

## ABSTRAK

Fenomena Karnaval *Sound* merupakan sebuah bentuk hiburan rakyat yang menawarkan pengalaman rekreatif mirip dengan Klub Malam di Perkotaan, namun dalam versi lebih sederhana. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana bentuk modifikasi dan mengidentifikasi konsep hiperrealitas yang dihadirkan dalam Karnaval *Sound* di Kecamatan Binangun, Kabupaten Blitar. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif, penelitian ini memanfaatkan observasi lapangan, wawancara mendalam serta pengambilan dokumentasi sebagai teknik pengumpulan data. Kemudian, data yang terkumpul akan dianalisis menggunakan teori hiperrealitas dari Jean Baudrillard, yang menekankan pada bagaimana realitas tiruan atau simulasi dapat menggantikan realitas asli terhadap pengalaman sosial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Karnaval *Sound* telah berfungsi sebagai simulasi klub malam yang memungkinkan masyarakat kelas bawah untuk merasakan pengalaman kemewahan dan kebebasan yang identik dengan dunia klub malam di kota besar. Fenomena ini juga termasuk dalam alternative masyarakat lokal untuk pelarian dari kehidupan sehari – hari yang penuh tekanan, namun dengan biaya terjangkau. Pada saat yang sama, *sound* karnaval juga menciptakan efek hiperealitas, dimana batas antara realitas dan simulasi kabur sehingga hiburan ini menjadi bagian dari budaya sehari – hari oleh masyarakat setempat. Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pemahaman mengenai transformasi budaya populer di masyarakat kelas bawah, serta bagaimana hiburan modern diadaptasi dan disimulasikan dalam budaya lokal. Selain itu, peneliti juga menyoroti pentingnya pemerintah dalam membuat regulasi yang tepat guna menjaga agar fenomena karnaval *sound* tetap berjalan sesuai dengan norma sosial, serta memberikan alternatif hiburan yang aman dan bermanfaat bagi masyarakat.

**Kata Kunci : Klub Malam Kelas Bawah, Karnaval *Sound*, Hiperealitas, dan Modifikasi Budaya**

## **ABSTRACT**

*The Sound Carnival phenomenon is a form of folk entertainment that offers a recreational experience similar to a Nightclub in the City, but in a simpler version. The purpose of this study is to determine the form of modification and identify the concept of hyperreality presented in the Sound Carnival in Binangun District, Blitar Regency. Using a qualitative approach, this study utilizes field observations, in-depth interviews and documentation as data collection techniques. Then, the collected data will be analyzed using Jean Baudrillard's hyperreality theory, which emphasizes how artificial or simulated reality can replace real reality in social experiences. The results of the study indicate that the Sound Carnival has functioned as a simulation of a nightclub that allows lower-class people to experience the luxury and freedom that is identical to the world of nightclubs in big cities. This phenomenon is also included in the local community's alternative to escape from stressful everyday life, but at an affordable cost. At the same time, the carnival sound also creates a hyperreality effect, where the boundaries between reality and simulation are blurred so that this entertainment becomes part of the local community's daily culture. This study contributes to the understanding of the transformation of popular culture in lower-class society, as well as how modern entertainment is adapted and simulated in local culture. In addition, the researcher also highlights the importance of the government in making appropriate regulations to ensure that the sound carnival phenomenon continues to run according to social norms, as well as providing safe and beneficial entertainment alternatives for the community.*

**Keywords : Lower-Class Nightclub, Sound Carnival, Hyperreality, and Cultural Modification**