



Representasi Hiperrealitas Dalam Film Not Okay

Alfian Affandi Wahyu Sutomo

Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik, UPN Veteran Jawa Timur

Abstract

Received: 04 Desember 2023

Revised: 08 Januari 2024

Accepted: 01 Februari 2024

The film entitled Not Okay is a film produced by Searchlight Picture which will be released on digital platforms such as Hulu and Disney+ in July 2022. This film, directed by Quinn Shephard, features Danni who lied to all of America by claiming to be a survivor of the Paris bombings. Implicitly, this film also projects the concept of hyperreality which is packaged according to how people live in general. This research focuses on describing how hyperreality is packaged in the film Not Okay. The method used is descriptive qualitative with John Fiske's semiotic approach. The results of the research were that several scenes were found that were related to the four phases of hyperreality, namely the image corresponds to reality, the image distorts reality, the image eliminates reality, and the image is detached from reality. The occurrence of this hyperreality is also influenced by several factors, namely differences in expectations regarding self-concept and the original situation, class differences, and the capitalist system.

Keywords: *Hyperreality, Film, John Fiske Semiotics*

(*) Corresponding Author: alfianaffandi58@gmail.com

How to Cite: Sutomo, A. A. W. (2024). Representasi Hiperrealitas Dalam Film Not Okay. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10628320>.

PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan teknologi, saat ini sudah banyak bermunculan alat komunikasi yang menggunakan teknologi sebagai perantara penyampaian pesan pada masyarakat. Salah satunya adalah film. Sebagai salah satu bentuk media massa, film bisa menjadi suatu media yang digunakan untuk membuka langkah baru dalam mencari pengetahuan yang selama ini masih belum banyak diketahui oleh banyak orang, menyamakan persepsi atas suatu kesalahan tertentu, dan bisa meluruskan prasangka dan pandangan negatif yang ada di masyarakat. Karena inilah, film dianggap sebagai kehidupan masyarakat di suatu daerah tertentu. (Rachmawati, 2022).

Saat ini, film menjadi media yang sangat mudah bagi komunikasi untuk menerima pesan yang disampaikan oleh komunikator mengenai isu sosial yang saat itu sedang ramai dibicarakan. Film juga lebih efektif untuk menyampaikan pesan dan merekam kejadian yang terjadi di masyarakat dan mengaplikasikannya kedalam layar lebar. Seperti yang terjadi baru baru ini, Searchlight Pictures merilis film comedy-drama terbaru mereka berjudul "Not Okay". Film yang dibintangi oleh Zoey Deutch dan Dylan O' Brien ini dirilis secara digital pada tanggal 12 Agustus 2022 lalu. Film ini mencoba memproyeksikan bagaimana seseorang dengan sangat mudah mengubah realitas dirinya di dunia maya, Fenomena ini biasa disebut sebagai hiperrealitas.

Hiperrealitas didefinisikan sebagai suatu tanda yang muncul sebagai realitas buatan yang bahkan terlihat lebih nyata dibandingkan kenyatannya. Era hiperrealitas diawali dengan adanya tanda yang mulai lenyap, hilangnya rasa penasaran seseorang untuk mencari hakikat dari segala sesuatu yang ada, hilangnya ideologi, dan punahnya realitas itu sendiri (Piliang, 2003). Hiperrealitas membuat satu keadaan dimana didalamnya terdapat pencampuran antara yang palsu dengan yang asli, masa lampau dan

saat ini, fakta dan rekayasa, tanda yang menyatu dengan realita, dan kebohongan menyatu bersama kebenaran.

Ada empat fase yang terjadi sampai tercipta hiperealitas. Fase pertama adalah citra adalah cerminan langsung dari realitas yang ada. Fase ini terjadi ketika semua tanda dan lambang yang ada masih digunakan sebagai refleksi dari apa yang saat itu sedang terjadi di masyarakat. Fase kedua adalah citra membelokkan dan menutupi realitas yang ada. Di fase ini, tanda yang sebelumnya merupakan cerminan langsung realitas secara perlahan akan menutup dan membelokkan masyarakat dari realita aslinya.

Fase ketiga adalah citra menghilangkan semua realitas yang ada. Realita yang ada sebelumnya mulai ditinggalkan oleh masyarakat, dan citra palsu yang sebelumnya tidak ada akhirnya mengisi kekosongan tersebut. Kemudian citra masuk fase keempat atau fase terakhir yaitu citra sudah terlepas dengan realita aslinya. Pada fase ini, citra sudah menguasai secara penuh dan mengganti realitas yang ada. Fase keempat inilah yang disebut sebagai hiperealitas (Bauldillard, dalam Ismanto, 2018)

Melihat banyaknya konsep hiperealitas yang terjadi disekitar, namun banyak manusia yang masih belum sadar akan kehadirannya, penulis tertarik untuk mendalami topik ini. Karena ada salah satu film yang kembali mengangkat konsep hiperealitas dalam filmnya, penulis tertarik untuk mempelajari film “Not Okay” lebih mendalam. Dalam pengerjaan penelitian nantinya, penulis menggunakan analisis semiotika John Fiske. Dalam metode ini, penulis akan menggali setiap tanda hiperealitas yang muncul dalam pada setiap tokoh di film “Not Okay”, baik dari gestur, cara bicara, dan sikap yang terlihat.

METODE

Metode penelitian yang nantinya akan digunakan untuk memaknai setiap tokoh yang ada dalam film *Not Okay* adalah analisis deskriptif kualitatif dengan menggunakan pendekatan semiotika. Dengan pendekatan semiotika, peneliti bisa menjebarkan suatu media analisis kepada peneliti yang sekiranya familiar dengan objek yang nantinya akan diamati. Semua kode yang terlihat ataupun digunakan dalam suatu program televisi semuanya saling terhubung satu sama lain sehingga terbentuk satu makna yang sama (Puspita, 2018). Peneliti berfokus untuk mendalami berbagai macam bentuk hiperrealitas yang muncul pada setiap karakter di film *Not Okay*, mulai dari Danni sebagai tokoh utama hingga berbagai macam karakter yang ada disekelilingnya. Hal ini dilakukan untuk menganalisis berbagai macam tanda dan lambang yang nantinya mengandung suatu makna tentang adanya hiperrealitas

Penelitian ini menggunakan teori *The Code Of Television* yang dikemukakan oleh John Fiske. Dalam teori ini, dikatakan bahwa semua kejadian yang sudah ditayangkan dalam layar televisi sudah di encode oleh kode kode sosial yang sudah disusun menjadi tiga level, yaitu level representasi (kamera, pencahayaan, *editing scene*, ataupun *editing music*.), level realitas (penampilan, lingkungan, perilaku, gestur), dan level ideologi (patriarki, individualis, ras, kelas, materealisme, kapitalisme). Dengan semiotika *The Code of Television* yang dikemukakan oleh John Fiske ini, peneliti akan menggali segala bentuk konsep hiperealitas sesuai dengan berbagai macam level yang ada.

Pengambilan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik dokumentasi yaitu memperhatikan segala tanda dan lambang yang berkaitan dengan konsep hiperealitas dalam film *Not Okay*. Pengamatan terhadap tanda ini dilakukan dengan cara menonton film berulang ulang. Selain dokumentasi, peneliti juga

menggunakan studi pustaka untuk menemukan data yang cocok dan mendukung penelitian yang akan dilakukan. Referensi ini bisa berupa jurnal, buku, skripsi, artikel media massa, ataupun *website* yang membahas mengenai konsep hiperealitas. Data yang diambil dari referensi tersebut akan digunakan sebagai acuan peneliti dalam meneliti setiap scene yang ada di film *Not Okay*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berikut merupakan hasil analisis berbagai *scene* dalam film *Not Okay* berdasarkan teori semiotika *The Code Of Television* yang dikemukakan oleh John Fiske. Setiap tanda dan lambang yang ada di *scene* ini dianalisis berdasarkan tiga level, yaitu realitas, representasi, dan ideologi. Untuk level ideologi akan dijelaskan pada subbab pembahasan.

Level Realitas

1. Gesture

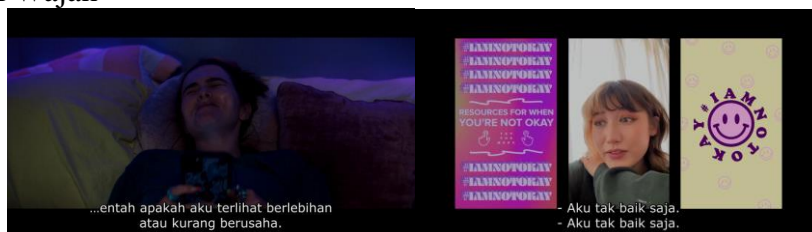


Scene 9

Scene 29

Gesture adalah membuat anggota fisik bergerak secara bersamaan untuk membantu mengespresikan perasaan atau opini seseorang dalam proses komunikasi (Sagita, 2021). Gesture ditemukan pada *scene* 9 berupa penolakan terhadap Danni melalui gerakan tangan rekan kerja Danni yang secara tiba-tiba menaruh tasnya di kursi kosong saat Danni hendak duduk. Hal ini menandakan bahwa teman – teman Danni tidak menginginkan Danni untuk bergabung dengan mereka. Selain itu, *gesture* juga ditunjukkan di *scene* 29 melalui gerakan badan Danni yang berjalan mondar mandir sambil memutar gagang telepon. Hal ini mengisyaratkan kekhawatiran.

2. Ekspresi Wajah



Scene 27

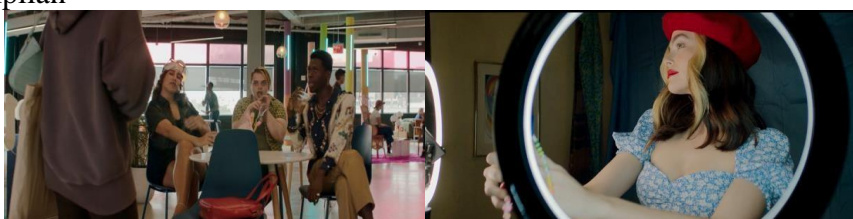
Scene 48



Scene 68

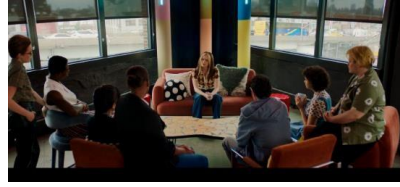
Danni menunjukkan berbagai macam ekspresi wajah dalam film ini. Ia menunjukkan ekspresi wajah yang tersenyum lebar sembari berteriak kecil saat akun instagramnya diikuti Collin, *influencer* favoritnya. Ekspresi tersenyum juga ditunjukkan Danni saat ia setelah ia mengunggah postingan palsunya tentang keadannya yang baik baik saja setelah bom Paris resmi diberitakan. Hal ini menandakan bahwa ia senang dan yakin atas keputusannya untuk membohongi semua pengikutnya di media sosial. Namun, Danni juga menunjukkan ekspresi ketakutan, panik, dan khawatir pada *scene* 68. Hal ini memberikan arti bahwa ia terperangkap pada hiperrealitasnya sendiri dengan cara ia merasa ketakutan akan kehilangan Rowan. Selain Danni, ekspresi wajah sedih juga ditunjukkan oleh salah seorang pengguna #IamNotOkay. Terlihat seorang gadis sedang yang bercerita tentang kisah sedihnya dengan wajah murung dalam salah satu video dengan tagar #IamNotOkay. Hal ini menunjukkan bahwa hastag #IamNotOkay sudah mewakili berbagai macam aspirasi masyarakat dan berefek pada sebagian besar masyarakat Amerika

3. Penampilan



Scene 9

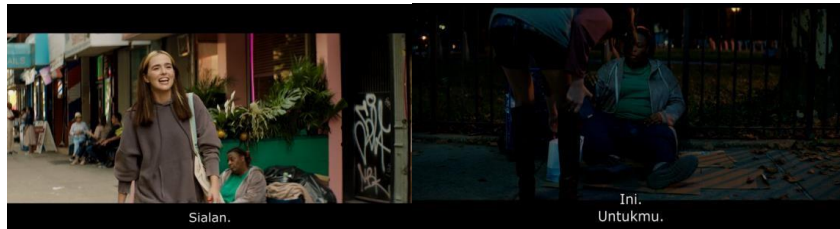
Scene 22



Scene 36

Penampilan adalah segala hal yang berkaitan dengan busana, pakaian, aksesoris, perhiasan, yang bisa mengubah dan mengidentifikasi status sosial seseorang. (Syahputri, 2019). Pada aspek ini terlihat ada perbedaan pada penampilan Danni yang berpengaruh pada perubahan status sosialnya. Dalam *scene 9*, terlihat penampilan Danni yang hanya memakai *hoodie* abu abu dan *totebag* putih. Hal ini mengisyaratkan bahwa ia terbiasa menggunakan sesuatu yang *simple*, nyaman, dan tidak suka menggunakan banyak aksesoris. Namun, setelah ia menciptakan hiperrealitas, penampilan Danni seketika berubah. Pada *scene 22*, penampilan Danni terlihat lebih anggun dengan menggunakan *dress*. Danni juga mulai menggunakan aksesoris seperti baret merah untuk menambah kesan estetika dan mewah saat ia berfoto. Saat berada di kantor (*scene 36*), Danni terlihat berpakaian *trendy* dengan menggunakan *crop top* berwarna cerah serta membawa tas selempang

4. Perilaku



Scene 15

Scene 59

Perilaku ini ada kaitannya dengan hubungan antar tokoh dalam film yang nantinya dimaknai secara simbolik. Setiap orang berkemungkinan untuk melakukan satu perilaku yang sama ataupun memiliki perilaku yang berbeda. Hal ini ditunjukkan oleh Danni pada tunawisma yang sama. Pada *scene 15*, Danni berjalan meninggalkan tunawisma sambil tertawa, alih-alih memeberikan bantuan menunjukkan bahwa Danni adalah seseorang yang tidak peduli dengan lingkungan sekitarnya. Berbeda saat hiperrealitas mulai berlaku, Danni tidak boleh bertingkah sembarangan. Di *scene 59*, terlihat Danni yang memberikan bantuan berupa *souvenir* kepada tunawisma yang sama. Hal ini dikarenakan Danni harus menjaga *image* sebagai seorang *influencer*

5. Ucapan



Scene 63

Pada aspek ucapan, peneliti dapat melihat berbagai macam makna yang ada dalam setiap scene yang ada dalam film. Hal ini dilakukan oleh Danni sesudah adanya

hiperrealitas. Ia menggunakan intonasi nada yang tegas dan lantang saat berpidato didepan massa sebagai pembicara yang dipercaya sudah menjadi korban terorisme. Setiap kata yang keluar juga dipikir dengan hati – hati oleh Danni. Hal ini berbeda dengan sebelum hiperrealitas dimana Danni bisa berbicara sesukanya.

6. Lingkungan



Scene 9

Scene 36

Dalam aspek ini, peneliti akan mengamati tentang lingkungan di sekitarkarakter utama yang berpartisipasi dalam membentuk makna dalam setiap karakter di tokoh film “*Not Okay*”. Disini, terdapat perubahan penggunaan ruangan sebelum dan sesudah hiperrealitas. Pada *scene 9* saat Danni ditolak oleh teman – temannya untuk bergabung di *pantry*, Danni akhirnya tidak bisa menggunakan fasilitas *pantry* kantor dan kembali ke meja kerjanya . Namun setelah hiperrelitas, Danni bisa diterima oleh rekan kerjanya sehingga ia bisa memanfaatkan *pantry* kantor untuk bercengkrama dan berkumpul bersama rekan kerjanya.

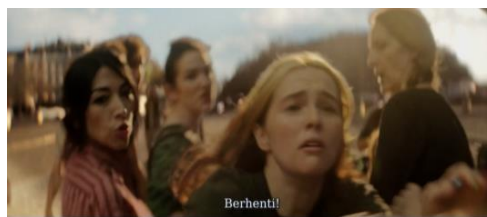
7. Makeup



Scene 22

Dalam sebuah film, *makeup* tentunya tidak bisa dipisahkan dengan proses pemaknaan. Terkadang, perubahan *makeup* bisa diinterpretasikan pada perubahan watak ataupun perubahan karakter yang dimiliki oleh setiap karakter. Pada *scene 22*, Danni terlihat menggunakan *makeup* yang berbeda dengan *makeup* yang biasa digunakan sehari hari. Perbedaan *makeup* pada Danni inilah menunjukkan bahwa ia sudah memulai fase realitas baru yang nantinya mengarah kepada hiperrealitas. Danni mengubah diri dari yang awalnya tidak terlalu peduli soal *makeup* menjadi lebih modis dengan *makeup bold* dan pakaian yang terlihat mewah

8. Suara

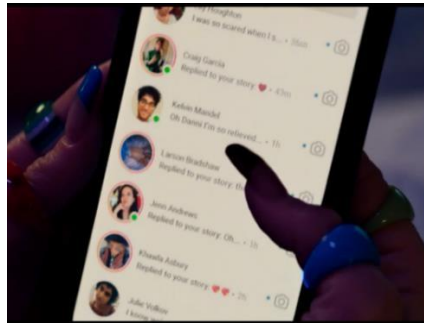


Scene 68

Aspek suara adalah suatu simbol yang digunakan sebagai bentuk audio yang menyampaikan suatu pesan tertentu yang ada dalam penelitian semiotika. Di *scene* 68, Danni bermimpi mencoba menghentikan Rowan yang diikuti oleh pelaku pengeboman. Di dalam pengejarannya, Danni dihadang oleh banyak orang yang menggumamkan kata “*Its all your fault*” kepada Danni. Hal ini bisa diinterpretasikan bahwa Danni diliputi rasa bersalah karena telah memanfaatkan peristiwa memilukan hanya untuk kepentingannya sendiri.

Level Representasi

1. Kamera



Scene 33

Kamera memiliki tugas paling penting dalam pembuatan film. Kamera digunakan untuk mengambil setiap adegan yang sarat akan makna untuk ditelaah dan diinterpretasikan oleh *audiens* menurut pandangan dan pengalaman masing masing. Seperti pada *scene* 33, Pengambilan *shot* dengan ukuran *close up* pada gawai Danni bermaksud untuk memberikan kesan bahwa para pengikut instagram Danni penasaran bagaimana keadaan Danni saat itu. Para pengikut Danni khawatir akan keselamatan dan keadaan Danni saat ini. Sesuai dengan realitas palsu yang dibuat Danni, para pengikutnya hanya tahu bahwa Danni masih berada di Paris dan sedang dalam kondisi yang belum kondusif.

2. Lighting



Scene 68

Lighting dalam film memiliki peran tertentu dalam membentuk suatu makna. Adanya efek *lighting* yang memberikan warna dalam suatu *scene* membantu *audiens* untuk menginterpretasikan dan mengartikan makna dari setiap *scene*. Seperti pada *scene* 68, saat Danni sedang bermimpi, penggunaan *lighting* dengan menonjolkan warna yang hangat dan kekuningan memberikan pesan pada penonton bahwa di *scene* tersebut menunjukkan bahwa Danni masih berada di alam bawah sadarnya.

3. Editing



Scene 20

Scene 22

Editing adalah bagian dari penggabungan semua adegan yang ada dalam film yang nantinya akan diolah kembali hingga menjadi satu film utuh yang dinikmati oleh audiensnya. Saat Danni membuat realitas baru dengan mengumumkan segala persiapannya ke Paris, semua diedit bersebelahan untuk menunjukkan ke penonton bahwa Danni seolah olah benar sedang bersiap siap pergi ke Paris, padahal semua hanya rekayasa belaka. Selain itu, pada scene 22 saat Danni sedang berfoto dengan baret merah dan dress biru, scene dibiarkan berjalan tanpa adanya cut to cut dengan pengambilan gambar secara medium close up mengisyaratkan kepada penonton untuk berfokus pada pakaian dan makeup Danni yang terlihat berbeda dibanding scene sebelumnya

4. Musik



Scene 19

Scene 25

Berbagai fungsi yang ada pada musik ini memberikan sebuah pemaknaan tersendiri tentang film tersebut kepada audiensnya, baik dari cerita, suasana, ataupun sifat dari tokoh tersebut. Seperti pada scene 19 – 25, saat Danni sedang mempersiapkan segala rencana palsunya ke Paris seperti menyiapkan paspor, mengedit foto, hingga menyiapkan website palsu, background lagu yang digunakan adalah *Ça Plane Pour Moi*. Musik ini menggunakan bahasa Prancis, tempat yang sama menjadi tempat kunjungan Danni dalam perjalanan palsunya.

Pembahasan

Penggambaran Danni dalam film ini merupakan bentuk representasi dari besarnya efek hiperrealitas jika sudah diterapkan kepada khalayak luas. Sesuai dengan pengertiannya yaitu kemampuan untuk menciptakan kembali realitas sehingga membuat realitas asli yang sudah ada sebelumnya menjadi tercampur dengan ilusi, tipuan, imajinasi, dan fantasi. Hiperrealitas membuat banyak orang akhirnya secara perlahan meninggalkan realitas lama dan terjebak dengan realitas palsu yang baru diciptakan (Maharani, 2019).

Namun, terciptanya hiperrealitas dalam film “*Not Okay*” ini bukan tanpa alasan. Hiperrealitas dalam film ini tercipta karena konsep diri yang tidak sesuai dengan apa yang diinginkan oleh Danni. Purnamasari (2017) menyebutkan bahwa konsep diri adalah penggambaran seseorang mengenai dirinya sendiri yang didapatkan berdasarkan interaksi antara ia dengan orang lain ataupun lingkungan disekitarnya. Ia akan menilai apakah konsep diri yang ia miliki saat ini sudah cukup baik dan sesuai dengan standar yang ia

buat. Danni menilai bahwa konsep diri ia punya saat ini masih belum cukup untuk membuat orang-orang memandangi kearahnya.

Selain itu, penciptaan hiperrealitas dalam *scene* ini juga didasarkan pada empat fase. Baudrillard (dikutip dalam Ismanto, 2018) menyebutkan bahwa fase pertama ialah citra sesuai dengan realita. Hal ini digambarkan pada *scene* ketika Danni ditolak bergabung oleh rekan kantornya hingga Danni yang merutuki kehidupannya setelah bertemu Collin. Pada semua *scene* terlihat citra Danni masih sesuai dengan realita yang terjadi yaitu sebagai seseorang yang biasa saja, kesepian, dan tidak punya banyak teman. Fase kedua adalah citra sudah mulai membelokkan realita. Fase ini ditemukan di *scene* ketika foto editannya dengan *background* menara Eiffel dan *instastory* pasca bom Paris diunggah di media sosial.

Fase ketiga adalah citra yang menghilangkan realita. Ditahap ini, semua orang baik yang di lingkungan sekitar Danni ataupun pengikutnya di Instagram sudah mempercayai Danni sebagai *influencer*. Hingga hiperrealitas mencapai titik akhirnya di fase empat ketika citra sudah terlepas dari realita. Hal ini digambarkan pada *scene* 48, saat hastag #IAmNotOkay yang diambil berdasarkan kesaksian palsu digunakan oleh banyak orang sebagai sarana menyuarakan berbagai kesedihan warganet di Amerika.

Sesuai dengan definisinya sebagai pengganti realitas yang sudah ada sebelumnya, hiperrealitas menciptakan suatu realitas yang benar-benar baru, belum pernah ada yang menciptakan sebelumnya. Realitas baru ini seolah sudah menyatu dengan berbagai macam hal seperti imajinasi, fantasi, opini, dan fiksi sudah tidak ada pembatas antara dunia fantasi hasil hiperrealitas dengan keadaan sebenarnya. Hiperrealitas mengambil alih fungsi dan peran dari realitas asli, kemudian memperdaya masyarakat untuk percaya realita baru yang sudah direkayasa sedemikian rupa berdasarkan ciptaan seseorang atau sekelompok tertentu (Maharani, 2019)

Sama halnya dengan film "Not Okay", hiperrealitas yang dibuat oleh Danni bisa membuatnya melakukan apapun yang ia inginkan di dunia maya. Ia bisa mengubah dirinya dari yang awalnya hanya seseorang masyarakat biasa yang tidak memiliki banyak uang untuk berpergian bisa menjadi seseorang *influencer* yang namanya dikenal di seluruh Amerika. Hanya dengan berbekal gawai dan kemampuan penyuntingan yang mumpuni bisa membuat hidupnya berubah secara drastis

Selain merubah kehidupannya, dalam film "Not Okay" ini ditemukan bahwa hiperrealitas yang diciptakan Danni juga menyelesaikan berbagai macam permasalahan yang Danni hadapi sebelum adanya hiperrealitas. Salah satunya adalah permasalahan mengenai sistem kelas. Setelah dilakukan analisis terhadap level ideologi pada film ini ditemukan bahwa sistem kelas digambarkan pada *scene* 9 dan 12. Jika dianalisis kembali sesuai dengan aspek kelas pada level ideologi, rekan kerja Danni menganggap Danni tidak cocok bergabung dengan mereka karena Danni tidak berada pada satu lingkungan pertemanan dengan mereka. Namun berkat hiperrealitas yang merubah status sosialnya, Danni berhasil diterima di lingkungan kantornya.

Dalam film ini, hiperrealitas juga berhasil menyelesaikan permasalahan seputar kapitalisme. Secara definisi, kapitalisme adalah paham dan ajaran tentang sesuatu yang berkaitan dengan uang dan modal. Danni memiliki sifat kapitalisme seperti keinginannya untuk lebih terkenal dari sekedar seseorang yang berwisata ke Paris. Karena inilah, dia berambisi untuk menjadi *influencer* terkenal di Amerika dengan memalsukan postingan feed instagramnya seolah sedang berada di Paris. Namun seolah Danni

merasa belum puas, ia akhirnya memanfaatkan kesempatan yang ada, yaitu momentum bom Paris untuk membuat namanya semakin dikenal

KESIMPULAN

Berdasarkan beberapa hasil temuan dari analisis semiotika yang telah dilakukan menggunakan teori The Code Of Television (level realitas, representasi, dan ideologi) dari John Fiske terhadap hiperrealitas dalam film “Not Okay”, dapat disimpulkan bahwa ditemukan adanya bentuk bentuk hiperrealitas pada setiap tokoh dalam film ini. Namun, hiperrealitas dalam setiap tokoh ini terjadi karena ulah Danni sebagai pemeran utama sekaligus pencipta hiperrealitas yang menjebak seluruh warga Amerika kedalam hiperrealitas yang ia ciptakan. Danni awalnya digambarkan sebagai seseorang warga biasa, kesepian, dan menginginkan perhatian. Karena itulah, ia memulai hiperrealitas dengan membuat citra seolah membelokkan realita yang ada. Hal ini dibuktikan dengan adanya foto foto editan seolah ia sedang berada di Paris yang diposting di akun media sosialnya. Danni mulai menghilangkan realita yang ada dengan mengaku sebagai korban selamat dari bom Paris dan hastag #IamNotOkay yang ia sebar di media sosial. Hastag #IamNotOkay yang ia buat ini viral di media sosial dan membuat namanya dikenal masyarakat dan status sosialnya berubah. Hastag inilah yang pada akhirnya menciptakan satu realitas baru yang terpisah dari realitas sebelumnya.

Berkat hiperrealitas yang dibuat Danni melalui #IamNotOkay, ia bisa menyelesaikan berbagai permasalahan yang menganggunya selama ini. Dimulai dari perbedaan strata kelas yang membuatnya dikucilkan. Karena adanya hiperrealitas, teman temannya yang awalnya menjauh darinya pada akhirnya mulai mendekatinya dan mau berteman dengannya. Berkat hiperrealitas pula, status sosial Danni berubah dari yang awalnya hanya warga biasa menjadi seorang influencer yang dikenal seluruh Amerika. Hal inilah yang menunjukkan bagaimana efek dari hiperrealitas yang sangat besar hingga mampu memutar balikkan status sosial, kelas, hingga kehidupan seseorang.

DAFTAR PUSTAKA

- Ismanto, I. (2018). Budaya Selfie Masyarakat Urban Kajian Esetetika Fotografi, Cyber Culture, dan Semiotika Visual. *Jurnal Rekam*, 14(4). 72. <https://doi.org/10.24821/rekam.v14i1.2138>
- Maharani, I. A. (2019). Masyarakat dalam Perkembangan Teknologi Informasi dan Realitas Perubahan Sosial di Era Postmodern”. *Widya Duta: Jurnal Ilmiah Ilmu Agama dan Ilmu Sosial Budaya*, 14(2). 30. <https://doi.org/10.25078/wd.v14i2.1224>
- Piliang, Y.A. (2003). *Hipersemiotika: Tafsir Cultural Studies Atas Matinya Makna*. Yogyakarta: Jalasutra
- Purnamasari, D. (2017). Konsep Diri Pada Penari Androgini (Studi Kasus Pada Penari Pria Wap Crew) [Undergraduate Thesis, Universitas Airlangga]. Repository Universitas Airlangga. <http://repository.unair.ac.id/id/eprint/70679>
- Puspita, D.F., Nurhayati, I.K. (2018). Analisis Semiotika John Fiske Mengenai Realitas Bias Gender Pada Iklan Kisah Ramadhan Line Versi Adzan Ayah. *ProTVF: Jurnal Kajian Televisi dan Film*, 2(2).163. <https://doi.org/10.24198/ptvf.v2i2.20820>
- Rachmawati, A., Riadi, S.G. (2022). Penerimaan Audiens Terhadap Gangguan Mental Dalam Film Selesai. *Jurnal Representamen*. 8(1).129-130. <https://doi.org/10.30996/representamen.v8i1.6458>

- Sagita, M., Hendirana, B. (2021). Mengidentifikasi Gesture Matematis Siswa dalam Soal Gemotri. *Jurnal Cendikia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2). 965.
- Syahputri, Faramita. (2019). Penampilan Mahasiswa Clubbers di Kota Malang [Undergraduate Thesis, Universitas Muhammadiyah Malang]. Repository Universitas Muhammadiyah Malang. <http://eprints.umm.ac.id/id/eprint/46442>