**NASKAH PUBLIKASI SKRIPSI**

**HIPER-REALITAS PADA KOMUNITAS HURA-HURA TIM VALOR POKEMON GO DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA**

(Studi Kasus Hiperrealitas pada Komunitas Hura-Hura Tim Valor Pokemon Go Daerah Istimewa Yogyakarta Periode September 2016-Juni 2017)



**Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Komunikasi dan Multimedia Universitas Mercu Buana Yogyakarta Sebagai Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana (S-1)**

**Disusun Oleh:**

**Nama :Vani Changestu**

**NIM :13071038**

**Dosen Pembimbing : M. Nastain, S.Sos. I., M.Ikom**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI**

**FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI DAN MULTIMEDIA**

**UNIVERSITAS MERCU BUANA YOGYAKARTA**

**2017**

**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. 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. 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. 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.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*

1. **PENDAHULUAN**

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 Go merupakan *game online* yang tersedia bagi pengguna *smartphone* dengan *Operating System* (OS), Ios dan Android, memanfaatkan kemajuan teknologi digital khususnya pada teknologi GPS dan tercipta sebuah game *Augmented Reality* yang menggunakan basis, konsep permainan adalah pemain bisa menangkap Pokemon yang tersembunyi di berbagai lokasi di dunia nyata yang dipandu oleh panduan GPS (*Global Positioning System*) yang merupakan sistem navigasi berbasis satelit.

Pemain dapat melihat dunia Pokemon melalui layar *smartphone* sebagai *view finder* dari kamera perangkat, kemudian pemain akan melihat berbagai animasi dan terdapat monster-monster pada pokemon dalam bentuk 3D pada layar tersebut. Pemain nantinya akan berperan sebagai Trainor yang bertugas untuk menangkap sebanyak mungkin Pokemon. Dengan banyaknya jumlah Pokemon memungkinkan pemain untuk menjelajah berbagai tempat dan berkompetisi dengan membuat Pokemon saling bertarung di *Gym* (tempat pemain bertanding memperebutkan wilayah kekuasaan dengan saling mengadu pokemon yang dimiliki).[[1]](#footnote-1)

 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.

Dengan bermodalkan *gadget* *smartphone* masing-masing dan asik menatap layar *handphone* mereka dan saling bersaing untuk meningkatkan level. 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.

Industri hiburan audiovisual kini mencoba menciptakan *Common-sense* 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.[[2]](#footnote-2)

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*.

1. **METODELOGI PENELITIAN**

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 Daerah Istimewa Yogyakarta. penulis akan memaparkan data-data berupa informasi yang diperoleh sebagai hasil dari penelitian selama melakukan penelitian pada KomunitasHura-Hura Tim Valor Pokemon Go KFC di Jalan Jendral Sudirman Daerah Istimewa Yogyakarta yang berterkaitan dengan tema penelitian dan pembahasannya.

1. **HASIL & PEMBAHASAN**

Dalam penelitian ini disebutkan beberapa fenomena yang dijadikan kajian dalam pembahasan tentang Hiperrealitas Pada Komunitas Hura-Hura Tim Valor Pokemon Go Daerah Istimewa Yogyakarta, berikut hasil penelitian dari kajian penulis:

1. **Kepentingan Dibalik *Game* Pokemon Go**

Fenomena viralnya *game* Pokemon Go tidak terlepas dari pihak-pihak berkepentingan. Dengan semakin berkembangnya IPTEK dan keterbukaan Informasi *game* Pokemon Go diciptakan untuk dimainkan bagi para *gamer* di seluruh dunia dengan mudah*.* Di era modernisme dengan berkembangnya teknologi, informasi, dan komunikasi yang begitu pesat akhirnya meningkatkan mobilitas manusia, sehingga manusia tidak dapat terpisah dengan hal tersebut.Dengan mudah modernism dapat memunculkan perilaku konsumtif di kalangan masyarakat dan generasi muda sebagai implikasi pembangunan ekonomi yang kian mengglobal.

Penggunaan rasio sebagai piranti melahirkan ilmu, pengetahuan dan teknologi merupakan prasyarat dasar bagi proyek modernitas. Sementara itu, sumber-sumber masyarakat modern adalah: kapitalisme dan revolusi industri. Pelbagai bentuk ekonomi kapilatalis sudah dikenal sejak sebelum abad ke 17 yang ditandai munculnya kota-kota pelabuhan. Hakekat kapitalisme adalah bahwa tujuan produksi bukanlah konsumsi melainkan penambahan modal. Kapitalisme bersifat dinamis, sebab selalu berusaha memperluas produksi guna menguasai pasaran.

Kemunculan *game* Pokemon Go menjadi viral bagi penikmat *game* di dunia. Dengan banyaknya masyarakat yang memainkan *game* Pokemon Go ini memunculkan gaya hidup baru dari budaya kapitalisme, masyarakat masuk ke dalam hiperrealitas yang dibentuk dan menjadikan masyarakat sebagai ladang untuk memperoleh keutungan,hal tersebut sebagai respon manusia atas teror teknologi yang dahsyat dari kapitalisme. Hiperrealitas yang dibangun dan dibentuk oleh industri audiovisual jika ditelusuri lebih dalam, memiliki beberapa kepentingan yang mendasarinya, segala sesuatu yang terjadi tak pernah lepas dari aspek kepentingan yakni aspek ekonomi, nilai-nilai ideologi yang diyakini di masyarakat, kepentingan kekuasaan serta aspek kepentingan gaya hidup mengiringi kepopuleran dari *game* itu sendiri. Pihak-pihak yang berkepentingan berebut pengaruh dan penguasaan modal. Dalam hal ini *game* menjadi jembatan bagi pembuat kepentingan untuk mencapai tujuannya.

*Game* merupakan ladang ekonomi yang cukup baik sehingga munculnya sebuah game selalu mengandung unsur kepentingan ekonomi, terutama bagi pertumbuhan ekonomi kreatif dunia. Pokemon Go merupakan hasil kembangan perusahaan peranti lunak Niantic Inc. yang dahulu merupakan *startup* di dalam perusahaan Google, tetapi kini mereka telah beroperasi secara mandiri sejak Google mengubah struktur organisasi dan membentuk induk perusahaan, Alphabet.[[3]](#footnote-3) Niantic juga turut menggandeng Nintendo yang tercatat memiliki sepertiga saham di Pokemon *Company*, sehingga perusahaan *game* itu mendapat jatah keuntungan dari waralaba karakter Pokemon.[[4]](#footnote-4)

Para pengarah media uang dan kekuasaan bisnis dapat menjadi kontrol kekuasaan atas kehidupan sehari-hari dalam ruang publik. Hiperrealitas yang dibangun pada *game* Pokemon Go jelas memiliki dasar kepentingan. 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. Kepentingan ideologi dimana ideologi kapitalisme *developer game* yaitu membuat masyarakat turut mengambil andil dalam perannya sebagai penambah modal bagi *developer game* Pokemon Go tersebut.

1. **Fenomena Game Pokemon Go**

Pokemon Go juga mengubah kebiasaan bermain game dan memberikan kesempatan bagi para pemainnya untuk mulai bersosialisasi dengan lebih banyak orang dan bisa mendapat teman baru. Banyak pemain yang mengaku bahwa mereka bisa bersosialisasi dengan lebih banyak orang setelah bermain Pokemon Go pada akhirnya game tersebut juga mendorong terbentuknya suatu komunitas.

Viralnya Pokemon Go membuat bertambahnya pengunjung di beberapa lokasi yang menjadi Pokestop, Pokestop pun dimanfaatkan oleh para pemilik *cafe* dan tempat wisata untuk menarik pengunjung ke tempatnya dengan menyebutkan keberadaan Pokestop di iklan. Adanya Pokestop di lokasi-lokasi tersebut menjadi sebuah keuntungan bagi pemilik tempat dan mengalami peningkatan pendapatan sejak kehadiran Pokestop di tempatnya. Selain hal tersebut *game* tersebut juga membuka peluang usaha baru, yakni banyaknya orang yang bermain *game* tersebut berarti ada sebuah target pasar baru yang bisa diincar oleh para pengusaha untuk memasarkan produk atau jasanya. Hal ini tidak cuma dilihat oleh para pelaku bisnis, namun juga orang-orang biasa yang mampu melihat peluang besar tersebut. Usaha-usaha yang dilakukan juga sangat sederhana, yaitu segala hal yang bisa memudahkan orang-orang dalam bermain Pokemon Go.Beberapa contoh usaha baru yang muncul semenjak kehadiran *game* ini yaitu *Poke Glo*, jasa transportasi plus power bank untuk *hunting* Pokemon, menjual koin Pokemon, membuat makanan bertemakan Pokemon, dan juga menjual baju dengan gambar Pokemon.[[5]](#footnote-5)

Meskipun *game* ini baru hadir kurang dari satu bulan, pengaruh yang dimunculkannya sudah dapat dirasakan oleh semua orang. Walau begitu, layaknya semua hal di dunia ini, Pokemon Go juga memiliki sisi gelap yang bisa kamu temui saat bermain game ini seperti orang tidak dapat membedakan antara yang nyata dengan dunia virtual munculnya hiperrealitas menyebabkan penikmat game melupakan dunia nyata, kemudian membahayakan pemain jika kurang hati hati-hati saat memainkan *game* tersebut dan dapat mengancam keselamatan jiwa seperti contoh bermain *game* Pokemon sambil berkendara sehingga menyebabkan kecelakan, hal tersebut menyebabkan munculnya himbauan dari masyarakat dan pihak kepolisian untuk berhati-hati saat mencari Pokemon, selain itu memicu tindak kejahatan lainnya seperti perampokan karena dengan bermain *game* Pokemon Go keamanan lokasi pemain menjadi kurang karena semua orang dapat mengakses keberadaan sang pemain Pokemon Go. Selain hal tersebut yang telah nampak pada game Pokemon Go, permainan ini juga membawa kerugian lain yakni dengan memainkan *game* tersebut dapat mengganggu waktu produktif bagi pemain.

Sekarang peminat *game* Pokemon Go cenderung menurut setelah sempat melonjak naik di awal-awal penerbitan *game* tersebut di bulan Juli 2016. Sedangkan popularitas Pokemon GO di Indonesia juga mengalami penurunan karena sudah tidak lagi menempati posisi lima besar Google Play dan juga App Store. *Game* tersebut saat ini harus tunduk dengan popularitas jejaring video *streaming* BIGO LIVE yang telah menduduki posisi pertama App Store selama beberapa hari.[[6]](#footnote-6)

Dari pengamatan penulis, penurunan popularitas Pokemon Go bisa jadi merupakan dampak dari kurang bagusnya komunikasi dan dukungan yang diberikan Niantic saat *game* ini dilempar ke pasar pada awal bulan Juli tahun kemarin. Dimana peluncuran *game* ini didera banyak masalah mulai dari isu *server*, konsistensi mekanisme *gameplay*, dan yang paling parah, permasalahan *cheater*, selain itu pemain bosan dengan fitur yang ditawarkan dan begitu banyak membuang waktu saat memainkan *game* tersebut.

1. **Hipperealitas game Pokemon Go yang terbentuk di komunitas Hura Hura Valor KFC Pokemon Go Yogyakarta.**

*Pokemon Go* merupakan *game* berbasis *augmented-reality* berbasis lokasi yang dikembangkan oleh Pokemon Company bekerja sama dengan Nintendo dan Niantic. Dengan berbasis *augmented-reality game* Pokemon Go telah memunculkan hipperealitas. Hipperealitas adalah prinsip realitas yang melampaui batasan-batasan realitas. Hipperealitas yang terbentuk pada *game* Pokemon Go menciptakan suatu kondisi yang didalamnya dianggap lebih nyata daripada kenyataan, kepalsuan dianggap lebih benar dari kebenaran. Akibatnya masyarakat yang memainkannya tidak dapat membedakan antara kebenaran dan kepalsuan. Pokemon sejatinya tidak ada melainkan hanya berupa kode *numeric* yang ada dalam sebuah aplikasi, aplikasi Pokemon Go. Namun masih saja banyak orang yang tergila-gila dengan bermain Pokemon dan mencarinya di dunia nyata melalui game Pokemon Go, bahkan menganggap beberapa Pokemon benar-benar ada di daerah tertentu sesuai dengan elemen Pokemonnya, seperti pernyataan dari pemain Pokemon Go bahwa ketika melihat beberapa tempat pemain sudah dengan otomatis akan tahu jenis Pokemon apa yang muncul missal di dekat sungai akan dianggap Pokemon air sudah benar-benar ada di dekat sungai, serta merasa benar-benar masuk didalam permainan *game* Pokemon dan menjadi *trainer* bagi Pokemon yang mereka cari.

Masyarakat sudah tidak bisa menentukan mana ilusi dan yang mana bukan ilusi, yang penting mereka senang memainkan dan bernostagia dengan karakter yang mereka suka semasa kecil., dan bergabung didalam komunitas dimana komunitas tersebut merupakan representasi bagian dari tim yang ada di dalam permainan Pokemon Go, dan sebagian mengikuti permainan ini agar menjadi kaum yang mengikuti perkembangan jaman.

Sementara itu, Jean Baudrillard mendefinisikan hiperrealitas sebagai sesuatu yang tidak menduplikasi sesuatu yang lain sebagai model rujukannya, akan tetapi menduplikasi dirinya sendiri, dalam hal ini salinan dan asli adalah obyek yang sama. Dunia hiperrealitas merupakan sebuah produk dari simulasi, representasi bukan merupakan prinsip pembentuk hiperrealitas. Dunia kita saat ini adalah dunia simulasi di mana keberadaan simulasi telah tersebar luas di berbagai media, termasuk game. Pandangan kritis postmodern melihat video *game* justru tidak mendasarkan pada realitas dasar muncul simulasi yang sempurna.[[7]](#footnote-7)

Pada kondisi seperti ini, maka simulasi realitas pada dasarnya adalah sebuah tindakan yang memiliki tujuan tertentu, yaitu membentuk suatu persepsi yang cenderung palsu dimana seolah-olah mewakili realitas yang ada. Di satu sisi menyatakan keberadaan, di sisi lainnya tidak eksis. Maka, jika sebuah *game* menunjukkan visual yang tidak bisa lagi diterima sebagai fakta yang alami, maka substansi *game* tersebut telah disimulasikan dari obyek yang sesungguhnya ada atau tidak ada sama sekali.

Pokemon Go adalah suatu permainan yang mampu untuk membuat pemainnya merasakan berada di suatu realitas yang berbeda dengan realitas dunia nyata. Batasan-batasan realitas asli dan realitas yang telah dikonstruksi dikaburkan oleh aplikasi *game* 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 dikontruksi *(simulation)* karena keduanya bercampur baur membentuk suatu kondisi yang disebut dengan Hiperrealitas. Realitas didalam *game* misalnya, menjadi realitas simulasi: realitas buatan yang dihasilkan melalui proses produksi dan reproduksi berbagai unsur sehingga tidak mungkin lagi diketahui mana yang asli dan mana yang palsu. Baudrillard melihat bahwa semua ini hanyalah mistifikasi yang dijejalkan para kapitalis demi produksi dan konsumsi. Kebenaran yang sesungguhnya, bahwa pilihan dan otonomi pemain game sebenarnya tak lebih dari pilihan semu. Otonomi yang dibatasi dan diatur oleh pilihan yang sudah ada.[[8]](#footnote-8)

Keadaan hiperrealitas ini membentuk pola pikir yang serba instan serta menjadi berlebihan di dalam mengkonsumsi sesuatu yang menurut penulis tidak jelas essensinya. Sebagian besar pemain *game* tersebut mengkonsumsi segala hal yang berkaitan dengan Pokemon Go karena pengaruh model-model dari simulasi yang menyebabkan perubahan pada *lifestyle* dan nilai-nilai yang mereka junjung tinggi, Pokemon Go telah menjadi realitas baru bagi masyarakat.

1. **Komunitas Hura Hura Tim Valor Pokemon Go Yogyakarta**

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. 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. Bahkan sebuah *game* mampu membentuk interaksi sosial antar masyarakat serta membangun interaksionisme simbolik dalam diri tiap individu-individu masyarakat serta mampu mengubah pola pikir masyarakat akan sebuah industri hiburan audiovisual tersebut.

Adanya komunitas ini membuat setiap pemain merasa bahwa mereka merupakan suatu bagian dari pergerakan yang ada di seluruh dunia. Komunitas Pokemon Go juga bisa memperluas koneksi bersama berbagai orang dengan latar belakang yang berbeda. Pada Komunitas Hura-hura valor KFC Yogyakarta mencirikan adanya sebuah interaksi sosial dimana ciri- ciri Interaksi Sosial yang diungkapkan Charles P. Loomis mencantumkan ciri penting dari interaksi sosial, yaitu:[[9]](#footnote-9) Jumlah pelaku lebih dari seorang, bisa dua atau lebih; Adanya komunikasi antara para pelaku dengan menggunakan simbol-simbol; Adanya suatu dimensi waktu yang meliputi masa lampau, kini dan akan datang, yang menentukan sifat dan aksi yang sedang berlangsung; Adanya tujuan-tujuan tertentu, terlepas dari sama atau tidak sama dengan yang diperkirakan oleh para pengamat.

Dari bentuk-bentuk interaksi sosial pada interaksi yang terjadi di Komunitas Hura-Hura Tim Valor Pokemon Go Yogyakarta di atas juga memiliki unsur dasar terdapat juga kontak sosial dan komunikasi yang juga memiliki beberapa bentuk. Bentuk interaksi sosial bisa berupa kerjasama (*cooperation*), persaingan (*competition*) bahkan dapat juga berbentuk pertentangan (*conflict*).[[10]](#footnote-10) Banyak tokoh yang juga mengidentifikasi dari beberapa bentuk interaksi sosial tersebut, menurut Gillin dan Gillin interaksi sosial terbagi dalam dua bentuk, yaitu: proses asosiatif dan disosiatif.

Komunitas Hura Hura Tim Valor Pokemon Go Yogyakarta telah merubah sebagian gaya hidup seseorang dimana dalam muncul *lifestyle* baru menciptakan budaya baru seperti nongkrong dan bermain game,serta menganggap nongkrong sebagai kebutuhan untuk menghilangkan penat setelah bekerja.

Dalam memenuhi kebutuhan dan juga tujuan tersebut individu-individu yang ada dalam Komunitas tersebut melalui beberapa proses akomodasi dan asimilasi. Sedangkan proses disosiatif atau juga disebut dengan oppositional *processes* salah satunya adalah Persaingan merupakan suatu proses sosial, dimana individu atau kelompok yang bersaing dalam pencarian keuntungan melalui bidang-bidang kehidupan yang pada suatu masa jadi pusat perhatian umum dengan cara menarik perhatian atau mempertajam prasangka yang telah ada, tanpa mempergunakan kekerasan atau ancaman. Persaingan sendiri dalam hal ini meliputi persaingan ekonomi yang ditunjukkan melalui kecanggihan *gadget* yang dimiliki para pemain,serta kedudukan level pemain pada *game* online Pokemon Go, dan perebutan kekuasaan menjadi sebuah persaingan peran yang diusung pada masing-masing tim yang berbeda.

Interaksi sosial pada komunitas yang terbentuk telah menggeser gaya hidup individu didalam komunitas, dimana budaya nongkrong yang terbentuk yang dulunya ditunjukan untuk benbincang-bincang tentang segala macam hal, namun sekarang orang cenderung lebih memperhatikan pada wujud *handphone* (terlalu sering adanya penggunaan *handphone*) dan mengulas game. Bahkan kecenderungan yang menjadi prioritas nongkrong adalah hanya teman komunitas dimana tujuannya adalah bermain *game*, kini aktifitas nongkrong bergeser untuk memasuki dunia virtual dan terdapat kepentingan lain bukan sekedar nongkrong dan mengobrol.

1. **KESIMPULAN & SARAN**
2. **Kesimpulan**

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.* 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.

Fenomena hiperealitas dalam budaya visual dapat dimanfaatkan untuk menggerakkan sebuah tautan media berikutnya yang mungkin dapat memberikan keuntungan finansial yang berkesinambungan, segala sesuatu yang terjadi tak pernah lepas dari aspek kepentingan yakni aspek ekonomi, nilai-nilai ideologi yang diyakini di masyarakat, kepentingan kekuasaan serta aspek kepentingan gaya hidup mengiringi kepopuleran dari *game* itu sendiri. Pihak-pihak yang berkepentingan berebut pengaruh dan penguasaan modal. Dalam hal ini *game* menjadi jembatan bagi pembuat kepentingan untuk mencapai tujuannya.

Beberapa aspek kepentingan tersebut secara tidak langsung merubah pola pikir, pandangan umum dan perubahan *life style.* Perubahan yang ditunjukan pada pola pikir masyarakat yang mengganti kebutuhan akan konsumsi, dimana game dijadikan sebuah kebutuhan dasar yang menjadi penting untuk dikonsumsi oleh masyarakat. Perubahan pola pikir akan konsumsi masyarakat ini secara tidak langsung terwujud dalam perubahan rutinitas harian mereka setelah mengkonsumsi game Pokemon Go tersebut. Sehingga dengan mudah masyarakat sebagai konsumen mendapatkan pesan yang tidak disadari dari pihak pengembang game agar masyarakat memainkan *game* tersebut. Dengan jelas maka pihak pengembang akan semakin diuntungkan apabila penikmat *game* Pokemon Go semakin bertambah.

1. **Saran**

Dari kesimpulan yang telah diuraikan, beberapa saran 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.

**DAFTAR PUSTAKA**

**SUMBER BUKU:**

Aziz, Imam. *Galaksi Simulacra*. Yogyakarta: LkiS. 2001.

Azuma, Ronald T. *A Survey of Augmented Reality. Presence: Teleoperator and Virtual Environments* 6:4. 1997

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

Bambang Rudito dan Melia Famiola, *Social Mapping Metode Pemetaan Sosial*. Bandung: Rekayasa Sains, 2008.

Leoplod von Weise dan Howard Backer: *Sysmatic Sociology*, (New York: John R. Willy & Sons, 1932), bab 19. Tersedia pada Soerjono Soekanto, *Sosiologi Suatu Pengantar*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005.

Baudrillard, Jean. Simulacra & Simulation (PDF). The Preccesion of Simulacra: University of Michigan Press. P. (1987)

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

Bungin, Burhan. *Sosiologi Komunikasi,* Jakarta: Kencana, 2006.

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

Makmuri Muchlas, *Perilaku Organisasi*, Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2005, hal.449Ritzr, Jorge, *Contemporary Sociological Theory and Classical Roots Education,* Macgrow hill Highe. 2003

Lechte, Jhon. *50 Filsuf konteporer*. Yogyakarta: Kanisius. hal. 532Abu Huraerah dan Purwanto, Dinamika Kelompok,Bandung: Refika 2001.

Magnis-Suseno, F. *Filsafat Sebagai Ilmu Kritis*. Yogyakarta: Kanisius. 1991.

Mangunwijaya, Y.B. (ed.),*Teknologi dan Dampak Kebudayaannya*,.Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, hlm. Ix.1983.

Sarlito W. Sarwono dan Eko A. Meinarno. *Psikologi Sosial*. Jakarta: Salemba Humanika. 2009.

Slamet Santosa. *Dinamika Kelompok*. Jakarta: Bumi Aksara. 2004.

Soerjono Soekanto. “ *Faktor-faktor Dasar Interaksi Sosial dan Kepatuhan pada Hukum: Hukum Nasional Nomor 25*. 1974, dalam Soerjono Soekanto, Sosiologi Suatu Pengantar. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Soerjono Soekanto. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. 2005.

Soleman B.Taneko. *Struktur dan Proses Sosial: Suatu Pengantar Sosiologi Pembangunan*. Jakarta: Rajawali. 1982.

Soerjono Soekanto. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. 2005.

**SUMBER JURNAL:**

Aji, Heru Topan, dkk. *Media Dan Pembentukan Realitas(Studi Kasus Penanaman Nilai-Nilai Sosial Video Game Call Of Duty Modern Warfare 2 & 3 Terhadap Pemahaman Persenjataan Dikalangan Gamers Kota Bekasi)*. 2014. Jurnal Komunikasi Massa Vol 1. ISSN: 1411-268x.

Martadi. Hiper-Realitas Visual. NIRMANA Vol 5 No 1 Januari 2003.

**SUMBER INTERNET:**

Australian Associated Press (July 12, 2016).["Pokémon Go: Australian users report server problems due to high demand"](https://www.theguardian.com/technology/2016/jul/12/pokemon-go-australian-users-report-server-problems-due-to-high-demand). *The Guardian Online*. Diakses tanggal 24 April 2017.

Dwi, Nunung Nugroho. *Analisis Kritis Konsep Hiperrealitas dalam Film Menguak Sisi Hiperrealitas dalam Film-film Animasi Marvel Tentang Superhero.* 17 Juni 2015

http:/geotimes.co.id/Pokemon-Go-dan-untung-rugi-game-berbasis-gps/ (06 Juni 2017)

[http://www.cnnindonesia.com/teknologi/20160715154644-185-144988/Pokemon-Go-laris-siapa-paling-diuntungkan/](http://www.cnnindonesia.com/teknologi/20160715154644-185-144988/pokemon-go-laris-siapa-paling-diuntungkan/) diakses pada 7 Juni 2017

https://www.Google.co.id/amp/s/app.kompas.com/amp/tekno/read/2017/02/03/07034607/pecahkan.rekor.Pokemon.Go.raih.pendapatan.rp.13.triliun diakses pada 7Juni 2017

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

[www.Pokemon.com](http://www.pokemon.com), diakses tanggal 17 Mei 2017

Id.techianasia.com/pokemon-Go-kehilangan-12-juta-pemain-di-bulan-pertama (9 Juni 2017)

1. Berdasarkan hasil wawancara dengan Wisnu Buana Hadi Barata, pendiri Komunitas Hura-Hura Valor Pokemon Go KFC Yogyakarta [↑](#footnote-ref-1)
2. Beynon, J. & Dunkerley, ed. *Globalization: The Reader*, London: The Athlone Press, 2000. Hlm. 33 [↑](#footnote-ref-2)
3. http://www.cnnindonesia.com/teknologi/201607 15154644-185-144988/pokemon-Go-laris-siapa-paling-diuntungkan/( 7 Juni 2017) [↑](#footnote-ref-3)
4. Ibid [↑](#footnote-ref-4)
5. https://mozaic.mataharimall.com/male/main-pokemon-Go-pakai-poke-glo ( diakses 8 Juni 2017) [↑](#footnote-ref-5)
6. Ibid [↑](#footnote-ref-6)
7. Ibid [↑](#footnote-ref-7)
8. Baudrillard, Jean (1987). *Simulacra & Simulation* (PDF). The Preccesion of Simulacra: University of Michigan Press. P.1 hlm. 16 [↑](#footnote-ref-8)
9. Alvin L. Bertrand, op.cit., hal. 28, dalam Soleman B. Taneko. Struktur Sosial dan Proses Sosial: Suatu Pengantar Sosiologi Pembangunan. 1984. Jakarta: Rajawali. Hal.114. [↑](#footnote-ref-9)
10. Soerjono Soekanto. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada. 2005. [↑](#footnote-ref-10)