

## **BAB V**

### **Penutup**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan sebagaimana diuraikan pada bab-bab sebelumnya, pada bagian akhir penulisan skripsi ini dapat ditarik beberapa poin yang berupa kesimpulan sebagai berikut.

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, ketika 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. Keberadaan rantai tautan media mencetuskan budaya penggemar dan dengan tingkat loyalitas tertentu, akan memunculkan fenomena *simulacra* dan hiperealitas visual. 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 dan bertukar informasi sehingga muncullah sebuah perilaku kelompok dan pada akhirnya komunitas Hura Hura Tim Valor Pokemon Go Yogyakarta semakin memperkuat hiperrealitas yang dibangun dan dibentuk oleh industri audiovisual tersebut. Sehingga hiperrealitas dan komunitas saling terhubung. Fenomena dapat dibangun tanpa melepas sepenuhnya kendali pada pasar atau konsumen tetapi melalui campur tangan pelaku bisnis. Sebuah budaya visual dapat dibentuk dan dikendalikan sampai taraf tertentu untuk kemudian dimanfaatkan untuk sebuah tujuan bisnis berikutnya. Secara tidak langsung, fenomena *simulacra* dan hiperealitas dalam budaya visual dapat dimanfaatkan untuk menggerakkan sebuah tautan media berikutnya yang mungkin dapat memberikan keuntungan finansial yang berkesinambungan.

Hiperrealitas industri audiovisual *game* Pokemon Go akan mudah menerpa masyarakat sebagai konsumen di kondisi usia produktif, dengan status sosial yang beragam, lintas gender dan masyarakat di tingkat ekonomi menengah ke atas. Pada saat masyarakat terpapar hiperrealitas mereka berkumpul dan membentuk sebuah kelompok kecil organisasi yang disebut komunitas, hal tersebut akan semakin menguatkan hiperrealitas yang terjadi dengan adanya pertukaran informasi tentang perkembangan *game* Pokemon Go tersebut.

Sebuah industri hiburan *game* Pokemon Go menguasai pasar hiburan industri audiovisual melalui media, pemberitaan di media cetak, televisi dan media internet disebarkan ke masyarakat. Dengan keterbukaan informasi sebagai imbas dari perkembangan IPTEK memudahkan masyarakat terpengaruh

oleh terpaan media, sehingga mereka kemudian memutuskan untuk mengkonsumsi *game* Pokemon Go. Masyarakat yang mengkonsumsi *game* tersebut semakin masuk lebih dalam ke lingkup penguasaan industri hiburan audiovisual dengan kepentingan ideologi dan ekonomi yang tanpa sadar merubah pola pikir akan kebutuhan konsumsi masyarakat. *Game* Pokemon Go menjadi bukan hanya sekedar hiburan bermain *game* sementara untuk melepaskan penat namun menjadi sebuah rutinitas baru masyarakat, khususnya pada Komunitas Hura-Hura Tim Valor Pokemon Go. Hiperrealitas game Pokemon Go tidak hanya merubah pola pikir, tapi perubahan perubahan *life style* individu-individu dalam Komunitas Hura-Hura Tim Valor Pokemon Go agar terus mengikuti kemauan dari pemilik modal saham game Pokemon Go yaitu, untuk terus mengkonsumsi game tersebut.

## **B. Keterbatasan**

Penelitian ini telah diusahakan dan dilaksanakan sesuai dengan prosedur ilmiah, namun demikian masih memiliki keterbatasan yaitu:

1. Keterbatasan pada pelaksanaan penelitian keterbatasan pada lingkup analisis empiris Kepentingan, meliputi ideologi dan ekonomi , Fenomena Game Pokemon Go, Hiperrealitas pada Komunitas Hura Hura Tim Valor Pokemon Go Yogyakarta, Komunitas Hura Hura Tim Valor Pokemon Go Yogyakarta yang meliputi perubahan interaksi sosial dan perubahan *life style*. Ada kemungkinan variabel lain yang tidak terlingkupi.
2. Keterbatasan berkaitan dengan metodologi terutama dalam pengembangan *instrument* penelitian yang disebabkan keterbatasan waktu dan kesempatan,

tidak teruji secara sempurna khususnya instrument keterlibatan pemangku kepentingan atau pihak pengembang game Pokemon Go, sehingga hanya mengandalkan data sekunder berupa dokumentasi dari *literature*.

3. Keterbatasan berkenaan dengan teknik analisis data dengan menggunakan analisis deskriptif, dampak keterbatasan ini pada intepetasi data secara keseluruhan yang lebih komprehensif. Dengan demikian kesimpulan penelitian perlu diperkaya dengan implementasi penelitian oleh institusi yang memiliki tugas dan kebijakan perubahan secara luas agar diperoleh dampak yang komprehensif dan menyeluruh.

Dikemukakannya keterbatasan ini, diharapkan tidak mengurangi makna dan signifikansi hasil penelitian, namun dapat memberikan makna yang signifikan untuk masyarakat khususnya bagi Komunitas Hura Hura Tim Valor Pokemon Go Yogyakarta agar mengetahui hiperrealitas yang timbul dengan munculnya *game* Pokemon Go.

### **C. Rekomendasi**

Dari kesimpulan yang telah diuraikan, beberapa rekomendasi yang relevan diantaranya:

1. Komunitas Hura Hura Valor KFC Pokemon Go Yogyakarta diharapkan dapat memperhatikan kebenaran antara realita dengan dunia virtual.
2. Dalam era modern seperti sekarang ini dibutuhkan kearifan diri dalam menyikapi segala bentuk dinamika sosial. Utamanya evolusi teknologi yang

kian kompleks dan canggih. Perkembangan zaman harus diimbangi kemampuan diri untuk mencermati, mencerna, mengamati, sekaligus membaca realitas agar tidak mudah terpengaruh dan diperbudak.