SKRIPSI

KAJIAN HIPERREALITAS *PLAYER PUBG MOBILE* (STUDI PADA KOMUNITAS FELONY SONIC)

Program Studi Antropologi Sosial

Oleh :

Lukman

NIM.E1121191003

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS TANJUNGPURA

PONTIANAK

2023

SKRIPSI

KAJIAN HIPERREALITAS *PLAYER PUBG MOBILE* (STUDI PADA KOMUNITAS FELONY SONIC)

Untuk Memenuhi Persyaratan

Memperoleh Gelar Sarjana

Program Studi Antropologi Sosial

Oleh :

Lukman

NIM.E1121191003

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS TANJUNGPURA

PONTIANAK

2023

HALAMAN PERSETUJUAN

KAJIAN HIPERREALITAS *PLAYER PUBG MOBILE* (STUDI PADA KOMUNITAS FELONY SONIC)

Tanggung Jawab Yuridis Pada:

Lukman
NIM.E1121191003

Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing Utama

Drs. Donatianus, BSEP, M, HUM
NIP.195909051990021001

Tanggal: 1 Maret 2023

Dosen Pembimbing Pendamping

Efriani, S.Ag., M. Ant.
NIP.198904042019032016

Tanggal: 16 Februari 2023

HALAMAN PENGESAHAN

KAJIAN HIPERREALITAS *PLAYER PUBG MOBILE*
(STUDI PADA KOMUNITAS FELONY SONIC)

Oleh:
Lukman
NIM.E1121191003

Dipertahankan di : Pontianak
Pada Hari/Tanggal : Jumat/ 14 April 2023
Waktu : 09.00
Tempat : Ruang 4

Tim Penguji

Ketua	Sekertaris
Drs. Donatianus, BSEP, M, HUM.	Efriani, S.Ag., M. Ant.
NIP.195909051990021001	NIP.198904042019032016

Penguji Utama	Penguji Pendamping
Prof. Dr. Arkanudin, M.Si.	Ignasia Debbye Batuallo, S. Sos, M. Si
NIP.196110251988031002	NIDN. 0012019006

Disahkan Oleh:
Dekan FISIP Untan

Dr. Herlan, S. Sos, M.Si
NIP. 197205212006041001

ABSTRAK

PUBGM merupakan permainan online yang dapat menghubungkan seluruh pemain dari seluruh dunia pada satu server yang sama sehingga para pemain dapat berinteraksi didunia virtual seperti halnya dunia nyata. Perkembangan teknologi yang sangat pesat pada dewasa ini telah mengambil peran pada kultur masyarakat sehingga mengubah pola interaksi dari dunia nyata menjadi sebuah simulasi baru yang bernama dunia maya *(Cyber-Space).* Penelitian ini mendeskripsikan mengenai fenomena Hiperrealitas yang terjadi pada komunitas Felony Sonic yang merupakan sebuah komunitas *game online* terutama *PUBG Mobile*. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan metode observasi partisipan, wawancara, etnografi dan netnografi. Teori yang digunakan pada penelitian ini adalah teori Hiperrealitas Jean Baudrillard, dalam teori ini Jean Baudrillard berpandangan bahwa tidak ada lagi yang lebih realitas karena dalam teori hal ini yang bersifat nyata tidak lagi menjadi rujukan atau hal yang dilihat oleh banyak orang. Hasil dari penelitian ini menunjukan bahwa komunitas Felony Sonic dalam bermain *PUBGM* melakukan ketiga fase teori Hyperrealitas untuk menunjukkan citra diri mereka. Tahap pertama merefleksikan kenyataan terlihat pada representasi yang sederhana dimana Felony Sonic masih bisa memahami bahwa mereka sedang bermain didunia virtual yang diciptakan oleh developer permainan, menutupi atau menyesatkan kenyataan membuat felony Sonic mulai masuk dan merasakan pengalaman bermain yang lebih mendalam dengan cara membeli perlengkapan didalam *PUBGM* dan mengejar peringkat setinggi-tinggiya, menutupi ketiadaan dalam kenyataan merupakan kondisi Felony Sonic terperangkap dalam simulasi sehingga mereka menganggap bahwa segala sesuatu yang terjadi merupakan kenyataan yang sebenarnya.

Kata Kunci: Hiperrealitas, PUBG Mobile, Komunitas Felony Sonic

ABSTRACT

PUBGM is an online game that connects players from all over the world on the same server so that they can interact in the virtual world as they do in real life. The rapid technological advancements of today have had an impact on societal culture, shifting the pattern of interaction from the real world to a new simulation known as cyberspace. The title of this study is "A Hyperreality Study of the PUBG Mobile Player (Study on the Felony Sonic Community)". This study aimed to describe the hyperreality phenomenon that occurred in the Felony Sonic community, which was an online game community, especially PUBG Mobile. This study used the descriptive research method with a qualitative approach. The techniques of data collection were participant observation, interview, ethnography, and netnography. This study applied Jean Baudrillard's hyperreality theory, according to which there was nothing more realistic because, in theory, this thing that was real was no longer a reference or something that many people saw. The results of this study showed that the Felony Sonic community, in playing PUBGM, performed the three phases of hyperreality theory to show their self-image. The first phase reflected reality in a simple representation that allowed Felony Sonic to understand that they were in a virtual world created by game developers. The second phase concealed or misled reality, allowing felony Sonic to enter and feel a more immersive gaming experience by purchasing equipment in PUBGM and attempting to achieve the highest ranking possible. The last phase covered up the absence in reality which was a condition where Felony Sonic was trapped in a simulation so that they assumed that everything that happened was the true reality.

Keywords: Hyperreality, PUBG Mobile, Community, Felony Sonic

RINGKASAN SKRIPSI

Skripsi ini berjudul "Kajian Hiperrealitas *Player PUBG Mobile* (Studi Pada Komunitas Felony Sonic)". Judul ini dipilih karena pada saat ini perkembangan teknologi komunikasi sedang mengalami perkembangan yang sangat pesat. Hal ini membuat perubahan budaya mengalami perkembangan yang pada sebelumnya orang-orang memainkan permainan tradisional sebagai hiburan, namun pada saat sekarang ini orang-orang lebih memilih permainan online sebagai media hiburan mereka.

Komunitas Felony Sonic yang rata-rata beranggotakan anak muda menjadi kelompok yang aktif dalam mengikuti perkembangan zaman dan menggunakan teknologi untuk bermain permainan online menjadi alasan tersendiri bagi peneliti untuk melakukan penelitian ini terhadap anggota dari komunitas Felony Sonic. Permainan *PUBGM* yang mereka mainkan merupakan simulasi yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan nyata yang sebenarnya, sehingga menyebabkan mereka dapat mengkonsumsi simbol secara berlebihan dan menciptakan realitas semu serta penggunaan waktu dan materi yang tidak terkendali.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penyebab terbentuknya fenomena hiperrealitas pada komunitas Felony Sonic dan menganalisis kehidupan sosial yang di konstruksikan pada komunitas ini serta mendeskripsikan simulasi pada aktivitas yang menjebak mereka kedalaman dunia imajiner. Peneliti berharap bahwa kajian ini nantinya akan bermanfaat untuk perkembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam ranah Antropologi Sosial mengenai hiperrealitas.

Pada penelitian ini menggunakan teori Hiperrealitas oleh Jean Baudrillard yang difungsikan sebagai pisau bedah dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian ini juga menggunakan desain penelitian netnografi sebagai upaya untuk melihat keterlibatan secara langsung serta mendalam mengenai kondisi alamiah pada aktivitas Felony Sonic.

Dari penelitian diperoleh hasil bahwa komunitas Felony Sonic dalam memainkan permainan *PUBGM* saling berlomba untuk menunjukan citra diri mereka. Sehingga dari penelitian ini dapat terjabarkan mengenai fase dari teori hiperrealitas yaitu merefleksikan kenyataan, menutupi atau menyesatkan kenyataan, dan menutupi ketiadaan dalam kenyataan.

Hasil pennelitian ini menunjukan bahwa segala sesuatu yang Felony Sonic kejar dalam permainan ini adalah sebuah kepalsuan. Sehingga sangat berbeda dengan apa yang terjadi pada kenyataan yang sebenarnya. Dalam bermain *PUBGM* Felony Sonic berusaha mendapatkan rangking tertinggi dan memiliki skin yang bagus meskipun harus mengorbankan banyak waktu dan uang untuk mencapainya, hal ini bertujuan agar pemain lain terkesan dengan pencapaian yang telah mereka peroleh. Hal ini lah yang membuat sebuah simulasi dianggap nyata sehingga menciptakan fenomena hiperrealitas.

Saran yang dapat diberikan berdasarkan hasil penelitian ini yaitu, Felony Sonic dan seluruh masyarakat harus menyadari akan bahayanya fenomena hiperrealitas ini, oleh karena itu penting bagi pemain dan seluruh masyarakat untuk

memahami fenomena hiperrealitas dan mengambil tindakan untuk mencegah dampak negatifnya dengan cara memainkan *game* secara sehat dan seimbang, dimana kita tetap dapat menikmati hiburan yang menyenangkan tanpa harus mengorbankan kehidupan sosial dan kesehatan mental.

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama	: Lukman
Nomor Mahasiswa	: E1121191003
Program Studi	: Antropologi Sosial

Dengan ini saya membuat pernyataan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh keserjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan ditulis dalam daftar pustaka.

Pontianak, 23 Mei 2023



Lukman
Nim. E1121191003

MOTTO DAN PERSEMBAHAN
MOTTO

"diam menjadi kaum rebahan, bergerak menjadi pilar perubahan"

(Penulis)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua saya ayahanda Aliandi Suud dan Ibu Marini Ameng yang telah memberikan saya kasih sayang yang sangat luar biasa, dukungan serta doa hingga saya bisa sampai dititik ini bisa mengenyam pendidikan di perguruan tinggi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Tanjungpura Pontianak.
2. Saudari kandung saya adik Nabila Aliandi yang telah memberikan saya dukungan serta doa.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah SWT, karena atas berkat dan rahmat Nya saya dapat menyelesaikan penulisan skripsi saya yang berjudul: Kajian Hiperrealitas *Player PUBG Mobile* (Studi Pada Komunitas Felony Sonic). Adapun skripsi ini penulis susun sebagai tugas dan merupakan kewajiban yang harus penulis selesaikan sebagai salah satu syarat mendapatkan gelar sarjana pada Fakultas Ilmu sosial dan Ilmu Politik Universitas Tanjungpura Pontianak dengan baik tepat dan diselesaikan sesuai dengan waktunya.

Skripsi ini membahas mengenai fenomena Hiperrealitas pada komunitas Felony Sonic sebagai bentuk dari budaya moderen. Penulis menyadari masih terdapat banyak kekurangan pada penulisan skripsi ini. Oleh sebab itu penulis berharap mendapatkan kritik dan saran dari berbagai pihak yang bersifat membangun untuk dapat membuat skripsi ini menjadi lebih baik lagi.

Keberhasilan penulisan skripsi ini tidak terlepas dari berbagai pihak yang telah memberikan banyak bantuan dan dorongan kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih sebanyak-banyaknya kepada:

1. Dr. Herlan, M.Si. selaku dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Tanjung pura Pontianak.
2. Drs. Donatianus BSEP, M. Hum. Selaku pembimbing utama dan Efriani, S.Ag., M.Ant. selaku pembimbing kedua yang telah

memberikan bimbingan dan arahan, kemudahan bimbingan dan motivasi selama proses penulisan skripsi ini secara menyeluruh.

3. Prof. Dr. Arkanudin, M.Si selaku penguji utama sekaligus pembimbing akademik dan Ignasia Debbye Batuallo, S.Sos, M.Si selaku penguji kedua yang telah memberikan saran dan bimbingan guna memperbaiki penulisan skripsi ini.
4. Dr. H. Pabali Musa, M.Ag selaku ketua program studi Antropologi Sosial.
5. Galuh Bayuardi. S.Sos., M.Si dan Addrianus Josef Loischoferry selaku teman ngobrol yang selalu memberikan semangat dan pencerahan sepanjang penulisan skripsi ini.
6. Teman-teman program studi antropologi yang telah memberikan banyak bantuan serta motivasi dalam penulisan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu oleh penulis
7. Teman-teman kontrakan Pakcik yang berjuang, berkeluh kesah, bersuka duka, dan seluruh kenangan yang ada didalamnya.
8. Komunitas Felony Sonic yang telah ikut serta berpartisipasi dalam memberikan data kepada penulis sehingga dapat mempermudah dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
9. Semua pihak yang terlibat dan tidak dapat di sebutkan satu persatu oleh penulis yang telah banyak membantu sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Penulis sangat mengucapkan terima kasih atas segala kebaikan serta bantuan dan motivasi dalam penulisan Skripsi ini. Hasil karya yang penulis lakukan ini diharapkan dapat bermanfaat bagi banyak pihak yang memerlukan, sehingga memunculkan pemikiran yang baik mengenai karya yang telah penulis lakukan. Amin….

Pontianak, 14 April 2023



Lukman
E1121191003

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN PERSETUJUAN i
HALAMAN PENGESAHAN ii
ABSTRAK iii
ABSTRACT iv
RINGKASAN SKRIPSI v
PERNYATAAN KEASLIAN viii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN ix
KATA PENGANTAR x
DAFTAR ISI xiii
DAFTAR TABEL xvi
DAFTAR GAMBAR xvii
DAFTAR LAMPIRAN xix
DAFTAR ISTILAH xx
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1. Latar Belakang Penelitian 1
1.2. Identifikasi Masalah Penelitian 8
1.3. Fokus Penelitian 9
1.4. Rumusan Masalah 9
1.5. Tujuan Penelitian 9
1.6. Manfaat Penelitian 10
1.6.1. Manfaat Teoritis 10
1.6.2. Manfaat Praktis 10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA 12
2.1. Definisi Konsep 12
2.1.1. Antropologi Media 12
2.1.2. Komunitas *PUBGM* 13
2.1.3. Gamers Players Unknowns Battle Grounds Mobile 14
2.1.4. Hiper-realitas Jean Baudrilliard 15
2.2. Teori Simulasi Jean Baudrilliard 15
2.3. Penelitian Yang Relevan 19

2.4. Alur Berpikir 25
BAB III METODE PENELITIAN 28
3.1. Jenis Penelitian 28
3.2. Langkah-langkah Penelitian 31
3.2.1. Perencanaan 32
3.2.2. Studi Lapangan 32
3.2.3. Analisis Data 33
3.3. Tempat dan Waktu Penelitian 33
3.4. Subjek dan Objek Penelitian 34
3.4.1. Subjek Penelitian 34
3.4.2. Objek Penelitian 36
3.5. Teknik Pengumpulan Data 36
3.5.1. Observasi 36
3.5.2. Wawancara 37
3.5.3. Dokumentasi 38
3.6. Teknik Analisis Data 39
3.7. Teknik Keabsahan Data 40
BAB IV GAMBARAN UMUM 41
4.1. *Cyberspace* Antropologi 41
4.2. Player Unknown's Battlegrounds Mobile 42
4.3. Profil Komunitas Felony Sonic 46
4.4. Profil Informan dari Komunitas Felony Sonic 48
4.4.1. SNCXUcupBoy 48
4.4.2. SNCXReyzeèLED 50
4.4.3. SNCXZerefYM 51
4.4.4. SNCXManKeTT 52
4.4.5. SNCXPocoM4pro 54
4.4.6. SNCXKrysnáACE 54
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN 56
5.1. Terbentuknya Hiperrealitas pada Komunitas Felony Sonic 57
5.1.1 Waktu 60
5.1.2. Uang 64

5.2. *PUBGM* Sebagai Konstruksi Sosial 67
5.3. Simulasi pada Komunitas Felony Sonic 73
5.3.1 Peta 73
5.3.1.1 Ruin 73
5.3.1.2 School 74
5.3.1.3 Volnova 75
5.3.1.4 Cement Factory 76
4.3.1.5 Quarry 77
3.3.1.6 Georgopol 78
5.3.1.7 Military Base 79
5.3.2 skin 80
5.3.3 Julukan, Border, K/D 86
5.3.4 Karakter (identitas kedua) 92
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN 100
6.1. Kesimpulan 100
6.2. Saran 102
6.3. Kendala Selama Penelitian dan Pembaharuan 104
DAFTAR PUSTAKA 106
LAMPIRAN 108

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Kerangka Pikir Penelitian 27

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Peneliti ikut bergabung kedalam Grub WhatsUp Felony Sonic 37
Gambar 3. 2 Contoh Screenshoot Chat wawancara Whatsup 38
Gambar 3. 3 Contoh Dokumentasi 39

Gambar 4. 1 Logo PUBG Mobile 44
Gambar 4. 2 Logo Komunitas Felony Sonic 48
Gambar 4. 3 Profil SNCXUcupBoy 49
Gambar 4. 4 Profil SNCXReyzeèLED 51
Gambar 4. 5 Profil SNCXZerefYM 52
Gambar 4. 6 Profil SNCXManKeTT 53
Gambar 4. 7 Profil SNCXPocoM4pro 54
Gambar 4. 8 Profil SNCXKrysnáACE 55

Gambar 5. 1 waktu bermain KrysnáACE 61
Gambar 5. 2 Waktu Bermain SNCXUcupBoy 62
Gambar 5. 3 Waktu Bermain SNCXPocoM4pro 63
Gambar 5. 4 Conqueror S16 65
Gambar 5. 5 Bang Alex Gacha 66
Gambar 5. 6 Syarat untuk masuk kedalam komunitas Felony Sonic 68
Gambar 5. 7 Pasangan di dalam PUBGM 71
Gambar 5. 8 Kuil Mrauk U Myanmar dan Ruins Erangel 74
Gambar 5. 9 School Chernobyl dan School Erangel 75
Gambar 5. 10 Gereja Vermont dan Volnova Vikendi 76
Gambar 5. 11 Devil's Slide Cement Plant dan Cement Factory Vikendi 77
Gambar 5. 12 Roxbury dan Quarry Erangel 78
Gambar 5. 13 Pelabuhan Kalingrad Rusia dan Georgopol Erangel 79
Gambar 5. 14 Sosnovka Military Base Rusia dan Sosnovka Military Base Erangel 80
Gambar 5. 15 Set Dragon Flame Berserker SNCXUcupBoy 82
Gambar 5. 16 Hadiah pembelian Royale Past 83
Gambar 5. 17 Set King of Kungfu SNCXZerefYM 84
Gambar 5. 18 BANG ALEX Skin Bruce Lee 84
Gambar 5. 19 Glacier-M416 KrysnáACE 86
Gambar 5. 20 Statistik SNCXUcupBoy 87
Gambar 5. 21 Statistik KrysnáACE 89
Gambar 5. 22 Statistik SNCXReyzeèLED 90
Gambar 5. 23 Statistik SNCXZerefYM 91
Gambar 5. 24 tampilan pemilihan karakter dalam permainan PUBGM 92
Gambar 5. 25 karakter KrysnáACE 93

Gambar 5. 26 karakter SNCXUcupBoy 95
Gambar 5. 27 Anna Karakter SNCXReyzeèLED 97
Gambar 5. 28 Emilla karakter SNCXZerefYM 98

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 PEDOMAN WAWANCARA 108
Lampiran 2 FOTO TOURNAMEN YANG DILAKUKAN OLEH KOMUNITAS FELONY SONIC 112
Lampiran 3 DAFTAR RIWAYAT HIDUP 114

DAFTAR ISTILAH

Air Drop	: kotak yang dijatuhkan oleh pesawat pada lokasi yang acak atau bisa juga dipanggil menggunakan senjata *Flare Gun*
Battle royale	: mode permainan dalam *PUBGM* yang menempatkan 100 pemain dalam satu pulau fiksi untuk bersaing memenangkan permainan.
Budaya *cyber*	: budaya atau kebiasaan yang berkaitan dengan penggunaan teknologi digital dan internet
Cyber-Space	: sebuah istilah yang merujuk kepada ruang maya atau dunia digital yang terbentuk dari melalui jaringan internet
Disinhibition	: ketidakmampuan seseorang untuk mengendalikan perilaku implusif, pikiran atau perasaan yang dikomunikasikan di lingkungan online dimana perilaku tersebut tidak di lakukan di lingkungan nyata
E-Sport	: *(Electronic Sport)* bentuk olahraga yang melibatkan kompetisi permainan yang diorganisir secara perfesional dengan menggunakan internet sebagai penghubungnya
Event	: sebuah acara khusus yang diselenggarakan dalam *PUBGM* untuk memberikan kesempatan pada pemainnya dalam memenangkan hadiah ekslusif atau membeli *skin* dan perlengkapan lainnya.
Gacha	: memutar roda hadiah dengan menggunakan *UC* dalam permaianan *PUBGM*
Gamers	: orang yang aktif bermain permainan online dan memiliki minat yang kuat sehingga banyak menghabiskan waktu dan uang pada permainan online
Game House	: tempat bermain atau berkumpulnya pemain Felony Sonic
Hiperrealitas	: kondisi dimana realitas fisik dan dunia maya atau simulasi sulit untuk dibedakan.
Hot Drop	: lokasi yang memiliki persediaan yang melimpah pada permainan *PUBGM*
Hyperconsumption	: istilah yang merujuk pada gaya hidup yang didasarkan pada konsumsi yang berlebihan dan tidak terkendali
Item	: perlengkapan atau alat yang diperlukan oleh pemain dalam permainan *PUBGM*

K/D	: istilah yang mengacu pada *Kill- Dead Ratio* atau rasio pada perbandingan *Kill* dan *Dead*
Kill-point	: *point* perolehan pemain setelah mengalahkan pemain lain
Knocdown	: kondisi dimana pemain tertembak dan sekarat sehingga harus cepat untuk disembuhkan oleh pemain setimnya
Multimodality	: sebuah konsep yang merujuk paada penggunaan lebih dari satu cara untuk mongkomunikasikan sebuah informasi
Player	: pemain yang memainkan *PUBGM* baik itu secara individu maupun kelompok
Playzone	: wilayah permainan yang terus mengecil membatasi pergerakan pemain setiap menitnya dalam permainan *PUBGM*
Pushrank	: usaha atau upaya para pemain untuk meningkatkan peringkat atau ranking mereka dalam permainan
PUBGM	: *(PlayerUknows BattleGrounds Mobile)* sebuah permainan bertema *battle royale* yang biasa dimainkan secara online pada perangkat *PC* atau *HP*
Rehat	: istilah yang digunakan untuk menyebutkan seseorang yang berhenti bermain hingga waktu yang tidak ditentukan namun bukan pensiun
Royale past	: sistem hadiah yang ada pada permaianan *PUBGM* yang memungkinkan pemain untuk mendapatkan berbagai hadiah.
Screenshoot	: istilah yang digunakan dalam penangkapan layar pada hp maupun komputer
Screm online	: sebuah tournamen persahabatan untuk mempererat silaturahmi antar komunitas
Set item	: kumpulan item atau benda-benda virtual yang digunakan oleh pemain untuk meningkatkan tampilan karakter mereka.
Simulasi	: proses membuat model atau replika dari situasi atau sistem yang sebenarnya.
Simulakra	: sebuah istilah yang digunakan untuk merujuk pada representasi atau replika dari dunia nyata yang tidak lagi memiliki hubungan langsung dengan realitas
Skin	: istilah yang merujuk pada tampilan atau desain alternatif dari senjata atau item dalam permainan *PUBGM*
Top UP UC	: istilah untuk membeli mata uang dalam permainan *PUBGM*.

Virtual	: istilah yang merujukpada sesuatu yang tidak nyata atau tidak ada secara fisik

BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Pada saat sekarang ini perkembangan teknologi dan internet sudah sangat banyak mengambil peran pada kultur masyarakat sehingga mengubah pola interaksi dari dunia nyata menjadi sebuah simulasi baru yang bernama dunia maya. *Cyber-space*[1] atau yang biasa lebih di kenal dengan sebutan dunia maya ini merupakan ruang simulasi yang di bentuk melalui perangkat digital berupa bit-bit informasi dalam data base komputer yang tersedia dalam internet dan menghasilkan berbagai pengalaman berhalusinasi. Oleh karena adanya *cyberspace* ini, maka kemudian lahirlah komunitas masyarakat yang terkumpul di dalam simulasi dunia maya *(Cybercommunity).*

Yasraf Amir Piliang 2001 dalam Fadillah (2022) bahkan menyebutkan bahwa perputaran arus informasi yang sangat cepat dapat membuat perubahan yang berefek pada semua unsur kehidupan yang ada khususnya manusia. Efek ini membuat belenggu yang menyebabkan manusia menjadi ketergantungan akan canggihnya teknologi yang berkembang seiring perubahan zaman. Fasilitas lengkap dan cepat yang di tawarkan oleh teknologi dalam bentuk realitas virtual namun semu ini membuat para penggunanya menjadi hiper dan terbelenggu.

Di dalam dunia *cyber* ini, terdapat kontak-kontak sosial yang saling berinteraksi antara satu individu dengan individu lainnya, maupun komunitas satu

[1] *Cyberspace* merupakan sebuah istilah yang merujuk kepada ruang maya atau dunia digital yang terbentuk dari melalui jaringan internet

dengan komunitas lainnya, sehingga menciptakan suatu kebudayaan, kontrol sosial, stratifikasi sosial, bahkan kekuasaan serta kepemimpinan yang berpengaruh di dalam masyarakat maya tersebut. Dari hal inilah maka terjadi sebuah perubahan bagi masyarakat yang terdapat dalam sistem itu sendiri, hal ini disebabkan karena adanya internet yang tidak hanya berperan sebagai media yang menyuguhkan informasi saja, namun juga sebagai hiburan bahkan interaksi sosial masyarakat itu sendiri.

Salah satu cara masyarakat maya untuk berinteraksi dengan masyarakat lain yang terhubung dengan internet adalah menggunakan fitur *game online*. jika menelaah lebih jauh sebelum masuknya sistem informasi teknologi dan internet pada budaya masyarakat Indonesia, anak-anak hanya bisa memainkan permainan tradisional secara beramai-ramai di lapangan terbuka seperti petak umpet, congklak, egrang dan sebagainya. namun setelah melalui perjalanan waktu yang cukup panjang, permainan tradisional yang tadinya dimainkan secara bersama-sama mulai hilang terkikis oleh perubahan waktu dan berubah menjadi permainan yang lebih menyenangkan, yaitu *game online* itu sendiri.

Arena grafik dan sistem permainan yang canggih membuat *game online* memiliki daya tarik bagi para *player* atau yang biasa di sebut dengan istilah *gamer*[2] di seluruh dunia untuk bertemu di dalam satu ruang permainan yang sama. Berbeda dengan *game offline* yang terkesan monoton dan hanya bisa dimainkan sendiri,

[2] *Gamers* adalah orang yang aktif bermain permainan online dan memiliki minat yang kuat sehingga banyak menghabiskan waktu dan uang pada permainan online

game online justru menyuguhkan banyak *event*[3] dengan beragam hadiah setiap harinya sehingga semakin menambah daya tarik dari *game online* itu sendiri. *Game online* sendiri merupakan jenis permainan yang mengharuskan untuk terhubung ke dalam jaringan internet untuk dapat di mainkan dan terhubung dengan orang yang ikut bermain dalam permainan yang sama (Muhaimin, 2022)

Data statistik menunjukkan total pengguna internet Indonesia tumbuh menjadi 201,37 juta di 2021, dengan tingkat penetrasi 72,87%. Selain itu, merujuk pada data internal APJII per Maret 2022 ini, terdapat 341 *Internet Service Providers* (ISP) yang terhubung dengan IIX dengan total lalu lintas internet sekitar 1.7 Terabit per detik (Barus, 2022). Berlebihannya pemain dalam bermain internet khususnya *game online* ini berpengaruh pada aspek sosial seseorang dalam menjalani kehidupan mereka sehari-hari, karena banyaknya waktu yang dihabiskan di dunia maya dari pada dunia nyata.

Game online yang berada didalam simulasi tidak nyata ini sering kali menjadikan para penggunanya hiper sehingga kerap kali kesulitan dalam membedakan yang mana dunia maya dengan dunia nyata. Hal ini disebabkan karena dalam bermain *game online* menggunakan panca indra yaitu mata dan telinga sehingga secara tidak langsung dapat mempengaruhi pemikiran manusia untuk terus bermain dengan kesenangan fantasinya.

---

3 *Event* adalah sebuah acara khusus yang diselenggarakan dalam *PUBGM* untuk memberikan kesempatan pada pemainnya dalam memenangkan hadiah ekslusif atau membeli *skin* dan perlengkapan lainnya.

Mengutip pernyataan dari Dunia Game, *Gamer* adalah seseorang yang menjadikan game sebagai bagian dari hidupnya. Ketika hal tersebut dilakukan, maka ia akan bermain game baik secara kuantitas maupun kualitas. Memang, pada akhirnya nanti *gamer* akan dibagi-bagi lagi berdasarkan seberapa sering ia bermain, sudah sejak kapan bermain, hingga *game-game* apa saja yang dimainkan. Tetapi, jika kamu merasa gelisah bila tidak menyentuh *game* dalam sehari saja, kamu sudah pantas dikatakan sebagai seorang *gamer* (Games, 2020). *Gamers* sendiri banyak berasal dari kalangan mahasiswa yang termotivasi untuk bermain *game online* sebagai media pelarian atau menghibur diri dari betapa jenuhnya dunia pendidikan. Selain alasan tersebut banyak juga yang tertarik untuk ikut bermain karena ikut-ikutan teman karena terlihat sangat menyenangkan dan untuk dimainkan secara bersama-sama yang kemudian terbentuk suatu komunitas tertentu yang di isi oleh para penikmat *game online.*

Menurut Koentjaraningrat 1990 dalam Ismail (2020) menuturkan bahwa komunitas *(Community)* adalah satu kesatuan hidup manusia (kumpulan dari berbagai populasi) yang menempati suatu wilayah yang nyata dan berintegrasi menurut sistem adat istiadat dan terikat oleh rasa identitas komunitas. Komunitas memiliki derajat keterpaduan yang lebih kompleks bila dibandingkan dengan individu dan populasi. Dalam komunitas, semua organisme merupakan bagian dari komunitas dan antara komponennya saling berhubungan melalui keragaman interaksinya. Ditambah dengan dukungan kemajuan teknologi dan sistem informasi yang semakin pesat, maka makna dari komunitas sendiri semakin lebar hingga

melampaui suatu daerah di dunia nyata saja, namun sudah mulai berkembang ke dalam dunia virtual atau dunia simulakra.

Di Indonesia sendiri sudah banyak sekali memiliki komunitas yang berkembang di dunia *game online* sebut saja salah satunya *Player Unkonowns Battlegrounds* atau yang lebih di kenal dengan istilah *PUBGM*. *PUBG MOBILE* adalah *game* seluler *battle royale* yang dibuat secara independen oleh *Lightspeed & Quantum Studios* dari *Tencent Game* yang dilisensikan secara resmi oleh *Playerunknown's Battlegrounds*. Pertama kali dirilis secara global pada Maret 2018, *Pubg Mobile* diciptakan dengan *Unreal Engine* 4 dan berfokus pada kualitas visual, peta, pengalaman menembak, serta aspek lainnya untuk memberikan pengalaman *battle royale*[4] yang nyata bagi para pemain yang tergabung didalam servernya. Hingga saat ini, pengaruh *PUBG Mobile* tidak hanya memenuhi tujuannya sebagai *game,* namun juga merupakan pusat yang menghubungkan pemain dari seluruh dunia sekaligus brand yang menginspirasi para pemain untuk hidup maksimal sesuai pashion mereka. (Gastronomia, 2021)

Fenomena yang ada di dalam game *PUBGM* pada sekarang ini sudah memasuki tahap yang sedang marak di kalangan mahasiswa terutama yang berada di Kota Pontianak. Seperti yang telah dijelaskan di awal bahwa para penikmat *game online* khususnya *PUBGM* ini tidak hanya banyak menyita waktu saja, namun juga menghabiskan uang yang tidak sedikit untuk digunakan berbelanja didalam *game*

[4] *Battle royale* adalah mode permainan dalam *PUBGM* yang menempatkan 100 pemain dalam satu pulau fiksi untuk bersaing memenangkan permainan.

yang merupakan fasyen para pemain itu sendiri. Mode dan fitur yang menjadi daya tarik tersendiri bagi para pemainnya. Pengalaman berperang dan berkomunikasi menentukan strategi untuk memenangkan pertandingan bersama teman setim juga menjadi keseruan tersendiri yang mampu meningkatkan gengsi untuk bersaing dengan tim lain dalam satu pertandingan sehingga memicu munculnya kebanggaan tersendiri jika dapat memenangkan pertandingan apalagi dengan *kill-point*[5] yang banyak.

Karena pengalaman-pengalaman inilah yang kemudian menjadikan para pemainnya semakin candu bahkan berlangsung pada tahap melakukan *TOP-UP UC*[6]. *TOP-UP UC* ini dilakukan sebagai pembayaran yang sah dalam pembelian *Item, RoyalPast, Gacha*/undian[7], dan lain sebagainya agar memiliki karakter yang mewah. Dengan melakukan *TOP-UP UC* untuk memenuhi kepuasan tersendiri, maka akan menambah rasa percaya diri bermain bersama publik karena akan dianggap sultan ketika telah memiliki *Set Item*[8] yang memiliki harga jual seperti skin eksklusif contohnya saja senjata *M416 Glacier max* yang di banderol dengan harga Rp12.000.000,00-Rp14.000.000,00, selain itu ada *skin Firaun* dengan harga berkisar Rp15.000.000,00. Hal inilah yang membuat *PUBGM* tidak hanya sekedar hiburan atau kesenangan, ternyata didalam bermain *game online* ini juga terdapat suatu hal yang menjadi identitas atau yang melekat pada diri pemainnya sehingga memunculkan kepercayaan diri karena akan di anggap sultan, terlebih lagi hal ini

---

[5] *Kill-point* merupakan point perolehan pemain setelah mengalahkan pemain lain
[6] *Top UP UC (Unknown Cash)* merupakan istilah untuk membeli mata uang dalam permainan *PUBGM*.
[7] *Gacha* merupakan memutar roda hadiah dengan menggunakan *UC* dalam permaianan *PUBGM*
[8] *Set item* merupakan kumpulan item atau benda-benda virtual yang digunakan oleh pemain untuk meningkatkan tampilan karakter mereka.

memicu adanya rasa kebanggaan tersendiri dan di akui oleh publik, hal ini merupakan sebuah fenomena hiperrealitas.

Hiperrealitas adalah sebuah konsep pemahaman yang mendahulukan ekstasi pada citraan dari permukaan yang bernilai transendental. Realitas membaur dengan fantasi, halusinasi, nostalgia, fiksi, dan imajinasi, sehingga perbedaan antara satu dengan yang lain ini sulit untuk dibedakan karena objek murni dari manifestasi ini telah tercabut dari realitas sosial sebagai tumpuannya. Ini merupakan suatu kondisi kesadaran yang tidak lagi dapat membedakan realitas dan simulasi. Dunia tampak kabur dimana yang nyata dan yang semu telah membaur sehingga memungkinkan realitas fisik dan saling bertukar virtual. Istilah simulasi dalam konteks wacana kebudayaan massa diperkenalkan oleh Jean Baudrilliard untuk menjelaskan bagaimana produksi, komunikasi dan konsumsi itu saling bersinggungan didalam masyarakat konsumer Barat.

Menurut Jean Baudrilliard 1994 dalam Oktavianingtyas (2021) hiperrealitas ini bahkan telah menciptakan sebuah kondisi yang mana di dalamnya telah berbaur antara yang nyata dan semu, dimana fakta berbaur dengan rekayasa, yang semu berbaur dengan realitas. Hal-hal semacam ini antara kebenaran, kepalsuan, keaslian, fakta dan fiksi tidak akan belaku di dalam dunia seperti itu, sederhananya Jean Baudrilliard menuturkan bahwa hiperrealitas ini merupakan sebuah keadaan di mana simulasi dinilai lebih nyata di banding kenyataan yang benar-benar ada.

Fenomena yang terjadi pada saat ini juga termasuk sebuah hiperrealitas karena *gamers* menghabiskan uang dan waktu mereka hanya untuk kesenangan

game semata. Hal semacam ini dikategorikan ke dalam segmen hiperrealitas yang dikenal dengan istilah *hyperconsumtion* yaitu menghabiskan sesuatu dengan cara yang berlebihan hanya untuk kesenangan saja. Berangkat dari fenomena yang berada sekarang inilah maka berdasarkan obeservasi awal, penulis menemukan beberapa fenomena hiperrealitas yang menarik untuk di bahas yaitu; 1) Penggunaan waktu yang berlebihan dalam bermain *game PUBGM*. 2) Pengeluaran keuangan yang berlebihan dalam berbelanja item *PUBGM*. Selain dua hal menarik di atas, peneliti juga melakukan pembaharuan dengan mengadaptasi fenomena hiperrealitas ke dalam konstruksi sosial pada komunitas player *PUBGM*. Oleh karena itu, hal ini menarik untuk mengetahui lebih jauh bagaimana fenomena hiperrealitas di kalangan komunitas *PUBGM* untuk dikaji menggunakan ilmu Antropologi Sosial, dengan judul "Komunitas *Player PUBG Mobile* dalam Kajian *Hyperrealitas*"

1.2. Identifikasi Masalah Penelitian

Merujuk pada penjelasan yang telah penulis uraikan pada latar belakang, maka masalah yang teridentifikasi dalam penelitian ini yaitu;

a. Meningkatnya minat komunitas *Player PUBG Mobile* dalam bersaing untuk mencapai kepuasan pribadi.
b. Adanya keterlibatan uang dan waktu untuk memenuhi rasa kepuasan dalam komunitas *PUBG Mobile*.

1.3. Fokus Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penulis perlu memfokuskan masalah dalam penelitian ini dengan mengingat bahwa cakupan yang ada di dalam latar belakang dan identifikasi masalah sangatlah luas, oleh karena itu penulis hanya akan berfokus pada pembahasan mengenai "fenomena hiperrealitas pada komunitas *PUBGM*"

1.4. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang dan fokusan masalah, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah; Bagaimana bentuk hiperrealitas pada komunitas *gamers PUBGM* yang menyebabkan mereka dapat mengkonsumsi simbol secara berlebihan sehingga menciptakan realitas semu serta penggunaan waktu dan materi yang tidak terkendali

1.5. Tujuan Penelitian

a. Menganalisis penyebab hiperrealitas dapat terbentuk pada komunitas *PUBGM*?
b. Menganalisis proses kehidupan sosial yang di kontruksikan dalam komunitas *PUBGM*?
c. Mendeskripsikan sebuah simulasi (dunia virtual) pada aktivitas dari komunitas *PUBGM* yang menjebak para pemain kedalam dunia imajiner sehingga terbentuk sebuah fenomena hiperrealitas.

1.6. Manfaat Penelitian

1.6.1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan serta bermanfaat untuk perkembangan ilmu pengetahuan dalam ranah kajian Antropologi Sosial mengenai hiperrealitas dalam komunitas *PUBGM* khususnya teori dari Jean Baudrillard mengenai hiperrealitas.

1.6.2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pengambil Kebijakan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan referensi bagi pemerintah untuk menganalisis hiperrealitas yang terjadi pada komunitas *PUBGM* khususnya pada generasi muda dan bagaimana cara mengatasinya.

b. Bagi Peneliti

Dapat menambah wawasan bagi peneliti mengenai hiperrealitas dan melatih peneliti untuk berpikir kritis dalam menganalisis permasalahan mengenai dunia game online yang ada pada komunitas *PUBGM*.

c. Bagi Masyarakat

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan masyarakat mengenai hiperrealitas dalam komunitas gamers *PUBGM* dan dapat mengetahui bagaimana cara mengantisipasinya.

d. Bagi Jurusan

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi referensi untuk penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan konsep teori pos modern mengenai hiperrealitas khususnya bagi komunitas game online.