

BAB. I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan globalisasi merupakan salah satu tema yang sering diperbincangkan dalam ruang lingkup masyarakat dewasa ini. Topik globalisasi merupakan sebuah topik hangat dalam pembelajaran tentang ilmu sosial. Globalisasi mengubah keterkaitan antara waktu dan ruang yang dalam prosesnya mampu mengubah dunia menjadi padat dan lebih sempit dari sebelumnya. Dampak globalisasi tersebut mengubah pemahaman seiring dengan menjadi jauh lebih terorientasinya individu-individu dimanapun mereka berada dan tak terbatas pada gender, ras, status sosial masyarakat. Perkembangan globalisasi yang diiringi dengan perkembangan teknologi mampu membuat perubahan pada kebutuhan konsumsi masyarakat. Salah satunya ada pada kebutuhan hiburan masyarakat.

Perkembangan teknologi turut mengambil andil dalam perubahan konsumsi hiburan masyarakat yaitu dengan munculnya *game online* yang menggeser *game-game* tradisional yang telah ada dan dimainkan dalam lingkup masyarakat. *Game* merupakan salah satu hiburan yang cukup fenomenal dan banyak dimainkan oleh masyarakat, baik anak kecil, remaja hingga dewasa. *Game* terkenal karena mampu mengurangi kejenuhan akibat bekerja atau tugas-tugas yang menumpuk. Munculnya beragam jenis *gadget* akhir-akhir ini semakin mendorong perkembangan industri *game* di Indonesia. Animasi yang bagus, karakter yang unik disertai dengan kecanggihan program mampu

menghipnotis masyarakat agar terus memainkan *game* tersebut. Penambahan jaringan internet semakin memudahkan masyarakat untuk berinteraksi antar satu dengan yang lainnya, membuat masyarakat semakin menggandrungi *game* tersebut. Fenomena populernya *game* muncul kembali dengan *game* Pokemon yang dulu dalam versi serial *game* konsol sempat hadir menyapa anak-anak yang tumbuh pada generasi 90-an dengan versi dan kemasan yang sangat berbeda menjadi salah satu contoh perubahan dalam dunia industri hiburan audio visual.

Pokemon awalnya adalah seri *game* yang dikembangkan oleh *Game Freak Creatures Inc.* dan dirilis oleh Nintendo sebagai serial *game* Pokemon. Pokemon dibuat oleh Satoshi Tajiri, seorang kebangsaan Jepang. Dialah yang membuat Pokemon generasi pertama yang menjadi cikal bakal Pokemon. *Game* Pokemon dirilis di Jepang pada tanggal 27 Februari 1996 lalu pada dua tahun kemudian tepatnya pada tanggal 28 September 1998 dirilis ke seluruh dunia untuk konsol Game Boy.¹

Berbeda dengan generasi awal, pengelola industri *game* Pokemon kini lebih memanfaatkan kemajuan teknologi digital khususnya pada teknologi GPS dan tercipta sebuah *game* *Augmented Reality* (*game* yang melibatkan dunia realita) yang menggunakan basis GPS dan dinamakan dengan nama Pokemon Go. *Game* Pokemon Go merupakan *game* yang dikembangkan oleh Pokemon *Company* yang telah bekerja sama dengan Niantic dan Nintendo.²

¹ <http://loop.co.id/articles/pokemon-sejarah-dan-generasinya-hingga-kini>, artikel oleh Vincent Suryaputra Januari 2016

² <http://www.katalebay.xyz/2016/07/penjelasan-apa-itu-pokemon-go.html>, artikel oleh Ian QC 15 Juli 2016

Pokemon Go merupakan *game online* yang tersedia bagi pengguna *smartphone* dengan *Operating System* (OS) Ios dan Android, konsep permainan adalah pemain diperbolehkan untuk menangkap Pokemon yang tersembunyi di berbagai lokasi di dunia nyata yang dipandu oleh panduan GPS (*Global Positioning System*) yang merupakan sistem navigasi berbasis satelit. Pokemon-Pokemon yang disediakan tidak berbayar, namun pengembang telah menyediakan beberapa item yang dapat dibeli dengan uang sungguhan yaitu dengan cara menggunakan kartu kredit. Adapun tujuan dari item pembelian ini adalah agar dapat mempercepat pengembangan Pokemon yang telah ditangkap oleh pemain.

Spesifikasi standar *smartphone* agar dapat memainkan Pokemon Go untuk Android adalah memiliki akses GPS (*Global Positioning System*), android dengan minimal RAM 2GB serta memiliki resolusi layar 720x1280 pixel. Versi android yang dapat digunakan untuk bermain Pokemon Go adalah android 4.4 Kitkat atau lebih tinggi. Sedangkan untuk Ios, hanya perangkat iPhone 5 atau lebih tinggi dengan versi Ios 8+ yang telah memiliki akses GPS di dalamnya. Hal utama selain memiliki spesifikasi *smartphone* tersebut adalah adanya koneksi jaringan internet baik 3G, 4G ataupun Wi-Fi. Jelasnya untuk dapat memainkan game Pokemon Go harus menggunakan *smartphone* dengan teknologi canggih dan koneksi internet yang kuat sehingga yang dapat memainkan *game* tersebut dapat diperkirakan bahwa mereka adalah masyarakat tingkat ekonomi menengah dan masyarakat tingkat ekonomi menengah keatas.

Sejak sebelum dirilis di Indonesia pun telah banyak pengunduh Pokemon Go, menurut data dari Google Play Store aplikasi Pokemon Go telah diunduh oleh 10juta lebih akun.Saat ini jumlah pengunduh aplikasi Pokemon Go di Amerika Serikat dengan sistem operasi iOS dan Android diperkirakan telah mencapai 7,5 juta. Namun belum diketahui berapa jumlah pengguna aktif aplikasi permainan ini.³

Pemain dapat melihat dunia Pokemon melalui layar *smartphone* sebagai *view finder* dari kamera perangkat, kemudian pemain akan melihat berbagai animasi dalam bentuk 3D pada layar tersebut. Animasi atau obyek dalam bentuk 3D tersebut merupakan monster-monster yang ada dalam Pokemon, ada sekitar lebih dari 150 Pokemon yang dapat ditangkap oleh pemain. Pemain nantinya akan berperan sebagai Trainor yang bertugas untuk menangkap sebanyak mungkin Pokemon. Dengan banyaknya jumlah Pokemon memungkinkan pemain untuk menjelajah berbagai tempat. Setelah menangkap Pokemon, trainor bertugas untuk melatih Pokemon yang telah ditangkap agar Pokemon menjadi semakin kuat. Semakin tinggi *Experiments Point (xp)* yang diperoleh oleh Pokemon belum tentu dapat menaikkan level Pokemon tersebut. Karena di setiap level memiliki *standart xp* yang berbeda-beda namun terus meningkat sehingga pelatihan Pokemon berperan sangat penting dalam menaikkan *xp* dan level. Pemain juga dapat berkompetisi dengan membuat Pokemon saling

³ *GSMarena.com*, Rabu, 13 Juli 2016

bertarung di *Gym* (tempat pemain bertanding memperebutkan wilayah kekuasaan dengan saling mengadu pokemon yang dimiliki).⁴

Ada beberapa titik *Gym* dalam permainan Pokemon Go di Yogyakarta, salah satunya adalah di KFC jalan Jendral Sudirman. Disana berkumpul beberapa pemuda dan pemudi yang menamakan diri mereka sebagai komunitas Hura Hura Tim Valor Pokemon Go KFC Yogyakarta. Dalam Game Pokemon Go para pemain terbagi kedalam 3 tim besar yaitu tim Valor, tim Mystic dan tim Insting. Mereka melakukan pertarungan di beberapa titik *Gym* di Yogyakarta. Di tiap-tiap *Gym* memiliki satu ketua yang menguasai *Gym* tersebut. Komunitas Hura Hura Tim Valor Pokemon Go adalah mereka yang masuk ke dalam tim Valor dan sering melakukan pertarungan Pokemon di *Gym* yang terletak di KFC dan membuat mereka saling berkumpul disana dalam setiap minggunya sehingga mereka sepakat membuat komunitas dengan nama team Hura Hura Valor Pokemon Go KFC Yogyakarta. Di KFC jalan Sudirman sendiri tidak menutup kemungkinan 2 tim yang lain untuk bertarung di *Gym* yang terletak di KFC tersebut.

Dengan bermodalkan *gadget smartphone* masing-masing dan asik menatap layar *handphone* mereka masing-masing ketika mereka berkumpul dan sesekali bercengkerama dengan para pemain Pokemon Go lainnya meskipun tanpa mengalihkan perhatian dari *smartphone* masing-masing. Kerap kali terlontar pertanyaan yang keluar dari pemain kepada pemain yang lainnya yaitu

⁴ Berdasarkan hasil wawancara dengan Wisnu Buana Hadi Barata, pendiri Komunitas Hura-Hura Valor Pokemon Go KFC Yogyakarta

berupa pertanyaan yang mempertanyakan sudah berada pada level berapakah para pemain tersebut.

Pengaburan batas ruang virtual dan realita yang diciptakan oleh Pokemon Go menjadi sebuah efek dari perkembangan teknologi yang semakin pesat sehingga perilaku konsumsi dalam masyarakat mulai bergeser. Jika dulu konsumsi masyarakat awalnya hanya berupa hiburan semata sekarang dalam Pokemon Go mereka mulai mencari pengakuan dan penghargaan diri melalui jumlah level yang telah mereka peroleh. Pokemon Go menjadi sebuah fenomena baru sebagai pendukung kemerosotan interaksi sosial masyarakat.

Masyarakat kini telah menjadi bagian dari *Internet Generation*, dimana kini dunia keseharian yang tengah mereka jalani tak lepas dari internet hingga internet menjadi bagian dari gaya hidup masyarakat urban kini. Hal ini memperluas kekuatan kapitalis industri hiburan, dengan membuat masyarakat terus menerus kecanduan perkembangan mode perangkat teknologi informatika dan dengan dukungan internet, industri hiburan audiovisual terus membombardir masyarakat hingga tenggelam dalam dunia imaji yang diciptakan oleh industri hiburan audiovisual saat ini.

Industri hiburan audiovisual kini mencoba menciptakan *Common-sense* (pandangan umum) dalam masyarakat yang menentukan apa yang layak dikonsumsi kini, nilai-nilai apa yang harus diadopsi, etika yang harus diikuti hingga kehidupan bagaimana yang harus masyarakat jalani. Industri hiburan audiovisual mengubah realitas-realitas masyarakat dan menggantinya dengan realitas palsu yang terlihat lebih nyata dibandingkan realitas sebelumnya, hal ini

merupakan sebuah konsep *hyperreality* yang telah diungkapkan oleh Jean Baudrillard, seorang tokoh sosiolog Prancis yang mengkritisi era post-modernisme. Bersandingan dengan *hyperreality* ada sebuah konsep yaitu *simulacra* yang berarti tiruan dari sesuatu yang sama sekali tidak memiliki realitas seperti citra, impian, simbol yang terwujud didalam film, internet, hiburan, dan lain sebagainya.⁵

Dahulu ketika kita saling berinteraksi sesama manusia kita cenderung akan bertemu serta bertatap muka dan menGobrol, namun setelah munculnya internet dan beberapa *game online* kita akan sibuk dengan dunia virtual. Kini *game* bukan menjadi hiburan semata namun menjadi sesuatu yang melekat dalam kehidupan para pemainnya. Bahkan bagi seorang *gamer* profesional, *game* bisa menjadi sarana mata pencahariannya. Sebuah gaya hidup yang melekat bagi para pemainnya sebagai upaya mengikuti *common-sense* masyarakat yang berusaha diciptakan oleh industri hiburan audiovisual melalui *game online*.

Berdasarkan latar belakang di atas bisa kita lihat bahwa kemunculan internet memfasilitasi munculnya sebuah realitas baru selain realitas yang kita jalani yang biasa disebut dengan istilah hiperrealitas. Hiperrealitas terbentuk melalui *game-game online* yang membuat para pemainnya beraktivitas di dalam realitas yang diciptakan *game* tersebut, salah satunya adalah *game* Pokemon Go yang mempengaruhi pola interaksi antar pemain *game* tersebut. Perubahan pola interaksi yang terbangun pada komunitas *gamer* Pokemon Go tersebut menarik untuk diteliti lebih lanjut, oleh karena itu penulis menyusun sebuah penelitian

⁵Beynon, J. & Dunkerley, ed. *Globalization: The Reader*, London: The Athlone Press, 2000. Hlm. 33

ilmiah dengan judul *Hiper-Realitas Pada Komunitas Hura-Hura Tim Valor Pokemon Go KFC di Jalan Jendral Sudirman Daerah Istimewa Yogyakarta*.

B. Rumusan Masalah

Globalisasi diiringi dengan perkembangan teknologi dan media telah membawa perubahan dalam segala aspek masyarakat. Adapun masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah, bagaimana hiper-realitas yang terjadi pada komunitas Hura Hura Valor Pokemon Go Daerah Istimewa Yogyakarta.

C. Tujuan Penelitian

Peneliti berusaha untuk mengkaji rumusan masalah di atas dengan menggunakan teori *Hyperreality* Jean Baudrillard, adapun Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana hiperealitas yang terjadi di komunitas Hura Hura Valor Pokemon Go Daerah Istimewa Yogyakarta.

D. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Praktis

1) Manfaat bagi peneliti

Penelitian ini berguna bagi aplikasi ilmu komunikasi serta memberikan pemahaman mendalam tentang hiper-realitas yang terjadi pada komunitas Hura Hura Valor Pokemon Go Daerah Istimewa Yogyakarta.

2) Manfaat bagi komunitas tim Hura-hura Valor DIY

Hasil penelitian ini diharapkan bisa memberikan gambaran yang jelas mengenai hiper-realitas yang terbentuk pada komunitas Hura Hura Valor Pokemon Go Daerah Istimewa Yogyakarta dan mampu merubah pola pikir anggota komunitas tentang hiperrealitas.

b. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan sumbangan pemikiran pada Ilmu Komunikasi terutama dalam bidang kajian semiotika yang meneliti tentang hiper-semiotika dan hiper-realitas.

E. Kerangka Teori

Penelitian ini dilaksanakan berdasarkan fenomena *game online* yang hadir ditengah-tengah masyarakat Indonesia dengan mengambil salah satu contoh *game online* Pokemon Go, khususnya penelitian ini ingin lebih memberi pemahaman tentang hiperrealitas yang terbentuk dan diciptakan oleh game tersebut dengan menggunakan teori *Hiperreality* Jean Baudrillard, tentang bagaimana hiper-realitas yang terjadi di komunitas Hura Hura Valor KFC Pokemon Go Yogyakarta.

Fenomena viralnya *game* Pokemon Go ditandai dengan menjamurnya masyarakat yang membentuk komunitas Pokemon Go. Di Yogyakarta sendiri ada banyak beberapa komunitas *game* tersebut, salah satunya Komunitas Hura-hura valor KFC Yogyakarta yang bisa ditemui di KFC jalan Jendral Sudirman Yogyakarta. Hiperrealitas yang dibangun dan dibentuk oleh industri audiovisual *game online* Pokemon Go turut berperan besar dalam pembentukan sebuah komunitas. Komunitas tersebut beranggotakan individu-individu yang terpapar hiperrealitas dari *game* Pokemon Go. Dengan adanya komunitas semakin memperkuat hiperrealitas yang dibangun dan dibentuk oleh industri audiovisual tersebut. Sehingga hiperrealitas dan komunitas saling terhubung.

Hiperrealitas yang dibangun dan dibentuk oleh industri audiovisual jika ditelusuri lebih dalam memiliki beberapa kepentingan yang mendasarinya. Beberapa kepentingan tersebut merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan. Kepentingan yang dilandasi oleh beberapa aspek, yaitu aspek kepentingan ekonomi, aspek kepentingan ideologi serta aspek kepentingan gaya hidup mengiringi kepopuleran dari *game* itu sendiri. Beberapa aspek kepentingan tersebut secara tidak langsung merubah pola pikir dan pandangan umum masyarakat terhadap *game* tersebut. Bagaimana sebuah *game* mampu membentuk interaksi sosial antar masyarakat serta membangun interaksionisme simbolik dalam diri tiap individu-individu masyarakat meskipun umur popularitas dari *game* tersebut hanya singkat namun dapat membekas dalam kehidupan masyarakat sekitar serta mampu mengubah pola pikir masyarakat akan sebuah industri hiburan audiovisual tersebut.

Kepentingan ideologi yang disebarkan oleh developer *game* Pokemon Go adalah ideologi kapitalisme. *Developer game* tersebut ingin menyebarluaskan paham kapitalisme yang menyatakan bahwa konsep sebuah produksi tidak hanya menitik beratkan pada konsumsi kebutuhan masyarakat saja namun lebih utama adalah pada penambahan modal yang dimiliki oleh *developer game* tersebut. *Developer game* Pokemon Go jelas merupakan sebuah perusahaan yang *profit oriented*, sehingga penambahan modal merupakan tujuan utama mereka selain pemenuhan kebutuhan pasar. Dalam hal ini kebutuhan pasar/masyarakat adalah kebutuhan akan konsumsi hiburan.

Kepentingan ideologi yang ada dalam *game* Pokemon Go mengubah pola pikir masyarakat yang semula mereka tidak membutuhkan menjadi sangat butuh hingga menimbulkan adiktifitas dalam diri individu masyarakat. Masyarakat tidak memilih sendiri berdasarkan hal yang mereka inginkan dan menjadi kebutuhan dasar mereka, melainkan *developer game* Pokemon Go yang memaksa mereka untuk kemudian mengkonsumsi kebutuhan palsu yaitu bermain *game* Pokemon Go.

Pokemon Go adalah suatu permainan yang mampu untuk membuat pemainnya merasakan berada di suatu realitas yang berbeda dengan realitas dunia nyata. Pokemon Go dideskripsikan sebagai berikut: *“Travel between the real world and the virtual world of Pokemon with Pokemon Go for iPhone and Android devices. With Pokemon Go, you’ll discover Pokemon in a whole new world-your own!”*⁶

Berdasarkan deskripsi tersebut pihak *developer game* Pokemon Go menginginkan agar para pemain bisa merasakan suatu simulasi di suatu dunia yang berada di antara dunia nyata dan dunia virtual dengan menciptakan suatu realitas baru seolah-olah Pokemon yang akan ditangkap di dalam *game* tersebut berada pada suatu lokasi di dunia nyata. Dunia yang terdapat di dalam *game* tersebut adalah *simulacra* yang merupakan suatu “dunia” yang dikonstruksi oleh *developer game* Pokemon Go sebagai “dunia” tempat kita tinggal dan berinteraksi dengan Pokemon, sehingga para pemain *game* tersebut hampir tidak bisa lagi membedakan mana realitas yang nyata dan mana realitas yang

⁶ www.pokemon.com (17 Mei 2017)

dikontruksi (*simulation*) karena keduanya bercampur baur membentuk suatu kondisi yang disebut dengan Hiperrealitas.

Hiperealitas menciptakan suatu kondisi dimana di dalamnya kepalsuan bercampur dengan keaslian; masa lalu berbaur dengan masa kini; fakta bersenyawa dengan rekayasa. Kata-kata kebenaran, kepalsuan, realitas seakan-akan tidak berlaku lagi dalam dunia hiperealitas. Baudrillard menerima konsekuensi radikal tentang apa yang dilihatnya sebagai merasuknya kode dalam masa modern ini. Kode ini jelas terkait dengan komputerisasi dan digitalisasi di mana ia memberi kesempatan berlangsungnya reproduksi sempurna dari suatu objek atau situasi; inilah sebabnya kode bisa mem-*bypass* sesuatu yang real dan membuka kesempatan bagi munculnya realitas yang disebut Baudrillard sebagai *hyperreality*.⁷

Melalui penelitian ini, penulis ingin menginformasikan salah satu contoh hiperrealitas dalam sebuah komunitas, bagaimana hiper-realitas yang terjadi di komunitas Hura Hura Valor KFC Pokemon Go Yogyakarta.

F. Metodologi Penelitian

1. Paradigma Riset Penelitian

Metodologi penelitian tidak terlepas dari suatu paradigma keilmuan tertentu. Lebih spesifik lagi, metodologi penelitian merupakan implikasi atau konsekuensi logis dari nilai-nilai, asumsi-asumsi, aturan-aturan serta criteria yang menjadi bagian integral dari suatu paradigma.⁸

⁷ Lechte, Jhon. *50 Filsuf kontemporer*. Yogyakarta: Kanisius. 2001. hal. 532

⁸ Hidayat, Dedy N. Metodologi Penelitian dalam Sebuah “Multi-Paradigm Science”. Jurnal Mediator vol. 3 No.2. 2002. Hal. 198

Penelitian ini menggunakan paradigma kritis, sebuah paradigma yang mendefinisikan ilmu sosial sebagai suatu proses yang secara kritis berusaha mengungkap “*the real structures*” dibalik ilusi, *false needs*, yang dinampakkan dunia materi, dengan tujuan membantu membentuk suatu kesadaran sosial agar memperbaiki dan mengubah kondisi kehidupan manusia⁹.

Penelitian ini dimaksudkan dapat mengungkap kepentingan-kepentingan yang ada dibalik fenomena *game* Pokemon Go. Sehingga melalui penelitian ini, masyarakat dapat memiliki kesadaran social dan mampu mengubah kondisi kehidupan mereka terutama dalam masalah konsumsi kebutuhan masyarakat.

2. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang bertujuan untuk menggambarkan sebuah fenomena sosial yang ada di masyarakat dan diangkat sebagai objek penelitian, serta berupaya mengangkat realitas tersebut kepermukaan sebagai suatu ciri, karakter, sifat, tanda, atau gambaran mengenai kondisi, situasi, ataupun fenomena tertentu.¹⁰

Jenis penelitiannya adalah studi kasus (*case study*) yang dimaksudkan untuk memperoleh deskripsi yang utuh dan mendalam dari sebuah entitas. Model pendekatan ini merupakan upaya untuk memahami suatu masalah secara mendalam yang menjadi fokus penelitian. Karakteristik penelitian studi kasus secara khusus berbeda dibandingkan

⁹ Op.cit, hal.201

¹⁰ Bungin, Burhan. *Sosiologi Komunikasi*, Jakarta: Kencana, 2006. Hlm. 68

dengan jenis penelitian kualitatif yang lain, kekhususan penelitian studi kasus adalah cara pandang penelitiannya terhadap objek penelitian. Dari cara pandang yang berbeda tersebut membutuhkan metode penelitian yang khusus, berbeda dari jenis penelitian kualitatif yang lainnya.

Menurut Yin, Van Wynsberghe dan Khan, dan Creswell karakteristik penelitian studi kasus dapat dijelaskan sebagai berikut:¹¹

1. Menempatkan objek penelitian sebagai kasus

Keunikan penelitian studi kasus adalah adanya cara pandang peneliti terhadap objek sebagai suatu kasus. Bahkan secara khusus, Stake menyatakan bahwa penelitian studi kasus bukanlah suatu pilihan metode penelitian, tetapi bagaimana memilih kasus sebagai objek penelitiannya. Pernyataan ini menekankan bahwa peneliti studi kasus harus memahami bagaimana menempatkan objek penelitian sebagai suatu kasus.¹²

Creswell mengungkapkan kasus itu sendiri adalah sesuatu yang dipandang sebagai suatu sistem kesatuan yang menyeluruh, tetapi terbatas oleh kerangka konteks tertentu.¹³ Sebuah kasus adalah isu atau masalah yang harus dipelajari, yang akan mengungkapkan pemahaman mendalam tentang kasus tersebut, sebagai suatu kesatuan system yang dibatasi, yang melibatkan pemahaman suatu peristiwa, aktivitas, proses, atau satu atau lebih individu.

¹¹ <http://komunikasi.trunojoyo.ac.id/wp-content/uploads/2015/03/Buku-Ajar-Metpen.pdf>, hlm. 29-34, diakses tanggal 17 April 2017

¹² Ibid

¹³ John W. Creswell. *Research Design Qualitative and Quantitative Approaches* (London: Sage Publications 1998), hlm. 61

Melalui penelitian studi kasus, kasus yang diteliti dapat dijelaskan secara terperinci dan komprehensif, tidak hanya menyangkut tentang karakteristiknya tetapi juga bagaimana dan mengapa karakteristik dari kasus tersebut dapat terbentuk. Dalam penelitian ini penulis mengambil studi kasus tentang hiperealitas yang terjadi di komunitas Hura Hura Valor Pokemon Go Yogyakarta.

2. Memandang kasus sebagai fenomena yang bersifat kontemporer

Kasus dipandang sebagai fenomena yang kontemporer, berarti kasus tersebut sedang atau telah selesai terjadi, tetapi masih memiliki dampak yang dapat dirasakan pada saat penelitian dilaksanakan.

Kata kontemporer itu sendiri berasal dari kata *co* (bersama) dan *tempo* (waktu), menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia kontemporer merupakan kata sifat yang menunjukkan bahwa sesuatu ada pada waktu atau masa yang sama atau pada masa kini. Pengertian tersebut menunjukkan bahwa sesuatu yang kontemporer berarti bersifat ada pada suatu waktu atau masa tertentu.

Untuk menunjukkan sifat kontemporer tersebut berarti penjelasan tentang kasus tersebut harus dibatasi dalam kerangka waktu tertentu. Disamping menggunakan waktu, pembatasan dapat dilakukan dengan menggunakan ruang lingkup kegiatan terjadinya fenomena tersebut. Dalam hal penelitian ini ruang lingkup kegiatan dibatasi pada anggota aktif komunitas hura-hura tim valor Pokemon Go KFC Jl. Jendral Soedirman, DIY.

3. Dilakukan pada kondisi kehidupan sebenarnya

Seperti halnya penelitian kualitatif pada umumnya, pelaksanaan penelitian studi kasus menggunakan salah satu karakteristik pendekatan penelitian kualitatif, yaitu meneliti objek pada kondisi yang terkait dengan kontekstualnya. Dengan kata lain penelitian studi kasus meneliti kehidupan nyata, yang dipandang sebagai suatu kasus.

Sebagai penelitian dengan objek kehidupan nyata, penelitian studi kasus mengkaji semua hal yang terdapat di sekeliling objek yang diteliti, baik yang terkait langsung, tidak langsung maupun sama sekali tidak terkait dengan objek yang diteliti. Vanwynsberghe dan Khan berpandangan bahwa penelitian studi kasus berupaya menjelaskan segala sesuatu yang berkaitan dengan objek yang ditelitinya dalam kondisi sebenarnya, baik kebaikannya, keburukannya, keberhasilannya, maupun kegagalannya secara apa adanya.¹⁴

Dalam penelitian ini penulis melakukan observasi pada kondisi pola pikir, sikap, dan perilaku dari responden yang terkait dengan tema penelitian pada kegiatan komunitas tim hura-hura valor Pokemon Go DIY.

4. Menggunakan berbagai sumber data

Seperti halnya metode penelitian kualitatif yang lain, penelitian studi kasus menggunakan berbagai macam sumber data yang dimaksudkan untuk mendapatkan data yang terperinci dan komprehensif

¹⁴ Op.cit.,lih (7)

yang menyangkut tentang objek penelitian. Dengan adanya berbagai sumber data tersebut, peneliti dapat meyakinkan kebenaran dan keakuratan data yang diperolehnya dengan mengecek secara silang antar data-data yang sudah diperoleh.¹⁵

Adapun bentuk-bentuk data tersebut dapat berupa catatan hasil wawancara yang berupa wawancara mendalam (*in-depth interview*) terhadap satu orang responden maupun terhadap sekelompok orang, observasi di lapangan dan dokumen-dokumen terkait yang berupa dokumentasi foto, video atau buku yang berupa data sekunder.¹⁶

3. Teknik Pengumpulan Data

Data yang nantinya akan dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data dan informasi tentang Hiperrealitas *game online* Pokemon Go pada Komunitas Hura-Hura tim Valor Yogyakarta. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan beberapa cara sebagai berikut.

a. Observasi (pengamatan)

Dalam penelitian ini penulis menggunakan teknik observasi langsung di lapangan dan berinteraksi secara langsung dengan responden penelitian dengan maksud untuk melakukan pengamatan secara sistematis untuk memahami gejala-gejala yang diselidiki. Pengamatan dilakukan pada saat proses kegiatan komunitas tim hura-

¹⁵ Uswatun Hasanah dkk., "*Penelitian Studi Kasus*," http://www.academia.edu/7111171/Penelitian_Studi_Kasus diakses 18 maret 2017, Pukul 08:05 WIB

¹⁶ Ibid

hura valor Pokemon Go yang diadakan KFC Jalan Jenderal Sudirman, DIY.

b. Interview (Wawancara)

Interview merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengadakan tanya jawab baik secara langsung maupun tidak langsung. Dalam teknik ini penulis memilih wawancara bertipe *in-depth interview* yang bermaksud untuk melakukan wawancara responden secara intens satu persatu untuk mengeksplor perspektif mereka terhadap konteks pembahasan dampak hiperealitas. Responden yang akan diwawancarai adalah anggota komunitas tim hura-hura valor Pokemon Go KFC DIY.

c. Dokumen dan literatur

Sumber data pendukung atau sekunder dari penelitian ini didapatkan oleh penulis melalui buku-buku, jurnal, foto dokumentasi, dan sumber-sumber literatur lainnya yang ada korelasinya dengan tema penelitian ini.

4. Teknik Analisis Data

Setelah data-data terkumpul melalui observasi, wawancara, dan analisis dokumen, maka langkah selanjutnya adalah menganalisis data tersebut. Teknik yang dilakukan adalah teknik analisis data kualitatif, menggunakan model analisis interaktif.

Analisis interaktif terdiri atas tiga komponen kegiatan yang terkait satu sama lain, yaitu reduksi data, paparan data dan verifikasi data untuk

penarikan kesimpulan. Analisis model ini merupakan suatu teknik yang menggambarkan dan menginterpretasikan arti data-data yang telah terkumpul dengan memberikan perhatian dan merekam sebanyak mungkin aspek situasi yang diteliti sehingga memperoleh gambaran secara umum dan menyeluruh tentang keadaan sebenarnya.

a. Reduksi data

Dalam proses pengumpulan data, penulis banyak menemukan data yang tidak terkait dengan tema besar penelitian. Baik dalam proses wawancara, ataupun Studi dokumentasi. Maka, penulis hanya memilih data-data yang terkait dengan penelitian dan membuang data yang tidak diperlukan melalui proses abstraksi, dimana penulis merangkum hal-hal yang inti berkaitan dengan tema penelitian, sehingga fokus masalah dalam penelitian yang penulis lakukan menjadi jelas.

b. Paparan data

Dari data-data yang telah dipilih, penulis kemudian memaknai data yang didapat dalam bentuk teks naratif.

c. Verifikasi data

Dalam proses verifikasi data, penulis mencoba memberikan kesimpulan untuk menjawab rumusan masalah penelitian dari data yang di dapat mengenai hiper-realitas yang terjadi di komunitas Hura Hura Valor KFC Pokemon Go di Jalan Jendral Sudirman Daerah Istimewa Yogyakarta.

5. Objek Penelitian

Objek penelitian yang dipilih adalah anggota Komunitas Tim Hura-Hura Valor Pokemon Go KFC DIY untuk membuktikan adanya hiper-realitas pada komunitas Hura Hura Valor KFC Pokemon Go Yogyakarta.

Responden yang dipilih antara lain: ketua komunitas Hura-hura tim Valor Yogyakarta dan 3 orang anggota aktif (mengikuti pertemuan mingguan di KFC jalan Jendral Soedirman), yaitu; Wisnu Buana Hadi Barata, Rio Anggoro, Omar, dan Raditya Jefri Huberto

6. Kerangka Konsep Penelitian

Dalam sebuah penulisan karya ilmiah kerangka penelitian sangat penting, terutama untuk mengantar dan memudahkan bagi para pembaca dalam menelaah, mengkaji alur penulisan. Penelitian ini mengkaji dan menganalisis tentang hiper-realitas yang terjadi di komunitas Hura Hura Valor KFC Pokemon Go Yogyakarta. Untuk jelasnya kerangka penelitian ini digambarkan sebagai berikut :

Gambar 1. Kerangka Penelitian

