mahasiswa Kangean di Surabaya untuk ikut mengkonsumsi barang-barang *fashion* dan produk perawatan tubuh, bahkan dalam kondisi-kondisi tertentu media massa dan lingkungan sosial kota seolah memaksa mahasiswa Kangean untuk selalu mengikuti perkembangan *fashion*, jika tidak maka stigma terbelakang, jadul, dan kuno akan mereka dapatkan.

Simulakra yang kedua adalah organisasi KMKI Surabaya. Dalam perkembangannya KMKI Surabaya tidak hanya sebagai tempat berkumpul dan silaturahmi mahasiswa Kangean se-Surabaya, tetapi juga berkembang menjadi arena (simulakra) pertarungan simbol dan makna antar mahasiswa Kangean se-Surabaya. Mahasiswa Kangean dalam pertemuan rutin KMKI seolah saling berlomba untuk menunjukkan siapa yang penampilannya terlihat paling modis dan keren, serta menunjukkan barang-barang *fashion branded* yang dikenakannya, membuat mahasiswa Kangean lainnya juga terpengaruh untuk mengkonsumsi barang-barang *fashion* dan perawatan tubuh yang paling bagus, demi mendapatkan prestise yang lebih, serta tidak dianggap sebagai pribadi yang tidak peduli penampilan, kuno, dan berbagai stigma negatif lainnya.

Simulakra yang terakhir adalah tubuh mereka sendiri. Tubuh sebagai representasi kepribadian, kelas, dan jiwa seseorang harus mendapat simulasi yang terbaik. Simulasi-simulasi ini berupa penggunaan barang-barang *fashion* yang *branded* dan terbaru, serta produk-produk perawatan tubuh dan kulit wajah. Mahasiswa Kangean di Surabaya sangat peduli dengan urusan penampilan, mereka tidak hanya mengkonsumsi barang yang model dan warnanya bagus tetapi juga barang-barang bermerk sebagai simbol prestise mereka.

Praktik konsumtif mahasiswa Kangean di Surabaya yang memilih menggunakan produk-produk bermerk merupakan sebuah proses simulasi, di mana reproduksi menggantikan prinsip produksi, sementara permainan tanda dan citra mendominasi hampir seluruh proses komunikasi (Piliang dalam Hidayat, 2010:74). Dalam proses simulasi seperti ini, segala sesuatu ditentukan oleh relasi tanda, citra dan kode. Dalam dunia simulasi identitas seseorang misalnya, tidak lagi ditentukan oleh dan dari dalam dirinya sendiri. Identitas kini lebih ditentukan oleh konstruksi tanda, citra dan kode yang membentuk cermin bagaimana seorang individu

memahami diri mereka dan hubungannya dengan orang lain. Dan untuk itulah mahasiswa Kangean di Surabaya mengkonsumsi barang-barang *fashion* bermerk dan produk-produk perawatan kulit dan wajah dengan mengeluarkan biaya yang tidak sedikit untuk mendapatkan prestise dan citra bagus tentang dirinya dari lingkungan di sekitarnya.

Hiperrealitas

Hiperrealitas adalah sebuah gejala di mana banyak bertebaran realitas-realitas buatan yang bahkan nampak lebih real dibanding realitas sebenarnya. Bukan hanya lebih real, hiperrealitas juga lebih ideal ataupun lebih baik dari yang aslinya. (Baudrillard dalam Kushendrawati, 2011:121). Citra lebih meyakinkan ketimbang fakta, dan mimpi lebih dipercaya ketimbang kenyataan sehari-hari. Inilah dunia hiperrealitas: realitas yang lebih nyata dari yang nyata, semu dan meledak-ledak.

Dalam dunia hiperrealitas, objek-objek asli yang merupakan hasil produksi bergumul menjadi satu dengan objek-objek hiperreal yang merupakan hasil reproduksi. Realitas-realitas hiper, seperti *shopping mall* dan televisi nampak lebih real daripada kenyataan sebenarnya, di mana model, citra-citra dan kode hiperrealitas bermetamorfosis sebagai pengontrol pikiran dan tindak tanduk manusia (Kellner dalam Hidayat, 2010:95).

Mahasiswa Kangean kerap-kali mengkonsumsi barang yang pada dasarnya bukan berdasarkan nilai-gunanya, tetapi karena nilai-tanda dan nilai-simbol. Semua hal tersebut berlangsung berulang-ulang sehingga menjadi sebuah kebiasaan dan seolah-olah menjadi suatu kebutuhan bagi mahasiswa Kangean yang berada di Surabaya, padahal nyatanya tidak. Makna-makna (simulasi) yang diberikan pada tubuh mereka ini merupakan silang-sengkarut tanda, citra dan kode-kode yang disengaja diciptakan untuk menjaga eksistensinya sebagai simbol (seperti) manusia modern (kota).

Fenomena hiperrealitas yang ditunjukkan oleh mahasiswa Kangean di Surabaya ini adalah salah satu karakter kebudayaan postmodern saat ini, seperti yang dikemukakan oleh Baudrillard. Baudrillard menyatakan bahwa dalam realitas kebudayaan dewasa ini tengah merajalela sebuah gejala lahirnya realitas-realitas buatan yang bahkan lebih nyata dibanding realitas sebenarnya. Ia menyebut gejala itu sebagai hiperrealitas (Lubis, 2014:187).

Realitas yang dihasilkan oleh penggunaan barang-barang *fashion* dan produk perawatan tubuh dan kulit wajah pada mahasiswa Kangean ini telah mengalahkan realitas yang sesungguhnya dan bahkan menjadi acuan yang baru bagi mahasiswa Kangean lainnya. Dalam dunia hiperrealitas, objek-objek asli yang merupakan hasil produksi bergumul menjadi satu dengan objek-

objek hiperreal yang merupakan hasil reproduksi. Mahasiswa Kangean yang *branded* dan penampilannya bagus nampak lebih nyata daripada kenyataan yang sebenarnya, di mana model, citra-citra dan kode-kode hiperrealitas bermetamorfosis sebagai pengontrol pikiran dan tindak-tanduk mahasiswa Kangean di Surabaya.

Menurut Baudrillard, mahasiswa Kangean ini sedang berada di era hiperrealitas, yaitu suatu kenyataan di mana citra mengalahkan kenyataan. Dalam simulasi, mahasiswa Kangean di Surabaya ini merasa dirinya hidup dalam dunia real, padahal hiperrealitas yang melingkupi dirinya adalah realitas semu. Hiperrealitas sebagai hasil rekayasa identitas mahasiswa Kangean ini adalah sesuatu yang semu. Namun anehnya justru ke-semu-an inilah yang dianggap real, dan yang real adalah yang semu itu. Dengan demikian hiperrealitas sebagai suatu realitas yang baru, yang semu dianggap lebih real dari yang real, ialah yang real.

Aktivitas konsumsi yang dilakukan oleh mahasiswa Kangean di Surabaya ini merupakan usahanya untuk dapat menciptakan dunia hiperrealitasnya (dunia baru), yang sebelumnya tidak mereka miliki ketika masih tinggal di Pulau Kangean. Usaha-usaha memperbaiki citra diri mereka ini ditunjang oleh simulakra dan simulasi yang terjadi di kota metropolitan sebesar Surabaya.

SIMPULAN

Simulakra dan Simulasi

Mahasiswa Kangean yang tinggal di Surabaya beradaptasi dengan masyarakat perkotaan, di mana adaptasi yang paling terlihat adalah pada aktivitas konsumsi mereka yang mulai terpengaruh gaya hidup masyarakat kota. Aktivitas-aktivitas konsumsi yang sebelumnya tidak mereka lakukan ketika masih berada di Pulau Kangean mulai dilakukan, misalnya mengkonsumsi barang dengan lebih mementingkan nilai simbol daripada nilai guna barang tersebut.

Aktivitas-aktivitas konsumsi yang dilakukan mahasiswa Kangean di Surabaya ini meliputi konsumsi barang-barang fashion (baju, celana, sepatu, bra, celana dalam) dan perawatan kulit wajah dan tubuh. Aktivitas-aktivitas konsumsi mahasiswa Kangean di Surabaya ini didasarkan atas nilai simbol dan prestise bukan pada nilai guna atau asas kebutuhan.

Dalam konteks mahasiswa Kangean, simulakra pertama adalah kota Surabaya, tempat terjadinya silang-sengkarut dan permainan tanda dari terjadinya proses simulasi di masyarakat perkotaan yang begitu masif. Simulakra yang kedua adalah organisasi KMKI Surabaya. KMKI Surabaya tidak hanya sebagai tempat berkumpul dan silaturahmi mahasiswa Kangean se-Surabaya, tetapi juga berkembang menjadi arena

(simulakra) pertarungan simbol dan makna antar mahasiswa Kangean se-Surabaya. Dalam interaksinya antar sesama mahasiswa Kangean di KMKI Surabaya seolah saling berlomba untuk menunjukkan siapa yang penampilannya terlihat paling modis dan keren, serta menunjukkan barang-barang fashion *branded* yang dikenakannya, membuat mahasiswa Kangean lainnya juga terpengaruh untuk mengkonsumsi barang-barang fashion dan perawatan tubuh yang paling bagus, demi mendapatkan prestise yang lebih serta tidak dianggap sebagai pribadi yang tidak peduli penampilan, kuno, dan berbagai stigma negatif lainnya.

Simulakra yang terakhir adalah tubuh mereka sendiri. Tubuh mereka diberikan simulasi berupa penggunaan barang-barang fashion yang *branded* dan terbaru, serta produk-produk perawatan tubuh dan kulit wajah. Mahasiswa Kangean di Surabaya sangat peduli dengan urusan penampilan, mereka tidak hanya mengkonsumsi barang yang model dan warnanya bagus tetapi juga barang-barang bermerk sebagai simbol prestise mereka.

Dalam dunia simulasi identitas seseorang misalnya, tidak lagi ditentukan oleh dan dari dalam dirinya sendiri. Identitas kini lebih ditentukan oleh konstruksi tanda, citra dan kode yang membentuk cermin bagaimana seorang individu memahami diri mereka dan hubungannya dengan orang lain. Untuk itulah mahasiswa Kangean di Surabaya mengkonsumsi barang-barang fashion bermerk dan produk-produk perawatan kulit dan wajah dengan mengeluarkan biaya yang tidak sedikit untuk mendapatkan prestise dan citra bagus tentang dirinya dari lingkungan di sekitarnya.

Hiperrealitas

Mahasiswa Kangean kerap-kali mengkonsumsi barang yang pada dasarnya bukan berdasarkan nilai-gunanya, tetapi karena nilai-tanda dan nilai-simbol. Semua hal tersebut berlangsung berulang-ulang sehingga menjadi sebuah kebiasaan dan seolah-olah menjadi suatu kebutuhan bagi mahasiswa Kangean yang berada di Surabaya, padahal nyatanya tidak. Makna-makna (simulasi) yang diberikan pada tubuh mereka ini merupakan silang-sengkarut tanda, citra dan kode-kode yang disengaja diciptakan untuk menjaga eksistensinya sebagai simbol (seperti) manusia modern (kota).

Realitas yang dihasilkan oleh penggunaan barang-barang *fashion* dan produk perawatan tubuh dan kulit wajah pada mahasiswa Kangean ini telah mengalahkan realitas yang sesungguhnya dan bahkan menjadi acuan yang baru bagi mahasiswa Kangean lainnya. Dalam dunia hiperrealitas, objek-objek asli yang merupakan hasil produksi bergumul menjadi satu dengan objek-objek hiperreal yang merupakan hasil reproduksi. Mahasiswa Kangean yang *branded* dan penampilannya bagus nampak lebih nyata daripada kenyataan yang

sebenarnya, di mana model, citra-citra dan kode-kode hiperrealitas bermetamorfosis sebagai pengontrol pikiran dan tindak-tanduk mahasiswa Kangean di Surabaya.

Hiperrealitas sebagai hasil rekayasa identitas mahasiswa Kangean ini adalah sesuatu yang semu. Namun anehnya justru ke-semu-an inilah yang dianggap real, dan yang real adalah yang semu itu. Aktivitas konsumsi yang dilakukan oleh mahasiswa Kangean di Surabaya ini merupakan usahanya untuk dapat menciptakan dunia hiperrealitasnya (dunia baru), yang sebelumnya tidak mereka miliki.

DAFTAR PUSTAKA

Baudrillard. *Lupakan Postmodernisme (Kritik Atas Pemikiran Foucault & Autokritik Baudrillard)*, Terjemahan: Jimmy Firdaus. Yogyakarta. Kreasi Wacana. 2013.

Hidayat, M.A. 2012. *Menggugat Modernisme Baudrillard*. Yogyakarta: Jalasutra.

Kahir, Abd. 2009. *Profil Wilayah Kepulauan Kabupaten Sumenep*. Sumenep: BAPPEDA Kabupaten Sumenep.

Kushendrawati, Selu Margaretha. 2011. *Hiperrealitas dan Ruang Publik*. Jakarta: Penaku.

Lubis, A.Y. 2014. *Postmodernisme: Teori dan Metode*. Jakarta: Rajawali Press.

Piliang. Y.A. 2012. *Semiotika dan Hipersemiotika*. Bandung: Matahari

Ritzer, George. 2008. *Teori Sosiologi*. Yogyakarta. Kreasi Wacana.

Suryadi, Ace. 2004. *Kesetaraan Gender: Dalam Bidang Pendidikan*. Bandung: Ganesindo

