



Hiperealitas Kampung Pelangi Semarang

Siti Suci Wulandari, Asma Luthfi✉

Jurusan Sosiologi Antropologi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima November 2018
Disetujui Desember 2018
Dipublikasikan Januari 2019

Keywords:

*Hiperreality,
Kampung Pelangi,
Simulacra*

Abstrak

Program Kampung Pelangi Semarang merupakan salah satu program Pemerintah Kota Semarang untuk merenovasi perkampungan kumuh yaitu Kampung Wonosari. Kampung Pelangi menjadi salah satu destinasi wisata di Kota Semarang yang populer dan banyak didatangi oleh pengunjung. Tetapi, populernya Kampung Pelangi tidak merujuk pada referensi utamanya, sehingga menyebabkan terjadinya hiperealitas. Artikel ini bertujuan untuk mengetahui hiperealitas yang terjadi di Kampung Pelangi. Metode dalam penelitian ini adalah kualitatif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu dengan observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) Kampung Pelangi berawal dari ketertarikan pemerintah terhadap kampung wonosari yang terlihat kumuh setelah dilakukan pemugaran pasar kembang, 2) Masyarakat mengekspresikan perasaan cemas saat awal program melalui aktifitas menutup pintu, dan duduk di depan rumah. Histeria pengunjung yang datang ke Kampung Pelangi terdiri dari histeria untuk dikonsumsi publik massa, dan mengisi waktu luang tanpa memiliki tujuan yang jelas, 3) Hiperealitas Kampung Pelangi dilakukan melalui bantuan teknologi simulasi seperti fotografi yang menghasilkan citra atau realitas semu. Kampung Pelangi memiliki polisemi makna baik di masyarakat, pengunjung, maupun pemerintah.

Abstract

The Program of Kampung Pelangi Semarang (Rainbow Village) is one of the programs from the Semarang City Government to renovate one area of highly populated village in this city (slums), namely Wonosari Village. Kampung Pelangi has become a popular tourist destination in the city and is visited by many visitors. However, the popularity of Kampung Pelangi does not refer to its main reference, which causes hyperreality. This article aims to find out the hyperreality occurs in Kampung Pelangi. Method used in this study is qualitative. Data collection techniques used in this study are observation, interviews and documentation. The results of this study indicate that: 1) Kampung Pelangi was originated from the government's interest in the village of Wonosari which looked rather shabby after the restoration of Pasar Kembang (flower market), 2) Citizens expressed anxiety at the beginning of the program through closing the door, and sitting in front of the house. The hysteria of visitors who come to Kampung Pelangi consists of hysteria to be consumed by the masses, and to fill their spare time without having a clear goal, 3) The hyperreality of Kampung Pelangi is supported by the simulation of technology such as photography that produces false images or reality. Kampung Pelangi has a polysemy definition in the community, visitors, and the government.

© 2018 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:

Gedung C6 Lantai 1 FIS Unnes
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229
E-mail: unnessosant@gmail.com

ISSN 2549-0729

PENDAHULUAN

Dinamika perkembangan kota tidak terlepas dari bertambahnya jumlah penduduk yang datang ke kota. Penduduk desa yang melakukan mobilisasi dan migrasi ke kota menandakan adanya proses perubahan kawasan pinggiran dari pedesaan (*rural*) menjadi perkotaan (*urban*). Proses urbanisasi menimbulkan dampak sosial, ekonomi, kesehatan, dan degradasi lingkungan, sehingga masyarakat urban memiliki strategi dalam rangka pemenuhan kebutuhan dan mempertahankan eksistensinya, salah satunya dengan memanfaatkan jaringan sosial untuk mendapatkan pekerjaan dan memperkuat nilai integrasi ruang yang tinggi ((Wilonoyudho, 2010), (Mutmainnah, 2014), (Koesoemawati, 2016)).

Permukiman penduduk di kota memiliki tipe-tipe permukiman, menurut Sullivan (dalam Nugroho, 2009: 211), terdapat tipe permukiman pinggiran atau kumuh (*squatter*). Tipe permukiman pinggiran merupakan permukiman yang banyak bermunculan pada ruang-ruang marjinal kota, seperti tepi sungai atau di tanah milik negara. Penduduk yang menempati tipe *squatter* umumnya merupakan masyarakat desa yang bermigrasi ke kota dengan tujuan untuk mencari pekerjaan. Tetapi individu atau kelompok yang bermigrasi tersebut tidak mempunyai rencana kehidupan yang jelas di kota, sehingga mereka akan mendirikan permukiman pada ruang-ruang marjinal kota.

Tipe permukiman pinggiran dapat dijumpai di Kota Semarang. Pada periode 2017, jumlah penduduk di Kota Semarang sebanyak 1.658.552, jumlah ini tersebar di 16 Kecamatan di Kota Semarang (www.dispendukcapil.semarangkota.go.id). Wilayah sekitar Kota Semarang telah terjadi kecenderungan urbanisasi dengan pola menyebar yang ditandai pertumbuhan penduduk perkotaan yang tinggi. Determinan utama migrasi masuk ke Kota Semarang adalah gabungan simultan antara tekanan pedesaan dan daya tarik kota yang dipandang selalu dapat menyediakan lapangan kerja. Dampak migrasi di Kota Semarang adalah involusi perkotaan dan degradasi lingkungan (Wilonoyudho, 2014: 119).

Ketidakseimbangan antara migrasi masuk para pekerja tidak terampil dengan pertumbuhan ekonomi perkotaan (involusi) dan penurunan kualitas lingkungan (degradasi) diakibatkan oleh proses dan dinamika migrasi masuk ke Kota Semarang. Involusi perkotaan dan degradasi lingkungan menyebabkan berkembangnya kawasan permukiman padat penduduk dan kumuh di wilayah perkotaan. Involusi lingkungan perkotaan dan degradasi lingkungan dapat diatasi salah satunya melalui pelatihan mengolah sampah yang merupakan tindakan solutif edukatif dan mudah dijalankan karena penduduk diberi bekal keterampilan hidup yang berpeluang mengentaskan kemiskinan di perkotaan. Selain itu dengan menggali potensi unggulan agar diarahkan menjadi wisata terpadu dan berkelanjutan ((Banowati, 2014), (Widodo dan Lupyanto, 2011)). Proses penanganan involusi dan degradasi lingkungan juga dilakukan oleh Pemerintah Kota Semarang di Kampung Wonosari, Kelurahan Randusari, Kecamatan Semarang Selatan, Kota Semarang.

Kampung Wonosari merupakan permukiman dengan kepadatan yang sangat tinggi. Rumah-rumah penduduk saling berhimpit, hal ini dikarenakan kebutuhan perumahan yang semakin meningkat, sedangkan lahan terbatas dengan kondisi topografi yang menyulitkan dalam pengaturan letak perumahan (Booklet Pemerintah Kota Semarang, 2018). Kampung Wonosari merupakan tanah milik negara yang terbagi menjadi tiga area yaitu area irigasi, area

pemukiman, dan area pemakaman. Di kampung ini, terdapat 300 kepala keluarga yang belum memiliki sertifikat hak tanah. Penduduk di kampung ini terdiri dari penduduk asli dan pendatang yang memiliki berbagai mata pencaharian mulai dari buruh sampai pegawai negeri.

Letak Kampung Wonosari di tengah Kota Semarang yang padat lalu lintas, tetapi memiliki kondisi kampung dan pasar kembang yang terlihat kumuh, menjadi pemandangan yang kurang bagus dilihat oleh masyarakat yang berlalu lintas di daerah tersebut. Oleh karena itu, pemerintah Kota Semarang melakukan program perbaikan pasar kembang Kalisari pada tahun 2017. Program ini bermula dari rencana perbaikan pasar kembang Kalisari yang diinisiasi pemerintah kota tahun 2017. Pasar kembang yang berada persis di depannya itu diharapkan menjadi destinasi wisata baru di Kota Semarang. Tetapi, setelah perbaikan itu selesai pada Desember 2016, keindahan pasar tidak didukung oleh perkampungan di belakangnya yang merupakan kawasan kumuh. Rumah-rumah warga Kampung Wonosari yang berbata kemudian direnovasi dengan mengecat rumah-rumah tersebut dengan cat warna-warni. Kampung kumuh tersebut diubah mejadi kampung bercat warna-warni, yang disebut dengan Kampung Pelangi. Kampung bercat warna-warni tidak hanya terdapat di Semarang saja.

Di Indonesia, sejumlah daerah memiliki konsep kampung warna yang sama, antara lain di Kalimantan terdapat Kampung Pelangi Banjarbaru, Yogyakarta dengan Kampung Pelangi Bejalen, Tridi, Kali Code, dan Malang dengan Kampung warna-warni Jodipan. Salah satu Kampung warna-warni yang memiliki konsep perubahan untuk mengatasi pemukiman kumuh yaitu di Kampung Warna-warni Jodipan, Malang yang diharapkan dapat memberikan banyak manfaat positif bagi warga sekitarnya, terutama peningkatan kesejahteraan warga ((Nur'aini, 2015), (Wulandari, 2017), (Hayuni, 2014). Kampung Wonosari merupakan perkampungan masyarakat yang dijadikan destinasi wisata oleh Pemerintah Kota Semarang dengan pengecatan dinding-dinding rumah. Masyarakat tidak diperbolehkan memberikan biaya masuk kepada pengunjung dikarenakan kampung tersebut merupakan ruang publik. Ruang publik memiliki berbagai manfaat bagi masyarakat baik masyarakat tempatan ataupun publik, selain itu, ruang publik juga menjadi sarana berlangsungnya berbagai praktik sosial ((Ardani, 2016), (Arditama, 2016), (Hilman, 2017)).

Dalam konteks ini, simulakra merupakan realitas yang disimulasikan, artinya dibuatkan model tiruan yang melampaui referensinya sendiri. Penciptaan model tiruan salah satunya melalui konsep Little Betawi untuk mempertahankan keberadaan kampung dan nilai-nilainya di tengah-tengah kawasan modern Jakarta (Yuwono, 2016). penciptaan ruang simulasi menandai adanya transformasi masyarakat sebagai komoditas wisata, perubahan ruang dari desa ke kota, dan ruang untuk menunjukkan posisi tertentu di masyarakat ((Wang, 2011), (Solomon, 2012), (Loong, 2017)). Masyarakat memasuki dunia yang didalamnya terdapat sesuatu yang dilihat sebagai fakta, namun sesungguhnya bukanlah kenyataan. Sebuah fakta yang dianggap nyata, sesungguhnya telah melampaui yang nyata itu sendiri, sesuatu yang ada telah melampaui konsep ada (*being*) itu sendiri (Piliang, 2004: 66). Penciptaan ruang simulasi melalui teknologi mutakhir merupakan pengaruh dari adanya globalisasi dan perkembangan teknologi yang dapat menyebabkan penciptaan dunia palsu dan rekonstruksi budaya, *cyberspace*, simulasi realitas sosial di media sosial, serta media sebagai alat legitimasi kapitalisme ((Andree, 2014), (Piliang, 2012), (Astuti, 2017), (Chandra dan kawan-kawan, 2013), (Fitria, 2015), (Andrian, 2017), (Awalia, 2017), (Stellarosa, 2017), (Bharathi (2018)).

Kondisi penciptaan suatu realitas yang telah melampaui realitas itu sendiri disebut hiperealitas, sehingga untuk mengungkapkan realitas tersebut diperlukan upaya interpretasi mengenai makna eksistensial dibaliknya. Citra mempunyai peranan yang sangat sentral dalam mendefinisikan realitas. Di dalam kompleksitas ontologi citraan yang membentuk dunia hiperealitas, berkembang berbagai tipologi citra, salah satunya yaitu citra kamuflase (*camouflage image*). Kamuflase adalah kemampuan menyembunyikan diri dengan cara mengganti citra luar sesuai dengan lingkungan. Mengerahkan segala tanda palsu (*pseudo signs*), tanda dusta (*false signs*), tanda artifisial (*artificial sign*), dan tanda simulasi (*simulacra*) dalam rangka menciptakan topeng. Kamuflase menciptakan sebuah kondisi simbolik, yang di dalamnya ruang-ruang simbolik dipenuhi oleh tanda seolah-olah (Piliang, 2004: 87-88). Di era simulasi dan hiperealitas terdapat berbagai silang sengkabut tanda, citra, realitas dalam berbagai bidang, baik dalam novel, komoditas, *games* ((Azwar, 2014), (Wanodya dan kawan-kawan, 2015), (Nugrahenny, 2016), (Mahapatra, 2016), (Wolny, 2017).

Dalam konteks Kampung Pelangi terjadi kamuflase wajah kampung yang kumuh diganti dengan tembok-tembok rumah yang dicat warna-warni. Diubahnya wajah kampung bertujuan untuk menutupi citra kumuh di kampung tersebut. Oleh karena itu, penulis melakukan penelitian untuk mengungkapkan realitas sesungguhnya yang terjadi di balik reduplikasi Kampung Pelangi yang terdapat di dalam citra, fakta, tanda, kode yang saling sengkabut di dalamnya dengan mengambil judul “Hiperealitas Kampung Pelangi Semarang”.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Peneliti terjun langsung ke tempat penelitian untuk mencari informasi dengan melakukan pengamatan secara mendalam di Kampung Pelangi mulai 25 Maret 2018 sampai dengan 7 Juni 2018 untuk mengamati perilaku individu atau kelompok sosial. Penelitian ini dilakukan di Kampung Wonosari, Kelurahan Randusari, Kecamatan Semarang Selatan, Kota Semarang. Penelitian ini akan berfokus pada Hiperealitas Kampung Pelangi Semarang.

Sumber data penelitian ini diperoleh melalui sumber data primer dan sekunder. Data primer diperoleh secara langsung melalui wawancara, dan observasi partisipan, sedangkan sumber sekunder berasal dari sumber-sumber tertulis yang berhubungan dengan fokus penelitian. Subjek penelitian yang menjadi pusat penelitian atau sasaran penelitian yaitu masyarakat Kampung Wonosari. Informan utama dalam penelitian ini yaitu masyarakat Kampung Wonosari, sedangkan untuk informan pendukung yaitu tokoh masyarakat, pengunjung di Kampung Pelangi, dan staf dari Dinas Penataan Ruang Pemerintah Kota Semarang.

Uji validitas data dalam penelitian ini menggunakan triangulasi yang dilakukan dengan dua cara yaitu membandingkan data hasil pengamatan dengan data hasil wawancara dan membandingkan apa yang dikatakan orang di depan umum dengan apa yang dikatakannya secara pribadi. Teknik analisis data terdiri dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan pengambilan kesimpulan atau verifikasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Awal Mula Pembentukan Kampung Pelangi

Awal mula pembentukan Kampung Pelangi dikarenakan adanya ketertarikan pemerintah Kota Semarang terhadap Kampung Wonosari setelah diadakannya pemugaran pasar kembang Kalisari. Terlihatnya Kampung Wonosari dengan segala keadaannya berupa permukiman yang terlihat kumuh dengan rumah yang temboknya belum di *plester* dan belum dicat, serta kontur tanah yang berupa perbukitan. Pemerintah Kota Semarang mengusulkan ide penataan kawasan Kampung Wonosari dengan pengecatan rumah-rumah, perbaikan sungai dan saluran drainase untuk menghilangkan kesan kumuh. Kampung Pelangi diresmikan pada tanggal 15 April Tahun 2017 oleh Walikota Semarang Hendrar Prihadi, S.E, M.M. Awal peresmian Kampung Pelangi sudah banyak dikunjungi oleh pengunjung di setiap gangnya. Keramaian pengunjung dimanfaatkan oleh masyarakat untuk berjualan baik makanan, minuman, dan snack. Tetapi, seiring berjalannya waktu dan kuantitas pengunjung mulai menurun, para pedagang yang awalnya berjualan kemudian menutup warungnya dan akan berjualan lagi ketika ramai lagi.

“Kalo saya awalnya ga jualan, kalo ibu emang udah jualan dari dulu dari aku TK. Yang jualan banyak, pinggir kali ada 2, pertigaan masjid 1, sebelahnya 1, naik lagi 1, trus itu bawah bunda, itu di aku sendiri aja jualan, RT ku jualan, atasku. Tapi yang asli pedagang itu paling 5 *Mbak*. Wah langsung pada dodolan. Aku ga jualan, Cuma gara-gara ini loh masku beli atas gak buka. Blenderku tak tokno. *Mbak* ku bilang tak kulake. Lha sampe sakiki. Yo memang wong tuku sak karepe, lha bingung sampe’an. Bahkan lainnya udah tutup”. (Dina, 33 tahun, masyarakat pada tanggal 25 Maret 2018)

Diresmikannya Kampung Pelangi sebagai destinasi wisata di Kota Semarang menjadi ramai didatangi oleh pengunjung. Keramaian tersebut dimanfaatkan oleh masyarakat untuk berjualan. Masyarakat yang semula tidak bekerja atau menjadi ibu rumah tangga membuka warung sederhana di depan rumah untuk berjualan. Di setiap gang terdapat masyarakat yang membuka usaha makanan, minuman, dan jajan. Masyarakat memanfaatkan keramaian tersebut untuk menambah ekonomi keluarga. Seiring berkurangnya antusias pengunjung, maka para pedagang ada yang sudah menutup warungnya, adapula yang masih bertahan. Warung yang sudah tutup akan dibuka lagi apabila ada keramaian lagi di kampung. masyarakat memanfaatkan situasi *aji mumpung* dengan adanya keramaian tersebut.

Proses Pengembangan Kampung Pelangi

Alur penataan Kampung pelangi melalui lima tahap, tahap pertama yaitu tahap perencanaan yang terdiri dari (1) tahap perbaikan lingkungan dengan penataan rumah masyarakat di pinggir sungai dan perbaikan rumah yang tidak layak, (2) tahap pengecatan dinding rumah masyarakat, (3) tahap ketiga yaitu pengangkatan kembali legenda.

Kedua, tahap proses penataan lingkungan dengan memperbaiki dan membuat talut sungai. Ketiga, tahap pemasaran yaitu dengan pembuatan logo Kampung Pelangi, *advertising* dan melalui brosur, web, instagram dan facebook Kampung Pelangi. Keempat, tahap pemberdayaan masyarakat dengan pembentukan kelompok sadar wisata (pokdarwis). Tugas Pokdarwis yaitu untuk menjaga keberlanjutan program Kampung Pelangi. Begitu juga dengan

PKK memiliki tugas untuk menggerakkan masyarakat agar berpartisipasi dalam kegiatan-kegiatan yang berkaitan dengan pengembangan wisata di Kampung Pelangi. Terlaksananya tahap-tahap penataan Kampung Pelangi masyarakat diharapkan dapat mencapai *goal* yang diharapkan, yaitu terwujudnya masyarakat yang sejahtera dan keindahan kota.

Proses pengembangan Kampung Pelangi terdiri dari pengembangan fisik dan non-fisik. Pengembangan fisik meliputi integrasi antara Taman Kasmaran-Kampung Pelangi-Pasar Kembang Kalisari, pengembangan jalur wisata, pembangunan spot-spot *rest area*, pembuatan peta wisata Kampung Pelangi, pembuatan penunjuk arah, pembuatan gardu pandang. Pengembangan non-fisik antara lain peningkatan peran pokdarwis, peningkatan pemberdayaan masyarakat, mengadakan atraksi rutin (bulanan/mingguan), pelatihan souvenir dan kuliner, kerjabakti berkala, peningkatan *branding*, *advertising*, *selling*.

Dari *Image* Kumuh ke *Image* Warna-warni

Kampung Wonosari merupakan salah satu kampung di Kota Semarang yang keberadaannya kurang memperoleh perhatian dari Pemerintah daerah maupun masyarakat luar. Perkampungan ini terletak di belakang Pasar Kembang Kalisari, sehingga tertutup dan tidak terlihat dari jalan raya. Kampung Wonosari dengan Pasar Kembang dibatasi oleh sungai yang membentang sepanjang perkampungan, dan tertutup oleh tumbuhan-tumbuhan liar. Kondisi sungai juga tidak terawat sehingga menimbulkan kesan kumuh.

“Tidak mengetahui kalau ada kampung, jalan ya jalan saja. Tapi sekarang kalau lewat menengok sebentar kesini. memang tidak peduli saja. Toko Kembang di depannya sekarang bagus juga. Mengetahui kampung ini setelah adanya Kampung Pelangi”. (Yudha, 21 tahun, pengunjung, pada tanggal 25 Maret 2018).

Berubahnya Kampung Wonosari yang semula permukiman padat penduduk dan dikenal sebagai pemukiman kumuh menjadi kampung yang berwarna-warni telah mengubah pandangan masyarakat terhadap kampung tersebut. Warna-warni cat telah mampu mengubah pandangan masyarakat lokal maupun publik. Lambat laun perilaku masyarakat Kampung Pelangi mulai memperhatikan kebersihan lingkungan meskipun belum sepenuhnya. Selain itu, juga mengubah pandangan publik mengenai kampung yang dikenal kumuh menjadi ke keadaan yang lebih baik lagi. Kampung yang sebelumnya sepi, tidak dilihat bahkan tidak diketahui keberadaannya oleh publik, sekarang menjadi sorotan publik dan media. Kampung Wonosari yang sekarang terkenal dengan sebutan Kampung Pelangi banyak didatangi oleh wisatawan baik dari Kota Semarang sendiri, bahkan sampai mancanegara. Berbagai warna-warni cat dan gambar yang terdapat di Kampung menjadi tujuan wisatawan untuk datang berkunjung mengabadikan moment dengan berfoto di Kampung Pelangi. Selain untuk berfoto, para pengunjung juga ada yang datang dari berbagai Kota dan mancanegara untuk melakukan kunjungan, studi banding, pengabdian masyarakat, dan lain sebagainya.

Respon Masyarakat terhadap Program Kampung Pelangi

Masyarakat menerima rencana program Kampung Pelangi karena program tersebut berasal dari Pemerintah Kota Semarang. Masyarakat merasa senang rumahnya dicat tanpa masyarakat harus mengeluarkan biaya, terlebih lagi tukang catnya juga difasilitasi oleh

pemerintah sehingga masyarakat tidak perlu capek mengecat dinding rumah. Meskipun dana, alat dan bahan cat hingga tukang cat keseluruhan gratis dari pemerintah, tetapi masyarakat juga ikut mengembangkan hiasan rumah menggunakan dana pribadi atau swadaya. Selain itu antar masyarakat juga ikut berpartisipasi dan gotong royong mengecat.

Pengurus desa seperti ketua RT, ketua RW dan jajarannya mendukung program Kampung Pelangi karena pemerintah telah mau membantu mengubah fisik dari Kampung Wonosari. Ketua RT dan RW aktif ikut menghadiri pertemuan baik di tingkat kelurahan maupun balaikota untuk membahas program-program mengenai Kampung Pelangi, selanjutnya ketua RT menyampaikan kepada masyarakat. selain itu PKK Kampung Wonosari baik PKK RW maupun PKK RT juga ikut mendukung kegiatan-kegiatan yang mendukung pengembangan Kampung Pelangi. Ketika ada pelatihan untuk masyarakat anggota PKK mendata masyarakat yang ikut pelatihan.

“Dulu pas awal-awal ramanya *Mbak* sampe di setiap gang penuh orang. Kalau mau kemana-mana mesti menutup pintu, meskipun saya duduk di depan rumah tapi pintu rumah saya tutup. Ya khawatir aja ya kan rame kita kan gatau saking banyaknya pengunjung gatau mana yang baik dan buruk”. (Bu Ning, 50 tahun, masyarakat pada tanggal Kamis, 11 Mei 2018). Semenjak dijadikannya Kampung Pelangi sebagai destinasi wisata memberikan manfaat kepada masyarakat, banyak kegiatan-kegiatan sosial dilaksanakan di Kampung Pelangi. Berbagai kegiatan sosial baik berupa bantuan sembako, tanaman, perlengkapan berjualan seperti *softcase* dari Coca-cola, produk-produk minuman dari perusahaan lainnya. Keseluruhan bantuan tersebut bermanfaat bagi masyarakat Kampung Wonosari.

Dukungan Pemerintah Daerah

Pemerintah memberikan bantuan mulai dari perencanaan, pelaksanaan hingga mendukung kegiatan-kegiatan untuk keberlanjutan dari Kampung Pelangi. Pelaksanaan keseluruhan dana berasal dari pemerintah yaitu berupa cat, alat, dan pekerjanya. Pemerintah memberikan modal cat dasar di dinding rumah-rumah warga, kemudian warga yang mengkreasikan setiap hiasan di rumahnya masing-masing.

Pemerintah Kota Semarang juga memberikan pelatihan-pelatihan untuk mendukung pengembangan Kampung Pelangi sebagai destinasi wisata. Pelatihan-pelatihan yang telah terlaksana yaitu pelatihan dari Dinas Perikanan yaitu pengolahan ikan bandeng presto dan otak-otak serta diajak studi banding di Temanggung dan Pangandaran, Jawa Barat. Pelatihan dari dinas ketahanan pangan dengan memberikan contoh makanan yang higienis, cara pengolahan makanan, dan cara mencari pangan yang berkualitas. Pelatihan bahasa inggris dari mahasiswa Undip untuk menyambut pengunjung dari luar negeri, dan pelatihan menari yang dapat ditampilkan ketika ada kunjungan-kunjungan di Kampung Pelangi.

Selain pelatihan-pelatihan, juga terdapat berbagai kunjungan-kunjungan dari berbagai daerah, luar Provinsi, bahkan luar negeri. Kunjungan-kunjungan yang telah terlaksana yaitu kunjungan Uni Eropa, Kunjungan Ikatan Dokter Gigi Anak Indonesia pada Minggu, 19 November 2017, kunjungan ikatan farmasi Indonesia, Uni Eropa, dan kunjungan studi banding kampung seperti dari Yogyakarta. Kunjungan-kunjungan yang dilakukan bertujuan untuk studi banding, wisata edukasi, pengabdian masyarakat, bakti sosial, atau wisata. Dengan adanya

kunjungan-kunjungan dapat meningkatkan pendapat masyarakat dan adanya donator yang masuk seperti kunjungan dengan memberikan sumbangan berupa uang atau cat.

Framing Media Sosial

Media sosial sangat berpengaruh terhadap pembentukan citra publik dalam melihat publikasi yang disajikan di media sosial. Pembentukan citra publik berdasarkan bagaimana peristiwa yang disajikan oleh media atau disebut *framing*. *Framing* adalah pendekatan untuk melihat bagaimana realitas itu dibentuk dan dikonstruksi oleh media (Eriyanto, 2002: 76). Penyajian realitas oleh media dengan menekankan aspek tertentu dengan menggunakan cara bercerita yang membesarkan suatu realitas atau peristiwa.

Keberadaan media sangat berpengaruh terhadap pembentukan *image* Kampung Wonosari yang semula merupakan perkampungan kumuh menjadi perkampungan warna-warni. Banyaknya berita yang tersebar di media terutama di berita *online* maupun media sosial mengenai pencahangan Kampung Pelangi sebagai salah satu destinasi wisata di Kota Semarang menjadikan sarana promosi dan publikasi sehingga publik dapat mengetahui keberadaan Kampung Pelangi. Para pengunjung yang datang ke Kampung Pelangi sebagian besar mengetahuinya dari postingan di media sosial. Media sosial merupakan jejaring sosial yang dapat dilihat oleh seluruh publik di dunia tanpa batas, sehingga dengan mudah informasi menyebar ke seluruh penjuru dunia.

“Nanti di upload di status whatshap dan instagram biar orang-orang tau kalo aku udah pernah kesini, ya pamer lah *Mbak* gitu”. (Novia, 17 tahun pengunjung pada Selasa, 15 Mei 2018) Selain itu, pengunjung yang datang ada yang hanya untuk memenuhi rasa penasaran suatu tempat wisata baru, dan ia tidak mengetahui keadaan dibalik kenyataan yang ia lihat. Kondisi perkampungan kumuh dilihat pengunjung sudah menjadi bersih dan baik. Apabila mengambil gambar di Kampung Pelangi menggunakan kamera yang kualitas tinggi ditambah beberapa efek editan, maka akan terlihat bagus dibandingkan keadaan sesungguhnya. Warna-warna yang sudah memudar akan diberikan efek sehingga terlihat lebih tegas, masih baru dan bagus. Adanya berbagai spot foto di Kampung Pelangi, jika diambil menggunakan kamera dengan resolusi yang baik akan lebih menarik dilihat, sehingga dapat menarik minat publik yang melihat dan akan datang mengunjungi Kampung Pelangi.

Mempertahankan *Image* Kampung Pelangi

Upaya untuk mendukung keberlanjutan Kampung Pelangi sebagai destinasi wisata telah dibentuk kelompok sadar wisata (pokdarwis). Pokdarwis memiliki tugas untuk menjaga keberlangsungan destinasi wisata Kampung Pelangi. Keberlanjutan Kampung Pelangi membutuhkan biaya yang tidak sedikit dikarenakan merupakan wisata buatan bukan wisata alam. Sehingga membutuhkan biaya untuk membeli cat dan perlengkapan lain sebagainya. Apabila keseluruhan dana ditanggung kepada masyarakat akan keberatan, sehingga pokdarwis mengajukan sponsor ke perusahaan-perusahaan agar dapat memberikan bantuan berupa uang atau cat dan perlengkapan lainnya. Selain mengajukan ke perusahaan-perusahaan juga biasanya diberikan cat dan lainnya oleh kunjungan-kunjungan.

Langkah selanjutnya untuk tetap mempertahankan *image* Kampung Pelangi yang warna-warni yaitu dengan menjaga kebersihan lingkungan. Kebersihan lingkungan sangat mempengaruhi *image* warna dari bangunan-bangunan. Namun, setelah Kampung Wonosari di cat warna-warni secara langsung membentuk karakter masyarakat untuk peduli dan menjaga lingkungannya. Sehingga perilaku masyarakat sudah mulai berubah dari yang semula kurang memperhatikan kebersihan menjadi lebih peduli dengan kebersihan lingkungan. Masyarakat setiap hari membuang sampah di tempat sampah yang sudah di sediakan di bawah serta membersihkan lingkungan sekitar rumah. Tetapi, kepedulian terhadap lingkungan belum sepenuhnya terinternalisasi dalam diri masyarakat Kampung Pelangi secara keseluruhan. Dikarenakan masih ada sampah dan kotoran yang dibuang ke sungai.

Selain menjaga kebersihan lingkungan dan menjaga warna cat, masyarakat juga ikut merawat dan menjaga hiasan yang terdapat di kampung. Berbagai hiasan yang berupa payung, kursi, bunga, dan lainnya dirawat oleh masyarakat agar tetap bagus dan dapat digunakan untuk mendukung keindahan di foto para pengunjung. Menyelenggarakan *event-event* yang melibatkan partisipasi masyarakat luar, sehingga dapat memperkenalkan Kampung Pelangi dan dapat menarik pengunjung merupakan salah satu upaya mempertahankan *image* Kampung Pelangi, salah satunya *event* yang sudah terlaksana yaitu lomba memancing dalam rangka HUT Ke-1 Kampung Pelangi. Media juga memiliki peran yang sangat besar dalam membentuk *image* Kampung Pelangi. Media dapat menyebarkan informasi keberadaan Kampung Pelangi ke seluruh penjuru dunia.

Ekspresi Sosial Budaya Masyarakat Kampung Pelangi Semarang

Ekspresi sosial budaya masyarakat tempatan dalam menerima program Kampung Pelangi yaitu ketika awal pembentukan Kampung Pelangi masyarakat belum terbiasa dan merasa cemas mengenai keamanan kampung dengan adanya kedatangan pengunjung. Kecemasan tersebut diekspresikan melalui aktivitas menutup pintu, dan duduk di depan rumah. Seiring berjalannya waktu masyarakat mulai terbiasa dengan kedatangan pengunjung yang diekspresikan dengan menerapkan 5S (Senyum, Salam, Sapa, Sopan, dan Santun) terhadap pengunjung.

“Kesadaran warga untuk menyambut wisatawan dengan 5S itu to santun ramah dan seterusnya itu lah perilaku yang bagus”. (Pak Slamet Widodo, 55 tahun, Ketua Pokdarwis pada Rabu, 4 April 2018)

Masyarakat harus menjaga kebersihan lingkungan sekitar dengan tidak membuang sampah sembarangan, serta bagi masyarakat yang bertempat tinggal di pinggir sungai dihimbau agar tidak membuang *septic tank* langsung ke sungai. Meskipun sebagian besar sudah menaati himbauan untuk tidak membuat *septic tank* langsung ke sungai, tetapi masih ada yang belum menaati, terutama bangunan-bangunan di sekitar Taman Kasmaran. Masyarakat membuang kotoran ke sungai ketika malam hari atau dini hari, sehingga masyarakat lain tidak melihat dan tidak dapat menegurnya secara langsung.

Perangkat desa seperti ketua RT/RW sudah memberikan himbauan kepada masyarakat saat perkumpulan RT/RW untuk menjaga kebersihan lingkungan dan tidak membuang *septic tank* langsung di sungai. Tetapi untuk membangun kesadaran masyarakat tidaklah mudah. Kesadaran masyarakat untuk membersihkan sungai juga belum sepenuhnya. Selain itu,

masyarakat diharapkan tidak menjemur pakaian di depan rumah agar tidak mengganggu pengunjung yang akan berfoto, serta adanya batasan jam berkunjung agar tidak sampai malam berada di Kampung Pelangi. hal tersebut agar tidak mengganggu jam istirahat masyarakat dan aktifitas malam hari seperti jam belajar anak-anak.

Histeria Pengunjung Kampung Pelangi Semarang

Histeria adalah eksek dari emosi yang tidak dapat dikendalikan (Piliang, 2004: 128). Histeria pengunjung ada yang hanya mencari kesenangan diri tanpa memiliki tujuan tertentu. Pengunjung datang ke Kampung Pelangi hanya untuk mampir foto kemudian langsung pergi. Selain itu ada pengunjung yang datang untuk berkeliling dan mengabadikan *moment*. Berbagai tindakan pengunjung untuk mencari kesenangan, mengisi waktu luang tanpa memiliki tujuan yang jelas.



Gambar 1. Haris seorang pengunjung Kampung Pelangi yang mengunggah fotonya di instagram
Sumber. Data Sekunder, 2018 (Instagram.com)

Seorang pengunjung di Kampung Pelangi bernama Haris (18 tahun) bersama temannya yang bernama Hasna (18 tahun) sedang mengunjungi Kampung Pelangi. Hasna dan Haris berasal dari Pemalang, Jawa Tengah. Tujuan mereka ke Semarang yaitu untuk mengikuti Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN). Sebelum mereka menuju ke penginapan untuk SBMPTN, mereka berkunjung ke Kampung Pelangi untuk *refreshing* sejenak sebelum mengikuti SBMPTN.

“Sesampai di Stasiun Poncol langsung mampir sini dulu *Mbak* naik *Go-Car*. Besok mau ikut SBMPTN dulu jadi main-main dulu *refreshing Mbak* mumpung di Semarang juga”. (Septi Muhammad Abdul Haris, 18 tahun, Pengunjung pada Senin, 7 Mei 2018).

Pengunjung yang datang di Kampung Pelangi akan mencari spot foto yang bagus disertai ekspresi atau gaya berfoto. Foto yang sudah diambil tersebut akan dipilih yang bagus untuk *diupload* di media sosial yang dimiliki. Histeria pengunjung berlanjut dengan memikirkan teks

yang akan ditulis di media sosial yang menjelaskan foto tersebut. Bahkan, terkadang teks yang ditulis di media sosial terkadang tidak menjelaskan atau tidak memiliki keterkaitan dengan foto, teks tersebut hanya sebagai ekspresi diri individu. Selain itu, salah satu media sosial yang biasanya menjadi tempat eksis untuk mengupload foto yaitu di *instagram* yang memiliki berbagai fitur, salah satunya terdapat fitur untuk memberikan komentar terhadap foto dan teks yang terdapat di *instagram*. Publik dapat memberikan komentar di akunnya, biasanya komentar yang diberikan ada yang menyangkut foto dan teks, dan terkadang membahas topik yang lain.

Kampung Pelangi memiliki warna-warni sehingga banyak dimanfaatkan oleh berbagai pihak untuk menampilkan histeria realitas semu untuk dikonsumsi publik. Berdasarkan lokasi Kampung Pelangi yang memiliki warna-warni sesuai dengan tema *ASIAN Games*. Syuting tersebut dilaksanakan selama tiga hari yaitu tanggal 6, 7, 8 Juni 2018. Serangkaian histeria realitas semu yang diciptakan yaitu dengan pengambilan aksi anak-anak Kampung Pelangi yang sedang bermain bola yang disesuaikan dengan tema olahraga di *ASIAN Games*. Histeria lainnya yaitu dengan pengambilan gambar ketika *moment-moment* terjadi *smash* pada pertandingan bulu tangkis, serta histeria nonton bersama sepak bola oleh masyarakat Kampung Pelangi.

Hiperealitas Kampung Pelangi

Menurut Baudrillard (dalam Hidayat, 2012: 11) hiperealitas adalah realitas itu sendiri, yakni era yang dituntun oleh model-model realitas tanpa asal usul dan referensi. Era ini ditandai dengan bercampurnya realitas sesungguhnya dengan model realitas (realitas semu) sehingga tidak dapat dibedakan satu dengan lainnya.

Simulakra

Kampung Wonosari merupakan ruang realitas kehidupan sehari-hari masyarakat mulai dari bangun tidur, melakukan aktivitas, kerja, dan lainnya dengan segala keadaan sosial budaya masyarakat yang melingkupi. Realitas yang diciptakan telah mengalami berbagai permainan tanda dan citra untuk mencapai tujuan masing-masing meskipun harus melampaui keadaan yang nyata. Banyak berbagai pihak yang menciptakan realitas melampaui realitas yang sebenarnya, seperti untuk memenangkan kompetisi lomba fotografi. Fotografer akan mengambil objek supaya terlihat nyata padahal sebenarnya bukan yang nyata. Pada tanggal 13 Mei 2018 terdapat banyak pengunjung berseragam mendatangi Kampung Pelangi dengan membawa kamera digital. Pengunjung-pengunjung tersebut merupakan peserta Canon Semarang Photo Marathon 2018 Lomba Foto bagi Pelajar dan Mahasiswa. Penggunaan Kamera digital kemudian diunggah di media merupakan salah satu bentuk ruang simulakra yang menampilkan realitas semu.



Gambar 2. Peserta Canon Semarang Photo Marathon 2018 Lomba Foto bagi Pelajar dan Mahasiswa mengambil Gambar anak-anak di Kampung Pelangi
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2018

Gambar di atas tentang peserta Canon Semarang Photo Marathon 2018 Lomba Foto bagi Pelajar dan Mahasiswa sedang mengambil gambar anak-anak di Kampung Pelangi. Peserta memberikan uang kepada anak-anak agar anak-anak mau terjun untuk berenang di sungai. Meskipun perilaku tersebut dapat membahayakan keselamatan anak-anak. Gambar tersebut merupakan penciptaan realitas untuk dikonsumsi publik yang bertujuan agar memperoleh gambar yang terlihat natural anak-anak sedang berenang, sehingga sulit untuk membedakan gambar yang mencerminkan realitas sesungguhnya di kehidupan masyarakat dengan realitas semu yang dibuat oleh fotografer menggunakan teknologi simulasi berupa kamera.

Ketika pengambilan gambar terdengar percakapan antara fotografer dengan anak-anak. Fotografer menyuruh anak-anak kompak ketika meloncat ke sungai bersama-sama. Kemudian salah satu anak bernama Aflah (12 tahun) menjawab “*loro mas nak bareng-bareng tabrakan*”. Perencanaan dalam pengambilan gambar tersebut merupakan pengaruh dari adanya teknologi simulasi berupa kamera. Fotografer mengambil gambar menggunakan kamera seolah-olah agar terlihat nyata dan alami. Padahal semua itu merupakan rekayasa untuk menciptakan simulasi Kampung Pelangi.

Realitas Media Massa

Realitas pada media massa merupakan realitas buatan yang dihasilkan melalui proses produksi dan reproduksi berbagai unsur sehingga tidak mungkin lagi diketahui mana yang real dan mana yang palsu. Banyak media massa yang memposting gambar atau informasi mengenai Kampung Pelangi, mulai dari awal pembentukan program Kampung Pelangi hingga sekarang. Maraknya informasi di media massa yang dapat dilihat oleh berbagai pihak menjadikan Kampung Pelangi dapat dilihat hingga ke mancanegara. Banyak pengunjung baik dari dalam kota, luar kota, hingga luar negeri datang ke Kampung Pelangi. Pengunjung yang datang dengan berbagai tujuan mulai sekedar jalan-jalan wisata hingga untuk kepentingan tertentu. Tak jarang pengunjung yang datang mengabadikan momen dan membagikan informasi di media massa, baik media sosial maupun media cetak.



Gambar 3. Postingan Aktivitas anak-anak Kampung Pelangi di Media Sosial
Sumber: Data Sekunder Instagram, 2018

Gambar di atas merupakan salah satu postingan pengunjung di media sosial yang menggambarkan keceriaan anak-anak di Kampung Pelangi. Gambar tersebut diambil oleh salah satu peserta lomba fotografi yang diadakan oleh Canon. Gambar diambil menggunakan teknologi simulasi berupa kamera digital, yang bertujuan untuk memenuhi tema dalam perlombaan, sehingga tidak memiliki keterkaitan dengan realitas sebenarnya di masyarakat. Gambar yang dihasilkan melalui teknologi tersebut merupakan duplikasi sehingga perbedaan antara yang duplikasi dan yang asli menjadi kabur. Realitas yang dibangun menyerupai bentuk yang asli atau realitas yang berlangsung dalam kehidupan sehari-hari. Media saat ini tidak lagi menampilkan realitas yang sebenarnya, namun menampilkan hiperealitas. Citra atau realitas buatan yang dibangun oleh media sosial berhasil menutupi realitas yang sebenarnya dan membentuk hiperrealitas.

Sistem Tanda

Era simulakra ini penanda (*signifier*) mengandung banyak petanda (*signified*). Kampung Pelangi yang memiliki penanda warna-warni dapat dimaknai oleh setiap orang berbeda-beda sehingga menimbulkan polisemi makna. Berubahnya Kampung Wonosari menjadi Kampung Pelangi membawa berbagai makna yang muncul baik dari masyarakat tempatan, pengunjung, maupun pemerintah. Makna yang muncul dari masyarakat tempatan Kampung Pelangi dalam memaknai berubahnya Kampung Wonosari menjadi Kampung Pelangi ada yang memaknai positif, negatif, dan biasa saja.

Makna positif yaitu masyarakat tempatan dapat berinteraksi dengan orang dari luar kampung yaitu pengunjung yang datang ke Kampung Pelangi, dapat meningkatkan kesadaran masyarakat mengenai kebersihan lingkungan, masyarakat menyambut wisatawan dengan menerapkan sikap 5S (Senyum, Salam, Sapa, Sopan, dan Santun), adanya kunjungan-kunjungan dari berbagai pihak dapat memberikan keuntungan bagi masyarakat dan menambah perekonomian.

Berubahnya Kampung Wonosari menjadi Kampung Pelangi juga dimaknai negatif bagi masyarakat karena menimbulkan kerawanan sosial dan mengganggu masyarakat. Kedatangan pengunjung dari daerah lain juga menyebabkan masyarakat merasa terganggu. Pengunjung yang datang sampai malam hari mengganggu waktu istirahat masyarakat tempatan, dan waktu belajar anak-anak. Selain itu, kedatangan pengunjung dari luar negeri yang memiliki budaya dan adat yang tidak sesuai dengan budaya Timur menyebabkan terjadinya demoralisasi dan masyarakat tempatan merasa terganggu, seperti pengunjung luar negeri berciuman. Hal ini, dikhawatirkan oleh masyarakat dapat memberikan pengaruh negatif bagi anak-anak di Kampung Pelangi.

“Saya terganggunya kalo ada turis dari luar negeri kadang pada ciuman disini, takutnya anak-anak itu. kemarin itu ada pengunjung suruh fotoke. Foto pertama gandeng-gandengan trus ciuman. Yang motoin juga mlongo. Pada jembatan itu. Takutnya anak-anak remaja ngikutin gitu. Budaya dari luar mereka. Gimana cara memberitahu nya”. (Setyaningsih, 53 tahun, Masyarakat pada tanggal 7 Mei 2018)

Realitas yang ditampilkan di media terkadang lebih bagus daripada realitas yang terdapat di Kampung Pelangi. Hal ini disebabkan adanya permainan teknologi simulasi yang mampu menjadikan lebih bagus daripada kenyataan sesungguhnya. Masyarakat tempatan juga ada yang menganggap kampungnya biasa saja, sama seperti kampung lainnya dan hanya berbeda di kreasi cat dinding yang memiliki berbagai spot foto. Apabila spot foto diambil menggunakan kamera digital atau teknologi lainnya akan menjadikan lebih bagus daripada spot foto asli di Kampung Pelangi.

“Yo Nak aku ga wong kene wae wegah mbak . jujur aku sampe kadang waktu kemarin kadang sing didelok ki opo. Istimewane opo. Aku sing ga wong kene wae wegah kok. Tapi nawane wong kan ambil spot foto pinter-pinter ya, dari kamera canon, fuji dibandingkan mbi hp sing jadul kan bedo to. Lha mesti foto tembok kan tembok biasa. Begitu diambil lewat kamera pasti kan spot foto lebih bagus. Pencahayaane lebih bagus. Iki trik kamera jahat lah”. (Dina, 33 tahun, masyarakat pada tanggal 25 Maret 2018)

Pernyataan Bu Dina (33 tahun) salah satu masyarakat di Kampung Pelangi tersebut menyatakan bahwa meskipun kampungnya sudah dicat warna-warni, tetapi tidak ada yang dianggapnya spesial dari kampungnya. Kampung dan karakteristik masyarakatnya tidak berubah, hanya saja kampungnya diberikan cat dan berbagai gambar seperti rumah pada umumnya. Perbedaannya yang membuat cat dan gambar tersebut menarik dikarenakan Kampung Pelangi menjadi salah satu destinasi wisata di Kota Semarang, sehingga banyak pengunjung yang datang dan mengabadikannya melalui gambar yang diambil di Kampung Pelangi. Gambar tersebut diambil melalui teknologi sehingga terlihat lebih bagus daripada gambar aslinya.

Makna yang dimunculkan oleh pengunjung antara lain, Kampung Pelangi memiliki berbagai spot foto warna-warni yang menarik untuk dijadikan lokasi mengabadikan moment. *Image* kumuh Kampung Wonosari telah berubah menjadi lebih bersih setelah adanya program Kampung Pelangi. Kampung Pelangi juga dijadikan tempat untuk mencapai tujuan tertentu

seperti untuk kegiatan peliputan *ASIAN games*, kunjungan-kunjungan artis, dan lainnya. Adanya campur tangan pengunjung yang melibatkan media menjadikan wahana simulasi Kampung Pelangi. Kegiatan-kegiatan yang diliput terkadang bukan menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari masyarakat, hanya hasil reproduksi dari simulasi media. Realitas simulasi yang ditampilkan bukan realitas yang nyata dari masyarakat, tetapi publik dapat menganggapnya sebagai nyata, bahkan dijadikan acuan dalam melihat realitas yang nyata.

Makna yang dimunculkan oleh pemerintah Kota Semarang yaitu Kampung Wonosari yang dulunya merupakan perkampungan kumuh di Kota Semarang telah berubah menjadi kampung yang lebih bersih. Makna selanjutnya yaitu Kampung Pelangi menjadi salah satu destinasi wisata di Kota Semarang yang dapat meningkatkan makna fisik kawasan dengan pengecatan bangunan dan lingkungan sehingga dapat membentuk keharmonisan, keserasian lingkungan dan keindahan kota. Selain itu, terwujudnya wisata *waterfront city* yang terintegrasi dengan keberadaan kawasan Tugu Muda dan Lawang Sewu sehingga meningkatkan nilai ekonomis kawasan.

Komunikasi

Komunikasi melalui media massa lebih bertujuan memposting gambar atau informasi kunjungan di Kampung Pelangi untuk memberitahukan bahwa dirinya telah mengunjungi Kampung Pelangi, sehingga publik yang melihat akan memiliki keinginan untuk mengunjungi Kampung Pelangi juga. Disini, tidak ada timbal balik antara pemberi pesan dan penerima pesan, serta tidak ada penyampaian makna tertentu selain mengajak agar mendatangi Kampung Pelangi.

Berbagai bentuk informasi mengenai Kampung Pelangi akan dianggapnya sebagai kenyataan atau yang terjadi sebenarnya di Kampung Pelangi. Ia tidak memperdulikan asal usul, proses, kebiasaan masyarakat yang sebenarnya di kehidupan sehari-hari. Bahkan, informasi yang diterima akan dijadikan pedoman dalam menilai dan melihat keadaan di Kampung Pelangi. Setelah melihat Kampung Pelangi dari media, ia akan mengunjungi Kampung Pelangi. Kedatangannya di Kampung Pelangi hanya sekadar mengabadikan moment dengan berbagai spot foto yang ada di Kampung Pelangi, tanpa memperdulikan kehidupan sosial budaya masyarakat tempatan.

Seorang individu yang berkomunikasi di media dapat dengan mudah mengungkapkan *uneg-unegnya* daripada berkomunikasi secara langsung di dunia nyata. *Uneg-uneg* yang diungkapkan melalui teks yang bertujuan untuk menjelaskan gambar yang disebar di media terkadang tidak memiliki keterkaitan satu sama lain, bahkan tidak menjelaskannya. Meskipun ada beberapa pengunjung Kampung Pelangi yang mengatakan bahwa apa yang ditampilkan di media massa merupakan realitas yang sebenarnya tanpa bermaksud untuk membentuk citra tertentu kepada orang lain yang melihatnya. Orang yang melihat publikasiannya akan ikut hanyut dalam informasi yang disampaikan di media. Publik akan memiliki berbagai komentar mengenai informasi yang diterimanya. Apabila informasi yang dilihat di media merupakan suatu hal yang baru atau sedang menjadi *viral*, publik akan berbondong-bondong mengikutinya.

Individu saling berinteraksi di dunia maya atau media dapat mempengaruhi tingkat kesadarannya terhadap apa yang nyata dan apa yang tidak nyata, karena disajikan menggunakan kecanggihan teknologi akan berbeda dengan realitas sesungguhnya bahkan tampilan bisa lebih

bagus dari realitas sesungguhnya. Adanya kecanggihan teknologi simulasi melalui media yang dapat dilihat oleh berbagai pihak dapat menimbulkan dorongan untuk mendatangi Kampung Pelangi, Individu yang berada di layar komputer akan merasa ketagihan dengan sajian media, dan memiliki keinginan menjadikan dirinya bagian dari sajian media, sehingga ia akan mendatangi Kampung Pelangi dan ikut serta mempublikasikan hasil yang diperoleh setelah mendatangi Kampung Pelangi.

PENUTUP

Proses pembentukan Kampung Pelangi berawal dari ketertarikan pemerintah terhadap keadaan Kampung Wonosari setelah dilakukan pemugaran pasar kembang Kalisari. Pemerintah daerah juga memberikan dukungan dalam pengembangan Kampung Pelangi sebagai destinasi wisata di Kota Semarang. Masyarakat tempatan juga memiliki upaya-upaya dalam mempertahankan *image* Kampung Pelangi.

Ekspresi sosial budaya masyarakat tempatan dalam menerima program Kampung Pelangi yaitu ketika awal pembentukan Kampung Pelangi masyarakat belum terbiasa dan merasa cemas mengenai keamanan kampung dengan adanya kedatangan pengunjung. Kecemasan tersebut diekspresikan melalui aktifitas menutup pintu, dan duduk di depan rumah. Seiring berjalannya waktu masyarakat mulai terbiasa dengan kedatangan pengunjung yang diekspresikan dengan menerapkan 5S (Senyum, Salam, Sapa, Sopan, dan Santun) terhadap pengunjung, serta masyarakat tidak menjemur pakaian di depan rumah agar tidak mengganggu pengunjung yang akan berfoto. Histeria pengunjung yang datang ke Kampung Pelangi terdiri dari berbagai histeria-histeria realitas semu, mulai dari bentuk histeria pengunjung untuk dikonsumsi publik massa, histeria pengunjung yang hanya untuk mencari kesenangan dan mengisi waktu luang tanpa memiliki tujuan yang jelas.

Banyak berbagai pihak yang menciptakan realitas melampaui realitas yang sebenarnya (hiperealitas), seperti untuk memenangkan kompetisi lomba fotografi. Obyek yang diambil merupakan citra yang dibentuk pada saat itu juga dan bukan kegiatan alami yang dilaksanakan sehari-hari. Kampung Pelangi memiliki polisemi makna baik di masyarakat, pengunjung, maupun pemerintah.

DAFTAR PUSTAKA

- Andree. 2014. Dunia Palsu dan Rekonstruksi Budaya Tinjauan Filosofis Akar Masalah Budaya Indonesia di Era Global. *International Society*. Vol. 1 (1): 15-20.
- Andrian, Kevin. Dkk. 2017. Simulacra Yogyakarta dengan *Drone Photography*. *Specta: Journal of Photography, Art, and Media*. Vol. 1 (2): 121-132
- Ardani, Krisna Sandy. dkk. 2016. Pemanfaatan dan Pemaknaan Ruang Publik bagi Masyarakat di Kawasan Jalan Pahlawan Kota Semarang. *Jurnal Solidarity*. Vol. 5 (1): 1-9.
- Arditama, Erisandi. 2016. Mengkaji Ruang Publik dari Perspektif Kuasa: Fenomena Kemenangan Aktor Hegemonik Melalui Dominasi Budaya. *Politik Indonesia: Indonesian Political Science Review*. Vol. 1 (1): 69-86.

- Astuti, Yanti Dwi. 2017. Simulasi Realitas Sosial melalui *New Media* Studi pada Mahasiswa Yogyakarta Pengguna *Smartphone*. *Jurnal Pekommas* Vol. 2 (1): 75-86.
- Awalia, Hafizah. 2017. Hyperreality on Onlineshop: Shopaholic Generation in Indonesia. *Jurnal Komunikasi Profesional*. Vol 1 (1): 73-91
- Azwar, Muhammad. 2014. Teori Simulakrum Jean Baudrillard dan Upaya Pustakawan Mengidentifikasi Informasi Realitas. *Khizanah Al-Hikmah*. Vol. 2 (91): 38-48.
- B, Widodo. Lupyanto, R. 2011. Pengembangan Kawasan Pinggiran Kota dan Permasalahan Lingkungan di Kampung Seni Nitiprayan, Bantul. *Jurnal Sains dan Teknologi Lingkungan*. Vol. 3 (1) : 31-51.
- Banowati, Eva. 2014. Pengentasan Kemiskinan Penduduk Perkotaan melalui Pelatihan Pengolahan Sampah. *Jurnal Komunitas*. Vol. 6 (1) (2014): 159-169.
- Bharathi, Susee. Dkk. 2018. Hyperreality as a Theme and Technique in the Film Truman Show. *Global Media Journal*. Vol. 16 (30): 90-94.
- Chandra, Edy, Umaimah Wahid. 2013. Budaya Populer dan Simulacra Kawula Muda Jakarta dalam Penggunaan Situs Video Youtube (Kasus Unggah Video Gamaliel-Audrey dan Sinta-Jojo). *Sosiohumaniora*. Vol 15 (2): 130-138.
- Eriyanto. 2002. *Analisis Framing: Kontruksi, Ideologi, dan Politik Media*. Yogyakarta: LKiS.
- Fitria, Herlinda. 2015. Hiperrealitas dalam *Social Media* (Studi Kasus: Makan Cantik di Senopati pada Masyarakat Perkotaan). *Jurnal Informasi*. Vol 45 (2) (1): 87-100
- Hayuni, nurvina. Dkk. 2014. Upaya Revitalisasi Permukiman Tradisional Tepi Sungai (Studi Kasus : Permukiman Kampung Tenun Samarinda). *Jurnal Pembangunan Wilayah & Kota*. Vol. 4 (3): 74-81.
- Hidayat, Medhy Aginta. 2012. *Menggugat Modernisme: Menggali Rentang Pemikiran Postmodernisme Jean Baudrillard*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Hilman, Yusuf Adam. 2017. Menggagas Kembali Ruang Publik Desa (Analisis terhadap Pemanfaatan Ruang Publik Pedesaan di Wilayah Kabupaten Ponorogo). *Jurnal The Messenger*. Vol. 9 (1): 26-31.
- Koesoemawati, Dewi Junita. 2016. Social Cohesion of Pendalungan Community and Urban Space Integration in Jember Komunitas. *Komunitas*. Vol. 8 (1): 145-154.
- Loong, Bernard Lew Shian. 2017. Tourism and Simulacrum: The Computational Economy of Algorithmic Destinations. *Procedia: Social and Behavioral Sciences*. Vol 144: 237-246
- Mahapatra, Niladri. 2016. The Simulated World of Genet: Hegemony of Hyperreality in the Balcony. *Literary Herald An International Refereed English e-Journal*. Vol. 2 (3): 240-246
- Mutmainnah, A. Nurul. Dkk. 2014. Urbanisasi di Kota Balikpapan: Formasi Sosial Keluarga Pendatang Miskin. *Jurnal Ilmu Sosial dan Ilmu Politik*. Vol. 18 (1): 51-65.
- Nugroho, Agung Cahyo. 2009. Kampung Kota sebagai Sebuah Titik Tolak dalam Membentuk Urbanitas dan Ruang Kota Berkelanjutan. *Jurnal Rekayasa*. Vol. 13 (3): 209-218.
- Nugrahenny, Toumalina Tri. 2016. Menyikap Mekanisme Tanda di Balik Hiperrealitas Tren Hijab: Analisis Semiotika pada Fenomena Tren Hijab. *Jurnal Komunikasi Indonesia*. Vol. 5 (1): 16-28.

- Nur'aini, Ratna Dewi. Dkk. 2015. Kajian Revitalisasi Arsitektural di Bantaran Kali Code Yogyakarta. *Seminar Nasional Sains dan Teknologi*. Vol. 17: 1-7.
- Penataan Kawasan Kampung Pelangi Kelurahan Randusari Kecamatan Semarang Selatan*. 2018. Semarang: Pemerintah Kota Semarang.
- Piliang, Yasraf Amir. 2004. *Dunia yang Berlari mencari "Tuhan-Tuhan" Digital*. Jakarta: PT Grasindo.
- Piliang, Yasraf Amir. 2004. *POSREALITAS: Realitas Kebudayaan dalam Era Posmetafisika*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Piliang, Yasraf Amir. 2012. Masyarakat Informasi dan Digital: Teknologi Informasi dan Perubahan Sosial. *Jurnal Sositologi*. Vol. 27 (11): 143-156.
- Ritzer, George. 2012. *Teori Sosiologi dari Sosiologi Klasik sampai Perkembangan Terakhir Postmodern*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Solomon, Adrian. 2012. Authenticity and Simulation in Post-Tourism. *Synergy*. Vol. 11 (1): 41-53.
- Stellarosa, Yolanda. 2017. Woman Image in "Miss Jinjing Belanja sampai Mati" Book. *Komunikasi ISKI*. Vol 2 (2) (1): 97-108.
- Wang, Yanjie. 2011. Displaced in the Simulacrum: Migrant Workers and Urban Space in The World. *Acian Cinema*. Vol. 22 (1): 152-169.
- Wanodya, Rahina Manik. Dkk. 2015. The Hyperrealities in Cyberpunk Novel Free to Fall by Lauren iller. *Publikasi Budaya*. Vol 3 (2): 39-51
- Wilonoyudho, Saratri. 2010. Urbanisasi dan Dampak Lingkungan di Koridorit Kendal-Semarang, Demak (Urbanization and Environment Impact in Kendal, Semarang, Demak Coridor). *Jurnal Manusia dan Lingkungan*. Vol. 17 (3): 173-182.
- Wilonoyudho, Saratri. 2014. Migrasi dan Involusi di Kota Semarang. *Jurnal Manusia dan Lingkungan*. Vol. 21 (1): 114-120.
- Wolny, Ryszard W. 2017. Hyperreality and Simulacrum: Jean Baudrillard and European Postmodernism. *European Journal of Interdisciplinary Studies*. Vol. 8 (1): 76-80.
- Wulandari, Prisca Kiki. 2017. Inovasi Pemuda dalam Mendukung Ketahanan Ekonomi Keluarga (Studi di Kampung Warna-warni Kelurahan Jodipan, Kecamatan Blimbing, Kota Malang). *Jurnal Ketahanan Nasional*. Vol. 23 (3): 300-319.
- Yuwono, Sudarmawan. Dkk. 2016. Mempertahankan Keberadaan Kampung di Tengah-tengah Kawasan Modern Jakarta. *Jurnal Arsitektur NALARs*. Vol. 15 (1): 73-80.

www.dispendukcapil.semarangkota.go.id