

## Simulacra dan Remaja di Media Sosial dalam Serial Netflix How to Sell Drugs Online (Fast) = Simulacra and Teenagers in The Virtual World in Netflix Series How to Sell Drugs Online (Fast)

Mohammad Farrell Bossman, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=9999920527526&lokasi=lokal>

---

### Abstrak

Pada masa modern seperti saat ini, internet dan media sosial memiliki peran yang sangat penting bagi masyarakat terutama para remaja yang sering menghabiskan waktunya di dunia maya. Dalam menggunakan media sosial, para remaja seringkali melakukan kamufase atau merepresentasikan diri mereka dalam dunia maya yang sangat jauh dari realita. Serial Netflix How to Sell Drugs Online (Fast) (2019) memperlihatkan bagaimana kehidupan remaja yang sangat tergantung pada internet dan media sosial. Penelitian ini menganalisis bagaimana bentuk simulacra dalam dunia maya yang diciptakan para tokoh dalam film.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan mengkaji film menggunakan teori semiotika milik Roland Barthes dan teori Simulacra yang dicetuskan oleh Jean Baudrillard. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bentuk simulacra yang diciptakan oleh para remaja di dunia maya dalam film. Seperti teknik pengambilan gambar dengan menggabungkan animasi CGI dengan live-action yang mengaburkan realita dengan dunia virtual. Selain itu, penelitian ini juga melihat bagaimana bentuk simulacra yang dapat terjadi dalam kehidupan sehari-hari di dunia maya berupa penggunaan media sosial sebagai sebuah tempat pelarian dari masalah-masalah yang dialaminya di kehidupan nyata. Remaja juga cenderung mengunggah foto atau video yang menampilkan kehidupan-kehidupan mereka yang terlihat jauh lebih sempurna daripada realita.

.....In this modern age, internet and social media plays an important role in everyday life especially for teenagers who spent most of their times in the virtual world. In using social media, teenagers often camouflage or represent themselves that far from reality online. Netflix series How to Sell Drugs Online (Fast) (2019) shows how teenagers' life depends on the internet and social media. This research analyse how simulacra in the virtual world was created by the characters from the film. This research uses qualitative method using semiotics theory by Roland Barthes and simulacra theory by Jean Baudrillard. The results of this research show the form of simulacra created by teenagers in the virtual world in the film. Using a cinematography technic that combines CGI animation and live action that distorts reality from the virtual world. This research also shows how simulacra was formed in the virtual world in everyday life like using social media as a place for escapism from everyday problem. Teenagers also often upload photos or videos that shows their lives that more perfect from their reality.