



## Mengupas Stereotipe Mistis Ritual Seblang Olehsari dalam Ruang Virtual

Reefadhinta Novta A.<sup>1</sup>, Rifdah Nurjihan S.<sup>2</sup>, Rica Agatha<sup>3</sup>  
<sub>1,2,3</sub> Universitas Jember

Alamat: Jalan Kalimantan No.37, Kecamatan Sumpersari, Jember

Korespondensi penulis: [reefadhinta.na@gmail.com](mailto:reefadhinta.na@gmail.com)

### Abstract

*The mystical stereotyped of Seblang ritual with an inaccurate understanding spreads informations presented in the mass media. Some of people's comprehension not entirely true because virtual space triggers people to realize that Seblang is a hideous ritual. Informations spread in the mass media make the reader not really understand with the intention of information provider. The comprehension of Seblang ritual as a hideous ritual will continue build people's meaning construction especially in virtual space. Presentation of this paper researcher uses qualitative research with an ethnographic approach to explore stereotypes that spreads in virtual space regarding hideous mystical perspectives using simulacra theory.*

**Keywords:** *Mystical perspective, Seblang, Simulacra*

### Abstrak

Ritual Seblang yang berstereotipe mistis dengan pemahaman yang kurang tepat merebak dalam informasi yang disajikan pada media massa. Pemahaman sebagian masyarakat yang tidak sepenuhnya benar disebabkan karena ruang virtual yang memantik masyarakat dalam pemahaman ritual Seblang sebagai ritual yang seram. Informasi yang tersebar di media massa membuat kurang pahami pembaca dengan makna yang dibangun penyaji informasi. Pemahaman ritual Seblang sebagai ritual yang seram akan terus membangun konstruksi pemahaman masyarakat khususnya dalam ruang virtual. Dalam menyajikan ini penulis menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan etnografi untuk mengulik stereotipe yang merebak di ruang virtual mengenai perspektif mistis yang seram dengan menggunakan teori simulacra.

**Kata kunci:** Perspektif mistis, Seblang, Simulacra

## LATAR BELAKANG

Era perkembangan teknologi terus berkembang dengan seiringnya waktu. Arus globalisasi yang pesat di seluruh negara dunia membuktikan bahwa perkembangan laju internet sangat berpengaruh pada manusia. Cengkraman teknologi dunia sedikit banyak membawa pengaruh besar pada informasi yang diterima. Konsep teknologi saat ini dianggap sebagai akses publik yang paling penting. Berbagai perubahan di penjuru

dunia dipacu oleh teknologi informasi. Layanan internet juga saat ini sudah menjadi bagian kebutuhan pokok masyarakat dalam kehidupan sehari-harinya. Tidak hanya remaja, orang tua maupun anak-anak juga terdampak akan pesatnya kemajuan teknologi tersebut.

Ruang virtual sudah menjadi tempat baru yang dapat mengalihkan semua aktivitas manusia dengan kemudahan yang ditawarkan. Apapun aktivitas manusia yang dikerjakan secara nyata sekarang teralihkan oleh ruang dunia maya. Kemudahan atas kemajuan teknologi informasi ini, mengakibatkan dampak yang besar. Masyarakat bukan lagi susah mencari informasi apa yang mereka inginkan, namun informasi apa yang tidak seharusnya publik inginkan justru mereka dapatkan dengan mudah. Dari banyaknya sumber informasi yang didapat dengan mudah terkadang masyarakat sedikit tidak peduli bahkan malas untuk membaca keseluruhan informasi, mempresentasikan konteks hanya dengan membaca paparan awal pada suatu informasi. Hal ini mengakibatkan kita tidak dapat mencerna sebuah kebenaran fakta yang ada dan menerima dengan asumsi diri kita sendiri.

Dampak kemajuan teknologi informasi ini, salah satunya adalah masyarakat kontemporer di berbagai belahan negara dapat menggali informasi dengan mudah tentang Ritual Seblang Desa Olehsari, Kabupaten Banyuwangi. Kemudahan informasi menyebabkan banyak masyarakat mengetahui sekilas tanpa mengetahui realitas yang ada, tidak jarang dari mereka tertarik untuk datang dan melihat langsung ritual yang bersejarah. Seblang adalah salah satu ritual Desa Olehsari, Banyuwangi yang memiliki makna sebagai tolak balak desa atau bersih kampung. Kabupaten Banyuwangi terkenal dengan daerah yang kaya akan budayanya salah satunya ritual Seblang Olehsari ini. Banyuwangi memang mempunyai visi yang dibentuk sebagai imajinasi dari Banyuwangi yaitu “Terwujudnya Banyuwangi Sebagai Daerah Tujuan Wisata Nasional dan Internasional Berbasis Kebudayaan dan Potensi Alam Berwawasan Lingkungan” (Prasetyo, 2016). Sejarah ritual ini adalah berawal ketika dahulu masyarakat satu desa ini terjangkit penyakit yang bisa menyebabkan meninggal, sakit langsung meninggal. Ritual ini diadakan setiap satu tahun sekali di bulan syawal dan waktu penentuan Seblang dilakukan harus menunggu leluhur mereka memberikan sinyal atau tanda melalui keturunan penari Seblang selanjutnya. Proses ritual dari awal hingga akhir masih mempertahankan citra mereka dari dahulu tanpa mengubah apapun yang sudah

ada sejak ritual ini ada. Kelestarian budaya yang masih kental membuat meningkatnya peminat Seblang Olehsari setiap tahunnya.

Perspektif masyarakat akan sesuatu yang didapatkan melalui media virtual tentu sangat berbeda-beda, terlebih masyarakat sekarang sangat minim literasi. Dari berbagai informasi yang tersedia di platform media massa, suatu realitas nyata atas kebenaran informasi tersebut belum tentu sesuai kebenaran. Masyarakat Kontemporer melihat suatu iklan yang menarik sangat antusias dengan apa yang ia lihat. Ritual Seblang sudah banyak diperbincangkan oleh masyarakat luas karena akses pengetahuan yang sangat mudah didapatkan membuat sebagian masyarakat telah mengerti bagaimana salah satu ritual yang berada di kabupaten Banyuwangi ini. Pandangan masyarakat akan Seblang Olehsari yang mereka dapatkan dalam ruang virtual sangat berbeda-beda ada yang menganggap bahwa hal tersebut sesuatu yang sakral atau suci dan sesuatu yang sangat berbau “mistis”. Perbedaan cara pandang tersebut hadir karena pikiran masyarakat itu sendiri. Terkadang penulis dalam media massa menuliskan sesuatu atas apa yang mereka dapatkan dengan sedikit banyak perubahan untuk menarik peminat. Hadirnya kemudahan media informasi yang dibangun dalam ruang virtual membuat realitas yang nyata sangat berbanding terbalik dengan apa yang ada dalam informasi tersebut. Hal ini dapat disebut sebagai ruang simulasi yang sesuai dengan teori Simulacra, Jean Baudrillard.

## **METODE PENELITIAN**

Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan etnografi. Dalam penelitian kualitatif umumnya digunakan dalam ilmu-ilmu sosial dengan kehidupan naturalistik yang tidak dapat dijangkau dengan angka dan penelitian ini memiliki berbagai tahapan praktik seperti dokumentasi, catatan lapang, percakapan dengan melalui wawancara, serta catatan pribadi. Penelitian ini juga memberikan sebuah pelajaran tentang bagaimana memaknai fenomena dalam sudut pandang masyarakat kepada peneliti.

Etnografi adalah salah satu prosedur penelitian kualitatif sebagai analisis dalam sebuah kelompok masyarakat dengan unsur-unsur dari sebuah fenomena yang terjadi didalam kelompok masyarakat itu sendiri. Dalam Studi Etnografi berusaha meneliti suatu kelompok kebudayaan tertentu berdasarkan terutama pada pengamatan dan kehadiran peneliti di lapangan dalam waktu yang lama. Pada umumnya, ada dua tipe

etnografi yaitu *etnografi realis* (di mana peneliti berperan sebagai pengamat “objektif”, merekam fakta dengan sikap yang tidak memihak) dan *etnografis kritis* (di mana studinya diarahkan untuk meneliti sistem kultural dari kekuasaan, hak istimewa, dan otoritas dalam masyarakat untuk menyuarakan aspirasi kaum marjinal dari berbagai kelas, ras dan gender). Prosedurnya sering kali berdasar pada pendekatan *holistik* untuk memotret kelompok kebudayaan tertentu yang analisisnya memanfaatkan data *emik* (pandangan partisipan) dan data *etis* (pandangan peneliti) untuk tujuan praktis dan advokatoris demi kepentingan kelompok kebudayaan itu sendiri.

Sumber data yang diperoleh dalam penelitian ini menggunakan data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang didapatkan dengan observasi dan dokumentasi langsung di Desa Olehsari, Banyuwangi serta wawancara dengan informan yang relevan dengan penelitian ini seperti Ketua adat Seblang Olehsari, warga domestik Desa Olehsari, dan masyarakat manca daerah diluar Desa Olehsari. Data sekunder adalah data yang dapat diperoleh dengan berbagai sumber literatur seperti jurnal, laporan penelitian, dan buku-buku sebagai studi pustaka. Penelitian ini juga melalui tahapan analisis data yang dapat memperjelas data yang sudah diperoleh dengan tujuan mendapatkan data yang valid, jelas, dan mudah dipahami dengan berbagai langkah- langkah yang telah terstruktur seperti tahapan awal dengan reduksi data, lalu penyajian data dengan tahapan akhir yaitu penarikan kesimpulan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Ritual Seblang Olehsari dalam Ruang Virtual

Ritual Seblang yang kini mulai diminati berbagai kalangan. Seblang termasuk ke dalam kategori ritual budaya yang terkenal „mistis“ di dalam ruang virtual yang menyebar, tidak sedikit pula masyarakat manca daerah bahkan internasional mengenal ritual tersebut dengan pemahaman yang kurang tepat dan dipahami sebagai ritual yang konteksnya menyeramkan terutama saat mengetahui proses ritualnya. Banyak berita yang dibangun dan kurang tepat dalam mengkonstruksi pemahaman masyarakat terhadap adanya kemistisan yang terdapat pada ritual seblang tersebut.

Proses dalam ritual ini diawali *mupu* dengan kegiatan mengumpulkan dana yang berasal dari masyarakat dan bersifat seikhlasnya. Dana tersebut sebagai realisasi

dari dukungan masyarakat Olehsari untuk kelancaran ritual Seblang ini. Ritual dilanjutkan dengan pawang yang memanggil leluhur yang pelaksanaannya terbagi di beberapa titik. Langkah ini memerlukan sesajen yang berisi bunga, ketan, rokok, kopi dan dibungkus daun pisang. Sesajen diperlukan sebagai alat untuk mengundang leluhur. Dalam prosesnya juga melaksanakan *kejimen* atau proses untuk menentukan tanggal pasti pelaksanaan Seblang. Leluhur akan memberikan petunjuk kapan ritual dilaksanakan pada penari Seblang. Dalam pelaksanaannya akan diawali dengan *selamatan* yang dihadiri oleh orang-orang berpengaruh di Olehsari dan tokoh yang berperan penting dalam ritual itu sendiri. Proses tersebut mungkin dapat terlaksana sekitar 2-3 kali hingga menemukan tanggal pelaksanaan pasti sesuai dengan petunjuk yang didapat. Pelaksanaannya pun selalu dimulai saat matahari terbit hingga terbenam atau biasa disebut *lingsir* dan *surup*. Pada hari terlaksananya Upacara Seblang, acara dimulai dengan doa dilanjutkan dengan pemanggilan leluhur oleh pawang untuk merasuki penari, pada proses ini tentu memantik masyarakat berperspektif Seblang adalah ritual yang seram. Lalu diakhiri dengan bersih kampung atau disebut dengan *ider bumi*. *Ider bumi* dilaksanakan dengan mengelilingi kampung, berhenti di beberapa titik dan kembali ke tempat upacara.

Bagi masyarakat yang meyakini hal tersebut akan menganggap Seblang adalah ritual yang seram, secara tidak langsung juga akan berdampak pada ketertarikan masyarakat, bagi yang tertarik akan semakin mendalami begitu pula sebaliknya. Seblang sebagai bentuk rasa syukur masyarakat Olehsari memiliki makna dan tujuan yang apik. Namun, sebagian masyarakat juga mempercayai bahwa persepsi kemistisan tersebut hanya terbangun dalam media saja. Informasi dalam artikel, video maupun berita saat ini . Perlu kita sadari bahwa justru hal-hal yang tertulis dalam media hanyalah memancing masyarakat untuk membentuk pola pikir masyarakat kontra terhadap seblang yang menjadi sebuah ritual adat di Desa Olehsari. Adanya sebuah keyakinan masyarakat yang melekat kepada isu-isu mistis tersebut adalah karena beberapa faktor yang telah disebarkan melalui media dengan mendeskripsikan bahwa ritual seblang adalah sebuah hal yang mistis dan bertolak belakang kepada Tuhan Yang Maha Esa.

Beberapa hal yang diyakini mengenai „mistis“ yang tersebar di media, tata cara yang dilakukan penari Seblang seperti ketika pembacaan mantra untuk memanggil

leluhur dan masuk ke dalam tubuh si penari. Penari Seblang menari dengan mata terpejam diiringi gendhang-gendhing yang membuat pemikiran masyarakat menjadi terdominasi oleh kategori kemistisannya.

### **Teori Simulacra Jean Baudrillard**

Jean Baudrillard adalah seorang filsuf, sosiolog bahkan pakar teori yang lahir di Prancis sekitar tahun 1929. Baudrillard lahir didalam keluarga yang cukup baik, kakek neneknya adalah petani dan orang tuanya seorang pegawai negeri yang sederhana. Dalam silsilah keluarga dia adalah salah satu keturunan yang memulai menjadi seorang intelektual, karena ia tidak hidup dalam lingkungan intelektual maka ia berusaha menjadi tokoh yang intelektual. Kehidupan intelektualnya dimulai saat tahun 1958 ketika ia menjadi seorang pengajar bahasa jerman yang di Lycee, meskipun pendidikan kuliahnya belum selesai. Semasa hidupnya ia sangat menekuni hal apapun yang membahas tentang filsafat sosial, budaya, dan isu-isu kontemporer.

Semasa hidupnya Baudrillard banyak memiliki karya-karya yang menarik, dalam karya-karya tersebut banyak memiliki pengaruh pemikiran dari luar. Persahabatannya dengan seorang pemikir semiotik bernama Roland Barthes, banyak mempengaruhi tulisannya yang terlihat dalam karya yang berjudul *The System of Object*. Dalam karya ini pemikiran Baudrillard banyak didominasi oleh pemikiran Barthes. Selain itu, Marshall McLuhan sebagai tokoh yang banyak sekali membantu dalam mempengaruhi pemikiran sosiologi Baudrillard tentang teknologi modern. Analisis pemikiran kritisnya tentang media, teknologi dan pendidikan yang populer banyak dipengaruhi oleh kacamata struktural-Marxis. Selanjutnya dalam analisisnya tentang sebuah objektivitas dan sosiolinguistiknya dipengaruhi oleh pemikiran Marcel Mauss serta strukturasi Levi Strauss dan sosiolog Durkheim yang banyak masuk dalam pengaruh pemikiran Baudrillard. Tokoh-tokoh yang mempengaruhi pemikiran Baudrillard tidak berhenti sampai situ, karyanya juga banyak terinspirasi oleh pemikiran Freud, Nietzsche, Dostoyevsky, Bataille dan Sartre.

Baudrillard adalah salah satu tokoh yang sangat inspiratif dengan produktivitas yang dimilikinya yang membangun sebuah inovasi. Pemikiran sosiologinya tentang era kemajuan teknologi modern sangat berpengaruh pada masyarakat kontemporer. Pemikirannya ini dimulai oleh pengaruh tokoh pemikir di dunia, namun sebagian besar pemikirannya juga banyak dipengaruhi oleh Marxisme. Filsafat sosial, dunia

kontemporer dan budaya sangat serius ditekuni oleh Baudrillard dalam pemikiran kritisnya sehingga tidak heran ia banyak memiliki karya-karya yang sangat menarik.

Salah satu karyanya adalah buku *Simulacra and Simulations* tahun 1985. Dalam karyanya ini, ia membahas tentang masyarakat barat, masyarakat kontemporer sebagai masyarakat yang ia sebut dengan masyarakat simulasi. Masyarakat ini dalam hidupnya sangat mengenal kode, model, dan tanda atau simbol untuk produksi dan reproduksi dalam teori yang disebut dengan Simulacra. Menurut Baudrillard, Simulacra adalah ruang dimana manusia tidak akan hadir dalam realitas yang sesungguhnya akan tetapi selalu berpikir dengan imajinasi untuk melihat realitas di ruang simulasi itu berlangsung. Keadaan ini membuat jarak antara kebenaran dan kepalsuan dalam sebuah realita serta yang terasa jauh yang memiliki kesamaan (Zikrillah, 2020). Perkembangan teknologi dalam ruang virtual, menurut Baudrillard manusia terjebak dalam ruang yang dianggap nyata namun sesungguhnya hal tersebut adalah khayalan dan penuh dengan rekayasa yang tidak sama dengan realitas. Ruang virtual seperti internet, komputer, dan lain sebagainya telah menjadi bagian dari sistem kehidupan manusia pada era kontemporer ini. Simulacra yang dimaksud oleh Baudrillard ini adalah untuk mengontrol masyarakat dengan halus untuk mempercayai bahwa simulasi itu nyata dan membuat manusia itu menjadi tidak sadar akan simulasi yang mereka hadapi. Hasil teknologi dalam realitas sesungguhnya menjadi acuan baru dalam masyarakat.

Menurut Baudrillard interaksi yang diciptakan oleh ruang virtual cenderung lebih mengabaikan realitas yang sesungguhnya, manusia dapat dengan mudah menerima informasi apa yang ditangkap dalam media massa. Media massa dalam ruang virtual sesungguhnya adalah sebuah manipulasi yang ditampilkan tidak memiliki kebenaran yang disebut ruang simulasi. Simulacra hanya sebuah ilusi dan fantasi yang tidak pernah ada. Hadirnya perkembangan teknologi yang sangat pesat saat ini membuat masyarakat kontemporer semakin mudah terpisah oleh ruang, jarak, dan waktu untuk berkomunikasi langsung sebagai bentuk dari simulasi dan simulacra.

Simulacra ditujukan untuk mengontrol masyarakat kontemporer dengan cara yang sangat halus yaitu menipu dan memudahkan masyarakat mempercayai simulasi sebagai suatu kenyataan yang sesungguhnya sehingga masyarakat lambat laun akan sangat ketergantungan terhadap simulasi dan menjadi posesif terhadap simulasi ini serta tidak akan menyadari apa yang dilakukan adalah sebuah simulasi. Salah satu contoh

yang disebutkan oleh Baudrillard tentang adanya simulacra yang nyata adalah adanya Disneyland. Menurutnya Disneyland adalah model kesempurnaan dari adanya gambaran simulacra yang di dalamnya memiliki permainan yang berilusi dan bayangan impian sebagai dunia khayalan yang mampu dan sukses mengoperasikan dunia (Zikrillah, 2020). Dalam pemikiran Baudrillard ini lah terlihat jelas bahwa Disneyland, kehadirannya adalah sebuah bentuk pemikiran imajinasi yang tercipta sebagai simulacrum dengan memperlihatkan bagaimana kenyataannya yang menampilkan dunia yang kenyataannya melebihi realitas yang sesungguhnya.

Saat ini media sosial juga marak sebagai salah satu alternatif sarana informasi dari berbagai penjuru dunia dapat ditangkap oleh masyarakat kontemporer dengan mudahnya. Hal ini juga dapat dilakukan untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan individu atau kelompok dalam dunia maya tanpa bertemu secara langsung. Seperti halnya informasi terkait Ritual Seblang Olehsari yang banyak tersebar di media sosial yang dengan mudah ditangkap oleh masyarakat namun, tidak memahami secara langsung. Komunikasi pada ruang virtual membuat manusia menjadi bebas melakukan apapun dalam media yang ia miliki. Semua yang dibuat oleh perseorangan tentu saja dapat dimanipulasi tanpa ada realitas yang sesungguhnya dan terkadang orang lain yang melihat informasi tersebut percaya dengan mudahnya. Simulasi yang ditampilkan membawa masyarakat pada realitas semu dengan dunia imajinasi dalam ruang virtual dengan kesadaran palsu. Simulacra mengantarkan masyarakat pada hiperrealitas yang digambarkan dengan ruang kosong dengan khayalan yang terasa nyata tanpa batasan.

### **Terciptanya Ekstasi “Mistis” Ritual Seblang dalam Ruang Virtual**

Perspektif mistis yang menjamur dan dikutip dalam ruang virtual mengarah pada pemahaman bahwa ritual Seblang merupakan ritual yang menyeramkan. Masyarakat yang awam dan bahkan tidak memaknai langsung perspektif mistis tentu akan mengalami kesalahpahaman dan menimbulkan pemikiran tersendiri. Peran media massa sebagai wadah informasi yang cepat sangat mempengaruhi terhadap pemahaman dan dapat menciptakan realitas baru dalam ruang virtual di berbagai fenomena yang terjadi. Seperti halnya dengan apa yang Baudrillard katakan, komunikasi diibaratkan sebagai lingkaran magis, yang merubah segala aktivitas dalam dunia nyata menuju ke ruang imajiner dalam dunia konseptual. Jelas sekali bahwa berdampak dan berbeda,

pemikiran akan menjangkau lebih luas mengenai berbagai pemahaman yang tergambar dalam ruang virtual jika dibandingkan dengan komunikasi secara langsung.

Komunikasi media massa bertumpu pada bangunan dunia realitas dan memiliki sifat eksistensi subjek begitu berperan melampaui batasan “ruang konseptual” dengan gerak jelajah aktivitas logika menjadi separuh nyata dan tidak terbatas (Barker 2011). Pemahaman dari komunikasi ruang virtual akan menjamah berbagai perspektif yang bahkan jauh dari ruang konseptual itu sendiri. Informasi yang dibangun akan selalu bias dan samar, tidak sepenuhnya nyata dan benar. Perkembangan minat dan ketertarikan masyarakat seiring berjalannya waktu mengaitkan Ritual Seblang dengan perspektif „mistis” yang menyeramkan. Ritual Seblang selalu dikaitkan dengan sesuatu yang tidak bisa terjangkau manusia seperti hal-hal ghaib. Pemahaman tersebut hanya bisa disimpulkan oleh masyarakat yang hanya mengetahui Seblang sekilas atau yang hanya terkonstruksi melalui media massa. Mitos didefinisikan sebagai kebudayaan yang dianggap sakral oleh masyarakat pemilik budaya serta dimaknai dan dijunjung tinggi sampai saat ini serta bersifat turun-temurun dari leluhur mereka. Perspektif mistis pada ritual Seblang ini muncul ketika hanya melihat proses yang bersinggungan dengan hal ghaib dan tak kasat mata. Kata mistis sebenarnya adalah kepercayaan manusia untuk menggapai suatu penyatuan antara manusia dengan Tuhannya tanpa adanya mediasi akal. Kemistisan ini bahkan dapat membuat manusia mendapatkan pencerahan spiritual melalui intuisi yang merujuk pada ibadah tertentu sehingga menimbulkan kondisi yang dimaknai dengan „kesadaran akan jumpa pada Tuhan”.

Pemahaman mistis yang dibangun masyarakat utamanya terhadap Seblang terbilang tidak salah tetapi benar. Ritual Seblang memang mistis tetapi bukanlah yang seram, melainkan seperti hakikat mistis itu sendiri. Pengetahuan yang terbangun dan diperoleh dari sekitar manusia adalah hasil dari konsepsi pemikiran dan pengalaman bersifat indrawi yang bisa dijadikan pengetahuan sebagai fenomena. Untuk pemahaman sepenuhnya, hanya pengalaman yang bersumber dari indrawi langsung lah yang bisa dijadikan pengetahuan dalam fenomena. Akal pemikiran manusia tentu juga memiliki kapasitas dan daya sehingga pengalaman-pengalaman yang didapat akan dibentuk menjadi pengetahuan. Hal ini sejalan dengan pandangan realisme Aristotelian bahwa objek tidak mampu menyesuaikan dengan kategori logika.

Informasi yang dibangun dalam media massa mengenai ritual Seblang sangat bebas dan tidak dapat dihindari serta dikonsumsi khalayak luas. Informasi tersebut sebagai tanda dan dikemas oleh media dengan berbagai perspektifnya, lalu dikonsumsi masyarakat terus menerus. Jika digambarkan seperti suntikan dengan dosis tinggi sehingga menimbulkan ekstasi (ecstasy). Informasi dengan perspektif yang tidak sepenuhnya benar ini menjadi ekstasi yang banyak diserap masyarakat. Hal tersebut tentunya menimbulkan dunia ilusi, fantasi dan kenikmatan terbatas yang justru membatasi pemahaman menjadi lebih pendek dibandingkan realitas harusnya timbul sebagai pengetahuan. Di ruang virtual, mengontrol banyak peran dalam banyaknya informasi dan konstruksi pemahaman yang terlibat didalamnya. Ritual Seblang dengan perspektif mistis yang dibangun muncul dimana-mana sedangkan pengonsumsi informasi tersebut tidak sepenuhnya mengerti bagaimana makna mistis yang sebenarnya, atau bahkan belum pernah menyaksikan secara langsung sehingga timbul pemahaman ataupun pengetahuan yang tidak optimal. Pemahaman masyarakat di ruang virtual yang masih awam dengan ritual Seblang bahkan pemaknaan mistis ini sendiri menimbulkan ekstasi, ekstasi yang menyebabkan ritual Seblang dalam ranah seram.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Ritual Seblang olehsari dalam ruang virtual yang dibangun dengan perspektif masyarakat akan memiliki makna yang berbeda dengan realitas. Seblang merupakan hal yang sakral dan suci bagi masyarakat domestik Desa Olehsari atau bagi beberapa masyarakat yang mempercayainya. Namun, saat ini masyarakat kontemporer sedang dihidupkan dengan kepesatan teknologi yang melonjak membuat berbagai informasi dapat mudah diakses. Dalam teori simulacra oleh Jean Baudrillard, ruang simulasi yang ada saat ini merupakan khayalan yang semu dari realitas sebenarnya. Perspektif masyarakat akan informasi yang ada dalam ruang virtual belum pasti memiliki sebuah kebenaran yang nyata. Seblang dalam masyarakat luas lebih identik ke dalam hal yang menyeramkan sesuai dengan apa yang mereka dapatkan dalam ruang virtual, dalam realitasnya kemistisan tersebut merupakan hal yang menjadi keunikan tertentu sebagai warisan budaya dari leluhur Desa Olehsari.

**DAFTAR REFERENSI**

Saumantri, T., & Zikrillah, A. (2020). Teori Simulacra Jean Baudrillard dalam Dunia Komunikasi Media Massa. *ORASI: Jurnal Dakwah Dan Komunikasi*, 11(2), 247-260.

Prasetyo, H. (2016). *Image Hegemonik: Membentuk dan Menciptakan Ruang Reproduksi Kultural*.

HARIATIK, D. *Mitos dalam Ritual Seblang Masyarakat Using Olehsari di Banyuwangi* (Doctoral dissertation, FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN).

Prasetyo, H. (2015). Absorpsi Kultural: Fetishisasi Komoditas Kopi. *Literasi: Indonesian Journal of Humanities*, 4(2), 196-206.

Setiawan, D. (2018). Dampak perkembangan teknologi informasi dan komunikasi terhadap budaya. *JURNAL SIMBOLIKA: Research and Learning in Communication Study (E-Journal)*, 4(1), 62-72.

Mahyuddin, M. (2019). Social Climber Dan Budaya Pamer: Paradoks Gaya Hidup Masyarakat Kontemporer. *Jurnal Kajian Islam Interdisipliner*, 2(2).

Sari, V. R. (2020). Fenomena Gaya Hidup Masyarakat Kontemporer dalam Era Belanja Daring. *JSSH (Jurnal Sains Sosial Dan Humaniora)*, 4(1), 55-62.

Prita, P., Islam, A. B., & Reklamasi, A. B. T. (2019). Mempolitisasi Ruang Virtual: Posisi Warga-Net dalam Praktik Demokrasi Digital di Indonesia. *Jurnal Ilmiah Manajemen Publik dan Kebijakan Sosial-Vol*, 3(1).

Simanjuntak, F., Sidabutar, D. L., & Sanjaya, Y. (2020). Amanat Penggembalaan dalam Ruang Virtual. *THRONOS: Jurnal Teologi Kristen*, 1(2), 99-114.

Rosa, A. A., Ruja, I. N., & Idris, I. (2020). Tari Seblang; Sebuah Kajian Simbolik Tradisi Ritual Desa Oleh

sari Sebagai Kearifan Lokal Suku Osing Banyuwangi. *SANDHYAKALA Jurnal Pendidikan Sejarah, Sosial dan Budaya*, 1(2), 9-25.

Setiani, R. D., & Akhmad, G. (2019). Dukun Pandhita dan Pelestarian Budaya Lokal. *Entitas Sosiologi*, 8(2).

Zackaria, R. F., Eddy, I. W. T., & Wirasmini Sidemen, I. A. (2019). Seblang: Sebuah Ritual Tari di Desa Olehsari Kecamatan Glagah Kabupaten Banyuwangi Jawa Timur Tahun 1990-2017. *Humanis*, 23(4), 298.

Yashi, A. P. (2018). Ritual Seblang Masyarakat Using Di Kecamatan Glagah, Kabupaten Banyuwangi Jawa, Timur. *Haluan Sastra Budaya*, 2(1), 1-18.

Harahap, N. (2020). Penelitian kualitatif.

Cresswell, J. W. (2015). Penelitian Kualitatif & Desain Riset Memilih Di Antara Lima Pendekatan. *PUSTAKA PELAJAR*