

SIMULAKRA MAHASISWA ANTARA MEANING DAN FUN

[Kajian Kritis Pemikiran Jean Baudrillard]

Ishak Hariyanto & Endang Susilawati

Email: ishakhariyanto@yahoo.co.id

susilawatiendang923@gmail.com

Abstract

The presence of students as agent of change, the agent of control, and the moral force is far from what was expected. Because it sees students, especially student UIN Mataram is currently very premature because students just as sheer fun. Such things happened because of the increased media, social sophisticated users are able to make sedated as opium, especially users from among the students as the House of intellect. This article is basically a research writer in the campus environment UIN 2015-2017 Year of Mataram, and data obtained through tracking some of the literature and also interview several students who are actively using social media. The results of this study revealed that the existence of the current students like reading, writing and the apparent discussion no longer untouchable and away from the identity of the Student Center. Because the current students have less awareness in using social media. Lack of awareness due to the sinking of the students with social media that result in a loss of meaning and will survive. Therefore, the current students only as fun. Fun meaning is the role and function of students only as happy-happy alone. The lecture was made in satisfying the wishes of mere means, seeking just satisfaction. Students like him enough with Come, sit down, and Quietly lecture, eventually only as a formality only. Then on the stage that students lose meaning and existence. In addition, students also contracted by simulacra, i.e., their ignorance of the boundary between the real and the artificial, because of the world has now become the world's imagination, and in infectious simulacra in the body of the student, when a student was helpless again.

Key words: *Simulacra, The Existence of a Student, Between Meaning and Fun.*

Abstrak

Keberadaan mahasiswa sebagai *agen of change*, *agen of control* dan *moral force* sangat jauh dari apa yang diharapkan. Karena melihat keberadaan mahasiswa terutama mahasiswa UIN Mataram saat ini sangat prematur karena mahasiswa hanya sebatas *fun* semata. Hal demikian terjadi karena meningkatnya media sosial yang canggih sehingga mampu membuat penggunaanya terbius layaknya opium, terlebih penggunaanya dari kalangan mahasiswa sebagai kaum intelektual. Tulisan ini pada dasarnya adalah hasil penelitian penulis di lingkungan kampus UIN Mataram, dari Tahun 2015-2017 dan data yang didapatkan melalui melacak beberapa literatur dan juga wawancara beberapa mahasiswa yang aktif menggunakan media sosial. Hasil dari penelitian ini mengungkapkan bahwa keberadaan mahasiswa saat ini seperti membaca, menulis dan berdiskusi tidak lagi tersentuh dan jauh dari identitas kemahasiswaan. Karena mahasiswa saat ini kurang memiliki kesadaran dalam menggunakan media sosial. Kurangnya kesadaran akibat tenggelamnya mahasiswa oleh media sosial tersebut berakibat pada kehilangan akan makna dan eksistensinya. Oleh karenanya, mahasiswa saat ini hanya sebatas *fun*. *Fun* maksudnya adalah peran dan fungsi dari mahasiswa hanya sebatas senang-senang saja. Kuliah dijadikan sarana dalam memuaskan keinginan belaka, hanya mencari kepuasan. Mahasiswa sepertinya cukup dengan Datang, Duduk, dan Diam, akhirnya perkuliahan hanya sebagai formalitas belaka. Maka pada tahap itulah mahasiswa kehilangan makna dan eksistensinya. Di samping itu pula mahasiswa terjangkit oleh simulakra, yakni ketidaktahuan mereka batas antara yang nyata dan semu, karena dunia sekarang sudah menjadi dunia imajinasi, dan apabila simulakra menular dalam tubuh mahasiswa, maka saat itu pula mahasiswa tak berdaya lagi.

Kata Kunci: *Simulakra, Eksistensi Mahasiswa, Antara Meaning dan Fun.*

A. Pendahuluan

Peran mahasiswa zaman terdahulu sangat besar bagi majunya suatu bangsa, terutama negara Indonesia yang menganut ideologi pancasila ini. Ia mampu melengserkan jabatan kepresidenan di negara Indonesia. Identitas dari seorang mahasiswa akan dibuktikan dengan 4 pilar, yakni membaca, menulis, berkreasi, dan berdiskusi. Oleh karenanya kegiatan utama dari para mahasiswa harus berfokus pada 4 pilar tersebut. Dalam KBBI mahasiswa dikatakan sebagai orang yang belajar di perguruan tinggi¹, baik di universitas, institut atau akademi. Ataupun sekelompok orang yang mendaftar dan membayar administrasi di perguruan tinggi yang dipilihnya maka sudah resmilah predikat yang disandangnya adalah sebagai mahasiswa.

Menyandang gelar sebagai mahasiswa merupakan suatu kebanggaan sekaligus tantangan tersendiri apakah status tersebut dibawa dalam ranah positif atukah negatif. Betapa tidak, ekspektasi dan tanggung jawab yang diemban oleh mahasiswa begitu besar. Oleh karenanya pengertian mahasiswa tidak bisa diartikan kata per kata, seperti, mahasiswa diibaratkan sebagai agen pembawa

perubahan. Menjadi seorang yang dapat memberikan solusi bagi permasalahan yang dihadapi oleh suatu masyarakat bangsa di berbagai belahan dunia. Menjadi mahasiswa tidak lepas pula berbagai macam lebel yang melekat di pundaknya. Pertama, *Agen of Change*, mahasiswa bisa melakukan perubahan langsung karena SDM-nya yang banyak. Pengetahuan yang didapat dari institut atau akademik maupun universitas tempat yang dipilihnya harus bisa diaplikasikan kepada masyarakat. Menghasilkan sumber daya manusia berkualitas, bermutu. Pemuda-pemudi atau mahasiswa akan mampu membawa perubahan sangat besar bagi suatu bangsa. Keberadaannya akan menentukan bagaimana nasib masa depan dari suatu bangsa. Bila pemudanya mampu bersaing dan unggul dalam bidang-bidang tertentu, tentu bersaing dalam hal-hal positif, maka tidak akan lama perubahan-perubahan yang akan terjadi dalam negara tersebut. Namun, apabila mahasiswanya malas, manja, maka tunggulah keruntuhan akan menghapi bangsa tersebut. Kedua, mahasiswa sebagai *Moral Force* yakni kumpulan orang yang memiliki moral baik. Dalam proses penggalan ilmu pengetahuan di perguruan tinggi, mahasiswa akan diajarkan dan dididik bagaimana menjadi orang-orang yang memegang erat

¹Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Edisi online.

nilai-nilai moral yang baik. Ketiga, mahasiswa sebagai *Agen Of Control* yakni pengontrol kehidupan sosial.²

Dari berbagai macam definisi dan label yang melekat dalam diri mahasiswa tersebut pada realitasnya berbanding terbalik apabila dilihat dari definisi, dan peran mahasiswa sebagai agen perubahan, dan agen kontrol. Dari realitas mahasiswa yang ada saat ini sangat prematur karena keberadaan mahasiswa hanya nongkrong di teras kampus tanpa ada aktivitas akademik yang jelas. Keberadaan mahasiswa yang demikian begitumudahkitajumpai di dalam kampus yang hanya sebatas nongkrong dan memainkan alat-alat komunikasi. Ada juga mahasiswa datang ke perpustakaan bukan untuk membaca dan menulis, namun hanya untuk membuka medsos saja. Hal demikian bagi penulis karena kurangnya kesadaran dalam diri dalam menggunakan media sehingga berakibat fatal. Akibat mahasiswa semakin bergantung pada media, tidak hanya bergantung namun ada juga yang sudah kecanduan. Kecanduan terhadap media dan tanpa penggunaan secara cerdas bagi mahasiswa tentu kita ragukan kepada generasi penerus, yang

menentukan nasib suatu bangsa ini. Padahal kemajuan dari suatu negara sangat ditentukan dari kemajuan, dan kesadaran mahasiswa sebagai pembawa perubahan.

Keraguan terhadap eksistensi mahasiswa saat ini terlihat jelas dari sikap, mental, dan cara belajar mahasiswa, terutama mahasiswa IAIN Mataram yang saat ini telah menjadi Universitas Islam Negeri (UIN) Mataram semakin jauh dari api panggung. Karena identitas mahasiswa semakin jauh akibat kecanggihan teknologi informasi seakan membuat mahasiswa dimanjakan. Fasilitas yang disediakan sedemikian canggih, membawa dampak sedemikian rupa. Media yang begitu besar pengaruhnya dalam kalangan masyarakat terlebih lagi bagi para mahasiswa. Faktanya, masih banyak mahasiswa malas mengerjakan tugas yang diberikan dosen, lalu menempuh jalan pintas COPAS (Copy Paste), hanya dengan bertanya kepada Mbah Google, mengetik apa yang berkaitan dengan matakuliah tersebut, kemudian hanya menunggu beberapa detik, Mbah Google pun langsung menjawab. Terkadang mahasiswa tidak menuliskan siapa penulisnya, cuma memblok lalu kontrol C buka Microsoft Word dan kontrol V. Keberadaan media sosial dan fasilitas yang mudah akhirnya berdampak

²<http://pamuncar.blogspot.co.id/2012/06/definisi-peran-dan-fungsi-mahasiswa.html> diakses Senin 4 April 17 pada jam 09.24.

bagi mental mahasiswa. Mental yang bobok, mental pragmatis, serba instan, dan akhirnya berdampak pada kemalasan karena terbius oleh media yang ada. Keterbiusan yang berkaibat pada kemalasan tersebut akhirnya eksistensi mahasiswa telah kabur dari apa yang semestinya dan pada saat itu pula mahasiswa hanya sebatas simbol dan terjangkit oleh simulakra. Tulisan ini merupakan hasil kegelisahan penulis selama di UIN Mataram dan melihat keberadaan mahasiswa sebagai generasi penerus yang jauh dari api panggung. Oleh karenanya tertarik untuk penulis teliti simulakra mahasiswa antara *menaing* dan *fun*.

B. Biografi Singkat Jean Baudrillard

Baudrillard lahir di Reims, Perancis timur laut, pada tanggal 27 Juli 1929. Pada Tahun 1956-1966, ia menjadi guru sekolah menengah; mengkhususkan pada teori sosial Jerman dan kesusasteraan. Baudrillard adalah seorang teroris, provokator, filsuf, sekaligus nabi postmodernitas. Ia terlahir dari kalangan keluarga sederhana, orang tuanya berprofesi sebagai pegawai negeri. Kakeknya adalah seorang petani. Jean Baudrillard adalah satu-satunya anak yang bersekolah ke tingkat lebih tinggi dari keluarganya. Dia mengambil jurusan Bahasa dan Sastra Jerman

di Sorbonne University. Selepas dari sana, ia menjadi pengajar di berbagai sekolah menengah di Prancis. Tidak hanya itu, ternyata Baudrillard juga menjadi seorang penulis dan menerbitkan hasil karyanya dalam bidang sastra dan bahasa. Ia juga menerjemahkan beberapa tulisan tokoh-tokoh terkenal seperti Karl Marx, Peter Weiss, Friedrich Engels, dan sebagainya.

Baudrillard pun meniti pendidikannya ke jenjang yang lebih tinggi lagi, ia melanjutkan perkuliahan doktoralnya dan menulis tesis berjudul *Le Systeme De Objets*. Setelah gelar doktoralnya diraih, Baudrillard melanjutkan sebagai pengajar. Pemikiran terutama tentang konsep “simulakra”, “hyperreality”, dan ilmu simbolisme. Pemikiran yang dihasilkan mampu menjadi teori baru bagi dunia filsafat. Dia banyak mengembangkan pemikiran dari tokoh-tokoh filsafat terdahulu, kemudian mengkritiknya dan menghubungkan teori yang di kritik dengan realitas kehidupan masyarakat modern. Pemikiran Baudrillard tidak terlepas dari pengulasan dan penilaian ajaran dari beberapa tokoh seperti, Karl Marx, Jacques Derrida, Jacques Lacan, Michel Foucault, Ferdinand de Saussure, dan masih banyak lagi

tokoh lainnya yang mempengaruhi pemikiran Baudrillard.³

Dalam *The Mirror of Production*, Baudrillard (1973-1975) memandang perspektif Marxian sebagai cerminan politik ekonomi konservatif. Dengan kata lain Marx dan Marxis berkongsi memandang kehidupan dunia sama dengan pandangan pendukung konservatif dari kapitalisme. Menurut Baudrillard, Marx terinfeksi oleh virus pemikiran borjuis. Masyarakat masa kini yang menurutnya tak lagi didominasi oleh produksi, tetapi lebih didominasi oleh mediamodel sibernetikadan sistem pengemudian, komputer pemrosesan informasi, industri hiburan dan pengetahuan.”⁴

C. Simulakra Dalam Pandangan Jean Baudrillard

Pemikiran Baudrillard di pengaruhi oleh banyak filsuf besar terutama yakni Karl Marx, terutama dalam tema-tema seperti komoditas, nilai guna tukar, teori produksi, dan teori konsumsi. Kemudian Baudrillard mencoba meneliti masyarakat yang berfokus pada komunikasi massa yang semakin hari makin bertambah penggunaanya.

³[Http://m.merdeka.com/profil/mancanegara/j/jean-baudrillard/](http://m.merdeka.com/profil/mancanegara/j/jean-baudrillard/) diakses Jum'at 21 April 2017 pada jam 10.43.

⁴George Ritzer dan Douglas J. Goodman, *Teori Sosiologi Modern, Edisi Ke-6*, (Jakarta: Kencana, 2007), 640-641.

Baudrillard megubah teori nilai guna dan nilai tukar Marx menjadi nilai tanda. Baudrillard mengatakan bahwa konsumsi tidak terbatas. Kehidupan masyarakat dewasa ini sangat dipengaruhi dan ditentukan oleh konsumsi. Masyarakat akan lebih banyak mengkonsumsi dan menilai masyarakat lain dari seberapa besar ia mengkonsumsi, terutama yang telah disediakan oleh media. Tatanan seperti ini dinamakan sebagai *hypercivilization* dan masyarakatnya adalah ‘masyarakat konsumen.’⁵

Dunia menurut Baudrillard didominasi oleh “simulakrum”, ini adalah konsep yang diperkenalkan Baudrillard yang mewakili tiada lagi batas antara yang nyata dan yang semu. Dunia sekarang ini sudah menjadi dunia imajinasi. Baudrillard memberikan contoh Disneyland yakni segala sesuatu yang terjadi bersifat mimpi-mimpi, jauh dari realitas kehidupan manusia. Disneyland menurut Baudrillard merupakan berhala mutakhir. Pemujaan yang menunjukkan betapa irasionalnya perilaku konsumtif orang-orang yang rela mengantre berjam-jam membayar puluhan dollar hanya untuk memuaskan nafsu, insting, memenuhikesenangan

⁵Toeti Heraty Noerhadi, *Berpijak Pada Filsafat: Kumpulan Sinopsis Disertasi Program Pascasarjana Filsafat Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya Universitas Indonesia*, (Depok: Komunitas Bambu, 2013), 147.

belaka. Simulakra adalah dunia penuh dengan alam maya, palsu, tiruan, semu. Kolektivitas yang muncul adalah semu.⁶ Segerombolan orang gembira menikmati kebersamaan mereka. Kemudian akan terpecah menjadi individu-individu yang melakukan aktifitas itu-itu saja, tanpa disadari mereka saling menjauhi satu sama lain, mengakibatkan kurang eratnya hubungan antar sesama secara langsung. Iklan, etalase, produk, merek, *fashion*, dan komoditas merupakan hal-hal yang diandalkan bagi kaum kapitalis. Lambat laun semua yang di sediakan akan di konsumsi masyarakat, dengan tujuan mendapatkan keuntungan sebesar-besarnya.

Apa yang dikonsumsi masyarakat kita sekarang ini bukan lagi dalam bentuk kebutuhan yang nyata adanya, namun konsumsi dalam bentuk kesemuan, jauh dari *realitas* kehidupan. Tindakan dari konsumsi dapat dilihat dari hasil perubahan perilaku yang tidak disadari (memanipulasi) keinginan atau hasrat masyarakat untuk menyatakan diri secara bebas. Tujuan utama sistem produksi tidak pada kebutuhan masyarakat, namun bagaimana masyarakat memanipulasi dalam

menyerap produk tersebut sebagai kekuatan konsumsi dan dalam kerangka kekuatan produksi global. Masyarakat akan di ajak mentelusuri sesuatu yang bersifat abstrak. Kemudian akan ditumbuhkan kembangkan dunia yang berbeda dengan dunia kenyataan.

Salah satu elemen penting dalam tindakan konsumsi masyarakat konsumen adalah iklan atau *advertising*. Keberadaan iklan yang disebar luaskan pada masyarakat akan membawa pengaruh besar dalam pengkonsumsian, iklan yang menarik akan diburu masyarakat, meskipun terkadang iklan tersebut tidak masuk akal. Pengaruh media massa, ketika iklan hanya menampilkan tanda-tanda, di kemas sedemikian rupa hingga menembus panca indra kita, lalu kesadaran tertipu, hingga kita terperangkap dalam masyarakat konsumsi. Misalkan, iklan susu bearblend, disana tergambarkan bumi gersang, tandus, kering tidak ada sesuatu tanda-tanda kehidupan, tiba-tiba muncul naga warna putih, kemudian masuk kaleng, dan bumi tiba-tiba menjadi hijau dengan makhluk tumbuh-tumbuhan disekitarnya. Pernah lihat iklan itu kan ?, masuk akal, tidak?

Bila dunia sudah dikuasi oleh kode-kode, keberadaan televisi kian signifikan, mempengaruhi

⁶Burhan M. Bungin, *Sosiologi Komunikasi: Teori, Paradigma, dan Diskursus Teknologi Komunikasi Di Masyarakat*, (Jakarta: Kencana, 2006), 12-13.

aturan hidup masyarakat dipalsukan secara tidak sadar. Televisi mulai menyebarkan iklan-iklan yang bukan lagi menjadi kebutuhan masyarakat, namun hal-hal yang dirasa tidak menjadi keperluan primer semakin di sebar luaskan. Masyarakat di sodorkan sesuatu hal yang tidak perlu, merek dari suatu barang misalnya. Kegunaan *handphone* misalnya, semua jenis HP fungsi utamanya adalah sebagai alat komunikasi, faktanya, masyarakat kita sekarang akan memburu merek HP yang sedang mendunia, zaman 90-an merek HP yang biasa dikenakan, Nokia, Motorola, Sony, Blackberry dan yang lainnya. Karena perkembangan teknologi semakin canggih, merek HP terdahulu tergeserkan oleh merek-merek baru, keluaran masa kini seperti Samsung, I-Phone, Oppo, Lenovo, dan merek-merek baru lainnya. Masyarakatpun tergiurkan akan merek-merek HP terbaru, mereka akan membeli HP dengan merek terbaru. Mahasiswa pun ikut terseret arus perkembangan teknologi, mereka akan saling berlomba-lomba dalam mengkonsumsi HP pengeluaran terbaru. Yang paling tinggi merek Hpnya dianggap orang keren dan yang paling rendah merek Hpnya adalah kolot, kampungan. Ternyata tolak ukur dari seorang dikatakan keren adalah dari seberapa besar ia mengkonsumsi hal-hal baru.

Tatanan simulakra sebenarnya tidak hanya berkaitan dengan permainan tanda, akan tetapi juga menyangkut kekuasaan dan realisasi sosial, dimana yang berlaku adalah tanda murni kehilangan refrensinya. Tanda yang murni ini menghasilkan kekerasan simbolis dan metafisika kode. Pertanyaannya menyangkut tanda dan tujuan rasionalisnya tidak dibutuhkan lagi. Simulasi dan kode menarik seluruh realitas menuju hiper-realitas.⁷ Sehingga yang terjadi adalah dunia nyata dilenyapkan dan masyarakat lebih mengutamakan dunia maya, semuanya. Masyarakat secara tidak sadar sudah tergeserkan solidaritas sesamanya. Yang jauh makin dekat dan yang dekat makin jauh. Tidak memperdulikan siapa yang disampingnya. Jasad memang berpijak di tempat, namun ruhnya jauh dalam dunia nyata. Sekarang ini masyarakat sudah tidak menghormati keaslian, dunia nyata sudah tergeserkan menjadi dunia yang penuh dengan khayal, penuh kesemuan. Hal ini dapat mengakibatkan keberadaan seseorang yang menginjakkan kaki di dunia nyata mulai terabaikan. Masyarakat akan lebih menyoroti kehidupan penuh kepalsuan. Tidak saling mengenal satu sama lain. Perhatian penuh terhadap dunia lain.

⁷Toeti Heraty Noerhadi, *Berpijak Pada Filsafat ...*, 154-155.

menimbulkan kurangnya bergaul dalam realitas kehidupan.

Prinsip hiper-realisme simulasi menjadi prinsip utama kehidupan masyarakat. Simulasi yang menimpa masyarakat pada akhirnya akan menyebabkan implosi masyarakat.⁸ Bila itu terjadi maka, yang terjadi adalah yang tertinggal dari masyarakat hanyalah “massa”. Massa yang bungkam merupakan khayalan atau bayangan. Kebungkaman dari massa dihidupkan oleh penggunaannya, ia menunggu diekspos, media massa bisa mengubah atau merekayasa realitas dan memberinya tanda atau citra sesuai dengan kepentingan yang berada di belakang media massa itu.

Media massa dan budaya populer mempunyai kaitan yang sangat kuat. Secara singkat dapat dikatakan media massa sangat berpengaruh besar dalam tumbuh suburnya budaya populer. Kemajuan teknologi sedemikian pesat, hingga setiap harinya penduduk medsos semakin bertambah. Perkembangan media kian hari makin meruak khususnya pada negara-negara maju. Negara yang sudah maju sering kali menjadi patokan maupun sorotan utama dari negara-negara berkembang. Hasil dari kecanggihannya hanya bisa di konsumsi oleh masyarakat negara berkembang. Al hasil budaya

yang ada di Barat atau negara berkembang tumbuh subur di negara berkembang. Budaya yang populer biasanya akan di ukur dari kecanggihan teknologinya. Jadi, budaya-budaya yang ada di negara maju akan di terapkan di negara berkembang sebagai penilaian akan ketidak tinggalannya.

Masyarakat yang semakin hari hanya dijadikan konsumsi belaka, terjerumus akan arus teknologi, tanpa ada rasa kesadarannya, di manipulasi secara tidak langsung, namun masyarakat akan merasa nyaman dalam posisinya. Apa-apa saja yang di adakan oleh negara maju akan di aplikasikan. Secara tidak sadar masyarakat negara berkembang di Nina bobokkan. Terhanyut dalam drama dunia penuh kecanggihan. Media massa juga mampu memaksa subjek menjadi pasif. Setelah menjadi pasif, subjek akan acuh tak acuh terhadap tanda yang di tawarkan. Media massa dengan kecanggihannya mampu meracuni relung-relung kesadaran manusia.⁹ Manusia semakin jauh terbawa arus hingga ia akan terlupa dengan kehidupan realitasnya. Ketidak pandaian dari subjek akan berdampak sangat besar bagi kehidupannya. Subjek akan lebih memilih media khayalnya, dan melupakan media aslinya.

⁸*Ibid.*, 158.

⁹*Ibid.*, 161.

Ekstasi komunikasi juga mengkorupsikan dan menelanjangi ruang pribadi manusia dan menjadikan segalanya menjadi urusan publik. Kesenangan akan dunia masa, lambat laun menimbulkan kegembiraan untuk mengotak-atik dunipribadi manusia tanpa ada batasan. Kepuasan yang akan dirasa bila mana persoalan-persoalan diri pribadi sudah tidak perlu di tutup-tutupi, privasi bebas di sebar luaskan. Tidak akan ada lagi sesuatu yang menjadi kepribadian yang hanya diketahui oleh diri pribadi, namun semua perkara baik pribadi atau umum sudah menjadi topik pembicaraan setiap orang.

Hiper-lealitas merupakan realitas buatan, atas realitas asli tertentu. Melalui proses manipulasi realitas buatan itu terputus hubungannya dengan realitas aslinya. Kita terjebak, terperangkap dalam zona media massa. Kehidupan nyata manusia mulai teralihkan oleh dunia yang penuh kepalsuan, semu, khayal, imajinasi. Manusia mulai jenuh dengan kenyataan hidupnya dan akhirnya akan memilih arena yang membuatnya lebih nyaman dari kehidupan aslinya. Baudrillard melukiskan kehidupan post-modern adalah bahwa kehidupan post-

modern ditandai oleh simulasi; "Kita hidup di abad simulasi."¹⁰

Dengan dasar dunia yang sudah digitalisasi dengan kode sebagai realitas metafisisnya, maka sebenarnya realitas yang kita miliki hanya sebatas keluhan, yang kita menuntut diri lebih mengutamakan kehidupan palsu. Nonton film Korea, kita seakan-akan di ajak untuk menjelajahi kehidupan dunia ini yang penuh dengan kesenangan, seperti dunia ini sudah sangat sempurna. Dan tanpa di sadari kita akan lebih bahagia bila sedang menyaksikannya. Perubahan zaman yang sedemikian rupa, kecanggihan teknologi semakin memuncak membawa pengaruh signifikan, mulai dari pengaruh positif maupun pengaruh negatif. Berbagai kalangan masyarakatpun dapat merasakan pengaruhnya, dari anak-anak, remaja, dewasa bahkan orang tua. Dari kalangan tingkat kelas atas maupun tingkat kelas bawah. Dari pelajar, mahasiswa, pejabat bahkan pemerintah sekalipun. Kecanggihan teknologi ini dapat diukur dari seberapa banyak masyarakat menggunakannya.

Maraknya penggunaan sosial media atau yang biasa kita sebut sosmed, membuat masyarakat pada umumnya kecanduan akan media

¹⁰George Ritzer dan Douglas J. Goodman, *Teori Sosiologi Modern...*, 641.

yang satu ini. Entah pengaruhnya yang sedemikian baiknya atau buruknya bagi pengguna. Terutama bagi mahasiswa, mahasiswa terkadang terbawa arus akan asiknya bermain sosmed. Keikutsertaan mereka membuat mereka lupa akan kewajiban menjadi seorang mahasiswa. Inilah fenomena sekarang yang banyak kita jumpai.

D. Eksistensi Mahasiswa Antara *Meaning dan Fun*

Peran sebagai mahasiswa adalah menjadi agen perubahan. Mengecap pendidikan tinggi seperti menempuh S1, S2, S3 maupun yang lainnya, tidak banyak kita temukan hanya sebagai ajang gaya-gaya saja. mahasiswa yang sejatinya adalah menjalankan identitas yang sesungguhnya sebagai agen perubahan. Perubahan yang dimaksud disini adalah perubahan dalam masyarakat, namun lebih utama dan menjadi tiang penopang adalah bagaimana mahasiswa itu merubah dirinya terlebih dahulu. Bagaimana seseorang bisa merubah orang lain sedangkan dirinya saja belum bisa dikendalikan. Meaning yang dimaksud disini adalah mahasiswa bisa menempatkan dirinya sebagai mana fungsi dan peran yang diembannya. Menjadi seorang mahasiswa tidak cukup hanya kupa-kupu (kuliah-pulang).

Masa dilihat sebagai sebuah “‘Lubang hitam’ yang menyerap makna, informasi, komunikasi, pesan, dan sebagainya.”¹¹ Membaca di sosmed menggeser fungsi membaca buku yang sebenarnya. Mahasiswa lebih cenderung memilih berkomunikasi melalui sosmed, dari pada berkomunikasi secara langsung. Mahasiswa tidak memiliki ruang pribadi lagi, semua hal-hal yang dilakukan, keberdaanya, berasama siapa di sebar luaskan kepada publik. Akan merasa senang bila semua orang mengetahui privasinya.

Memang rata-rata hidup di dunia sosmed, menjadi konsumen media sejati, kehidupan sosial yang realitas masyarakat mulai kurang, senyum-senyum sendiri, orang lebih senang di dunia maya, kehidupan dunia realitas penuh dengan perjuangan, melihat film-film seakan-akan kita terbawa akan keindahan film tersebut dan kita mulai menghindari kehidupan yang nyata dan lebih memilih dunia semu yang jauh dari realitas. Datang ke kampus selfi-selfian, tidak ada dosen masuk langsung pulang. 3 pilar utama yang harus dijalani oleh mahasiswa yakni, membaca, menulis dan diskusi. Penelitian menyatakan bawa dari 1000 jiwa, hanya ada satu yang gemar membaca. Intinya, dari 100%, hanya ada 0,01% pembaca. Dari hasil penelitian ini dapat kita

¹¹*Ibid.*, 642.

lihat, betapa mirisnya mahasiswa sekarang ini. Membaca bukan menjadi kebutuhan pokoknya, namun kebutuhan hanya bila ada tugas diberikan dosen.

Fun maksudnya adalah peran dan fungsi dari mahasiswa hanya sebatas senang-senang saja, tidak lebih. Kuliah dijadikan sarana dalam memuaskan keinginan belaka, hanya mencari kepuasan. Mahasiswa seperti ini cukup dengan 3 D (Datang, Duduk, Diam). Perkuliahan hanya sebagai formalitas. Tergesernya nilai kemahasiswaan bukanlah menjadi masalah besar, mahasiswa sudah merasa aman bila berada dalam zona nyamannya.

Lunturnya keberadaan identitas mahasiswa yang sejati, mengakibatkan keterbelakangan kita akan menjadi negara maju. Faktornya, ketidakpandaian kita sebagai mahasiswa dalam mengelola medsos itu sendiri. Tidak banyak mahasiswa terjebak dalam permainan medsos. Sering kali kita menilai bahwa modernisasi adalah westernisasi. Kecanggihan teknologi yang diproduksi oleh negara-negara barat membuat kesalahpahaman. Anehnya, sebagian besar dari kita hanya mengambil hal-hal yang dihasilkan, menjadi konsumen sejati. Konsumen kita akan sesuatu produk barat semakin hari makin meningkat. Skenario kaum barat mulai mencuci

otak generasi penerus, genderang perang yang ditabuh oleh majalah-majalah porno, lagu-lagu yang membangkitkan gila seks dan film yang merusak. Bukan menjadi tontonan namun berubah esensi menjadi tuntunan.¹²

Berikut ini adalah hasil wawancara dengan mahasiswa UIN Mataram. Adapun berbagai macam jawaban dari mahasiswa UIN Mataram berhubungan dengan keberadaan media sosial dan efektivitas penggunaannya:

*Membuka sosmed menjadi rutinitas, tergantung kuota, bila kuota banyak sampai 2 jam lebih perharinya, membuka sosmed saya anggap sebagai sarana komunikasi dengan teman-teman, seru-seruan, dan kesenangan saja. Apabila memiliki waktu luang biasanya saya habiskan untuk chatting, baca buku bila ada kemauan dari diri sendiri itupun terkadang, kadang baca kadang tidak. Biasanya baca buku ketika ada tugas, jika duduk-duduk di kampus hanya ngobrol sama teman-teman.*¹³

Kadang-kadang kalau ada keperluan baru buka sosmed, biasanya membukanya buat cari informasi teman-teman, tidak terlalu lama

¹²Aidhbin 'abdullah Al-Qarni, *Membangun Rumah Tangga dengan Takwa*, (Jakarta: Magfirah Pustaka, 2006), 156.

¹³Wawancara dengan AS, Semester 2 Jurusan Bimbingan Konseling Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Mataram

*membuka sosmed paling cuma 20 menit, waktu luang biasanya di habiskan untuk tidur, jalan-jalan. Mengenai baca buku tidak terlalu lama, biasanya membaca buku bila ada tugas.*¹⁴

*Membuka sosmed bukan menjadi rutinitas, bila ada keperluan baru di buka sekiraran 1 jam. Seperti, mencari tugas-tugas kuliah, baca kajian islami, cerita islami, dan juga browsing pakaian yang lagi tenar, hijab. Mengenai sosmed seperti facebook tidak terlalu sering. Menyempatkan untuk tidur jika ada waktu luang. Membaca buku tidak terlalu sering, kalau ada keinginan baru baca dan bila ada tugas.*¹⁵

Medsos, tergantung dari kita, kemampuan dalam menyaring medsos merupakan langkah awal dalam mengatur diri agar tidak terjebak terlalu jauh. Setidaknya media masa di gunakan sebagai pelangkap saja. saat tidak ada kegiatan, bosan, baru buka sosmed. Setiap hari buka, berhubungan sekarang ini, masyarakat banyak memilih berkomunikasi melalui media sosial. Sekarang ini berkomunikasi melalui via sms kurang, malahan akan sering menggunakan media sosial. "Moto saya: kalau tidak baca haram". Jadi, bila ada waktu luang, biasanya

*akan dipergunakan untuk membaca, membuka medsos juga.*¹⁶

*Sosmed menjadi tempat dalam meluangkan perasaan yang sedang dialami atau biasa kita katakan mencurahkan isi hati, membuka sosmed sudah menjadi rutinitas. Lamanya bergelut di sosial media akan bergantung pada besarnya kuota yang dimiliki. Berkaitan dengan saya sudah semester s 10, membaca bukan lagi menjadi kebiasaan, akan lebih mengutamakan skripsi. Waktu luang yang di miliki biasanya tidur, membuka sosmed, bila mengalami kebingungan ngopi di temani rokok, setidaknya dengan mengerjakan hal tersebut akan timbul motivasi.*¹⁷

Bisa di katakan membuka sosmed hampir setiap hari, ketidak bisa lepasnya akan media, seakan membuat kecanduan. Waktu senggang, akan menyempatkan diri membaca 20 halaman buku, membagi informasi dengan teman-teman, berkomunikasi melalui sms, saling berbagi kabar, diskusi bersama teman-teman organisasi, sambil bersendau gurau. Ketidak sukaan dengan kesendirian akan mengasikkan bila ada waktu kosong di pergunakan untuk cari-cari

¹⁴Wawancara dengan IW, Semester 8 Jurusan Mu'amalah Fakultas Syari'ah UIN Mataram

¹⁵Wawancara dengan ID, Semester 8 Jurusan Ekonomi Syariah Fakultas Syari'ah UIN Mataram.

¹⁶Wawancara dengan SM, Semester 6 Jurusan Ekonomi Islam Fakultas Syari'ah UIN Mataram.

¹⁷Wawancara dengan AW, Semester 10 Jurusan Bimbingan Konseling Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Mataram.

teman, menambah komunikasi dengan sesama.¹⁸

Kesuntukan, bosan sering kali menyapa, akan dengan sendirinya mencari sedikit hiburan melalui medsos. Waktu luang, biasanya saya pergunakan untuk main-main, ngobrol bersama teman-teman, mencurahkan tentang keseharian yang di alami yang kemudian di jadikan pokok pembicaraan, membuat pembicaraan makin hangat dan seru. Ketidak seringan membaca buku akan dipengaruhi dengan seberapa menarik buku tersebut, bila datang rasa keinginan membaca, keharusan membaca juga akan dipengaruhi bila besok presentase dan bila ada tugas pemberian dosen.¹⁹

E. Penutup

Semua terjadi tanpa disadarai karena media telah menjadi teman khayal dan abstrak. Media memang berpengaruh penting dalam kehidupan manusia, namun keberadaannya juga mampu mengubah pola pikir penggunanya. Membludaknya keberadaan medsos semakin meningkat tiap harinya, terutama penggunaannya dari kalangan

mahasiswa. Bergesernya identitas mahasiswa semakin jauh dari apa yang diharapkan. Membaca, menulis dan diskusi bukan menjadi makanan pokok, namun semua ternyata terkalahkan dengan kehadiran medsos saat ini. Kurangnya kesadaran dari mahasiswa akan berpengaruh pada masa depannya karena menjadi bumerang tanpa ada peran sama sekali yang ditonjolkan dengan kehadirannya. Ketidak sadaran mahasiswa dalam menempatkan medsos dapat berakibat fatal. Membiarkan diri hanyut dalam ketidak sadaran sehingga mampu menina bobokkan generasi penerus. Secara tidak sadar, saat ini kita hidup dalam budaya malas. Dunia yang penuh dramaturgi, dan ketergantungan hidup pada medsos. Hal demikian juga membius sebagian besar mahasiswa tidak bisa terhindar dari yang namanya membuka medsos setiap hari sehingga mahasiswa saat ini hidup dalam ketidaksadaran yang hanya bersimulakra dan kehilangan *meaning* identitas sebagai mahasiswa. Apabila demikian maka saatnya dunia simulakra telah merasuk dalam diri mahasiswa sehingga keberadaannya saat ini seolah-olah hanya sebatas *fun* dan *meaning* sebagai mahasiswa telah kabur.

¹⁸Wawancara dengan MI, Semester 10 Jurusan Bimbingan Konseling Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Mataram.

¹⁹Wawancara dengan DA, Semester 4 Jurusan Ekonomi Syariah, Fakultas Syari'ah UIN Mataram.

Daftar Pustaka

- Al-Qarni, 'Aidhbin 'abdullah, *Membangun Rumah Tangga dengan Takwa*, (Jakarta: Magfirah Pustaka, 2006)
- Bungin, Burhan M., *Sosiologi Komunikasi: Teori, Paradigma, dan Diskursus Teknologi Komunikasi Di Masyarakat*, (Jakarta: Kencana, 2006)
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Edisi online.
- Noerhadi, Toeti Heraty, *Berpijak Pada Filsafat: Kumpulan Sinopsis Disertasi Program Pascasarjana Filsafat Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya Universitas Indonesia*. (Depok: Komunitas Bambu, 2013)
- Ritzer, George dan Douglas J. Goodman, *Teori Sosiologi Modern, Edisi Ke-6*. (Jakarta: Kencana, 2007)
- <http://pamuncar.blogspot.co.id/2012/06/definisi-peran-dan-fungsi-mahasiswa.html> diambil Senin 4 April 2017 pada jam 09.24.
- [Http://m.merdeka.com/profil/mancanegara/j/jean-baudrillard/](http://m.merdeka.com/profil/mancanegara/j/jean-baudrillard/) diambil Jum'at 21 April 2017 pada jam 10.43.
- https://id.m.wikipedia.org/wiki/IAIN_Mataram diakses Selasa, 16 Mei 2017 pada jam 11:27.