



Similarity Report

Metadata

Name of the organization

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Title

JIHAN

Author(s)

Coordinator

perpustakaan umsidaarta

Organizational unit

Perpustakaan

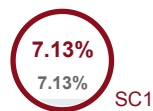
Alerts

In this section, you can find information regarding text modifications that may aim at temper with the analysis results. Invisible to the person evaluating the content of the document on a printout or in a file, they influence the phrases compared during text analysis (by causing intended misspellings) to conceal borrowings as well as to falsify values in the Similarity Report. It should be assessed whether the modifications are intentional or not.

Characters from another alphabet		0
Spreads		0
Micro spaces		0
Hidden characters		0
Paraphrases (SmartMarks)		17

Record of similarities

SCs indicate the percentage of the number of words found in other texts compared to the total number of words in the analysed document. Please note that high coefficient values do not automatically mean plagiarism. The report must be analyzed by an authorized person.

**25**

The phrase length for the SC 2

4935

Length in words

37790

Length in characters

Active lists of similarities

This list of sources below contains sources from various databases. The color of the text indicates in which source it was found. These sources and Similarity Coefficient values do not reflect direct plagiarism. It is necessary to open each source, analyze the content and correctness of the source crediting.

The 10 longest fragments

Color of the text

NO	TITLE OR SOURCE URL (DATABASE)	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
1	https://jurnal-id.com/index.php/jupin/article/download/457/279	42 0.85 %
2	Aktualisasi Perempuan dalam Ruang Domestik dan Ruang Publik Perspektif Sadar Gender Khomisah Khomisah,Nur Ajizah;	31 0.63 %
3	EKSISTENSI PENGGUNA FINSTAGRAM SEBAGAI BENTUK KEBEBASAN REMAJA BEREKSPRESI (STUDI ANALISIS ETNOGRAFI VIRTUAL) Nurliah,Marisda;	27 0.55 %

4	Aktualisasi Perempuan dalam Ruang Domestik dan Ruang Publik Perspektif Sadar Gender Khomisah Khomisah,Nur Ajizah;	25 0.51 %
5	https://archive.umsida.ac.id/index.php/archive/preprints/section/Communication-Studies	23 0.47 %
6	Persepsi Generasi Z Pada Film Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini Nina Siti Salmaniah Siregar, Barus Rehia K Isabela,Damanik Fransiscus Bonahara;	22 0.45 %
7	SOCIAL IMPACT ANALYSIS OF MASS COMMUNICATION ON COMMUNITY IN THE SOCIETY 5.0 ERA Sarah Nur Laila Indriyani, Rezha Mardianty Rachmy,Siti Wuryan, Mustofa Muhamad Bisri, Tri Yana Dea Sari, Septi Jelita Putri;	21 0.43 %
8	MODEL INTERAKSI FANGIRLING TERHADAP PERILAKU SIMULAKRA PESERTADIDIK MAN 2 KOTA SEMARANG Auralita,Saka Mahardika Otav Nugraha, Yuliantoro, Idzni;	20 0.41 %
9	https://archive.umsida.ac.id/index.php/archive/preprint/view/1472/version/1464	18 0.36 %
10	https://jurnal-id.com/index.php/jupin/article/download/457/279	14 0.28 %
from RefBooks database (4.40 %)		
NO	TITLE	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
Source: Paperity		
1	Aktualisasi Perempuan dalam Ruang Domestik dan Ruang Publik Perspektif Sadar Gender Khomisah Khomisah,Nur Ajizah;	56 (2) 1.13 %
2	SOCIAL IMPACT ANALYSIS OF MASS COMMUNICATION ON COMMUNITY IN THE SOCIETY 5.0 ERA Sarah Nur Laila Indriyani, Rezha Mardianty Rachmy,Siti Wuryan, Mustofa Muhamad Bisri, Tri Yana Dea Sari, Septi Jelita Putri;	29 (2) 0.59 %
3	EKSISTENSI PENGGUNA FINSTAGRAM SEBAGAI BENTUK KEBEBASAN REMAJA BEREKSPRESI (STUDI ANALISIS ETNOGRAFI VIRTUAL) Nurliah,Marisda;	27 (1) 0.55 %
4	Persepsi Generasi Z Pada Film Nanti Kita Cerita Tentang Hari Ini Nina Siti Salmaniah Siregar, Barus Rehia K Isabela,Damanik Fransiscus Bonahara;	22 (1) 0.45 %
5	MODEL INTERAKSI FANGIRLING TERHADAP PERILAKU SIMULAKRA PESERTADIDIK MAN 2 KOTA SEMARANG Auralita,Saka Mahardika Otav Nugraha, Yuliantoro, Idzni;	20 (1) 0.41 %
6	THE INFLUENCE OF LEADERSHIP STYLE AND JOB SATISFACTION ON WORK LOYALTY AT CV. HARCO NENCY Evelina Pakpahan, Mella Yunita,Jalukhu Rice Darlina;	19 (2) 0.39 %
7	Keberadaan Video Coronavirus di Channel Youtube Rachmaniar Rachmaniar;	13 (1) 0.26 %
8	Wedang Cor : Eksplorasi Signifikansi Budaya dan Identitas dalam Warisan Kuliner Jember Fatiya Diana Wulandari Putri, Kartika Putri Della Aprillia, Rahayu Rahmawati;	12 (1) 0.24 %
9	ALTERATIONS IN HEMATOLOGICAL INDICES IN ANTENATAL AND POSTNATAL MOTHERS WITHIN KERKUK PROVINCE, IRAQ Bazzaz Ayoub A.,Azeez Sarah T., Bayatli Feedan J., Chelebi Noorhan A.;	8 (1) 0.16 %
10	FLEXING DALAM MASYARAKAT TONTONAN: DARI TABU MENJADI SEBUAH STRATEGI Nurul Fauziah;	6 (1) 0.12 %
11	Transformasi Realitas Digital Melalui Influencer Meta Human @Lav_Caca oleh Genexyz Winarty Shenthya;	5 (1) 0.10 %

from the home database (0.00 %)



NO	TITLE	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
----	-------	---------------------------------------

from the Database Exchange Program (0.00 %)



NO	TITLE	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
----	-------	---------------------------------------

from the Internet (2.74 %)



NO	SOURCE URL	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
1	https://jurnal-id.com/index.php/jupin/article/download/457/279	56 (2) 1.13 %
2	https://repository.uinsaizu.ac.id/15245/1/INAROTUL%20UMMAH_POLA%20KOMUNIKASI%20PADA%20AKUN%20FACEBOOK%20JUAL%20BELI%20ONLINE%20%28Studi%20Etnografi%20Virtual%20Pada%20Grup%20Facebook%20Jual%20Beli%20Kecamatan%20Kebasen%29.pdf	23 (2) 0.47 %
3	https://archive.umsida.ac.id/index.php/archive/preprints/section/Communication-Studies	23 (1) 0.47 %
4	https://archive.umsida.ac.id/index.php/archive/preprint/view/1472/version/1464	18 (1) 0.36 %
5	https://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JIME/article/view/7506	15 (2) 0.30 %

List of accepted fragments (no accepted fragments)

NO	CONTENTS	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
----	----------	---------------------------------------

International Conference on Social Science and Humanity
Homepage : <https://proceeding.antispublisher.or.id/index.php/icossh/index>
Email : admin@antispublisher.com e-ISSN : xxxx-xxxx
ICOSSH, Vol. 1, No. 1, Agustus 2024
Page 1- 15
© 2024 ICOSSH : anime
International Conference on Social Science and
Humanity

International Conference on Social Science and Humanity
1

Hiperrealitas Pendaki Gunung Perempuan:
Studi Etnografi Virtual Pada Akun Instagram @Pendaki.Cantik____

Jihan Alifia Afifah1, Ferry Adhi Dharma2
1 Muhammadiyah University of Sidoarjo, Sidoarjo, Indonesia
Email : ferryadhidharma@umsida.ac.id

DOI :-
Sections Info ABSTRACT Article history: Submitted:
Final Revised:
Accepted:
Published:

Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana representasi perempuan pendaki gunung dikonstruksi melalui media sosial, khususnya akun Instagram @pendaki.cantik____, dengan menggunakan pendekatan etnografi virtual dalam perspektif teori Jean Baudrillard mengenai simulasi, simulakra, dan hiperrealitas, serta teori kesetaraan gender. Dalam penelitian ini, data dikumpulkan melalui observasi akun instagram @pendaki.cantik____, etnografi virtual secara daring, analisis konten visual dan naratif, serta wawancara mendalam terhadap lima pengikut aktif akun tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa representasi perempuan dalam aktivitas pendakian yang

ditampilkan di Instagram mengalami proses simulasi, simulakra yang menciptakan hiperrealitas, di mana visualisasi mendaki yang estetik dan inspiratif telah menggantikan realitas keras dari pengalaman mendaki itu sendiri. Selain menjadi ruang afirmasi eksistensi perempuan di ranah yang sebelumnya didominasi laki-laki, akun ini juga memperlihatkan tekanan performatif baru bagi perempuan untuk tampil tangguh sekaligus menarik secara visual. Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pemahaman dinamika gender dan media sosial dalam membentuk identitas serta persepsi terhadap pengalaman pendakian.

Kata kunci: Hiperrealitas, , Etnografi Virtual, , Instagram, Pendaki Perempuan.

Keywords:

First keyword

Second keyword

Third keyword

Fourth keyword

Fifth keyword

INTRODUCTION

Dalam beberapa tahun terakhir, pendakian gunung telah menjadi tren yang sangat diminati bagi kaum perempuan. Beberapa akun official membuat tren ini semakin berkembang misalnya seperti akun Instagram @pendaki.cantik___ dengan jumlah 56,2 ribu pengikut, 4.933 postingan, Instagram @pendaki.wanita dengan jumlah 37,5 pengikut, 998 postingan, Instagram @mutiaraaft_ dengan jumlah 208 ribu pengikut 859 postingan, Instagram @marwahzara dengan 45,2 ribu pengikut, 213 postingan. Jumlah pengikut yang signifikan pada akun-akun tersebut, menunjukkan bahwa fenomena mendaki gunung ini telah menjadi sebuah gerakan yang cukup besar.

Fenomena ini menarik karena mendaki gunung seringkali distereotipkan sebagai kegiatan yang lebih cocok untuk laki-laki. Menurut penelitian yang dilakukan oleh

International Conference on Social Science and Humanity

Homepage : <https://proceeding.antispublisher.or.id/index.php/icossh/index>

Email : admin@antispublisher.com

e-ISSN : xxxx-xxxx

ICOSSH, Vol. 1, No. 1, Agustus 2024

Page 1-15

© 2024 ICOSSH : anime

International Conference on Social Science and
Humanity

International Conference on Social Science and Humanity

2

[1] Dalam konteks pendakian gunung oleh perempuan, ketidakadilan gender terjadi dalam proses perizinan dari orang tua. Pola relasi ini masih menunjukkan bahwa orang tua masih memandang bahwa anak perempuan seharusnya tidak pergi ke alam bebas karena dianggap lemah dan tidak mampu menghadapi ancaman di luar rumah. Pola pikir keluarga yang masih mendumistifikasi perempuan sehingga menganggap bahwa anak perempuan harus terus berada di rumah, dan dilarang untuk pergi jauh seperti misalnya mendaki gunung. Seorang anak perempuan dianggap lemah tidak mampu untuk mengikuti olahraga ekstrim tersebut dan menganggap bahwa olahraga tersebut hanya milik laki-laki

Beberapa akademisi telah meneliti fenomena tren mendaki gunung di media sosial. Misalnya, penelitian yang dilakukan oleh [2] menyebut kehadiran media sosial juga telah menarik perhatian Generasi Z (Gen Z) dan membuat mereka kompetitif dalam memamerkan gaya hidup mereka. Hal ini seringkali dilakukan oleh banyak Gen Z dengan hobi mendaki gunung. Dalam hal ini para pendaki Gen Z membentuk citra diri melalui unggahan foto ataupun video yang di bagikan melalui akun instagramnya. Nyatanya fenomena munculnya banyak pendaki gunung dengan usia muda juga dilatar belakangi bahwa Gen Z dengan usia produktif, memiliki banyak waktu untuk mengeksplorasi hobi dan kegemarannya, serta memiliki banyak waktu untuk mengakses media sosial termasuk instagram. Orang-orang berlomba untuk menampilkan dirinya dan menciptakan image semenarik mungkin dalam akun instagram pribadinya.

Di sisi lain, banyak insiden yang dialami pendaki wanita di Indonesia akhir-akhir

ini, diantaranya, lima pendaki wanita yang tersesat saat mendaki di Gunung Muria, Jawa Tengah pada (11/9/2024), Pendaki perempuan Naomi Daviola Steyanie dilaporkan hilang selama hampir tiga hari hilang di Gunung Slamet pada (7/10/2024). Sementara itu, seorang pendaki perempuan berinisial DM (28) meninggal dunia setelah terjatuh ke jurang sedalam 250 meter di Gunung Abang, Kabupaten Bangli, Bali pada (14/09/2024). Pendaki perempuan yang hilang terseret arus saat mendaki Gunung Bekel di Mojokerto ditemukan tewas (07/12/2024) Banyaknya insiden yang telah dialami pendaki perempuan, menambah dimensi lain pada fenomena mendaki gunung, mengingat meningkatnya jumlah perempuan yang berpartisipasi dalam kegiatan mendaki gunung. Dalam proses simulasi, media sosial tidak lagi merefleksikan realitas, melainkan menciptakan realitasnya sendiri. Bahkan, apa yang disajikan di media sosial akan jauh lebih nyata daripada kenyataan itu sendiri [3]. Media sosial berperan untuk membentuk persepsi penonton dan memotivasi perempuan untuk mendaki, namun juga membawa tantangan terkait keselamatan dan kesadaran akan risiko yang ada. Dalam konteks ini, penting untuk memahami bahwa mendaki gunung bukan hanya sekadar aktivitas fisik, tetapi juga mencerminkan dinamika sosial yang lebih luas, termasuk representasi gender dan interaksi di era digital.

International Conference on Social Science and Humanity

Homepage : <https://proceeding.antispublisher.or.id/index.php/icossh/index>

Email : admin@antispublisher.com

e-ISSN : xxxx-xxxx

ICOSSH, Vol. 1, No. 1, Agustus 2024

Page 1-15

© 2024 ICOSSH : anime

International Conference on Social Science and
Humanity

International Conference on Social Science and Humanity

3

Menurut penelitian yang telah dilakukan oleh [4] menunjukkan bahwa terdapat korelasi positif antara unggahan di media sosial Instagram dengan minat mendaki gunung perempuan pada akun @pendakiantik. Sementara itu [5] menunjukkan bahwa faktor yang menarik perhatian hiperrealitas yang dilakukan oleh para pengunjung terhadap destinasi wisata internasional di Instagram, antara lain termasuk tren membagikan foto-foto yang instagramable, dampak dari lingkungan pertemanan, tingginya pembangunan tempat wisata untuk swafoto, serta minat dalam kegiatan perjalanan. Dengan hadirnya media sosial dari internet salah satunya Instagram inilah memberikan sarana kepada penggunanya dalam berkomunikasi jarak jauh. Media sosial juga memiliki peranan penting yaitu sebagai sarana ekspresi diri atau aktualisasi diri dari penggunanya, karena mampu mengubah penggunanya baik cara mereka dalam bersosialisasi dan berkomunikasi dengan memberikan kesempatan untuk mengekspresikan diri [6]

Media sosial merepresentasikan simulasi sosial yang terbentuk dari hubungan berbagai tanda maupun kode acak tanpa keterkaitan yang nyata, dibentuk melalui proses produksi melibatkan tanda-tanda abstrak dan tidak nyata [7] Peneliti melakukan pembaruan yang bertujuan untuk menggali lebih dalam bagaimana fenomena mendaki gunung di media sosial dapat dipahami sebagai simulasi, menggunakan teori simulasi Jean Baudrillard yang menyatakan bahwa representasi dapat menggantikan realitas. Selain itu, teori gender akan membantu menjelaskan bagaimana perempuan berinteraksi dengan ruang publik melalui hobi mendaki gunung. Jean Baudrillard, seorang filsuf postmodern asal Prancis, mengemukakan konsep simulasi dan hiperrealitas yang sangat relevan dalam memahami fenomena media sosial masa kini. Menurut [8], simulasi adalah proses di mana tanda-tanda atau representasi menggantikan kenyataan itu sendiri, menciptakan dunia yang sepenuhnya didominasi oleh tanda-tanda yang tidak lagi mencerminkan realitas, tetapi menjadi realitas itu sendiri. Hiperrealitas, sebuah konsep yang dikenalkan oleh Baudrillard, menggambarkan situasi di mana batas antara yang nyata dan representasi menjadi samar. Menurut Baudrillard, dunia hiperrealitas ini tidak hanya menciptakan ilusi, tetapi juga menjadi kenyataan baru yang sepenuhnya diterima oleh penggunanya [9]

Berdasarkan rumusan masalah dan riset diatas, penelitian ini memiliki tujuan yaitu memberikan interpretasi kepada khalayak bahwasannya mendaki gunung bukan hanya sekadar aktivitas fisik, tetapi juga fenomena hiper yang merepresentasikan simulasi dari pengalaman individu yang ditampilkan di media sosial. Oleh karena itu, harapan penelitian ini dapat membuka pengetahuan terkait dinamika sosial yang terjadi

di era digital dan peran media sosial dalam membentuk identitas perempuan dalam hobi mendaki gunung.

Hiperrealitas Pendaki Gunung Perempuan:
Studi Etnografi Virtual Pada Akun Instagram @Pendaki.Cantik____

International Conference on Social Science and Humanity

4

RESEARCH METHOD

Artikel ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode etnografi virtual. Bogdan dan Taylor menjabarkan bahwa pendekatan kualitatif adalah sebuah mekanisme penelitian yang memunculkan data deskriptif dari berbagai sumber [10] Pendekatan ini diterapkan untuk menggali wawasan mendalam serta mengumpulkan fakta secara akurat terkait fenomena simulasi dan hiperrealitas mendaki gunung yang dialami perempuan di media sosial khususnya Instagram. Etnografi virtual merupakan metodologi yang gunanya untuk mengeksplorasi terhadap entitas (user) yang menggunakan internet. Sebagai metodologi, etnografi virtual untuk mengeksplorasi aktivitas pengguna internet dan merefleksikan dampak dari komunikasi yang dimediasi oleh internet [11]

Fokus dari penelitian ini adalah para pengikut akun Instagram @pendaki.cantik____. Penelitian ini mengumpulkan data melalui observasi partisipan virtual pada akun Instagram, peneliti melakukan observasi aktif pada akun Instagram @pendaki.cantik____ selama 2 bulan. Observasi ini mencakup pengamatan terhadap pola unggahan, interaksi dengan pengikut, penggunaan tagar (hashtag), dan tema-tema yang dominan dalam konten. Peneliti juga melakukan analisis konten visual (foto dan video) yang diunggah oleh akun @pendaki.cantik____ dan para pengikutnya, dengan fokus pada representasi perempuan, konstruksi identitas, dan simulasi pengalaman mendaki gunung. Analisis ini juga mencakup analisis terhadap teks yang menyertai unggahan, seperti caption dan komentar unggahan (foto, video, teks).

Peneliti melakukan wawancara daring mendalam dengan 5 pengikut akun @pendaki.cantik____. Pemilihan informan dilakukan secara purposif, dengan mempertimbangkan variasi usia, latar belakang, dan pengalaman mendaki gunung. Wawancara dilakukan melalui Direct Message dan chatting, dengan panduan pertanyaan terbuka yang berfokus pada motivasi mengikuti akun, persepsi terhadap representasi perempuan dalam pendakian gunung, dan pengalaman pribadi terkait dengan fenomena hiperrealitas. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan analisis yang lebih mendalam mengenai bagaimana aktivitas mendaki gunung di media sosial dapat dipahami sebagai simulasi dan merupakan fenomena hiperrealitas. Data yang terkumpul kemudian dikategorikan dan diinterpretasikan berdasarkan kerangka teoretis simulasi dan hiperrealitas Jean Baudrillard, serta teori gender yang relevan.

Terdapat 5 pengikut akun instagram @pendaki.cantik____ yang aktif dari 5-10 tahun berinteraksi melalui instagram, dan akan menjadi informan dalam penelitian ini. Informan 1 yaitu @adel_savenatureforme (17 Tahun), motivasi mengikuti akun ini karena menjadi referensi foto atau tempat mendaki dengan mdpl dan trek yang berbeda. Informan 2 @rainran_ (21 tahun), motivasi mengikuti akun ini karena sering membagikan cerita dan foto para pendaki perempuan yang tangguh dan inspiratif, kontennya bisa memotivasi untuk lebih aktif mendaki. Informan 3 @_lailaaa15 (23

Hiperrealitas Pendaki Gunung Perempuan:
Studi Etnografi Virtual Pada Akun Instagram @Pendaki.Cantik____

International Conference on Social Science and Humanity

5

tahun), motivasi mengikuti akun ini karena membangun komunitas yang mendukung sesama perempuan pecinta alam dan sangat berguna bagi pemula maupun pendaki berpengalaman. Informan 4 @amndsyak.ilaa_ (23 tahun), motivasi mengikuti akun ini karena isinya mengenai orang-orang yang suka mendaki, dan banyak juga postingan-postingan terkait view yang di peroleh selama pendakian jadi memang cukup menarik untuk di ikuti, merasa akun tersebut sejalan dengan fashion saya yakni sama-sama suka mendaki. Informan 5 @taniaelvynt (25 tahun), motivasi mengikuti akun ini sebagai tempat untuk berbagi dan mendapat apresiasi atas pengalaman pendakian yang sudah dilalui.

RESULTS AND DISCUSSION

Melalui **metode etnografi yang dilakukan untuk melihat fenomena sosial dan kultur** pengguna di ruang cyber. **Etnografi virtual mempertanyakan asumsi yang sudah berlaku secara umum tentang internet, dan menggunakan internet sebagai** media yang digunakan dalam berkomunikasi, merupakan “ **ethnography in, of trough the virtual”** **interaksi tatap muka atau face to face tidak** diperlukan [12] Pada akun @pendaki.cantik____, ditemukan pola konsisten dalam unggahan feeds, reels, dan story instagram yang merupakan postingan ulang dari para pengikut yang menggunakan fitur menandai akun ataupun kolaborator yang tersedia di Instagram. Foto-foto yang diunggah menampilkan perempuan pendaki dengan pose estetik, latar belakang lanskap alam yang menawan, dan pencahayaan yang mendukung keindahan visual.

Mendaki adalah suatu kegiatan atau hobi yang bisa mendatangkan kepuasan diri karena banyak hal yang bisa dinikmati saat mendaki, mulai dari melihat alam yang luar biasa yang diberikan Tuhan hingga belajar dari alam [13] Berdasarkan pengamatan peneliti banyak pendaki gunung asal-asalan tanpa persiapan fisik maupun pengetahuan. Sebagian dari mereka mendaki hanya untuk memenuhi postingan sosial media mereka, ada juga yang hanya mengikuti tren karena adanya tren mendaki yang akhir ini marak sebagai pelarian dari hiruk pikuk kota ke tempat yang tenang dan damai [14] Memiliki pengalaman, ilmu dan keterampilan yang cukup sangat penting untuk menghadapi berbagai situasi yang mungkin terjadi selama pendakian. Dari data yang didapat penulis para informan memiliki pengalaman cukup lama, ada yang 6 tahun, 8 tahun, hingga 10 tahun. Dan para informan sudah memiliki banyak pengalaman dengan mendaki di berbagai macam gunung yang ada daerah Jawa Lombok, Bali, Sumatra dan Nusa Tenggara Timur. Para informan cenderung lebih suka mendaki tektok karena waktu yang dimiliki untuk hobi ini tidak banyak sehingga mdpl (meter di atas permukaan laut) yang dapat dijangkau, namun ada juga informan yang menyukai pendakian gunung dengan mdpl (meter di atas permukaan laut) diatas 2000.

“Sering, sejak tahun 2018 sampai sekarang tahun 2025. Seluruh gunung di jawa tengah kecuali merapi dan beberapa gunung di jawa barat.

Hiperrealitas Pendaki Gunung Perempuan:

Studi Etnografi Virtual Pada Akun Instagram @Pendaki.Cantik____

International Conference on Social Science and Humanity

6

pengalaman nya banyak yg mana dengan mendaki membuat saya lebih tenang dan senang sampai sekarang mendaki tetapi jadi hal yang paling saya sukai.” (Amanda Syakila Salsabil-24 tahun, 05 April 2025).

Berdasarkan pengalaman dari informan diatas, menunjukkan bahwa pendaki berpengalaman umumnya sudah siap secara fisik dan mental, serta memiliki perlengkapan dan peralatan yang diperlukan, sehingga peluang untuk berhasil dalam pendakian lebih tinggi. Di sisi lain, pendaki pemula mungkin mengalami kecemasan dan ketidakpastian yang lebih besar saat menghadapi situasi sulit [15].

Komposisi gambar menunjukkan kualitas visual yang tinggi, serta kerap kali didampingi caption motivasional, informasi, emoticon hingga pengalaman. Selain itu, terdapat konsistensi dalam penggunaan hashtag seperti #pendakicantik, #wanitapendaki, #girlmountaineers, #pendakigunungindonesia yang menjadi penanda identitas komunitas sekaligus strategi untuk menjangkau audiens lebih luas. Komentar seperti “Seru banget naik gunung”, “keren kak naik gunung”, “enak banget ngelihat orang-orang naik gunung” dari pengikut menunjukkan respons positif dan kekaguman terhadap figur perempuan dalam unggahan tersebut, menciptakan ruang interaktif yang memperkuat nilai simbolis dari konten. Namun, selama observasi, hampir tidak ditemukan narasi atau visual yang menunjukkan kesulitan, kegagalan, atau resiko dalam pendakian. Hal ini memperkuat dugaan bahwa akun ini merepresentasikan hiperrealitas yang sudah dipoles secara estetika dan emosional.

Simulasi, Simulakra, dan Hiperrealitas pada akun Instagram @pendaki.cantik____

Jean Baudrillard merupakan seorang tokoh yang mumpuni dibidang teori kebudayaan, beliau juga disebut sebagai filosof karena gagasan gagasan beliau yang sangat berpengaruh khususnya pada era postmodern ini. Baudrillard dalam perjalanan pemikiran ser ta intelektualnya banyak dipengaruhi oleh Mar shall McLuhan yang

menampilkan bagaimana pentingnya media massa dalam pandangan kaum sosiologis. Selain itu pemikiran Jean Baudrillard juga dipengaruhi oleh filosof yang lain seperti Mauss tentang objectivity dan linguistic sociological interface. Kemudian juga Sigmund Freud tentang psikoanalisisnya, filosof Bataille tentang surrealism and erotism dan juga Marx isme. Jean Baudrillard menjadi sosok yang di kagumi pada masa kini, karena pemikiran beliau yang mengerti tentang keadaan yang datang pada masa postmodernisme. Hiperrealitas dan simulasi merupakan wilayah penting dalam pemikiran Baudrillard. Bagi Baudrillard konsep itu berpijak pada dunia yang tidak nyata dan khayal dalam kebudayaan kontemporer pada masa komunikasi dan juga informasi massa [16]

Simulasi mempunyai tiga tahapan yaitu pemalsuan, produksi, dan simulasi; hanya pesanan pertama (palsu dan produksi) yang dimaknai secara eksplisit sebagai simulacrum. Ketika sesuatu telah meniru, menyalin, menggandakan atau menghasilkan

Hiperrealitas Pendaki Gunung Perempuan:
Studi Etnografi Virtual Pada Akun Instagram @Pendaki.Cantik____

International Conference on Social Science and Humanity

7

sesuatu yang lain sebagai model. Sedangkan simulasi bagi Baudrillard adalah simulacrum dalam arti khusus, yang disebutnya sebagai true simulacrum, dalam artian sesuatu tidak menduplikasi sesuatu yang lain sebagai model acuannya melainkan menduplikasi dirinya sendiri, atau "...itu adalah simulacrum murninya sendiri". Dalam hal ini salinan dan asli, duplikat dan asli, serta model dan referensi, merupakan objek atau entitas yang sama. Hanya simulacrum sejati seperti inilah yang merupakan bagian dari apa yang disebut Baudrillard sebagai hiperrealitas [17]

Beberapa unggahan reels akun instagram @pendaki.cantik____ menunjukkan adanya proses hiperrealitas hal ini dapat dilihat oleh gambar berikut:

Gambar 1. Unggahan reels dengan caption yang menyatakan perbedaan sosial media dengan realita.

Gambar 2. Unggahan reels yang menyatakan tertipu dengan kalimat "aman kok buat perdana"

Gambar unggahan reels diatas disertai caption dengan kalimat "apa yang dilihat di sosial media tidak selamanya indah" menunjukkan refleksi langsung atas proses simulasi yang memburamkan batas realitas. Caption ini secara langsung mengakui adanya perbedaan antara kenyataan dan representasi visual di media sosial. Representasi merujuk pada aktivitas menyajikan ulang, menggambarkan sesuatu, atau menciptakan gambaran untuk memaknai apa yang disampaikan oleh suatu teks. Teks ini bisa berupa tulisan, gambar, peristiwa nyata, atau materi audio visual. Konsep representasi berfungsi untuk menunjukkan keterkaitan antara teks dan realitas. Menurut Hall, representasi tidak hanya sekedar penggambaran realitas, tetapi juga membentuk

Hiperrealitas Pendaki Gunung Perempuan:
Studi Etnografi Virtual Pada Akun Instagram @Pendaki.Cantik____

International Conference on Social Science and Humanity

8

dan memberi pengaruh kepada cara pandang kita dalam memahami dunia. Menurut pandangan Hall, representasi ialah sebuah praktik sosial yang melibatkan cara memahami dan membentuk realitas berdasarkan perspektif masyarakat. [18]

Proses simulasi yang dikemukakan oleh Jean Baudrillard terlihat jelas pada akun Instagram @pendaki.cantik____. Simulasi ini terjadi ketika representasi visual yang diunggah di Instagram tidak lagi merefleksikan kenyataan, melainkan menciptakan bentuk realitas baru. Konten-konten yang diunggah hanya menampilkan momen terbaik selama pendakian: seperti pose di puncak gunung, pemandangan eksotis, hingga gaya berpakaian modis yang estetik. Unsur kelelahan, konflik selama pendakian, bahaya cuaca ekstrem, dan tekanan mental tidak ditampilkan, sehingga citra mendaki terlihat mudah, menyenangkan, dan instagramable.

" saya merupakan seseorang yang cukup aktif di dalam pendakian segala hal

mengenai pendakian saya posting di instagram sehingga orang2 mengenal saya sebagai salah satu wanita yg cukup sering mendaki jga saya sajikan berbagai konten yang mungkin ada yg relate dengan mereka atau sekedar konten seru2an aja." (Amanda Syakila Salsabil-24 tahun, 05 April 2025)

Jawaban informan di atas merupakan dominan dari jawaban informan yang lainnya, dan menunjukkan adanya representasi proses simulasi yang terjadi pada postingan akun @pendaki.cantik_____.

Dan pada caption dengan kalimat "untuk sampai ke sana butuh kekuatan fisik & mental yang sangat kuat!" menunjukkan bahwa realitas yang sesungguhnya jauh lebih keras dibanding citra yang dibentuk. Proses simulakra muncul ketika gambar atau simbol idealisasi perempuan tangguh, mandiri, dan fashionable, dalam hal ini foto pendakian di media sosial menjadi lebih bermakna daripada pengalaman nyatanya. Simulakra dari simulasi, adalah bentuk yang didapat dari informasi atau pesan, model, sibernetika dan permainan hiperreal. Tujuannya untuk memperoleh kekuatan penuh atas pembentukan simulakra [19]

Representasi seperti foto di puncak Gunung Rinjani, dengan pakaian estetik dan ekspresi bahagia, membentuk simbol "pendaki ideal" dan tidak mencerminkan proses mendaki yang utuh, tetapi justru membentuk simbol baru yang dipercaya sebagai "kenyataan."

Jean Baudrillard menjelaskan simulakra adalah suatu proses atau model untuk menciptakan suatu realitas yang tidak realistis (semu) tanpa mengacu pada realitas aslinya. Karena realitas semu ini menjadi acuan dirinya sendiri, maka ia dianggap sebagai realitas asli dan bahkan mungkin lebih penting daripada realitas aslinya [20]. Istilah simulakra merupakan sebuah sebutan **teori untuk menjelaskan sebuah simbol atau tanda dan citra yang tampak dalam realitas yang tidak ada rujukan dalam kebenaran keberadaannya** [21] Simulakra diartikan sebagai sesuatu yang tampak

Hiperrealitas Pendaki Gunung Perempuan:

Studi Etnografi Virtual Pada Akun Instagram @Pendaki.Cantik_____

International Conference on Social Science and Humanity

9

atau dibuat tampak seperti sesuatu yang lain dan diartikan juga sebagai salinan (copy) sehingga duplikasi dan yang asli menjadi kabur [22]

Banyak pengikut akun menjadikan representasi ini sebagai panutan atau inspirasi, meskipun apa yang dilihat hanyalah bagian kecil dari pengalaman sebenarnya yang telah melalui kurasi estetika dan editing visual. Banyak orang kemudian ingin mengalami hal yang sama, padahal mereka tertarik pada simbol yang dibentuk, bukan realitasnya. Sebagaimana yang diungkapkan salah satu informan,

"Jika terdapat pendaki gunung perempuan di pegunungan yang sedikit sulit namun berhasil sampai puncak kemudian di posting maka beberapa pendaki perempuan lain mungkin akan muncul minat dan tertarik untuk mencoba. Namun pada pendakian tersebut sedikit orang yang mencapai puncak atau pendakian panjang seperti Argopuro maka orang-orang cenderung berfikir sebelum melakukan pendakian." (Tania elviyonita, 25 tahun, 04 April 2025)

Lalu pada kalimat "dunia nyata & sosial media tidak sama" yang menggambarkan kondisi hiperrealitas di mana persepsi publik terbentuk dari realitas semu, membuat kita kecanduan menggunakan Instagram. Hal ini yang menimbulkan fenomena hiperrealitas, dengan kecanduan tersebut pengguna Instagram berlomba untuk mendapatkan perhatian dari orang lain maupun pengguna Instagram lainnya, mereka melakukan tindakan dengan menampilkan atau mengunggah foto dan video yang tidak sesuai dengan realitas yang ada serta mengikuti tren masa kini, hal ini dilakukan untuk meningkatkan citra diri mereka terlepas dari apa yang mereka tampilkan di instastory itu benar atau tidak [23] Para pengikut mengira bahwa aktivitas mendaki adalah semata-mata petualangan penuh keindahan, tanpa menyadari sisi keras dan penuh risiko dari kegiatan tersebut. Konten-konten ini tidak hanya membentuk ekspektasi yang tidak realistis, tetapi juga menciptakan persepsi bahwa pengalaman mendaki tidak lengkap jika tidak diabadikan dan dibagikan di media sosial. Justru menganggap yang terlihat di media sosial sebagai kebenaran. Banyak orang mengira pendakian Gunung Rinjani adalah perjalanan yang indah dan mulus karena terbiasa melihat potret hasil akhir, bukan prosesnya.

“Di Instagram kita hanya menonton sebuah postingan yang mungkin melalui hasil banyak editan dengan tambahan kecerahan kontras ketajaman dll. Pendakian gunung di Instagram mampu memberikan kesan keindahan dan mungkin beberapa ekspresi senang serta gembira. Sebaliknya jika pengalaman pendaki gunung sebenarnya kita akan merasakan lebih dari hanya melihat postingan saja karena untuk mendapatkan keindahan puncak kita harus berjalan dengan sabar dan mungkin menyamakan langkah jika bersama teman, di beberapa momen kita akan saling berbagi makanan dan bertukar cerita. Proses yang ditempuh itulah yang mengobati diri saat dilingkupi rasa penat berlebihan sehingga ketika berhasil meraih puncak

Hiperrealitas Pendaki Gunung Perempuan:

Studi Etnografi Virtual Pada Akun Instagram @Pendaki.Cantik____

International Conference on Social Science and Humanity

10

rasanya akan berkali lipat bahagia.” (Adel, 17 tahun, 04 April 2025)

“ Mungkin terkait konten biasanya masing-masing memiliki khas nya tersendiri untuk menciptakan realitas yg berbeda dari pendakian lainnya. yg membedakan dari konten saya biasanya saya selalu membuat konten transisi di setiap pendakian yang saya lakukan. ada berbagai konten transisi di postingan saya yg bisa membedakan pengalaman mendaki di setiap gunungnya. jga biasanya saya unggah konten terkait keseruan perjalanan selama pendakian yang nantinya saya abadikan di highlight saya yang sewaktu-waktu siapapun bisa menonton nya.” (Rani Rohmatu Masruroh, 21 Tahun, 04 April 2025)

Jawaban informan di atas sejalan dengan kondisi ini melahirkan hiperrealitas, yakni menciptakan kondisi dimana kepalsuan telah menyatu dengan kenyataan. Para pengikut mengira bahwa aktivitas mendaki adalah semata-mata petualangan penuh keindahan, tanpa menyadari sisi keras dan penuh risiko dari kegiatan tersebut. Konten-konten ini tidak hanya membentuk ekspektasi yang tidak realistis, tetapi juga menciptakan persepsi bahwa pengalaman mendaki tidak lengkap jika tidak diabadikan dan dibagikan di media sosial. Begitu banyak sebenarnya realitas virtual dalam bentuk lain yang terjadi di sekitar kita dan tanpa disadari akhirnya kemudahan yang dihadirkan oleh realitas virtual tersebut merampas setengah dari waktu kita berinteraksi dengan dunia nyata [24]

Kesetaraan Gender dalam Konteks Representasi Perempuan Pendaki

Dalam realitas di tengah masyarakat, penegakkan kesetaraan dan kedailan gender ternyata tidak mudah terwujud hanya dengan pemberian kesempatan yang sama terhadap perempuan untuk melakukan aktivitas di berbagai bidang sebagaimana laki-

laki [25] Akun Instagram @pendaki.cantik____ ini menjadi ruang bagi perempuan untuk membuktikan eksistensinya dalam ruang yang sebelumnya didominasi laki-laki. Perempuan tampil sebagai subjek aktif, mampu menaklukkan alam, dan menunjukkan keberanian serta kemandirian. Hal ini mendukung teori kesetaraan gender, di mana perempuan memiliki hak dan kapasitas yang sama untuk mengakses ruang public , termasuk aktivitas mendaki gunung. Namun, muncul pula bentuk tekanan baru terhadap perempuan dalam wujud tuntutan visual dan performatif. Perempuan tidak hanya dituntut untuk tangguh secara fisik, tetapi juga menarik secara visual dan komunikatif di media sosial. Ini menciptakan beban ganda, di mana eksistensi perempuan diukur tidak hanya dari kemampuannya, tetapi juga dari bagaimana ia merepresentasikan dirinya secara estetis. Seperti yang dikatakan salah informan,

“Sosial media terutama Instagram dapat membuktikan bahwa kesetaraan gender itu benar adanya kami pendaki perempuan juga mampu meraih puncak dan menikmati momen ketika mendaki, dengan mengabadikan melalui foto yang kemudian di posting artinya kita mengajak

Hiperrealitas Pendaki Gunung Perempuan:

Studi Etnografi Virtual Pada Akun Instagram @Pendaki.Cantik____

International Conference on Social Science and Humanity

11

dan memberikan bukti bahwa semua aktivitas tentu dapat dinikmati. Baik

laki-laki ataupun perempuan kami mampu mengekspresikan diri, saling tolong menolong, berbagi, menambah relasi yang tidak memandang gender dan menciptakan momen di ketinggian mdpl serta tetap mengutamakan keselamatan.” (Laila, 23 Tahun, 05 April 2025)

CONCLUSION

Penelitian ini menyimpulkan bahwa akun Instagram @pendaki.cantik____ merepresentasikan pengalaman mendaki gunung perempuan dalam bentuk yang telah melalui proses kurasi, estetisasi, dan simbolisasi, sehingga menciptakan bentuk simulasi, simulakra, hiperrealitas. Konten visual dan naratif yang diunggah menekankan pada citra ideal, perempuan tangguh, estetik, dan inspiratif, yang mengaburkan realitas sebenarnya dari proses pendakian yang penuh risiko dan tantangan fisik maupun mental. Representasi ini bukan hanya menciptakan ilusi realitas, tetapi juga mempengaruhi persepsi dan motivasi pengikutnya, khususnya perempuan muda, untuk mengikuti jejak tersebut demi membentuk identitas sosial di dunia digital.

Di sisi lain, media sosial menjadi ruang baru bagi perempuan untuk menegaskan eksistensi mereka dalam ruang publik yang maskulin. Namun, hal ini juga menimbulkan tekanan baru berupa tuntutan untuk tampil tidak hanya kompeten secara fisik, tetapi juga menarik secara visual. Dengan demikian, media sosial menjadi medan simbolik yang mempertemukan aspek pemberdayaan dengan ekspektasi performatif. Penelitian ini memperkuat pemahaman bahwa fenomena mendaki gunung oleh perempuan tidak hanya merupakan aktivitas fisik, tetapi juga merupakan konstruksi sosial yang dibentuk dan disebarluaskan melalui media digital.

REFERENCES (IEEE)

- [1] R. Aulia Maulana, “RELASI KUASA ANTARA ORANGTUA DAN ANAK PEREMPUAN PENDAKI GUNUNG (Studi Kasus: Komunitas Pendaki Gunung (KPG) Regional Depok),” Jakarta, Jul. 2023.
- [2] N. Sallahudin Adani and V. Maya Setianingrum, “STUDI FENOMENOLOGI PERSONAL BRANDING PENDAKI GEN-Z DI MEDIA SOSIAL,” *The Commercium: Jurnal Ilmu Komunikasi*, vol. 8, pp. 97–107, 2024, [Online]. Available: <https://www.kompas.com/tanggal>
- [3] J. D. Pramita, S. Dadan, and W. Rizkidarajat, “Hiperrealitas Endorse dalam Media Sosial: Upaya Influencer di Kalangan Mahasiswa Unsoed dalam Menciptakan Konten di TikTok,” *Jurnal Penelitian Inovatif*, vol. 4, no. 3, pp. 1827–1840, Sep. 2024, doi: 10.54082/jupin.577.
- [4] N. Risdiyani, “Pengaruh Postingan Akun Instagram Terhadap Minat Mendaki Gunung (Survey Pada Followers Wanita Akun Instagram @pendakicantik),” Jan. 2020.
- Hiperrealitas Pendaki Gunung Perempuan:
Studi Etnografi Virtual Pada Akun Instagram @Pendaki.Cantik____
- International Conference on Social Science and Humanity
12
- [5] H. Muslimah, “Hiperrealitas Pengunjung Objek Wisata Ala Luar Negeri di Instagram,” *Iapa Proceedings Conference*, no. Resiliensi Indonesia dalam Pusaran Disrupsi Global, Oct. 2024, doi: 10.30589/proceedings.2024-1048.
- [6] G. Chairunnisa Hildhasari and F. Adhi Dharma, “Self-Disclosure in Introverted Individuals on Social Media from Erving Goffman’s Dramaturgical Perspective Self-Disclosure pada Individu Introvert di Media Sosial dalam Perspektif Dramaturgi Erving Goffman,” 2024.
- [7] S. Naning, P. I. Komunikasi, I. Teknologi, and B. Kalbis, “SOCIAL MEDIA AND THE MILLENNIAL CELEBRITIES’ CULTURE ON INSTAGRAM,” 2022.
- [8] S. A. Kamaruddin, A. Adam, and A. G. R. Chakti, “Komodifikasi Media Sosial Dalam Perspektif Teori Jean Baudrillard,” *Bosowa Journal of Education*, vol. 5, no. 1, pp. 177–180, Dec. 2024, doi: 10.35965/bje.v5i1.5462.
- [9] J. Baudrillard, “Simulacra and Simulation. Semiotext(e).,” Dec. 1981, doi: 10.35965/bje.v5i1.5462.
- [10] R. dan Taylor. Bogdan, “Pengantar Metode Penelitian Kualitatif,” 1975.
- [11] C. M. Hine, “Virtual Ethnography. Thousand Oaks,” CA: Sage Publications Ltd. Diakses dari BookFinder database., 2000.
- [12] F. Dwi Cahyono and F. Adhi Dharma, “Virtual Ethnography on Instagram Alter Account Users in a Dramaturgical Perspective [Etnografi Virtual Pada Pengguna Alter Account Instagram Dalam Perspektif Dramaturgi],” 2022.
- [13] A. Supriady, N. Trisari Schiff, M. Ramadhani, S. Pasundan, and M. Ramadhani, “Aktivitas Pendakian Taman Nasional Gunung Gede Pangrango Climbing Activities of Gunung Gede Pangrango Nasional Park,” 2022.

[14] Bagas, A. Permadi, B. A. Permadi, M. Yunus, I. Hariadi, and M. Putra, "Tingkat Aktivitas Fisik Pendaki Gunung Panderman Buthak Kota Batu," *Jurnal Penelitian Mahasiswa*, vol. 4, no. 1, pp. 302–315, 2025, doi: 10.58192/populer.v4i1.3076.

[15] H. Betta Sugiri, S. Fatmawati, and A. Info Artikel, "GAMBARAN SELF EFFICACY PADA PENDAKI DALAM MENGHADAPI BENCANA ERUPSI DI GUNUNG SINDORO," *IJOH: Indonesian Journal of Public Health*, vol. 3, no. 1, 2025, [Online]. Available: <https://jurnal.academiacenter.org/index.php/IJOHhttps://jurnal.academiacenter.org/index.php/IJOH>

[16] O. : Gede and A. **Siswadi**, "**HIPERREALITAS DI MEDIA SOSIAL DALAM PERSPEKTIF SIMULAKRA JEAN BAUDRILLARD (Studi Fenomenologi pada Trend Foto Prewedding di Bali)**," vol. **22**, 2022, [Online]. Available: <https://ejournal.unhi.ac.id/index.php/dharmasmrti/issue/view/23https://ejournal.unhi.ac.id/index.php/dharmasmrti/issue/view/23>

[17] D. Hariyanto, F. A. Dharma, I. Yussof, and F. Muharram, "The Hyperreality of Identity Politics on Social Media," *Communicatus: Jurnal Ilmu komunikasi*, vol. 8, no. 1, pp. 19–38, Jun. 2024, doi: 10.15575/cjik.v8i1.28356.

[18] Tri Vionita Sujianto, "REPRESENTASI GENDER DALAM FILM IMPERFECT (ANALISIS SEMIOTIKA ROLAND BARTHES)," *PURWOKERTO*, 2025.

[19] **A. A. N. A. S. Wardhana**, "**Hiperrealitas dalam Permainan Video Daring: Simulasi, Simulakra, dan Hiperrealitas Garena Free Fire**," **PERSPEKTIF**, vol. **11**, no. **2**, pp. **607–614**, Mar. 2022, doi: 10.31289/perspektif.v11i2.6011.

[20] A. P. Ady Triyas, D. R. Wulan Maulida, and N. A. Rahmawati, "**Analisis Representasi Influencer dalam Memunculkan Budaya Hiperrealitas Mahasiswa Terhadap Suatu Produk Melalui Konten Review**," *Jurnal Penelitian Inovatif*, vol. 4, no. 3, pp. 1025–1036, Jun. 2024, doi: 10.54082/jupin.457.

Hiperrealitas Pendaki Gunung Perempuan:

Studi Etnografi Virtual Pada Akun Instagram @Pendaki.Cantik____

International Conference on Social Science and Humanity

13

[21] T. Saumantri, dan Abdu Zikrillah, **J. Sejarah dan Kebudayaan Islam, J.**

Komunikasi dan Penyiaran Islam, and I. Syekh Nurjati Cirebon, "**TEORI SIMULACRA JEAN BAUDRILLARD DALAM DUNIA KOMUNIKASI MEDIA MASSA JEAN BAUDRILLARD'S SIMULACRA THEORY IN THE COMMUNICATION WORLD OF MASS MEDIA**," 2020.

[22] M. M. Rizky and D. Hariyanto, "The Commodification of Mount Pundak Ecotourism from Jean Baudrillard's Perspective [Komodifikasi Ekowisata Gunung Pundak Dalam Perspektif Jean Baudrillard]."

[23] F. Ushuluddin Adab Dan Dakwah, "SKRIPSI HIPERREALITAS REPRESENTASI CITRA DIRI MELALUI FITUR INSTASTORY (STUDI FENOMENOLOGI PADA MAHASISWA IAIN PAREPARE)," 2023.

[24] Roni Edison, "Virtual Reality: Hiperkonsumerisme, Hiperteks, Hipermedia, Hiperealitas," *Jurnal rekam*, vol. 10, no. 2, 2020.

[25] N. Ajizah, U. Sunan Kalijaga Yogyakarta, U. Sunan Gunung Djati Bandung, and P. Korespondensi, "**Aktualisasi Perempuan dalam Ruang Domestik dan Ruang Publik Perspektif Sadar Gender**," **Az-Zahra: Journal of Gender and Family Studies**, vol. **2**, no. **1**, pp. **59–73**, **2021**, doi: 10.15575/azzahra.v2i1.