ABSTRAK

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 oleh *game*, salah satunya adalah *game* Pokemon Go yang mempengaruhi pola interaksi antar pemain *game* Pokemon Go. Perubahan pola interaksi yang terbangun pada komunitas *gamer* Pokemon Go tersebut menarik untuk diteliti lebih lanjut, oleh karena itu penulis menyusun sebuah penelitian ilmiah dengan judul Hiperrealitas pada Komunitas Hura-Hura Tim Valor Pokemon Go di Jalan Jendral Sudirman Daerah Istimewa Yogyakarta. Untuk mengungkap permasalahan dalam penelitian ini maka penulis menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dengan metode analisis study kasus, sedangkan untuk teknik pengumpulan data dengan wawancara mendalam dan dokumen serta literatur, untuk analisis datanya dengan reduksi data, paparan data dan verifikasi data sebagai langkah untuk menarik sebuah kesimpulan, sedangkan obyek penelitian adalah Komunitas Hura-Hura Tim Valor Pokemon Go di Jalan Jendral Sudirman Daerah Istimewa Yogyakarta.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana hiperrealitas yang terjadi pada komunitas Hura-Hura Team Valor Pokemon Go Daerah Istimewa Yogyakarta. Sedangkan manfaat dari penelitian ini yaitu diharapkan dapat memberikan wawasan dan informasi bagi akademisi Ilmu Komunikasi dalam pengembangan kajian terkait teori-teori yang berhubungan dengan hiperrealitas, dan 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, serta diharapkan bisa memberikan sumbangan pemikiran pada Ilmu Komunikasi terutama dalam bidang kajian semiotika yang meneliti tentang hiper-semiotika dan hiper-realitas.

Data yang didapat selanjutnya digunakan untuk merumuskan rekomendasi sebagai langkah untuk mendeskripsikan hiperrealitas yang terjadi pada komunitas Hura-Hura Valor Pokemon Go Daerah Istimewa Yogyakarta. Hasil penelitian yang ditemukan di lapangan menunjukan bahwa industri hiburan audiovisual mengubah realitas-realitas masyarakat dan menggantinya dengan realitas palsu yang terlihat lebih nyata dibandingkan realitas sebelumnya, terbentuknya komunitas semakin memperkuat hiperrealitas yang dibentuk oleh industri hiburan audiovisual *game online* Pokemon Go, sehingga hiperrealitas dan komunitas saling terhubung.

Kata kunci : *Hiperrealitas, Pokemon Go, Komunitas*

ABSTRACT

The emergence of the Internet facilitates make a new reality in addition to the reality that we live, commonly called the hyperreality. Hyperreality formed through online games that make the players move in reality created by the game, one of which is a Pokemon Go game that affect the pattern of interaction between Pokemon Go game players. Changes in the pattern of interaction that was built in the Pokemon Go gamer community is interesting to be examined further, therefore the authors compiled a scientific research entitled Hiperreality on the Community of Hura-Hura Team Valor Pokemon Go in Jendral Sudirman Street Special Region of Yogyakarta. To solve the problems in this research, the writer used descriptive qualitative research method with case study analysis method, while for data collection technique with in-depth interview and document and literature, for data analysis with data reduction, data exposure and data verification as a step to draw a conclusion , While the object of research is the Community of Hura-Hura Team Valor Pokemon Go in Jendral Sudirman Street Special Region of Yogyakarta.

This study aims to find out how the hyperrealitas that occurred in the community of Hura-Hura Team Valor Pokemon Go Daerah Istimewa Yogyakarta. While the benefits of this research is expected to provide insight and information for academics of Communication Science in the development of studies related to theories associated with hyperreality, and is expected to provide a clear picture of hyper-reality formed in the community of Hura Hura Valor Pokemon Go Daerah Istimewa Yogyakarta and able to change the mindset of community members about hyperreality, and is expected to contribute thoughts on the Science of Communication, especially in the field of study of semiotics that examines hyper-semiotics and hyper-reality.

The data obtained are then used to formulate recommendations as a step to describe the hyperreality that occurred in the community of Hura-Hura Valor Pokemon Go Daerah Istimewa Yogyakarta. The results found in the field show that the audiovisual entertainment industry changed the realities of society and replaced it with a false reality that looks more real than the previous reality, the formation of the community further strengthens hyperreality formed by the audiovisual entertainment industry online game Pokemon Go, so hyperreality and community mutual Connected.

Keywords: Hyperreality, Pokemon Go, Community